

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

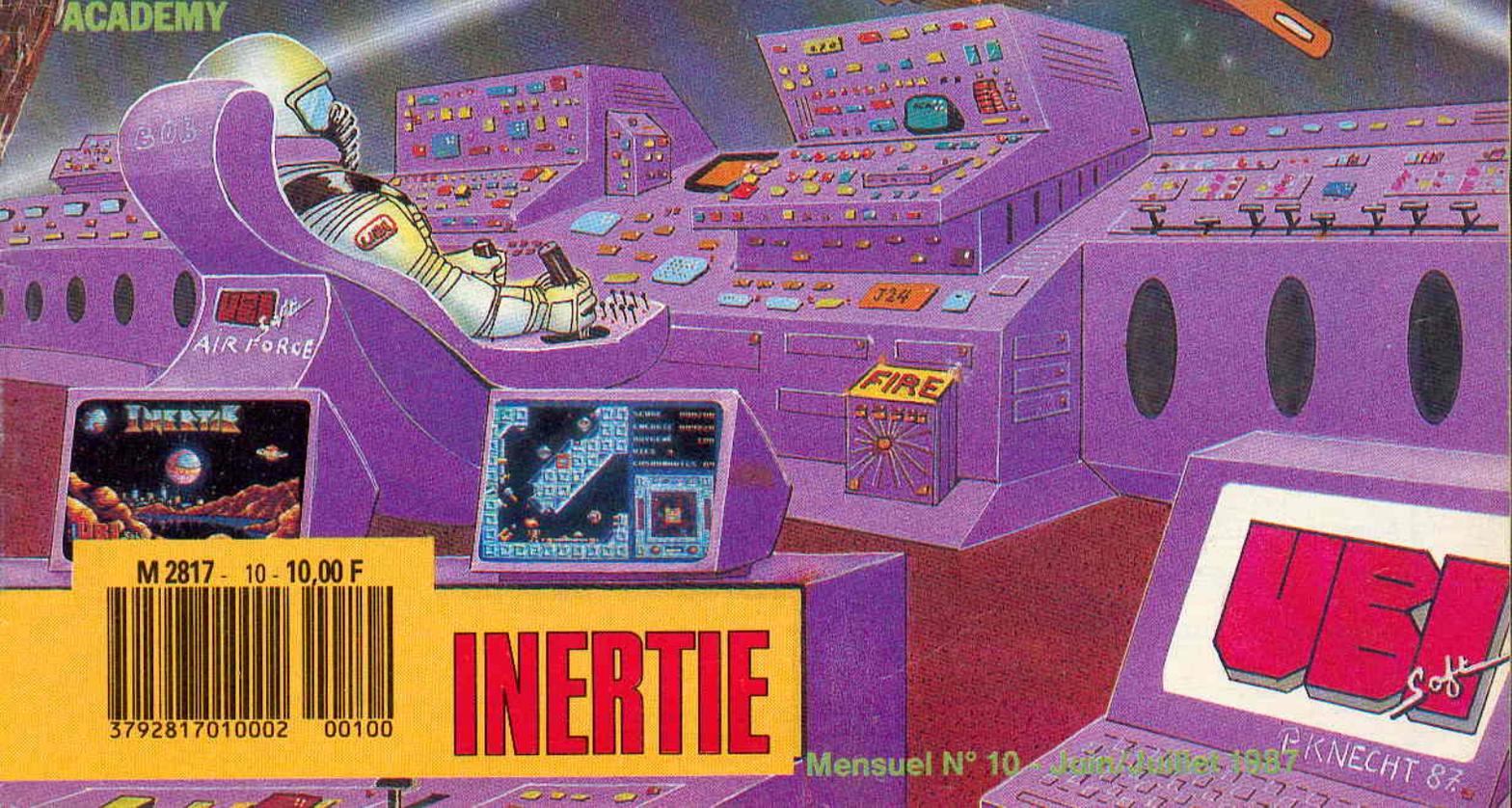
LA NUIT DES AMSTAR D'OR

DOSSIER DU MOIS : JEU DE ROLE



GRAND CONCOURS EXCALIBUR ET AMSTAR : 100 LOGICIELS A GAGNER

LOGICIEL DU MOIS : ACADEMY



M 2817 - 10 - 10,00 F



3792817010002 00100

INERTIE

Mensuel N° 10 - Juin/Sept 1987

WBI

PKNECHT 87



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

Directeur de publication :

Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef

Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

Rédaction

Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction

Florence MELLET

Directeur de fabrication

Edmond COUDERT

Photocomposition SORACOM

N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT

Dessins : FIDELTEX

Impression : LA HAYE MUREAUX

Photogravure : Bretagne Photogravure

Maquette

Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN

Service Rassort Réseau :

Gérard PELLAN - Tél. vert 05.48.20.98

Inspection des ventes

Christian CHOUARD

Abonnement - Vente au numéro

Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction

SORACOM EDITIONS

La Haie de Pan - 35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

Tél. 99.52.98.11 +

Télex : SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique : 36.15 + MHZ

CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP

Dépôt légal N° 23571

Code APE 5120

Régie Publicitaire

IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

Chef de publicité : P. SIONNEAU

Assistante : Fabienne JAVELAUD

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

AMSTRAD est une marque déposée.

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



A ctualité	_____	page	8
L e dossier du mois	_____	page	12
C oncours AMSTAR - EXCALIBUR	_____	page	18
L e logiciel du mois	_____	page	20
C hiche on programme	_____	page	24
P lan : Miami Vice	_____	page	32
L isting : Anti-erreurs	_____	page	38
L isting : Pièges	_____	page	44
L e coin des affaires	_____	page	58
L e hit des lecteurs	_____	page	60
L e coin des As	_____	page	61
B ulletin d'abonnement	_____	page	62

Dernière minute :

Oxphar, le mariage du théâtre et de la micro-informatique. Le 2 juillet 1987, à la maison de la culture du Havre, aura lieu une expérience exceptionnelle à ce jour : la représentation d'Oxphar, spectacle fantastique et audiovisuel.

Initiative commise à la Compagnie de la Maniche et à Ere Informatique, Oxphar associe le spectacle vivant et le jeu d'ordinateur.

Avant la pièce, le public pourra se familiariser avec les thèmes et les personnages de la pièce grâce au jeu vidéo. Si votre emploi du temps vous mène au Havre ce 2 juillet, ne ratez pas ce rendez-vous !

EDITORIAL

Ce mois-ci, vous allez être obligés de reconnaître que vous êtes vraiment super gâtés !... En effet, pour répondre à vos demandes très nombreuses, nous avons fait un dossier sur les jeux de rôle et d'aventure (enfin! direz-vous...). Par ailleurs, beaucoup d'entre vous se désolent de ne pouvoir joindre à l'envoi de leurs records de belles photos d'écrans. Vous allez pouvoir résoudre ce problème grâce à nos conseils. Et pour terminer, vous avez à nouveau l'occasion de gagner un logiciel de jeu grâce au concours Excalibur-Amstar...

La Rédaction

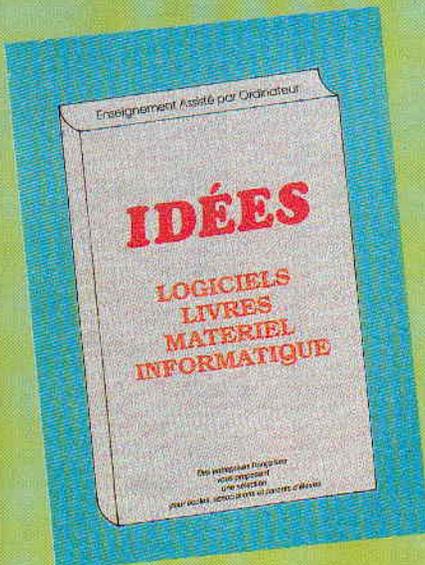
RECOMPENSE POUR AMSTRAD

Connaissez-vous le trophée "Tertiel" ? Il s'agit d'une récompense ayant pour but de mettre en valeur des produits se révélant comme d'incontestables réussites... Amstrad l'a prouvé en 1986 en devenant le numéro un de l'informatique domestique... ce qui explique sa sélection cette année pour la performance de son ordinateur.

ENSEIGNEMENT ASSISTÉ PAR ORDINATEUR

Des entreprises en plein essor, ayant l'informatique comme point commun, se sont réunies pour publier un fascicule présentant une sélection de logiciels, de livres, de revues et de matériel informatique pour l'EAO.

IDEES s'adresse plus spécialement aux écoles, associations et parents d'élèves. Si vous voulez vous le procurer, il suffit de le demander à l'adresse suivante en joignant 2 timbres à 2,20 F pour les frais d'envoi :

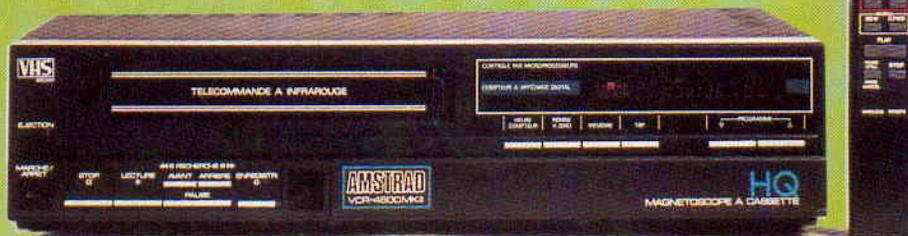


Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ

VIDEO AMSTRAD

Diversifiant sa gamme de produits déjà présents sur le marché de la hi-fi, AMSTRAD va commercialiser vers juin 87 un magnétoscope VHS au prix de 4000 F TTC. Ce magnétoscope, à chargement

frontal, comporte 2 prises PERITEL (les abonnés à Canal Plus seront ravis !) et dispose d'une télécommande à infrarouge. Un appareil qui aura très certainement du succès !



AVIS AUX EDETEURS

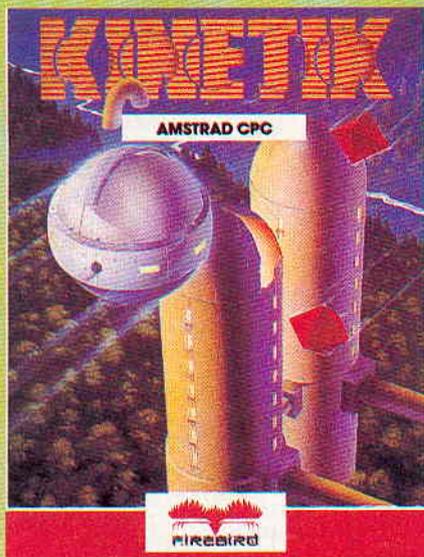
La société ESAT Software nous communique qu'elle tient à la disposition des auteurs et éditeurs de programmes une série de protections physiques ou logiques sur Amstrad, CPC...

Pour plus de renseignements :
ESAT Software
55-57, rue du Tondu
33000 BORDEAUX Tél. : 56.96.35.23.

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

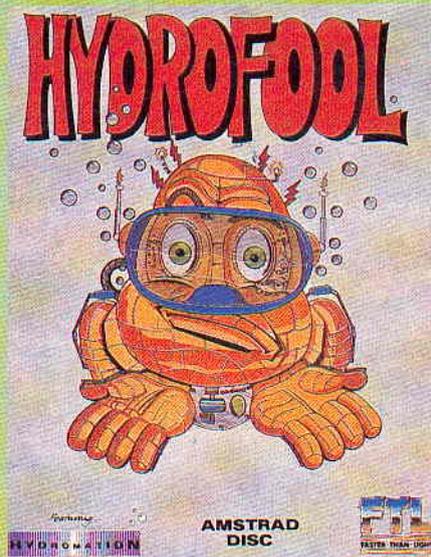
- A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
- 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 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
- FIL, 93175 BAGNOLET, 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
- INFOGRAMES, 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, 92100 BOULOGNE
- 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, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :



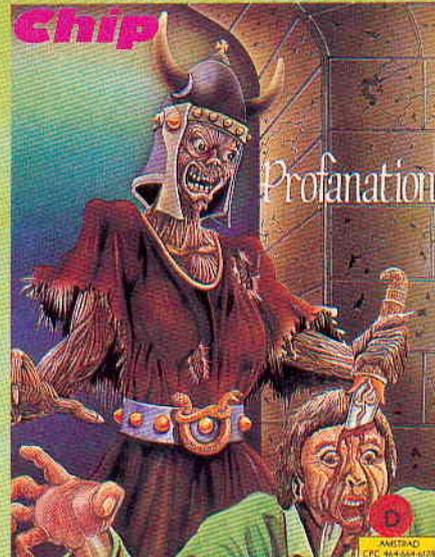
FIREBIRD

KINETIK : un jeu très étrange qui se déroule dans un monde non moins étrange : les lois de la pesanteur y sont abolies et vous allez rebondir de nombreuses fois avant d'arriver à maîtriser le déplacement de votre sphéroïde. C'est une condition nécessaire pour échapper aux nombreux ennemis énergétivores qui jonchent votre chemin.



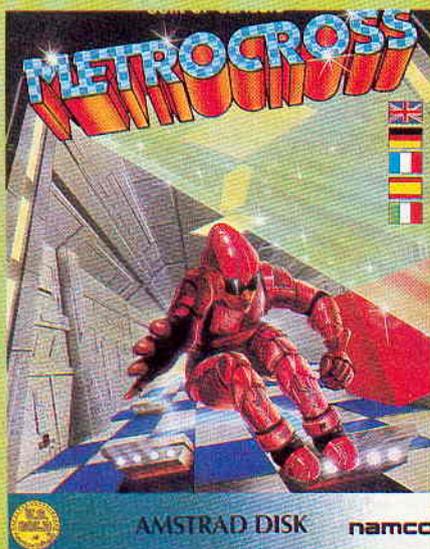
FTL

HYDROFOOL : un plongeur courageux est chargé de nettoyer le DEATHBOWL, un gigantesque aquarium planétaire. Pour cela, il faut retirer quatre bouchons qui, une fois enlevés, videront complètement l'énorme bocal. Un jeu aquatique qui nécessite des palmes, un masque, des bouteilles d'oxygène et un joystick.



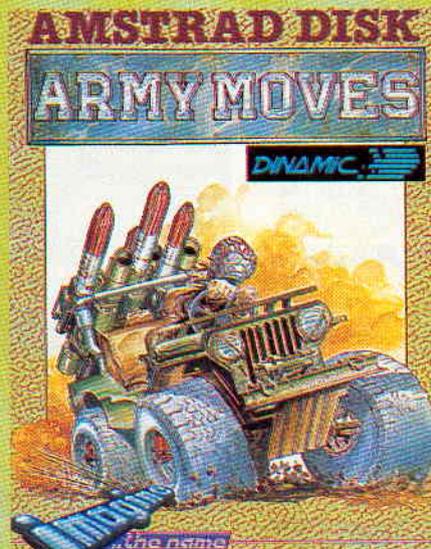
CHIP

PROFANATION : enfer et putréfaction, un jeu venu des profondeurs déroule ses labyrinthes sur nos écrans. Pourquoi êtes-vous ainsi parti à l'aventure dans ce château maudit ? Mais pardi, pour retrouver les portes du paradis infernal ! Vous n'avez qu'un fusil pour vous protéger des hordes sataniques, alors bon courage !



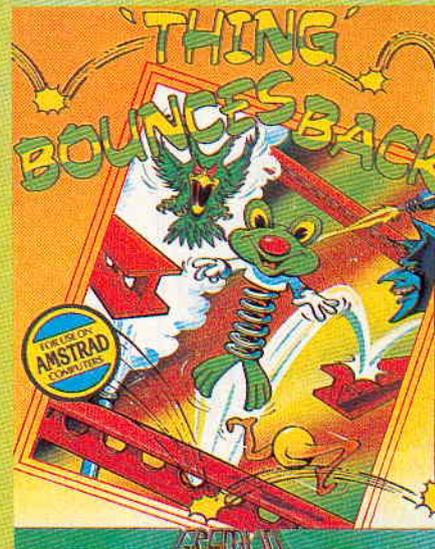
US-GOLD

METROCROSS : vous pensez avoir des réflexes rapides ? Essayez donc METROCROSS, vous changerez peut-être d'avis. 24 parcours de course à pied truffés de pièges : des haies, des skateboard, des tremplins se chargeront de mettre vos nerfs et votre joystick à rude épreuve. Serez-vous le seul, parmi des millions, capable de réfléchir en micro-secondes ?



IMAGINE

ARMY MOVES : la guerre-éclair est une fois de plus le thème d'un logiciel de jeu. Avec ARMY-MOVES, vous allez être successivement aux commandes d'une jeep, d'un hélicoptère, puis de vous-même. Votre mission : vous infiltrer au cœur des lignes ennemies et vous emparer de dossiers ultra-secrets. De l'action en perspective...



GREMLIN GRAPHICS

"THING" BOUNCES BACK : la "chose" dont il est question dans le titre est un petit personnage bondissant. Celui-ci doit arrêter le lutin malveillant dans ses mauvaises actions : un ordinateur est chargé de construire des jouets maléfiques. A vous de l'en empêcher en rassemblant le disque, la cassette, le listing et la puce adéquats.

T H E M E

LES TEMPLIERS D'ORVEN



Jeu de rôle

Avec ce logiciel, vous pénétrez dans le pur jeu de rôle par excellence, ce qui va nous permettre de présenter aux non-initiés ce qu'est cette catégorie de jeu très spécifique...

Au départ, vous devez faire preuve de talent de créateur puisque vous devez former entièrement votre équipe. Que les débutants se rassurent, chaque logiciel a prévu une équipe déjà prête à agir qui est conseillée aux débutants, afin de pouvoir acquérir une expérience... L'expérience est fondamentale dans le jeu de rôle car c'est grâce à elle que vous pourrez progresser. Dans Les Templiers d'Orven, vous avez quatre classes fondamentales : le guide, le guerrier, le scribe et le templier. Suivant la classe à laquelle il appartient, chaque personnage reçoit des pouvoirs physiques ou moraux. Vous devrez ensuite armer votre équipe ; pour cela, vous choisissez parmi les épées, les lances et boucliers suivant les moyens qui vous sont alloués.

Vous êtes alors fin prêt pour la première expédition qui démarre aussitôt après le rassemblement de l'équipe qui s'effectue à l'auberge (bien entendu !). Vous avez quatre scénarios à votre disposition : les ultimes donjons, la citadelle de Madonas, les cavernes de Xand et les gardiens du savoir. Chaque scénario possédant trois niveaux, vous pouvez considérer que vous n'êtes pas prêt de voir la fin...

Malgré tout, le but final est toujours le même : nettoyer les lieux des démons et monstres qui l'habitent. Il vous faut compter sur vos coups d'épées ou sur vos sortilèges pour espérer abattre les obstacles... L'écran présente le lieu de l'action (le plus

SPECIAL

JEU

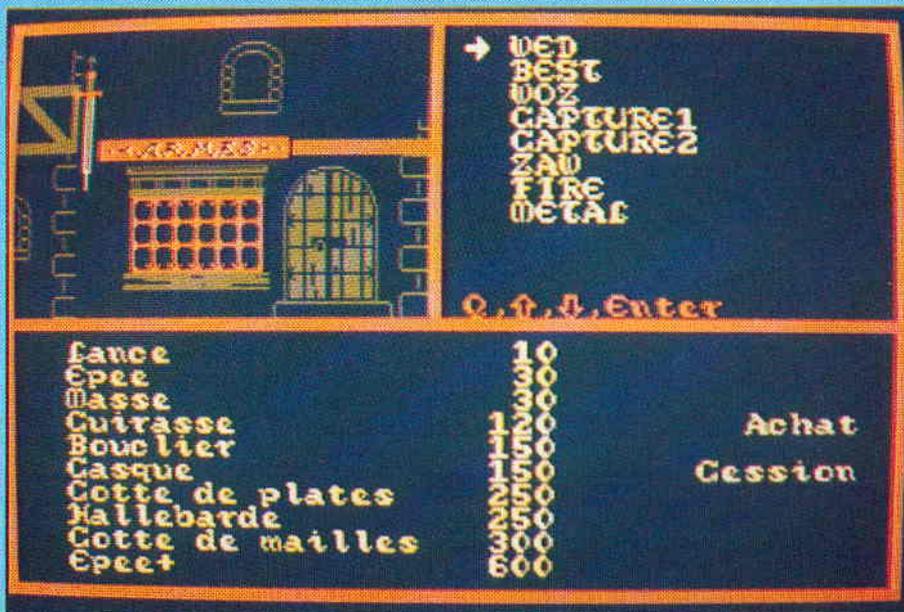
DE RÔLE ET D'AVENTURE



A cette époque de l'année où vous commencez à pouvoir passer plus de temps devant votre écran sans en faire pâtir vos autres activités, nous vous proposons un dossier du mois où vous devez nécessairement passer de nombreuses heures avant de pouvoir acquérir une petite expérience.

De plus, nous sommes certains de vous satisfaire car vous avez été très nombreux à faire la demande de ce thème.

Alors, sachez vous armer jusqu'aux dents aussi bien en combativité qu'en intelligence ou pouvoirs magiques et en avant toute pour la grande Aventure !...



souvent un labyrinthe en 3D) sur sa partie gauche et le reste de l'écran vous indique l'action en cours et la liste des personnages encore en vie. Un dernier détail avant de vous inviter à rentrer dans l'aventure :

les équipes que vous avez créées et perdues précédemment peuvent passer à l'ennemi et vous apporter ainsi des difficultés supplémentaires... (Diabolique, non ?).



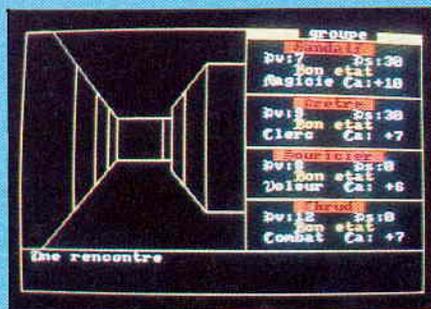
MYSTIQUE

Jeu de rôle

A cette heure avancée de la nuit, l'auberge est pleine à craquer... On ne compte plus les cruches de vin servies et l'atmosphère fortement enfumée atteste sans problème d'une consommation intempestive de tabac... Il faut dire que la foule est tellement captivée par l'étrange histoire que raconte Mineld !

Je vous sens bouillant d'impatience car vous aimeriez bien savoir vous aussi toute l'histoire... Allez, je vais être sympa et vous livrer tous les détails de cette histoire vieille de 12 ans (mais attention ! Tout ceci doit rester top secret).

Depuis maintenant quatre heures, Mineld n'arrête pas de délirer sur deux individus nommés Toth Eybown et Toth Adhem. Ils sont les fils du grand maître Toth Eghon et de la sombre Thlomana, maîtresse de l'entropie et des arts obscurs. D'après la légende (mais est-ce bien une légende ?...), ils doivent revenir sur le plan dockan pour y régner... Et le signe annonçant ce proche retour est enfin apparu ! C'est pourquoi, ce jour-là, dans la ville d'Azon, un moine se présente afin de lever toute une armée. La foule est hypnotisée et tous les nouveaux fidèles se dévêtissent et suivent



le moine en laissant tomber leurs armes. Suivant le principe bien connu des vases communicants, des poches qui se vident permettent d'en remplir d'autres... C'est donc ainsi que les fils de Toth Eghon ont amassé un véritable trésor !... Personne n'a plus jamais eu de nouvelles des disciples fraîchement recrutés. Par contre, il apparaît comme certain que, depuis, le trésor est gardé par les six seigneurs d'Araghan. Alléchant, n'est-ce pas, cette possibilité de richesse ! Seulement voilà, il n'y a apparemment qu'une seule personne qui serait susceptible de connaître la cachette exacte du trésor ; il s'agit du vieil Ermite Kobann. C'est ainsi qu'en s'embarquant dans cette grande aventure, votre but pre-

mier est de rencontrer Kobann... avant d'accéder à la richesse (matérielle ou morale ?)...

Comme tout bon jeu de rôle qui se respecte, vous devez commencer par créer vos personnages. Après avoir choisi un nom, une race et un alignement, l'ordinateur se charge de déterminer aux dés, de façon aléatoire, les valeurs des différentes caractéristiques de chacun des personnages... A vous de savoir ensuite s'il est viable ou non...

Après être passé chez Taillefer l'armurier, afin de donner du poids à votre équipe, il ne vous reste plus qu'à commencer à progresser comme dans tout jeu d'aventure

(les ordres possibles sont affichés en bas de l'écran). Avant d'arriver à la phase la plus intéressante du jeu (les donjons, bien sûr !), il faut encore passer par un labyrinthe qui a pour but essentiel de vous familiariser avec les sorts et les méthodes de combat.

Avec Mystique, vous aurez entre les mains un jeu de rôle de bonne qualité où le graphisme a vraiment "l'empreinte de la maison", avec des réminiscences de Faial ou La Cité Perdue. De plus, je peux vous annoncer qu'il y aura très certainement une suite...

