

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

**CONCOURS
HEWSON
JUEZ AVEC :**

NEBULLUS

ET

HYPERNOVA

**DOSSIER
SPECIAL :**

**LES JEUX
DE SALLES
D'ARCADE**

M 2817 - 23 - 16,00 F



3792817016004 00230

Mensuel n° 23
Juillet/Août 1988

HEWSON

SOMMAIRE

5

ACTUALITE

16

GRAND CONCOURS

18

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

24

LISTING : PONGO

38

POSTER

40

PLAN : EXIT

49

LE COIN DES AS

62

PETITES ANNONCES

64

BULLETIN D'ABONNEMENT

65

DOSSIER : JEUX D'ARCADE

78

LE COIN DES AFFAIRES

EDITORIAL

OUF!

Que de reproches pour avoir changé la date de parution de votre journal préféré ! Ici, nous sommes à l'écoute de nos lecteurs. Donc nous revenons à la case départ et dès le prochain numéro tout rentrera dans l'ordre. Attention, il y a comme l'année dernière un numéro en août. Alors, ne le loupez pas ! Bonnes vacances à tous.

La Rédaction

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité HEWSON.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois 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).



FIL

Dès à présent FIL vous propose une nouvelle compilation avec All-Stars qui ne contient pas moins de 9 titres et que nous devons à The Edge. Voici les titres que réunit cette compilation (pour beaucoup d'entre vous, ils sont sans doute inconnus aussi nous vous dirons notre impression plus approfondie dans un prochain numéro) : Fairlight 1, Fairlight 2, Shadow Skimmer, Palitron, Mindstone, Inside Outing, Brian Bloodaxe, Bobby Bearing et Warlock.

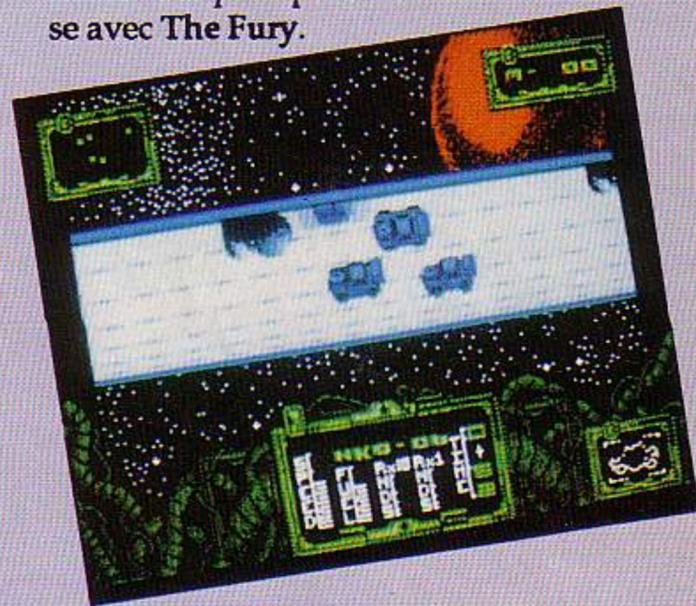
Par ailleurs, dans le courant du mois de juillet doivent enfin sortir sur CPC deux adaptations. Ce sont Corporation de chez Activision et Alien Syndrome de chez Ace, le premier étant un jeu de stratégie, se passant en 3028, où vous êtes à la tête d'une équipe de robots ; quant au second, il s'agit d'une conversion de jeu d'arcade dans laquelle il existe une option pour jouer à 2.



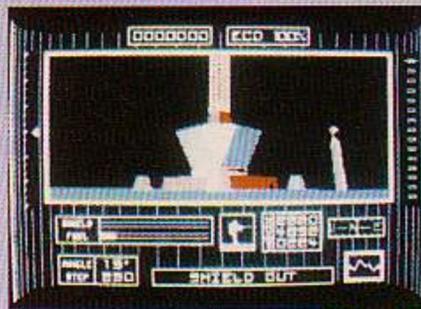
MARTECH

Tous les tempéraments gagners vont pouvoir se retrouver dans ce logiciel où il n'y a qu'un seul but : gagner à tout prix.

En effet, vous prenez place dans votre bolide afin de vivre la course destructive de l'Age de l'Espace, course se déroulant sur une piste permettant d'atteindre une grande vitesse et des sensations fortes... Alors tenez-vous prêts pour entrer dans la course avec The Fury.



INCENTIVE SOFTWARE



C'est ça ! A la dernière minute, nous l'avons enfin reçu ! Quoi donc ? Mais The Dark Side, bien sûr... Je vois déjà tous les adeptes de Driller qui commencent à saliver... Malheureusement, pour des raisons impératives de délais de bouclage nous n'avons pas le temps de le tester correctement ; alors, dans un premier temps nous vous offrons quelques photos d'écrans ce qui va vous permettre d'apprécier le graphisme. (Nous ne vous répétons pas le but du jeu car nous vous l'avons déjà énoncé dans le dernier numéro, alors...).



ERE INTERNATIONAL : NAISSANCE D'UN NOUVEAU LOGO



Le 14 juin était jour de fête chez Ere International ; en effet, il s'est effectué une transmutation de logo ; le nouveau logo, défini comme une mutation biologique et graphique de l'ancien, transmettant une énergie nouvelle et mystérieuse comparable à la Force Sacrée... Profitant d'un instant où toutes les ondes étaient positives la transmutation s'est passée sans aucune douleur et c'est alors que nous est apparu : EXXOS, dans toute sa splendeur. Nous vous livrons intégralement son ordre de mission maintenant qu'il est arrivé parmi nous :

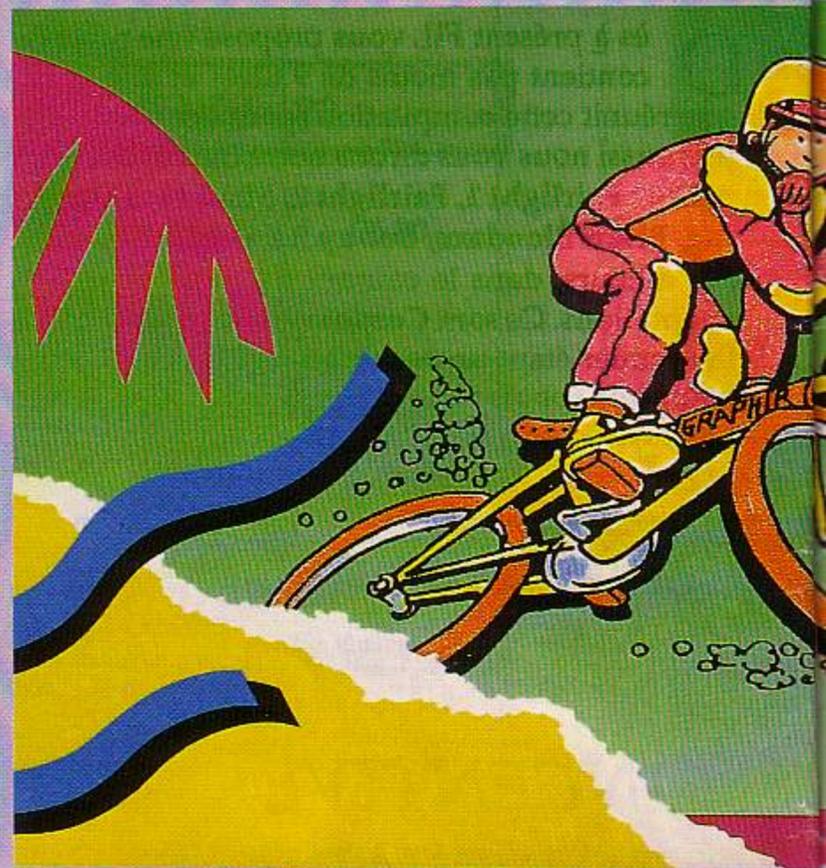
- Etre respecté par les consommateurs et craint par les pirates
- Etre un objet de culte pour toute la force de vente en France et sur la planète
- Etre une aide morale et spirituelle pour tout salarié du groupe dans le doute
- Etre plus meurtrier que la foudre en cas de trahison ou de mauvaises pensées
- Promettre d'augmenter le chiffre d'affaires !

EXXOS parviendra-t-il à remplir honorablement ses fonctions et qui sait à faire naître d'autres logos par de savantes mutations ? Seul l'avenir nous le dira !



CARRAZ EDITIONS

Carraz Editions est à juste titre connu et reconnu comme éditeur de jeux éducatifs et pratiquement le seul à s'intéresser à la catégorie des enfants de 3/6 ans ce qui nous réjouit. Dans ce cadre, Carraz Editions vient de signer la licence exclusive d'exploitation micro-informatique de la série télévisée "Les petits malins" qui est diffusée tous les dimanches à 18 h sur FR3. Ainsi, dès septembre, Bobby, Pathy et les autres vivront de nouvelles aventures sur votre écran de CPC au travers des deux logiciels suivants : **Bobby fête son anniversaire** permettra aux jeunes enfants de développer l'attention et le sens de la déduction, quant à **Coloriage**, il invitera à colorier les héros des Petits Malins. A noter que ces deux logiciels feront l'objet d'une animation et d'un concours sur le stand Carraz Editions de l'Amstrad Expo. Enfin sachez qu'une adaptation de Vie et Mort des Dinosaures sera disponible sur CPC dès la rentrée...



CEDIC NATHAN

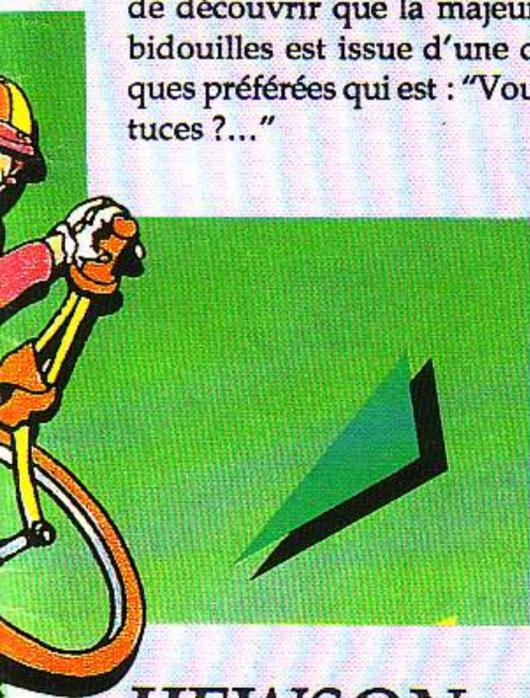
Toujours dans le secteur des logiciels éducatifs, les Editions Cedic Nathan proposent, en collaboration avec les Editions Nathan, une opération intitulée **Nathan Vacances**. Ainsi pour l'achat de 2 logiciels, vous recevrez gratuitement un cahier de vacances (j'en vois dans les rangs qui font la moue !...) Attention pour les CPC, l'opération Nathan Vacances porte sur les 8 titres suivants : J'apprends à écrire, J'apprends à lire, J'apprends les nombres, J'apprends à observer, Apprends-moi à compter, Apprends-moi à lire 1 et Apprends-moi à lire 2.



MICROMANIA

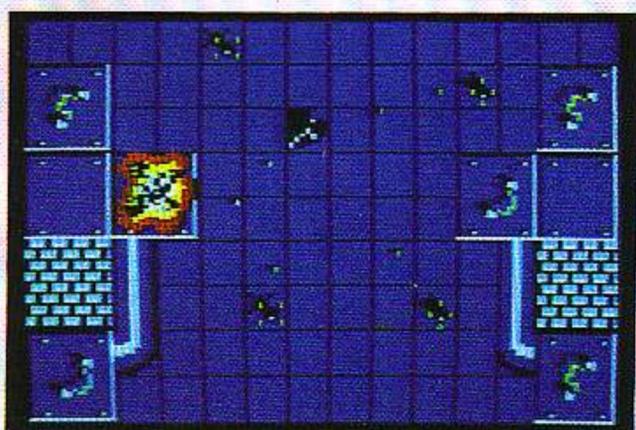
Toute la période d'été est propice aux opérations dites de vacances et Micromania ne sera pas en reste par le biais de son serveur auquel vous pouvez accéder par le biais du 3615 code MICROMANIA. En effet, chaque jour pendant tous les mois de juillet et août, vous pourrez gagner 10 logiciels à condition bien sûr de répondre correctement à une question concernant des logiciels de jeux... Super !

Et si par hasard vous en profitez pour aller faire un tour du côté de la rubrique Trucs et Astuces, vous serez flattés comme nous de découvrir que la majeure partie des bidouilles est issue d'une de vos rubriques préférées qui est : "Vous avez dit astuces ?..."



HEWSON

Vous voulez du shoot'em up pur et dur ? Vous allez être servis avec *Marauder* qui doit être disponible dès ce mois-ci ; avec votre "char d'assaut", préparez-vous à affronter grâce à votre super laser bombes "en chute libre" ou "sifflantes" et missiles venant de tous les horizons...



Peter Pan

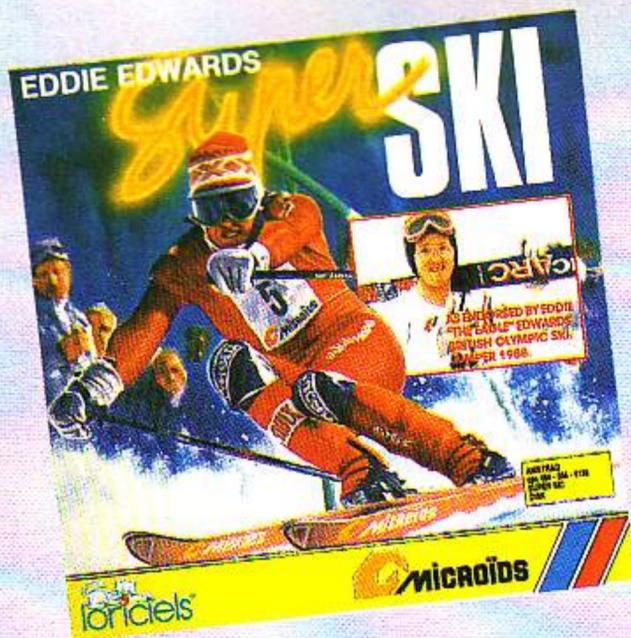
Freedom

Emma nueelle

COKTEL VISION

Comme la plupart des éditeurs, Coktel Vision prépare activement la rentrée avec des logiciels en tout genre dont nous vous livrons des images en avant-première. Tout d'abord, pour les petits entre 4 et 8 ans, *Peter Pan* sera là pour les inviter à voyager avec lui à travers la forêt et le pays. Ce logiciel inspiré du roman écrit par J. M. Barrie permettra à l'enfant de rencontrer des indiens, de découvrir les sirènes du Lagon et bien sûr de combattre les pirates et le méchant Capitaine Crochet... Pour les plus grands, *Freedom* proposera un wargame d'action et un jeu de rôle sur fond de révolte d'esclaves dans une plantation en milieu tropical. Quant au 3ème logiciel que nous vous présentons, il suffira de vous dire que c'est un logiciel d'aventure et d'action prévu pour octobre 1988 car je vous vois déjà en train de dévorer la photo... Son nom, quand même Emma-nuelle...



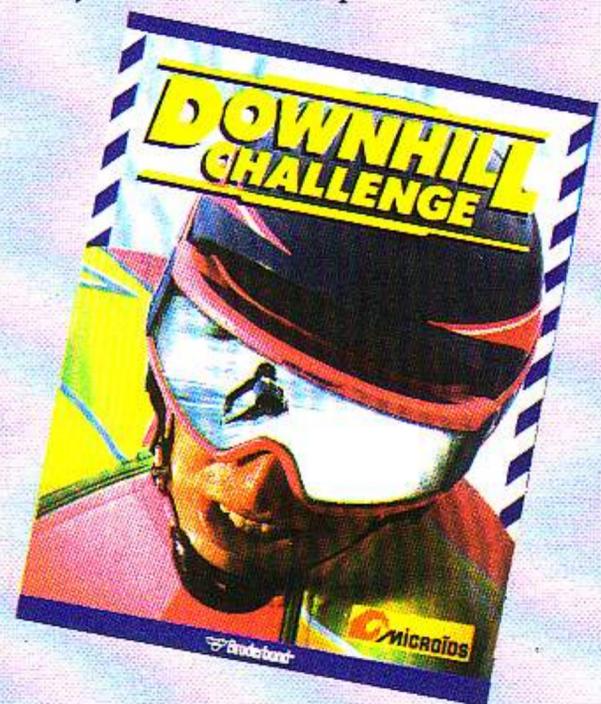


MICROIDS

Décidément nos éditeurs français de jeux ont décidé de jouer plein pot la carte de l'exportation pour leurs produits. En ce qui concerne Microïds, c'était déjà chose faite pour Grand Prix 500 cc et voici que maintenant Super Ski entre dans la ronde...

Du côté de l'Angleterre, Microïds a décidé d'associer son nom à celui d'Eddie Edwards qui est devenu un véritable héros national dans son pays ; en effet, jugez plutôt. Cet homme surnommé l'Aigle a su s'imposer seul aux Jeux Olympiques d'Hiver de Calgary en finançant totalement son séjour et sa participation. Impressionnant, non ?

Du côté des Etats-Unis, déjà un an de partenariat entre Microïds et Broderbun Software, soit 40000 Superbike Challenge commercialisés et une distinction décernée par un jury composé de professionnels de la micro, le "C.E.S AWARD". Et le mois dernier, Microïds était présent au C.E.S. de Chicago pour présenter une version américaine de Super Ski, **Downhill Challenge**, dont nous vous livrons la jaquette, très sympa, et qui a semble-t-il déjà suscité beaucoup d'intérêt...



Mach 3 dans "On va gagner" sur FR3

LORICIELS

Vous qui êtes déjà sur les plages en train de bronzer ou qui profitez des bons vents pour passer la journée à faire de la planche à voile, n'éprouvez aucune angoisse à éprouver en vous demandant ce que vous donnerez "à manger" à votre CPC dès votre retour !

En effet, Loriciels ne nous réserve pas moins de 10 titres pour la rentrée et, en plus, il y en aura pour tout le monde : des jeux d'arcades, des jeux d'aventures, des simulations... et des sensations fortes. En voici un petit aperçu : qui n'a jamais entendu parler de Mata Hari cette superbe, étrange et mystérieuse espionne ? Eh bien, l'auteur de Billy La Banlieue et de Charly Diams nous fera vivre une de ses aventures. Pour ce qui est des adaptations de dessin animé, nous constatons que ce secteur n'a pas été oublié puisque Cobra II ne va pas tarder à faire son apparition dans une version complètement remaniée par rapport à la première : cette fois, Cobra évolue dans un décor multidimensionnel avec de nouveaux personnages autour de lui...

Mais ce n'est pas tout ! Vous savez tous maintenant que Loriciels sponsorise la Porsche pilotée par René Metge ; à ce propos, aux dernières nouvelles, la Porsche de Loriciels est 3ème au classement général du Trophée Porsche 944 Turbo Cup ce qui n'est pas mal du tout !... Ainsi, ce qui était prévisible va se réaliser : nous verrons bientôt sur nos écrans un grand

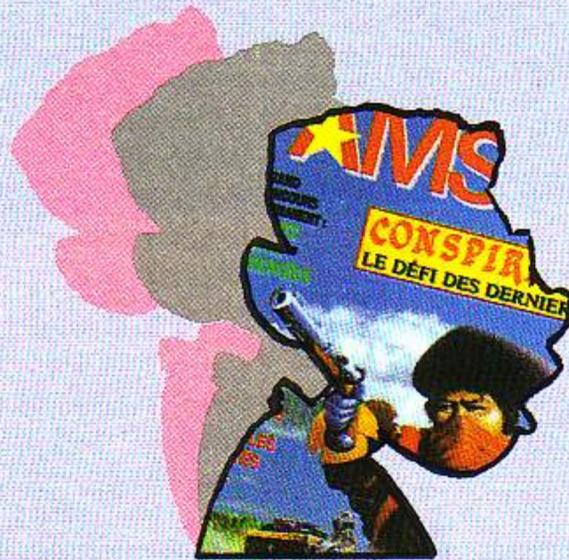
logiciel sur la Porsche 944 Turbo Cup, logiciel développé suivant les conseils techniques de René Metge, ce qui est parfaitement logique.

Et le studio d'Annecy, que devient-il dans tout cela ? Apparemment il va bien puisqu'après Forteresse et Pharaon, il nous concocte un superbe logiciel d'aventure simulation, d'après une idée totalement inédite mais chut ! C'en est encore au niveau du secret...

Enfin pour en terminer avec les nouvelles de Loriciels qui, il faut le reconnaître, sont très fournies ce mois-ci, deux annonces : tout d'abord Loriciels participe toujours à l'émission du mercredi sur FR3 "On va gagner" ; au début le jeu de l'ordinateur se faisait avec Space Racer ; dorénavant, les jeunes candidats pourront s'affronter avec Mach 3. A noter que pendant l'été l'émission se déroulera en direct du Futuroscope de Poitiers, une bonne raison de vous rendre là-bas si vous n'avez pas encore eu l'occasion de découvrir ce haut lieu de la technologie ouvert depuis déjà plus de 18 mois ! Quant à la seconde annonce, elle concerne la distribution de Loriciels qui avait commencé à sillonner les routes de France dès Noël dernier. Cette expérience ayant été concluante, c'est désormais une véritable "flotte" de voitures aux couleurs de Loriciels qui va par monts et par vaux. Alors, si au détour du chemin, vous apercevez le bout de la queue du chat... n'hésitez pas, allez lui dire bonjour !

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- **A'N'F SOFTWARE**, London
Tél. 01.439.0666
- **ACTIVISION**, 75008 Paris
Tél. 1.42.99.17.85
- **BUG BYTE**, London - Tél. 01.439.0666
- **BRITISH TELECOM**, London
Tél. 01.379.6755
- **CASCADE GAMES**, Harrogate
Tél. (0423) 525325
- **CHIP**, 75011 Paris - Tél. 1.43.57.26.03
- **COBRA SOFT**, 71104 Chalon-s/-Saone
Tél. 85.93.20.01
- **COCONUT**, 75011 Paris
Tél. 1.43.55.63.00
- **COKTEL VISION**, 92100 Boulogne
Tél. 1.46.04.70.85
- **D3M**, 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. 1.47.47.16.00
- **DUCHET COMPUTERS**, Chepstow
Tél. 44.291.257.80
- **ELITE**, diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE**, Manchester
- **ERE INFORMATIQUE**,
94200 Ivry-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR**, 75005 Paris
Tél. 1.42.04.57.30
- **FIL**, 93175 Bagnole - Tél. 1.48.97.44.44
- **FREE GAME BLOT**, 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS**, Sheffield
Tél. (0742) 753.423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL**,
56200 La Gacilly - Tél. 99.08.90.88
- **IGL**, 35000 Rennes - Tél. 99.79.03.60
- **IMAGINE**, 06740
Chateauneuf-de-Grasse - Tél. 93.42.57.12
- **INFOGAMES**, 69100 Villeurbanne
Tél. 78.03.18.46
- **INNELEC**, 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **LOISITECH**, 93106 Montreuil
Tél. 1.48.59.72.76
- **LORICIELS**, 92500 Rueil Malmaison
Tél. 1.47.52.18.18
- **MICROIDS**, 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA**, MICROPROSE
06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12
- **MICROPOOL**, 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **MIRRORSOFT**, London
Tél. 01.377.48.37
- **OCEAN**, 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12
- **ORDIVIDUEL**, 94300 Vincennes
Tél. 1.43.28.22.06
- **PSS**, Coventry - Tél. (0203) 667.556
- **SOFTHAWK**, 38000 Grenoble
Tél. 76.47.32.51
- **TITUS**, 93220 Gagny
Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT**, 94000 Créteil
Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD**, 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12



SONDAGE AMSTAR

Vous êtes vraiment très très nombreux nous répondre par le biais du sondage lancé dans notre n° 21 ; afin d'étudier à fond toutes vos suggestions, accordez-nous l'été pour le dépouiller entièrement. Malgré tout, nous mettons en place dès ce numéro un détail que vous avez demandé en masse : avec la liste des gagnants des concours nous publierons désormais les réponses qu'il fallait donner et les "mauvais esprits" ne pourront plus dire que c'est du bidon... Non, mais !

AGENDA

Vous êtes nombreux à nous écrire ou à nous téléphoner afin de connaître les dates et lieux des prochaines manifestations Amstrad organisés en France ; pour l'instant, en voici deux qui se tiendront à Paris :

- Le Festival de la Micro (donc toutes machines confondues) se déroulera du 14 au 17 octobre 1988.
- L'Amstrad Expo aura lieu, quant à elle, du 4 au 6 novembre 1988.

BOURSE DU LOGICIEL JEUX

**EXCHANGE
FLASH**

Le Paradis des Branchés

Vous avez découvert la solution de vos jeux ou ceux-ci ne vous passionnent plus. Vendez-les, échangez-les, achetez de nouveaux jeux.

OCTET CLUB - B.P. 8 - 63510 AULNAT
73 91 54 57

Bon pour documentation (sans engagement)

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code : _____ Ville _____



ELITE

Pour la rentrée (qui sait même peut-être pour le mois d'août !), Elite nous concocte une arcade simulation, Aquablast, qui risque de vous éclabousser. En effet, à bord de votre hors-bord, équipé d'un canon bien sûr !, vous devez effectuer plein pot une mission ; mais, bien entendu, la rivière est jonchée de rochers et autres hors-bords que vous pouvez détruire ou éviter par des plans inclinés... tout en étant attaqué par des avions ou des hélicoptères. Ce jeu, qui fait penser à un mélange de Quad et Space Racer, vous propose 3 missions respectivement dans les fjords de Norvège, le golf du Middle East pour terminer dans la jungle sud-américaine ce qui laisse supposer un beau voyage...

Par ailleurs vous découvrirez dès notre prochain numéro un banc d'essai de Hoppingmad qui aura sur vous des effets rebondissants. Je m'explique : vous êtes une suite de 4 boules qui, tel un serpent, avancent en bondissant. La forêt est peut-être agréable mais pleine d'éléments hostiles ; malgré tout, mangez des pommes et récoltez 10 ballons et alors vous pourrez passer au niveau suivant. Mais attention, on veut bien vous laisser 3 vies mais pas une de plus alors sachez bondir au bon moment et autrement aplatissez-vous ! (ce qui n'est pas facile, je peux vous le garantir, pour une boule !).



OSCAR DU LOGICIEL DE GOLF 1988

Nous vous avons annoncé le mois dernier la compétition devant se dérouler les 17 et 18 juin derniers à la FNAC Etoile afin de décerner le premier Oscar du logiciel de golf 1988. Sur les 5 logiciels "en course", respectivement "Game of Golf", "Golf Champion Ship", "Great Golf", "Leader Board" et "World Tour Golf", c'est US Gold avec Leader Board qui s'est vu décerner ce premier Oscar matérialisé par ce magnifique golfeur en plein exercice de ses fonctions...



GREMLIN GRAPHICS

Afin de faire une entrée triomphale, il a décidé de rester en coulisse jusqu'à ce que tout soit parfait mais ne vous impatientez plus car ça y est, il montre le bout de son nez ce mois-ci. Qui ça ? Mais Mickey Mouse, bien sûr ! Et dans la foulée, enfin si l'on peut dire puisqu'il s'agit de skate, vous allez pouvoir vous défouler grâce à Skate Crazy qui jusqu'à présent n'était annoncé que sur Commodore ; alors, vérifiez votre engin et tenez-vous prêts pour le départ.

VIXEN

Arcade/Aventure

Laissez-moi vous conter l'édifiante histoire de la planète Granath. En des temps reculés, à des millions d'années lumière de notre terre adorée, circulait sur une orbite harmonieuse une planète jolies. Le moindre voyageur interstellaire égaré dans ces parages n'aurait pu déceler la moindre trace de planétoïde. Et pour cause : Granath était située dans un univers parallèle. Malgré tout, la vie était apparue sous la forme saurienne. Il y avait donc une flopée de bestioles poilues et écailleuses. Parmi ces dinosauriens, il subsiste quelques mammifères du type renard. Vixen est une charmante personne dont le physique ne peut être que comparé à son intelligence supérieure. Ajoutons à cela qu'elle possède un fouet dont elle sait très bien se servir. Ne nous posons pas plus longtemps la question légitime concernant le passé de cette créature aux allures de Tarzan femelle. En effet, Vixen aurait été abandonnée (quelle erreur !) puis recueillie par un renard qui l'éleva et la conduisit jusqu'à l'âge adulte. Cette suite d'événements plutôt hasardeux lui permit de devenir l'héroïne que voici, que voilà. Mais assez discuté, des monstres attendent d'être boutés hors de Granath.

La surface de la planète est fracturée par de menus reliefs : des bosses, des creux et autres fosses mortelles. Vixen avance donc d'un pas souple et délié, chaque "rencontre" avec une gemme lui permet de renforcer ses capacités naturelles. Aux

branches d'arbres griffus pendent des sphères. Celles-ci contiennent des têtes de renard qui pourraient être appelées bonus si tel était mon bon plaisir. Un seul coup de fouet permet l'ouverture des volumes et la récupération des têtes. Pour chaque renard "absorbé" le degré de "renartitude" augmente. Lorsque Vixen aura



j'ai oublié de vous prévenir d'une présence inopportune dans les étages supérieurs : une horde de bestioles assaille perpétuellement la pauvre Vixen. Il faut d'ailleurs

atteint le degré maximum, elle obtiendra un pouvoir supplémentaire : elle deviendra renarde et devra parcourir un terrain encombré de super gemmes mais heureusement débarrassé d'adversaires. A propos, ma mémoire me jouant des tours,

remarquer que les créatures en question sont loin de représenter le prototype du saurien. Malgré ces petits détails de genèse, Vixen continue son chemin en accumulant les morts ennemis ainsi que les têtes de renard.

Certaines gemmes renferment des pouvoirs utiles telle la destruction totale des adversaires environnants ou des surprises en point d'interrogation.

Malgré cela, Vixen pourra-t-elle échapper à la mort horrible que lui réservent les monstres en cas de contact intempestif ? Cela dépend uniquement de votre habileté.

Notre avis :

Les graphismes et les animations sont à la hauteur de ce jeu original (principalement en raison de son héroïne). Bien sûr on aimerait parfois pouvoir agir plus rapidement afin de détruire les adversaires horripilants mais l'intérêt est soutenu et l'on espère toujours mieux réussir au niveau "renard".

BAD CAT

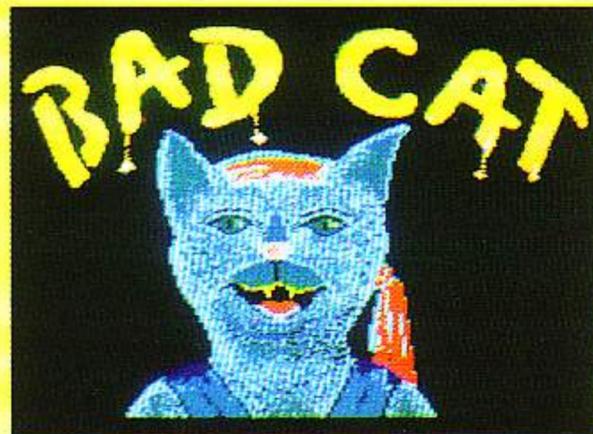
Arcade/Simulation

Alors que nous sommes tout proche des prochains Jeux Olympiques qui doivent se dérouler à Séoul, tous les préparatifs se font petit à petit et fébrilement les habitants de cette ville imaginent déjà toutes les épreuves qui vont se dérouler sous leurs yeux ébahis. Seulement, ils ne savent pas tout ; ils ne sont pas allés faire un tour du côté des chats de gouttière qui en préparent une bien bonne !

Ils ont décidé eux aussi d'organiser leurs propres Jeux et croyez-moi les répétitions ne sont pas tristes ; en voici un aperçu : tout d'abord, il s'agit de traverser le parc de la ville afin d'atteindre une moto. Bien entendu, il y a des obstacles à sauter comme des murs ou des rivières (et en bon matou vous n'aimez pas ça du tout) ; mais il y a aussi la balle sur laquelle il faut maintenir son équilibre et les trampolines pour sauter plus haut. Il faut noter que le premier parcours est chronométré et que si vous le parcourez dans les temps vous bénéficiez d'un bonus. Ensuite, étant donné que toutes les disciplines sportives ne se trouvent pas dans le même endroit, il faut vous rendre dans le centre suivant à un autre endroit de la ville pour la seconde épreuve, mais vous ne devez avoir aucune inquiétude car grâce à la moto que vous avez obtenue en fin de première épreuve, vous pouvez vous déplacer rapidement.

Dans la seconde épreuve, vous êtes dans une arène sur un tabouret flottant puisque vous êtes au-dessus d'une piscine et devez attraper les figures géométriques

qui vous sont demandées dans une banderole qui défile au-dessus de vous. Et, si vous parvenez à toutes les attraper, eh bien, on recommence ! (on se croirait en plein "Intervilles")... Après un autre interlude pour se rendre cette fois dans les égouts, il s'agit alors de les traverser de part en part en évitant bien les eaux sales et puantes qui s'y trouvent (décidément, ils en font exprès de nous mettre dans un



Aussi, après un dernier petit voyage dans la ville, vous vous retrouvez dans un bar pour fêter votre victoire; Eh, attention, pas si tôt ! Car il y a encore une épreuve à ac-



univers humide !). Comme si cet inconvénient n'était pas suffisant, il faut aussi résister à l'assaut des rats, échapper au crocodile en utilisant des tuyaux en hauteur... bref, tout cela est d'un épuisement, même pour un bon matou des gouttières...

complir : affronter dans ce bar le célèbre bulldog. Pour cela, vous disposez de boules que vous devez lancer dans les pieds de votre adversaire et à chaque fois qu'il est touché il doit aller boire une bière. Mais, méfiez-vous, tout ceci est réciproque et une ou deux bières ça va, mais après !... bonjour les dégâts. J'espère que malgré tout, vous serez encore en état de recevoir votre médaille bien méritée...



Notre avis :

Voici un logiciel qui devrait bien vous amuser surtout si vous utilisez l'option vous permettant d'être 4 joueurs. Les graphismes sont fouillés et bien réalisés, l'animation est de qualité ; il faut toutefois signaler des points de contact qui ne sont pas toujours précis. Enfin, ne cherchez pas trop la difficulté dans ce logiciel, vous seriez déçu car il est relativement facile de terminer une épreuve dans les temps. Bonne distraction assurée.

HEWSON

GRAND CONCOURS

**▶ PERMANENT ◀**

Ce mois-ci, vous allez pouvoir concourir avec deux jeux de très bonne qualité que nous devons à un éditeur qui malheureusement n'est pas très connu en France : **Hewson**. Quant aux logiciels traités, ils ne vous sont pas inconnus car nous les avons déjà testés dans Amstar ; en effet, **Cybernoïd** est dans le n° 20 et **Nebulus** dans le n° 21. Juste un petit rappel : Nebulus est un jeu bien réalisé techniquement présentant un défilement 3D avec rotation qui vaut la peine d'être vu ; quant à Cybernoïd, il s'agit d'un superbe jeu d'arcade créé par le père d'Exolon qui n'était pas mal lui non plus, il faut le reconnaître ! Alors, entre deux bains de soleil et deux plongeurs dans la grande bleue, rechargez ces deux jeux et remplissez le questionnaire ci-contre !