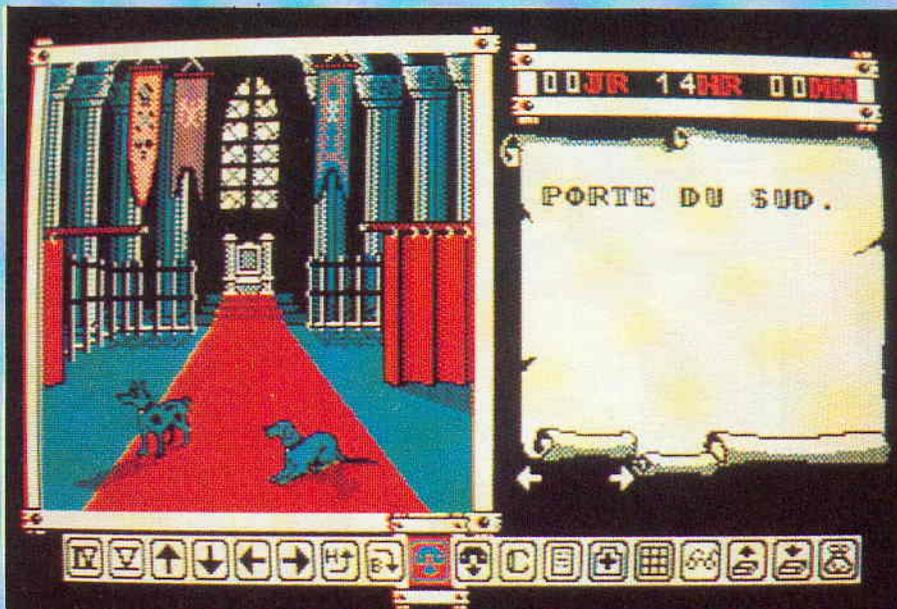
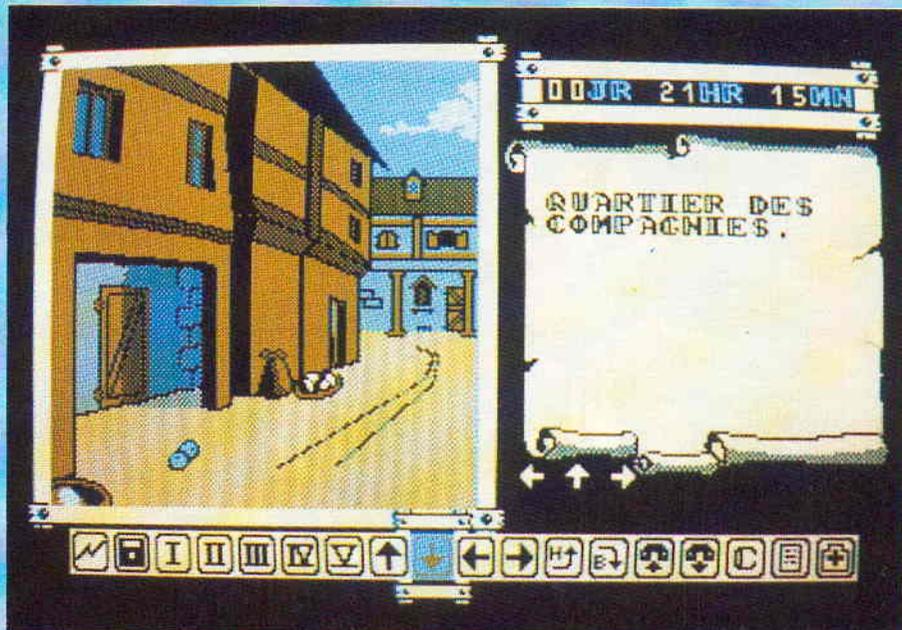
A noter que ce jeu ne fonctionne pas sur 464.

FER ET FLAMME

Jeu de rôle

Le royaume de Thulynte était certainement le plus agréable à habiter et le plus serein des royaumes, jusqu'au jour maudit où un étrange cavalier se présenta aux abords de Génide, paisible village situé au nord-ouest du royaume. Curieusement, le personnage présentait tout à la fois des signes extérieurs de très grande fatigue et une profonde détermination que l'on pouvait voir dans sa manière d'avancer : toujours droit devant...

Le Mal venait de faire son entrée dans le paysage sous la forme de Khaal. Ne s'arrêtant pas au village, il alla directement sur



de 100 cartes et environ 40000 lieux où vous pouvez effectuer une action !). Lorsque vous pénétrez dans une ville, vous devez l'explorer tout en sachant que vous pouvez rencontrer des amis qui vous donneront de précieux renseignements, mais aussi des monstres contre lesquels vous devez livrer combat...

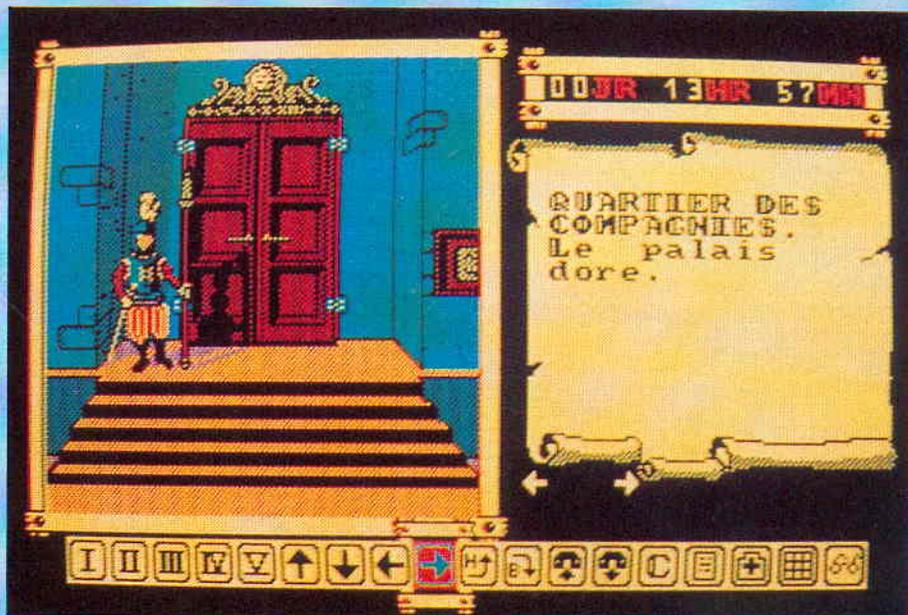
Avec Fer et Flamme, vous vivez l'aventure au premier degré. Ce logiciel peut être placé dans le tiercé gagnant des bons jeux de rôle (à vous de trouver les deux autres...). En effet, tous les ingrédients qui font un bon soft sont là : intérêt du scénario, graphisme remarquable, choix et validation des actions par l'intermédiaire d'icônes (28 vous sont proposées vous permettant de réaliser 26 actions...). De plus, il est facile de comprendre la signification de chacune d'elles par simple interprétation graphique.

La conclusion est claire et nette : les amateurs de jeux de rôle se doivent de posséder Fer et Flamme dans leur logithèque...

les hauteurs du mont Karnryte et, à ce moment-là, se déroula une cérémonie fort étrange : faisant tourner son bâton de pèlerin au-dessus de sa tête, il fit se fendre le ciel et c'est ainsi qu'apparut la citadelle devant lui servir de refuge. Avec cette demeure, arrivait toute une légion de Miniens, sorte de morts-vivants qui ne tardèrent pas à répandre une peur panique dans tout le royaume. Voyant cela, le roi Ulrik ne trouva rien de mieux que de partir sur la pointe des pieds...

Dès lors, il ne reste plus que vous, mercenaire de la puissante Guilde de Kishan, pour réussir une périlleuse mission : vaincre et détruire Khaal. Vous êtes quand même autorisé (je dirais même plus : il est fortement conseillé...) à prendre une équipe avec vous composée de guerrier, magicien, elfe, voleur, chevalier, clerc, nain ou Tinigen... étant donné les pouvoirs maléfiques de Khaal.

Avec votre équipe, vous devez vous déplacer sur un territoire gigantesque (pas moins



OMEGA PLANETE INVISIBLE

Aventure

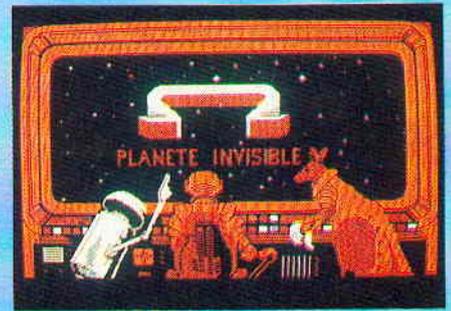
Jeu d'aventure ou jeu de rôle ? Je me suis longtemps posé cette question à propos de ce logiciel. En effet, si on retrouve la définition des personnages propre aux jeux de rôles, la suite se déroule sous forme de commandes verbe + action, ce qui est typique des jeux d'aventures. Bizarre, bizarre. Mais que ces préoccupations hautement métaphysiques ne nous empêchent pas de jouer.

Voici le topo : un tyran mégalomane et intergalactique, portant le charmant prénom de NAXORG, a décidé de devenir le maître de l'Univers (rien que ça !). Pour cela, il emploie les moyens les plus radicaux : destruction des planètes rebelles et déportation des prisonniers vers DENEK VIII. Cette planète est un pénitencier d'où personne n'a pu encore s'échapper. Il faut dire qu'il existe autour de ce monde un champ de force qui ne permet les déplacements que dans un seul sens : de l'extérieur vers la surface.

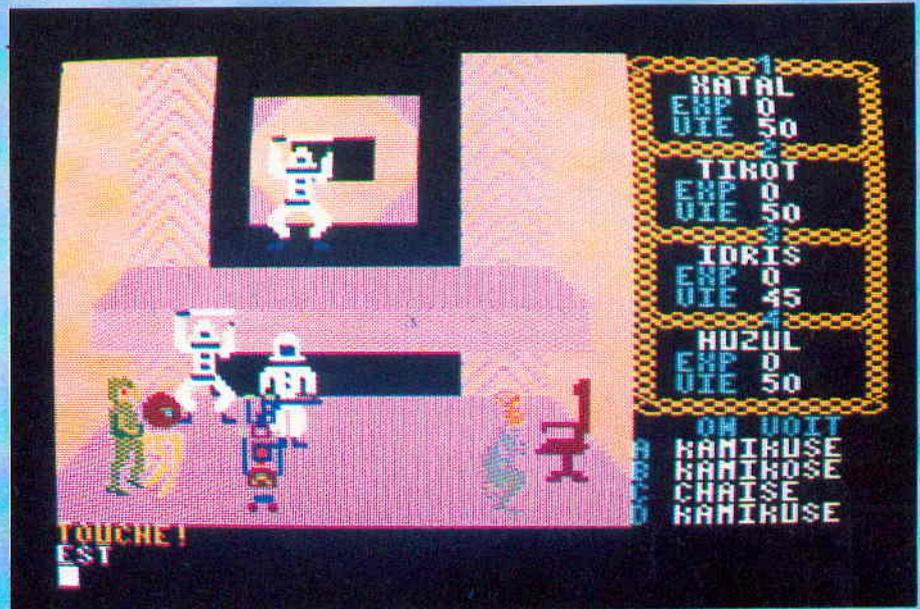
Quant à NAXORG lui-même, il a décidé de s'installer sur Oméga, un monde dont très peu de personnes connaissent l'emplacement exact. Pour éviter toute tentative d'assassinat envers le tyran, la planète Oméga a été rendue invisible. Vous avez alors tous les éléments en main : votre mission est de localiser Oméga et de supprimer NAXORG. Pour cela, il ne faut pas partir seul, la création d'une équipe s'impose. Sur la disquette de jeu, on vous propose une option "aventure d'Ildris" dans laquelle les personnages sont déjà créés.

Cette option permet aux débutants, ainsi qu'à ceux qui ont lu la nouvelle jointe, de se plonger immédiatement dans le bain de cette épopée.

La création d'un personnage passe par 5 définitions : les caractéristiques telles que intelligence, connaissance, force, dextérité. 80 points sont à répartir entre ces différen-



cométoïde. Il faut ensuite choisir un nom et la couleur du personnage (ceci pour différencier les individus de même race). L'écran est divisé en 3 : la partie représentation du décor est la plus importante ; une autre partie est réservée à l'affichage des



tes qualités. Celles-ci conditionnent le métier du personnage : Astrot, Ranger, Télépathe, Mentat, Pirate ou Xéno. La race est choisie parmi celles peuplant l'Impérium : humain, suricate, mutant, robot,

points de vue et d'expérience de chaque personnage ; dernière partie d'écran : les commandes et messages sont affichés juste sous le décor. Pour le moment, vous êtes en mode "Cosmos", c'est-à-dire que vous voyagez à bord de votre vaisseau de planètes en planètes. En effet, il va vous falloir trouver 6 indices sur chacune des 6 planètes pour localiser Oméga, repaire de l'infâme NAXORG.

Le déplacement se fait par une succession de commandes Est, Ouest, Sud ou Nord. Il existe des lieux intéressants à visiter (mis à part les planètes) : ce sont les bases où vous trouverez nourriture et armes. La liste des actions possibles est donnée dans le manuel et comprend 29 verbes. Les commandes sont entrées sous forme d'abréviations : 1 AT A signifie le personnage 1 (de votre équipe) attaque le personnage A. Heureusement, la présence de la touche COPY, répétant la dernière action, permet de bien s'en sortir lors des combats. Si la nouvelle livrée avec la disquette et le manuel est bien faite, en revanche les graphismes laissent à désirer et, à mon avis, n'ajoutent rien au réalisme. En tout cas, le challenge vous attend : seul contre l'armée de l'Impérium, saurez-vous vaincre NAXORG l'impitoyable ?

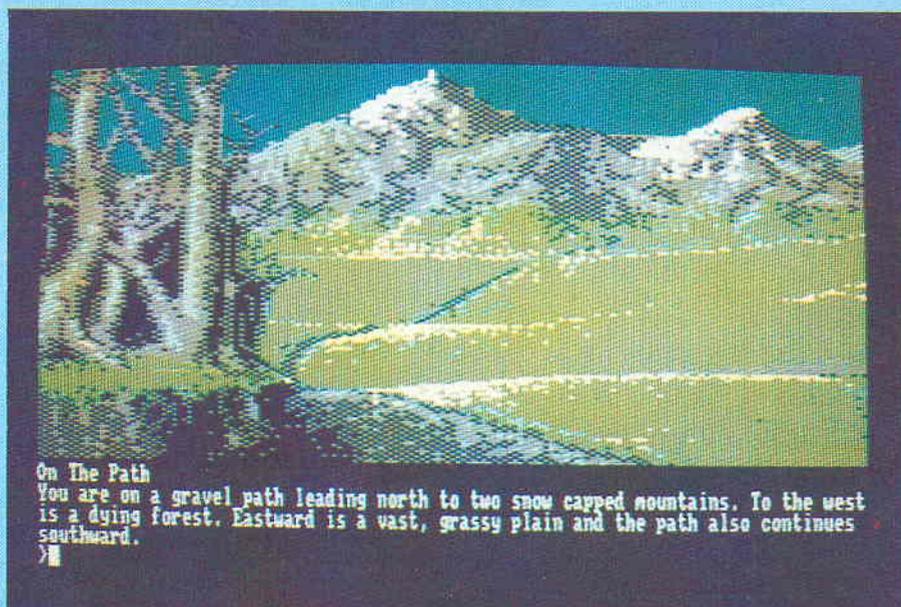


THE PAWN

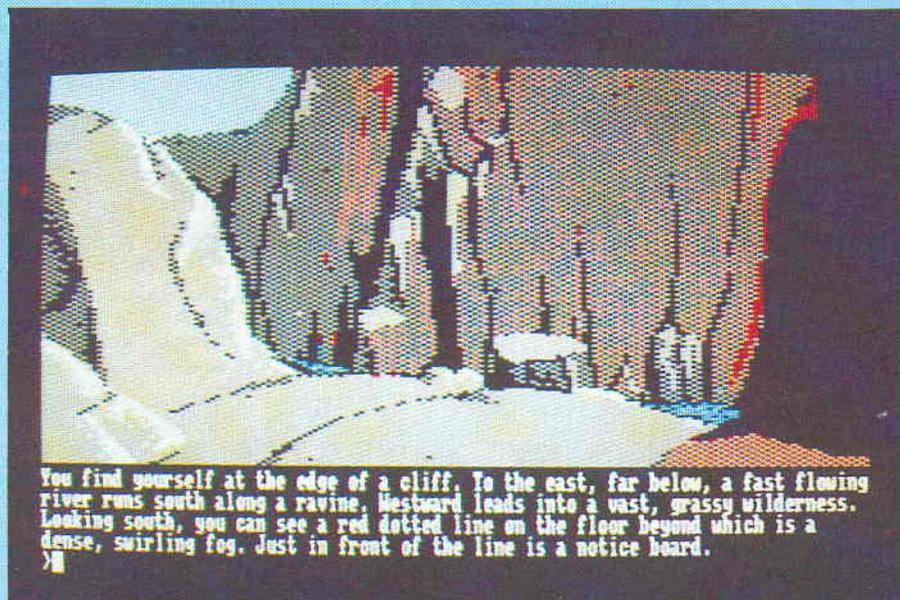
Aventure

The Pawn arrive sur nos Amstrad précédé d'une réputation plus qu'élogieuse. Ce succès est dû, bien sûr, aux possibilités graphiques de l'Amiga et de l'Atari 520 ST. On pouvait se demander si les images supporteraient le transfert sur Amstrad. La réponse est positive. Vous n'avez d'ailleurs qu'à regarder les photos d'écran pour en être convaincus.

L'aventure commence un beau matin, alors que votre réveil ne s'est pas déroulé dans votre chambre comme vous en aviez l'habitude, mais au beau milieu d'un paysage étrange et magnifique. Au nord, des montagnes enneigées ; à l'est, une prairie verdoyante ; au sud, une allée barrée d'une ligne rouge infranchissable ; et, enfin, à l'ouest, une forêt presque impénétrable.



On The Path
You are on a gravel path leading north to two snow capped mountains. To the west is a dying forest. Eastward is a vast, grassy plain and the path also continues southward.



You find yourself at the edge of a cliff. To the east, far below, a fast flowing river runs south along a ravine. Westward leads into a vast, grassy wilderness. Looking south, you can see a red dotted line on the floor beyond which is a dense, swirling fog. Just in front of the line is a notice board.

d'or résidence d'été du roi Erik et ses gardes joyeux ; la hutte du gourou hilare. Il y a aussi dans The Pawn quelques personnages pittoresques : John, un marchand d'armures, mais puisque vos poches sont vides de pièces d'or, les achats seront remis à plus tard. Kronos le magicien et sa plateforme de pierre volante vous demande de lui rendre service en portant un message au roi Erik. Méfiez-vous, la lettre est piégée ! (je le sais : j'en suis mort). De plus, le souverain ne fera pas un bon accueil au messager.

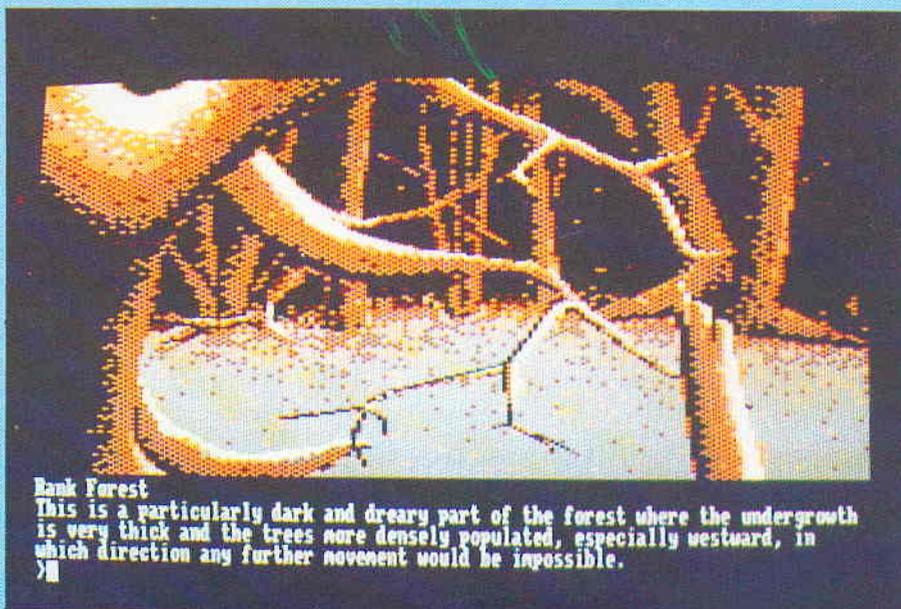
Rassurez-vous, je ne révèle pas de secrets capitaux, l'aventure est à peine entamée. Il est préférable de lire la nouvelle livrée avec le logiciel (ce que je n'ai pas fait à ma grande honte). D'autant plus que l'action (!) s'interrompt parfois pour laisser place à une procédure de protection (cela consiste à entrer un mot contenu dans la nouvelle).

Un grand jeu d'aventure pour anglophiles et 6128 uniquement.

Vous êtes au cœur du monde de Kerovnia. Votre principale préoccupation : vous échapper de cet univers. Mais vous vous rendez compte que le programme offre d'autres alternatives.

L'inventaire des objets en votre possession est rapidement fait : une chemise, un jean et un bracelet métallique couvrant tout votre avant-bras.

Ne me demandez pas à quoi cet ornement peut-il bien servir, je n'en sais strictement rien. Et puis ce n'est pas la peine d'essayer de l'ôter, il résiste à toutes vos tentatives. Les ordres sont entrés sous forme de phrases pouvant être complexes. Un exemple : je saisis le bifteck et je tue le magicien. Bien sûr, je traduis, le logiciel ne comprenant que l'anglais. C'est d'ailleurs son principal défaut. Donc l'analyseur syntaxique est très puissant et le message : "Je ne comprends pas" n'apparaîtra pas souvent. Quelques endroits à visiter : la forêt mourante (traduction littérale) dans laquelle se cache un arbre creux ; le palais



Bank Forest
This is a particularly dark and dreary part of the forest where the undergrowth is very thick and the trees more densely populated, especially westward, in which direction any further movement would be impossible.

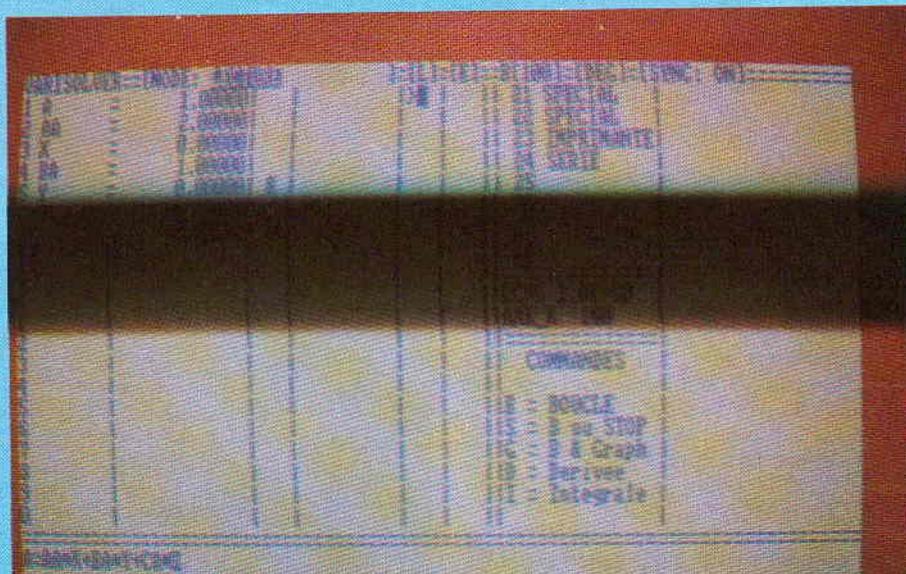
PHOTOS D'ECRAN COMMENT LES REUSSIR...

Vous êtes de plus en plus nombreux à participer à la rubrique du Coin des As... Vous savez que nous demandons une photo d'écran comme preuve du score établi et, bien souvent, vous vous arrachez les cheveux pour essayer d'obtenir une photo où le score soit au moins lisible !...

E X E M P L E S



A FAIRE



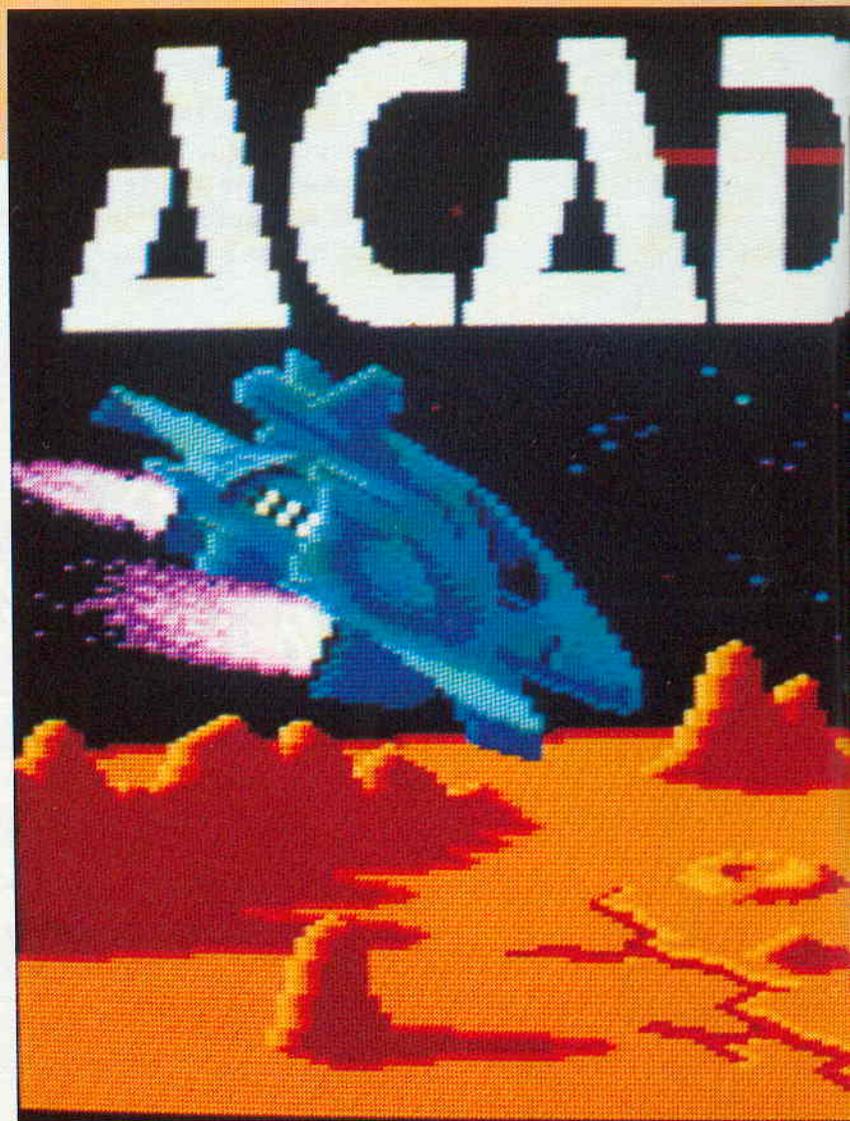
A NE PAS FAIRE

Nous allons essayer de venir à votre secours en vous donnant quelques règles élémentaires pour réussir ces "fichues" photos d'écran.