**DRIVING!****LES LOTS**

- 1er prix : une télé-radio-réveil Kasai
- Du 2ème au 9ème prix : 3 logiciels Hewson
- Du 10ème au 19ème prix : 2 logiciels Hewson
- Du 20ème au 30ème prix : 1 logiciel Hewson
- 31ème prix : un abonnement de 6 mois à Amstar
- 32ème prix : un abonnement de 3 mois à Amstar

1 - Tous les fans de micro-informatique anglaise connaissent les deux "stars" de la programmation de Hewson ; l'un a programmé Cybernoïd et l'autre Nebulus. Qui sont-ils ?

Pour Nebulus : _____

Pour Cybernoïd : _____

2 - La compilation de Hewson "Four Smash Hits" comprend 4 super titres qui ont tous atteint les premières places du hit-parade anglais en 1987. Quels sont ces 4 titres ?

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

3 - Dans Nebulus, quelle est la couleur de la 2ème tour ?

4 - A bord de quoi arrivez-vous au pied des différentes tours dans Nebulus ?

5 - En plus de la mitrailleuse, de combien d'armes disposez-vous au cours du jeu dans Cybernoïd ?

2

5

7

6 - Au début de Cybernoïd, combien de vies avez-vous ?

7 - Combien de bulletins, avec toutes les réponses exactes, allons-nous recevoir ?

**Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR
Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ.**

Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

DERNIER DELAI LE 15 AOUT 1988

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Signature :

Si je gagne, je voudrais mon lot sur :

K7 DK

ASTUCES

De par votre courrier nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et qu'en conséquence nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

EXOLON (Cassette)

Après avoir découvert le dernier jeu de Raffaëlle Cecco, vous avez peut-être envie de ressortir sa précédente réalisation qui est superbe aussi mais malheureusement assez décourageante pour les non-initiés au maniement du joystick. Dans ce cas, réjouissez-vous car voici la possibilité d'obtenir des vies infinies, des munitions infinies et de l'énergie infinie, enfin tout quoi !...

Tapez donc le listing suivant et sauvegardez-le ; lorsque vous voulez l'utiliser, chargez-le puis mettez la cassette originale d'Exolon en place et faites tout simplement RUN... Ensuite, vous verrez, c'est fantastique !●

```

10 'Exolon cassette
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6
30 INK 2,18:INK 3,26:MODE 1
40 MEMORY &3FFF
50 LOAD "!LOADER",&4000
60 FOR F=&BE80 TO &BE98
70 READ A$:IF A$="END" THEN 100
80 POKE F,VAL("&"+A$)
90 NEXT F
100 CALL &BE80
110 DATA 21,B9,BE,22,53,41,C3,00
120 DATA 40,AF
130 DATA 32,59,11
140 DATA 32,7A,1F
150 DATA 32,25,2A,32,25,2B
160 DATA C3,00,01 ▲
  
```



BUBBLE BOBBLE

Dans l'option à deux joueurs de Bubble Bobble lorsqu'un des participants perd toutes ses vies, il suffit de taper 1 pour le joueur n° 1 et 2 pour le 2ème joueur afin de disposer de 6 "crédits" pour réapparaître.

C'est Bertrand BEAUMONT qui nous donne ce "truc" en soulignant qu'il n'y a que 80 tableaux et non 100.

NINJA SCOOTER SIMULATOR (Cassette)

Ça ressemble à Métrocross, on dirait Métrocross mais ce n'est pas Métrocross ; en effet, le principe est le même mais il est un peu moins joli, un peu plus facile et en plus, c'est un budget... Alors si vous voulez rouler, rouler, rouler sans plus jamais vous arrêter, faites craquer vos petits doigts alertes et rentrez tout de suite ces quelques datas... La suite se passera comme sur des roulettes !●



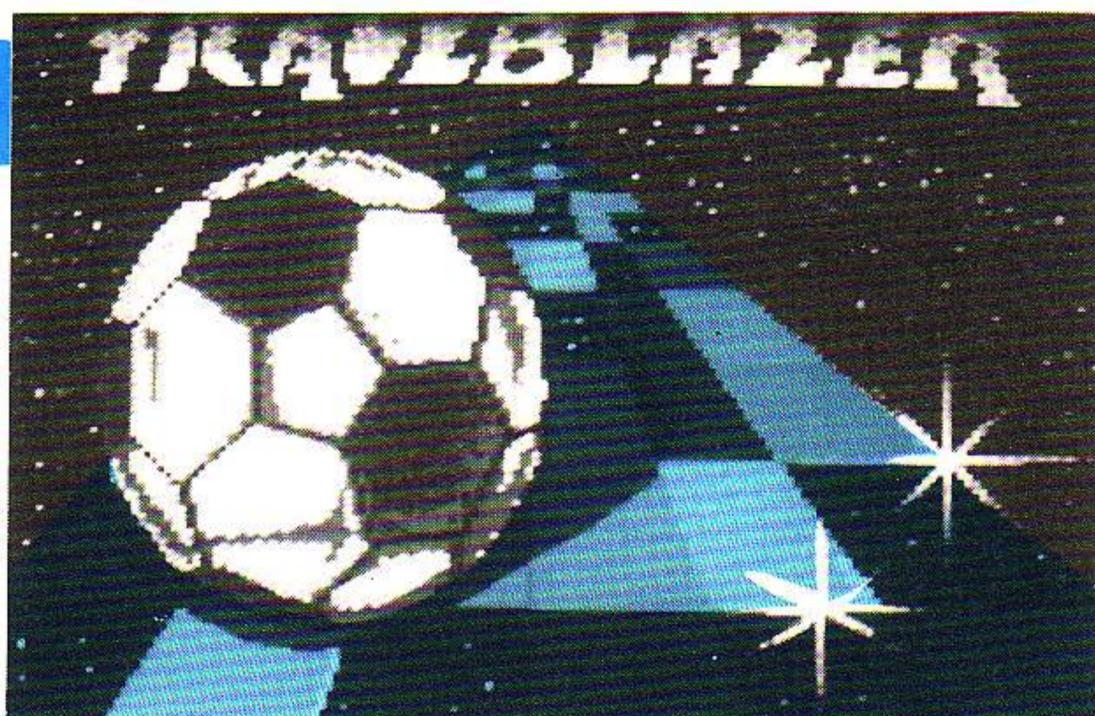
```
10 'Ninja scooter simulator cassette
20 DATA 2A,3B,BD,22,D1,BE
30 DATA 2A,01,BB,22,3B,BD
40 DATA 3E,C3,21,9A,BE,32
50 DATA 0E,BC,22,0F,BC,C3
60 DATA 00,3E,2A,D1,BE,22
70 DATA 3B,BD,CD,37,BD,21
80 DATA AC,BE,22,AC,01,C3
90 DATA 0E,BC,21,B7,6E,11
100 DATA 00,BE,ED,53,F7,20
110 DATA 01,3F,00,ED,B0,AF
```

```
120 DATA 32,95,6E,21,25,BE
130 DATA 22,09,BE,21,1F,BE
140 DATA 22,12,BE,22,1A,BE
150 DATA C3,00,66
160 FOR I=&BEBO TO &BED0
170 READ A$:A=VAL("&" + A$)
180 POKE I,A:B=B+A:NEXT
```

```
190 IF B(>843B THEN 36
200 MEMORY &3DFF:MODE 1
210 LOAD"!SCOOTER1"
220 WINDOW #1,1,20,3,3
230 WINDOW #2,1,20,5,5
240 BORDER 0:CALL &BEBO
250 PRINT"Erreur dans les data ▲"
```

TRAILBLAZER (Cassette)

Trailblazer est un jeu qui porte vaillamment ses deux années d'existence et n'a peut-être pas encore trouvé son équivalent (dans la catégorie) pour vous faire perdre la boule ! Alors avec ce petit programme, vous pourrez enfin voir la fin de chaque piste puisque le compte à rebours se déroule normalement mais finit par se bloquer jusqu'à ce que vous ayez atteint le bout de piste... Alors vite aux cases jaunes, blanches, vertes ou bleues et gare aux trous !●



```
10 'Trailblazer cassette
20 MEMORY &344:MODE 1:T=0
30 FOR N=&345 TO &366
40 READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 T=T+A:POKE N,A:NEXT
60 IF T=&9FC THEN CALL &345
70 PRINT"Erreur dans les data"
80 DATA 21,00,20,11,00,02,3E,16
90 DATA CD,A1,BC,21,57,03,22,83
100 DATA 20,C3,00,20,AF,32,50,23
110 DATA 32,C3,24,32,D4,24,C3,00
120 DATA 04,A9▲
```

PROFESSION DETECTIVE (Zeus)

Voici livrés en vrac quelques conseils pour faire progresser l'enquête dans le cadre de votre nouveau métier : détective... Si vous désirez monter dans le train, il vous faut aller chez le boulanger, prendre des bonbons et les examiner pour trouver le mot "PHHEEZES".

Mais attention, il faut également avoir pris la bouteille de Whisky qui se trouve dans la cuisine des Pez afin d'en faire cadeau au clodo qui deviendra alors très bavard et vous dira le mot de passe qu'il vous faudra donner aux loubards si vous voulez conserver une belle "gueule". Enfin, si au détour du chemin vous vous retrouvez face au vampire, pas d'hésitation, dites-lui "SHIGNISVA" et vous n'aurez aucun problème...



L'HERITAGE SUITE (Pascal DEWAILLY)

Lorsque vous êtes à Las Vegas, apparait un plan. Pour bien débuter, allez :

– A l'endroit marqué BC, quand vous entrez il y a un striptease. Attendez la fin de ce strip et pointez votre curseur sur stripteaseuse, l'échange se fera automatiquement.

– Pour pouvoir gagner des sommes importantes (au minimum 30000\$), il faut aller à desk's center et de là, prendre la porte marquée LOAN (mettre curseur sur poignée), il s'agit du jeu de la roulette russe. Il faut prendre le revolver et autant de balles que l'on veut (5 maxi) sachant que chacune rapporte 30000\$. Pour appuyer sur la gâchette, mettre le curseur sur celle-ci.

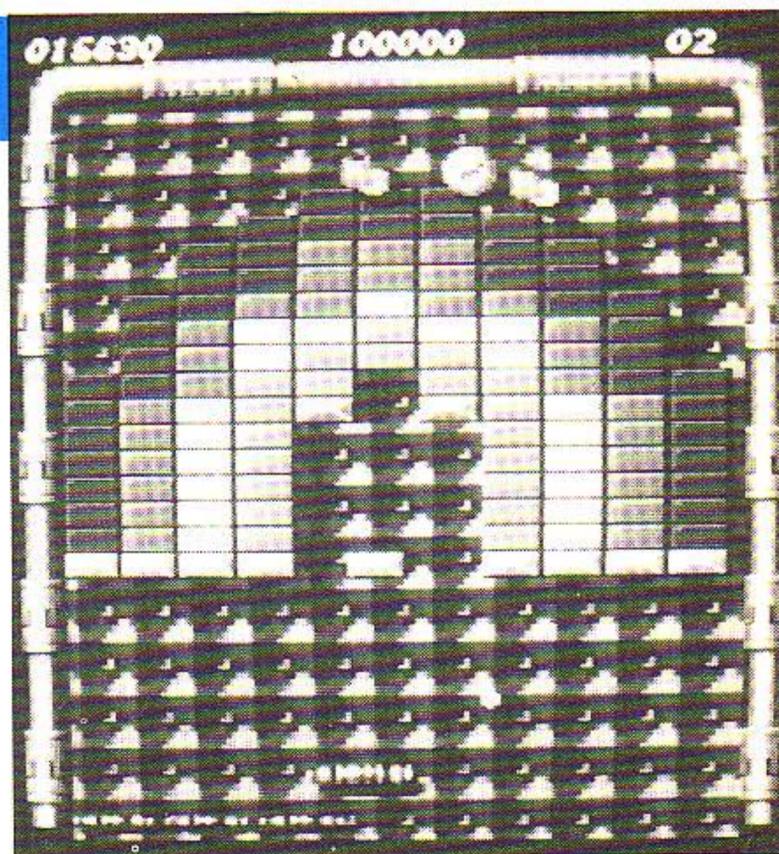
– Pour gagner des sommes allant de 10 à 1300\$ aller au jeu de la roulette qui est en dessous du DUNES et miser de 10 à 1300\$ non pas sur 1,2, 3, 4 mais sur 1234 (la case qui se trouve en haut du tapis de la roulette). Il faut refaire plusieurs fois cette opération et aussi rejouer à la fameuse roulette russe.

Une fois les 1000000\$ réunis, il faut revenir à DESK'S CENTER et à NOTARY (toujours le curseur sur la poignée de la porte) ET LA IL VOUS LIRA VOTRE HERITAGE... FAMEUX NON ?●

vous pourrez tranquillement commencer à jouer... Si par hasard, vous voulez changer de tableau, appuyez sur la touche ESC et ô miracle, les deux portes s'ouvrent : il ne vous reste donc plus qu'à choisir votre sortie !●

ARKANOID 2 SUITE (F. Xavier BOUHIER)

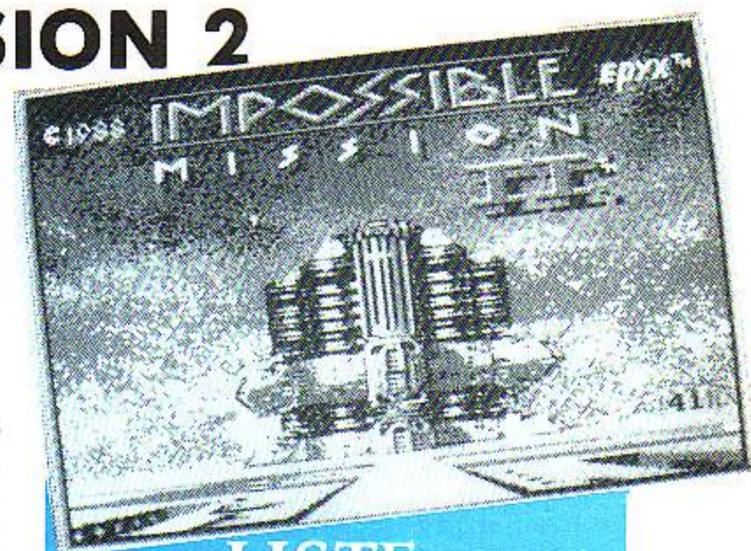
En veux-tu ? En voilà ! Décidément, Arkanoid 2 semble déchaîner les passions pour ce qui est de trouver des "trucs". Cette fois, l'astuce proposée est à la fois simple et pratique car elle vous permet de passer à un autre tableau dès que vous en avez envie ; pour cela, lorsque le jeu est chargé, surtout n'appuyez pas tout de suite sur le bouton Fire ou la barre espace... Par contre, appuyez en même temps sur les touches R, T et F, à cet instant, la bordure de l'écran changera de couleur et



AMSTAR 19 : IMPOSSIBLE MISSION 2

LES RESULTATS

Il semblerait qu'Elvin Atombender vous ait posé quelques problèmes ; c'est vrai aussi qu'il a eu un peu de retard pour rejoindre notre sol français ce qui fait que ceci explique peut-être cela... Toujours est-il que nous vous donnons les noms des gagnants ainsi que les réponses aux questions qui étaient posées, comme cela les malheureux perdants pourront retrouver leurs erreurs.



LISTE DES GAGNANTS

1 - Combien de tours composent la base ?	8
2 - Quel est le nom de l'agent secret que vous jouez ?	Elvin Atombender
3 - Combien de chiffres composent le mot de passe qui vous permet de passer d'une base à l'autre ?	3 chiffres
4 - Quel est le dernier jeu d'Epyx sorti sur Amstrad CPC ?	California Games
5 - Combien de simulations sportives à plusieurs épreuves, Epyx a-t-il produit ?	5
6 - Citez-les.	World Games, Summer Games, Summer Games 2, Winter Games, California Games.

1er :

Sylvain KOUBDJANIAN - LYON gagne un bon d'achat de 3000 F

2ème :

Olivier LAURENT - ST ANGEL gagne un radio-cassette

3ème au 8ème :

Benoît BONNAFY - ST YRIEIX LA PERCHE

Loïc KIJ - RETHONVILLERS

Laurent BOURGITTEAU-GUIARD - ST MEDARD EN JALLES

David GERBANDIER - CAMBRAI

Franck POETTO - ST AUBAN

Sylvain LEDINS - BREST

Ils gagnent un sweat-shirt US Gold + 1 jeu Epyx US Gold.

9ème au 15ème :

Sophie BOUILHAUD - AVIGNON

Gilles BELLE FONTAINE - NOGENT SUR MARNE

Olivier PEREZ - CASTELNAU LE LEZ

Alphonse GUILLEMET - MARCILLY S/EURE

Samy RETIEB MARTIN - CLERMONT FERRAND

Jean-Christophe MAGENTIES - LOVEY

Fabien ESQUIEU - ST GERMAIN LES VERGNES

Gagnent 1 jeu Epyx US Gold.



PONGGO



Ponggo, c'est le charmant prénom d'un pingouin, citoyen de l'Arctique. Son but dans la vie est assez simple : il rêve de réunir des diamants qu'il trouve sur la banquise. C'est là, son rêve le plus cher. Drôle d'idée, non ? Mais l'originalité comportementale du petit animal n'est pas très bien supportée par des créatures étranges qui n'ont qu'une idée : dévorer Ponggo. Le seul moyen de défense que lui autorise la nature, ce sont des blocs de glace disposés sur le sol gelé. Puisque le support n'offre pratiquement aucune résistance au mouvement, les glaçons géants se laissent facilement déplacer et peuvent ainsi servir d'armes (pour écraser les adversaires) ou de murs afin de bloquer la glisse des diamants. A l'intérieur de certains glaçons, se trouvent des œufs d'Alien. N'hésitez pas à briser la glace, les recouvrir cela empêchera la venue de futurs monstres.

◆ Mikaël HERIN ◆
(n° 19 du concours AMSTAR)

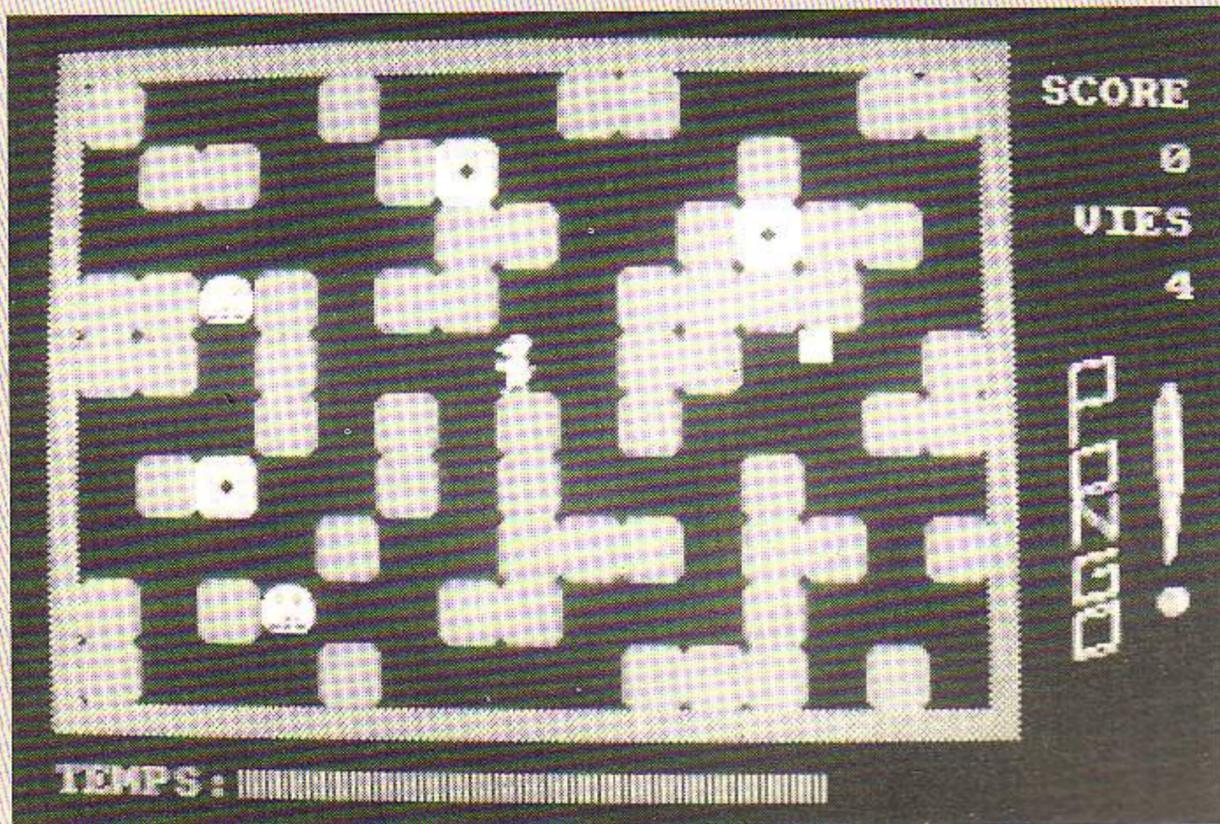


```

10 ***** \>LA
20 * LE TRIO INFERNAL * \>LB
30 * PRESENTE * \>LC
40 * ----- * \>LD
50 * P O N G G O ! ! ! * \>LE
60 * * \>LF
70 * 1986 CPC 464, 664 & 6128 * \>LG
80 * ----- * \>LH
90 * IDEE LAURENT FLOURY * \>LJ
100 * GRAPHISME FABRICE FLOURY * \>RB
110 * PAGE ECRAN CHABANE HAMIDI* \>RC
120 * PROGRAMME MIKAEL HERIN * \>RD
130 ***** \>RE
140 * \>RF
150 GOTO 4320 \>FC
160 ON BREAK GOSUB 4280 \>QW
    
```

```

170 ENT -5,14,-10,1,1,120,1:ENV 5,1 >MZ \
,15,1,15,-1,12:ENV 1,8,-1,10:ENT 1,
1,-1,14:ENV 2,8,-1,1:ENT 2,1,-1,14
180 KEY 137,"mode 2:ink 0,0:paper 0 >CQ \
:border 0:ink 1,18:pen 1"+CHR$(13)
190 SYMBOL AFTER 32 >NH \
200 SYMBOL 125,0,15,23,63,255,63,14 >ET \
,159
210 SYMBOL 126,0,0,128,128,0,0,0,0 >AA \
220 SYMBOL 127,255,255,31,31,31,30, >GJ \
17,101
230 SYMBOL 129,0,64,128,128,0,0,0,0 >AG \
240 SYMBOL 130,0,0,1,1,0,0,0,0 >WL \
250 SYMBOL 131,0,240,232,252,255,25 >KR \
2,112,249
260 SYMBOL 132,0,2,1,1,0,0,0,0 >WT \
270 SYMBOL 133,255,255,252,252,252, >MD \
120,136,198
280 SYMBOL 190,60,92,252,249,252,12 >JZ \
6,52,127
290 SYMBOL 191,244,206,255,255,255, >KB \
95,135,34
300 SYMBOL 192,201,249,244,254,222, >LR \
236,121,60
310 SYMBOL 193,248,253,235,119,127, >MK \
255,254,252
320 SYMBOL 134,0,115,21,20,20,18,19 >DJ \
,31
330 SYMBOL 135,0,206,168,40,40,72,2 >GT \
00,248
340 SYMBOL 136,3,7,7,7,7,7,5,14 >XW \
350 SYMBOL 137,192,224,224,224,224, >ML \
224,160,112
360 SYMBOL 138,115,23,23,23,19,19,3 >DF \
1,3
370 SYMBOL 139,206,232,232,232,200, >ML \
200,248,192
380 SYMBOL 140,7,7,7,7,7,5,14,0 >XR \
390 SYMBOL 141,224,224,224,224,224, >KL \
160,112,0
400 SYMBOL 142,128,69,170,85,170,85 >GQ \
,42,16
410 SYMBOL 144,84,42,84,42,21,42,84 >EJ \
,168
420 SYMBOL 146,0,7,31,59,53,123,127 >EY \
,127
    
```



PROGRAMMES

430 SYMBOL 147,0,224,248,220,172,22 >KB
2,254,254
440 SYMBOL 148,127,122,127,34,31,0, >DR
0,0
450 SYMBOL 149,254,94,254,68,248,0, >DY
0,0
460 SYMBOL 150,63,127,255,255,255,2 >LQ
55,254,252
470 SYMBOL 151,252,254,255,255,255, >LT
255,127,63
480 SYMBOL 152,63,127,255,255,255,2 >LZ
55,255,255
490 SYMBOL 153,252,254,255,255,255, >MW
255,255,255
500 SYMBOL 154,255,255,255,255,255, >LU
255,127,63
510 SYMBOL 123,255,255,255,255,255, >MK
255,254,252
520 SYMBOL 155,0,1,3,7,7,15,15,31 >ZP
530 SYMBOL 156,0,128,192,224,224,24 >KD
0,240,248
540 SYMBOL 157,31,31,31,31,31,15,7, >BW
0
550 SYMBOL 158,248,248,248,248,248, >KD
240,224,0
560 SYMBOL 159,64,33,147,71,39,15,7 >EA
,18
570 SYMBOL 160,1,130,196,225,226,24 >JL
4,112,56
580 SYMBOL 161,24,29,31,31,95,143,7 >CB
,0
590 SYMBOL 163,0,15,9,17,17,33,33,6 >CM
5
600 SYMBOL 164,0,0,3,4,9,112,64,126 >BF
610 SYMBOL 165,0,0,192,32,32,32,32, >CF
32
620 SYMBOL 166,0,240,144,136,136,13 >KP
2,132,130
630 SYMBOL 167,65,65,64,128,128,159 >JM
,152,152
640 SYMBOL 168,68,4,252,0,0,152,24, >CY
24
650 SYMBOL 169,32,32,31,0,0,14,13,1 >BU
2
660 SYMBOL 170,130,130,2,1,1,57,89, >DF
153
670 SYMBOL 171,158,152,152,152,128, >MK
128,128,128
680 SYMBOL 162,144,192,232,248,250, >HD
241,224
690 SYMBOL 172,24,24,24,31,0,0,0,12 >BV
4
700 SYMBOL 173,12,12,12,228,0,0,0,6 >BM
2
710 SYMBOL 174,25,25,25,25,1,1,1,1 >AV
720 SYMBOL 175,67,76,48,32,0,0,0,0 >AJ

730 SYMBOL 176,130,4,4,8,8,31,21,21 >BM
740 SYMBOL 177,65,32,32,16,16,248,1 >GE
68,168
750 SYMBOL 178,194,50,12,4,0,0,0,0 >AX
760 >TD
770 'ASSEMBLAGES >TE
780 >TF
790 pg\$=CHR\$(125)+CHR\$(126)+CHR\$(8) >VM
+CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(127)+CHR\$(12
9)
800 pd\$=CHR\$(130)+CHR\$(131)+CHR\$(8) >VG
+CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(132)+CHR\$(13
3)
810 cubec\$=CHR\$(190)+CHR\$(191)+CHR\$(8) >AF
(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(192)+CHR\$(
193)
820 pb\$=CHR\$(134)+CHR\$(135)+CHR\$(8) >VZ
+CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(136)+CHR\$(13
7)
830 ph\$=CHR\$(138)+CHR\$(139)+CHR\$(8) >VE
+CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(140)+CHR\$(14
1)
840 mon\$=CHR\$(146)+CHR\$(147)+CHR\$(8) >XX
) +CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(148)+CHR\$(1
49)
850 diam\$=CHR\$(150)+CHR\$(151)+CHR\$(8) >YX
) +CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(151)+CHR\$(
150)
860 cube\$=CHR\$(152)+CHR\$(153)+CHR\$(8) >YK
) +CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(154)+CHR\$(
123)
870 oeuf\$=CHR\$(155)+CHR\$(156)+CHR\$(8) >YX
) +CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(157)+CHR\$(
158)
880 oeufc\$=CHR\$(159)+CHR\$(160)+CHR\$(8) >AY
) +CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(161)+CHR\$(
162)
890 spac\$=CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(8) >TC
+CHR\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(32)+CHR\$(32)
900 >RK
910 'INITIALISATION >TA
920 >TB
930 GOSUB 3310:BORDER 0:INK 0,0:INK >FZ
1,13:INK 2,2:INK 3,15:PEN 1
940 cube=0:tableau=1:vie=4:score=0: >ZK
ton=2:GOSUB 3190
950 LOCATE 35,3:PRINT"SCORE":LOCATE >MZ
35,5:PRINT USING"#####";score:LOCA
TE 36,7:PRINT"VIES":LOCATE 38,9:PRI
NT vie
960 PEN 3:LOCATE 13,25:PRINT"TABLEAU >EH
U No: ";USING"##";tableau:DIM t(40,
30):arret=1:DN TABLEAU GOSUB 970,98
0,990,1000,1010,1020,1030,1040,1050
,1060,1070,1080,1090,1100,1110:GOTO
1130

970 RESTORE 3830:RETURN >UN
980 RESTORE 3860:RETURN >UT
990 RESTORE 3890:RETURN >UX
1000 RESTORE 3920:RETURN >UY
1010 RESTORE 3950:RETURN >UC
1020 RESTORE 3980:RETURN >UG
1030 RESTORE 4010:RETURN >UR
1040 RESTORE 4040:RETURN >UW
1050 RESTORE 4070:RETURN >UA
1060 RESTORE 4100:RETURN >UV
1070 RESTORE 4130:RETURN >UZ
1080 RESTORE 4160:RETURN >UD
1090 RESTORE 4190:RETURN >UH
1100 RESTORE 4220:RETURN >UT
1110 RESTORE 4250:RETURN >UX
1120 >XG
1130 ' DESSIN TABLEAU >XH
1140 >XJ
1150 FOR u=2 TO 33:LOCATE u,2:PEN 1 >ND
:PRINT CHR\$(207):LOCATE u,23:PRINT
CHR\$(207):NEXT
1160 FOR u=2 TO 23:LOCATE 2,u:PRINT >FC
CHR\$(207):LOCATE 33,u:PRINT CHR\$(2
07):NEXT
1170 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1180: >TG
WEND:GOTO 1190
1180 t(a,b)=1:PEN 2:LOCATE a,b:PRIN >WH
T cube\$:GOTO 1170
1190 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1200: >BG
WEND:oeuf=1:GOTO 1210
1200 t(a,b)=3:FOR i=1 TO 5:SOUND 1, >EU
250,2,15:LOCATE a,b:PEN 3:PRINT oeuf
f\$:FOR s=1 TO 200:NEXT:SOUND 2,785,
3,12:LOCATE a,b:PEN 1:PRINT cube\$:N
EXT:PEN 2:LOCATE a,b:PRINT cube\$:GO
TO 1190
1210 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1220: >TD
WEND:GOTO 1230
1220 t(a,b)=2:LOCATE a,b:PEN 3:PRIN >WP
T diam\$:GOTO 1210
1230 PEN 1:READ x1,y1:t(x1,y1)=4:LO >LJ
DATE x1,y1:PRINT mon\$:mon1=1
1240 READ x2,y2:t(x2,y2)=4:LOCATE x >ER
2,y2:PRINT mon\$:mon2=1
1250 READ x3,y3:t(x3,y3)=4:LOCATE x >EA
3,y3:PRINT mon\$:mon3=1
1260 READ a,b:t(a,b)=5:LOCATE a,b:P >LC
RINT pg\$
1270 >YC
1280 ' DEPLACEMENTS >YD
1290 >YE
1300 PEN 2:LOCATE 2,25:PRINT "TEMPS >QP
:";SPACE\$(20):decr=428:FOR tot=116
TO 424 STEP 4:PLOT tot,3:DRAW 0,12
,3:SOUND 1,426-tot,1,12,,30:NEXT:P
EN 1:GOSUB 1310:GOTO 1320
1310 EI:EVERY 23,chr GOSUB 2960:ton >PZ

PROGRAMMES

```

=2:RETURN
1320 po=t(a,b) >TJ
1330 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 T >TX
HEN po=t(a+2,b):GOSUB 1440:t(a,b)=5

1340 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 T >TM
HEN po=t(a-2,b):GOSUB 1580:t(a,b)=5

1350 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 T >TY
HEN po=t(a,b-2):GOSUB 1720:t(a,b)=5

1360 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 T >TF
HEN po=t(a,b+2):GOSUB 1860:t(a,b)=5

1370 IF INKEY(60)=0 THEN k=REMAIN(c >BE
hr):vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 36,9:PRI
NT USING"####":vie:PEN 1:GOSUB 3010
:ERASE t:LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(3
0):ton=2:GOTO 960

1380 GOSUB 1390:GOTO 1320 >TE
1390 IF mon1=1 THEN GOSUB 2550 >XA
1400 IF mon2=1 THEN GOSUB 2610 >XP
1410 IF mon3=1 THEN GOSUB 2690 >XA
1420 IF (mon1=0 OR mon2=0 OR mon3=0 >KA
) AND oeuf<>0 THEN GOSUB 3110:RETUR
N ELSE RETURN
1430 >YA
1440 DEPLACEMENT DROITE >YB
1450 >YC
1460 LOCATE a,b:PRINT pd$:ON po+1 G >HA
OTO 1470,1480,1510,1530,1560
1470 t(a,b)=0:a=a+2:IF a>31 THEN a= >ZR
31:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LO
CATE a-2,b:PRINT spac$:LOCATE a,b:P
RINT pd$:RETURN
1480 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN 1490 >XD
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1500 E
LSE 1490
1490 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 >GL
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a+2,b:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:N
EXT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030
:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a
+2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1500 col=2:ob#=cube$:PEN 2:dr=a+2:t >ZU
(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=1:RETU
RN
1510 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN RET >GT
URN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 152
0 ELSE RETURN
1520 col=3:ob#=diam$:PEN 3:dr=a+2:t >DN
(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=2:x=dr:
y=b:GOSUB 2250:RETURN
1530 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN 1540 >WE
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1550 E
LSE 1540
1540 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 >MZ
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a+2,b:PE
N 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
030:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:PEN 1:
t(a+2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1550 col=2:ob#=cube$:PEN 3:dr=a+2:t >YV
(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=3:RETUR
N
1560 RETURN >FF
1570 >YF
1580 DEPLACEMENT GAUCHE >YG
1590 >YH
1600 LOCATE a,b:PRINT pg$:ON po+1 G >GF
OTO 1610,1620,1650,1670,1700
1610 t(a,b)=0:a=a-2:IF a<3 THEN a=3 >WQ
:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCA
TE a+2,b:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRI
NT pg$:RETURN
1620 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN 1630 >VJ
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1640 EL
SE 1630
1630 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 >EC
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a-2,b:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NE
XT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:
LOCATE a-2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a-
2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1640 col=2:ob#=cube$:PEN 2:ga=a-2:t >YU
(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=1:RETUR
N
1650 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN RETUR >ER
N ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1660
ELSE RETURN
1660 col=3:ob#=diam$:PEN 3:ga=a-2:t >DF
(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=2:x=ga:
y=b:GOSUB 2250:RETURN
1670 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN 1680 >VF
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1690 EL
SE 1680
1680 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 >PB
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a-2,b:P
EN 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO
30:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB
2030:LOCATE a-2,b:PRINT spac$:PEN 1
:t(a-2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1690 col=2:ob#=cube$:PEN 3:ga=a-2:t >YC
(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=3:RETUR
N
1700 RETURN >FB
1710 >YB
1720 DEPLACEMENT HAUT >YC
1730 >YD
1740 LOCATE a,b:PRINT ph$:ON po+1 G >HW
OTO 1750,1760,1790,1810,1840
1750 t(a,b)=0:b=b-2:IF b<3 THEN b=3 >WB
:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCA
TE a,b+2:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRI
NT ph$:RETURN
1760 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN 1770 >VG
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1780 EL
SE 1770
1770 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 >EH
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a,b-2:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NE
XT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:
LOCATE a,b-2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,
b-2)=0:RETURN ELSE RETURN
1780 col=2:ob#=cube$:PEN 2:ha=b-2:t >YB
(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=1:RETUR
N
1790 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN RETUR >EU
N ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1800
ELSE RETURN
1800 col=3:ob#=diam$:PEN 3:ha=b-2:t >DJ
(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=2:x=a:y
=ha:GOSUB 2250:RETURN
1810 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN 1820 >VF
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1830 EL
SE 1820
1820 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0 >MG
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b-2:PE
N 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
030:LOCATE a,b-2:PRINT spac$:PEN 1:
t(a,b-2)=0:RETURN ELSE RETURN
1830 col=2:ob#=cube$:PEN 3:ha=b-2:t >YF
(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=3:RETUR
N
1840 RETURN >FG
1850 >YG
1860 DEPLACEMENT BAS >YH
1870 >YJ
1880 LOCATE a,b:PRINT pb$:ON po+1 G >HC
OTO 1890,1900,1930,1950,1980
1890 t(a,b)=0:b=b+2:IF b>21 THEN b= >ZY
21:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LO
CATE a,b-2:PRINT spac$:LOCATE a,b:P
RINT pb$:RETURN
1900 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN 1910 >XA
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1920 E
LSE 1910
1910 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 >EX
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a,b+2:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NE
XT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:
LOCATE a,b+2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,
b+2)=0:RETURN ELSE RETURN
1920 col=2:ob#=cube$:PEN 2:ba=b+2:t >YB
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=1:RETUR
N
1930 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN RETU >FU