Tout d'abord, l'idéal serait d'avoir un appareil photo 24x36 où vous pouvez régler la vitesse au quart de seconde... Mais, la majorité d'entre vous n'ayant sûrement pas ce type d'appareil, nous nous contenterons des conseils suivants :

- Ne jamais utiliser de flash !
 - Faire le noir total dans la pièce où vous vous trouvez et régler la luminosité de votre écran (qui doit être propre !) au maximum.
 - Si vous n'avez pas la possibilité de mettre votre appareil photo sur un pied, le poser sur une table ou autre...
 - Lorsque vous prenez la photo, appuyez sur le déclencheur de façon continue et le plus lentement possible sans faire bouger votre appareil (mais non, ce n'est pas acrobatique !).
- Voilà, c'est tout ! Maintenant, nous attendons avec impatience de voir si ces quelques conseils vont porter leurs fruits...

LE LOGICIE



ACADEMY

Arcade

“L'école des pilotes de skimmers est heureuse de vous annoncer que votre candidature a été retenue. Nous vous informons ultérieurement des démarches administratives nécessaires”. Hourra, j'ai réussi ! L'école de l'élite va m'accueillir dans ses murs. C'est mon père qui va être surpris, lui qui croyait que j'étais un bon-à-rien.

Souvenez-vous, ce furent vos premières pensées lors de la réception de cette hololettre. Aujourd'hui, après 4 ans d'école, il ne vous reste que les épreuves pratiques pour être admis pilote. Lorsque je dis : “Il ne vous reste plus qu'à”, je suis loin de la vérité. Il s'agit en fait des épreuves les plus terribles puisqu'elles peuvent aboutir à une issue fatale. Si vous ne vous êtes pas enfui à l'annonce de votre mort possible, c'est que vous êtes un être d'exception. Le premier écran présente un menu à 7 options. Le choix se fait grâce à une petite flèche guidée par joystick ou à l'aide des touches du clavier. L'option “nouvel élève” est inévitable, elle effacera le nom par défaut inscrit en bas de l'écran (Jean Dupont !).

Les autres options comptent parmi leurs rangs, la modification des touches de contrôle, le catalogue de la disquette ou de la cassette, le chargement et la sauvegarde d'une partie en cours et le bulletin de pro-

grès. Au départ, on vous propose 4 missions différentes. Vous devez réussir un total de 90 % pour pouvoir passer au niveau suivant.

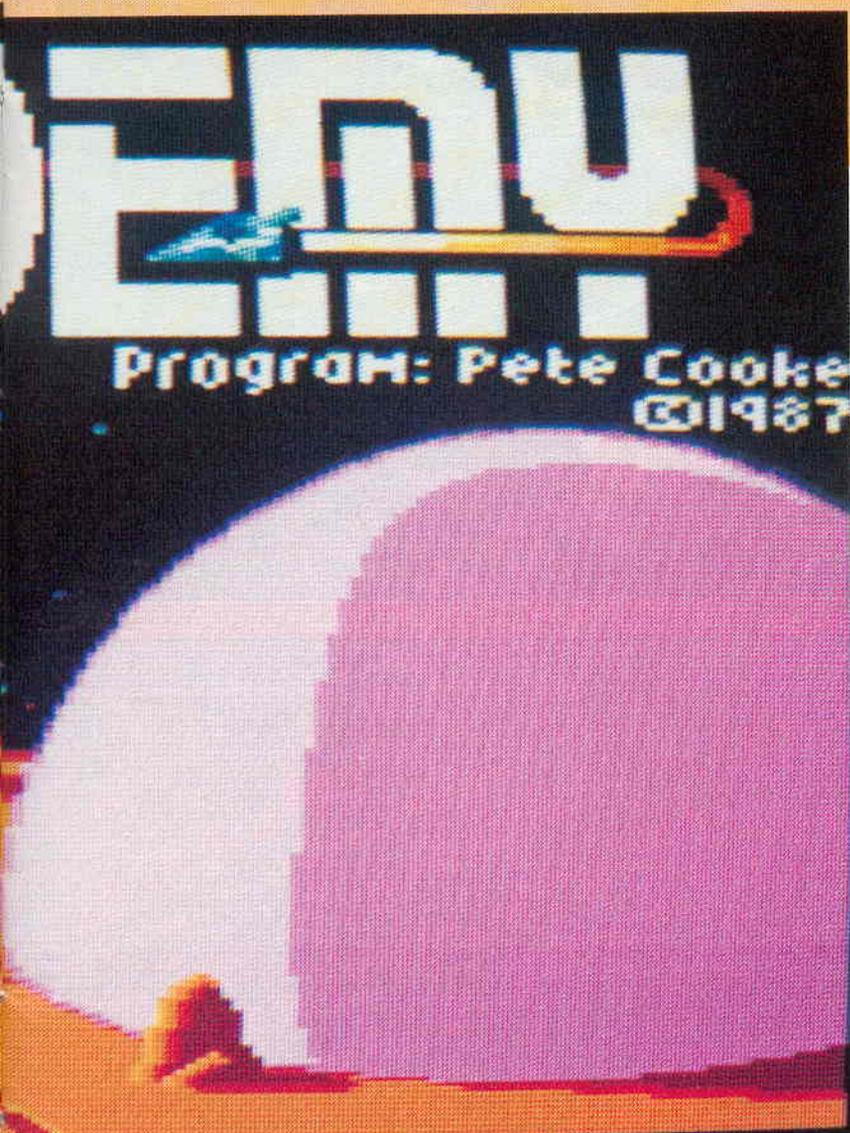
Voyons un peu les armes qui vous sont offertes : le véhicule tout d'abord. Le vaisseau d'attaque ou skimmer est un appareil totalement modulable au niveau de ses équipements. 3 skimmers sont présents pour démarrer le jeu, il s'agit du GCS Lénine, Lincoln et Wilson. Bien entendu, si ces appareils n'étaient pas à votre goût, il suffirait de sélectionner l'option “Nouveau skimmer”.

Comment construit-on un skimmer ? C'est très simple : il faut tout d'abord entrer les différents instruments qui équiperont le

futur vaisseau. Le scanner est particulièrement utile pour repérer les ennemis et



L DU MOIS



autres mines. On trouve également des compas, des suiveurs, une unité infra-

rouge, plus une fournée de lasers, missiles, fusées et bombes. De quoi faire sauter plusieurs fois les mondes explorés ! Il ne faut pas croire qu'il est possible de se construire un skimmer super-rapide, super-armé et ultra-équipé. Vous disposez d'un budget limité et le poids total de l'appareil ne doit pas dépasser 100 mégatonnes. Vous allez donc devoir limiter vos ambitions.

Après avoir accepté le bon compromis, il vous reste à définir la position des indicateurs sur le panneau de contrôle. Là aussi, on se sert du pointeur pour placer les différents écrans. La couleur du fond et la "trame" sont à déterminer. Le programme pousse la prévenance jusqu'à vous



indiquer les possibilités de chevauchement. Votre skimmer est maintenant terminé, donnez-lui un nom et sauvez-le sur disquette. Vous allez maintenant tester sa couleur en pleine action. Pour cela, sélectionnez une des premières missions. On vous donne tout d'abord une brève explication, puis une description textuelle et graphique de la planète où vous allez être envoyé.

La mission est choisie, apparaît alors le panneau d'instrumentation du skimmer. Dans la fenêtre des messages, s'inscrit "Skimmer prêt. Tapez aide ou toute autre commande". En tapant "aide", vous obtiendrez la liste des commandes disponibles. Mettez les viseurs en position "ON" puis tapez "lancement". L'écran de contrôle passe par toutes les couleurs et affiche la surface de la planète. Le plus souvent, il fait nuit, seul l'appareillage infra-rouge vous permet d'y voir quelque chose (les fusées éclairent également le sol durant quelques instants). Ensuite, de petits points noirs apparaissent sur le scanner. Sont-ils amis ou ennemis ? Vous le saurez très vite !

Academy, sous-titré T au Ceti II, est un jeu d'arcade intelligent : si vous foncez, tous lasers dehors, il y a fort à parier que vous ne survivrez pas longtemps. Même si les graphismes ne sont pas époustouffants, ils sont tout de même plus que corrects. Le fond sonore permet de se sentir encore plus dans l'ambiance. Voilà la qualification de ce logiciel : un jeu avec une atmosphère.



CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui attention la classe ! On va apprendre à faire de belles pages d'écran; pas du tarabiscoté qui clignote mais de la présentation PROPRE, stylée. Les "pro" n'ont qu'à bien se tenir ; on va leur montrer que l'on sait faire aussi bien, et en peu de lignes BASIC.

Il y a deux sortes de programmes : le petit bout d'essai que l'on tape pour voir si ça marche et LE programme, celui que l'on est assez fier de montrer. STOP ! Avant de montrer il faut bien présenter. Je m'explique : si votre plat préféré vous était servi dans une assiette en aluminium toute cabossée, et sur une table encombrée d'épluchures et de papiers gras : l'apprécieriez-vous comme il se doit ? Certes non ! (Si vous avez répondu oui je ne vous connais plus). Eh bien pour un logiciel c'est pareil. S'il est bon il faut débarrasser l'écran de tout un tas de petites choses qui agacent. Voyons d'abord lesquelles :

CE QU'IL NE FAUT PLUS FAIRE

- Ecrire ou posez des INPUT en haut à gauche de l'écran : beurk !
- Ecrire de longues phrases toutes en lettres majuscules : très pénible à lire
- Ecrire des lignes les unes sous les autres sans laisser une ligne vide de séparation.
- Faire un groupe de lignes tout en haut de l'écran, ou tout à gauche. C'est pire avec un BORDER !
- Mal choisir ses couleurs : pas assez ou trop de contraste. Couleurs qui "bavent" !

- Faire des écrans surchargés (des CLS!)
- Abuser des couleurs clignotantes (Pitié !)
- Abuser des BIP ou CHR\$ (7).
- Afficher le résultat d'une division en lui laissant ses neuf décimales. (On a vu ça le mois dernier).

- Des écrans trop vides qui manquent d'explications. Même vous, deux mois après, vous ne saurez plus ce qu'il faut faire à ce passage là !

Voilà pour l'aspect désordre. Voyons à présent l'aspect bâclé des INPUT :

- Lorsqu'une question n'attend qu'un seul caractère (O, N, 1, 2, 3, etc), être obligé de faire ENTER ; ou pire, être obligé de taper la lettre en majuscule !
- Les questions pas claires du tout
- Laisser le "?" des INPUT
- La réponse que l'on tape SOUS la ligne de la question
- Permettre à l'utilisateur d'entrer des réponses idiotes, ce qui plus loin provoquera le plantage du programme où l'affreux "REDO FROM START" (=recommencez) ; parce que le distrait a tapé des lettres ou des ponctuations au lieu d'un nombre.
- Faire des questionnaires trop longs du style formulaires de l'Administration. Vous aimez ?

Résumons

Un programme destiné à des gens civilisés et saints d'esprit doit être :

- IMPLANTABLE
 - CLAIR
 - NON LASSANT
- Une page d'écran bien faite est celle qui

rassure l'utilisateur. Il n'y a que dans les jeux de rôles ou d'aventures où l'on accepte d'avancer dans un champ de mines. Pas dans les autres programmes !

LE CENTRAGE DROITE-GAUCHE

La pire galère c'est d'y aller "au pif", du genre "Pour cette phrase je vais la faire partir en colonne 12, et si ça ne vas pas je rectifierai...". Non seulement ça n'ira pas, mais il faudra au moins trois retouches ! Et rien que pour une seule phrase. Faut être maso... La position de départ (le LOCATE) peut être déterminée de deux manières :

1 - par une règle graduée, en carton mince, que l'on pose sur l'écran lors de la programmation. (On va s'en faire une) ;

2 - par le calcul, mais c'est le CPC qui le fera.

Quand une "chaîne" est centrée il y a autant d'espaces à droite qu'à gauche ; évident. La somme de ces deux tronçons de "blancs" c'est la longueur de ligne (exemple 40 en MODE normal), moins la longueur de la chaîne. Evident... Donc le départ de la phrase (ou "tabulation horizontale") c'est $(40 - \text{longueur}) / 2$: Pour centrer la chaîne A\$ sur la ligne 12.

LOCATE (40-LEN (A\$))/2, 12 :
PRINT A\$

Cette formule est fastidieuse à écrire chaque fois, alors servons-nous dans le listing 1 de DEF FN que nous avons vu le mois dernier.

Nos trois premières chaînes ont des longueurs paires, CPC est impair (3), de ce fait le centrage parfait est impossible par LOCATE. Les lignes 80 et 90 montrent que notre fonction "maison" est très... compréhensive. Regardez le beau travail que font les lignes 140 à 170 : dix noms de villes centrés et écrits une ligne sur deux pour faire plus propre. Avouez que vous en auriez bavé avec dix LOCATE laborieusement évalués "au pif". Ici aucun calcul de ma part, le CPC est plus fort que moi en calculs, alors...

En fait il est prudent à cette formule d'ajouter +1, car si la longueur de l'écran de la chaîne est égale à la longueur de l'écran, notre formule donnerait un LOCATE 0...et ça planerait. On est à l'abri avec ce +1.

LA REGLLETTE DE CENTRAGE

C'est un outil indispensable. Je ne programme jamais (même sur gros ordinateur) sans l'avoir à portée de main.

Pas question de la trouver dans le commerce, car elle doit être faite "sur mesures" pour un écran. Chacun se fait la sienne avec un morceau de bristol (cartoline) de 24 x 4 cm. C'est donc gratuit...

Mode d'emploi

Je veux centrer en ligne 6 la phrase "AMSTAR est une revue super" en MODE 1. Je tape d'abord :

```
260 LOCATE, 6 : PRINT "AMSTAR
est une revue super" (sans faire
ENTER!!).
```

Puis je pose ma réglette sur l'écran juste SOUS cette chaîne pour mesurer sa longueur. Je lis "26", mais en fait je m'en moque, je lis en fait le nombre inscrit sous ce "26", à savoir "8". C'est la tabulation horizontale pour le LOCATE j'amène le curseur sur la VIRGULE après LOCATE, je tape 8, et ENTER cela donne :

```
260 LOCATE 8, 6 : PRINT
"AMSTAR etc"
```

Sur le verso de cette réglette j'ai l'échelle pour le MODE 0 et sur l'autre bord l'échelle pour le mode 2.

Vous avez le morceau de cartoline ? Il ne reste plus qu'à y tracer ces graduations (longueurs et tabulations). Pour cela je vous ai fait un programme ultra pratique, mais que l'on peut trouver un

LISTING 1

```
10 ' CENTRAGE CALCULE PAR LE MICRO
20 MODE 1
30 ' creons la fonction Centrage FN CT
40 DEF FN CT(A$)=(40-LEN(A$))/2 : ' 40 e
n MODE 1, 80 en MODE 2, 20 en MODE 0
50 B$="Centrage calcule par BÀSIC"
60 LOCATE FN CT(B$),9:PRINT B$
70 ' pour un mot court
80 LOCATE FN CT("COUCOU"),11:PRINT "COUC
OU"
90 LOCATE FN CT("XXXX"),13:PRINT "PAIR"
100 LOCATE FN CT("AAA"),17:PRINT "CPC"
110 M$="Une Touche SVP":LOCATE FN CT(M$)
,23:PRINT M$:CALL &BB06
120 ' Centrages en serie 1 ligne sur 2
130 CLS
140 DATA LYON,MARSEILLE,AGEN,TOULOUSE,RE
NNES,ANGOULEME,METZ,ANNECY,NICE,GRENOBLE
150 FOR N=1 TO 10:LIGNE=N*2
160 READ V$:LOCATE FN CT(V$),LIGNE:PRINT
V$
170 NEXT
180 END●
```

peu "luxueux". Pas pour frimer mais pour y glisser de nouvelles petites astuces de programmation. Vous n'avez rien contre ?

Tout d'abord il vous demande le MODE (0,1 ou 2), alors il affiche une ligne de chiffres 1 à 0, 1 à 0, etc. Le premier zéro c'est dix, le deuxième c'est 20, etc. OK ? Placez votre réglette en dessous en faisant coïncider l'angle gauche avec le "1" de gauche. Puis, sans la faire bouger, faites vos petits traits de graduations (stylo ou crayon). Terminé ? alors ENTER et posez la réglette sur la table.

Il apparaît alors un tableau de correspondances longueurs/tabulations.

Reportez ces tabulations sous les graduations de longueurs déjà faites. C'est tout. Tapez RUN pour traiter le MODE suivant.

LE PROGRAMME DES REGLETTES

Le tableau final de correspondances est présenté sur deux fois deux colonnes. Donc selon le MODE concerné ces colonnes n'auront pas la même hauteur : 5, 10 ou 20 lignes. Vous remarquerez que ce tableau est toujours centré EN HAUTEUR quel que soit le nombre de lignes à afficher. En effet, le centrage

en hauteur d'une page d'écran est presque tout aussi important que le centrage en largeur. Avouez qu'un minuscule tableau (ou texte) de 5 à 7 lignes collé en haut d'un écran vide, ça fait un peu tocard, non ?

Sauvegardez bien le listing 2, et surtout le "module" lignes 50000 à 50090, car il figurera pratiquement dans TOUS vos programmes futurs.

Décortiquons un peu ce listing :

- Ma suite de chiffres n'est écrite qu'en ligne 20. Mes chaînes de 20, 40 et 80 chiffres je les construis par "concaténations" lignes 30, 40 et 50. Non seulement c'est bien pour un fainéant mais ça évite les erreurs...

- Ligne 80 : super important ! je demande le MODE (0, 1 ou 2), soit un seul caractère. La variable TEX\$ rassemble les réponses possibles, puis GOSUB vers ce fameux sous-programme 50000. Que fait-il ? En bas de l'écran il affiche les réponses possibles, et si vous en pressez une autre ça vous engueule par un bip. Si la réponse est valable vous n'aurez pas à faire ENTER et le programme se poursuit.

- Ligne 90 : le module nous renvoie le nombre K qui est la place de votre réponse dans le TEX\$, ainsi que R\$ qui

n'est autre que votre réponse validée. On reparlera de ce module. Connaissant le MODE M choisi, on connaît alors la longueur L d'une ligne d'écran.

- Lignes 110 et 130 : ces deux LOCATE seront toujours centrés quel que soit le MODE car il tient compte de L.

- Ligne 140 à 180 : on prépare le tableau de résultats ; en MODE 1, parce

que lire les chiffres minuscules du MODE 2 sur un écran couleur (jaune sur bleu) n'a vraiment rien d'agréable. On construit la ligne légende LEG\$ et le trait continu à base de CHR\$(154) avec notre R\$(0,1 ou 2) au centre.

Le LIG de la ligne 180 c'est le numéro de la ligne de départ pour le centrage en hauteur : nos colonnes auront une hauteur égale au quart de L plus 2 (la ligne

légende et le trait), d'où cette formule barbare.

- Ligne 220 : pourquoi trois dièses alors que deux auraient suffi ? Mais pour que ça compte comme espaces pour la tabulation et la séparation des colonnes ; qu'il y ait des nombres à 1 ou 2 chiffres le PRINT USING assure.

- Lignes 240 à 290 : colonnes de droite ; on ne réécrit pas la légende et le trait, donc le LIG de départ est calculé plus bas. Vous avez vu mes PRINT USING à 3 ou 4 dièses ? J'ai d'abord étudié mon coup sur du papier quadrillé pour ces dièses. Pas fou...

N'oubliez pas le END final, il y a le module MENU derrière.

Une fois ce programme sauvegardé, faites :

DELETE-290

SAVE "MENU", A

Ce précieux petit utilitaire sera joint à vos programmes futurs par MERGE "MENU"

Il met les "lettres-réponses" en majuscules.

VARIATIONS SUR INPUT

C'est avec PRINT le premier mot BASIC que l'on apprend, aussi on croit le connaître. Erreur ! C'est bien plus vaste que l'on ne le croit.

Tout d'abord il y a plusieurs façons de l'utiliser :

- INPUT N qui donne un "?" sur la ligne suivante. Oh ! que c'est primitif...

- INPUT "Nombre" ; N. On reste sur la même ligne mais il y a toujours le "?" à la suite de la chaîne légende "Nombre".

- INPUT "Nombre", N. Idem mais sans le "?".

Laissez un blanc après la chaîne légende, sinon le curseur collera à la fin de celle-ci, et ça fait moche.

- INPUT A\$, B\$ attend DEUX valeurs A\$ et B\$ séparés par une VIRGULE avant de faire ENTER, sinon vous aurez droit au "? Redo from start" (= recommencez). Il faut éviter ces INPUT à virgules, ils sont trop dangereux pour les étourdis.

- Si la légende est une variable L\$ on ne peut écrire INPUT L\$, V\$, car bêtement il va attendre DEUX valeurs séparées par virgule. Alors là on ruse :

L\$ = "Nom de la ville"

LOCATE 10, 5 : PRINT L\$; ; INPUT "", V\$

LISTING 2

```

10 ' REGLETTE DE CENTRAGE - M.A. 5/87
20 N$="1234567890"
30 N$(0)=N$+N$ : ' 20 caract.
40 N$(1)=N$(0)+N$(0) : ' 40 caract.
50 N$(2)=N$(1)+N$(1) : ' 80 caract.
60 MODE 1:LOCATE 2,3:PRINT "CONFECTION d
e REGLETTES de CENTRAGES"
70 LOCATE 15,13:PRINT "quel MODE ?"
80 TEX$="012":GOSUB 50000: ' MENU
90 M=K-1:L=LEN(N$(M)): 'M=MODE,L=longueur
100 MODE M:A$="ECHELLE a COPIER:"
110 LOCATE (L-LEN(A$))/2,2:PRINT A$
120 LOCATE 1,12:PRINT N$(M)
130 LOCATE (L-10)/2,24:INPUT "puis ENTER
",Q$
140 ' TABULATIONS CALCULEES
150 MODE 1
160 LEG$="Lon TAB ; Lon TAB"
170 TRAIT$=STRING$(8,154)+R$+STRING$(8,1
54): ' R$ vient du Menu
180 LIG=(25-2-L/4)/2
190 LOCATE 12,LIG:PRINT LEG$
200 LIG=LIG+1:LOCATE 12,LIG:PRINT TRAIT$
210 FOR N=2 TO L/2 STEP 2:LIG=LIG+1
220 LOCATE 12,LIG:PRINT USING"###";N;:PR
INT USING"###";(L-N)/2+1
230 NEXT
240 ' Seconde Colonne
250 LIG=(25-2-L/4)/2+1
260 FOR N=2+L/2 TO L STEP 2:LIG=LIG+1
270 LOCATE 20,LIG:PRINT " !";:PRINT USING
"###";N;:PRINT USING"###";(L-N)/2+1
280 NEXT
290 END
50000 ' REPONSE A UN MENU (utilitaire)
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 16-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);",,":NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50
060
50090 RETURN●

```

Cette forme d'écriture est très courante. Remarquez trois choses :

Après le LOCATE PRINT un ";" pour rester sur la ligne, le ":" parce que l'on poursuit avec une autre commande (INPUT).

Pour ne pas avoir cet hideux "?" on utilise la virgule après l'INPUT, oui mais avant cette virgule il veut une chaîne ; alors on lui met une CHAÎNE VIDE, deux guillemets consécutifs et il est content.

Pour cet exemple l'écriture la plus simple serait :

```
LOCATE 10, 5 : INPUT "Nom de la ville", V$ car on a droit à INPUT après LOCATE, donc à la place de l'habituel PRINT.
```

- Un INPUT bloque le déroulement d'un programme, il attend ENTER. Ce rappel pour vous éviter cette gaffe classique : Vous voulez sous-titrer une question à l'écran, en souhaitant y lire mois de naissance : -

(nombre en 1 et 12)

Pour ne pas que l'utilisateur tape avril mais 4, il faut programmer ce sous-titre AVANT l'INPUT. Je vais en profiter pour vous habituer à la protection des entrées de nombres avec le listing 3 Règle importante : il ne faut plus jamais programmer un INPUT d'un nombre, mais d'une chaîne que l'on transforme en nombre par VAL. En effet, si à la suite d'un INPUT nombre on tape des lettres, c'est le "Redo from start" ; pas avec un INPUT chaîne. Examinez bien la ligne 70 : Elle est d'un usage courant.

Essayez ce petit programme en faisant exprès de taper des bêtises.

LE LINE INPUT GOBE TOUT

L'INPUT a un ennemi juré, c'est la virgule. Vous pouvez faire planter le programme précédent en tapant par exemple 1, 2. Le "Redo from start" va détruire notre belle page d'écran.

Lignes 40 et 60 remplacez INPUT par LINE INPUT (faites EDIT 40 puis EDIT 60). Le programme est alors implantable. LINE INPUT gobe vraiment tout. La preuve ? Essayez

```
100 LINE INPUT "-->", L$
```

```
110 PRINT L$
```

```
120 PRINT LEN (L$) : PRINT
```

```
130 GOTO 100
```

Et tapez vraiment n'importe quoi, même avec des virgules, des blancs à la fin, des guillemets, des apostrophes,

LISTING 3

```
10 INPUT DE NOMBRES AVEC SECURITES
20 CLS
30 LOCATE 9,8:PRINT "(Nombre entre 1 et 12)"
40 LOCATE 11,6:INPUT "Mois de Naissance",M$
50 M=VAL(M$):IF M<1 OR M>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 30
60 LOCATE 9,14:INPUT "Prix du SCHMILBLIK",P$
70 P=VAL(P$):IF P=0 AND P$<>"0" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 60
```

tout quoi ! Implantable ou alors dites-moi comment vous avez fait !

SECURITE SUPER LUXE

Dans notre programme avec sécurités d'entrées vous avez remarqué que l'entrée erronée restait à l'écran, et qu'il fallait relaper pardessus. Pas joli-joli...

On peut effacer par CHR\$(18) qui efface la partie de la ligne A DROITE DU CURSEUR. Modifiez ainsi la ligne 40.

```
40 LOCATE 11,6 : PRINT "Mois de naissance" ; CHR$(18) ; LINE INPUT "", M$.
```

Cette méthode (très classique) peut avoir l'inconvénient d'effacer quelque chose à droite de l'écran que l'on souhaitait conserver. Il faut alors écrire une chaîne blanche pardessus la chaîne erronée. (Le cas est plus rare). Pour cela modifions la ligne 70 :

```
Entre le PRINT CHR$(7) et le GOTO 60 insérons
```

```
LOCATE 30, 14 : PRINT SPACE $ (LEN (P$))
```

Et le tour est joué.

On est bien loin du INPUT "MOIS" ; M ! C'est plus long à écrire, certes, mais c'est à des détails comme cela que l'on reconnaît la classe du programmeur.

L'ENTREE D'UN SEUL CARACTERE

Nous avons déjà vu le CALL & BB06 qui arrête le programme en attendant que l'on presse une touche quelconque (caractère ou ENTER), mais le BASIC oublie ce que vous avez pressé. En revanche INKEY\$ le mémorise...

mais il n'arrête pas le programme... Alors il faut le bloquer artificiellement, par exemple en le faisant tourner en rond dans une boucle WHILE WEND. R\$="" : WHILE R\$="" : R\$=INKEY\$: WEND

Vous retrouvez la ligne 50070 du sous-programme utilitaire "MENU" : Pourquoi commencer cette ligne par R\$="" ? La première fois que cette ligne travaille ça ne sert à rien, d'accord ; mais c'est à partir de la fois suivante...

CONCLUSION

Je vais sans doute vous surprendre en vous apprenant ceci : dans les programmes utilitaires du commerce (les bons...), plus de la moitié des kilo octets concerne présentation+sécurités des entrées ! Ce n'est pas du "vent", de la fioriture, car sans eux le logiciel serait super pénible pour les nerfs, en plantant à la moindre fausse manœuvre. En somme la présentation rend l'utilisation claire et sans mystère, donc peu de risques de fausses manœuvres. Si une bêtise est commise elle n'est pas prise en compte et la question est reposée. Vous voyez que la "classe pro" est tout-à-fait à votre portée, même si votre programme est simple et court. Il pourra alors s'appeler "logiciel", même s'il ne fait que quarante lignes.

Parmi vos programmes personnels il y en a certainement un qui est votre petit préféré (Hein ? avouez...). Mettez-le en smoking avec présentations centrées et sécurités d'entrées. Il faudra certainement le réécrire entièrement (pensez aux GOSUB!) mais alors là admirez la classe ! Et s'il est intéressant et original on pourra peut être le publier.

ICE

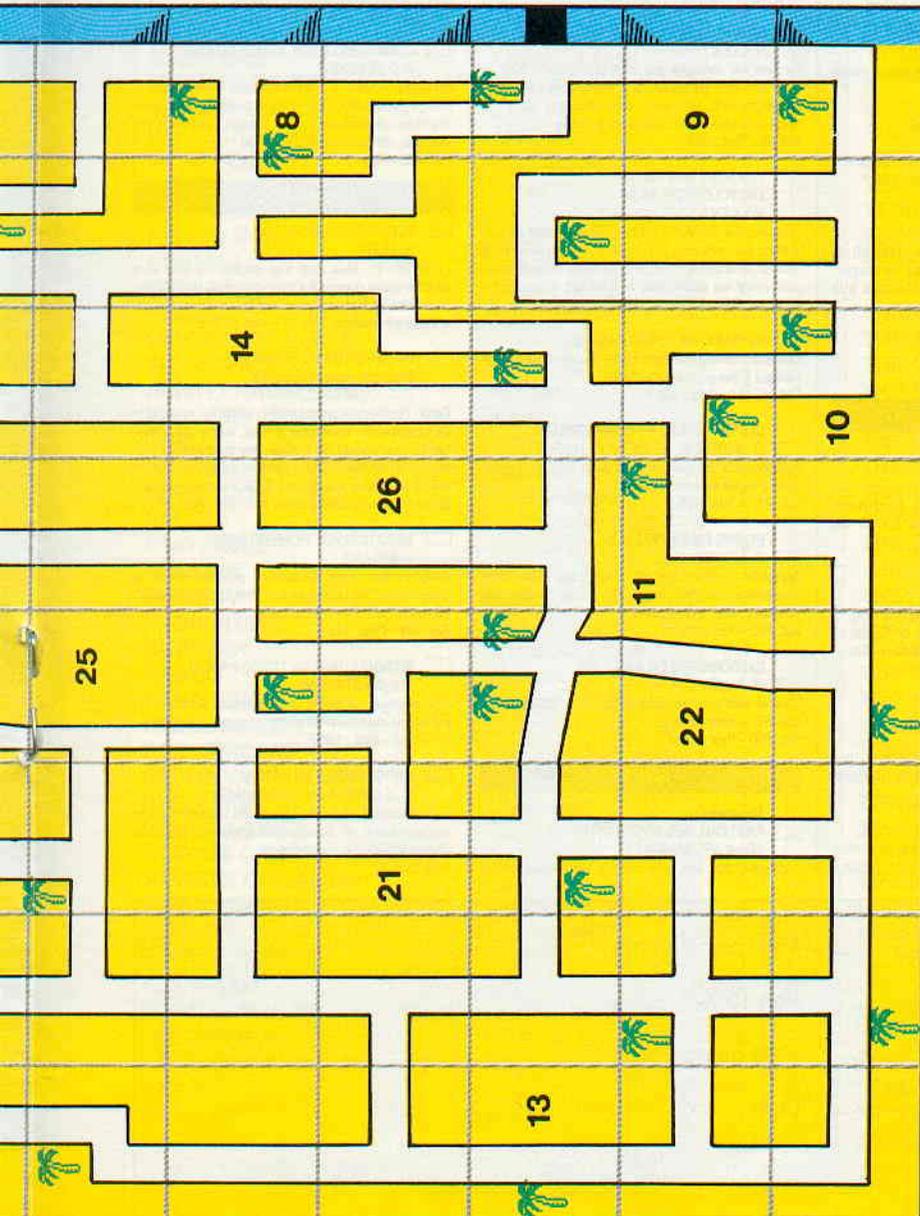
mi



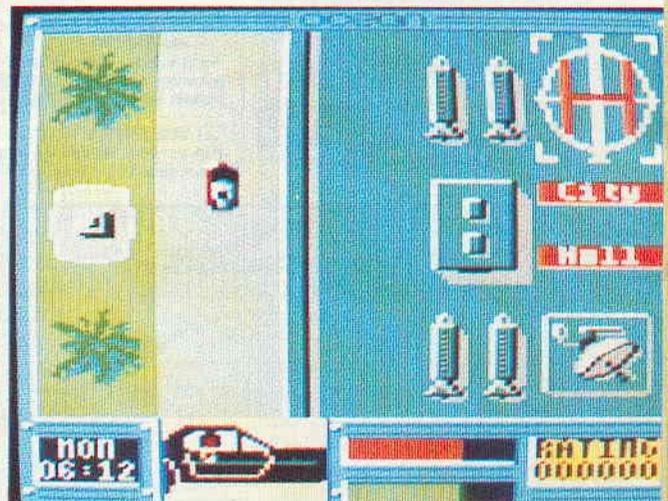
- 1 : City Hall
- 2 : Milton Hotel
- 3 : Joes Bar
- 4 : Acme House
- 5 : Ocean House
- 6 : Vil House
- 7 : India House
- 8 : Island Bar
- 9 : Rico House
- 10 : Eats Bar
- 11 : Sams Bar
- 12 : Shark Club
- 13 : Eagle Hotel
- 14 : Grand Casino
- 15 : Royal Casino
- 16 : Murk Club
- 17 : Palace Casino



- 18 : Flag Hotel
- 19 : Discie Bar
- 20 : Park Hotel
- 21 : Lamp Bar
- 22 : Hospital
- 23 : Palm Club
- 24 : Vines Bar
- 25 : State Hotel
- 26 : Stark Club
- 27 : Star Hotel
- 28 : Surfer Bar
- 29 : Sierra Hotel



: Palmiers
 : Débarcadères



NITROGLYCERINE

Aventure/Action

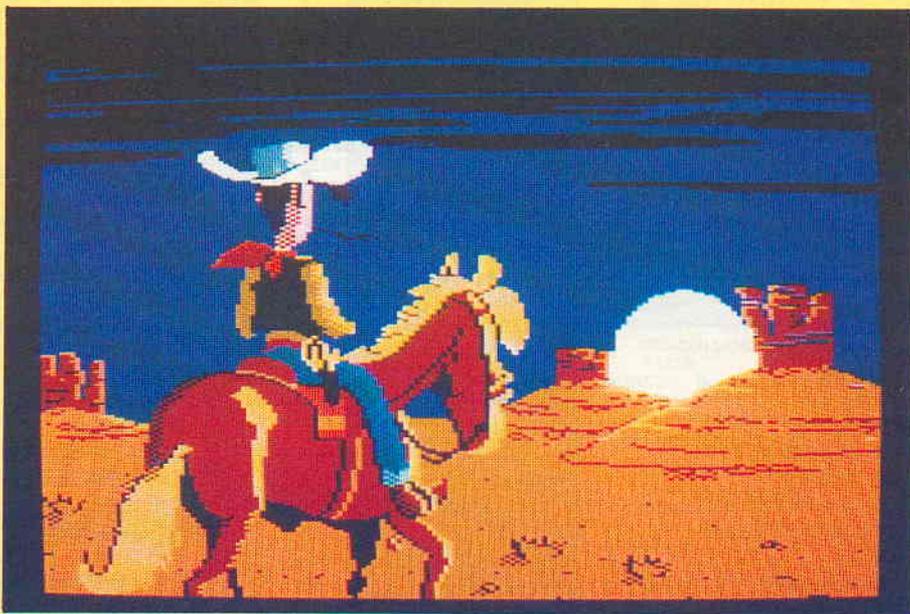


It's a poor lonesome cowboy !... J'ai nommé le grand, le célèbre, l'incomparable Lucky Luke chevauchant fièrement sa blanche et illustre monture : Jolly Jumper (il ne faut froisser personne).

Notre héros va se distinguer encore une fois dans une sombre histoire de rails. En effet, comme chacun le sait, la construction de la ligne de chemin de fer reliant l'est et l'ouest des Etats-Unis est loin d'être terminée, d'autant plus que deux compagnies se disputent ce chantier...

C'est pourquoi le Président de la Central Pacific fait appel à Lucky Luke afin que celui-ci protège le travail de la compagnie. Dans le premier épisode, Luke se voit contraint de s'équiper chez l'armurier avant d'aller sur le pont de "l'Adeline" juste à temps pour récupérer les barils de poudre nécessaires à la construction. Mais le

plus dur n'est pas fait, car il faut régler leur compte aux bandits qui comptent dans la ville !



Luke a fort à faire pour passer cette étape, car elle est composée d'une attaque dans la rue et d'une dans le saloon. A chaque fois, il faut abattre 20 bandits pour pouvoir continuer l'aventure...

Ce "petit problème" étant réglé, Lucky Luke se prépare à rejoindre le convoi. Malheureusement, celui-ci est bloqué par un énorme bloc de pierre bloquant la voie de chemin de fer. Et... tagada, tagada, voilà les Dalton ! Ils en ont profité pour "piquer" la nitroglycérine... A Luke de la retrouver et de faire sauter le bloc de pierre afin de se retrouver en gare.

Avec cet épisode, vous avez de quoi dérailier, car Luke étant sur un wagonnet, il doit se retrouver dans un imbroglio de rails et d'aiguillages afin de passer d'un angle de l'écran à celui opposé (dur, dur !).

Vous êtes alors arrivé au stade final de cette aventure qui a un premier écran superbe : celui de Lucky Luke sur Jolly Jumper, le reste du graphisme s'avère simplement correct et l'intérêt du jeu est légèrement diminué par le fait qu'il est facile. Malgré tout, vous passerez un bon moment avec ce jeu, sûrement court mais agréable...

MERCENARY

Aventure/Arcade

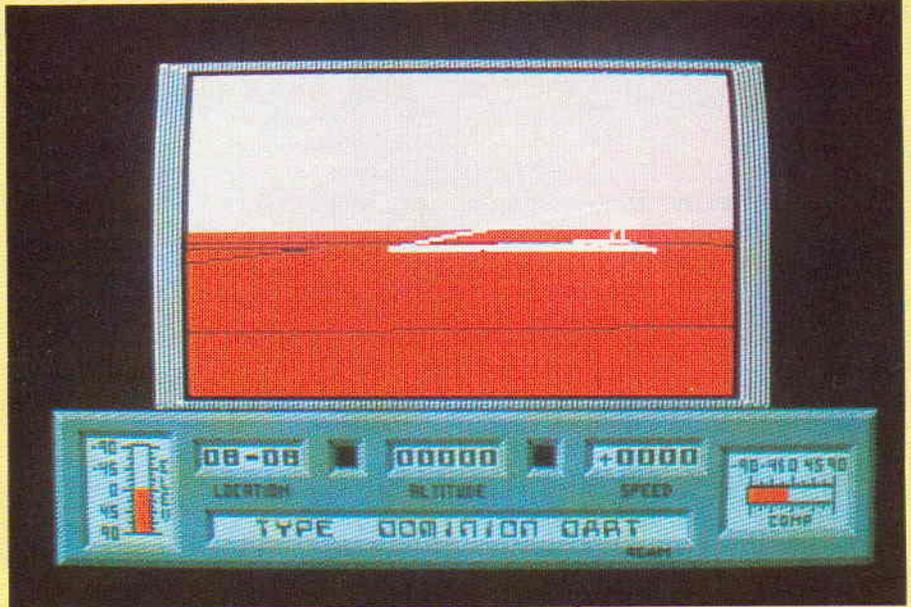
Dès le départ, tout va mal : votre astromef, le Prestinium, durement touché lors d'un conflit dans la galaxie Cygnus X-15, doit faire un atterrissage forcé sur Targ. Pour une fois, la planète n'est pas désolée, mais renferme une civilisation des plus avancées. Les "Targiens" n'ont guère apprécié votre entrée en catastrophe sur le sol tranquille de leur terre : il vaudrait mieux vous éclipser sur la pointe des pieds avant de vous faire remarquer. Cela semble assez facile en fait, il suffit de trouver un véhicule aérien et de l'utiliser afin d'atteindre les 65000 et quelques mètres nécessaires pour échapper à l'attraction de Targ.

Justement, un Dominion Dart s'offre à vos yeux exorbités. C'est combien ? (eh oui, c'est ainsi que se dévoilent les affaires, même sur les planètes lointaines). On vous propose 5000 crédits. Sachant que votre compte comprend 9000 crédits, l'affaire est intéressante. Vous voilà devenu propriétaire ! Votre chemin semble tracé : plein gaz, puis tout droit vers le haut. Seulement, vers 18000 mètres, l'altitude n'augmente plus vraiment : vous avez atteint les limites de votre appareil.

C'est votre premier échec et ce ne sera sûrement pas le dernier ! En effet, la surface de Targ est vaste et la civilisation Palyar (colonisateurs de la planète) a fait construire des complexes souterrains accessibles par des ascenseurs. L'intérêt du programme réside dans le graphisme en 3D et la liberté de vos mouvements. Le jeu se dirige au joystick, vous permettant de vous

approcher, de tourner autour des objets et même de les traverser ! Zooms avant et arrière complètent la panoplie des déplacements. Pour vous seconder, un ordinateur nommé Benson est intégré à votre casque. Il vous donne vos coordonnées, ainsi que votre vitesse actuelle. Benson vous

rain est vaste et vous pouvez l'observer du ciel ou bien au ras des paquerettes. L'option envol (valable si vous possédez un véhicule aérien) doit être maniée avec précaution car certaines phases sont difficiles : l'atterrissage par exemple. Si vous

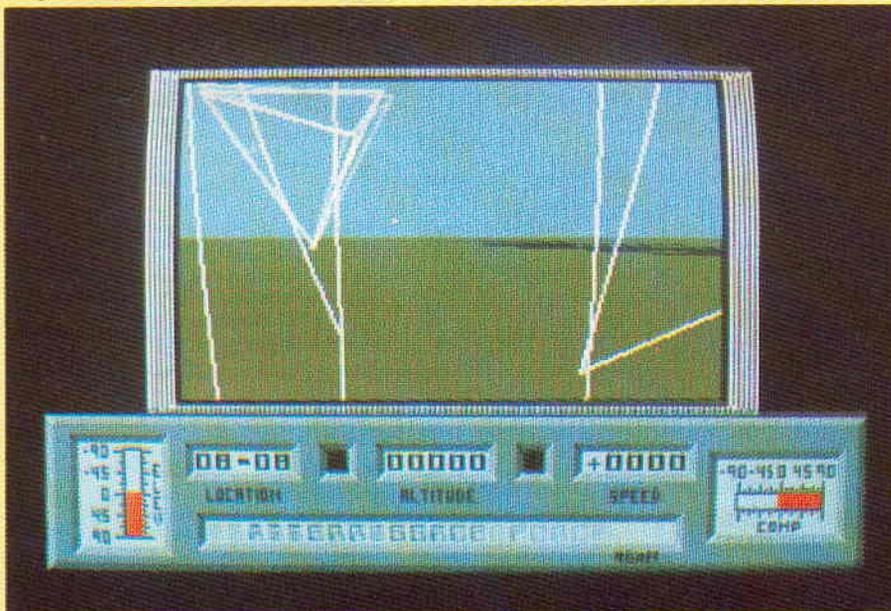


décrire les objets qui vous environnent, certains sont à ramasser, d'autres sont trop lourds. Maintenant, vous êtes près pour l'aventure. L'Aventure avec un grand "A", comme je l'ai dit plus haut, le ter-

préférer rester au sol, il est préférable de suivre les routes : vous croiserez ainsi des monuments qui vous guideront. Pour que le premier contact ne soit pas trop ardu, vous trouverez dans la boîte une enveloppe cachetée contenant les plans de Central City et des complexes souterrains. Les aventuriers purs et durs n'auront pas besoin de ces indices pour réussir. Les autres pourront en tirer un grand profit (principalement ceux qui, comme moi, n'ont pas un sens de l'orientation phénoménal). Quelques renseignements sur les véhicules vous seront utiles, il suffit de jeter un coup d'œil sur les fiches techniques.

J'allais oublier les Méchanoïdes. Ces petits robots plus ou moins intelligents ont envahi Targ et chassé les Palyars. Ces derniers se sont réfugiés dans un satellite tournant autour de la planète. C'est à vous de choisir votre camp en détruisant préférentiellement les installations de l'un ou l'autre adversaire.

Imaginons que vous ayez réussi l'évasion, le jeu est terminé alors ? Eh non ! Il y a un deuxième épisode pour lequel aucun indice n'est fourni ! Autant dire qu'il vous reste du pain sur la planche pour vous évader des cités de Targ.



HIT PAK

Compilation
DUET
Arcade

Armé jusqu'aux dents et prêt au combat jusqu'à la dernière seconde de votre vie, vous devez vous emparer de documents



vitaux et revenir sain et sauf à votre port d'attache...

SPLIT PERSONALITIES

Réflexion

Le principe du jeu est très simple : sur une partie de votre écran, vous avez l'image morcelée d'un personnage. Vous devez la reconstituer en ordonnant des carrés que vous introduisez au fur et à mesure... Original et intéressant.

1942

Arcade

Alors que la guerre fait rage dans le Pacifique, vous partez en mission solo au-dessus du territoire ennemi afin de réduire les effectifs de leur flotte et de leurs forces aériennes. (Banc d'essai Amstar n° 5)

JET SET WILLY II

Arcade

Pour tous ceux qui ont aimé Jet Set Willy. Dans cette nouvelle version, le graphisme est un peu plus sophistiqué et la persévérance est de mise pour voir la fin de cette "annexe" de 100 pièces !...

ANTIRIAD

Arcade/Aventure

Vous avez l'apparence d'une force de la nature et vous êtes Tal, dernier espoir de l'humanité contre les envahisseurs. Pour pouvoir combattre, il vous faut d'abord trouver l'armure sacrée et découvrir tous les pouvoirs qu'elle vous confère. (Banc d'essai Amstar n° 7).

FIGHTING WARRIOR

Simulation combat

Sur fond d'Egypte ancienne, vous devez combattre, à la seule force de votre glaive afin de parvenir au Temple où la belle princesse Thaya est retenue prisonnière. Afin de la libérer, vous serez confronté à de multiples dangers...

SCOOBY DOO

Arcade

Nous retrouvons ici la fine équipe du célèbre dessin animé où Velma, Shaggy, Daphné et nos deux courageux compères, Fred et Scooby Doo, vivent des aventures pas possibles. Cette fois, toute l'équipe est prisonnière dans un château mystérieux et seul Scooby Doo a les pattes libres pour venir à la rescousse de ses compagnons !... (Banc d'essai Amstar n° 5).

"Z"

COMME ZARK DAVOR

Arcade

Attention les yeux ! D'accord le graphisme est joli, le scrolling est parfait dans les huit directions, mais l'écran de jeu est réduit (les 2/3 du total environ) et le vaisseau spatial occupe un peu plus de la surface d'un caractère en mode 0.



Zark Davor fait référence à Dark Vador, le méchant de la saga Stars War ou, en bon français, "La guerre des étoiles". Le ci-devant logiciel entre donc dans la catégorie des shot'em up (rentrez-leur dans le lard). Le joystick est l'instrument de prédilection pour se laisser aller à ce genre de pratique. L'enjeu en lui-même n'a pas d'importance puisqu'il s'agit d'éliminer les vilains en employant les mêmes méthodes qu'eux.

Vos adversaires se présentent sous la forme de torpilles tourbillonnantes ou bien de globoides en mouvement. Lorsque 10 appareils sont abattus, une capsule d'énergie apparaît. Une rafale de laser par-dessus et la capsule laisse place à une bombe que vous pouvez gober. Le nombre de bom-



bes capturées est indiqué en bas de l'écran. Ces engins explosifs sont utilisés pour perforer la barrière du transducteur subliminal qui vous transportera jusqu'au prochain tableau. Attention, un contact prolongé avec le transducteur diminue votre potentiel énergétique. Arrivé à zéro, c'est le grand boum.

"Z" est un jeu rapide pour les musclés de l'avant-bras (attention au joystick-elbow !) et les dingues du bouton de tir.



INERTIE

Arcade/Aventure

Zorglub, le vilain empereur fou a mijoté un plan diabolique : engloutir tout l'univers dans un trou noir. (pourquoi pas ?).

Il existe pourtant des gêneurs : des savants sont capables de contrecarrer les projets du souverain démoniaque. Afin de pouvoir agir tranquillement, Zorglub a fait enlever et enfermer les savants susceptibles de lui nuire. Mais qui va donc devoir se sacrifier pour sauver les prisonniers et l'univers ? Buck Skygordon, bien sûr ! A lui seul, il est capable de bien des exploits, mais saura-t-il relever le défi de Zorglub ?

La réponse à cette angoissante question dans quelques instants.

Quelques instants plus tard, après avoir entré le code de la première planète, (J12C58 ceci n'est pas un renseignement, ce code est inscrit en bas de l'écran), apparaît le premier tableau. Parlons tout de suite du graphisme : il est somptueux ; des couleurs partout, bref un régal pour les yeux. L'animation quand à elle est une des caractéristiques importantes du jeu puisque le titre "Inertie" dit bien ce qu'il veut dire et réciproquement. La navette que vous dirigez à travers un dédale de roches, structures métalliques, végétation (rayez la mention inutile), est en effet encline à suivre un penchant naturel : la dégrin-

golade. C'est donc à vous qu'incombe, par l'intermédiaire de votre joystick, la difficile conduite de l'engin spatial. Attention car la moindre action de vos retro-fusées doit être compensée par une



sans danger. C'est uniquement sur ces aires que votre passager pourra sortir. Votre mission consiste à ramener sain et sauf tous les petits bonshommes qui agitent les bras d'un air désespéré.



réaction de même puissance dans le sens opposé sinon c'est le contact avec les parois et ceci est préjudiciable à votre survie. Il existe heureusement de petites plate-formes où vous pourrez vous poser

Tous ? Pas vraiment, certains sont des espions à la solde de Zorglub. Lorsque votre cosmonaute (insensible au contact avec les parois) s'envole et prend contact avec un personnage, un message s'affiche sur le scanner : Bonjour, je suis Untel, puis-je venir avec toi ? Oui-non. Choisissez bien : si vous emmenez avec vous un espion dans votre vaisseau, il va saboter vos instruments.

Il est également possible de tirer (avec la navette) sur les personnes. Là aussi, il faut faire preuve de prudence car si un des vôtres est tué, votre score revient à zéro et vous perdez une vie ! Vous l'avez compris, la navette servira, grâce à son laser, à détruire les obstacles et à se déplacer sur de longues distances tandis que le passager avec sa réserve d'oxygène limitée (10 secondes) sera utilisé pour transporter les autres personnages, collecter les disquettes et se servir de l'ordinateur. Ce dernier peut être utilisé pour obtenir la liste des espions.

Inertie est un jeu difficile (la preuve : le jeu débute avec 21 vies !) mais très prenant : c'est un futur "hit".