```

PROGRAMMES

```

RN ELSE IF poi=0 OR poi=4 THEN 1940
ELSE RETURN
1940 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ba=b+2:t
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=2:x=a:y
=ba:GOSUB 2250:RETURN
1950 poi=t(a,b+4):IF b=19 THEN 1960
ELSE IF poi=0 OR poi=4 THEN 1970 E
LSE 1960
1960 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b+2:PE
N 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
Q30:LOCATE a,b+2:PRINT spac$:PEN 1:
t(a,b+2)=0:RETURN ELSE RETURN
1970 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ba=b+2:t
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=3:RETUR
N
1980 RETURN
1990
2000 vie=vie-1
2010
2020 vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 38,9:PR
INT vie:PEN 1:IF vie=0 THEN DI:GOTO
3020 ELSE GOSUB 1310:RETURN
2030 PEN 2:LOCATE 35,5:SOUND 4,80,2
,12:PRINT USING"#####":score:PEN co
1:RETURN
2040
2050 GLISSEMENT OBJET DROITE
2060
2070 PEN col:IF poi=4 THEN 2080 ELS
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE dr,b:PRI
NT spac$:LOCATE dr+2,b:PRINT ob$:dr
=dr+2:WHILE dr<31 AND t(dr+2,b)=0:G
OTO 2070:WEND:IF t(dr+2,b)=4 THEN G
OTO 2080 ELSE PEN 1:RETURN
2080 dx=dr+2:dy=b:GOSUB 2910:LOCATE
dr,b:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE dr+2,b:PRINT ob$:dr=dr+2:poi
=t(dr+2,b):IF (poi=0 AND dr<31) OR
(poi=4 AND dr<31) THEN 2070 ELSE PE
N 1:RETURN
2090
2100 GLISSEMENT OBJET GAUCHE
2110
2120 PEN col:IF poi=4 THEN 2130 ELS
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE ga,b:PRI
NT spac$:LOCATE ga-2,b:PRINT ob$:ga
=ga-2:WHILE ga>3 AND t(ga-2,b)=0:GO
TO 2120:WEND:IF t(ga-2,b)=4 THEN GO
TO 2130 ELSE PEN 1:RETURN
2130 dx=ga-2:dy=b:GOSUB 2910:LOCATE
ga,b:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE ga-2,b:PRINT ob$:ga=ga-2:poi
=t(ga-2,b):IF (poi=0 AND ga>3) OR (
poi=4 AND ga>3) THEN 2120 ELSE PEN

```

```

1:RETURN
2140
2150 GLISSEMENT OBJET HAUT
2160
2170 PEN col:IF poi=4 THEN 2180 ELS
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE a,ha:PRI
NT spac$:LOCATE a,ha-2:PRINT ob$:ha
=ha-2:WHILE ha>3 AND t(a,ha-2)=0:GO
TO 2170:WEND:IF t(a,ha-2)=4 THEN GO
TO 2180 ELSE PEN 1:RETURN
2180 dx=a:dy=ha-2:GOSUB 2910:LOCATE
a,ha:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE a,ha-2:PRINT ob$:ha=ha-2:poi
=t(a,ha-2):IF (poi=0 AND ha>3) OR (
poi=4 AND ha>3) THEN 2170 ELSE PEN
1:RETURN
2190
2200 GLISSEMENT OBJET BAS
2210
2220 PEN col:IF poi=4 THEN 2230 ELS
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE a,ba:PRI
NT spac$:LOCATE a,ba+2:PRINT ob$:ba
=ba+2:WHILE ba<21 AND t(a,ba+2)=0:G
OTO 2220:WEND:IF t(a,ba+2)=4 THEN G
OTO 2230 ELSE PEN 1:RETURN
2230 dx=a:dy=ba+2:GOSUB 2910:LOCATE
a,ba:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE a,ba+2:PRINT ob$:ba=ba+2:poi
=t(a,ba+2):IF (poi=0 AND ba<21) OR
(poi=4 AND ba<21) THEN 2220 ELSE PE
N 1:RETURN
2240
2250 ALIGNEMENT DIAMANTS HORIZO
NTAL
2260
2270 IF x=3 THEN GOSUB 2330 ELSE I
F x=31 THEN GOSUB 2310
2280 IF x=5 OR x=29 THEN GOSUB 2320
2290 IF x>=7 AND x<=27 THEN GOSUB 2
310:GOSUB 2320:GOSUB 2330
2300 GOTO 2350
2310 IF (t(x-2,y)=2 AND t(x-4,y)=2)
THEN 2440 ELSE RETURN
2320 IF (t(x-2,y)=2 AND t(x+2,y)=2)
THEN 2440 ELSE RETURN
2330 IF (t(x+2,y)=2 AND t(x+4,y)=2)
THEN 2440 ELSE RETURN
2340
2350 ALIGNEMENT DIAMANTS VERTIC
AL
2360
2370 IF y=3 THEN GOSUB 2430 ELSE IF
y=21 THEN GOSUB 2410
2380 IF y=5 OR y=19 THEN GOSUB 2420
2390 IF y>=7 AND y<=19 THEN GOSUB 2

```

```

410:GOSUB 2420:GOSUB 2430
2400 RETURN
2410 IF (t(x,y-2)=2 AND t(x,y-4)=2)
THEN 2440 ELSE RETURN
2420 IF (t(x,y-2)=2 AND t(x,y+2)=2)
THEN 2440 ELSE RETURN
2430 IF (t(x,y+2)=2 AND t(x,y+4)=2)
THEN 2440 ELSE RETURN
2440
2450 3 DIAMANTS ALIGNES !!!
2460
2470 k=REMAIN(chr):SPEED INK 2,2:BO
RDER 0,13
2480 FOR j=1 TO 7:FOR i=500 TO 1 ST
EP -20:SOUND 5,i,0.5,15:NEXT i,j:BO
RDER 0
2490 PLOT decr,3,0:DRAWR 0,12:SOUND
1,100,0.5,12:SOUND 0,100,2:decr=de
cr-2:IF decr<114 THEN 2510
2500 PEN 2:score=score+10:LOCATE 35
,5:PRINT USING"#####":score:GOTO 2
490
2510 tableau=tableau+1:j=3:GOSUB 30
30:ERASE t:IF tableau=16 THEN table
au=1:GOTO 960 ELSE GOTO 960
2520
2530 DEPLACEMENT MONSTRE 1
2540
2550 RANDOMIZE TIME:ale=INT(RND*10+
1):IF ale<=5 THEN depx=-2 ELSE depx
=2
2560 dir=INT(RND*2+1):IF dir=1 THEN
GOTO 2570 ELSE 2590 'vert. ou hori
z.
2570 IF t(x1+depx,y1)=5 THEN GOSUB
2790:RETURN ELSE IF t(x1+depx,y1)>0
OR (x1=3 AND depx=-2) OR (x1=31 AN
D depx=2) THEN 2580 ELSE PEN 1:t(x1
+depx,y1)=4:LOCATE x1,y1:PRINT spac
$:t(x1,y1)=0:x1=x1+depx:LOCATE x1,y
1:PRINT mon$
2580 IF t(x1-2,y1)=5 OR t(x1+2,y1)=
5 OR t(x1,y1-2)=5 OR t(x1,y1+2)=5 T
HEN GOSUB 2790:RETURN ELSE RETURN
2590 IF t(x1,y1+depx)=5 THEN GOSUB
2790:RETURN ELSE IF t(x1,y1+depx)>0
OR (y1=3 AND depx=-2) OR (y1=21 AN
D depx=2) THEN 2580 ELSE PEN 1:t(x1
,y1+depx)=4:LOCATE x1,y1:PRINT spac
$:t(x1,y1)=0:y1=y1+depx:LOCATE x1,y
1:PRINT mon$:GOTO 2580
2600
2610 DEPLACEMENT MONSTRE 2
2620
2630 RANDOMIZE TIME:ale2=INT(RND*10
+1):IF ale2<=5 THEN depx2=-2 ELSE d
epx2=2

```

PROGRAMMES

<pre> 2640 dir2=INT(RND*2+1):IF dir2=1 TH >ZP EN GOTO 2650 ELSE 2670'vert. ou hor iz. 2650 IF t(x2+dep2,y2)=5 THEN GOSUB >CC 2830:RETURN ELSE IF t(x2+dep2,y2) >O DR (x2=3 AND dep2=-2) DR (x2=31 AND dep2=2) THEN 2660 ELSE PEN 1: t(x2+dep2,y2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT spac\$:t(x2,y2)=0:x2=x2+dep2:LOCAT E x2,y2:PRINT mon\$ 2660 IF t(x2-2,y2)=5 DR t(x2+2,y2)= >PR 5 DR t(x2,y2-2)=5 DR t(x2,y2+2)=5 T HEN GOSUB 2830:RETURN ELSE RETURN \ 2670 IF t(x2,y2+dep2)=5 THEN GOSUB >GJ 2830:RETURN ELSE IF t(x2,y2+dep2) >O DR (y2=3 AND dep2=-2) DR (y2=21 AND dep2=2) THEN 2660 ELSE PEN 1: t(x2,y2+dep2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT spac\$:t(x2,y2)=0:y2=y2+dep2:LOCAT E x2,y2:PRINT mon\$:GOTO 2660 2680 ' >YJ 2690 ' DEPLACEMENT MONSTRE 3 >YK 2700 ' >YB 2710 RANDOMIZE TIME:ale3=INT(RND*10 >CP +1):IF ale3<=5 THEN dep3=-2 ELSE d ep3=2 2720 dir3=INT(RND*2+1):IF dir3=1 TH >ZN EN GOTO 2730 ELSE 2750'vert. ou hor iz. 2730 IF t(x3+dep3,y3)=5 THEN GOSUB >CD 2870:RETURN ELSE IF t(x3+dep3,y3) >O DR (x3=3 AND dep3=-2) DR (x3=31 AND dep3=2) THEN 2740 ELSE PEN 1: t(x3+dep3,y3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT spac\$:t(x3,y3)=0:x3=x3+dep3:LOCAT E x3,y3:PRINT mon\$ 2740/IF t(x3-2,y3)=5 DR t(x3+2,y3)= >PD 5 DR t(x3,y3-2)=5 DR t(x3,y3+2)=5 T HEN GOSUB 2870:RETURN ELSE RETURN 2750 IF t(x3,y3+dep3)=5 THEN GOSUB >GJ 2870:RETURN ELSE IF t(x3,y3+dep3) >O DR (y3=3 AND dep3=-2) DR (y3=21 AND dep3=2) THEN 2740 ELSE PEN 1: t(x3,y3+dep3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT spac\$:t(x3,y3)=0:y3=y3+dep3:LOCAT E x3,y3:PRINT mon\$:GOTO 2740 2760 ' >YH 2770 ' PERTE PAR MONSTRE 1 >YJ 2780 ' >YK 2790 k=REMAIN(chr):t(x1,y1)=0:FOR i >WD =1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SO UND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 40 0:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac\$:LOCAT E x1,y1:PRINT spac\$:mon1=0:LOCATE a ,b:PRINT ph\$:GOSUB 2020:RETURN 2800 ' >YC 2810 ' PERTE PAR MONSTRE 2 >YD 2820 ' >YE 2830 k=REMAIN(chr):t(x2,y2)=0:FOR i >WD =1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SO UND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 40 0:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac\$:LOCAT E x2,y2:PRINT spac\$:mon2=0:LOCATE a ,b:PRINT ph\$:GOSUB 2020:RETURN 2840 ' >YB 2850 ' PERTE PAR MONSTRE 3 >YH 2860 ' >YJ 2870 k=REMAIN(chr):t(x3,y3)=0:FOR i >WN =1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SO UND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 40 0:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac\$:LOCAT E x3,y3:PRINT spac\$:mon3=0:LOCATE a ,b:PRINT ph\$:GOSUB 2020:RETURN 2880 ' >ZA 2890 ' TEST MONSTRE 1, 2, 3 ? >ZB ? 2900 ' >YD 2910 IF dx=x1 AND dy=y1 THEN mon1=0 >LJ :t(x1,y1)=0:score=score+100:GOSUB 2 030:RETURN 2920 IF dx=x2 AND dy=y2 THEN mon2=0 >LQ :t(x2,y2)=0:score=score+100:GOSUB 2 030:RETURN 2930 IF dx=x3 AND dy=y3 THEN mon3=0 >LX :t(x3,y3)=0:score=score+100:GOSUB 2 030:RETURN 2940 RETURN >YFJ 2950 ' >YJ 2960 ' DECOMPTE TEMPS >YK 2970 ' >ZA 2980 decr=decr-2:IF ton=2 THEN ton= >QR 0 ELSE ton=2 2990 PLOT decr,3,0:DRAWR 0,12:SOUND >JG ton,100,1,12:IF DECR<116 THEN DI:c hr=chr+1:vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 38, 9:PRINT vie:PEN 1:GOSUB 3020:ERASE t:GOTO 960 ELSE RETURN 3000 ' >XF 3010 ' FIN DU TEMPS >YB 3020/FOR i= 1 TO 20:FOR j=200 TO 1 >MW STEP -20:SOUND 2,j,1,12:NEXT j,i:FO R i= 15 TO 1 STEP -2:SOUND 5,400,55 ,i,,,31:LOCATE a,b:PRINT spac\$:NEXT :j=3 3030 FOR i=3 TO 31 STEP 2:LOCATE i, >RH j:PRINT spac\$:NEXT:j=j+2:WHILE j<>2 3:GOTO 3030:WEND:IF vie=0 THEN 3070 ELSE RETURN 3040 ' >YK 3050 ' FIN DU JEU >YA </pre>	<pre> 3060 ' >YB 3070 PEN 2:LOCATE 9,12:PRINT"6 A M >QT E D V E R" 3080 FOR I=1 TO 2500:NEXT >TR 3090 CLS:GOTO 4320 >MJ 3100 ' >YB 3110 ' REAPPARITION MONSTRE >XH 3120 ' >YJ 3130 vr2=3 >MK 3140 PEN 1:FOR vr1=3 TO 31 STEP 2:W >GY HILE t(vr1,vr2)<>3:NEXT:vr2=vr2+2:I F vr2<23 THEN 3140 ELSE 3180 3150 WEND:SOUND 4,250,0,0,5,5:LOCAT >KB E vr1,vr2:PRINT mon\$:IF mon1=0 THEN mon1=1:x1=vr1:y1=vr2:t(x1,y1)=4:RE TURN 3160 IF mon2=0 THEN mon2=1:x2=vr1:y >GX 2=vr2:t(x2,y2)=4:RETURN 3170 IF mon3=0 THEN mon3=1:x3=vr1:y >GE 3=vr2:t(x3,y3)=4:RETURN 3180 oeuf=0:RETURN >PX 3190 ' >YF 3200 ' INSIGNE "pongo" >XH 3210 ' >YJ 3220 RESTORE 3290 >LW 3230 READ a,b,c,d:IF a=0 THEN 3240 >QF ELSE PLOT a-20,b-10,2:DRAWR c,d:PLO T a-18,b-8,3:DRAWR c,d+1:GOTO 3230 3240 RESTORE 3280:PLOT 600,200:FOR >TH i=1 TO 14:READ a,b:DRAWR a,b,2:NEXT 3250 PLOT 605,210:FOR t=1 TO 15:REA >BH D g,1:DRAWR g,1,3:NEXT 3260 FOR g=1 TO 25:MOVE 606,100:DRA >HM WR 5*COS(g),5*SIN(g),2:NEXT 3270 PLOT 604,106:FOR p=1 TO 11:REA >LE D k,j:DRAWR k,j,3:NEXT:RETURN 3280 DATA 0,-35,0,20,2,0,0,-40,0,60 >KY ,2,0,0,5,0,-89,0,5,2,0,0,83,0,-7,2, 0,0,-50,3,0,0,-5,2,0,0,-43,-3,-39,0 ,2,2,0,0,11,2,0,0,20,2,0,0,50,-2,0, 0,6,-4,0,0,1,6,0,0,-3,2,0,0,-7,0,2, 2,0,0,5,-2,0,0,2,-5,0 3290 DATA 576,230,20,4,576,210,20,4 >JN ,576,230,0,-40,596,235,0,-20,576,18 5,20,5,576,185,0,-20,596,190,0,-20, 576,165,20,4,576,158,0,-20,596,162, 0,-20,576,160,20,-18,576,130,0,-20, 576,130,20,4,576,110,20,4,596,115,0 ,10,596,126,-10,-2,576,103,20,4,576 ,83,20,4 3300 DATA 576,103,0,-20,596,108,0,- >GF 20,,,,, 3310 ' >YK 3320 ' REGLES - PRESENTATION >YA 3330 ' >YB 3340 RESTORE 3690:EVERY 10,3 GOSUB >FY </pre>
---	--

PROGRAMMES

9

```

3630
3350 PEN 2:LOCATE 2,24:PRINT SPACE$ >NN
(4);"VOULEZ-VOUS LES REGLES (O/N) ?
";SPACE$(4)
3360 tou$=UPPER$(INKEY$):IF tou$="" >NF
THEN 3360
3370 IF tou$="N" THEN CLS:ST=REMAIN >ED
(3):RETURN ELSE IF tou$="O" THEN CL
S:GOTO 3380 ELSE GOTO 3350
3380 INK 1,13:INK 2,2:INK 3,15:PEN >AH
2:LOCATE 10,1:PRINT "*** P O N G O
!! ***"
3390 LOCATE 3,5:PEN 1:PRINT "VOUS E >YC
TES .....";CHR$(11)
;pg$
3400 LOCATE 3,9:PEN 3:PRINT "VOUS D >EQ
EVEZ ALIGNER LES .....";CHR$(11)
;diam$
3410 LOCATE 3,13:PEN 2:PRINT "VOUS >GP
POUVEZ DEPLACER LES .....";CHR$(11)
);cube$
3420 LOCATE 3,17:PEN 1:PRINT "MAIS >DN
ATTENTION AUX .....";CHR$(11)
);mon$
3430 LOCATE 3,21:PEN 3:PRINT "ET AU >BQ
X .....";CHR$(11)
);oeuf$
3440 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EG
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3450 IF INKEY$="" THEN 3450 >UE
3460 CLS:PEN 2 >TD
3470 LOCATE 10,1:PRINT "*** P O N >LR
G O !! ***"
3480 PEN 1:LOCATE 15,5:PRINT "DEPLA >ME
CEMENTS"
3490 LOCATE 7,9:PRINT "-> ";:PEN 3: >UY
PRINT"CURSEUR"
3500 PEN 3:LOCATE 10,11:PRINT "+ <E >QF
SPACE> POUR CASSER":PEN 1:LOCATE 7,
16:PRINT "-> ";:PEN 3:PRINT"( ou JD
YSTICK.+ FIRE)":PEN 1:LOCATE 7,21:
PRINT "-> ";:PEN 3:PRINT"<S> POUR S
UICIDE"
3510 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EE
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3520 IF INKEY$="" THEN 3520 ELSE CL >BE
S
3530 LOCATE 10,1:PRINT "*** P O N >LN
G O !! ***"
3540 LOCATE 8,5:PEN 2:PRINT cubec$; >CR
"..... 10 pts" (13)
3550 LOCATE 8,9:PEN 3:PRINT oeufc$; >DL
"..... 50 pts" (13)
3560 LOCATE 8,13:PEN 1:PRINT mon$;" >CN
..... 100 pts"
3570 LOCATE 8,17:PEN 3:PRINT diam$; >UN
CHR$(11);diam$;CHR$(11);diam$;"....

```

```

..... bonus !!"
3580 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EM
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3590 IF INKEY$="" THEN 3590 ELSE CL >CU
S:ST=REMAIN(3):RETURN
3600 ' >YB
3610 ' MUSIQUE >YC
3620 ' >YD
3630 DI >PJ
3640 IF SUM<>0 THEN 3660 ELSE IF (S >FT
Q(1) AND 7)=0 THEN EI:RETURN
3650 READ f:IF f=-1 THEN FOR i=1 TO >CH
1000:NEXT:GOTO 3650 ELSE IF f=0 TH
EN RESTORE 3690:SUM=0:GOTO 3640 ELS
E READ h
3660 IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI:RET >EB
URN
3670 SUM=SUM+1:READ a,b,c:SOUND 17, >LY
a,40/4,14,2,2:SOUND 10,c,40/b,,1,1:
SOUND 1,0,5,0
3680 FOR i=1 TO h:READ a:SOUND 1,a, >CW
40/4,14,2,2:SOUND 1,0,5,0:NEXT i:IF
SUM=F THEN SUM=0:GOTO 3640 ELSE GO
TO 3660
3690 DATA 28,3,284,1,568,142,142,14 >ZE
2,239,1,478,142,142,142,179,1,358,1
42,142,142,190,1,379,142,142,142,21
3,1,426,142,89,142,239,1,478,142,95
,142,253,1,506,150,106,150,284,1,56
8,142,119,142,213,1,426,142,127,142
,201,1,402,142,127,142,190,1,379,14
2,127
3700 DATA 142,179,1,358,142,127,142 >JA
,190,1,379,142,119,142,379,1,758,14
2,119,142,190,1,379,142,127,284,379
,1,758,150,95,150,284,1,568,142,142
,142,239,1,478,142,142,142,179,1,35
8,142,142
3710 DATA 142,190,1,379,142,142,142 >CH
,213,1,426,142,89,142,239,1,478,142
,95,142,253,1,506,150,106,150,284,1
,568,142,119,142,213,1,426,142,127,
142,201,1,402,142,127,142,190,1,379
,142,119,142,379,1,758,150,127,95,1
,8,284,0.5,568,142,119,95,89,95,100
,95,71
3720 DATA -1,28,3,239,1,478,119,119 >XM
,119,190,1,379,119,119,119,142,1,28
4,119,119,119,159,1,319,119,119,119
,179,1,358,142,106,142,190,1,379,11
3,95,113,213,1,426,106,89,106,213,1
,426,119,84,119,159,1,319,127,80,12
7,319,1,638,159,80,159,284,1,568,15
9,84
3730 DATA 159,253,1,506,159,89,159, >UK
239,1,478,159,95,159,213,1,426,159,
106,159,190,1,379,159,119,159,239,1

```

```

,478,159,95,159,179,1,358,142,142,1
42,190,1,379,113,113,113,213,1,426,
106,106,106,169,1,338,119,119,119,1
59,1,319,127,127,127,179,1,358,100,
100
3740 DATA 100,190,1,379,95,95,95,15 >HZ
0,1,301,106,106,106,142,1,284,119,1
19,119,284,1,568,119,119,119,213,1,
426,127,127,127,201,1,402,142,142,1
42,1,15,190,1,379,150,127,95,89,95
3750 DATA 95,95,75,95,95,95,63,95,9 >LC
5,95,1,7,71,0.5,758,95,95,95,89,95,
100,95,1,1,106,2,213,95,1,1,119,2,2
39,95,1,1,127,2,253,95,1,1,142,2,28
4,95,1,15,190,1,379,150,127,95,89,9
5,95,95,75,95,95,95,63,95,95,95,1,7
,71,0.5,758,95,95,95,89,95,100,95,1
,1,106,2
3760 DATA 213,95,1,1,119,2,239,95,1 >FM
,1,127,2,253,95,1,1,142,2,284,95,1,
1,150,2,301,95,1,1,179,2,358,95,1,1
,190,2,379,95,1,1,201,2,402,95,1,1,
190,2,379,95,1,1,213,2,426,95,1,1,2
39,2,478,95,1,1,253,2,506,95,28,3,2
84,1,568,142,142,142,239,1,478,142,
142,142
3770 DATA 179,1,358,142,142,142,190 >KV
,1,379,142,142,142,213,1,426,142,89
,142,239,1,478,142,95,142,253,1,506
,150,106,150,284,1,568,142,119,142,
213,1,426,179,134,179,213,1,426,179
,134,179,190,1,379,159,113,159,190,
1,379,159,113,159,179,1,358,142,106
,142,225
3780 DATA 1,451,142,95,142,213,1,42 >PU
6,142,89,142,190,1,379,142,95,142,1
69,1,338,100,100,100,142,1,284,100,
100,100,150,1,301,95,95,95,190,1,37
9,106,106,106,142,1,284,119,119,119
,190,1,379,127,127,127,179,1,358,14
2,142,142,239,1,478,142,119,142,213
,1
3790 DATA 426,142,127,142,201,1,402 >CA
,142,127,142,190,1,379,142,127,142,
379,1,758,150,127,95,1,8,284,0.5,56
8,142,119,95,89,95,100,95,71,-1,0
3800 ' >YD
3810 ' TABLEAUX >YE
3820 ' >YF
3830 ' TABLEAU No 1 >YB
3840 DATA 3,3,11,3,19,3,29,3,31,3,5 >BY
,5,7,5,13,5,25,5,15,7,17,7,23,7,27,
7,29,7,3,9,5,9,9,9,13,9,15,9,21,9,2
3,9,25,9,3,11,9,11,21,11,23,11,31,1
1,9,13,13,13,17,13,21,13,29,13,31,1
3,5,15,17,15,25,15,11,17,17,17,19,1
7,25,17,27,17,31,17,3,19,7,19,15,19

```

PROGRAMMES

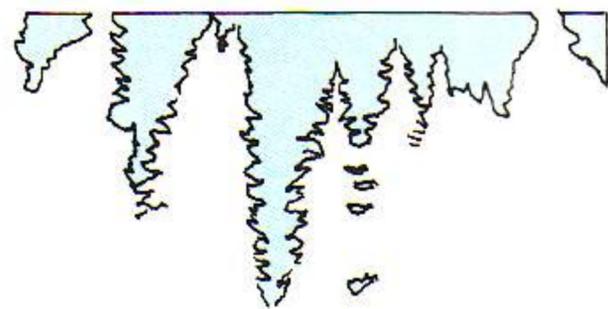
,17,19
 3850 DATA 25,19,3,21,11,21,21,21,23 >BL
 ,21,25,21,29,21,0,0,21,3,27,9,5,11,
 13,15,21,17,0,0,25,7,7,15,15,5,0,0,
 7,7,27,13,9,19,17,11
 3860 TABLEAU No 2 >YK
 3870 DATA 3,3,11,3,23,3,31,3,7,5,11 >HF
 ,5,15,5,17,5,19,5,27,5,3,7,7,7,9,7,
 17,7,23,7,29,7,13,9,19,9,23,9,31,9,
 3,11,7,11,9,11,13,11,15,11,21,11,25
 ,11,29,11,31,11,9,13,11,13,15,13,17
 ,13,21,13,29,13,5,15,19,15,21,15,23
 ,15,27,15,7,17,9,17,13,17,15,17,21,
 19,31,17
 3880 DATA 7,19,17,19,25,19,29,19,3, >FN
 21,11,21,19,21,23,21,29,21,0,0,7,9,
 27,7,17,15,0,0,15,3,25,17,13,19,0,0
 ,13,17,25,7,19,19,7,15
 3890 TABLEAU No 3 >ZC
 3900 DATA 5,3,13,3,21,3,5,5,13,5,17 >PT
 ,5,21,5,25,5,29,5,5,7,9,7,13,7,17,7
 ,21,7,25,7,29,7,5,9,9,9,13,9,17,9,2
 1,9,25,9,29,9,5,11,13,11,17,11,21,1
 1,25,11,29,11,5,13,9,13,13,13,17,13
 ,21,13,25,13,29,13,5,15,9,15,13,15,
 17,15,21,15,5,17,9,17,13,17,17,17,2
 1,17,25,17
 3910 DATA 29,17,9,19,13,19,17,19,21 >EC
 ,19,25,19,29,19,9,21,17,21,25,21,0,
 0,9,5,19,7,5,19,29,15,0,0,29,3,9,11
 ,25,15,0,0,27,11,19,13,11,15,15,11
 3920 TABLEAU No 4 >YG
 3930 DATA 3,3,13,3,17,3,19,3,23,3,2 >HE
 9,3,3,5,7,5,11,5,13,5,19,5,25,5,29,
 5,3,7,11,7,15,7,21,7,29,7,31,7,7,9,
 9,9,11,9,15,9,23,9,31,9,3,11,7,11,1
 1,11,15,11,21,11,25,11,29,11,15,13,
 17,13,19,13,21,13,27,13,3,15,7,15,1
 1,15,21,15,25,15,29,15,13,17,15,17,
 17,17,19
 3940 DATA 17,21,17,27,17,29,17,3,19 >BU
 ,9,19,15,19,21,19,25,19,29,19,7,21,
 11,21,23,21,31,21,0,0,9,5,3,9,5,13,
 11,13,25,17,0,0,17,7,7,17,27,19,0,0
 ,27,5,5,17,17,21,19,9
 3950 TABLEAU No 5 >YK
 3960 DATA 7,3,19,3,3,5,13,5,15,5,23 >HK
 ,5,29,5,5,7,11,7,13,7,17,7,29,7,31,
 7,11,9,21,9,23,9,27,9,29,9,31,9,5,1
 1,9,11,17,11,31,11,7,13,11,13,15,13
 ,17,13,21,13,27,13,31,13,23,15,7,17
 ,11,17,15,17,19,17,27,17,7,19,9,19,
 21,19,25,19,29,19,31,19,5,21,17,21,
 23,21,29
 3970 DATA 21,0,0,5,3,25,3,19,7,13,1 >HJ
 3,5,17,0,0,7,7,29,3,23,13,0,0,9,5,5
 ,15,25,17,15,9

3980 TABLEAU No 6 >ZC
 3990 DATA 3,5,5,5,7,5,9,5,13,5,15,5 >PJ
 ,17,5,19,5,21,5,23,5,25,5,27,5,29,5
 ,5,9,7,9,11,9,13,9,15,9,17,9,19,9,2
 1,9,23,9,27,9,29,9,31,9,3,13,5,13,7
 ,13,9,13,13,13,15,13,17,13,19,13,21
 ,13,23,13,25,13,27,13,29,13,5,17,7,
 17,9,17,11,17,13,17,15,17,17,17,19,
 17
 4000 DATA 21,17,25,17,27,17,29,17,3 >XT
 1,17,3,21,5,21,7,21,9,21,11,21,13,2
 1,15,21,19,21,21,21,23,21,25,21,27,
 21,29,21,31,21,0,0,11,5,25,9,11,13,
 17,21,0,0,9,9,23,11,15,19,0,0,19,7,
 17,11,23,17,3,3
 4010 TABLEAU No 7 >XH
 4020 DATA 3,5,5,5,7,5,11,5,13,5,15, >QC
 5,17,5,19,5,21,5,23,5,25,5,27,5,29,
 7,5,9,9,9,11,9,13,9,17,9,19,9,21,9,
 23,9,25,9,29,9,5,11,25,11,29,11,5,1
 3,9,13,25,13,29,13,5,15,9,15,11,15,
 13,15,15,15,17,15,19,15,21,15,23,15
 ,29,15,5,17,29,17,5,19,9,19,11,19,1
 3,19,15,19
 4030 DATA 19,19,21,19,23,19,25,19,2 >QM
 7,19,29,19,0,0,9,5,29,5,7,9,25,15,7
 ,19,0,0,15,9,21,13,17,19,0,0,23,7,1
 5,13,17,21,3,3
 4040 TABLEAU No 8 >YA
 4050 DATA 7,3,11,3,17,3,21,3,27,3,3 >PQ
 ,5,13,5,15,5,17,5,5,7,7,7,11,7,17,7
 ,21,7,23,7,31,7,9,9,17,9,25,9,3,11,
 5,11,7,11,9,11,11,11,21,11,23,11,29
 ,11,7,13,19,13,29,13,31,13,3,15,7,1
 5,13,15,17,15,25,15,3,17,5,17,11,17
 ,13,17,15,17,17,17,21,17,5,19,7,19,
 9,19,15,19
 4060 DATA 21,19,23,19,25,19,29,19,7 >LL
 ,21,15,21,0,0,19,3,7,9,5,13,11,13,2
 7,17,0,0,5,3,27,5,17,11,0,0,9,5,19,
 9,25,13,31,9
 4070 TABLEAU No 9 >YD
 4080 DATA 3,5,5,5,7,5,9,5,11,5,13,5 >MW
 ,15,5,17,5,19,5,23,5,25,5,27,5,29,5
 ,5,9,7,9,9,9,11,9,15,9,17,9,21,9,23
 ,9,25,9,27,9,29,9,31,9,13,11,5,13,9
 ,13,13,13,17,13,19,13,21,13,25,13,2
 7,13,29,13,5,15,9,15,17,15,5,17,9,1
 7,13,17,17,17,21,17,25,17,27,17,29,
 17,5,19,9
 4090 DATA 19,13,19,17,19,9,21,17,21 >KP
 ,19,21,21,21,23,21,25,21,27,21,29,2
 1,31,21,0,0,21,5,13,9,23,13,13,15,3
 1,17,0,0,19,9,5,11,23,17,0,0,25,7,2
 7,15,11,17,3,3
 4100 TABLEAU No 10 >XH
 4110 DATA 3,3,5,3,7,3,9,3,11,3,13,3 >LJ

,21,3,23,3,25,3,27,3,5,5,15,5,19,5,
 29,5,3,7,5,7,15,7,29,7,5,9,15,9,19,
 9,29,9,31,9,3,11,5,11,7,11,9,11,13,
 11,15,11,17,11,21,11,23,11,25,11,27
 ,11,9,13,13,13,21,13,29,13,3,15,7,1
 5,21,15,25,15,27,15,5,17,9,17,13,17
 ,21,17,27
 4120 DATA 17,3,19,5,19,13,19,21,19, >BC
 25,19,29,19,31,19,5,21,19,21,17,21,
 19,21,25,21,0,0,19,7,11,11,13,15,19
 ,15,0,0,9,7,25,9,17,15,0,0,13,5,27,
 9,17,19,7,17
 4130 TABLEAU No 11 >YA
 4140 DATA 29,5,5,7,7,7,9,7,13,7,17, >ER
 7,21,7,29,7,5,9,13,9,15,9,17,9,21,9
 ,29,9,5,11,7,11,13,11,17,11,21,11,5
 ,13,13,13,17,13,21,13,23,13,25,13,5
 ,17,11,17,13,17,19,17,21,17,23,17,2
 9,17,7,19,27,19,9,21,15,21,17,21,25
 ,21,0,0,3,3,31,3,3,21,31,21,17,17,0
 ,0,11,3
 4150 DATA 29,13,15,17,0,0,23,3,9,15 >LE
 ,25,15,15,7
 4160 TABLEAU No 12 >YD
 4170 DATA 7,3,17,3,27,3,5,5,15,5,25 >JD
 ,5,3,7,13,7,23,7,3,9,5,9,7,9,11,9,1
 3,9,15,9,17,9,23,9,25,9,27,9,29,9,7
 ,11,17,11,29,11,7,13,9,13,15,13,21,
 13,27,13,7,15,13,15,19,15,25,15,5,1
 7,11,17,17,17,23,17,3,19,5,19,7,19,
 9,19,15,19,17,19,19,19,21,19,23,19,
 0,0,23,3
 4180 DATA 5,11,31,11,31,17,9,21,0,0 >WA
 ,21,3,15,11,29,15,0,0,9,5,29,7,23,1
 3,19,7
 4190 TABLEAU No 13 >YG
 4200 DATA 5,5,15,5,17,5,23,5,29,5,7 >HC
 ,7,13,7,19,7,31,7,11,9,21,9,3,11,9,
 11,15,11,23,11,25,11,27,11,7,13,11,
 13,21,13,29,13,13,15,19,15,23,15,5,
 17,11,17,15,17,17,17,27,17,31,17,7,
 19,9,19,23,19,11,21,15,21,21,21,25,
 21,31,21,0,0,9,3,19,11,15,15,7,17,2
 9,21,0,0
 4210 DATA 17,3,25,9,15,19,0,0,27,5, >PA
 5,9,21,17,15,9
 4220 TABLEAU No 14 >YA
 4230 DATA 5,3,17,3,3,5,5,5,7,5,15,5 >HH
 ,17,5,23,5,25,5,29,5,7,7,13,7,19,7,
 25,7,27,7,29,7,11,9,21,9,3,11,11,11
 ,13,11,15,11,17,11,19,11,21,11,11,1
 3,21,13,7,15,11,15,21,15,5,17,7,17,
 9,17,11,17,21,17,23,17,29,17,31,17,
 3,19,11,19,17,19,21,19,25,19,27,19,
 11,21,21
 4240 DATA 21,0,0,5,7,31,7,7,19,19,1 >NF
 9,23,21,0,0,27,3,15,9,17,17,0,0,17,

PROGRAMMES

<p>7,3,15,27,15,15,15 4250 TABLEAU No 15 >YD 4260 DATA 3,5,5,5,7,5,11,5,13,5,15, >LW 5,19,5,21,5,23,5,27,5,29,5,31,5,3,7 ,7,7,11,7,15,7,19,7,23,7,27,7,31,7, 3,9,5,9,7,9,11,9,15,9,19,9,21,9,23, 9,27,9,31,9,3,11,7,11,11,11,15,11,1 9,11,23,11,27,11,31,11,3,13,5,13,7, 13,11,13,13,13,15,13,19,13,21,13,23 ,13,27,13 4270 DATA 29,13,31,13,5,17,7,17,9,1 >WD 7,15,17,23,17,25,17,27,17,5,19,7,19 ,15,19,23,19,27,19,5,21,15,21,17,21 ,19,21,23,21,27,21,0,0,9,3,17,3,9,2 1,19,19,29,21,0,0,25,3,13,15,15,15, 0,0,17,7,9,15,25,15,13,9 4280 DI:CLS:INK 1,15:PEN 1:MODE 2:P >VR RINT"BASIC PRET":IF arret=1 THEN ER ASE T:END ELSE END 4290 >YH 4300 PRESENTATION >XK 4310 >YA 4320 arret=0:MODE 1:BORDER 0:INK 0, >MW 0:INK 1,18:INK 2,2,11:INK 3,25:PEN 2:SPEED INK 4,25 4330 SYMBOL AFTER 32 >PV 4340 SYMBOL 143,126,255,255,255,255 >NH ,255,255,126 4350 SYMBOL 200,0,0,0,0,0,15,48,64 >AG 4360 SYMBOL 201,0,0,0,0,0,248,6,1 >ZW 4370 SYMBOL 202,0,1,1,2,2,2,2 >XF 4380 SYMBOL 203,128,128,0,0,0,0,0 >AX 4390 SYMBOL 204,0,0,14,60,20,8,0,12 >AB 4400 SYMBOL 205,128,64,48,12,2,2,18 >DC ,50 4410 SYMBOL 206,2,2,2,2,2,1,1,3 >XH 4420 SYMBOL 207,0,0,0,0,0,1,131,195 >AV 4430 SYMBOL 208,18,17,8,4,228,251,2 >GM 52,255 4440 SYMBOL 209,2,12,240,0,192,32,6 >FD 4,128 4450 SYMBOL 210,3,3,7,7,31,63,127,1 >CT 27 4460 SYMBOL 211,248,255,240,224,134 >NU ,190,254,252 4470 SYMBOL 212,255,255,31,15,15,14 >BY ,31,63 4480 SYMBOL 245,0,0,0,0,60,252,252, >DY 248 4490 SYMBOL 214,127,255,2,7,15,15,1 >DP 5,7 4500 SYMBOL 246,255,255,0,0,128,128 >GY ,128,0</p>	<p>4510 SYMBOL 216,255,255,1,3,7,7,7,3 >BV 4520 SYMBOL 217,255,254,0,128,192,1 >LM 92,192,128 4530 SYMBOL 218,0,0,0,0,0,0,0,15 >YH 4540 SYMBOL 219,0,0,0,0,0,0,0,224 >ZR 4550 SYMBOL 220,0,0,60,66,159,155,1 >GC 59,131 4560 SYMBOL 221,0,0,0,0,0,128,128,1 >CB 92 4570 SYMBOL 222,21,42,53,106,213,12 >JQ 2,111,43 4580 SYMBOL 223,80,168,88,172,86,18 >KJ 8,100,136 4590 SYMBOL 224,0,0,0,0,0,0,7,28 >YY 4600 SYMBOL 225,65,67,39,39,38,70,1 >EL 31,0 4610 SYMBOL 226,48,24,224,0,0,3,255 >CM ,2 4620 SYMBOL 227,21,21,11,11,13,5,7, >BQ 3 4630 SYMBOL 228,16,16,32,32,32,64,6 >FT 4,128 4640 SYMBOL 229,0,0,0,0,0,3,12,48 >ZE 4650 SYMBOL 230,0,1,14,48,192,0,0,0 >AF 4660 SYMBOL 231,100,136,16,32,32,64 >JG ,128,128 4670 SYMBOL 232,0,0,0,7,31,63,127,2 >CN 54 4680 SYMBOL 233,12,48,64,128,128,0, >DB 0,0 4690 SYMBOL 234,255,170,85,107,52,2 >FC 9,4,3 4700 SYMBOL 235,255,171,86,172,88,1 >KA 12,64,128 4710 SYMBOL 236,192,0,0,0,0,0,0,1 >ZV 4720 SYMBOL 237,1,1,1,2,12,240,71,2 >CJ 48 4730 SYMBOL 238,1,3,7,31,63,94,130, >CB 7 4740 SYMBOL 239,252,248,240,224,195 >LQ ,255,0,255 4750 SYMBOL 240,0,0,0,0,0,128,64,22 >BP 4 4760 a\$=CHR\$(32) >CB 4770 m1\$=a\$a\$+CHR\$(200)+CHR\$(201) >AA 4780 m2\$=a\$+CHR\$(202)+CHR\$(203)+CHR >TL \$(204)+CHR\$(205) 4790 m3\$=a\$+CHR\$(206)+CHR\$(207)+CHR >TF \$(208)+CHR\$(209) 4800 m4\$=a\$+CHR\$(210)+CHR\$(211)+CHR >TG \$(212)+CHR\$(245) 4810 s5\$=a\$+CHR\$(214)+CHR\$(246)+CHR >TG \$(216)+CHR\$(217) 4820 d1\$=a\$+CHR\$(218)+CHR\$(219) >XT 4830 d2\$=a\$+CHR\$(222)+CHR\$(223) >XJ 4840 d3\$=a\$+CHR\$(227)+CHR\$(228) >XX</p>	<p>4850 p1\$=a\$+CHR\$(220)+CHR\$(221) >XU 4860 p2\$=a\$+CHR\$(224)+CHR\$(225)+CHR >GE \$(226) 4870 p3\$=CHR\$(229)+CHR\$(230)+CHR\$(2 >BX 31)+CHR\$(232)+CHR\$(233) 4880 p4\$=a\$+CHR\$(234)+CHR\$(235)+CHR >HJ \$(236)+CHR\$(237)+CHR\$(238)+CHR\$(239)+CHR\$(240) 4890 p\$=CHR\$(72)+CHR\$(65)+CHR\$(77)+ >JB CHR\$(73)+CHR\$(68)+CHR\$(73)+a\$+CHR\$(56)+CHR\$(54) 4900 FOR i=1 TO 7:LOCATE i,1:PRINT >DL CHR\$(143):LOCATE 1,i:PRINT CHR\$(143):LOCATE i,4:PRINT CHR\$(143):LOCATE i+8,1:PRINT CHR\$(143):LOCATE i+8,7 :PRINT CHR\$(143):LOCATE 9,i:PRINT C HR\$(143):LOCATE 15,i:PRINT CHR\$(143):LOCATE 17,i:PRINT CHR\$(143):LOCAT E 23,i 4910 PRINT CHR\$(143):LOCATE 16+i,i: >PT PRINT CHR\$(143):LOCATE 25,i:PRINT C HR\$(143):LOCATE 24+i,1:PRINT CHR\$(1 43):LOCATE 24+i,7:PRINT CHR\$(143):L OCATE i+32,1:PRINT CHR\$(143):LOCATE i+32,7:PRINT CHR\$(143):LOCATE 33,i :PRINT CHR\$(143):LOCATE 39,i:PRINT CHR\$(143) 4920 NEXT >LG 4930 FOR t=1 TO 4:LOCATE 7,t:PRINT >FE CHR\$(143):LOCATE 31,t+3:PRINT CHR\$(143):LOCATE 26+t,4 :PRINT CHR\$(143) :NEXT 4940 FOR u=1 TO 13:LOCATE u,9:PEN 1 >FF :PRINT m1\$:LOCATE u,10:PEN 1:PRINT m2\$:LOCATE u,11:PEN 1:PRINT m3\$:LOC ATE u,12:PEN 1:PRINT m4\$:LOCATE u,1 3:PEN 2:PRINT s5\$:LOCATE u+7,10:PEN 2:PRINT d1\$:LOCATE u+7,11:PEN 2:PR INT d2\$:LOCATE u+7,12:PEN 2:PRINT d 3\$ 4950 LOCATE u+12,10:PEN 3:PRINT p1\$ >WE :LOCATE u+11,11:PEN 3:PRINT p2\$:LOC ATE u+10,12:PEN 3:PRINT p3\$:LOCATE u+7,13:PEN 3:PRINT p4\$:NEXT 4960 PEN 3:LOCATE 1,16:PRINT"GRAPHI >TV SME FABRICE FLOURY-CHABANE HAMIDI": LOCATE 10,19:PRINT"PROGRAMME MIKAEL HERIN":LOCATE 10,22:PRINT"IDEE DE LAURENT FLOURY":RESTORE 4980 4970 PLOT 8,12:FOR l=1 TO 4:READ a, >YH b::DRAWR a,b,1:NEXT 4980 DATA 0,25,620,0,0,-25,-620,0 >YV 4990 RUN 160 >YE 5000 ===== >XH ===== =====</p>
--	---	--

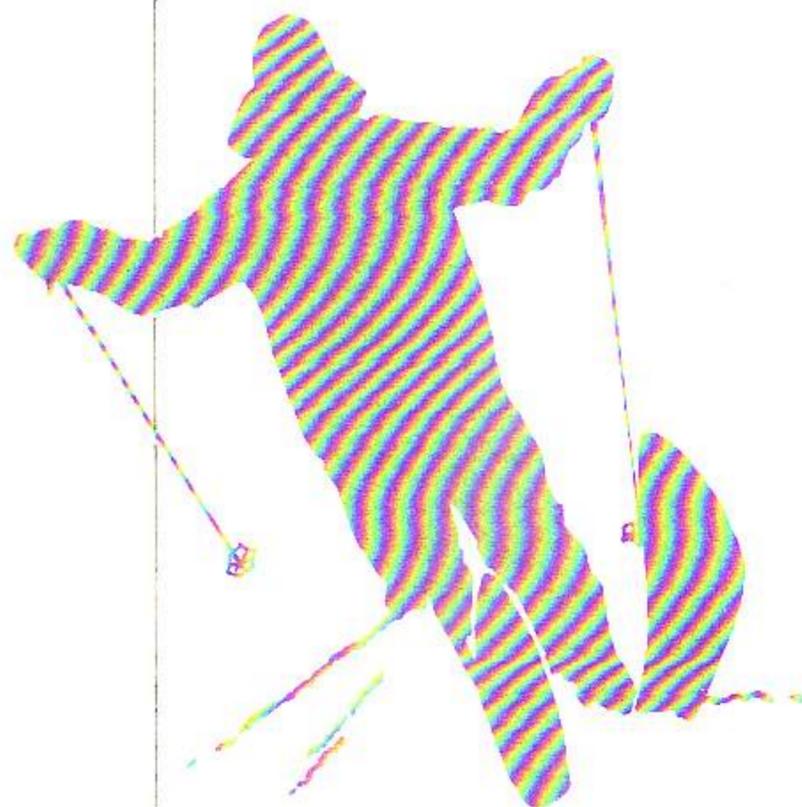


LES RESULTATS

Microïds et Amstar sont dans un état de tristesse qu'il est difficile de vous décrire ; en effet, nous n'avons reçu aucun bulletin contenant toutes les bonnes réponses ! Aurions-nous fait un questionnaire trop compliqué ou est-ce que, par hasard, le ski ne vous brancherait pas trop ? Enfin, nous avons décidé de donner un lot de consolation aux participants n'ayant pas fait plus de 2 erreurs dans leur bulletin réponse.

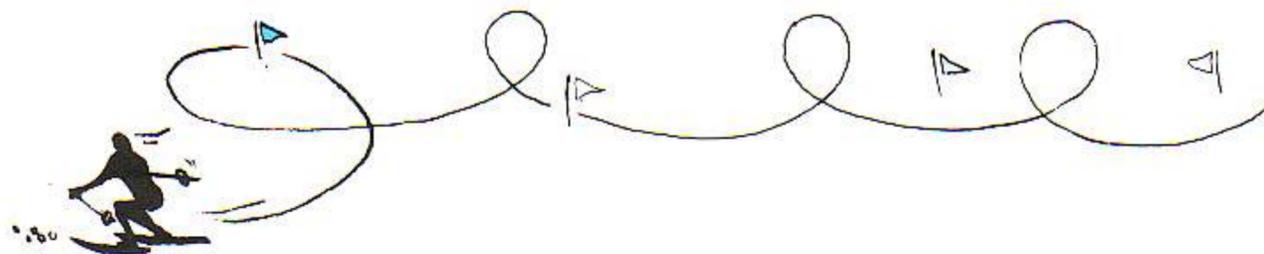
Super SKI

QUESTIONS	REPONSES
1- Caroline Attia a été une grande championne de ski ; en quelle année a-t-elle remporté sa dernière victoire ?	1982
2- Dans quelle ville se sont déroulés les Jeux Olympiques d'hiver ?	Calgary
3- Dans quel numéro d'Amstar y a-t-il eu un superbe banc d'essai de Super Ski ?	Décembre-Janvier
4- Dans quelle émission de TF1, Super Ski était-il en vedette, au mois de janvier dernier ?	Télé-Ski
5- Quel est le nom de l'auteur de Super Ski sur Amstrad ?	Christian Bertrand
6- En quelle année la société Microïds a-t-elle fait son apparition sur le marché des logiciels familiaux ?	1985
7- Quelles sont les épreuves disputées dans Super Ski ?	Saut, descente, slalom, slalom géant
8- Combien y a-t-il de positions différentes du skieur dans Super Ski ?	80



Liste des gagnants :

- 1 - Xavier BRELAZ - ABONDANCE
 - 2 - Gilles CHETELAT - RIOM
 - 3 - Sophie BOUILHAUD - AVIGNON
 - 4 - Jean-Michel RISPAIL - LE PIAN MEDOC
 - 5 - Eric LAUNARD - MARTIGUES
 - 6 - Olivier PEREZ - CASTELNAU LE LEZ
 - 7 - Christophe CRACIOT - SARTROUVILLE
- Ils recevront un logiciel Microïds.





SKY HUNTER

Arcade

"C'est bien la peine de se saigner aux quatre veines et d'envoyer son fils dans la meilleure académie militaire pour qu'il se fasse capturer dans un coin perdu" rugit l'empereur Spouch. "Calmez-vous votre Magnitude, nous avons envoyé tous les droïdes disponibles à la recherche du prince Khnorg, nous ne devrions pas tarder à recevoir des nouvelles." dit avec douceur le conseiller royal Al-Kurhn, "Je l'espère pour toi et ta cinquième tentacule".

En effet, bientôt, un signal fut perçu : il s'agissait du rapport n° 776 lancé par le meilleur droïde de l'univers. Ces droïdes étaient de merveilleuses machines : elles possédaient 2 processeurs, l'un à technologie RISC et l'autre traitait les réseaux TOU. Les droïdes possédaient une autonomie complète malgré une consommation importante de kérosyne, le carburant du 30ème siècle.

Ainsi donc, les beeps du contacteur alertèrent le technicien surveillant. Il brancha aussitôt l'enregistrement numérique du rapport.

"Ici droïde C5 (touché pensa Al-Kurhn), je me trouve sur la planète Zarth aux coordonnées spatio-différentielles 737, A 320. J'ai appris que le prince Khnorg était emprisonné dans une des nombreuses grottes situées près d'Uv' héha. Le seul moyen pacifique de régler le problème est de retrouver l'épée sacrée, symbole de

puissance et de la remettre au chef. Cette épée a été brisée en six morceaux. Ceux-ci sont détenus par des indigènes. Ma prochaine mission consistera à découvrir ces morceaux de métal en évitant les robots de défense disposés un peu partout à la surface de Zarth. Je pense utiliser le char AMZ-30 de l'équipement standard des droïdes-missions. J'estime le temps nécessaire pour la récupération du prince à 33,5 Tosles. Fin du rapport".

C5 était maintenant à l'intérieur de son char de combat. Il savait que la première étape consistait à trouver le chef. Pour cela, il lui fallait faire sauter une porte blindée à l'aide d'une grenade plutonique. Cette grenade ne faisait pas partie de l'équipement de C5, il devait donc trouver lui-même ce matériel. Finalement, il retrouva le chef qui lui demanda l'Épée Sacrée. C5 se remit en route et s'aperçut bien vite que les autochtones possesseurs d'un morceau d'épée n'accepteraient de le céder qu'en échange d'un objet bien précis : la vieille femme voulait un papier, le guerrier une hache, l'extra-terrestre une glace. C5 n'avait aucun problème de discussion avec ces étrangers aux dialectes si variés puisqu'il procédait grâce à un système de petits dessins simplifiés que le premier saturnien venu comprendrait. L'enquête n'était pas simple, les robots de défense pullulaient et l'écran de protection du char faiblissait à chaque rencontre avec ces petits monstres métalliques. La mission s'annonçait plus difficile que prévu et C5 ne possédait que 3 morceaux d'épée.



Notre avis :

Skyhunter est un jeu étrange. Il y a des moments d'action : les rencontres avec les petits robots, mais ces instants sont en général assez brefs. Les amateurs d'arcade risquent de rester sur leur faim. Le côté aventure est aussi

un peu restreint au niveau de la difficulté. Les connaisseurs auront terminé en un week-end. Dommage car les graphismes sont assez plaisants à regarder.

DESOLATOR

Arcade

Allons bon ! Nous pensions couler des jours paisibles au soleil en famille et les doigts de pied en éventail ! Eh bien, non ! Volatile pas que Kairos le Grand Satan fait encore des siennes et qu'il trouve très drôle, comme gag de l'été, de subtiliser tous les enfants qui traînent sur la planète... Et pour en faire quoi ? Tout simplement les séquestrer derrière des miroirs très mystérieux qui se trouvent dans presque chaque salle de son immense château. Autant vous dire qu'il faut un grand nombre d'enfants pour garnir tous ces miroirs ! Enfin qu'importe, ne paniquons surtout pas car notre célèbre Mac national est là ! (Au fait, je ne sais plus très bien son nom : est-ce Mac Giver, Mac Intosh ou Mac Aron, je ne m'en souviens jamais !). Toujours est-il qu'il n'hésite pas un seul instant à prendre le chemin menant au château avec pour seul équipement sa chevelure blonde (légendaire), sa combinaison rouge (efficace) et ses petits poings cruels (avec les pouces à l'extérieur parce qu'autrement cela fait mal, dixit Marcel celui qui... je sais plus la suite). D'entrée, l'accueil dans le premier niveau du château n'est pas des plus chaleureux : une horde de gardes bleus se précipitent sur Mac pour le priver de toute énergie sans compter la présence immédiate du pompier qui tente de faire obstruction par le feu mais il est loin d'être invincible (un coup de poing suffira...). Une progression lente et malgré tout relativement simple commence dans le véritable labyrinthe qui constitue le château. En plus des miroirs que Mac découvre et qu'il brise, libérant ainsi les enfants, notre héros peut récu-

pérer un boomerang, de l'énergie ou des fioles possédant de mystérieux pouvoirs. Il rencontre aussi dans certaines salles des croix rouges sur fond jaune qui font office de passages secrets et le transportent instantanément dans une autre salle ce



Une fois Mac parvenu à la fin du premier niveau, il doit affronter le maître des lieux, soit Kairos, qui a la particularité d'apparaître uniquement en forme de tête et



qui n'est pas forcément un avantage car il peut dépasser certaines salles où se trouvent des enfants alors qu'il doit absolument tous les libérer ; de plus, il faut bien noter qu'aucun retour en arrière n'est autorisé alors !...

en plus il se multiplie le bougre ! Malgré tout, sa destruction est aisée pour Mac qui passe ainsi au second niveau dans l'espoir d'accomplir sa mission et de devenir invincible...



Notre avis :

Cette adaptation du jeu d'arcade "Halls of Kairos" de Sega présente un graphisme attrayant et coloré mais elle a également des défauts : le degré de difficulté n'est pas très important, il n'est pas normal de marcher sur les murs ou de devoir se décaler anormalement pour passer une porte et il est très désagréable de se trouver au 4ème niveau dans une voie brusquement sans issue ! Malgré tout, les différentes actions possibles en font un jeu attirant et je vous laisse le plaisir de découvrir les pendules qui suspendent le mouvement des ennemis ou les bombes très sensibles au moindre de vos chatouillis...

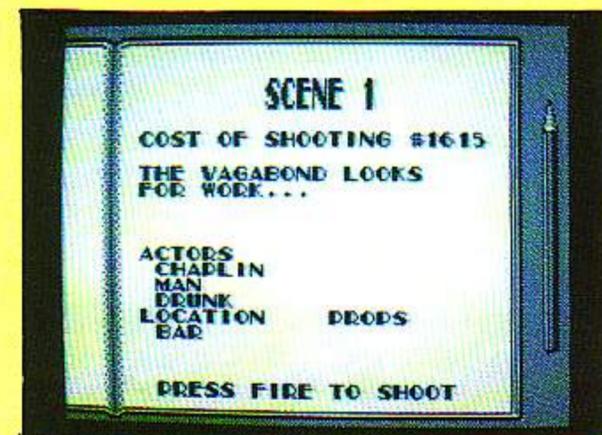
STARRING CHARLIE CHAPLIN

Simulation

Que vous ayez 7 ans, 20 ans ou 77 ans, vous avez tous l'âme d'un cinéaste ; d'ailleurs qui peut affirmer n'avoir jamais fait de cinéma, ne serait-ce que dans sa propre vie ?... Par contre, je suis sûre que vous avez tous rêvé à l'époque formidable qu'à été celle du cinéma muet et qu'aucun d'entre vous n'est insensible au charme et à l'émotion qu'a pu développer Charlie Chaplin dit Charlot.

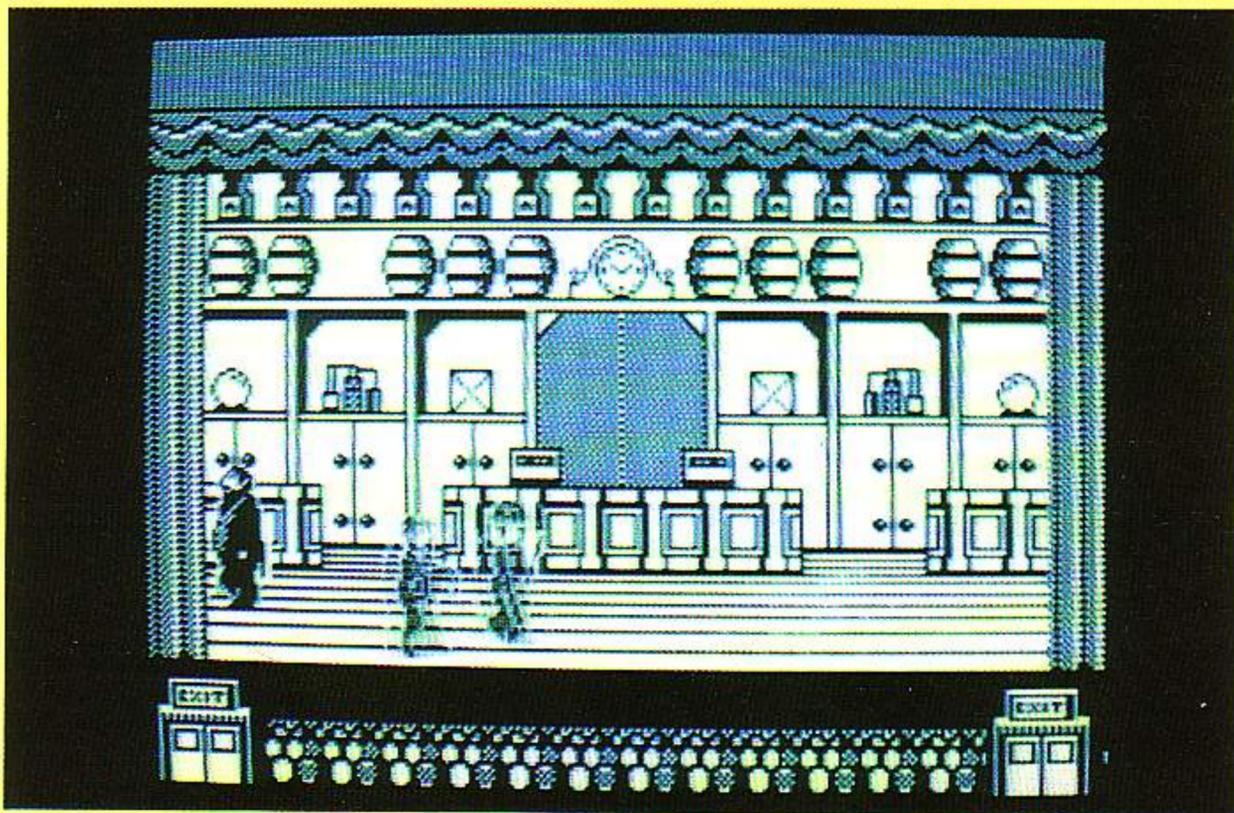
Ce logiciel vous propose donc un grand privilège : vous êtes metteur en scène et vous avez la possibilité de tourner 8 courts métrages avec Charlot pour vedette principale. Le principe est le suivant : vous disposez d'un thème pour lequel vous est signifié le coût du scénario, le coût du tournage et le nombre de scènes à tourner. Prenons un exemple concret avec, par exemple, "The vagabond". Dans ce cas, vous avez 4 scènes à tourner avec pour commencer une scène dans un bar où Charlot, en tant que vagabond cherche du travail. Vous disposez exactement de tout juste une minute pour convaincre le barman d'embaucher Charlot. Une fois la scène tournée, vous pouvez la visionner et éventuellement, si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez la retourner mais attention, gardez bien en tête que votre budget est très serré ! Vient ensuite, le tournage de la 2ème scène dans laquelle notre vagabond au détour d'une de ses innombrables promenades rencontre tout

d'un coup son amour, "le coup de foudre, quoi !". Mais comment faire pour attirer son attention ? Bien sûr, Charlot ne manque pas de charme mais les choses commencent à se compliquer lorsque celui-ci apprend que l'élue de son cœur est une enfant adoptée et que sa mère ne voit pas



histoire d'amour connaîtra-t-elle un heureux dénouement ?

Maintenant que votre film est terminé, il vous reste encore à affronter une critique qui est terrible et impitoyable : celle du

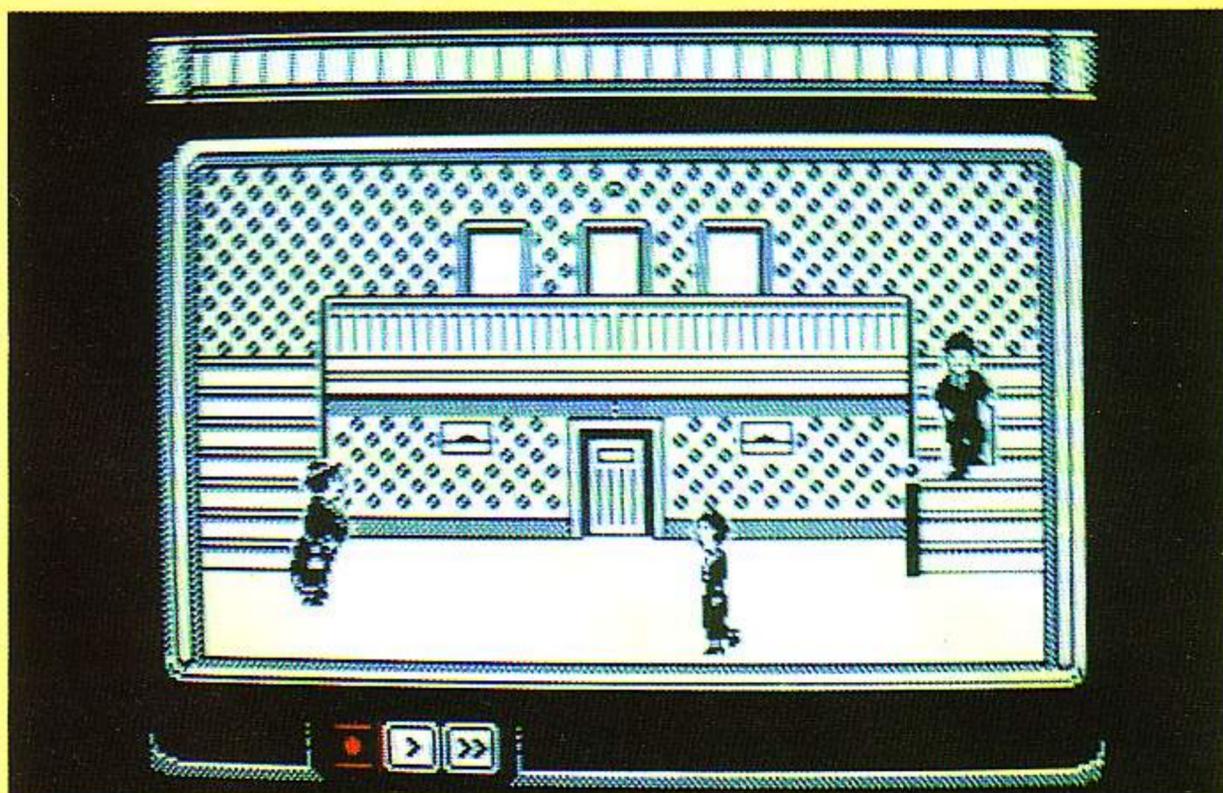


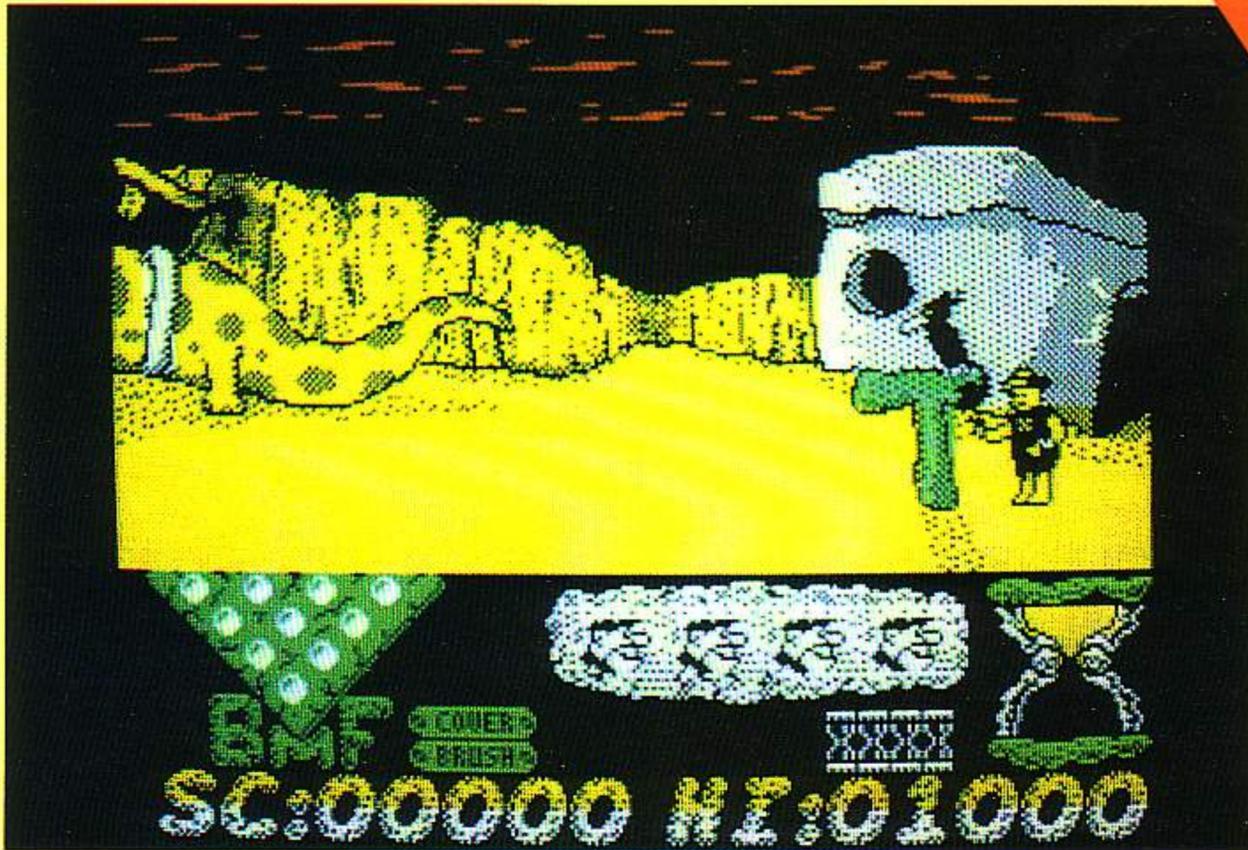
d'un bon œil (que ce soit le droit ou le gauche d'ailleurs) cette liaison. Ceci fait l'objet de la 3ème scène mais comme Charlot n'est pas du genre à lâcher prise, il suit la mère et la jeune fille jusque chez elles afin de plaider sa cause... Cette belle

public. C'est alors dans un décor qui se veut somptueux (grand rideau et tout le tra-la-la) que se passe la grande première et dès le lendemain apparaît le verdict dans les journaux : bénéficiaire ou déficitaire ? Quoi qu'il en soit, il vous reste encore 7 scénaris pour faire vos preuves ou pour faire fortune...