LEVIATHAN

Arcade

J'ai lu quelque part (dans la notice je crois) que ce jeu s'inspirait de la vidéo : Rough Boy des ZZ Top. Mis à part la navette rouge qui vous sert de véhicule, je n'ai pas trouvé beaucoup de ressemblances. La musique peut-être ? Cela m'étonnerait, on est loin du rock texan des deux barbus. En revanche, il y a une ressemblance certaine avec un autre logiciel connu. Il s'agit de Zoxx...

L'orientation principale de l'écran est la diagonale, mais vos mouvements ne sont pas limités aux sempiternels haut, bas, droite, gauche. On vous offre gratuitement la marche arrière. Quelle joie ! On peut enfin tirer de tous les côtés. Eh oui, vous avez bien entendu : le tir est possible dans les 4 directions. C'est très pratique pour dégommer vos adversaires par traîtrise. Tiens, parlons en des adversaires, des boules, des triangles clignotants, des cubes tourbillonnants et même de petites navettes rouges comme la vôtre. Quelle variété ! Côté graphisme, tout va bien, merci. Les trois scénarii possibles, la base lunaire, la ville et l'époque grecque, ont chacun un décor superbe.

L'animation n'est pas en reste : votre navette effectue ses tours et demi-tours

avec grâce. Lorsque vous changez de direction, le véhicule effectue même un petit tonneau du plus bel effet. Les seuls points noirs proviennent d'un scrolling un peu saccadé, mais néanmoins rapide, et de quelques ennemis trop clignotants.

Le but du jeu reste simple et à la portée de tous : démolir le plus d'ennemis en un minimum de temps. Le chronomètre joue ici son rôle d'arbitre. Il faut se démener

pour arriver à passer les niveaux supérieurs en n'oubliant pas d'aller se ravitailler chez le pompiste du coin. Si le paysage ne vous motive plus assez, il ne vous reste qu'à charger les modules 1 ou 2 pour accéder à un nouveau décor. Si cela est possible, évitez la version cassette, les différents chargements sont pénibles à effectuer. Maintenant, à votre joystick et que la force soit (Euh, non, excusez-moi, je dérape !).



SHOCKWAY RIDER

Arcade

Avant de partir faire cette tournée de choc, il est absolument nécessaire de dresser une "check-list" de sécurité : équipement du combattant, possibilité de marcher, possibilité de sauter, tête bien solidement attachée au corps...

Une fois ce contrôle effectué, il ne vous reste plus qu'à vous plonger dans l'enfer des douze quartiers que vous avez à traverser. Voici comment les choses se présentent : vous avez un trottoir au fond (logique !) et la chaussée est divisée en trois couloirs (pourquoi pas ?). Mais là où les choses commencent à devenir plus origi-

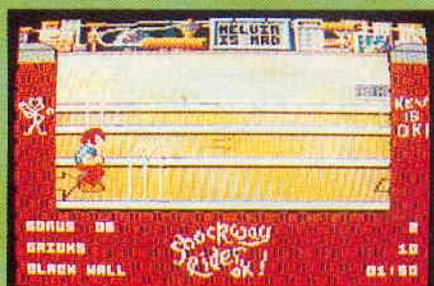
nales, c'est lorsque vous vous apercevez que chaque couloir est un tapis roulant et chaque tapis roulant évolue à une vitesse différente !...

Bien entendu, vous devez imaginer que vous n'allez pas traverser tous ces quartiers tranquillement en parfait solitaire... Pour simplifier les choses, tout et tous sont nuisibles, et donc à détruire, que ce soit les bandes infestant chaque quartier, les voleurs à main armée ou bien, tout naturellement, les pauvres passants qui ont le malheur de se trouver sur votre chemin...

Quels sont les moyens mis à votre disposition pour combattre ? Vous avez le choix entre vos petits poings cruels ou un missile pouvant prendre l'apparence d'une bouteille ou d'une brique. Vous pouvez faire un plein de munitions sur le trottoir au fur et à mesure que vous progressez. Seulement, avant que vous ne vous lanciez à corps perdu dans cette traversée héroïque, il faut que je vous prévienne du danger qui plane sur votre tête... la perdre tout simplement ! Si cela vous arrive, vous avez



la chance de voir votre tête avancer sur le tapis roulant... Et une tête de... une ! Ce logiciel est très lumineux, très rapide avec une petite pointe d'originalité. A noter un bon scrolling... Par contre, je vous conseille de couper la musique qui a une forte tendance à être horripilante. Un dernier point pour vous stimuler dans l'envie de traverser un quartier dans les meilleures conditions, un bonus vous attend si vous le faites dans le temps qui vous est imparti (pas évident !...).



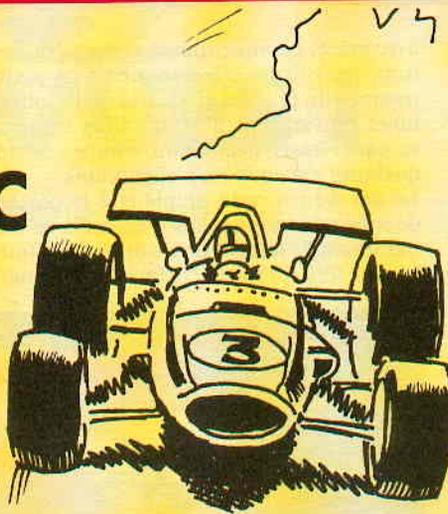
SCALEXTRIC

Simulation

La construction d'un circuit de voitures électriques, si elle procure de grandes joies (Ah les connecteurs métalliques qui se tordent, la surface occupée, la poussière qui s'accumule dans les rails !), n'en est pas moins fastidieuse si l'on veut éviter les menus ennuis cités plus haut. C'est pourquoi, comme vous êtes l'heureux(se) propriétaire d'un AMSTRAD (je le suppose puisque vous lisez AMSTAR), je vous propose d'essayer Scalextric.

Ce nom doit provoquer une étincelle dans votre cerveau : c'est, en effet, la marque d'un fabricant de circuits. Le logiciel vous propose deux utilisations : simulation de conduite automobile et/ou construction d'une piste. La simulation vous offre une dizaine de circuits célèbres : Monza, Paul Ricard, Détroit. Le choix s'effectue au joystick en déplaçant une petite clé à molette sur le menu. Ensuite, deux écrans superposés vous donnent le paysage vu des deux cabines de pilotage. Votre adversaire peut être soit l'ordinateur, dans ce cas vous choisissez le niveau d'opposition (facile, moyenne ou difficile), soit un être humain normal (possédant au moins 15 doigts puisqu'il devra se servir du clavier). Un peu d'action que diable !

Le circuit s'est dessiné en bas de l'écran. Les bolides sont prêts au départ. La lampe verte s'allume, c'est parti ! La poignée du joystick coincée vers le haut (accélération), ma voiture atteint bientôt sa vitesse maxi-



mum (240 miles per hour ou mph). Premier virage, la force centrifuge pousse la formule 1 vers le bord extérieur, je dois ralentir si je ne veux pas sortir de la piste. Puis, j'accélère à nouveau dans la longue

ligne droite. J'en profite pour noter ma position relative à celle de mon adversaire. C'est bon, il est loin derrière. Dans les virages, il risque de me rattraper. Il vaut mieux qu'il se dépêche car j'ai prévu un tour unique et choisi une opposition facile. J'ai encore gagné. Le drapeau à damiers flotte dans le ciel bleu. Assez d'autosatisfaction (ha, ha, très drôle), passons au travail manuel.

La construction d'un circuit ne pose pas de problèmes particuliers. On choisit tout d'abord la position de départ, puis on ajoute des éléments tels que virages simples, chicanes, différentes tailles de droites. Le tout en respectant ces deux conditions : ne pas sortir de l'écran et créer un tracé "fermable", c'est-à-dire pas trop biscornu. Votre circuit est prêt, sauvez-le et allez vous entraîner. Un petit truc, si votre adversaire est vraiment coriace et si vous tenez absolument à être le vainqueur, portez-vous en tête, puis ralentissez jusqu'à l'arrêt, de manière à ce que la deuxième voiture vous percute. La course s'arrête là, mais vous êtes félicité par le programme.

Quant au graphisme, il ne fait pas le poids avec celui de 3D Grand-Prix, mais il reste au-dessus de la moyenne.



TERROR OF THE DEEP

Arcade/Aventure

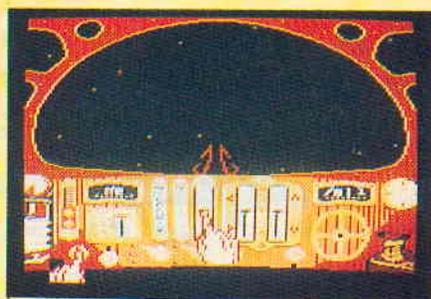
Une météorite étrange est tombée en Ecosse dans le Loch Ness. Depuis ce jour maudit, d'étranges phénomènes se produisent au bord du Loch. On prétend que des créatures sortent de l'eau pour effrayer les habitants des alentours. Nessie, le monstre "officiel" du Loch serait même dérangé par ces êtres extraterrestres.



Vous êtes un reporter du Scottish Sentinel et vous décidez d'aller vous rendre compte de "visu". Au bord du Loch, un technicien écossais a établi sa demeure.

Inquiet à propos des derniers événements, il a construit un véhicule sous-marin lui permettant d'explorer les profondeurs glacées du Loch Ness. Ce bathyscaphe est, pour l'époque, un engin extraordinaire. Vous décidez alors de rendre visite au vieil homme. Las, vous arrivez trop tard : le vieillard agonise, il vous confie le soin de continuer l'exploration et d'éliminer la menace d'outre-espace.

Le jeu débute lors de votre première plongée. Vous ne connaissez qu'imparfaitement les instruments de bord et il ne va pas vous être facile de manœuvrer correctement le bâtiment. Votre main gauche est posée sur le bouton de tir (c'est vrai, une



main est bien dessinée en bas du panneau de contrôle). L'autre main, dirigée par le joystick, virevolte d'un instrument à l'autre. Le gigantesque hublot ne vous montre pas autre chose qu'un fond noir, piqué de petits points lumineux, sans nul doute, des poissons phosphorescents qui hantent les profondeurs. Bientôt apparaissent d'autres formes qui n'ont rien de silhouettes connues. Votre harpon est armé, prêt à faire feu. Une spore se dirige vers vous et se plaque sur le verre épais du hublot. Vous enclenchez alors un champ électrique qui détache la spore. Mais d'autres dangers plus effrayants vous attendent et les bombes que vous transportez ne suffiront peut-être pas à vous protéger.

Terror of the deep est un logiciel original qui mélange aventure, arcade et simulation en un cocktail, relevé de très beaux graphismes, qui vous laisse un goût de Jules Verne dans la bouche.

STAR GAMES ONE

Compilation

THE WAY OF THE TIGER

Arcade/Simulation

Afin de faire de vous un Ninja, le Grand Maître Naijishi décide de vous faire subir trois épreuves qui sont dans l'ordre : le corps à corps, la lutte au bâton et, pour terminer, la lutte à l'épée des Samourai.

Avant chaque épreuve, des niveaux d'endurance et de puissance morale vous sont assignés, mais, attention, si vous perdez toute votre force morale, vous échouez à l'épreuve en cours !...
(Banc d'essai Amstar n° 1).

BARRY Mc GUIGAN

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Simulation sportive

Avec ce logiciel, vous êtes tout simplement convié à participer au championnat du monde de boxe. Si vous avez une bonne frappe, de l'agressivité, mais aussi de la stratégie, des réflexes et une bonne dose de force mentale, alors ce jeu est pour vous...

BEACH HEAD II

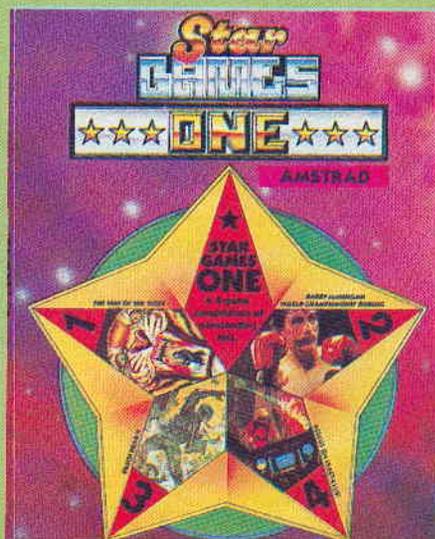
Arcade

Nous sommes en 1947 et Beach Head II vous propose quatre séquences différentes d'affrontements qui sont respectivement : l'attaque, le sauvetage, l'évasion et le combat. Suivant la peau de personnage que vous sélectionnez, le jeune et talentueux commandant J.P. Stryker ou le fou furieux dictateur surnommé "Le Dragon", vous serez de chaque côté de la barrière...

RESCUE ON FRACTALUS

Simulation

Une mission pratiquement irréalisable vous est confiée dans ce logiciel : vous devez aller chercher des pilotes abattus par les ennemis qui se trouvent actuellement sur la planète Fractalus. Vous êtes aux commandes d'un appareil ultramoderne, mais, malgré tout, vous devez faire appel à toute votre dextérité pour parvenir à triompher dans ce relief très accidenté...
(Banc d'essai Amstar n° 2).



CRYSTAL CASTLES

Arcade

Oyez, oyez braves gens, la douloureuse histoire de Bentley l'ourson amateur de bijoux.

Les temps ne sont plus ce qu'ils étaient : il faut reconnaître que le cours de la pierre précieuse est plus élevé que celui du miel. En conséquence, les plantigrades se sont reconvertis dans la collecte de cailloux. Vous connaissez tous les gisements prolifiques de Crystal Castles (les châteaux de cristal). Mais si voyons, ces plates-formes



luminescentes qui flottent dans l'azur serein. Vous ne voyez toujours pas ? Enfin, Bentley, l'animal pré-cité le connaît fort bien lui. Il se retrouve donc au premier tableau : le donjon de Berthilda. Pas question de lambiner, il y a beaucoup de bijoux sur le parcours et de plus les petites boules vertes qui se dirigent vers vous ne semblent pas animées d'intentions bienveillantes. Mais vous êtes habile, un coup de joystick à droite, puis à gauche, les billes folles" bien que vous traquiez sans pitié, sont obligées de se reconnaître vaincues. La dernière pierre récoltée, on change de décor. A propos de décor : il se trace à l'écran en "tranches" de la plus lointaine vers la plus proche. On ne peut pas dire que la résolution soit impressionnante et les couleurs sont parfois mal choisies, ce qui ne facilite pas les déplacements sur les surfaces foncées. De plus, tous les personnages sont unicolores et par là-même tristounets. Bref, les dessins ne tirent pas vraiment parti des capacités de l'Amstrad. Reprenons le cours du jeu. Les diamants sont dans votre sac. Il ne vous



reste plus que 17 tableaux. Au cours de votre saga minérale vous allez rencontrer les trees-spirit, les skeletons, les gem-eaters et Berthilda herself. Tous ces adversaires ont leurs caractéristiques et il vous faudra en tenir compte pour atteindre le high-score. Berthilda la sorcière est invincible, sauf si vous portez le chapeau magique.

Il vaut mieux ne pas s'attarder sur le parcours, car de grosses abeilles vous piqueraient. Un des intérêts de Crystal Castles est de posséder un "relief" différent pour chaque circuit. Il y a ainsi des ascenseurs des passages secrets et autres tunnels, qui, par de savants mouvements, vous permettront d'échapper aux griffes de Berthilda. J'allais oublier, il y a aussi un pot de miel (tout de même !) dissimulant un bonus. Si vous vous sentez une âme d'ourson joaillier relevez le défi de Crystal Castles.

HIVE

Arcade

Cette fois, elle en était bien certaine ; le printemps était enfin arrivé et solidement installé. Il suffisait de regarder l'aspect du ciel qui n'avait plus rien de froid et de mort ou bien encore tous les arbres osant montrer fièrement leurs bourgeons... sans compter toutes les fleurs qui colorent agréablement la nature.

Considérant toute cette renaissance autour

d'elle, elle pensa que le temps était venu d'aller voir ses chères petites abeilles et leurs ruches. La pleine activité devait reprendre... Elle arrivait tout juste sur les lieux lorsqu'elle entendit un bruit très étrange qui ne cessait de s'amplifier. En même temps, le ciel s'obscurcit dangereusement et, avant qu'elle n'ait eu la possibilité de ressentir la moindre angoisse, elle

se retrouva dans une immense ruche faite dans un matériau totalement inconnu.

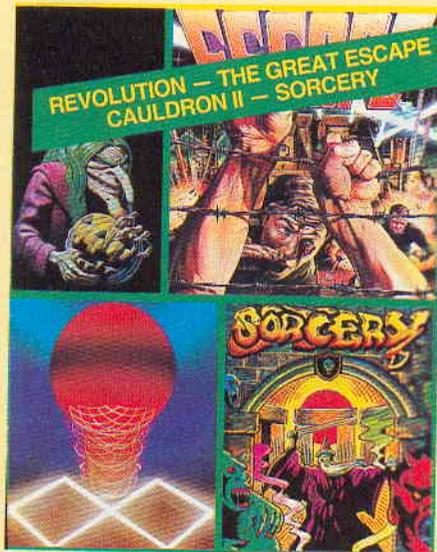
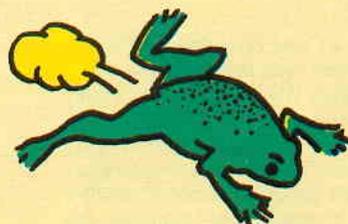
Commençant par examiner le vaisseau dans lequel elle se trouve, elle découvre que celui-ci est alimenté par des pylônes électroniques éparpillés autour de la ruche et qu'il est possible de les ramasser facilement. D'autre part, le vaisseau se déplace automatiquement le long des couloirs, quelle que soit sa position. Tout en déambulant à l'intérieur de la ruche, il faut faire attention aux différents obstacles à éviter ou à détruire : dards, lances, toiles et fils de déteinte.

L'inspection interne étant terminée, elle risque un coup d'œil à l'extérieur pour découvrir différents outils qui peuvent être très utiles et qu'elle va s'empresser de ramasser. Mais elle découvre aussi toute une armée d'insectes électroniques qui n'ont rien d'amical !... Profondément inquiète, elle se demande si sa défense sera suffisamment forte avant que l'énergie du vaisseau soit nulle...

D'un graphisme relativement clairsemé, ce logiciel vous propose un nouveau voyage dans l'espace. D'autre part, l'écran de contrôle vous présentant toutes les fonctions et la sélection d'icônes pour les différentes actions est bien présenté et est suffisamment complexe pour que l'utilisation du logiciel sans avoir lu la notice soit impossible. Alors moi, je vais butiner ailleurs...



COMPILATION



REVOLUTION (Arcade)

Avec **REVOLUTION**, vous sautez à pieds joints dans un jeu de balles diabolique... Vous avez huit niveaux différents et, dans chaque niveau, quatre problèmes à résoudre.

Le jeu a l'avantage de présenter à la fois une bonne animation et un graphisme soigné...

(Banc d'essai Amstar n° 7)

THE GREAT ESCAPE (Arcade/Aventure)

Scénario classique pour ce logiciel : nous sommes en 1942, en Allemagne et vous avez été capturé. Vous êtes alors prisonnier dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. Qu'allez-vous faire ?... Mais vous évader, bien sûr !

(Banc d'essai Amstar n° 6)

CAULDRON II (Arcade)

Tous les ingrédients nécessaires à une bonne histoire de sorcellerie sont réunis dans ce logiciel : une chaumière, un palais, des monstres, un chaudron (indispensable !), une citrouille... et j'allais oublier : une sorcière !

Il n'est pas nécessaire de faire l'éloge de ce logiciel qui a connu un vif succès...

(Banc d'essai Amstar n° 1)

SORCERY (Arcade)

Après la sorcière, le sorcier ! Vous avez un grand voyage à effectuer, limité dans le temps, afin de libérer tous les autres sorciers pris au piège. Aurez-vous assez d'énergie pour mener à bien cette mission ?

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

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

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



NINJA

Arcade

Avant le "Fils du Ninja", "Le retour du Ninja" et "Le Ninja au marché", il y a eu bien sûr "Le Ninja" tout court. Mais oui, vous le connaissez bien : tout de noir vêtu, il doit délivrer Di-Di, la princesse (une lady !). Permettez-moi de vous dire que ce n'est pas de la tarte : au premier niveau. Les Thugs et les karatékas sont plutôt cools : quelques déhanchements de manette et le niveau de vitalité de vos adversaires décroît rapidement. Si, de plus, vous avez pensé à ramasser divers instruments tels que shuriken et coutelas, la victoire sera encore plus rapide. L'animation, si elle n'est pas parfaite, (elle manque un peu de souplesse) mérite le détour. Les combats se déroulent avec la manette de jeux (c'est préférable) permettant ainsi 16 mouvements différents (touche FIRE enfoncée ou non).



Pour passer au niveau supérieur, il faut sauter au plafond, là où il y a un trou et hop ! Cette fois-ci, ce sont deux adversaires à la fois qui vous agressent. Vous devinez la suite : le niveau suivant verra trois opposants se jeter sur vous et ainsi de suite ad vitam aeternam. Entraînez-vous et attention au joystick-elbo !

STORM

Arcade/Aventure

Il était une fois, dans un lointain royaume... Je m'arrête ici, je ne vais pas vous énumérer tous les éléments de l'héroïque "fantasy". Ce serait un bon début pour ce logiciel tout en couleur, mais je ne me sens pas le courage de vous narrer les aventures de Storm le guerrier, à la recherche de sa copine Corrine (avec 2 r). Cette dernière, comme toutes les héroïnes du genre, a eu la fâcheuse idée de se laisser capturer par Unacum, le méchant de service. Vous voyez le tableau : Storm va profiter du départ d'Una pour s'introduire dans le château maudit des mille sortilèges abominables. Le susnommé édifice est, bien sûr, rempli à craquer de bestioles immondes. Lorsque les trois broches auront été ramassés, la porte du laboratoire où est retenu Corrine pourra s'ouvrir. Le tour sera joué et nos héros repartiront vers de nouvelles aventures. Les atouts principaux du jeu sont le graphisme et la possibilité de jouer à deux. Les décors sont en effet superbes et vus du dessus. Quant au troisième larron, il s'agit d'un magicien (vous vous en doutez) : Agravaïn. Amusez-vous bien et pensez à récupérer armures et nourriture : cela peut toujours servir.



THRUST II

Arcade

Attention, jeu dangereux pour les nerfs ! A consommer avec modération. Toutes ces prescriptions doivent être suivies à la lettre, sinon c'est l'hypertension qui vous guette. Voici un bref rappel historique au cas où vous vous seriez endormis. Les rebelles luttent toujours contre l'Empire (tiens, tiens !). Ils ont aménagé une petite planète pour se retrouver entre eux. Seul petit problème, il n'y a pas d'atmosphère. Pour en obtenir une, il faut construire un générateur d'air. Vous avez été désigné volontaire pour la corvée de boules (constituants essentielles du générateur). Votre vieille fusée a tendance à se laisser aller, il faut donc la redresser par de légères accélérations judicieusement orientées. Tiens, voilà une des sphères à remorquer. Un coup de rayon magnétique et hop, le tour est joué. Horreur ! Ma nouvelle passagère



est très lourde, son poids m'entraîne vers le sol. Si elle ou moi touchons terre, c'est la fin. De plus, dès que la sphère est saisie, un compte à rebours commence. Arrivé à zéro : boum ! Vous comprendrez alors que 10 vies ne sont pas de trop. Un regret : le scrolling horizontal est trop saccadé pour être agréable.

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

**UBI-SOFT
&
DOMARK**

PRÉSENTENT :

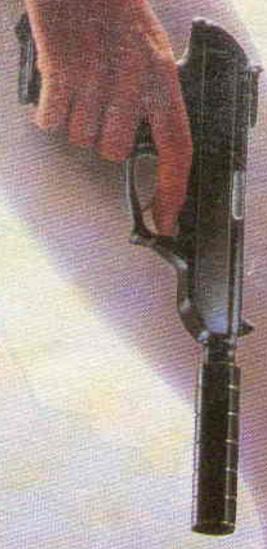
JAMES BOND 007
dans :
TUER N'EST PAS JOUER

DOSSIER DU MOIS :
LES SPORTS MÉCANIQUES

PLAN D'AVENTURE :
CRAFTON ET XUNK

LISTINGS :
SYNTHÉ ET BOB L'INTRÉPIDE

LOGICIEL DU MOIS :
BARBARIAN



M 2817 - 11 - 10,00 F



3792817010002 00110

Mensuel n° 11 - Juillet/Août 1987



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

Directeur de publication :

Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef

Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

Rédaction

Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction

Florence MELLET

Rewriter Isabelle HALBERT

Directeur de fabrication

Edmond COUDERT

Maquette

Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN

Photocomposition SORACOM

N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT

Impression : LA HAYE MUREAUX

Photogravure : Bretagne Photogravure

Service Rassort Réseau :

Gérard PELLAN - Tél. vert 05.48.20.98

Inspection des ventes

Christian CHOUARD

Abonnement - Vente au numéro

Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction

SORACOM EDITIONS

La Haie de Pan - 35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

Tél. 99.52.98.11 +

Télex : SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique : 36.15 + MHZ

CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP

Dépôt légal N° 23 116

Code APE 5120

Régie Publicitaire

IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

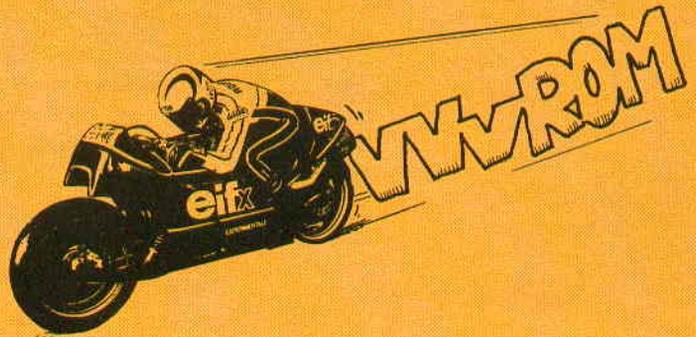
Chef de publicité : P. SIONNEAU

Assistante : Fabienne JAVELAUD

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

AMSTRAD est une marque déposée.