Notre avis :

Il y a longtemps que ce logiciel était annoncé et nous nous disions : Ah, voilà quelque chose qui risque de changer et d'être original. Seulement, en découvrant les rares possibilités d'action que nous avons, nous sommes quelque peu déçus ; ne diriger qu'un seul acteur (sans beaucoup de moyens) dans une seule scène est très frustrant pour un metteur en scène ! De plus, les graphismes sont moyens mais on peut dire que l'animation retrace relativement bien les attitudes de Charlot et la musique, quant à elle, est réussie ! Domage...





THE FLINTSTONES

Arcade/Aventure

La préhistoire ressemblait beaucoup à notre époque à en croire ce jeu. Vous connaissez certainement les Pierrafeu, une famille célèbre dans le monde du dessin animé ou non. Fred est le père, il est très préoccupé par les parties de bowling. Wilma, sa femme, est un peu la tête pensante de la famille. Quant à Pebbles c'est la petite dernière, elle est très turbulante...

Le week-end est arrivé, Fred pense déjà à la partie qu'il va disputer avec son ami Barney. Mais Wilma lui rappelle sa promesse de repeindre le mur avant l'arrivée de sa belle-mère. Evidemment, cela ne ravit pas Fred, mais une promesse est une promesse. Plein d'entrain, Fred se saisit d'un pinceau et commence par le tremper dans le pot de peinture. Ensuite, il commence par revêtir d'une couche uniforme l'extrémité du mur. Lorsque le pinceau est sec, il doit aller le réimprégner.



Tout se déroulerait plutôt bien si Pebbles n'avait pas la mauvaise idée de sortir de son parc et d'inscrire des graffitis sur le mur fraîchement repeint. Fred doit donc surveiller à la fois le temps, la quantité de peinture et sa fille ! Cela fait beaucoup

Une fois le travail achevé (en n'oubliant pas le moindre pixel !) Fred reçoit les félicitations de sa femme et peut utiliser sa voiture (à pieds) pour se rendre au bowling en compagnie de son copain Barney. Malheureusement, la route est semée de cailloux (c'est normal à l'âge de pierre). Alors la roue de pierre s'échappe et il faut utiliser un cric spécial pour remettre l'ustensile en place. Comme le temps est chronométré il est préférable que cet incident ne se reproduise pas trop souvent. Sinon vous auriez droit à une plaisanterie sur votre manière de conduire.

Enfin, arrivés au bowling, nos deux héros s'empressent de se lancer dans une partie déchaînée. Pour cela, il faut déterminer la position du joueur sur le terrain puis l'effet donné à la boule afin qu'elle puisse atteindre toutes les quilles. La partie peut alors commencer.

Mais le jeu n'est pas terminé pour autant puisque 2 épisodes attendent encore le pauvre Fred.

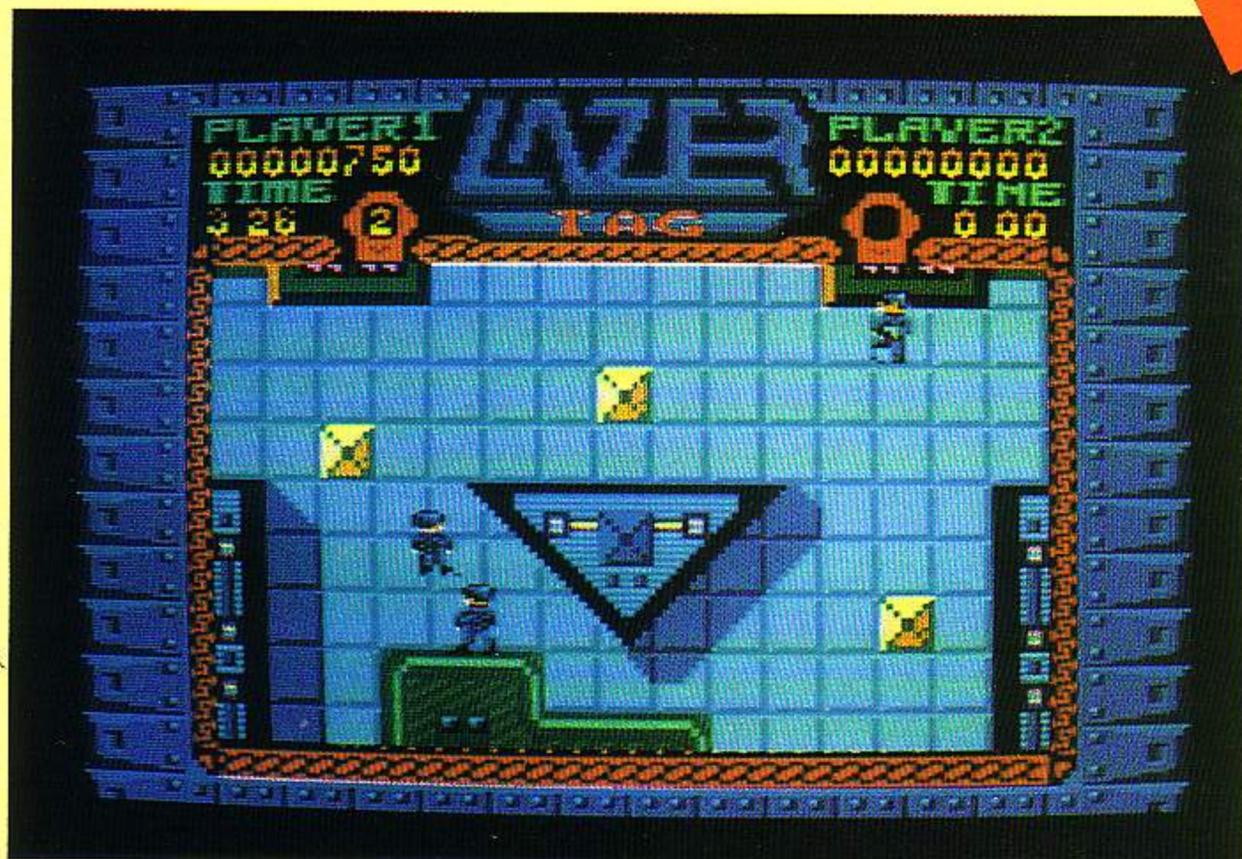


à la fois. De plus, à chaque fois que Fred ramène sa fille dans son parc le pinceau se déplace et rebondit sur place.

Pour ne pas trop perdre de temps (qui est compté bien entendu) Fred adopte une méthode particulière : il commence par peindre la partie supérieure du mur grâce à l'échelle et laisse sa fille maculer le mur d'autant de graffitis que nécessaire à son amusement. Une fois la partie supérieure achevée, il suffit de descendre, puis de s'attaquer à l'autre moitié.

Notre avis :

Les adaptations de bande dessinée se portent bien. The Flintstones en est la preuve. Il s'agit d'un jeu plutôt original, possédant des graphismes satisfaisants et une animation correcte.



LAZER TAG

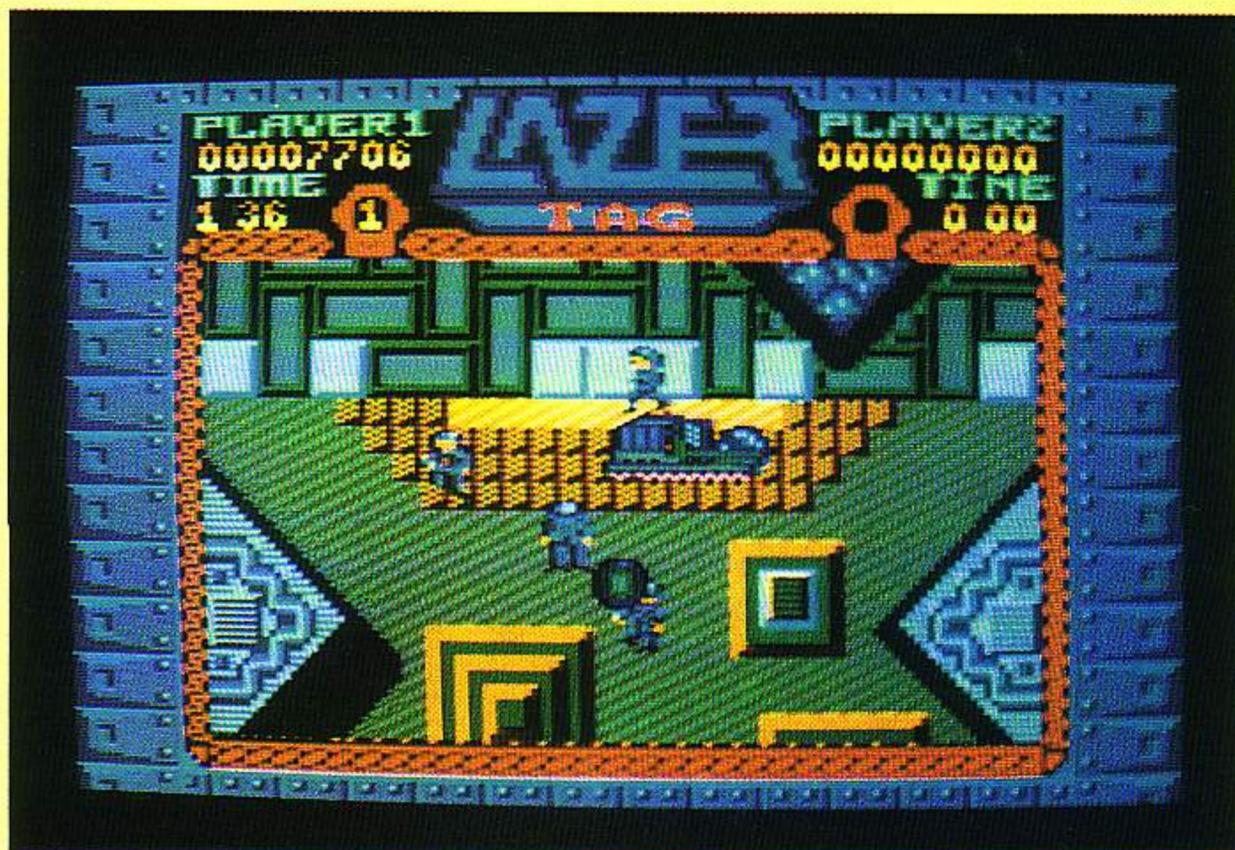
Arcade

Comment ne pas être attiré par ce nouveau jeu en salle. Tirer sur des cibles mobiles et humaines en sachant qu'aucune goutte de sang ne sera versée est particulièrement émouvant pour un pacifiste guerrier tel que moi. Le principe est tout à fait connu et bien au point : chaque compétiteur porte un harnais à cellule photo-électrique et tient à la main un pistolet lanceur de rayons lumineux. La partie se déroule dans un endroit clos propice aux rencontres imprévues. Maintenant, all is right. Let's go ! Tout d'abord, vous démarrez en bas de la salle. Vos adversaires eux apparaissent dans un nuage de petits points. N'ayez pas d'hésitation, tirez leur dessus : ils sont venus pour cela. Lorsqu'ils sont touchés, leurs bras se lèvent et ils sont éjectés de l'arène. Il y a un temps limite pour parvenir au bout du chemin. (It's a long way...) et il vaut mieux ne pas traîner si l'on tient à poursuivre le jeu. D'autant que vos "collègues" sont également armés du pistolet inoffensif cité plus haut. A chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une vie sur les 6 qui vous sont allouées au départ. Bien que néophyte (votre grade à l'initialisation du jeu) vous connaissez quelques uns des pièges qui enluminent l'action, certains murs réfléchissent les rayons selon la célèbre loi de Descartes. Ceci a pour effet de soit atteindre un adversaire hors de portée, soit de vous faire toucher par vos propres rayons. On remarque des objets

étranges et tourbillonnants qui présentent l'avantage de multiplier le rayon initial en 2 ou 4 parties. Ainsi, il suffit d'en lancer un pour toucher 4 adversaires simultanément. Cette possibilité est si intéressante que l'on resterait bien sur place si le chronomètre n'imposait pas sa loi implacable. Au détour de vos tribulations entre deux tirs agressifs, vous perdez le temps d'un ramassage d'équipement toujours

appréciable en cas de perte de vie ou de temps. Une fois parvenu au bout, le temps restant est décompté et vos points augmentent en proportion. Soufflez un peu et partez maintenant à l'assaut de la seconde partie si seconde partie il y a. Cet épisode est intitulé "Target" (la première partie c'est "Shoot out"). Là vous ne déplacez pas votre personnage, il déambule seul. En revanche, le tir n'est pas automatique. Les adversaires apparaissent de manière aléatoire, vous devez les toucher en une seule fois de préférence car vos tirs sont décomptés. Le parcours terminé, on vous donne le nombre de vos effectifs ainsi qu'un pourcentage d'efficacité. C'est la multiplication de ces 2 nombres qui donne le montant de votre bonus.

Ensuite, si vous passez avec succès ces épreuves, votre grade augmente et vous devenez "Beamer" avec la même série mais comprenant des difficultés supplémentaires : tirs des adversaires plus nourri et des véhicules qui traversent sans prévenir.

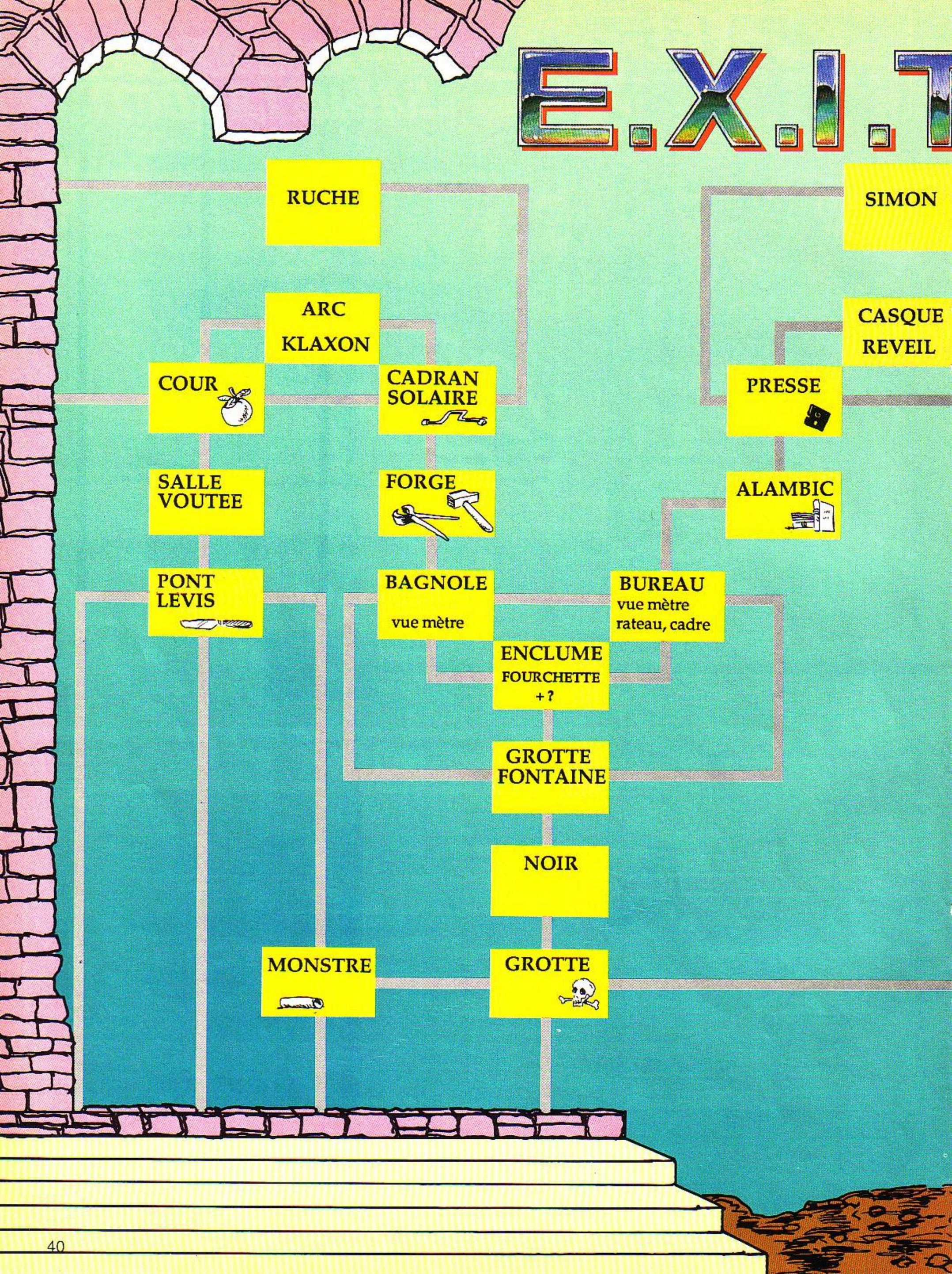


Notre avis :

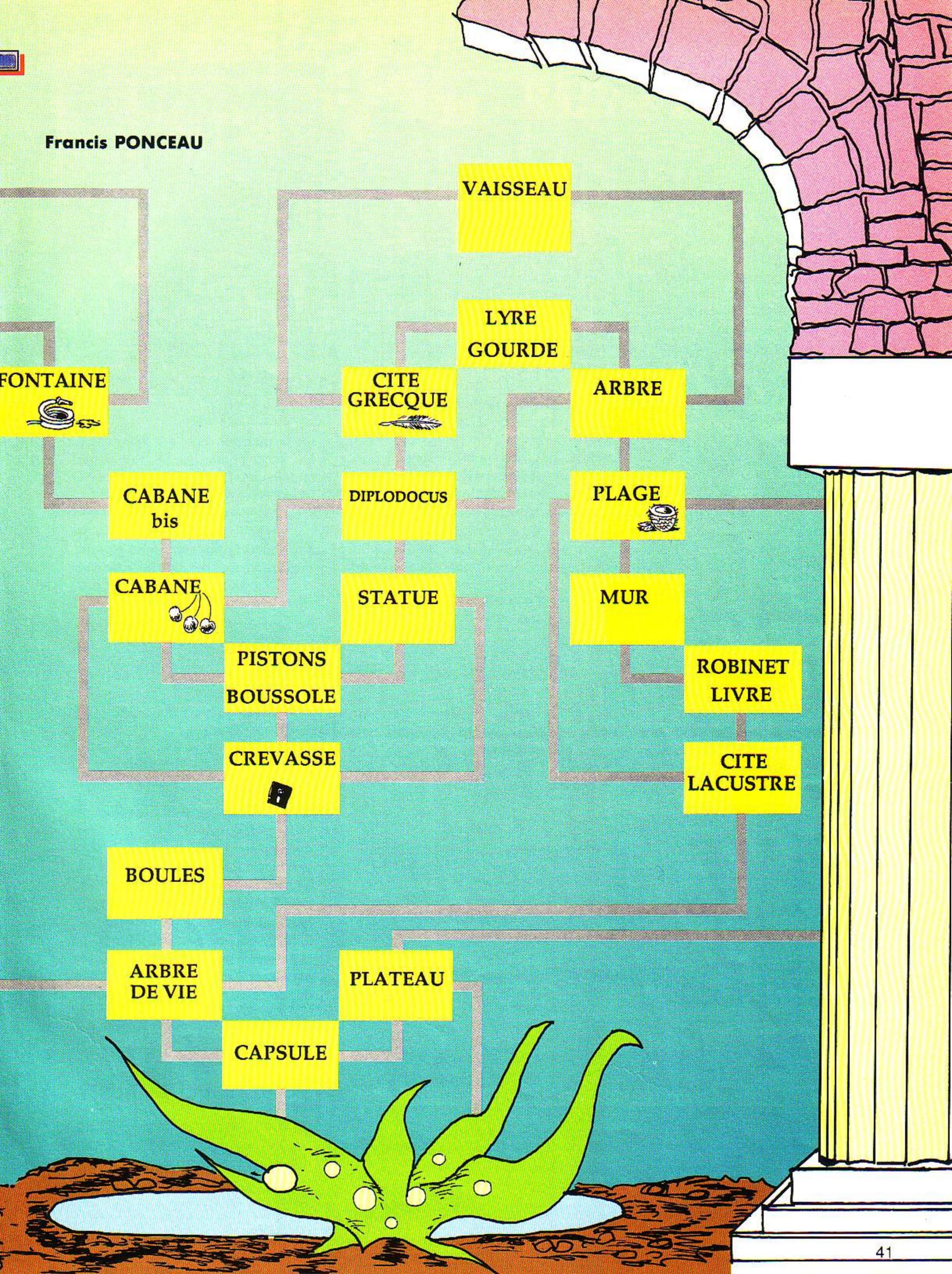
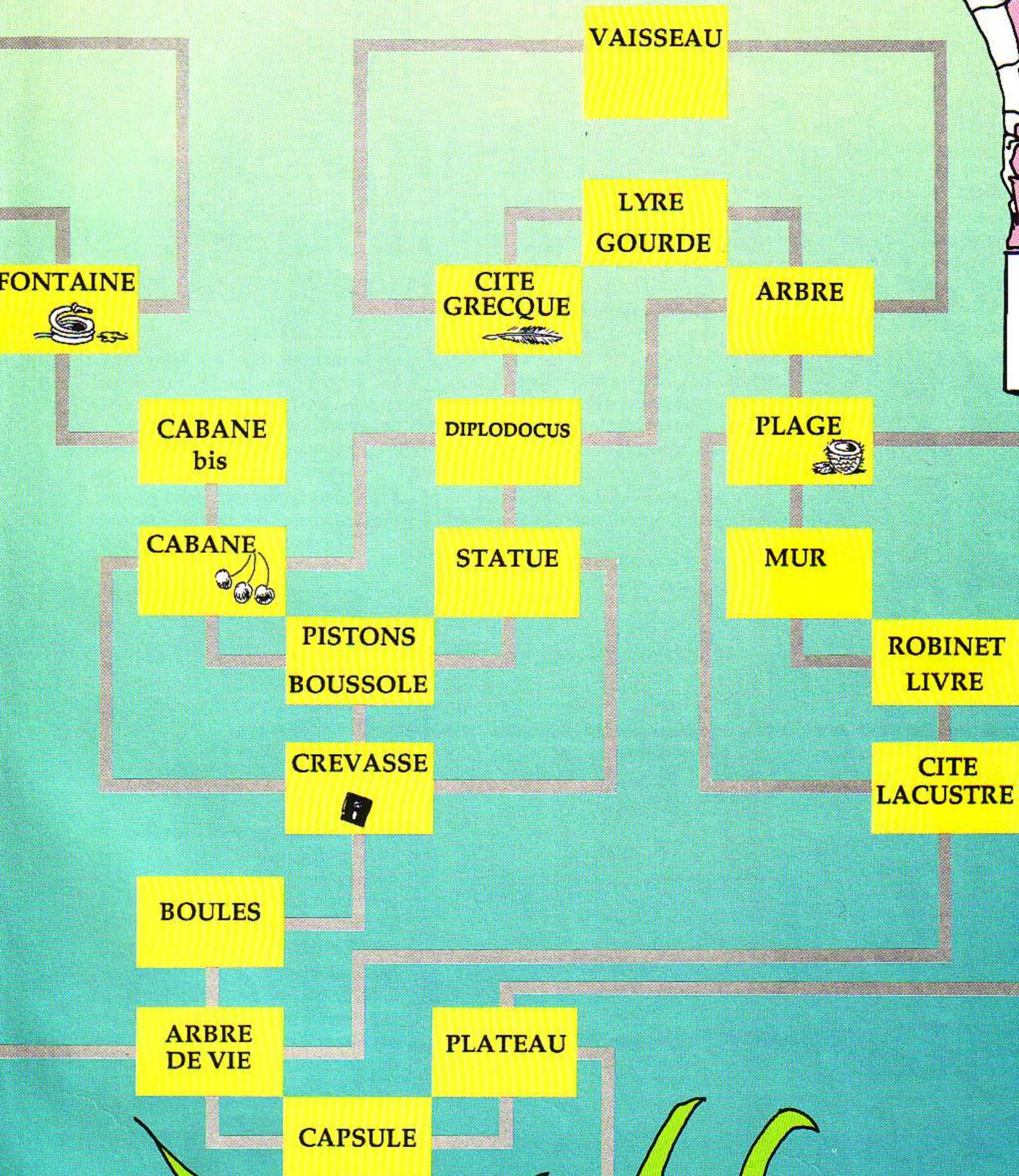
Lazer Tag emprunte son nom au célèbre jeu en temps réel qui connaît un grand succès aux Etas-Unis. Le jeu est plutôt correctement réalisé au niveau graphique et sonore. En revanche, l'animation n'est pas très rapide et il y a parfois des blocages inexplicables.

Mais le gros défaut de Lazer Tag est sans doute sa facilité. On parvient sans trop de peine au niveau professionnel (même moi j'y arrive) alors une certaine lassitude doit pouvoir vous envahir sans remords.

E.X.I.T.



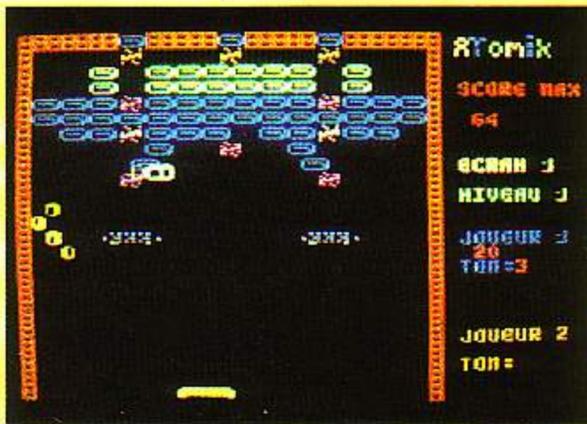
Francis PONCEAU



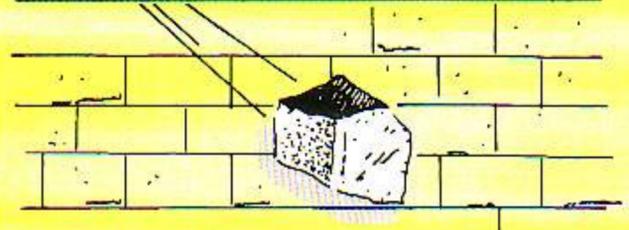
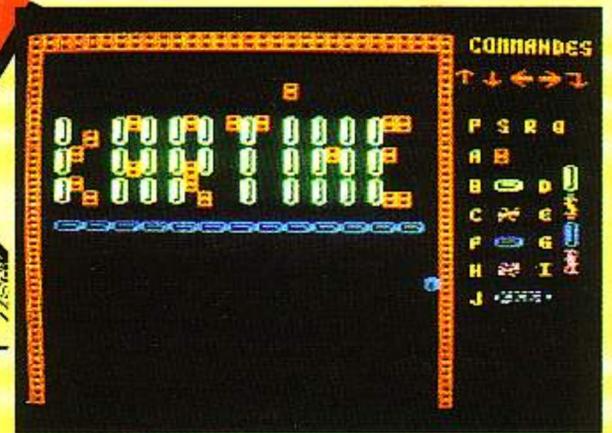
ATOMIK

Arcade

"Tiens voila un casse-briques", m'écriai-je d'une voix aussi monocorde que chaleureuse. En effet, le logiciel qui s'étalait devant moi avait toutes les apparences d'un jeu arkanoidien : un mur de tous les côtés, une raquette, des balles. Bref, la panoplie complète. Il n'y a pas grand-chose d'original à ajouter pour cette version tardive. A signaler une option peu orthodoxe : la possibilité de jouer à 2,



les raquettes se déplaçant sur un demi-terrain. Les parties se déroulent de manière immuable ; la raquette de départ comprend une balle et une balle. Je m'explique : la première balle est celle que l'on trouve habituellement et qui se contente de rebondir un peu partout. La seconde est un vrai projectile détruisant les briques récalcitrantes ou baladeuses. En effet, au sommet de l'écran les briques restantes sont insensibles à la balle ordinaire (celle qui rebondit). En les détruisant vous obtenez des parcours supplémentaires : l'ouverture du bas de l'écran se bouche et empêche ainsi la balle de se perdre. Les pouvoirs diffèrent selon la couleur. Il y a 3 niveaux de vitesse de déplacement, une option 1 ou 2 joueurs, le choix joystick ou clavier. Un éditeur de tableaux vient compléter les accessoires.



Notre avis :

On ne peut pas dire qu'Atomik soit nul. Le programmeur qui l'a créé estime certainement avoir fait un bon travail. Mais ce n'est pas le cas. Ce logiciel n'est pas digne d'être commercialisé sous cette forme. La présentation est inexistante, le graphisme misérable; les déplacements saccadés et l'intérêt est nul. Conclusion : à éviter à tout prix, c'est peut-être contagieux.

IMPACT

Arcade

Nous pouvons distinguer deux grandes catégories dans les sorties de logiciels : vous avez ceux qui partent d'un scénario original et qui essaient d'apporter un plus dans la progression des résultats obtenus par rapport à une machine et vous avez les logiciels qui se rattachent aux bons vieux classiques qui vous font toujours le même effet c'est-à-dire que vous vous y laissez prendre...

Cette fois, le logiciel concerné est un casse-briques qui vous propose quand même 80 écrans ; comme dans tout casse-briques qui se respecte, certaines briques se détruisent avec un seul coup de balle, d'autres avec plusieurs et d'autres encore

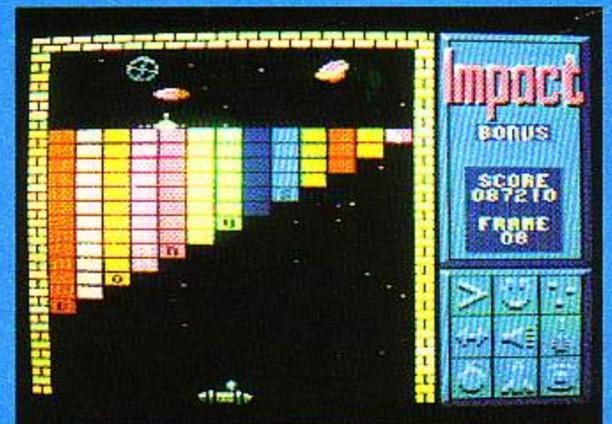
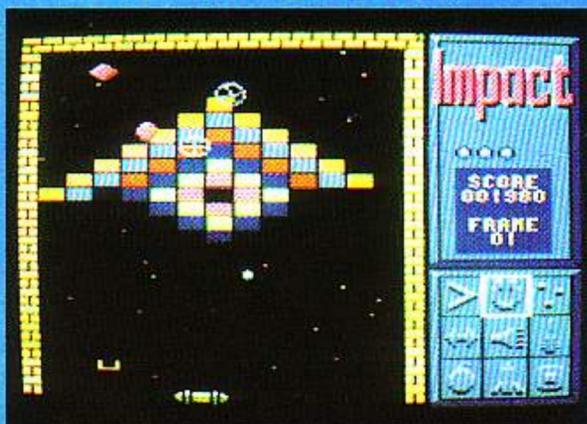


sont parfaitement indestructibles. Ce qui est original dans Impact, ce sont les petits plus : par exemple, certaines briques lâchent un symbole "L" jaune qui incrémente un tableau se situant sur la partie droite de l'écran ; ce sont les options disponibles et ainsi suivant la case (il y en a 9) qui s'allumera au cours du jeu vous pouvez réduire la vitesse de la balle, l'immobiliser pendant 2 s. sur votre batte, diviser votre balle en 3 ou éclairer les briques invisibles car, mais oui, il y a aussi des briques invisibles ! Un autre petit plus qui n'est pas évident à obtenir : dans certains écrans, il y a 5 briques portant respectivement les lettres B-O-N-U-S si vous parvenez à toucher les briques dans l'ordre des lettres alors c'est l'Amérique (ou presque !) car vous récupérez un super bonus...

Enfin, pour compléter ce casse-briques qui aurait pu être tout bêtement une suite d'écrans, vous avez la possibilité de créer vos propres tableaux grâce à un éditeur qui vous permettra d'avoir accès à toutes sortes de difficultés...

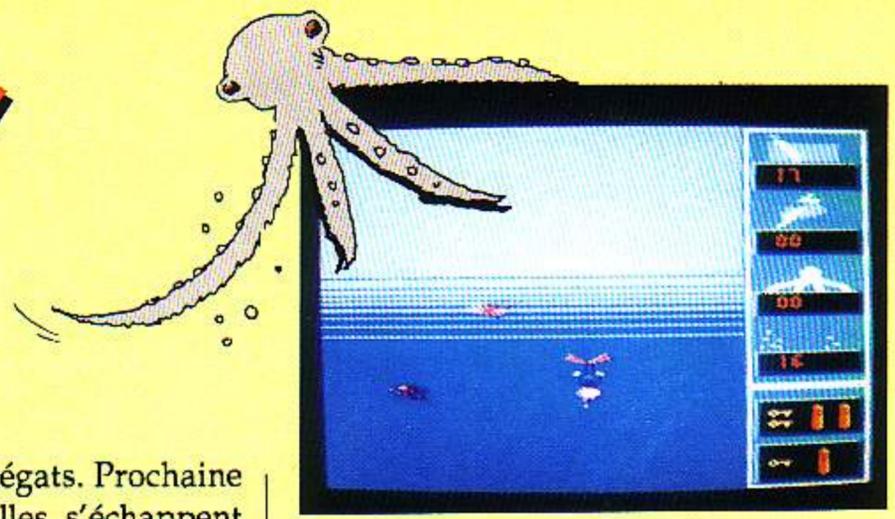
Notre avis :

Si vous êtes vraiment saturé de casse-briques, ce n'est pas la peine d'insister car Impact ne vous captivera pas très longtemps ; en effet, le déplacement de la balle n'est pas très rapide mais heureusement il y a des ennemis qui tombent pour bloquer votre balle et qui augmentent la difficulté... Le graphisme est correct, mais par contre le choix des couleurs n'est pas des plus réussis.