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



B ancs d'essais de ce numéro	page	4
A ctualité	page	6
L e logiciel du mois	page	8
C oncours AMSTAR-EXCALIBUR	page	12
L isting : Anti-erreurs	page	14
C hiche, on programme	page	18
L e dossier du mois	page	22
L isting : Synthé	page	28
P lan : Crafton et Xunk	page	32
L e coin des affaires	page	36
L isting : Bob l'intrépide	page	42
L e hit des lecteurs	page	58
L e coin des As	page	59
B ulletin d'abonnement	page	60
P etites annonces	page	61

Le numéro comporte un encart de la Société WEKA.

EDITORIAL

Il nous semble que le seul souhait que nous puissions émettre à cette époque de l'année tient en deux mots : **BONNES VACANCES !**

Malgré tout, nous vous conseillons fortement de ne pas oublier Amstar dans vos bagages... D'autant plus que nous sommes très heureux de vous annoncer une excellente nouvelle : il y aura un numéro d'Amstar au mois d'août !

Alors, n'oubliez pas de surveiller votre kiosque à journaux au début du mois d'août et, si vous êtes abonné, pensez à faire suivre votre courrier...

La Rédaction

AMSTRAD : DE SURPRISE EN SURPRISE

Lorsque les claviers AZERTY ont fait leur apparition, nous avons eu la surprise de découvrir que certains jeux bloquaient avec ce type de clavier ; ensuite, nous avons eu la surprise de constater que l'approvisionnement des boutiques en 6128 était plus que problématique...

Jamais deux sans trois ! Aujourd'hui, nous avons la surprise de découvrir des nouveaux 6128 équipés de connecteurs différents des précédents ! Alors, si vous êtes déjà possesseur d'un 464 et de quelques extensions et que vous décidez d'acquérir un 6128, faites-le en connaissance de cause et après mûre réflexion... car toutes vos extensions seront inadaptées à ces nouveaux CPC !

VOUS AVEZ DIT PAO ?

L'éditeur anglais Mirrorsoft a sorti un logiciel de PAO doté non seulement de performances professionnelles, mais également accessible au marché grand public de par son prix. Fleet Street Editor offre les caractéristiques suivantes :

- éditeur de texte intégré ;
- bibliothèque d'images immédiatement disponible ;
- césure automatique des mots et espacement proportionnel.

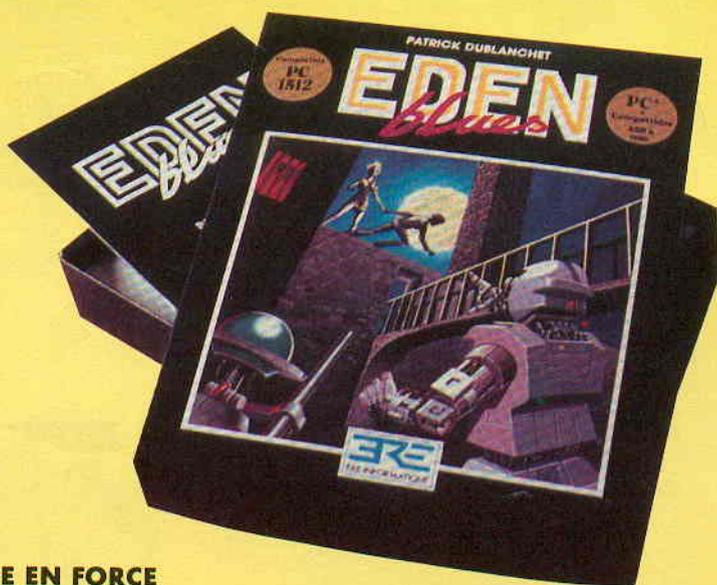
La distribution exclusive de la version française de FSE vient d'être obtenue par France Image Logiciel ; pour l'instant, seule la version PCW est disponible mais les versions CPC et PC le seront en septembre 87. FIL - tél. 1.48.97.44.44.



NOUVELLE EXTENSION POUR LE PC 1512

Innelec vient d'obtenir la distribution exclusive en France de la sauvegarde 1/4" CD 1525 grâce à l'accord qui a été conclu avec Métrologie.

Le CD 1525 version Amstrad est d'une capacité de 21 Mo formatés et peut assurer un back-up à la vitesse de 1 MB par minute. Etant rédigé en français, il est facile d'installation et d'utilisation ; il peut travailler fichier par fichier, par directory et sous-directory. Il est livré avec la carte contrôleurs, le câble de raccordement et les disquettes d'installation et d'utilisation, le tout au prix de 5500 F HT. Innelec - tél. 1.48.91.00.44.



SORTIE EN FORCE

Ere Informatique se distingue sur le marché des logiciels pour PC et compatibles puisqu'il ne sort pas moins de trois produits à la fois !... Ce sont des jeux que vous connaissez déjà puisqu'il s'agit d'Eden Blues, de Macadam Bumper et de Sram. Pour l'occasion, Ere Informatique a particulièrement étudié le packaging afin d'avoir un look d'enfer !

ATTENTION, PIEGE !

Cela fait maintenant quelques semaines qu'une chaîne du bonheur a fait son apparition dans le monde de l'Amstrad, chaîne qui s'adresse aux "amis micro-informaticiens"...

Le principe est simple : vous recevez une lettre accompagnée d'une liste de noms. Vous envoyez un chèque de 20 F au premier de la liste, le rayez et inscrivez votre nom en dernière position.

Ensuite, vous envoyez une copie de cette nouvelle liste à 20 nouvelles personnes et dans quelques temps, vous devriez recevoir jusqu'à 16 millions de centimes ! Nous vous mettons en garde contre ce genre de chaîne qui n'est rien d'autre que de l'esroquerie pure et simple ; alors, un conseil, ne participez jamais à ce genre de jeu...

UN AMSTRAD AU SERVICE DES HANDICAPES

Vous prenez un Amstrad CPC 6128 ; vous lui ajoutez un synthétiseur de parole, une imprimante optionnelle, le logiciel "Voca-Bliss" développé par Jean-Louis RIOU et son équipe... et vous obtenez un formidable outil pouvant donner la parole aux handicapés. Le principe est le suivant : l'écran présente à l'opérateur handicapé toute une série d'icônes qu'il peut choisir au moyen d'un dispositif à contacts adapté à son handicap.

Pour tout renseignement concernant le programme "Voca-Bliss" et ses applications, contactez Logicom au 40.65.30.53.

NAISSANCE DE LA "C.I.A."

Contactez Jérôme et vous êtes en relation directe avec la C.I.A., autrement dit le Cercle International Amstrad. Le but de cette association est de réunir le maximum de clubs afin de créer un réseau de correspondance et d'échange dans l'ensemble du globe...

Les responsables de clubs qui seraient intéressés par cette perspective n'ont qu'un seul numéro de téléphone à composer : 93.46.95.63.

SERVEUR MINITEL

N'oubliez pas
36.15 code MHZ



La B.A.L. permet un dialogue direct avec la rédaction.
Les petites annonces ouvrent la porte aux bonnes affaires !

SONDAGE

Pendant ce long mois de juillet, je suppose que vous allez partager votre temps entre le farniente et votre Amstrad. Malgré tout, si vous avez un instant, un papier, un crayon et un brin de courage, nous vous invitons vivement à nous écrire pour nous dire si vous désirez voir apparaître dans Amstar des jeux pour PC 1512 et PCW... Alors, tous à vos plumes !

RECTIFICATIF "1914"

MEA CULPA... Une erreur s'est subrepticement glissée dans le listing 3 du jeu 1914 que nous avons publié dans le numéro 9 d'Amstar. Voici la ligne "fautive" telle que vous devez la ren-
trer :
60 FOR ln = 250 TO 2300 STEP 10

COIN DES AS

Cela faisait huit mois qu'il était invaincu et qu'il se trouvait sur la première marche de notre podium. Malheureusement, la gloire est souvent éphémère et Jean-Marie MENARD a trouvé plus fort que lui...

La rédaction d'Amstar a décidé de le féliciter à sa manière pour être resté si longtemps le "maître" du Sky Jump dans "Winter Games" : nous lui ferons parvenir un logiciel.

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-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
- 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 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
- FIL, 93175 BAGNOLET, 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
- INFOGRAMES, 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, 92100 BOULOGNE
- 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
- ORDDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
- TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

LE LOGICIE



BARBARIAN

Arcade

En cette fin de journée comme les autres, je me retire seule, triste et sans plus aucun espoir dans ma chambre qui se trouve au premier étage. Moi, Mariana, Princesse du Royaume, je vois chaque jour l'échéance se rapprocher et personne, vraiment personne, ne semble de taille à me me sauver de la terrible situation dans laquelle je me trouve. Chaque jour, j'ai l'impression que ma liberté me file un peu plus entre les doigts et que bientôt je serai sous l'entière domination de ce terrible sorcier Drax qui a jeté son dévolu sur moi...

Etre en jeu et ne rien pouvoir faire pour se défendre, c'est rageant ! D'autant plus que si je lève le petit doigt, ce cher et tendre sorcier n'hésitera pas une seule seconde avant de jeter un mauvais sort irréversible sur tous mes sujets.

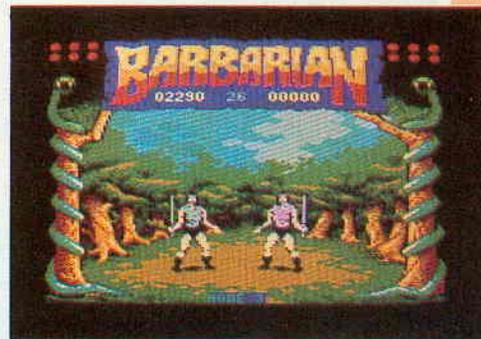
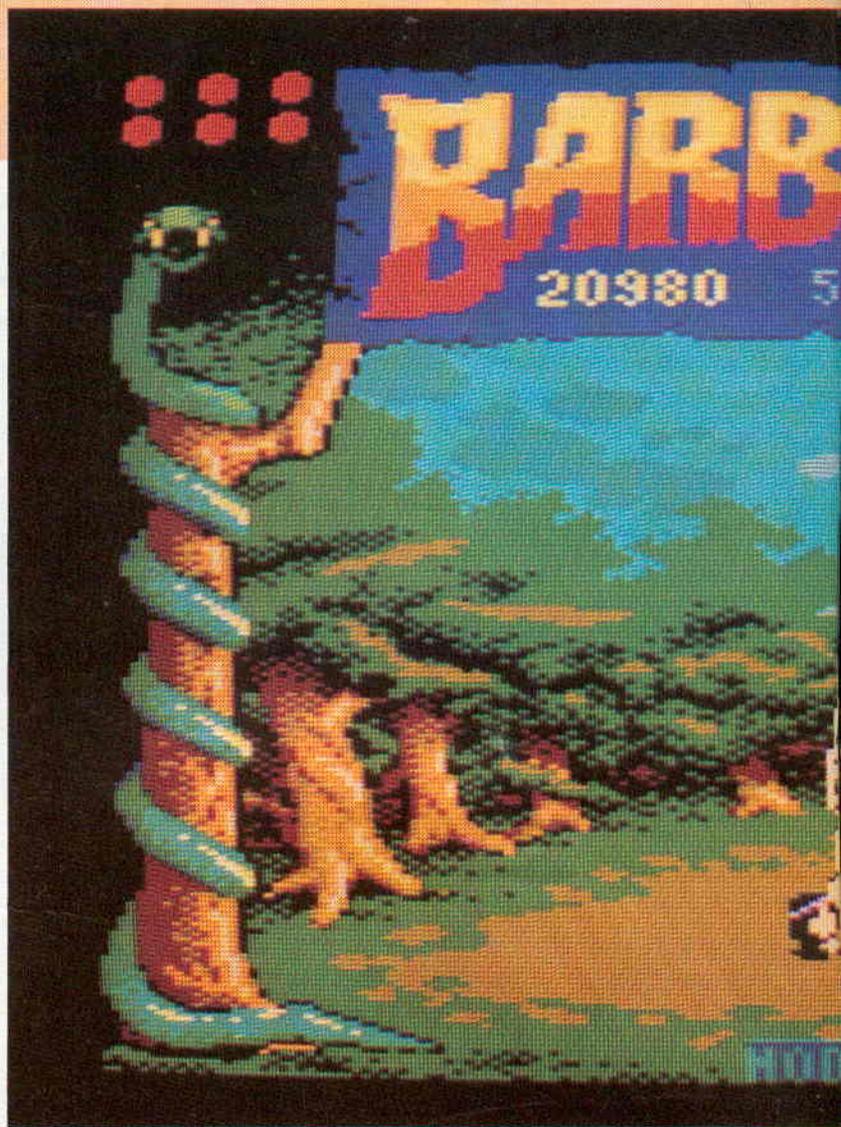
Et pourtant, il y a une porte de sortie proposée pour le "Grand Maître" en personne : si par un heureux hasard, il se trouvait un homme (de préférence...) capable d'anéantir et de vaincre tous ses gardes diaboliques alors, et alors seulement, il consentirait à me laisser ma liberté.

Malheureusement pour moi, mon futur royaume ne semble pas habité par des rois du maniement du glaive ; mais toi, noble étranger venu du Nord, tu parais porter une épée bien lourde et ne pas t'en apercevoir. Serais-tu enfin la personne que

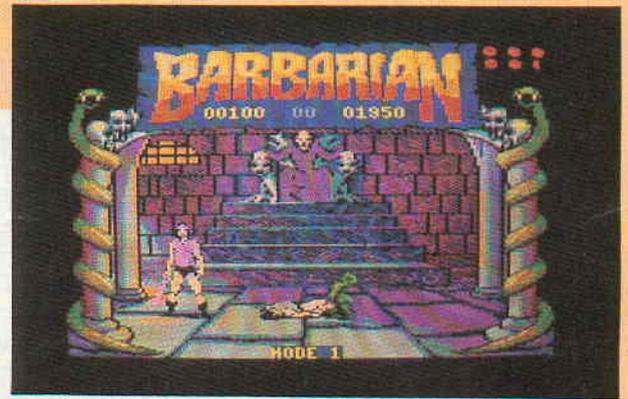
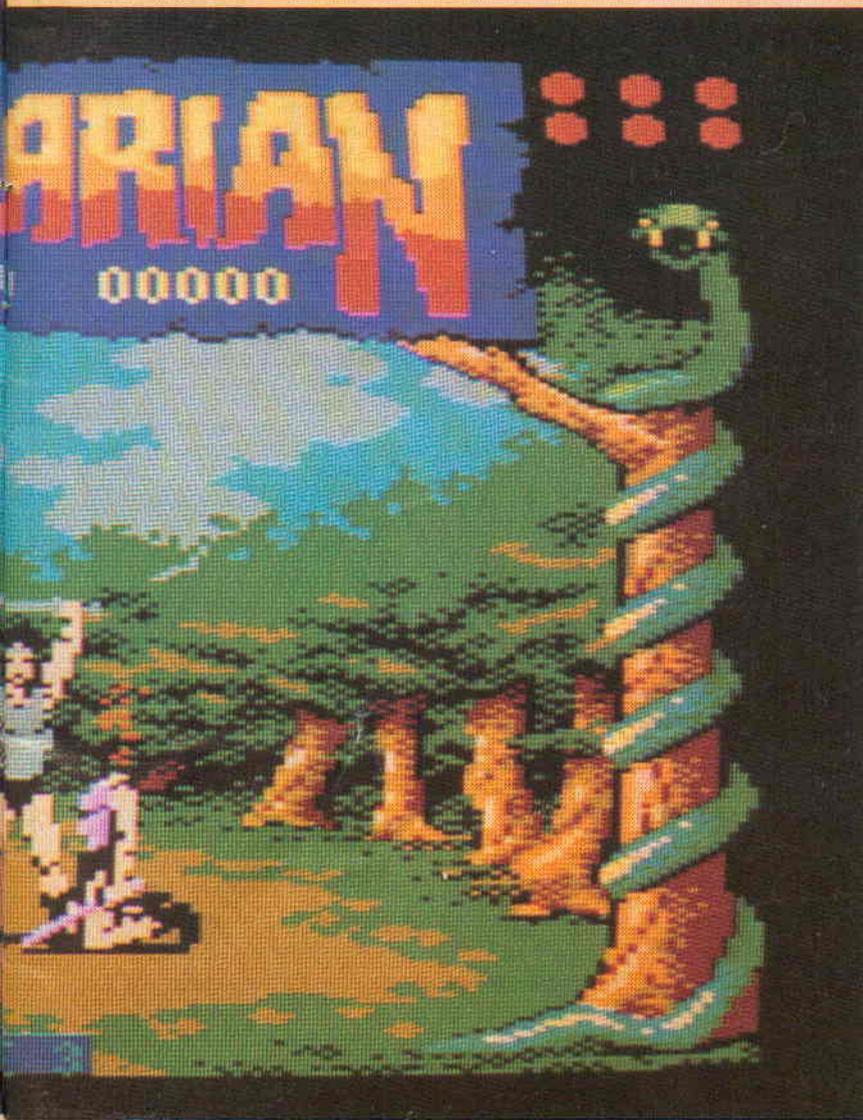
nous attendons tous et que les livres anciens nous présentent comme le Sauveur tant attendu ?... Acceptes-tu de tenter ta chance (et ta vie, il faut bien le reconnaître) pour mon royaume et moi-même ? N'ayant aucune appréhension, vous acceptez cette folle proposition et commencez quand même par quelques séances d'entraînement car vous êtes bien conscient du fait que les gardes du grand sorcier Drax... ce n'est pas du gâteau !

C'est donc au petit matin, par un ciel à peine nuageux, que vous retrouvez vos adversaires dans la forêt du comté et c'est avec la volonté de vaincre pour votre fierté personnelle que vous vous lancez dans le premier combat.

Tout d'abord, il faut s'avancer pour être à une distance raisonnable de son adver-



L DU MOIS



nosaure nain, vous commencez à vous sentir fin prêt pour le véritable combat, mais avant tout, vous voulez parfaire votre botte secrète (500 points d'un coup, ce n'est pas si mal...). Aussi, vous pouvez charger le second tableau et découvrir ainsi un magnifique coucher de soleil. Cette atmosphère créée par le décor vous donne des ailes pour perfectionner le "coup volant à la tête". C'est une attaque que je vous conseille vivement : efficace, nette et sans bavures... à condition toutefois que l'ennemi ne s'accroupisse pas à cet instant précis...

Ensuite, étant en pleine possession de vos moyens, vous pouvez vous lancer dans les véritables combats qui se trouvent dans les tableaux 3 et 4. De plus, vous avez la chance de parcourir la dernière ligne droite sous les yeux même de la princesse.

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous avons sélectionné Barbarian comme logiciel du mois alors que certains nous diront qu'il ne s'agit que de "duels" répétitifs ! Oui, mais !... Dès le premier écran, vous tombez véritablement sous le charme de la qualité graphique et aucun des quatre tableaux ne déçoit par rapport aux autres. De plus, lorsque vous commencez à jouer, vous découvrez une animation de très bonne qualité : chaque coup, qu'il constitue une attaque ou une défense, est net et précis. Quant à la musique, elle complète à souhait l'atmosphère créée par le graphisme. Bref, bien que la version sur Amstrad se passe sur un décor figé, il faut absolument qu'elle soit en votre possession !... Pour terminer, je ne vous donnerai qu'un petit détail génial : lorsque vous avez choisi une option de jeu et que vous restez quelques instants sans faire aucune action, les deux joueurs se tournent vers vous et se mettent dans une position sans équivoque signifiant : "bon, c'est pour aujourd'hui ou c'est pour demain ?"...

saire ; à ce moment-là, juste histoire de s'échauffer, vous faites quelques petits

coups classiques : un coup au cou, un coup au corps, un coup aux jambes... Malheureusement pour vous, il esquive toutes vos attaques et, soudain, fait une culbute en avant qui a pour effet de vous en faire effectuer une en arrière (je prends des gants pour vous dire que vous êtes carrément tombé sur le... !). Qu'à cela ne tienne, vous avez plus d'un tour dans votre épée et il est temps maintenant de sortir les bottes secrètes : et un coup au-dessus de la tête, et une toile d'araignée de la mort... et pour occuper les temps morts, un coup de tête par-ci et un coup de pied par-là.

Au bout de quelques victimes innocentes, emmenées sans ménagement par un tyran-



COSA NOSTRA

Arcade

Chicago ! Chicago ! Comme le chantait, il y a quelques années Frédéric François... Qui a sifflé ? Une fois de plus, nous allons vivre une folle aventure dans une bonne vieille ville des Etats-Unis où les mafiosi ont sévi (et sévissent encore) tout en connaissant leur période de gloire au temps de la prohibition...

Nous sommes à l'aube des années 20 et dans cette atmosphère terrorisante qui



règne à Chicago, il n'y a qu'une seule personne qui puisse mettre à l'ombre tout le gang... Il s'agit bien sûr du détective de renommée mondiale : Mike Bronco reconnaissable à son chapeau mou à larges bords et à son imperméable. La raison de son succès ? Tirer plus vite que son ombre s'il veut rester en vie, face à la bande des cinq qui sont loin d'être des anges !... Ruddy gangster cambrioleur, Johnny contrôleur du trafic de stup, Tony l'homme de main et El Padrino "le terrible"... sans oublier, l'indispensable policier véreux, j'ai nommé : Franky. Pour aller au terme de ce jeu, il ne vous reste plus qu'à déambuler dans les rues de



la ville en étant très rapide car les balles, bombes et hachettes fusent de partout. La seule solution est de tirer sur tout ce qui bouge et de passer ensuite sur les corps de "la vermine" pour récupérer des munitions. Les fanatiques de jeux de réflexe sans réflexion seront séduits par Cosa Nostra qui est, il faut le signaler, un logiciel d'origine espagnole édité par Opéra Soft et distribué par Loricels, les graphismes sont de bonne qualité et l'animation est très rapide et nette. Dans sa catégorie, Cosa Nostra constitue un bon investissement pour se défouler pendant les sombres jours de l'été... qui risquent d'être fort nombreux !

METRO-CROSS

Arcade

A vos marques !... Prêt ?... Partez !... Vous avez exactement trois minutes pour effectuer le premier parcours que vous propose Metro-Cross. Le sol sur lequel vous courez est divisé en petits carreaux qui s'ils sont gris (comme tous les chats la nuit...) vous ralentissent fortement dans votre progression. Conclusion simple et logique ? Evitez les carrés gris... oui, mais dans ce cas là, vous risquez de vous faire aplatiser par une boîte de Coca-Cola ou de vous faire étaler par une haie !...

Comme si tous ces empêcheurs de courir correctement ne suffisaient pas, un nouvel effet ralentisseur fait son apparition à partir du 5ème parcours. Lorsque vous l'attrapez sur l'épaule, vous restez cloué sur place de dégoût mais aussi dans votre course... car il s'agit d'un rat qui s'agrippe si fortement à vous qu'il ne reste qu'un moyen pour s'en débarrasser : vous secouer de toutes vos forces (mais non ! Pas en vous tortillant sur la chaise mais avec le joystick !)

Face à tous ces handicaps, il faut bien qu'il y ait quelques raisons positives pour oser vous lancer dans cette course folle... Elles sont très exactement au nombre de trois : les boîtes bleues vous donnent des points si vous tapez dedans ou mieux, dans les cas difficiles, stoppent le chrono pendant 2 secondes ; les boîtes vertes vous permettent d'atteindre une vitesse de pointe époustouflante... Quant aux tremplins, ils vous propulsent dans les airs et vous trans-



forment en acrobates effectuant des sauts périlleux remarquables !... Ne pensez pas que ce logiciel est super facile car il y a un scrolling rapide et du plus bon effet... une boîte de Coca-Cola qu'on ne voit pas arriver... cela ne fait pas de pli !... Par ailleurs, il faut remarquer un bon choix des couleurs, un graphisme net et une musique suffisamment entraînante pour vous permettre d'avoir le souffle nécessaire pour aller de parcours en parcours.



ARMY MOVES

Arcade

Engagez-vous, rengagez-vous, qu'y disaient... "Vous verrez du pays et vous aurez de l'action assurée ; n'hésitez pas à venir nous voir, vous aurez un bel équipement, un beau matricule et si vous pouvez prouver que vous faites partie de l'élite des Rambos, vous aurez l'honneur, l'avantage et l'immense plaisir de faire partie du SAC, non du SOC, Spécial Opérations Commandos (sic !)."

C'est ainsi que vous vous retrouvez au



air sans oublier de sauter par-dessus le trou... Je peux vous assurer que vous n'avez pas trop de six doigts (ce qui permet malgré tout d'en avoir quatre au repos) pour suivre la cadence ! Et c'est toujours comme ça !

Bienheureux celui qui atteint la base d'hélicoptères ! Il lui suffit d'en prendre un pour effectuer les trois étapes suivantes et obtenir ainsi un code qui permettra par la suite de redémarrer directement à la deuxième partie du jeu en cas d'échec. Pour les trois dernières étapes, vous ne pouvez compter que sur vos jambes, mais si vous êtes arrivé jusqu'à ce stade, ça veut dire que vous êtes solide !

Avec Army Moves, commencez par vous mettre dans l'état d'esprit suivant : persévérer à tout prix, ne pas avoir peur des crampes à la main et ne pas être sujet à l'énervement. Vous pourrez alors goûter avec grand plaisir le graphisme, la rapidité, le scrolling et la musique de ce logiciel qui est à conseiller pour votre logithèque.

volant d'une jeep (génial non !) spécialement équipée pour vous de missiles sol-sol et de missiles sol-air. Il ne vous reste plus qu'à prendre le départ pour la première partie de votre mission, qui en comporte quant même sept... Le but final est classique : traverser les lignes ennemies pour atteindre leur Q.G. où se trouve LE coffre-fort contenant LES plans qui seraient bien utiles pour votre état-major.