AQUANAUTE

Arcade/Aventure



Un petit plongeon dans l'océan, cela vous dirait ? Bien, en route, la tenue de plongée est prête : bouteilles, palmes et masque sont endossés. Il ne reste qu'à se laisser couler au fond d'une mer limpide et chaude. Pourquoi ne pas ajouter un peu de piment à cette aventure aquatique. Le but de tout cela est de retrouver un trésor enfoui d'une valeur de 1 000 000 de dollars. Il est toujours agréable de recevoir une petite récompense pour des efforts importants. Après avoir récupéré une clé indispensable à l'ouverture du coffre ainsi qu'une bouteille d'oxygène, vous vous lancez enfin dans les eaux bleues.

ment pour limiter les dégats. Prochaine étape : les murènes, elles s'échappent d'une formation rocheuse et sont de réels dangers pour votre petit corps. En descendant encore un peu plus bas vous découvrirez les coffres contenant le trésor. Puis-

N'oubliez pas que vous évoluez dans un océan dont l'homme n'est pas le principal résident, il faut respecter la physiologie humaine en gardant un œil sur la réser-

Là, un premier danger : des lignes terminées par des hameçons vous paralysent au moindre contact. Ce n'est pas le moment de se laisser prendre au piège puisque le temps est compté. Enfin vous parvenez à échapper aux lignes et vous voilà maintenant confronté à une série de poissons qui vous barrent la route. Le plus dangereux des trois est sans conteste le requin, mortel au toucher. Les autres poissons sont moins agressifs mais il est préférable de les éviter. Après le flot de poissons, c'est la vague de mines. Il faut avoir tout de suite le réflexe de se mettre en position horizontale afin d'esquiver la première rangée de mines très rapide. Ensuite il suffit de se positionner correcte-



que vous possédez la clé, il n'y aura pas trop de problèmes pour l'ouverture. (De la politique dans Amstar ?) Par contre, il ne faut pas hésiter à mobiliser ses forces les plus vives afin d'échapper à la pieuvre qui vous poursuit.

ve d'oxygène, gaz précieux pour vos poumons. De plus lors de la remontée du trésor, il faudra respecter les paliers de décompression (4 x 10 secondes) sans faire un seul mouvement. Gare à l'ivresse des profondeurs qui vous guette lors d'une plongée trop profonde ! Au retour, les adversaires ont changé, il y a de petits poissons électriques, des méduses urticantes qui vous paralysent presque complètement. Enfin des plongeurs vous ont repéré et vous tirent dessus alors que vous êtes sans défense.

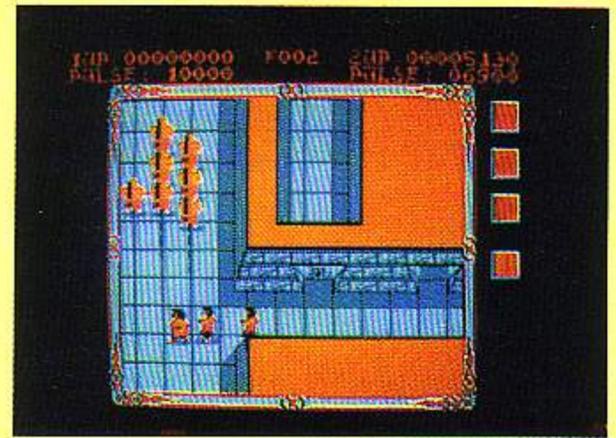


Notre avis :

Aquanaute n'a rien de révolutionnaire ni dans son graphisme, ni dans son scénario. Il s'agit d'un jeu honnête qui vous délassera pendant les prochaines vacances. Il est dommage de ne posséder qu'une seule vie car les trajets sont parfois lassants à force de se répéter.

SHACKLED

Arcade

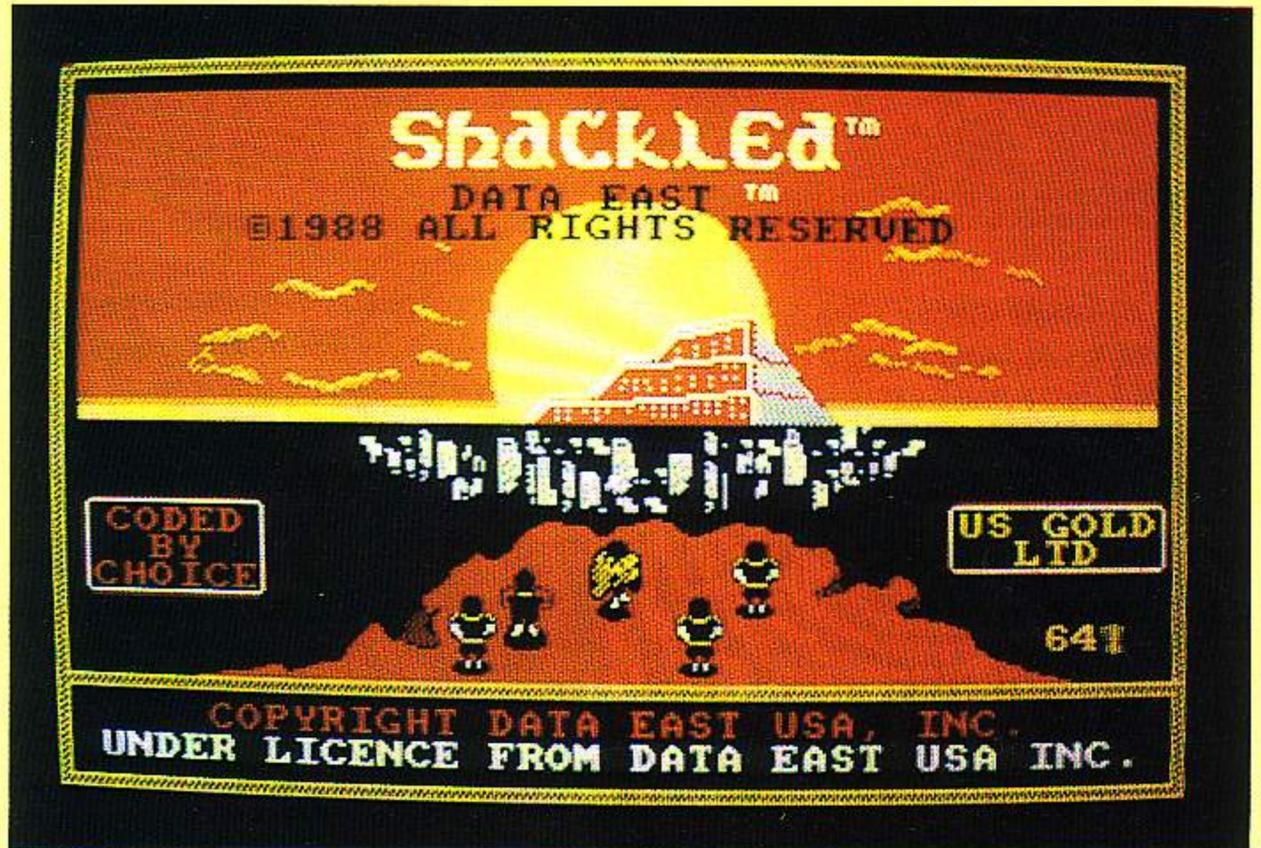


Vive les vacances ! Le soleil, les palmiers, les palmes, le tuba, la mer, les petits oiseaux... et la tranquillité ! Je m'allonge voluptueusement sur ma chaise longue pour faire ma sieste qui est programmée tous les jours de 14 à 16 heures lorsque soudain je perçois un appel extra-sensoriel ! Dans un premier temps, je me dis : zut ! je suis en vacances, ils peuvent bien se débrouiller sans moi... Mais cette perception est tellement insistante que je ne peux pas ne pas y répondre. D'un pas alors nonchalant, résigné mais néanmoins rapide, je me dirige vers mon bungalow afin de brancher mon vidéophone. Ah, l'heureuse époque où il suffisait de ne pas avoir le téléphone pour ne pas être joints ! Les terriens du XXe siècle ne peuvent pas s'imaginer la chance qu'ils avaient.

La connexion est à peine établie que mon chef m'intime d'un ton qui n'admet aucune réplique de me rendre immédiatement au château mystérieux. Ah, il y avait longtemps qu'il ne nous avait pas dérangé celui-là ! Toujours est-il que je dois aller libérer tous mes petits camarades qui sont bêtement retenus prisonniers dans les innombrables cellules qui composent le châ-

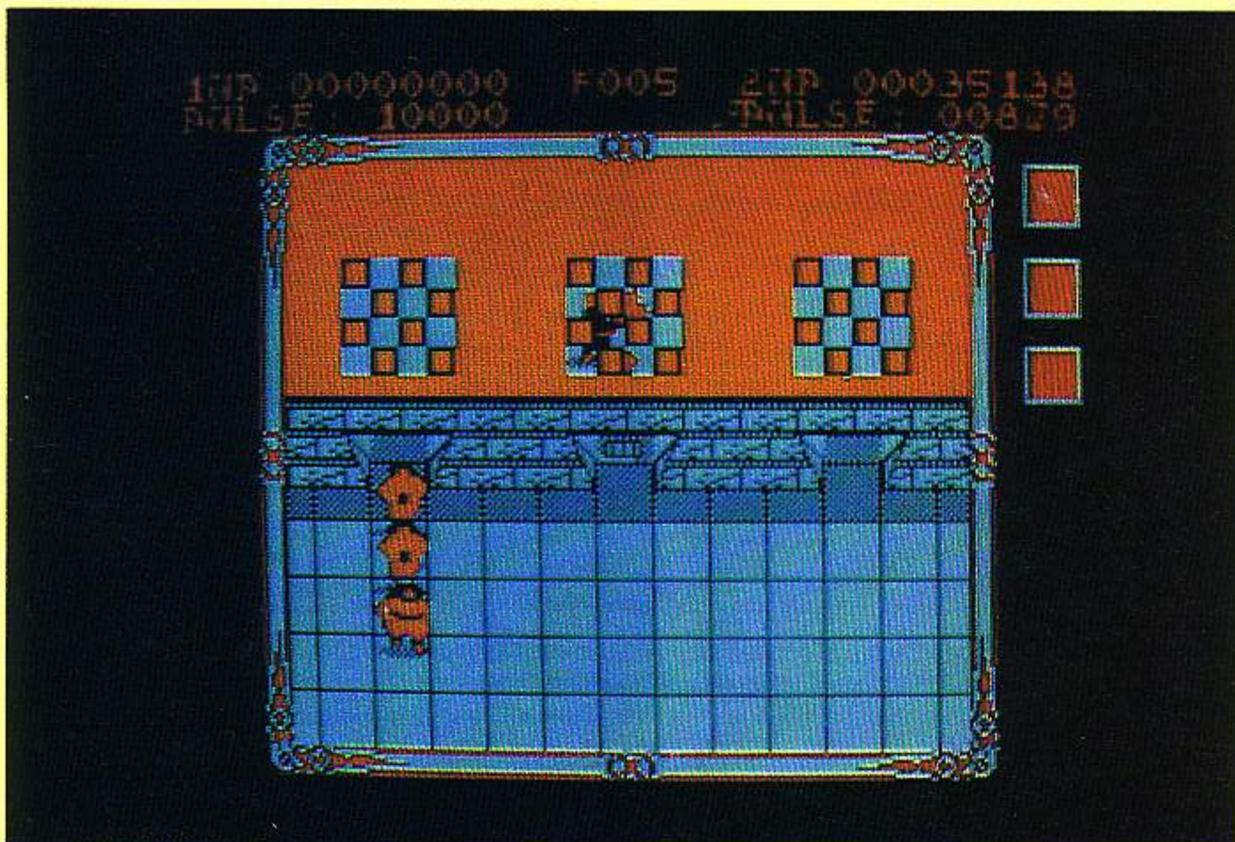
teau. Je découvre les premiers assez rapidement et nous continuons tous ensemble les recherches (nous sommes alors à la

tion car j'aurai alors rapidement le dessous... Deux autres choses sont aussi obligatoires : trouver des clés pour passer cer-



queue -leu-leu !). Il faut vous dire que le fait qu'ils s'enchaînent ainsi à moi ralentit ma progression et dès qu'un ennemi se présente, je tire sans aucune somma-

taines portes et ne pas rester trop longtemps au même niveau car il se passe alors des choses bizarres. Je sens que je perds rapidement de l'énergie mais, heureusement, certains ennemis abattus me permettent d'en récupérer. Enfin, à chaque fois que je trouve une sortie, un écran me montre concrètement le nombre de personnes que j'ai délivrées... ce qui n'est pas forcément très encourageant mais qu'importe, j'ai quand même 112 écrans à visiter.

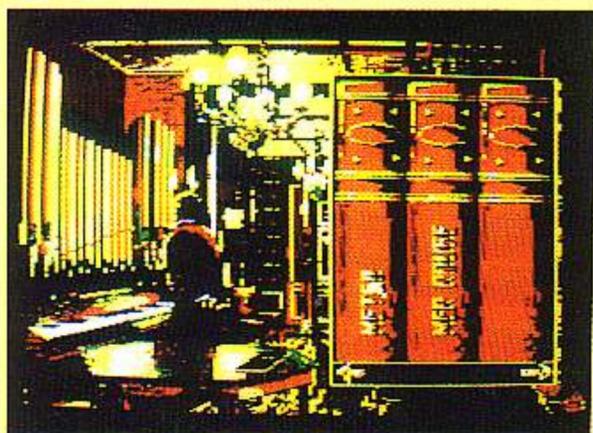


Notre avis :

Cette adaptation de jeu de café nous permet d'avoir sur nos écrans, un logiciel de style Gauntlet ! Encore un, me direz-vous, et vous n'aurez pas tort d'autant plus que tant que vous n'avez pas sélectionné l'icône pour aller vite, vous vous déplacez vraiment lentement ! De plus, les graphismes et les couleurs n'ont rien de transcendant alors pas d'insomnie pour ce jeu !

20 000 LIEUES SOUS LES MERS

BANC D'ESSAI LOGICIELS



Le Nautilus glissait silencieusement dans les espaces noirs de l'océan. A son bord, mis à part l'équipage et le capitaine Nemo on trouvait le professeur Aronnax et ses compagnons Ned Land et Conseil. Tous trois avaient été enlevés il y a de cela quelques jours alors qu'ils étaient à la recherche d'un monstre marin. Prisonniers du vaisseau sub aquatique, les 3 héros réagissent différemment. Ned Land est assez vif et il risque fort de s'attirer les foudres de Nemo, personnage plutôt taciturne et secret. Conseil s'habitue à la vie étrange à l'intérieur de la grande carcasse d'acier. Quant à Aronnax, il est tout à fait fasciné par Nemo et le Nautilus. Il espère voir le plus grand nombre de choses et pouvoir les rapporter au monde extérieur. Pour cela, il note régulièrement sur un carnet les informations qu'il peut obtenir en questionnant Nemo ou en observant attentivement ce qui se passe autour de lui. Aronnax ne connaît pas le cap suivi, il dispose d'une carte et de jetons numérotés de 1 à 10. Ceux-ci permettent de repérer l'emplacement supposé du sous-marin. La boussole peut aider le professeur à observer les changements de direction.

Le Nautilus comprend 4 lieux principaux : le salon, la bibliothèque, la salle des machines et le kiosque.

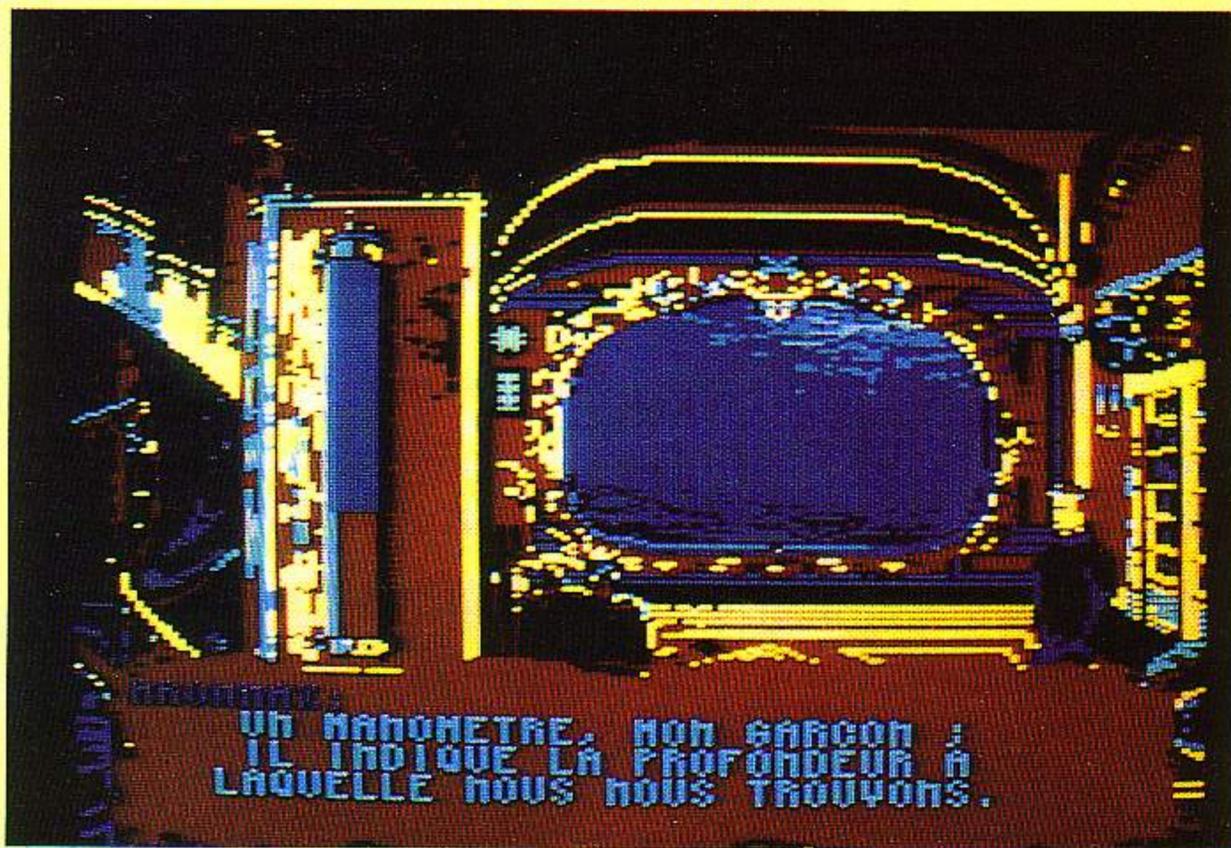
Le salon possède un hublot de grande taille qui permet d'observer très facilement les beautés du monde aquatique. Aronnax trouvera également dans cette pièce un indicateur de vitesse et de profondeur. Ce dernier instrument est très utile, il faut en tenir compte afin d'éviter les montées vers le kiosque lors d'une plongée ce qui aurait pour effet de vous envoyer passer

quelques jours dans votre chambre. A partir du salon, il est possible de rejoindre la bibliothèque. Sur les rayonnages il y a un certain nombre de livres traitant de sujets divers tel le Pôle Nord, l'Equateur, Cook, la Pérouse. Il suffit parfois d'ouvrir un de ces ouvrages pour que le capitaine commence une discussion avec Aronnax. En général, l'échange est plutôt bref et bientôt Nemo demande à Aronnax de se retirer. Dans cette pièce trône un orgue. Le professeur devra essayer de jouer l'air préféré du capitaine pour que celui-ci s'amadoue. La salle des machines est aussi assez mystérieuse. Le timonier ne parle pas un mot de français et ne sera d'aucune aide à Aronnax dans le cas où Nemo autorise la manœuvre du Nautilus. Il faut sa-

voir que le volant en acier permet l'orientation en degrés du bâtiment, le levier supérieur est utilisé pour modifier la vitesse, l'autre levier agit sur la profondeur. Mais il faut surtout que le professeur ne touche pas aux commandes sans la permission du capitaine.

Si le Nautilus est en surface, la longue-vue permet de mieux observer les terres qui passent à la portée du sous-marin. Aronnax pourra même obtenir la permission du capitaine pour aller à la découverte de l'île.

Le scaphandre qui se trouve dans le salon doit être utilisé pour les sorties sous-marines. Dans ce cas il faut faire très attention aux requins qui pullulent toujours. Le voyage vers l'inconnu se poursuit. Quel monde fascinant ou quelles monstruosité vont pouvoir découvrir Aronnax et ses compagnons ? Allaient-ils pouvoir échapper au capitaine et revenir dans le monde "normal" ?



Notre avis :

C'est un pari difficile que celui de reprendre une œuvre telle que 20 000 lieues sous les mers. Le joueur est totalement livré à lui-même. Il doit fouiller, observer et obéir au capitaine. Malheureusement, la crédibilité de l'histoire n'est pas assurée par des déplacements de personnages assez étonnants (le capitaine est capable d'être

quasiment en même temps dans la bibliothèque et dans la salle des machines !). Mais surtout les graphismes sont le point noir de ce logiciel : couleurs assez laides et tracé très fouilli qui est visiblement le résultat à peine modifié d'un transfert direct d'images d'une machine à une autre.

REUSSIR

Educatif

Réussir ce n'est pas un logiciel mais toute une gamme de produits qui a été mise au point par une équipe d'enseignants et d'informaticiens dans une école de Loire-Atlantique. Voici les titres qui sont disponibles pour l'instant, sachant qu'après les grandes vacances, cinq nouveaux titres viendront grossir le catalogue : Orthographe CE, Orthographe 6ème-5ème, Orthographe CM, les 4 opérations et Mathématiques CM. Il se trouve que pour chaque logiciel le même programme est utilisé à la base ; nous allons donc en voir un plus particulièrement en



considérant que la grille suivie est générale.

Première particularité : sur chaque disquette, il est possible d'enregistrer 14 noms ce qui veut dire que l'on pourra suivre et voir la progression de 14 élèves sur une disquette car, au menu principal, à côté de chaque sujet traité se trouvent inscrits, pour l'élève considéré, le pourcentage de réussite pour chaque série d'exercices ainsi que le niveau de compréhension d'une règle d'orthographe, par exemple. En effet, pour une même règle, suivant les réponses aux exercices et le temps de réponse, la règle sera incomprise, comprise, acquise ou assimilée. Le but sera bien sûr d'obtenir la dernière mention pour toutes les règles. A noter qu'il sera également possible de visualiser les pourcentages de réussite et la progression de l'élève sous forme de graphiques.

Pour ce qui est des règles étudiées, tout le programme est couvert puisque, par

exemple, pas moins de 40 règles sont abordées sur la disquette Orthographe CM. Pour chaque règle sélectionnée, une série

de 4 exercices (choisis de manière aléatoire) sera à effectuer. En cas d'erreur, l'ordinateur va aider l'élève à rectifier sa faute en lui posant des questions pour le guider vers la bonne réponse. Les résultats étant enregistrés sur la disquette, il sera ensuite toujours possible de retravailler la règle un autre jour.

Notre avis :

Cette série de logiciels nous paraît très intéressante pour faire progresser de manière efficace un élève à condition qu'il travaille régulièrement une demi-heure par jour. Par ailleurs, bien que les différents écrans de travail soient présentés de manière classique, ils sont suffisamment clairs et aérés pour ne pas être rébarbatifs. Oserai-je les proposer pour s'entretenir pendant les vacances ?



LE COIN DES

AS

6 Mois



5 Mois



4 Mois



David EHRET

Laurent SOULAIROL

Stéphane BIANCHI



ARKANOID	999 290	Nicolas ZINZIUS
KRAKOUT	1 302 490	Bruno LARDEVOIS
RENEGADE	611 850	David DUPRAT
RYGAR	691 500	Laurent ROUSSEL
SPACE HARRIER	5 999 860	Christian SUARD
SUPER SKI	Saut : 116,5 m Points : 6270	Gilles PIERRE et Jean-François LOIN
WINTER GAMES		Stéphane BIANCHI
- Biathlon	1,44	Laurent SOULAIROL
- Bobsled	14,44	David EHRET
- Speed Skating	0 : 26,0	Yannick SCHLICHT
- Sky jump	236	
WONDER BOY	142 810	Laurent FINAND

- 1 - Nicolas ZINZIUS
- 2 - Bruno LARDEVOIS
- 3 - Laurent ROUSSEL
- 4 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN

5 - Gobest et Stef

- 6 - Laurent FINAND
- 7 - Christian SUARD

MENTION SPECIALE POUR RECORD EXEMPLAIRE A GRYZOR : 999 000 POINTS !



Raphaël PELERIN

de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE



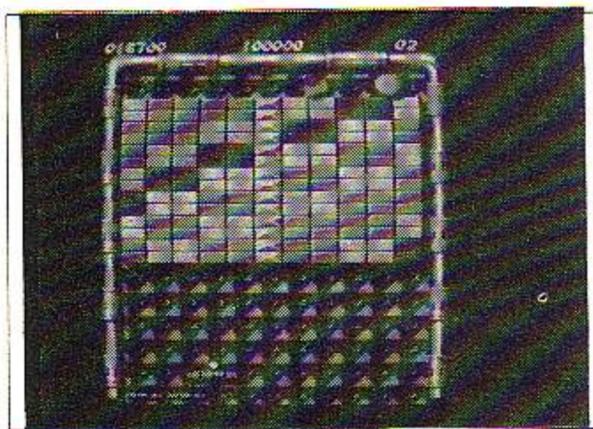
Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant

ARKANOID II

Arcade



Testé dans Amstar n° 10

Arkanoid II possède quelques "plus" par rapport à son aîné. Les graphismes sont très fouillés (dégradés multicolores, Vaus décoré). Musique et animation sont, à mon avis, moins bonnes que sur la première partie. En effet, la balle et la raquette sont plus lentes et le déplacement du Vaus est légèrement saccadé.

Mais ne chipotons pas, ce casse-briques est très agréable à jouer et devrait permettre aux fanatiques de se défouler à loisir.

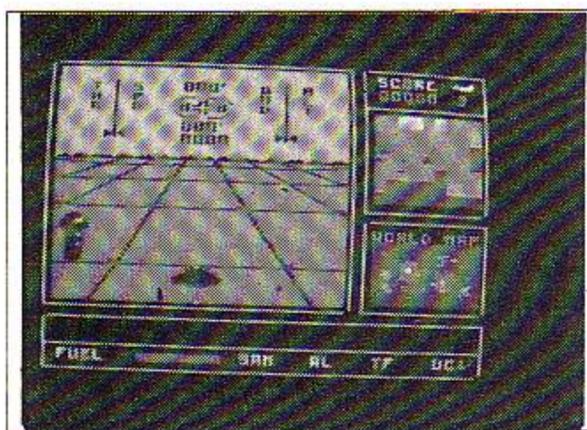
P.-S. : il y a également une pause (elle n'est pas indiquée dans la notice), il s'agit de la touche ENTER pour stopper le jeu et SHIFT pour débloquer...

Réf. IN 007/06161 - cassette 103 F

Réf. IN 007/06163 - disque 166 F

ATF

Arcade



Testé dans Amstar n° 19

Sur un monde inconnu constitué de plusieurs petites îles, une guerre longue et difficile se déroule. Un des deux camps, le vôtre, vient de lancer une fabuleuse arme à elle seule capable d'anéantir les forces adverses à condition d'être conduite par un pilote d'exception. Qui c'est-y qui s'y colle ? Vous bien sûr ! Avant de vous lancer à corps perdu dans la bataille, il faut examiner les rapports de force afin de déterminer la meilleure stratégie. Ensuite, il faut remplir les réservoirs, les soutes et les magasins. Pour le fuel, n'hésitez pas à mettre le maximum. La répartition des missiles se fait selon votre bon plaisir en sachant que les ASRAMM sont télé-guidés alors que les MAVERICK pointent sur une cible déterminée à l'avance...

Réf. IN 050/06047 - cassette 104 F

Réf. IN 050/06049 - disque 160 F

"Testés dans Amstar"

BLOOD VALLEY

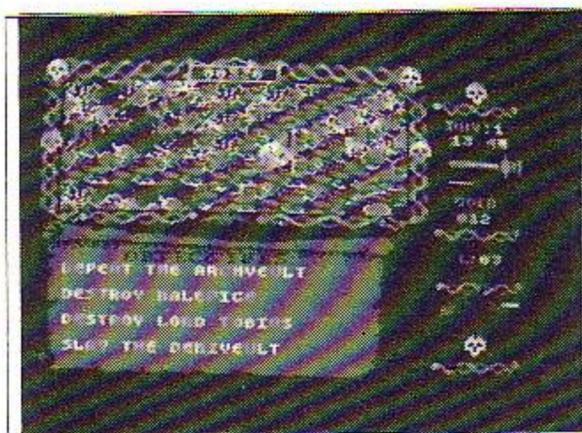
Arcade/Aventure

Testé dans Amstar n° 20

Un esclave a été choisi parmi les plus robustes. Celui-ci est lâché dans la vallée de Gad et il doit s'en échapper avant d'être rejoint par la meute des chiens de l'enfer, abominables créatures cracheuses de feu. En général, cela ne pose pas de problèmes, mais cette fois-ci vous avez décidé de corser le jeu en choisissant un adversaire plus coriace. Justement vous pourrez jouer le rôle de cet adversaire. Vous serez un barbare, un prêtre ou un voleur. Chaque esclave possède ses propres ordres de mission, mis à part bien sûr d'échapper à l'Archveult...

Réf. IN 149/06160 - cassette 104 F

Réf. IN 149/06162 - disque 156 F



BUBBLE BOBBLE

Arcade

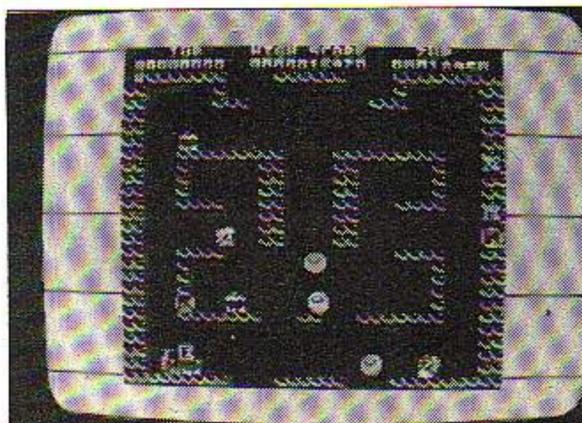
Testé dans Amstar n° 19

Nous sommes deux frères : Bob et Bub à la recherche de nos copines. Malheureusement, elles se sont cachées et nous devons parcourir plus de 100 pièces avant de les retrouver.

Horreur, les horribles Bullies ont envahi notre décor : elles sont partout ces sales bêtes. Que pouvons-nous faire, pauvres petits brontosaurus, contre cette marée ? Ne vous inquiétez pas, nous avons une arme secrète : les bulles. Eh oui, c'est un procédé que nous nous transmettons de père en fils. Il suffit de "cracher" une bulle et de capturer l'adversaire à l'intérieur. Ensuite, un bon coup de tête et le bullie est expédié aux quatre coins de l'écran...

Réf. IN 174/06081 - cassette 97 F

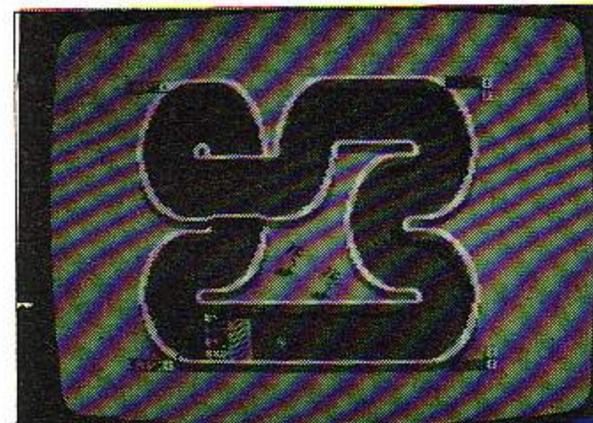
Réf. IN 174/06083 - disque 161 F



CHAMPION CHIP

SPRINT

Simulation



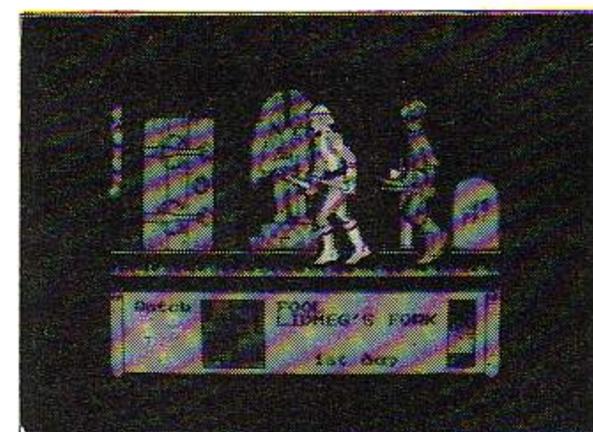
Testé dans Amstar n° 21

Après avoir chauffé le moteur, c'est le grand départ ; il va falloir que je me concentre fortement et que je fasse de sérieux entraînements car les voitures Drones qui sont pilotées par l'ordinateur ne font preuve d'aucune défaillance : elles font toujours leur tour de circuit dans les meilleures conditions. Dur, dur ! par ailleurs, je me rends bien vite compte qu'il ne suffit pas de mettre toute la gomme au départ dans la ligne droite car les virages sont très serrés et la conduite de la F1 très sensible à toute demande...

Réf. IN 147/06128 - disque 161 F

DARK SCEPTRE

Arcade/Aventure



Testé dans Amstar n° 20

À la tête d'une armée de guerriers, vous avez décidé de retrouver le sceptre et de le détruire. Il y a également d'autres équipes parties à la course au sceptre. On trouve les Verdino, les Grisuls, les Kuanos, etc.

N'oublions pas les Umbrags qui sont les seigneurs des Ténèbres. Dans chaque équipe on trouve différentes catégories : les Thones ou nobles, sans eux les hommes risquent de désertir ; les Mystiques qui possèdent des pouvoirs magiques. Il y a également les esclaves, les fous, les bourreaux. Chaque personnage possède sa propre personnalité et ses propres caractéristiques. Vous êtes le commandant, c'est donc à vous de diriger correctement les personnages afin de mener à bien la quête du St Sceptre...

Réf. IN 322/06330 - cassette 97 F

Réf. IN 322/06328 - disque 161 F

UNE SELECTION B.E.P.

ENLIGHTENMENT

Arcade/Aventure



Testé dans Amstar n° 20

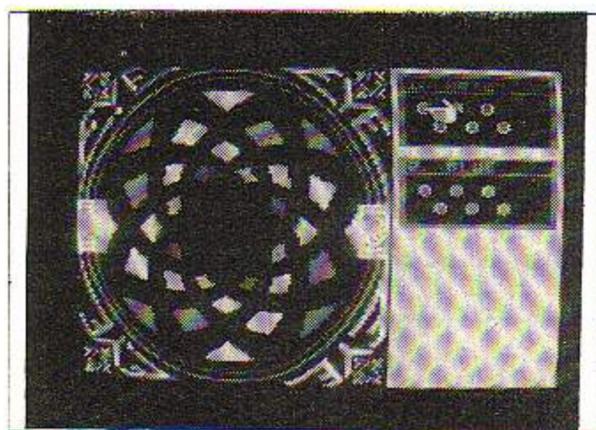
Le jour où le druide Hasrinaxx a bouté le démoniaque Acamontor hors du royaume de Belorn, il aurait mieux fait de se casser le coude. 103 années sont passées et le représentant du diable est de retour sur Terre pour semer la terreur et les Kartines. Le vieux Hasrinaxx qui va tout de même sur ses 2050 ans se sent-il encore d'attaque pour se lancer dans cette folle équipée ? Quelle question ! Druides toujours prêts ! Mais pour rejoindre la ville d'Ishmar, lieu du combat final; il faudra traverser de vastes territoires peuplés de démons ou de morts-vivants. Les passages entre chaque domaine (montagne, désert, marais, cimetière) se font par une simple porte. Il va falloir en franchir plusieurs avant de rejoindre la tour où se cache Acamontor.

Le nombre de sorts rend le jeu très intéressant et l'on est vite contaminé par le virus de l'aventure...

Réf. IN 174/06332 - disque 161 F

EYE

Stratégie



Testé dans Amstar n° 18

Le plateau de jeu est formé de deux plateaux ajourés et superposés au-dessus d'un disque coloré. Les plateaux peuvent tourner indépendamment l'un de l'autre et ceci dans le sens normal ou inverse des aiguilles d'une montre. Les disques sont percés de 8 trous en forme d'arcs de cercle ; l'ensemble donne un effet de "tourbillon" puisque les motifs se croisent et laissent apparaître des cases de couleurs. Chacune des 8 couleurs occupe une formation précise pour une position donnée des disques. On distingue 4 figures : le cercle, la spirale longue, la spirale courte et la ligne droite. Chaque couleur occupe 4 cases sur le plateau, et il s'agit, dans la version à deux joueurs, de poser ses pions (d'une couleur particulière) sur les cases correspondantes.

Réf. IN 290/05983 - cassette 111 F

Réf. IN 290/05985 - disque 167 F

"Testés dans Amstar"

GEE BEE AIR RALLY

Simulation

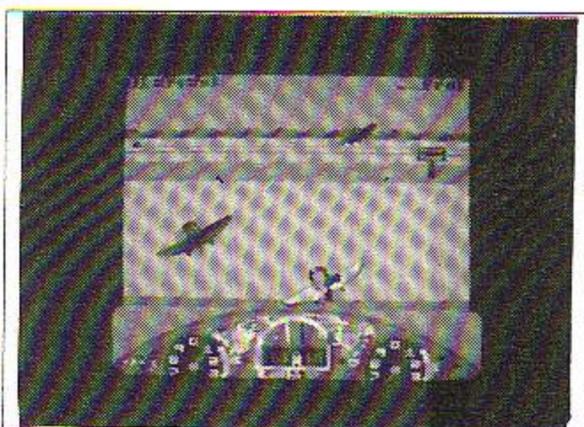
Testé dans Amstar n° 21

Vous restez assez près du sol pour apercevoir les balises qui jalonnent le parcours. Il est conseillé de ne pas trop s'éloigner du chemin car le chronomètre se met à fonctionner quatre fois plus vite. Bientôt vous apercevrez vos adversaires qui volent un peu moins rapidement que vous. Ainsi il vous sera facile de passer en tête. La plus grande difficulté réside dans le dépassement : il faut manœuvrer astucieusement pour passer à côté, au-dessus ou au-dessous des autres appareils. Si vous heurtez trop souvent les concurrents, il ne vous restera qu'à vous éjecter de votre "cercueil volant".

Si vous parvenez au bout des 4 circuits, l'épreuve spéciale consiste en un vol de rase-mottes afin de faire éclater des ballons rouges. Il y a un nombre défini de ballons à faire éclater avant de commencer à marquer des points...

Réf. IN 147/06335 - cassette 109 F

Réf. IN 147/06351 - disque 163 F



LA MARQUE JAUNE

Arcade/Aventure

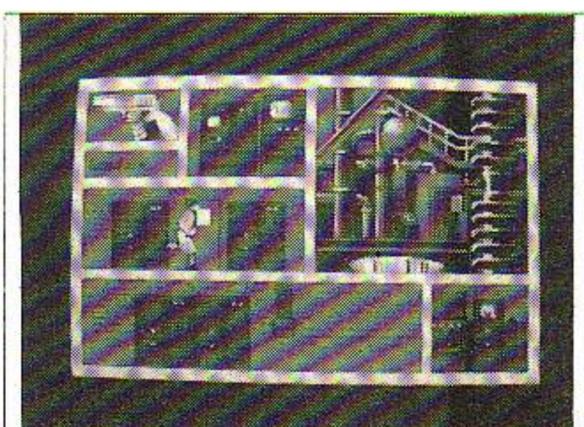
Testé dans Amstar n° 18

Cette adaptation de la célèbre B.D. de Jacob s'intitulant "La marque jaune" est dotée d'un graphisme qui mérite le détour ; de plus on peut apprécier la subdivision de l'écran montrant le lieu de l'action, l'action par elle-même, avec un scrolling d'écran de bonne qualité, et pour terminer des fenêtres où apparaissent les objets utilisés (révolver, lampe...)...

A voir.

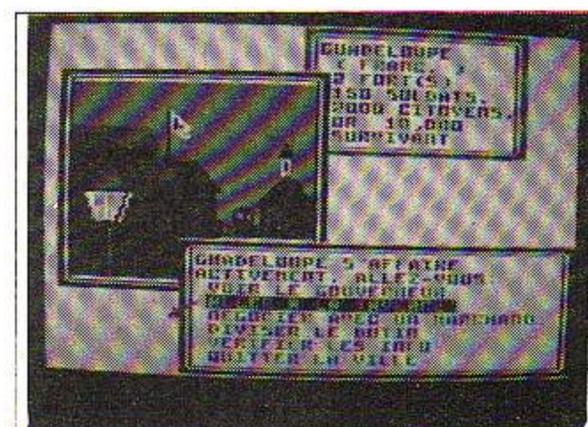
Réf. IN 142/06258 - cassette 267 F

Réf. IN 142/06260 - disque 308 F



PIRATES

Aventure



Testé dans Amstar n° 20

"Pirates" est une reconstitution assez fidèle de ce qui se passait aux 15^{me} et 16^{me} siècles, au large des Amériques. Le jeu peut être abordé (sans jeu de mots) de 2 manières : en vivant sa propre aventure ou en choisissant une période historique particulière. L'attrait de "Pirates" est que, en partant de rien, le joueur va constituer un équipage, partir en mer et, s'il est adroit au maniement d'armes (combats), qu'il sait naviguer et possède un peu de perspicacité, il pourra au fil du jeu se constituer une fortune et une flotte qui feront de lui un homme... ou une femme(!) célèbre.

L'aventure peut être sauvegardée en cours de partie et peut ainsi se dérouler sur plusieurs jours. Le manuel qui l'accompagne est en bon français...

Réf. IN 087/05417 - disque 161 F

PREDATOR

Arcade



Testé dans Amstar n° 20

Commandant Alan Shafer, votre mission est de récupérer un hélicoptère rempli de 3 membres du cabinet présidentiel, qui s'est écrasé dans la jungle sud-américaine. Cette mission est top-secret. Si vous ou l'un des membres de votre équipe était capturé, nous nierions avoir fait appel à vos services. Cette bande s'autodétruira dans 5,23 secondes". Alan Shafer écrasa d'une main le magnétophone et saisit son cigare de l'autre.

"Ouais ! Je me demande ce que faisaient ces fonctionnaires dans ce coin perdu ! De toute façon, je suis bien payé pour ce travail, ce n'est pas la peine de me poser des questions". Il aurait peut-être dû s'en poser des questions le commandant Shafer ! En effet, il ne savait pas ce qui l'attendait...

Réf. IN 147/06206 - cassette 107 F

Réf. IN 147/06204 - disque 161 F



LES JEUX DE SALLE D'ARCADE ET LEURS ADAPTATIONS SUR MICRO

Ca y est ! Nous sommes au mois de juillet (enfin, pensent certains d'entre vous !) et vous allez pouvoir goûter avec délectation aux plaisirs des vacances. Nous avons donc pensé que nécessairement vos habitudes de vie allaient changer et que vous ne partiriez pas forcément sur votre lieu de vacances avec votre CPC sous le bras. Cela, nous le comprenons, à condition toutefois que vous ayez Amstar sous le bras !...

Par contre là où vous vous rendez il y a certainement des salles de jeu et les fanatiques de jeux d'arcade ne vont certainement pas résister à l'envie d'aller claquer quelques dizaines de francs dans ces fabuleuses machines... Par ailleurs, vous avez remarqué que tous ces jeux sont une source inépuisable pour les éditeurs de micro-informatique qui achètent (très chers, il faut le dire !) les licences nécessaires aux adaptations sur les différents formats de micro-ordinateurs. Cette année, GO ! entre autres fait très fort grâce à un contrat signé avec Capcom mais nous nous sommes également laissés dire qu'un éditeur français comme FIL déciderait de se lancer dans la conversion de jeux d'arcade (à voir !). Nous sommes donc allés faire un tour dans les salles de jeu afin de vous présenter ce qui est actuellement en place. C'est pourquoi nous vous proposons un dossier avec des jeux déjà adaptés sur Amstrad et qui sont soit classiques soit récents mais nous vous présentons également des jeux annoncés comme de futures adaptations sur Amstrad (en somme de quoi vous faire saliver d'ici Noël !). Enfin pour compléter ce dossier nous avons pris sur place l'avis, et quelquefois les trucs, de joueurs invétérés et doués d'une maîtrise vraiment impressionnante dans le maniement des commandes. Parmi eux Pat-

rick, 15 ans, dont vous retrouverez les commentaires pour pratiquement tous les jeux cités et que nous remercions pour sa participation.

Une dernière chose avant de vous laisser aller vous régaler dans les pages suivantes. Notez bien notre prochain rendez-vous : vous êtes en vacances et nous continuons à travailler pour votre plaisir. En effet, Amstar sort un numéro en août alors n'oubliez pas d'aller le réclamer dans votre kiosque quel que soit l'endroit où vous vous trouvez !●





Nous ne pouvons ouvrir ce dossier sans un grand classique que nous avons encore trouvé installé en bonne place dans les salles de jeux d'arcade. Ainsi donc, pour ne pas faillir à toute la noblesse des scénarios de jeux d'arcade, vous êtes un preux chevalier qui doit aller délivrer une belle damoiselle odieusement séquestrée par un seigneur démoniaque. Etant prêt à agir à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, c'est donc par une belle nuit de pleine lune que vous vous précipitez sur les traces de la belle. Malheureusement pour vous ! Car c'est également le moment que choisissent les morts vivants pour faire leur retour (le premier ou le deuxiè-

me ?). Vous ne pouvez donc pas faire trois pas sans tout de suite vous trouver confronté à un fantôme que vous pouvez heureusement transpercer de votre épée avant que celui-ci ne vous transforme en un vulgaire tas d'os !

Seulement, faisant preuve comme à votre habitude d'à-propos et de vivacité de réaction, vous réussissez à passer ce premier obstacle des tombes ; mais ce n'est que pour mieux découvrir des monstres volants ou des plantes crachant des projectiles mortels. Votre victoire finale dans cette mission semble compromise mais connaissant votre devise : "Vaincre ou mourir", je sais que vous avez au moins 5 chances d'aboutir !

NOTRE AVIS :

Ce jeu d'arcade de Capcom a une adaptation sur Amstrad qui mérite une place dans votre logithèque grâce à une bonne animation atténuée par de petits défauts graphiques mais qui est quand même bien !



DANS LE FEU DE L'ACTION

• Patrick - 15 ans

"A l'époque c'était nouveau : il y avait des zombies ça ne s'était jamais fait. Bien réalisé au niveau graphismes et animations. Au pont de feu (3ème tableau) on attend que la musique s'arrête, on repart en arrière, on attend 10 secondes, on revient et le dragon a disparu ; on peut alors prendre la clé. Les diables rouges : on peut toujours les semer en descendant le plus vite possible le tableau, ensuite ils disparaissent".



SEGA



Après une grande séance de Zen (il me fallait bien cela pour me reconstituer), je me dirige résolument vers l'ascenseur sachant très bien ce qui m'attend à l'arrivée : un combat immédiat et sans relâche face à des adversaires qui me laissent à peine le temps de sortir de la cabine de l'ascenseur.

Mais cela ne me dérange pas trop car à ce premier niveau ma technique de kung-fu est suffisante pour sortir vainqueur des affrontements contre ces "chiens verts de 1er degré" et cela même si certains ont la lâcheté de m'attaquer par derrière ! M'étant débarrassé de cette petite vermine, je me retrouve alors face à un mastodonte qui a préféré s'équiper d'un grand bâton pour m'asséner l'équivalent du coup de la merguez derrière la tête ! Seulement, je remarque très rapidement qu'il a les chevilles très, très fragiles lorsque parallèlement je me place hors de portée de ses coups...

Me sentant alors en pleine forme, je reprends l'ascenseur pour me rendre à l'étage supérieur. Là déjà, je dois faire preuve de beaucoup plus d'agilité



pour ne pas me faire prendre toute mon énergie par les serpents qui sortent des vases, les dragons qui s'échappent des ballons, les assassins armés de couteaux et autres pièges dangereux présents malgré tout aux 5 étages.

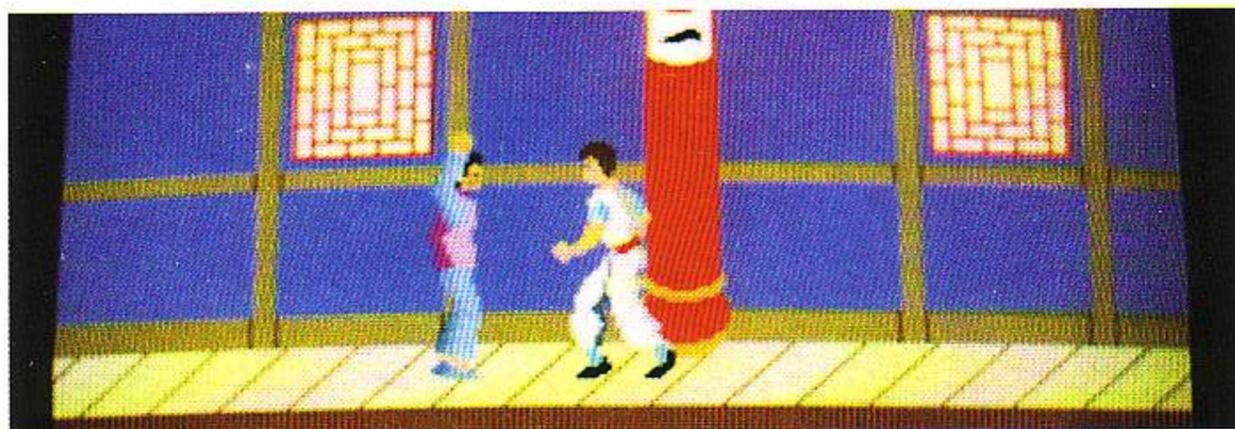
NOTRE AVIS :

Cette adaptation du jeu d'arcade est tout à fait honorable et le degré de difficulté demandera aux débutants quelques heures d'entraînement sachant qu'il vaut mieux utiliser le joystick bien que la réponse ne soit pas excellente.

DANS LE FEU DE L'ACTION

• Patrick - 15 ans

"À l'époque c'était un bon jeu mais maintenant il est remplacé par exemple par Vigilante. Les graphismes et l'animation sont bons. Mais c'est trop facile, on en fait vite le tour. Dès que l'on voit le premier monstre, il faut se jeter sur lui, rester collé. Le magicien du 4ème tableau, il faut lui donner des coups de poings. Au premier tableau, les lanceurs de couteaux qui sont devant vous, peuvent être tués mais celui qui est derrière on ne le tue pas. On évite les couteaux puis lorsqu'on arrive au monstre on peut le tuer. Comme ça il n'y a qu'un adversaire derrière soi au lieu de plusieurs toutes les 5 secondes".



• Vincent - 18 ans

"Il faut délivrer une femme en passant 5 épreuves (stages). Au bout il y a la nana, elle attend et voilà. Il y a des sorcières, des mecs avec des matraques, des gros costauds. À la fin de chaque stage il y a des épreuves plus complexes. Kung-Fu

Master m'intéresse parce que c'est du karaté et parce que j'y jouais déjà il y a deux ans.

Le personnage avec les couteaux il faut le suivre, ne pas le tuer et l'emmener très loin, ensuite on peut le tuer. Je n'ai pas de micro, je préfère aller jouer dans les salles".



ROLLING THUNDER

La vie n'est pas des plus roses en 1960 à New York City car l'horrible Maboo complète afin de conquérir le monde, cas classique me direz-vous quel que soit l'époque concernée. Toujours est-il que dans le cas présent l'agent secret Lella, qui était chargée d'une mission spéciale à l'intérieur du Q.G., s'est fait capturer (et déjà, j'entends les âmes bien pensantes disant : évidemment, on ne peut pas compter sur les bonnes femmes !...).

Résultat : le seul homme capable de délivrer Lella appartient à la force Rolling Thunder et est connu sous le nom de code "Albatross". Aussitôt dit, aussitôt fait : c'est parti, mon kiki ! Pas plutôt arrivé dans le couloir d'accueil un horrible à cagoule rose se précipite sur moi... Eh, ho ! Faudrait pas confondre !

Je n'hésite donc pas à l'abattre comme un lapin. Aussitôt, d'autres sortent par les portes se situant tout le long du couloir. D'un saut agile, vif et précis, je monte sur le balcon pour éviter tous ces fêlés. Mais, il y en a qui suivent, les effrontés ! Dans ce cas je ne fais preuve d'aucune pitié d'autant plus que certains ont l'audace d'être coriaces à la destruction ! Et puis, ce n'est pas tout ça : j'ai quand même 10 ni-

veux à parcourir avant de pouvoir espérer libérer Lella et je ne dispose que de 5 vies ce qui est relativement minime étant donné les obstacles rencontrés.

NOTRE AVIS :

La version Amstrad de ce jeu d'arcade Namco est une des meilleures réalisées pour ce qui est de la vitesse de déplacement et de la difficulté. Par contre, il est dommage de ne pas avoir une réponse "immédiate" aux injonctions du joystick d'une part et que le scrolling soit saccadé d'autre part.

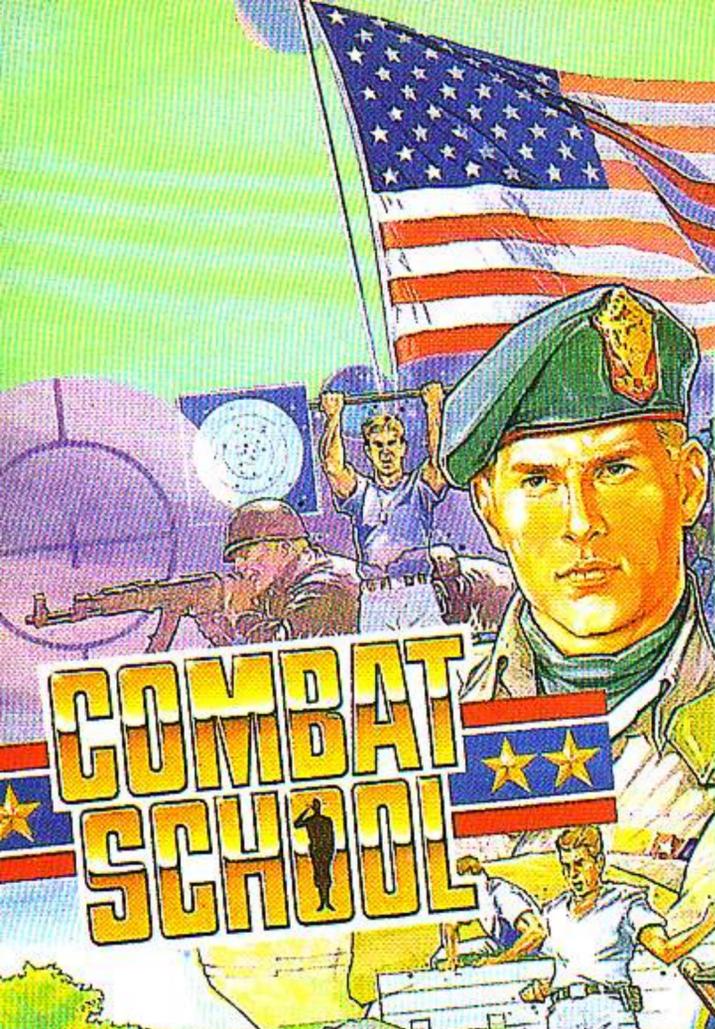


DANS LE FEU DE L'ACTION



• Franck - 17 ans

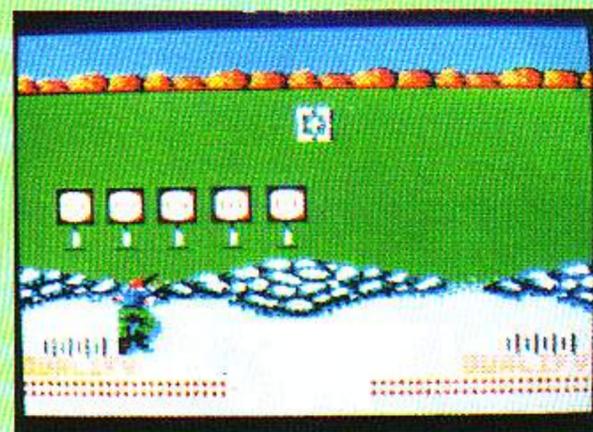
"Le héros, une sorte de cow-boy, doit tuer un maximum d'ennemi. Pour cela on a un pistolet, une mitrailleuse. Il y a des portes derrière lesquelles on trouve des munitions (bullet en anglais). Plusieurs tableaux de difficulté croissante. Je connais bien le jeu alors j'essais d'aller plus loin. Le graphisme est bien et le déplacement est souple. Le jeu est assez rapide. On s'aperçoit que les ennemis font toujours la même chose. On peut presque faire le jeu les yeux fermés. Moi, au départ, je reste en bas, j'attends qu'ils descendent et je peux les avoir. A un moment il y en a un derrière une caisse, il faut attendre qu'un autre descende pour les avoir tous les deux. Pour les chauves-souris, il faut les attendre à côté de la porte. Elles arrivent sur vous et vous pouvez les détruire. Lorsque l'on va chercher des munitions il y a un défaut sur l'image, il faut s'arrêter puis se retourner et tirer. Les panthères viennent sur toi il suffit de leur tirer dessus".



L'année scolaire est maintenant terminée et nous vous proposons de tenter l'examen de passage pour faire partie de l'élite de Combat School mais n'allez surtout pas croire que vous allez vivre une partie de plaisir !

En effet, pour oser espérer se voir confier une mission vous allez d'abord devoir faire vos preuves dans six épreuves différentes. Pour commencer, vous devez effectuer un parcours du combattant que nous pouvons qualifier de classique puisqu'il s'agit d'un saut d'obstacles constitués par un empilement plus ou moins haut de rondins ; ce parcours se termine par une échelle horizontale ce qui sera très bon pour muscler vos petits biceps !... De plus, il faut bien noter que vous avez un temps limite pour effectuer chaque épreuve sous peine de punition qui se caractérise par un nombre plus ou moins grand de pompes à faire et toujours dans un laps de temps !

Cette première épreuve accomplie, vous vous trouvez confronté à une des 3 séances de tirs qui composent toute cette série d'exercices : un certain nombre de cibles à abattre dans un temps donné avec des apparitions et

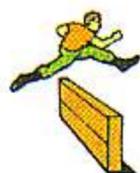


disparitions de cibles très rapides dans tous les endroits de l'écran... Et pour terminer, encore deux parcours dont l'un est composé de pierres, de mines et de trous d'eau avant de vous lancer dans une solide partie de bras de fer. Et alors, si vous n'êtes pas trop essoufflé, vous pourrez enfin envisager votre première mission réelle.

NOTRE AVIS :

Bonne conversion de ce jeu de café avec un bon graphisme, une bonne animation et un degré de difficulté qui ne rebutera pas les débutants.

DANS LE FEU DE L'ACTION



• Patrick - 15 ans

"C'est un jeu de force physique, on est encore plus crevé en y jouant que le type sur l'écran. C'est marrant les deux premières fois mais après ça devient lassant.

Avec le trackball il y a des tableaux presque impossibles à passer. Avec la manette... ça devient trop facile.

Il vaut mieux jouer à deux pour le tableau du tir : un qui dirige et l'autre qui tire.

Au 3ème tableau il faut toujours rester droit, ne pas aller à gauche, ni à droite".





Le soleil baigne d'une manière insolente toute la piste où les bolides sont en position de départ ; on sent que les pilotes sont quelque peu anxieux car il fait tellement chaud que le revêtement de la piste commence à fondre ; bonjour les pneumatiques ! Soudain le signal du départ est donné pour l'un des huit circuits existants et qui s'avèrent plus éprouvants les uns que les autres. De toute façon, quel que soit le circuit utilisé il existe différentes difficultés telles que des rampes à sauter, des barrières qui s'ouvrent ou se ferment de manière intempestive, des raccourcis dissimulés ou des enjambements... Mais attention, il y a aussi de sérieux obstacles créés par des taches d'huile qui vous font faire du patinage artistique non contrôlé, des flaques d'eau qui ralentissent sérieusement ou des rafales de

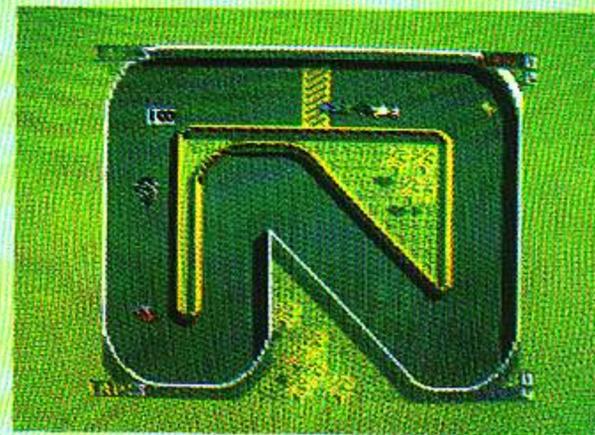
vent qui vous déportent car il est bien connu que vous ne pesez pas lourd et donc que vous êtes facilement déportable. Par contre, il est un détail

NOTRE AVIS :

Vous chargez le jeu choisissez votre premier circuit et vous vous dites : pas génial la taille des sprites ! Vous essayez de réaliser votre premier tour et vous vous rendez compte qu'il faut une bonne dose de dextérité... Par contre, vous comparez avec la version originale d'Atari Games et vous en concluez que c'est correct.

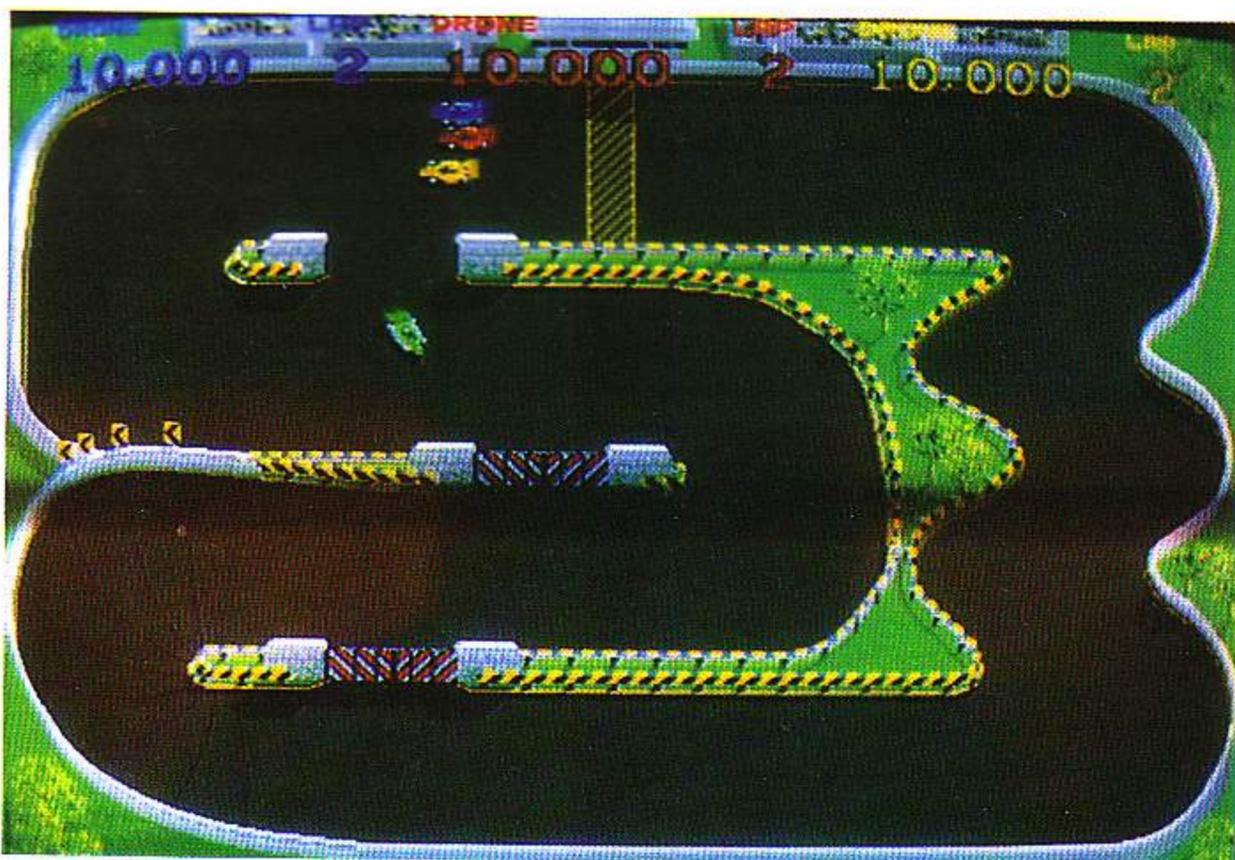


à manquer sous aucun prétexte : c'est l'apparition sur la piste de clés en or. Ramassez-les gentiment et vous pourrez alors échanger des pièces pour obtenir de meilleures performances pour votre véhicule... Alors, vous avez le choix pour commencer : 1



ou 2 joueurs ? La voiture rouge ou la voiture bleue ?

DANS LE FEU DE L'ACTION

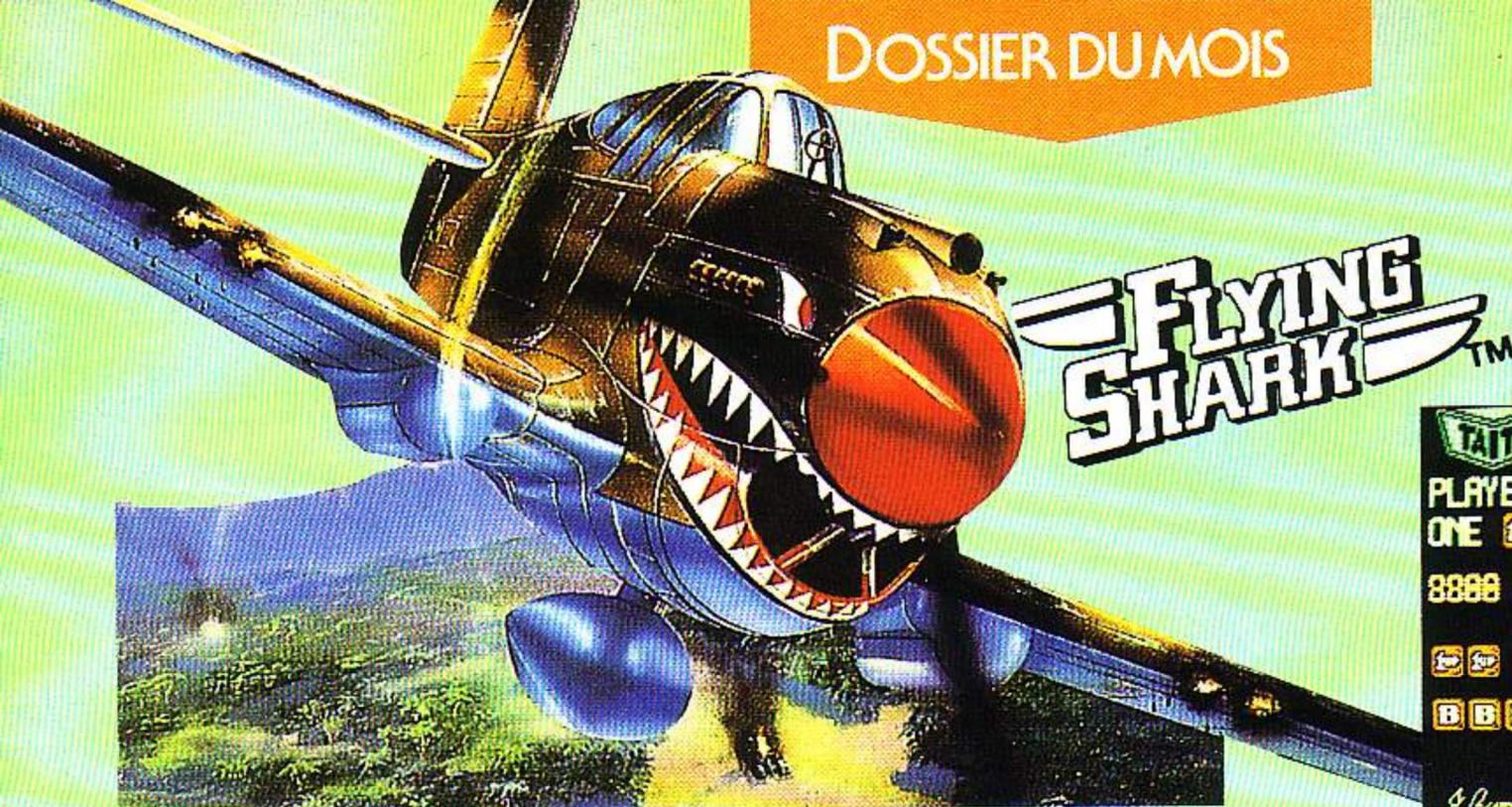


• Patrick - 15 ans

"Très bien adapté sur Atari. C'est encore mieux si on joue à plusieurs. A 3 c'est vraiment marrant. Le graphisme n'est pas extraordinaire à première vue mais il est fouillé et précis. L'animation est très bonne.

Lorsqu'on peut augmenter la capacité de sa voiture, il faut prendre les "trucs" dans l'ordre : une vitesse, un turbo, un accélérateur, ensuite on recommence. Si on n'est pas tellement bon il faut toujours choisir le score : la voiture reste plus maniable même si l'on va moins vite".





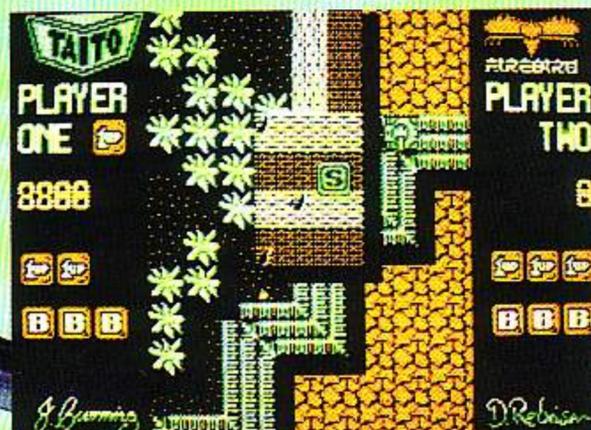
Que diriez-vous de faire un petit raid aux commandes d'un bolide de la Seconde Guerre mondiale ? L'ordre de mission est clair, net et sans



réflexion possible : il va vous falloir tirer dans le tas que ce soit en l'air ou sur terre ce qui constitue une bonne définition de tout jeu d'arcade quel qu'il soit.

Ainsi, vous avez à peine décollé de votre piste de fortune située en pleine jungle que les premiers ennemis arrivent dans votre champ de vision. Un petit coup de mitrailleuse et hop ! on n'en parle plus... Vous continuez alors votre progression et repérez immédiatement tout un convoi de chars ; votre doigt qui se trouvait encore sur le bouton de tir l'enfonce sans aucune hésitation mais, cette fois, c'est quand même plus difficile car les chars sont plus coriaces aux balles que les avions.