Je vous vois sourire de façon incrédule et désabusée ; vous croyez qu'il ne doit rien y avoir de passionnant dans ce logiciel... Alors, suivez-moi pendant quelques mètres et vous allez comprendre l'ampleur des dégâts : démarrage sur les chapeaux de roues pour traverser le pont devant me permettre d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi ; jusque là, tout va bien...

Mais soudain, un camion de transport va me barrer la route, un hélicoptère m'anéantir et, en plus, le pont est détruit !... Résultat, il faut que j'envoie simultanément un missile sol, un missile



CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Je réalise soudain que j'aurais dû commencer par là avant de vous perfectionner en programmation : vous apprendre à faire des sauvegardes correctes, sans jamais le moindre risque d'ennui. Il paraîtrait que bon nombre d'entre vous ont parfois la désagréable surprise de ne plus pouvoir recharger ce qu'ils ont enregistré. Et non seulement, ils osent dire que cela vient du matériel, mais en plus de cela, ils profèrent en cette occasion des jurons que je ne connaissais pas ! (= ceux que mon père ne m'a pas appris, et pourtant, il était dans la Marine...) Les bourdes à la sauvegarde ont deux causes :

- On ignorait que l'on n'avait pas le droit de faire telle ou telle chose.
- L'étourderie, toujours elle...

Pour éviter la première cause, il suffit de comprendre un peu comment ça fonctionne ; je me charge aujourd'hui de vous expliquer ce qu'il faut absolument savoir. Et pour les étourdis (mes chers frères, sachez que je suis des vôtres), je vous glisserai ici et là les petites précautions systématiques que j'ai réussi à m'imposer. Non sans mal, mais j'arrive parfois à m'obéir. Je suis obligé de faire une séparation nette entre cassettes et disquettes car leurs principes d'enregistrements sont totalement différents. De ce fait, les précautions à prendre ne sont pas du tout les mêmes. Vous vous attendez peut-être à ce que je commence par les cassettes ? Ok, je ne suis pas contrariant.

L'ENREGISTREMENT SUR CASSETTES

Le magnéto inclu dans le CPC 464 est un ensemble monophonique de grande série et de bas de gamme. Pas du tout HI-FI, mais suffisant. Au départ tout magnétophone est conçu pour la musique, et là, on veut y enregistrer des 1 et des 0 (les bits constituant les octets).

Pas évident ! Un processus de codage fort complexe, dont seul le fabricant à le secret, transforme ces 1 et ces 0 en «signal modulé», musical, qui lui peut être enregistré. A la lecture, le décodage de ce bruit bizarre et aigu restitue ces bits, donc ces octets. C'est donc tout-à-fait le contraire de ce qui se passe avec le compact-disc laser.

La vitesse d'enregistrement par ce codage est très lente, 100 ou 200 octets par seconde, soit 20 ou 40 octets par centimètre de bande. Vraiment peu, mais on ne peut pas faire mieux.

Un signal modulé, ou pseudo musical, veut dire un niveau qui monte et qui descend des centaines de milliers de fois par seconde : l'électronique du décodage a été pré-réglée pour un certain «volume moyen». Si le signal lu est d'un volume trop faible ou trop fort, le décodeur est «perdu», il renonce en faisant afficher "Read Error a" (ou "b"). Il agirait de même si la bande tournait trop vite ou trop lentement (ce qui est plus rare), ou s'il rencontrait un défaut physique sur la bande, qui lui aurait fait perdre ne serait-ce qu'un seul bit !

Avec un CPC 464, les problèmes sont

rare, mais avec un magnéto-cassette extérieur (CPC 664 et 6128), vous avez remarqué qu'il faut faire au début plusieurs essais avant de trouver le bon réglage du bouton de volume. A noter soigneusement ! La tolérance de volume autour du "niveau idéal" n'est pas terrible sans être non plus très "pointue". C'est la cause de 99 % des "Read Error".

LE DECOUPAGE EN BLOCKS

Le CPC organise ses sauvegardes sur cassette par BLOCKS de 2048 octets. Au début du block 1, il enregistre le nom du programme, le type (BASIC, binaire, ASCII), la longueur totale, donc le nombre de blocks qui vont suivre, la vitesse utilisée (le SPEED WRITE 0 ou 1) et le nombre d'octets dans ce block, c'est-à-dire 2048, ou moins pour un petit programme. Il y a encore d'autres informations techniques mais on s'en moque.

les blocks suivants ont une "étiquette" à peu près analogue. Il y a le numéro du block en question.

Tout block entamé qui ferait moins de 2048 octets (cas du dernier) est complété à 2048 octets par des zéros. La fin de chaque block comporte un signal de fin.

Donc deux conséquences faciles à deviner :

- S'il manque un petit morceau du début du premier block ou un petit bout de la fin du dernier block, le programme ne sera pas chargé. C'est tout ou rien du tout.
- Un programme de 192 octets et un

autre de 1825 octets (un block) occupent exactement la même longueur de bande magnétique, donc les durées en SAVE (ou en LOAD) seront les mêmes !

QUELLES CASSETTE UTILISER ?

De la «FERRO» ordinaire mais de marque connue, disons "avouée", comme celles portant le nom d'une grande surface ("Carrefour", "Mammoth", etc...).

A ne pas utiliser en micro-informatique :

- Cassettes au chrome (CrO₂) : vous ne pourriez pas les effacer totalement à partir du deuxième enregistrement.

— Cassettes de marque "bidon" du genre «3 cassettes C-60 pour 10 francs» en sac plastique. Ce sont des rebuts de fabrications avec irrégularités du dépôt magnétique, niveau d'écoute nettement plus faible, bruit de fond important : donc 8 chances sur 10 d'obtenir des "Read Error" en LOAD.

- Cassettes C120 : trop fragiles ! Copie du signal spire à spire, d'où risque de "Read Error". A prix à peu près égal, il vaut mieux utiliser des C60 de marques connues (en promotion), que des C15 ou C30 d'origines douteuses.

PRECAUTIONS POUR CASSETTES

1 - A l'aide d'un capuchon de stylo-bille, faites avancer l'amorce jusqu'au collage avant de démarrer un SAVE, sinon le début du block 1 sera sur l'amorce... Respectez bien ce POINT ZERO ! En effet, que se passera-t-il si vous écrasez le premier enregistrement mais en démarrant quelques tours plus loin ? A la lecture, le magnéto lira le début de l'ancienne "étiquette", il continuera à tourner pour trouver la suite, qu'il attendra longtemps, longtemps...

2 - Le manuel AMSTRAD du 464 est pessimiste : faites tous vos enregistrements en "grande" vitesse, c'est-à-dire en faisant d'abord SPEED WRITE 1.

3 - Comme vous êtes radin ou fauché, vous mettez plusieurs programmes sur une face de cassette. Je veux bien mais surtout pas à la queue leuleu ! Laissez des "blancs" entre chaque et démarrez le suivant avec le compteur sur un multiple de 10. Exemple : La sauvegarde s'est arrêtée avec 27 au compteur : Bobinez par "FF" jusqu'en 40 et sauvegarde du suivant. Pour-

quoi ? Imaginez que vous retouchiez le précédent, en le rallongeant un peu. Vous le sauvez par dessus l'ancienne version. Pas de chance, car il fait à présent un "block" de plus, ce qui va écraser le block n° 1 du programme suivant... à votre insu... Alors qu'avec un espace minimum de 10 unités de compteur entre deux programmes, un tel malheur ne serait pas arrivé. Vu ? 4 - Vous êtes en train de taper un long programme, et sagement vous faites une sauvegarde provisoire de temps à autre. Très bien ça ! Oui, mais pas toujours sur le même début de cassette ! Imaginez une panne courant en pleine sauvegarde, vous perdriez tout votre programme ; celui dans le CPC bien sûr, mais aussi sur K7, la dernière version et la précédente ! Alors, ou bien vous faites des SAVE à la suite sans rebobiner, ou bien vous utilisez DEUX cassettes ; une fois l'une, une fois l'autre.

Et maintenant aux disquettes !

L'ENREGISTREMENT SUR DISQUETTES

Le principe physique des enregistrements magnétiques sur disquette n'a aucun rapport avec celui des cassettes : on ne sait y fixer que des 1 ou des zéros ; la densité d'écriture y est de ce fait bien plus fine, et les pistes sont lues à grande vitesse, et ce avec peu de risques d'erreur. Résultat, quelques secondes pour le chargement d'un programme au lieu de dix minutes sur cassette !

Cependant, une disquette vierge ne peut pas servir directement, il faut d'abord la «formater», à l'aide du programme

FORMAT.COM de la disquette DOS CPM. Celui-ci va tracer les pistes de guidage, 40 concentriques, plus neuf repères de secteurs par piste. Alors là seulement, on peut y écrire par nos SAVE.

Tout ça, c'est du «survol à 15000 mètres». On va préciser certains points super importants qui ont pu vous échapper à la lecture du manuel, qui est un chef-d'oeuvre de désordre, surtout celui du lecteur DDI-1 pour 464...

LA DISQUETTE DOS

DOS signifie «DISK OPERATING SYSTEM». C'est à la fois un langage et un ensemble de programmes utilitaires pour exploiter un lecteur de disquettes. Le DOS des AMSTRAD CPC s'appelle CPM, version 2.2 et en supplément le "CPM/PLUS" pour le CPC 6128.

La disquette DOS d'origine est une "chose sacrée", on ne s'en sert pas, on la copie par DISCOPY (un des programmes) sur une disquette vierge, celle que l'on utilisera dorénavant, puis on range soigneusement la disquette d'origine, l'étalon. Pensez à la revendre...

Pour désigner une disquette DOS, on dit aussi «disquette Système», c'est pareil.

LES FORMATAGES

Au début, le CPC est sous BASIC. Pour exécuter un programme .COM ou .EXE de la disquette DOS, il faut quitter BASIC et «entrer sous CPM» en tapant ICPM. Là, taper FORMAT et ENTER puis suivre les indications à l'écran. La face de disquette ainsi formatée aura 169 kilo octets disponibles, avec en plus le «système», le programme essentiel du DOS qui a été copié à votre insu. C'est donc une disquette dite «formatée système».

Si vous aviez tapé FORMAT D, le "système" n'aurait pas été transféré d'où 178 kilo octets disponibles au lieu de 169. Ce serait une disquette dite «formatée DATA», parce que présentant plus de place pour les données. Je ne vous conseille pas ce dernier formatage, 9000 octets, c'est peu de chose, et il est souvent pratique d'avoir le système sur la face de disc où l'on travaille. Donc formatez "système".

N'oubliez jamais que la disquette système (même sa copie) doit toujours être protégée en écriture... Sinon le gag ne serait pas drôle, car le formatage EFFACE TOUT.

LES COPIES

Le programme DISCOPY fait une "photocopie" d'une disquette sur une vierge, même si elle n'est pas encore formatée ! DISCOPY formate en même temps qu'il écrit.

N'essayez pas de pirater un jeu sur disquette pas DISCOPY... Faut pas rêver, non ?

En revanche, l'utilitaire FILECOPY est sélectif, mais il exige que la disquette de réception (la "cible") soit formatée.

Vous voulez copier certains programmes BASIC pour un copain : disquette système, ICPM puis FILECOPY *.BAS (= tous les .BAS) FILECOPY.COM est chargé et lancé. Il vous invite alors à remplacer la disquette système par le disc source. Ceci fait, il vous propose de sélectionner les

.BAS. Si vous êtes d'accord, il présente un par un tous les noms de programmes .BAS. Pour être copié : Y pour Yes, N pour No. Vous pouvez ainsi en désigner une dizaine qui vont ensuite être copiés. Avouez que c'est beaucoup plus rapide que si, sous BASIC, vous aviez fait LOAD puis SAVE pour chacun d'eux ! Cette galère !

FAIRE LE VOYEUR

Prenez une face de disquette contenant un fichier ASCII, c'est-à-dire dont l'extension n'est pas COM, EXE, BAS, SYS, BIN ou ASM, mais HLP, DOC, TEX, TXT ou pas d'extension du tout. Puis tapez (sous CPM) TYPE suivi du nom complet du fichier, et tout son contenu défile alors à l'écran.

Vous avez une imprimante ? Si oui, refaites la même chose mais en faisant CTRL P avant de faire ENTER : tout ce baratin est envoyé à l'imprimante ! (refaites CTRL P pour annuler ensuite cet "écho imprimante").

A l'occasion, faites CTRL P et DIR, et vous imprimerez le contenu de la disquette.

Attention ! TYPE et DIRE ne fonctionneront que si la disquette en question avait été formatée système. Vous comprenez mon conseil de ne jamais formater DATA ?

Si ce fichier ASCII est un mode d'emploi d'un logiciel du commerce, vous aimeriez l'avoir imprimé (plus pratique, non ?). Oui, mais ces disquettes sont formatées DATA, pas de TYPE...

Soyez débrouillard, copiez-le par FILECOPY sur une disquette formatée système, et de là, CTRL P et TYPE. (un fichier ASCII n'est pas protégeable, et ce n'est pas du piratage).

Résumons :

Du DOS, je ne vous ai parlé que de FORMAT, DISCOPY, FILECOPY, TYPE et DIR. Ces cinq commandes sont bien suffisantes pour la plupart des bidouilles ; ce sont d'ailleurs les plus utilisées.

Ah ! Au fait ! Pour quitter le CPM et revenir au BASIC, ne tapez pas AMSDOS, faites tout simplement un SHIFT-CTRL-ESC...

PRECAUTIONS POUR DISQUETTES

- De grâce ! Attendez que la lumière rouge du lecteur de disque s'éteigne avant de retirer votre disquette... Un

LISTING 1

```

10 'MENAGE - Utilitaire pour DISC AMSTRAD
20 CLS
30 PRINT "Cat Erase Rename Bak- :cpm
   Quitter"
40 Q$="":WHILE Q$="":Q$=UPPER$(INKEY$):W
END
50 Q=INSTR("CERB:Q",Q$):IF Q=0 THEN 40
60 ON Q GOSUB 80,90,150,190,220,230
70 GOTO 30
80 CAT:RETURN
90 INPUT " ERASER quel Fichier ? ",F$
100 IF F$<>"*.*" THEN 130 ELSE PRINT " E
tes-vous bien sur ?...(O/N) ";
110 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INKEY$):
WEND
120 IF R$="N" THEN 140 ELSE IF R$<>"O" T
HEN 100
130 :ERA,@F$
140 RETURN
150 INPUT " ANCIEN NOM : ",A$:IF INSTR(
A$,"*") >0 THEN 150
160 INPUT " NOUVEAU NOM : ",N$:IF INSTR(
N$,"*") >0 THEN 160
170 :REN,@N$,@A$
180 RETURN
190 F$="*.BAK"
200 :ERA,@F$
210 RETURN
220 :CPM
230 END ●

```

jour, il va vous arriver que votre disc sera illisible. Pourquoi ? Parce qu'une fois le programme enregistré, le bras va mettre à jour le CATALOGUE (piste réservée à cela). Alors si vous interrompez cette écriture, adieu mon p'tit CAT... Et puis, vous risqueriez aussi d'abîmer la mécanique.

- Vous avez du mal à écrire sur les étiquettes de disquettes, surtout les AMSOFT, parce que le papier est trop "glacé". Voici le truc : gommez énergiquement le papier ; cela le rend plus mat et le stylo bille ou le crayon "mord" alors dessus. Sinon, n'hésitez pas à coller par dessus une étiquette blanche auto-adhésive. C'est pas plus moche et c'est plus pratique.

- Prenez l'habitude de toujours stocker vos disquettes avec la PROTECTION D'ECRITURE en place. Une malheureuse étourderie est si vite arrivée...

- Sur vos disquettes de travail, recopiez le petit listing 1 qui y fera le MENAGE

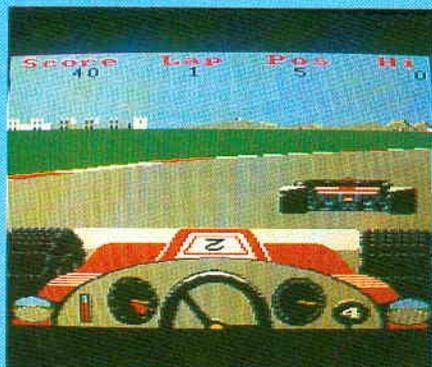
Après RUN "MENAGE" la ligne en haut de l'écran présente ses diverses activités. Vous n'aurez qu'à presser la LETTRE INITIALE (sans faire ENTER), soit C pour CAT, E pour ERASE (puis le nom du fichier ou programme), R pour RENAME (il demande alors l'ancien et le nouveau nom), B pour effacer tous les .BAK, la barre verticale pour passer en CPM, ou Q pour quitter.

C'est un programme pour fainéants, je les adore, et vous aussi je crois...

CONCLUSION

Maintenant que vous savez comment fonctionne l'enregistrement, du moins suffisamment, et que je vous ai signalé les bourdes classiques (et leur pourquoi), vous serez impardonnables si vous vous plantez encore dans un SAVE. Et vlan ! Pas d'excuse ! Et en plus de cela, pas de jurons ; gardez-les pour vos bugs, histoire de maintenir votre vocabulaire. Ça n'arrangera rien, mais si ça vous sculage...

3D GRAND PRIX

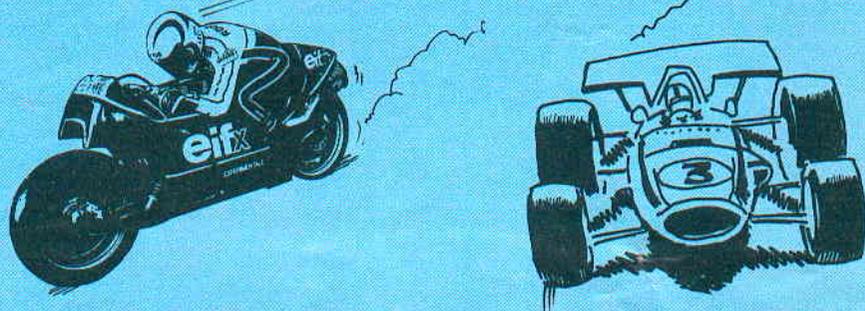


Simulation sportive

Aujourd'hui, je suis dans un état de tension pas possible... autrement dit, j'ai mon nerf !... Et encore, il ne faut pas que je me plaigne car les conditions météo sont vraiment extraordinaires : ciel bleu dégagé, piste sèche et aucune perturbation en vue. Malgré tout, la pression est sur moi car le grand prix que je vais courir aujourd'hui va être décisif pour ma place finale dans le championnat des conducteurs. Je dois absolument me classer dans les trois premiers... tout en espérant que mon adversaire de toujours n'ait pas assez d'essence pour terminer la course ou, encore mieux, qu'il casse son moteur ! (Entendons-nous bien : je ne désire rien d'autre que des dégâts matériels et je peux vous assurer que je ne suis pas allé faire un tour dans les hangars cette nuit...) Après un tour de chauffe me permettant de constater que ma voiture est en grande forme (réglée au quart de poil !), je fais un vide complet dans ma tête (je garde quand même le circuit et les autres concurrents en mémoire) et je m'élance à une vitesse folle pour atteindre ce seul et unique but : franchir le premier la ligne d'arrivée dans quatre petites heures...

3D Grand Prix est incontestablement "le classique" par excellence de la simulation sportive automobile. Vous vivez la course comme si vous y étiez puisque vous êtes carrément au volant de votre véhicule. Sur chaque circuit, vous devez parcourir 3 tours complets avant de pouvoir préten-

SPECIAL SPORTS MECANIQUES



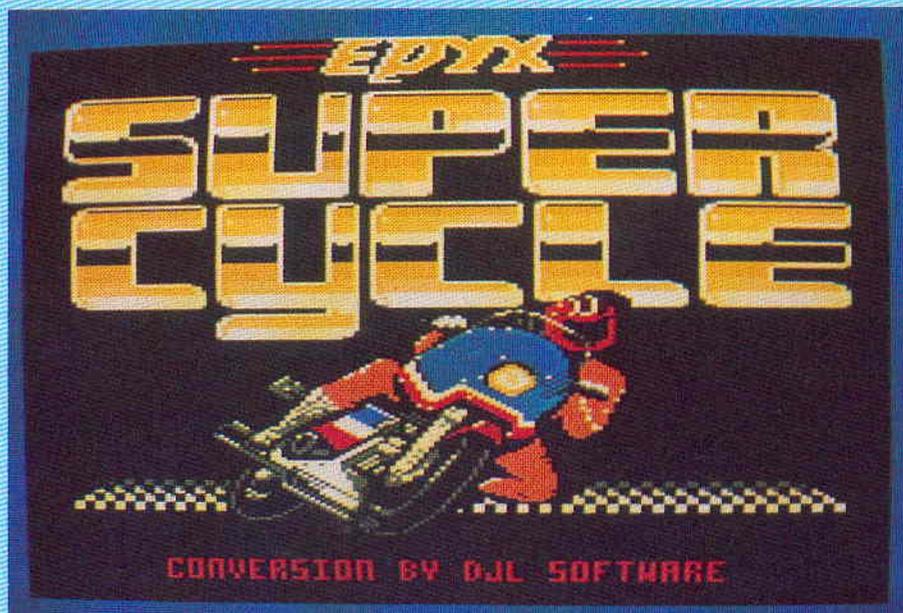
dre passer au circuit suivant... à condition de figurer dans le trio de tête, bien sûr ! Bien entendu, plus vous progressez et plus le circuit est difficile sans compter les autres concurrents qu'il est de plus en plus ardu de rattraper !... Bref, avec ce logiciel bien dessiné qui

répond à toutes vos impulsions grâce à une bonne animation, vous allez "bouffer" de la poussière et faire vibrer vos tympans car vous risquez de rester "coincé" dans votre siège pendant un bon moment... A toutes fins utiles, prévoyez un extincteur pour les sorties de piste !

SUPER CYCLE

Simulation sportive

Toutes les roues avant des motos se trouvent sur l'extrême bord limite de la bande blanche du départ car il n'y a pas un seul cm à perdre ! Tous les moteurs vombrissent à l'occasion, faisant percevoir par la même occasion toute la tension qui se trouve accumulée dans chacun des pilotes...



Lorsqu'enfin le drapeau du départ s'abaisse, les motos ne font qu'un seul et même bond en avant en rugissant de plaisir face à la libération soudaine qui leur est donnée... Sur votre bolide rouge éclatant, vous ne perdez pas une seconde pour passer la deuxième puis pour enclencher enfin la troisième vitesse et avoir ainsi le maximum de puissance pour dépasser les autres concurrents. Mais, attention ! La vitesse ne suffit pas ! Il faut également piloter avec la tête car si vous arrivez vite dans une courbe, vous finirez votre course dans les platanes (ce qui ne borde pas très souvent les circuits, il faut le reconnaître...). Vous devrez alors réparer le plus vite possible car le tour que vous avez à effectuer est toujours lié à un compte à rebours.

Par ailleurs, il y a des adversaires qu'il faut dépasser ; tous les coups ne sont pas permis mais puisqu'ils ont toujours une fâcheuse tendance à se rabattre sur vous lorsque vous arrivez, on ne vous dira rien

si, par hasard, vous avez un petit coup d'épaule amical !...

Vous avez terminé dans les temps les trois premiers circuits et vous êtes fier de vous ? Croyez-moi, c'est bien mais tout ce que vous avez fait jusqu'à présent, ce n'était que du gâteau face à ce qui vous attend ! Vous allez commencer à avoir du mal à aller vite et à ne pas vous étaler pour cause de taches d'huile, de barrières où même de routes qui rétrécissent !... Sans compter que vous avez choisi le premier niveau et qu'à ce stade, on vous donne nettement plus de temps pour parcourir le circuit que dans les niveaux 2 ou 3 !

Tout est réuni pour rendre ce logiciel attrayant : la vitesse, une bonne réponse aux impulsions sèches et nerveuses et un graphisme vous permettant de toucher le sol du genou lorsque vous prenez un virage à grande vitesse... Bref, une belle occasion de vous défoncer sur une bécane améliorée sans trop de risques de bobos !...