Malgré tout, votre dextérité est suffisante pour les anéantir, tout en récupérant un ou deux bonus qui ont eu



la bonne idée de faire leur apparition sur les bords de l'écran. Mais attention vous devez être encore très attentif car d'autres pièges vous guettent tels que les batteries blindées installées sur les toits des blockhaus ou le tank aux proportions gigantesques qui constitue la phase ultime du premier raid car vous n'allez pas bien sûr vous contenter de cette seule mission.

NOTRE AVIS :

Il faut juste noter que cette adaptation du jeu de Taito risque de tenir en haleine les fanatiques de l'arcade malgré les sprites tous petits, un défilement vertical assez lent et un choix de couleurs maladroit dans ce mode.

DANS LE FEU DE L'ACTION

• Loïc - 16 ans

"Il faut détruire tout ce qui passe devant toi. C'est une espèce de guerre avec des chars, des bateaux et des avions comme adversaires.

Les graphismes sont meilleurs que sur 1943, ça fait plus réel. Sinon, il n'y a pas de différence dans le principe. Il faut s'entraîner beaucoup.

Il faut arriver très vite sur les chars, sinon on se fait tirer dessus directement. Il faut utiliser les bombes sur les gros avions ou sur les bateaux.

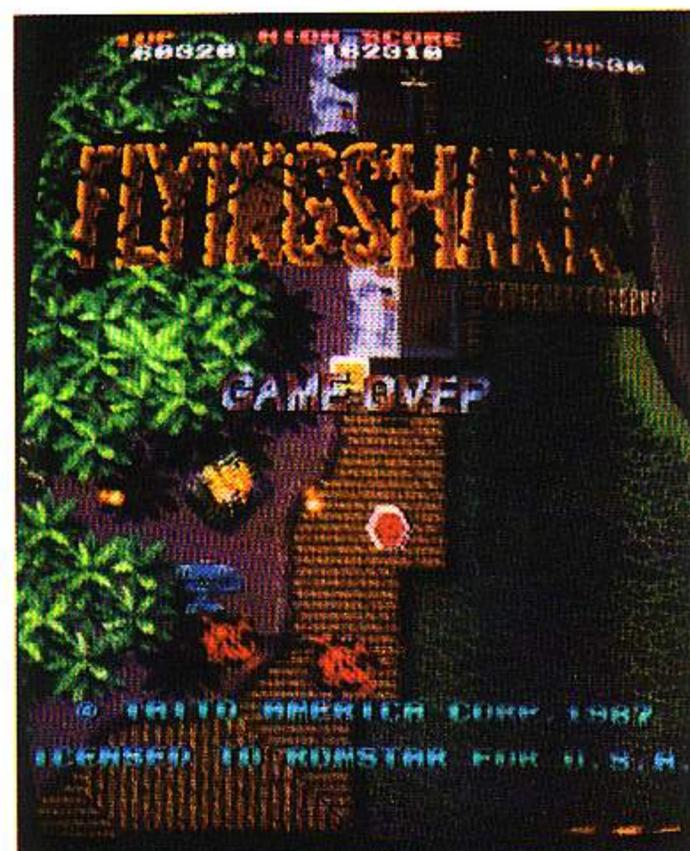
Au début du 1er tableau il faut balayer le terrain, ne pas rester sur place. Il faut détruire d'abord les adversaires de gauche puis ceux de droite (le bateau).

Chez moi, j'ai une console CBS, les jeux sont bien".



• Patrick - 15 ans

"J'aime bien, c'est assez difficile, ça exerce bien les réflexes. Les tableaux ne sont pas répétitifs. Tout à la fin, avec le gros avion, il faut essayer de temporiser en passant entre les balles. L'avion reste et les chars n'apparaissent pas. Sinon ils arrivent très vite et le jeu devient difficile".



KARNOV



Toute sa vie le pauvre Karnov a joué sur les routes de France et de Navarre le rôle d'un homme de cirque car il était grand fort et bête (tout comme Olivier, en somme !). Pensant pouvoir goûter une retraite fort méritée, il décide de rentrer "au pays" et de régler sa montre sur "l'heure du Pastis"...

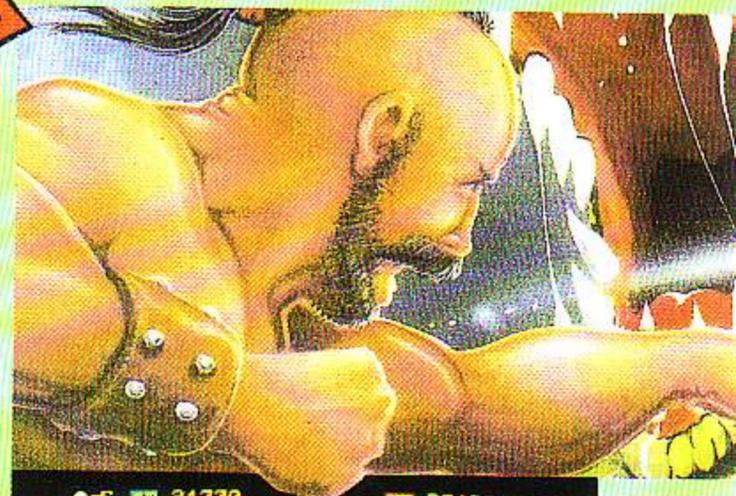
C'était sans compter avec la méchanceté d'un sorcier nommé Ryn qui découvre que le trésor de Babylone se trouvait dans ce tout petit village. Il s'empara donc dudit trésor et laissa en prime une horde de monstres... qui terrorisent tous les habitants. Cette peur panique ne va pas durer longtemps car maintenant Karnov, Karnov est là ! Il a beau être costaud notre héros il doit d'entrée faire face à des aigles royaux, des moines mystérieux,



des chouettes hideuses ou autres pour terminer par un hippocampe permettant d'obtenir un bout du plan qui montrera à Karnov le chemin pour le mener au repaire de Ryn et récupérer ainsi le fameux trésor.

NOTRE AVIS :

Nous devons l'original de Karnov à Data East et les pauvres doivent être relativement tristes devant la conversion qui a été faite de leur jeu d'arcade : si les graphismes font penser à l'original il n'en est pas de même des couleurs qui font vraiment trop Spectrum ; quant à l'animation on ne peut vraiment pas dire qu'elle soit rapide et la réponse au joystick ! Je vous raconte pas... Dommage !



DANS LE FEU DE L'ACTION

• Patrik - 15 ans

"Il faut abattre un sorcier à la fin mais je ne connais personne qui y soit arrivé. Ça change un peu des jeux de tir. Ce qui me plaît c'est le graphisme, le scénario, les armes.

Pour les statues qui lancent des boules de feu, il faut utiliser l'échelle, monter tout en haut et tirer dans l'œil au coup par coup, pas très rapidement. On récupère des "K", au bout de 50 on a une vie supplémentaire.

Le boomerang est très important : il faut le garder pour les monstres de la fin, c'est la seule arme qui les tue d'un coup".



BLONIC COMMANDOS



une dizaine d'années lorsque les missiles secrets de l'ennemi Zargon ont carrément tout détruit. Comme par hasard, nous en sommes réduits à un point où le seul, unique et dernier espoir de recouvrer notre monde est placé dans la force d'élite des commandos bloniques (d'où le nom de la conversion signée GO!, vous me suivez?).

Je dois avouer que les membres de ces commandos sont des "petites bêtes" bizarres. Bien sûr ils ont un armement sophistiqué et un pouvoir blonique mais, en plus, ils possèdent un bras télescopique qui leur permet de se hisser de tronc d'arbre en tronc d'arbre pour essayer d'atteindre la base ennemie et détruire armes et adversaires (pas de quartier!). Dernier détail amusant, si un membre a éprouvé un quelconque problème mortel, il réapparaît sur son champ d'action... en parachute!

La version arcade présente un graphisme très fouillé et une rapidité d'action. De plus, nous avons l'honneur de vous présenter

en exclusivité une photo d'écran d'une démonstration sur Atari. Le résultat semble très prometteur alors nous attendons avec impatience la version sur Amstrad... qui sera en 4 couleurs pour permettre une plus grande rapidité d'action.

A l'origine, ce jeu d'arcade de Capcom portait le doux nom de **Top Secret** mais les vétérans de la micro-informatique ont déjà compris qu'il était impossible d'avoir une adaptation du même nom! (Pour les plus jeunes "CPCistes", nous tenons à signaler qu'il existe déjà un logiciel d'aventure s'appelant **Top Secret**).

De quoi s'agit-il? Notre civilisation a pris un sérieux coup dans l'aile. Il y a

FUTURES ADAPTATIONS



Atari



1943 BATTLE OF MIDWAY

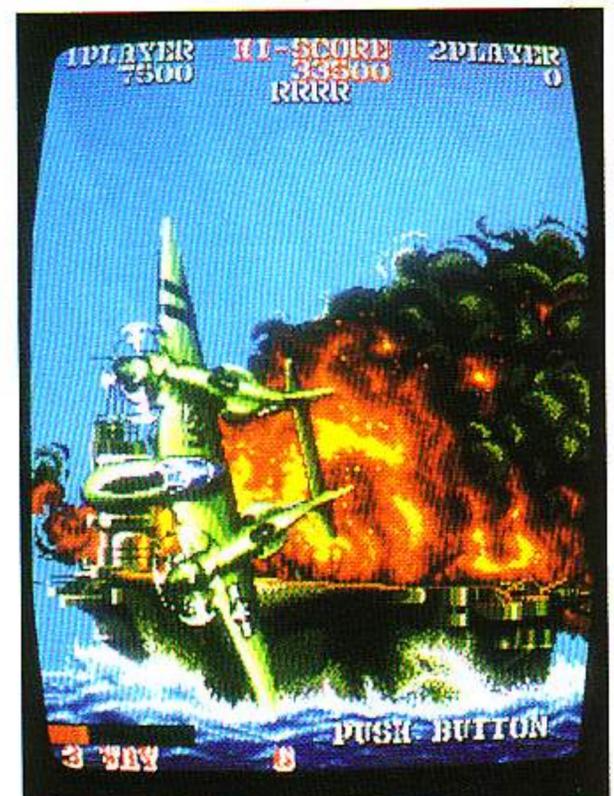
Le titre est suffisamment évocateur pour vous permettre d'avancer que l'action se situe pendant la seconde Guerre mondiale. C'est encore Capcom qui signe cette bataille de Midway et c'est toujours GO! qui nous en annonce une adaptation pour la fin de l'année. L'action en elle-même est très simple : vous êtes à bord de votre avion de chasse et vous avez plusieurs missions de combats aériens, de bombardements d'objectifs terrestres ou navals à effectuer. Ce jeu est très spectaculaire en salle d'arcade mais laissons parler un spécialiste...

• Patrick - 15 ans

"Le scénario n'est pas vraiment génial : il faut abattre les avions japonais et particulièrement les plus gros à la fin. C'est bon pour les réflexes. 1943 n'est pas mon favori : je préfère Flying Shark qui est moins répétitif : il y a des changements

dans le décor.

En fait, je n'ai pas vraiment de "truc" pour gagner : j'essaie d'éviter les balles. Je choisis mes armes en fonction de ce qui va suivre : s'il y a beaucoup d'adversaires je prends le laser, sinon j'utilise le "4 tirs".

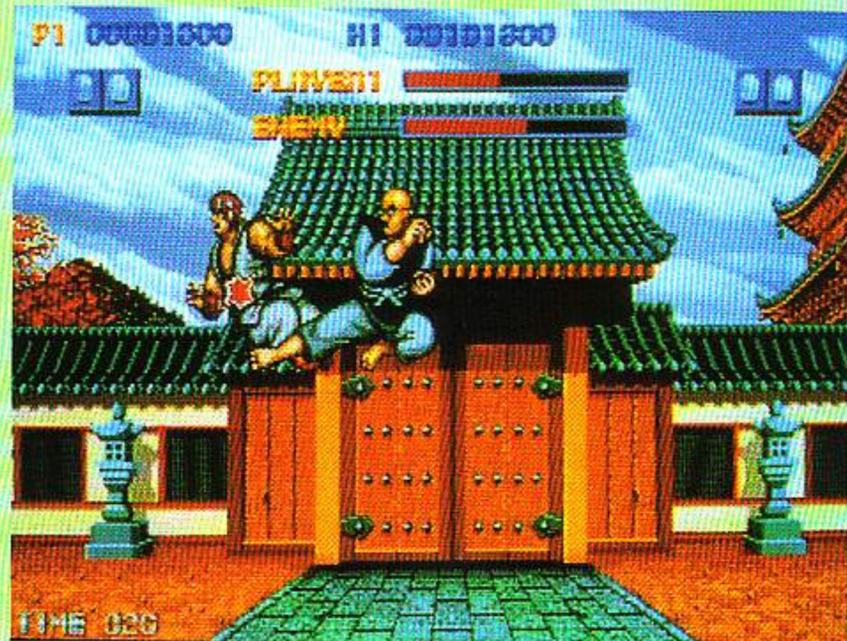


STREET FIGHTER

Et un Capcom, un ! Mais il faut reconnaître que ce jeu de kung-fu est particulièrement bien réalisé. Pour commencer, en guise d'échauffement, vous pouvez combattre à 2 ; puis ce sont les choses sérieuses qui commencent car en effet on ne devient pas champion du monde par un simple petit coup de poing ! Afin d'être universellement reconnu vous devez combattre avec 2 champions de chacun des pays suivants : U.S.A., Grande-Bretagne, Japon et Chine. Si vous parvenez à passer tous ces stades et dans ce cas-là simplement, vous êtes propulsé en Thaïlande pour affronter les 2 grands Maîtres du kung-fu et, croyez-moi "c'est pas du gâteau" car chacun possède

sa technique : celle du "serpent" ou du "chat" pour le Chinois, le karaté ou le "dragon" pour le Japonais ou encore "le tigre" pour l'Anglais ou le "buffle" pour l'Américain !...

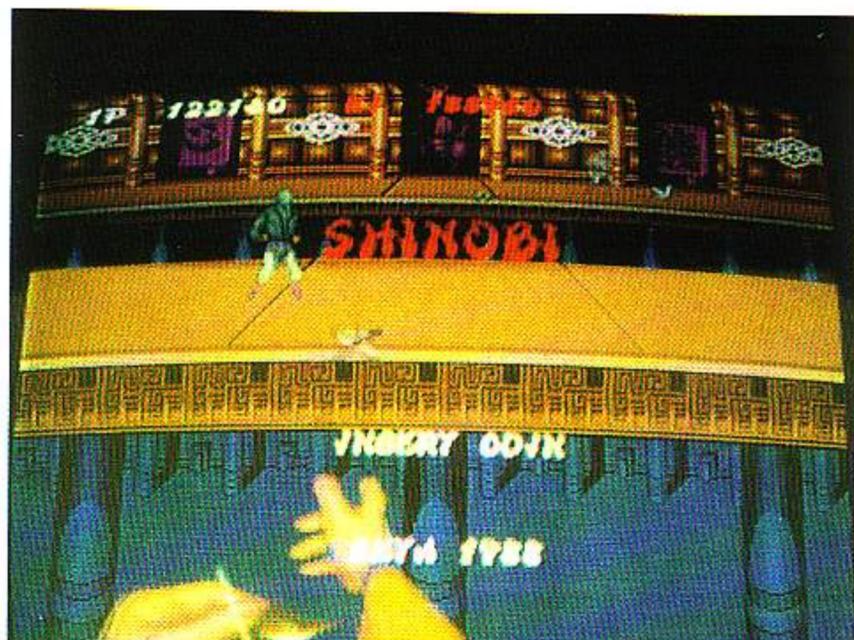
Là encore, nous vous livrons en exclusivité une photo d'écran de cette adaptation signée GO ! et cette fois elle est sur Amstrad ! A noter que j'ai eu droit à une démonstration époustouflante qui m'a fait apprécier les possibilités de coups offerts par ce pro-



gramme et la bonne réponse qui existe aux injonctions du joystick ! Une dernière bonne nouvelle sur ce point : il sera disponible fin juillet.



FUTURES ADAPTATIONS



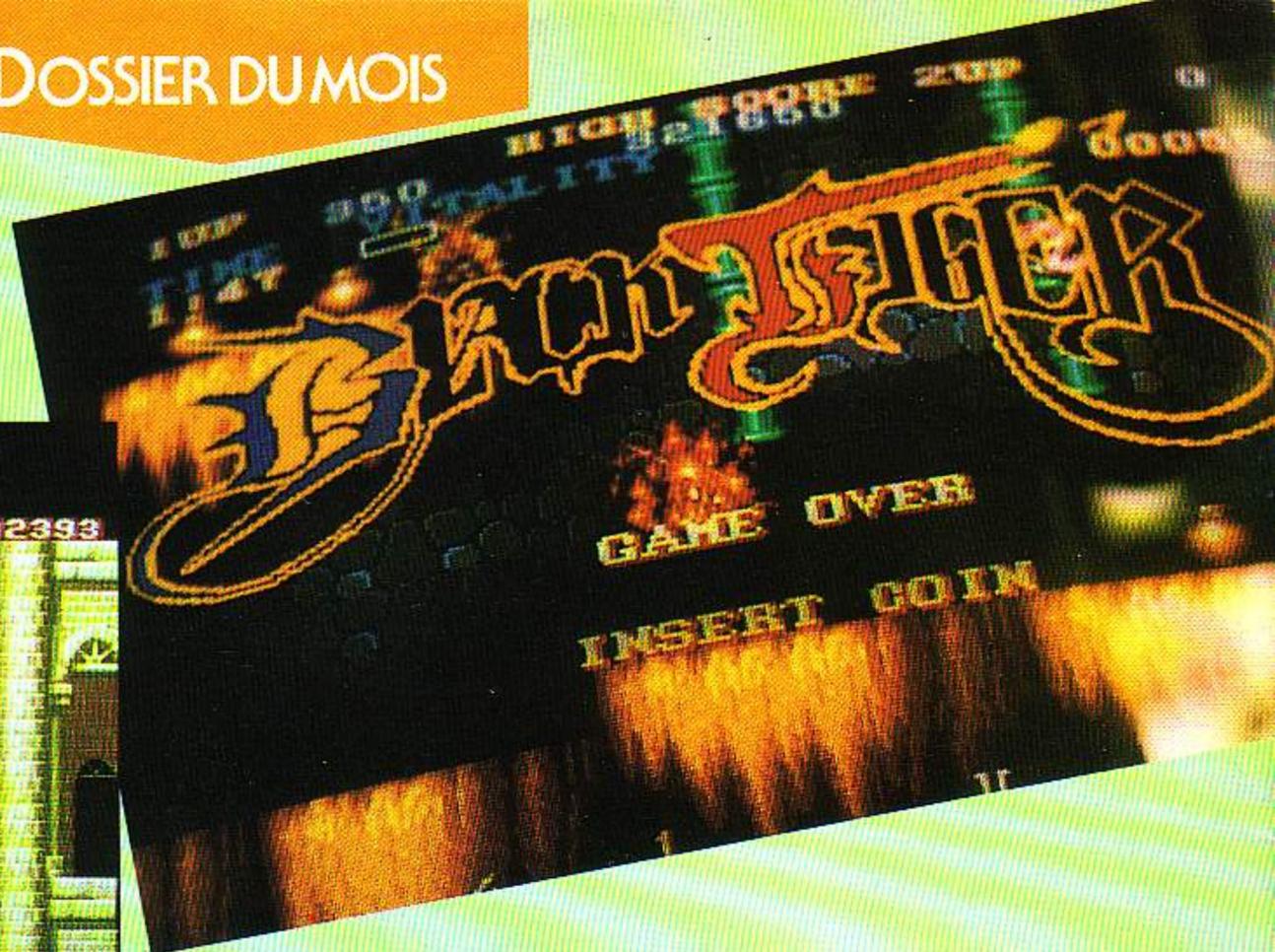
Nous n'avons pas grand-chose à vous dire sur ce jeu d'action et nous préférons laisser parler les utilisateurs du jeu en salle d'arcade. Quoi qu'il en soit, il serait possible que Shinobi soit adapté prochainement par FIL mais ce n'est pas encore une certitude...

• Patrick - 15 ans

"C'est comme Rolling Thunder mais largement amélioré. Plus d'armes, meilleur scénario. Les graphismes sont à peu près pareils. Il faut tirer dans la tête de chaque monstre et dans l'hélice de l'hélicoptère".

• Jean - 19 ans

"Il y a 5 missions en tout. Le graphisme est bien et il y a beaucoup de positions. En plus on peut faire ce qu'on veut".



battre ainsi que les nombreux monstres qui sont devenus leurs vassaux. Voici ce qu'en pense un joueur Invétééré :

En ce qui concerne les adaptations de jeux d'arcade Capcom fait vraiment très fort avec GO I puisque cette adaptation est également prévue pour la fin de l'année. Voici l'histoire : Il y a longtemps, très longtemps, 3 dragons sont arrivés sur Terre décidant de semer la terreur sur tout un royaume. Depuis ils se sont retirés dans tout un royaume souterrain où vous devez aller les

com-



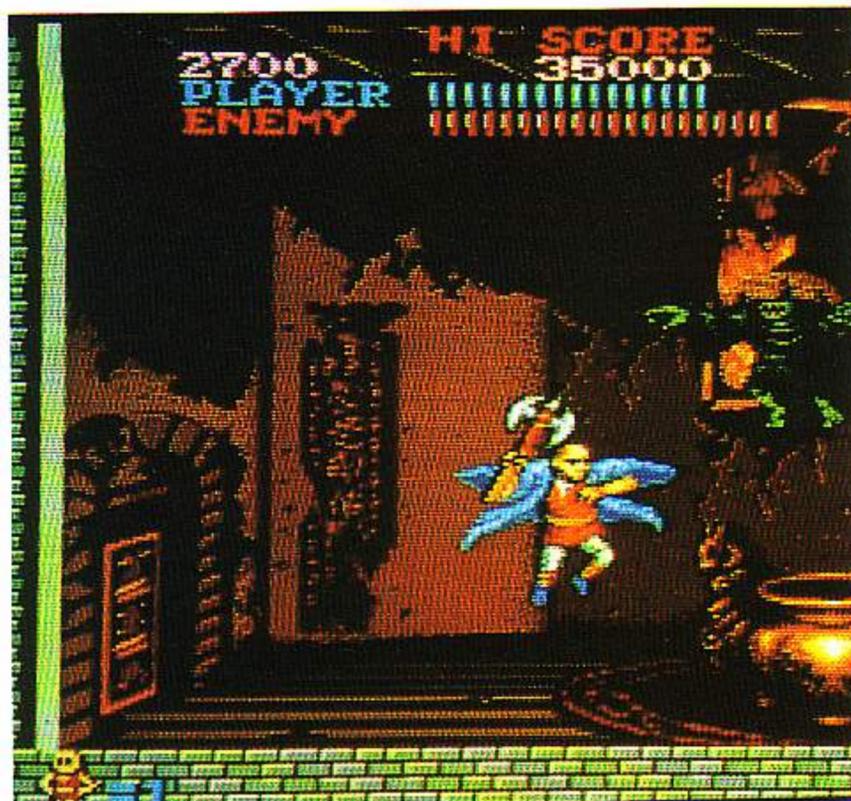
• Patrick - 15 ans

"Il faut abattre 3 dragons qui terrorisent la région. Au début, le graphisme peut dérouter mais il est très bon. L'animation, la musique, tout est bien. Il faut tout explorer et toujours monter. Pour les dragons si on se baisse, ils nous passent dessus mais ils ne nous touchent pas. Il faut leur tirer dans la tête".

FUTURES ADAPTATIONS



Dans la série "on se bat pour une belle", ce jeu Capcom se défend vraiment très bien ; en effet, votre belle princesse à vous a été sauvagement enlevée et est maintenant retenue prisonnière dans la forteresse d'un cruel "Seigneur de la Guerre". Vous allez donc devoir combattre à l'arme blanche dans un Japon hostile et fermé car il ne faut pas oublier que l'histoire se passe au XIIème siècle. Que donnera l'adaptation sur Amstrad d'un tel jeu qui paraît flamboyant et rapide ? L'avenir nous le dira en fin d'année par l'intermédiaire de GO I.

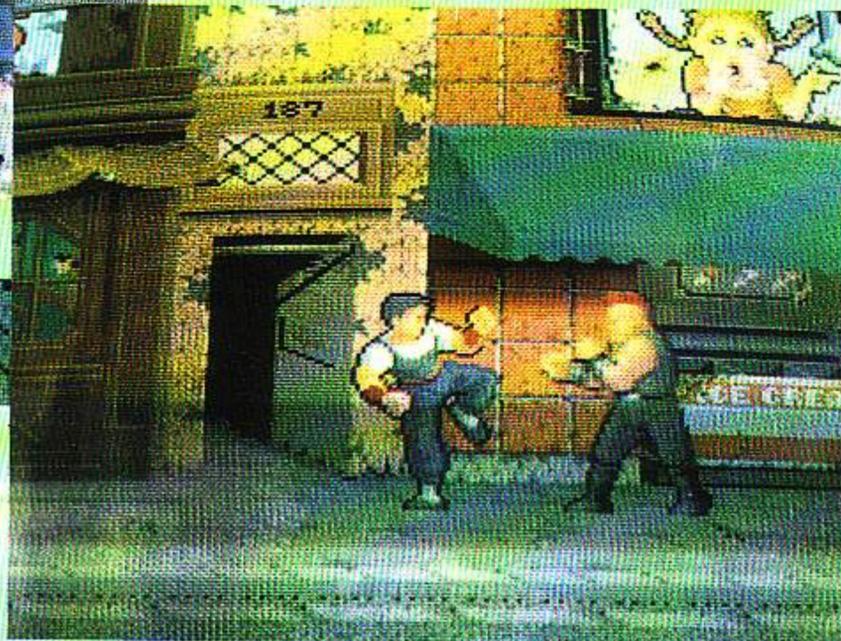




Pour vous parler de ce jeu signé Taito nous laissons place aux connaisseurs après seulement vous avoir signalé que ce jeu sera adapté dans un futur proche par Océan.

• **Didier - 19 ans**

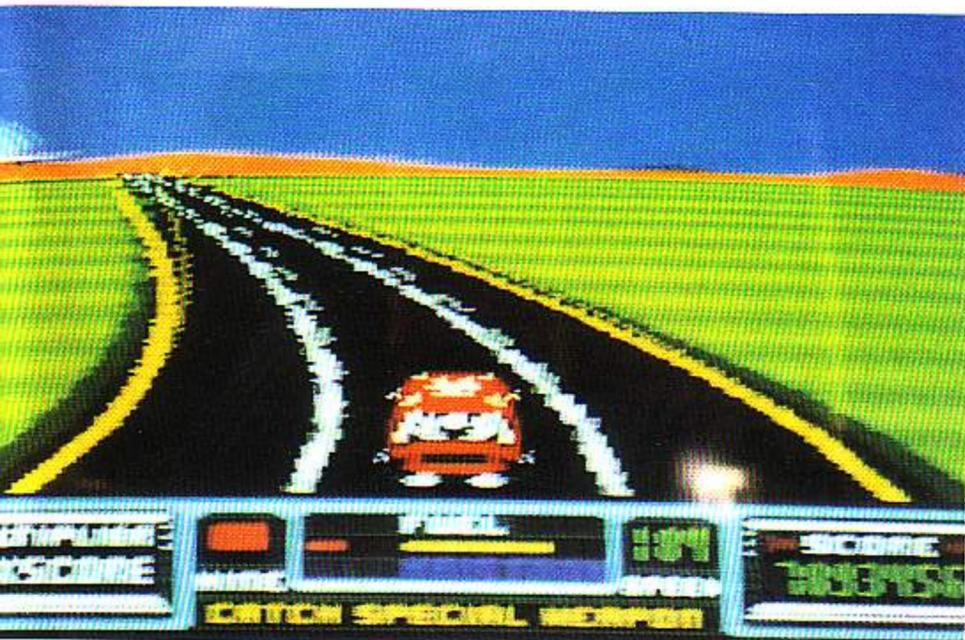
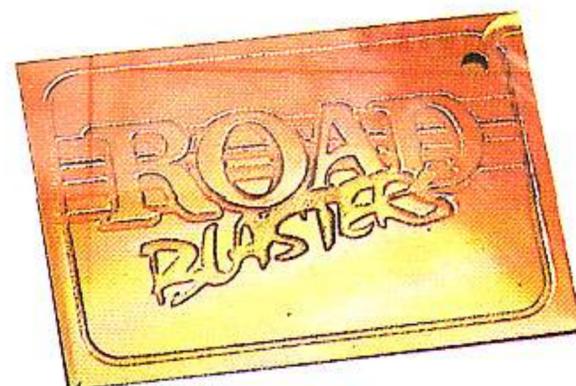
" Je trouve que ça ressemble à une histoire de Bruce Lee. Il y a des adversaires à démolir avec les pieds et les poings. Quelquefois on trouve des mun-chaleus sur la route. A la fin de chaque parcours il y a un adversaire plus difficile à détruire. Vigilante est nouveau, rapide. Les graphismes ne sont pas extraordinaires, Shinobi est meilleur. Ça ne fait pas longtemps que j'y joue mais c'est celui que je réussis le mieux alors... Pour réussir, il faut rester à une assez grande distance des adversaires. Au 3ème niveau, il y a un défaut : j'ai remarqué qu'en s'approchant très près du gros il fait toujours le même mouvement. C'est assez facile de l'avoir en le frappant souvent. Le jeu n'est pas assez difficile ni assez long. Il y a cinq tableaux et à la fin on recommence mais sans la moindre difficulté en plus. Je trouve que les ordinateurs ne sont pas assez puissants comparés aux jeux de bar. Le graphisme n'est pas terrible et la difficulté n'est pas du tout la même. Par exemple les graphismes de Kung-Fu Master sur Amstrad sont nuls".



• **Patrick - 15 ans**

"C'est comme Kung-Fu Master, pas très génial. Le graphisme est un peu amélioré surtout le fond. Pour les adversaires de la fin il faut les taper aux pieds, à la tête et surtout être bien en rythme".

FUTURES ADAPTATIONS



Nous terminons ce dossier en vous présentant directement une photo d'écran sur Amstrad de ce jeu d'Atari Games qui doit sortir dès ce mois-ci sous la signature d'US Gold.

Se situant à mi-chemin entre Out Run et Mad Max cette simulation de conduite automobile vous demandera beaucoup de self contrôle car non seulement vous effectuez une course mais en plus vous devez vous battre contre les concurrents, les canons en bord de route et autres mines à éviter... Bien que la démo semble assez vide en ce qui concerne les décors en bord de piste, on pourra apprécier une certaine vitesse de la voiture.

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

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Arcade

En chargeant ce programme, préparez-vous à monter fièrement sur votre trottinette pour vous lancer dans un véritable parcours du combattant. En effet vous allez devoir éviter ou affronter différents obstacles, et ce à bonne vitesse, tels que des barrières, des trous, des tremplins, des voitures, des rails ralentisseurs ou des crânes fantômes... Par ailleurs, vous avez la possibilité de ramasser des montres qui vous donnent un délai supplémentaire pour terminer le parcours car, bien sûr, vous êtes chronométré pour chaque niveau, ou encore de passer sur des grilles fluos qui vous propulsent avec une formidable accélération ! Depuis le début de la lecture de ce banc d'essai, vous vous dites sans doute que ce logiciel vous rappelle quelque chose et vous avez raison car le principe de jeu est le même que pour Métrocross...

Notre avis :

Pour un budget, c'est un beau budget : les graphismes sont agréables, l'animation des plus réussies et la musique séduit l'oreille sans problème. De plus, ceux qui ont eu du mal à dépasser les 5 premiers niveaux de Métrocross peuvent se précipiter sur ce jeu car il est nettement plus facile et donc à conseiller aux débutants ou aux joueurs "pépères"...



SHANGAI KARATE

Simulation

Vous incarnez Lo Yin seul survivant de l'honorable académie Changchun dont tous les membres ont été massacrés par Wang Chen, ancien élève ayant mal tourné, et son armée. Vous êtes en possession des parchemins sacrés du Karaté et devez les défendre au besoin jusqu'à ce que

mort s'ensuive... Mais, rassurez-vous, vous avez plus d'un coup dans votre joystick et avec un peu d'entraînement (contre votre copain, c'est plus marrant car



Notre avis :

Il y a de fortes chances que vous passiez un bon moment avec Shanghai Karaté bien que vous n'ayez pas autant de coups à votre disposition que dans Yie Ar Kung Fu. Mais il faut signaler que l'ensemble du logiciel est très agréable à l'œil car il y a une véritable recherche pour "finir" tous les écrans que ce soient la présentation, le jeu ou le tableau des scores. Quant à la réponse au joystick, elle est à mon avis bonne quoi qu'en dise Olivier mais c'est sûrement parce qu'il a perdu.

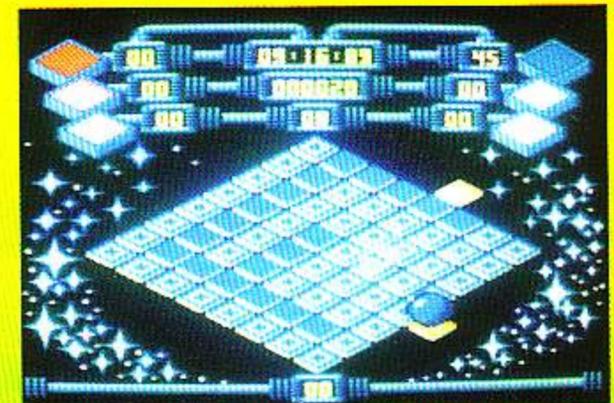
c'est possible de jouer à deux) vous risquez de devenir invincible et de pouvoir accéder aux quatre niveaux qui existent et qui sont respectivement : la Grande Muraille, le fleuve Yangtze, les caves de Lo-yanget et pour terminer l'histoire dans le Temple du Dragon. Alors, faites craquer tous vos os et sus à l'ennemi !

ROLLAROUND

Arcade

Voici un jeu en 3D qui au premier niveau ne semble pas spécialement transcendant ; en effet, vous dirigez une boule sur un damier de 64 cases et devez toucher la case quadrillée pour faire apparaître des petits carrés que vous ramassez pour passer au niveau suivant... tout cela bien sûr sans vous faire éclater la tête par les objets destructeurs pouvant se trouver dans l'écran...

Jusqu'à là vous vous dites bof ! Mais attention dès le 2ème niveau, ça se corse ! Car vous avez des carrés de 6 couleurs différentes et dans la partie supérieure de l'écran vous est indiqué le nombre de petits carrés que vous devez ramasser pour chaque couleur (pas un de moins et pas un de plus...) ; sans compter que vous devez faire des acrobaties pas possibles pour atteindre certains carrés. Et ce



n'est rien ! Car au niveau 4 les "enzymes gloutons" apparaissent pour manger les cases et vous couper ainsi toute retraite ! Vous imaginez la suite...

Notre avis :

Ce logiciel de bonne qualité est à conseiller à ceux qui n'ont pas peur de perdre la boule ; graphisme fini et coloré, animation répondant bien aux injonctions du joystick (sans faire apparaître une trop grande inertie à la boule ce qui est appréciable) font un régal de ce jeu où habileté et stratégie sont de rigueur.