ENDURO RACER

Simulation sportive

Vraoum, Vraoum ! Tous les concurrents sont face à la grille de départ. Le compte à rebours est lancé, 3, 2, 1, go ! Ma main crispée sur la poignée des gaz entame une rotation de 45° dans l'axe du guidon, ayant pour effet secondaire de provoquer une accélération soudaine du véhicule grâce aux effets du frottement roue-sol. Bref, je démarre. Mes adversaires ont une légère avance, mais la puissance de mon moteur, alliée à ma virtuosité de pilote (mais si, mais si, restons modestes), me



permettent de venir me placer en tête. Le paysage défile sous forme d'arbres et de montagnes "scrollantes". Contrairement aux logiciels du même type, Enduro Racer possède quelques bosses. Celles-ci ne sont bien sûr pas de nature à provoquer d'envol, mais elles masquent souvent des virages ou des obstacles solides. Justement, voici un petit mur de pierre. Je bascule mon joystick vers l'arrière, levant ainsi ma roue antérieure dans un mouvement gracieux. L'obstacle se franchit plus aisément et c'est alors l'occasion de vérifier l'état des suspensions ! Très souvent, on trouve de petits rochers éparpillés juste derrière le précédent obstacle. Ceux-ci semblent inoffensifs et, pourtant, il est préférable de les éviter, sinon c'est la chute brutale et l'on doit repartir à zéro en ce qui concerne la vitesse. En règle générale, il vaut mieux éviter les bas-côtés ainsi que les adversaires. La course menée à train d'enfer (189 km/h) se termine, lorsque le compte à rebours s'achève. Vous connais-

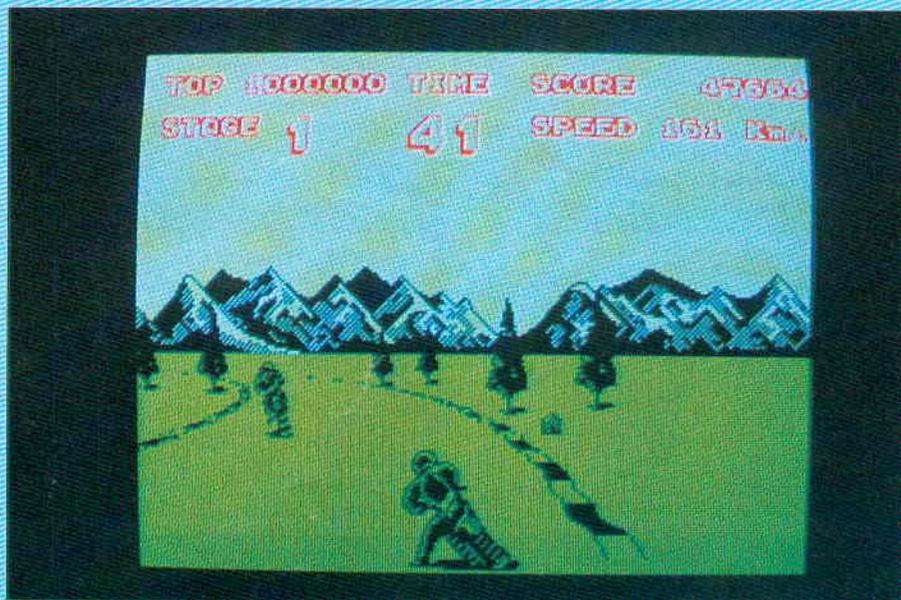


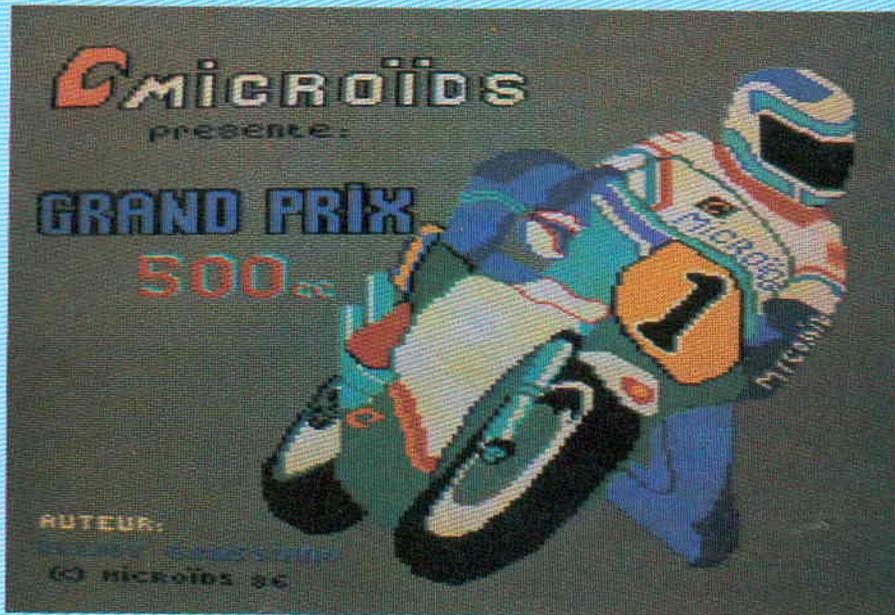
sez alors votre temps et, selon ce dernier, il vous sera possible de continuer au tableau suivant. Le désert est votre prochaine étape. Vous roulez dans le sable puisque votre roue laisse un petit nuage de poussière.

Vos adversaires sont plus variés puisque l'on trouve également des jeeps (dans un enduro ??). Et puis les termitières et les arbres morts s'ajoutent aux obstacles dangereux.

Toute cette action débridée se trouve intégralement dans Enduro Racer, adaptation d'un célèbre jeu d'arcade. Si les couleurs sont plutôt tristounettes (parce que peu nombreuses), le graphisme, lui, est très fouillé. Les arbres en sont les meilleurs exemples. L'animation bien que légèrement saccadée est assez satisfaisante.

Mais assez parlé logiciel, il est temps d'enfiler bottes, gants, combinaison et casque (pas forcément dans cet ordre) pour affronter le chronomètre et les cinq manches qui vous attendent.



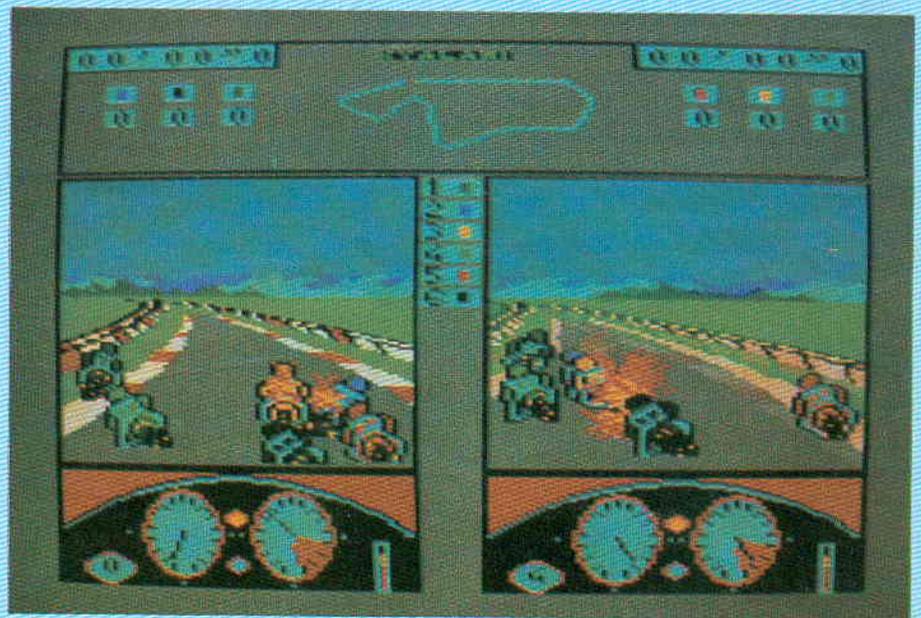
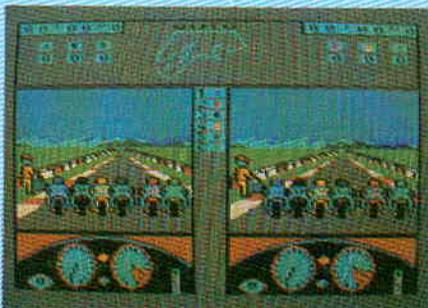


GRAND PRIX 500 cc

Simulation Sportive

Grand Prix 500 cc est à la moto ce que 3D Grand Prix est à la voiture : c'est-à-dire une simulation. On retrouve d'ailleurs les éléments qui ont fait le succès de la version quatre roues, c'est-à-dire : défilement des bandes rouges et blanches de chaque côté de la piste et scrolling du paysage de fond. Mais la particularité de Grand-Prix est d'offrir sur le même écran deux vues différentes du circuit !

Mais revenons au départ. Point de passage obligé avant d'enfiler la combinaison de cuir, une série de questions vous proposent de reprendre une partie en cours, d'entrer le niveau de jeu (débutant, confirmé ou professionnel), puis le mode : démo, 1 ou 2 joueurs. Le nom du pilote ainsi que la couleur de sa moto sont les sujets des questions suivantes. Les téméraires qui choisiront le patronyme de Spencer ou Mamola devront être à la hauteur de la réputation des sus-nommés... Dans la configuration à deux joueurs, l'un des adversaires utilise le joystick pendant que



l'autre use ses petits doigts sur le clavier (à moins, bien sûr, de posséder le doubleur de joystick).

Ce n'est pas fini, il reste encore à entrer le circuit sur lequel se déroulera la course. Vous avez le choix entre douze grands prix (de Kyslami à Misano). Si vous êtes vraiment en forme, il existe une option championnat du monde qui permet de couvrir les douze épreuves les unes à la suite des autres !

Enfin, dernière question avant le début des hostilités : choisissez-vous un entraînement en deux tours ou bien la course (en neuf tours) ? L'option entraînement se joue à deux. Si vous êtes seul, c'est l'ordinateur qui pilote votre adversaire.

Enfin apparaît l'écran de jeu ! Comme je vous l'avais dit plus haut, les deux vues de la piste permettent de vivre la course sous deux angles différents.

Je vous emmène faire un tour de circuit. Les quatre motos (bien sûr, il y a deux vues différentes, donc $2 \times 2 = 4$) vues de dos sont prêtes à partir, le petit bonhomme à gauche abaisse son drapeau. C'est le moment d'enclencher à fond le joystick vers l'avant et d'appuyer simultanément sur le bouton de tir. Cela a pour effet de manœuvrer la boîte de vitesse. En ligne droite, pas de problème : en 4^e et à fond, il n'y a pas d'obstacles, vous pouvez vous défouler. En revanche, il est préférable de ralentir et de changer de vitesse lors de virages. En effet, le moindre frottement sur la barrière et votre moto se trouve entourée de petites flammes, votre vitesse tombe à zéro et vous perdez de précieuses secondes. Votre adversaire, lui, ne commet pas de faute et arrive le premier. Nullement découragé par cet échec, vous décidez de tenter la course en neuf tours. Une petite différence : vos adversaires sont maintenant au nombre de cinq ! Il faut reconnaître que la présentation est superbe. Il reste malgré tout quelques

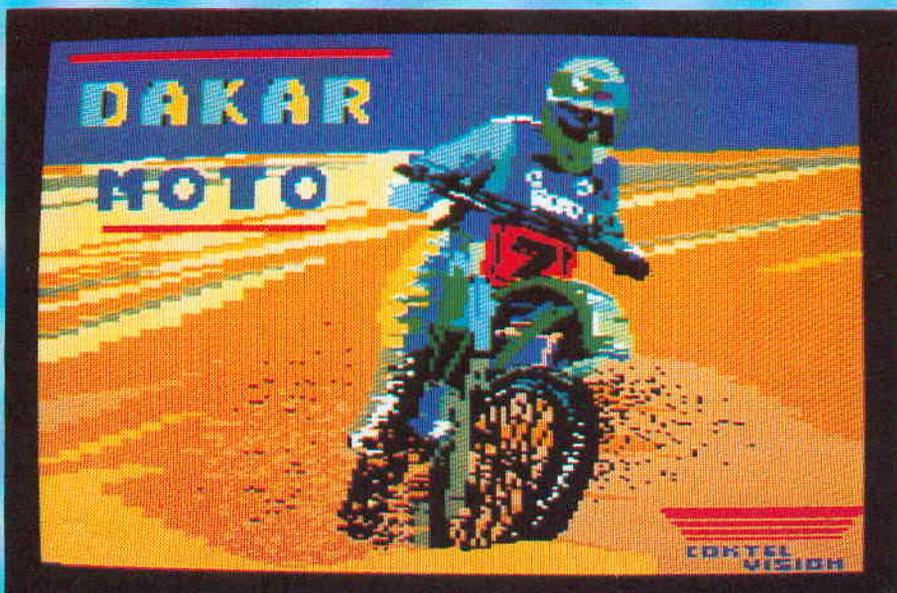
petits défauts : le maniement de la moto est assez difficile, le temps de réponse entre l'appui sur une touche et la réaction de l'engin est assez long. On a parfois de la peine à relever sa moto pour partir en ligne droite.

La gestion des sprites est parfois étrange : une moto peut se trouver à la fois devant et derrière vous, suivant l'écran observé ! Parmi les bons points : le son et le graphisme plutôt réussis. Dans les virages, la moto se penche graduellement et l'on perçoit le changement de régime lorsque les vitesses sont passées. Un jeu à l'intérêt constant, dont le principal attrait réside dans l'affrontement que peuvent se livrer les pilotes en herbe.

DAKAR MOTO

Simulation sportive

C'est bien la première fois que je ne participe pas au réveillon du Nouvel-An ! Mais, que voulez-vous, il faut savoir ce que l'on veut dans la vie... Et moi, cette fois, j'ai préféré rester dormir dans mon lit plutôt que de participer à l'orgie traditionnelle ! Vous pensez que je suis complètement folle ? Non, car, en fait, j'ai une très bonne raison pour être fraîche et dispose en ce 1^{er} janvier à l'aube... La grande



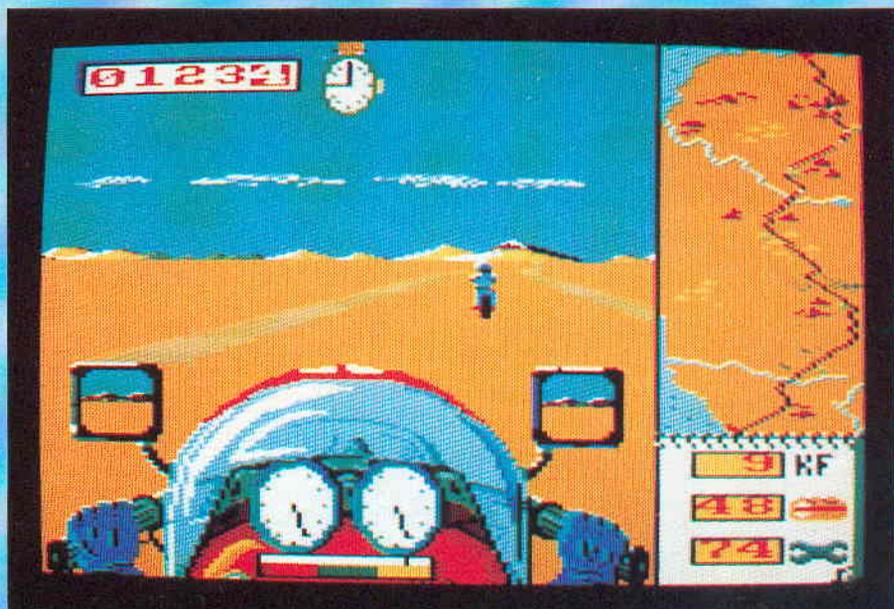
aventure du Paris-Dakar va enfin commencer et cette année, je participe à cette course accompagnée de ma fidèle moto que j'ai équipée à toute épreuve (du moins, je l'espère !).

Après avoir fait un plein de victuailles pour ma moto et moi-même, respectivement nourriture et pièces détachées (ou plutôt le contraire !), je sens l'angoisse qui m'étreint en attendant le signal de mon départ... Il arrive enfin et c'est par un soleil (magnifiquement réalisé, il faut bien le dire) que je salue la capitale qui ne me reverra que dans un mois.

Cinq autres concurrents étant partis avant moi, mon seul objectif est de les rejoindre et de les dépasser en ménageant au maximum ma "bécanne". Bien entendu, je veux être la première à atteindre Dakar, mais il faut bien se dire que ce n'est pas en allant "tout schuss" que le but sera atteint. Je dois bien étudier le trajet que j'ai à emprunter et au besoin savoir prendre des risques dûment mesurés en prenant des

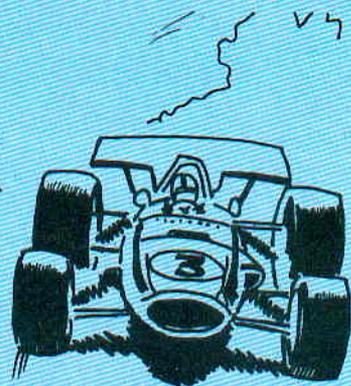
raccourcis (mais uniquement lorsque cela semble judicieux car les raccourcis coûtent chers en pièces détachées). Je ne sais pas encore l'issue de la course mais une chose est certaine : j'irai contre vents et marées (pardon, vents et sables...) jusqu'au bout de mes forces... à moins que ce ne soit jusqu'au bout de mes pièces détachées... ou alors du temps qui m'est imparti pour faire tout le parcours !...

Pour ce qui est de la réalisation de ce logiciel, vous prenez Dakar 4x4, vous remplacez juste le tableau de bord de la voiture par celui d'une moto et vous obtenez Dakar Moto ; je sens que, comme moi, vous vous posez une question (qui a son poids !) : à quand Paris-Dakar en camion ?... Vous avez donc sur la partie droite de votre écran la carte avec le trajet que vous empruntez, votre position et celle de vos concurrents. Sur la partie gauche, vous êtes "sur le terrain", aux commandes de votre moto... avec la piste qui se déroule... infinie et monotone !



GRAND-PRIX SIMULATOR

Simulation sportive



Simulator = simulateur. Grand-prix = grand-prix de formule 1. Bon d'accord, on connaît déjà : la vue en 3D, les bordures rouges et blanches qui défilent à toute vitesse, le bruit du moteur, les panneaux publicitaires. Eh bien non, pour une fois



les concepteurs ont préféré prendre un peu de recul ou plutôt un peu de hauteur. Tant et si bien que le circuit est vu dans son intégralité. Malheureusement, si le graphisme du circuit est plutôt réussi : petits arbres vert pomme, tache d'huile, en revanche, les voitures ne sont pas des chefs-d'oeuvres de réalisme, en effet, les petits rectangles gris et orange qui s'agitent sur la piste sont censés être des bolides aérodynamiques.

Après le choix des touches (important dans le cadre de l'option "2 joueurs"), la partie peut réellement commencer. Les formules 1 (!) sont alignées sur la grille de départ. Dans toutes les options, la voiture grise (celle de l'ordinateur) est toujours présente. Méfiez-vous d'elle, elle est très rapide ! Le compte à rebours s'affiche en haut de l'écran sur le panneau lumineux, tandis que l'ordinateur, égrène d'une voix

métallique la série de chiffres : three, two, one, go ! Il suffit de maintenir le joystick en avant pour accélérer. Mais attention, en agissant ainsi le véhicule devient vite incontrôlable, principalement dans les virages. La voiture pilotée par l'ordinateur commet beaucoup moins de faute. Il faut absolument la talonner pour espérer la battre sur le fil. Quelques obstacles sur la première piste : un passage sous un pont, une tache d'huile et des barrières de sécurité. Tous ces charmants éléments vous permettront de vous retrouver dans le décor. Une petite marche arrière, et vous voilà de nouveau sur la piste.

Sur votre parcours, vous trouverez parfois de petites clés à molette, ramassez-les, elles vous donnent un bonus.

Grand-prix simulator est un logiciel qui, de part sa qualité graphique et son prix (une vingtaine de francs) mérite de figurer dans toute bonne logithèque.

BUGGY 2

Simulation sportive

Je vous recommanderai particulièrement ce logiciel par une journée de grande chaleur car vous serez au moins dans de bonnes conditions pour supporter l'âpre chaleur du désert et pour vous préparer à manger quelques grains de sable.

Car ce n'est rien d'autre qu'une fantastique traversée du désert qui vous est proposée et, en plus, à bord d'une Buggy ! (Alors, la permanente, je ne vous raconte pas...). Pour commencer, vous partez à une allure que l'on peut qualifier de vertigineuse et comme vous n'avez pas d'in-



fluence sur la vitesse, je ne peux que vous conseiller de vous accrocher dans les virages...

A peine avez-vous démarré que se dressent devant vous plusieurs bidons d'essence ; vous vous crispez sur votre volant mais vous vous rendez bien compte qu'il n'y a pas suffisamment de place pour passer entre deux bidons... Alors, vous allez exploser lamentablement contre l'un d'eux, cinq secondes après le départ ? Mais non car, au dernier moment, vous remarquez un tremplin et vous vous envoyez dans les airs...

Le comble de ce jeu, c'est de passer son temps à éviter la collision avec des bidons d'essence pour remarquer que, parallèlement, votre réservoir se vide inexorablement. Allez-vous devoir abandonner faute de carburant ? Heureusement non, à con-

dition toutefois d'être rapide et habile pour passer entre deux poteaux blancs que vous apercevez au dernier moment. Dans ce cas, vous repartez avec une Buggy toute neuve, le plein d'essence, le cendrier vide, etc...

Avec Buggy 2, vous avez dans les mains un jeu véritablement rapide... Si rapide d'ailleurs que pendant les cinq premières minutes, vous avez envie d'abandonner ou, pire encore, de jeter votre joystick dans l'écran de votre Amstrad. Je vous conseille malgré tout de persévérer car vous verrez que les réflexes se forment petit à petit. Dans ce logiciel, vous évoluez à une allure démente grâce à une bonne animation qui est soutenue par un graphisme soigné quoiqu'un peu nu (seulement, que trouve-t-on dans le désert ?).

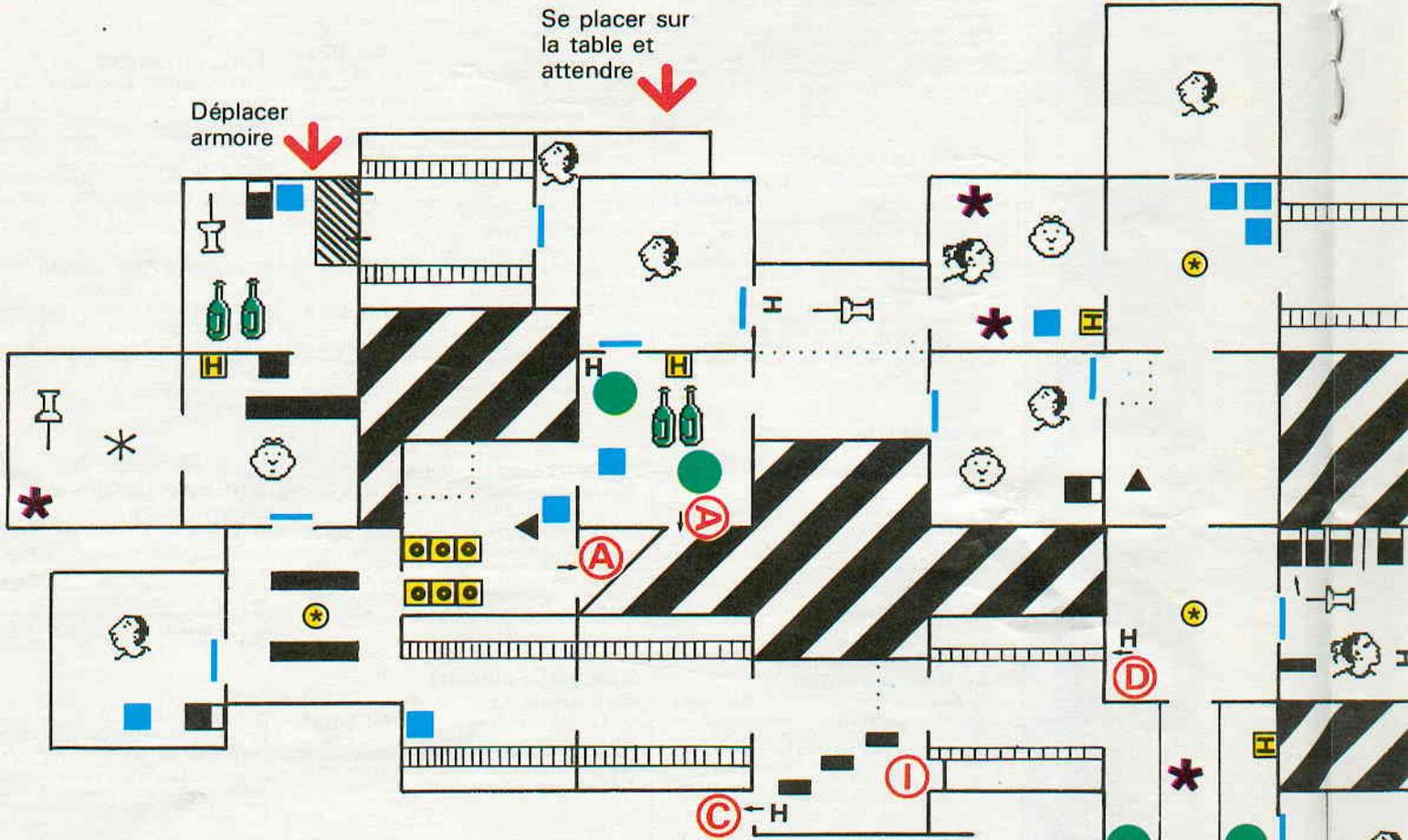


CRAFTON

& XUNK

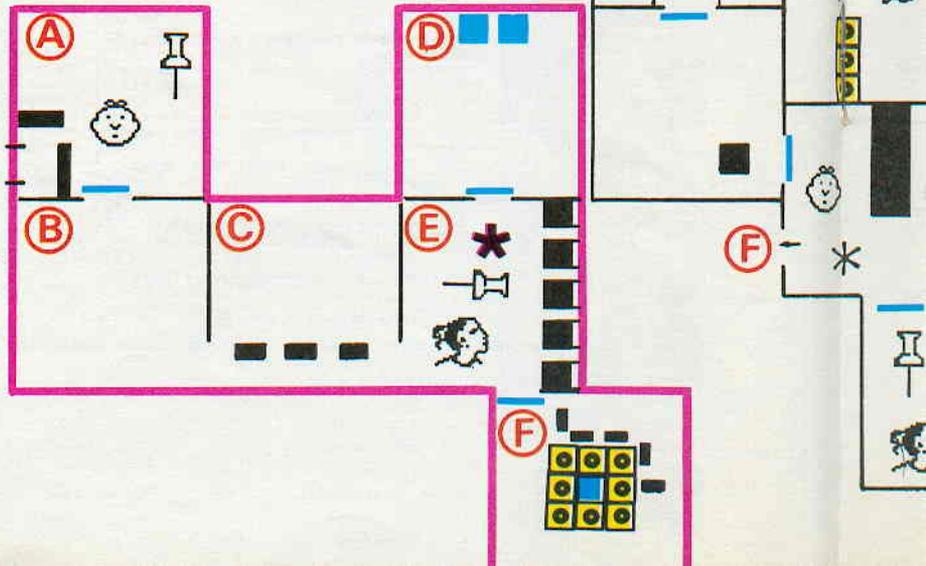
Se placer sur
la table et
attendre

Déplacer
armoire



Normalement, si vous avez gagné,
CRAFTON saute de joie dans la salle
de l'ordinateur.

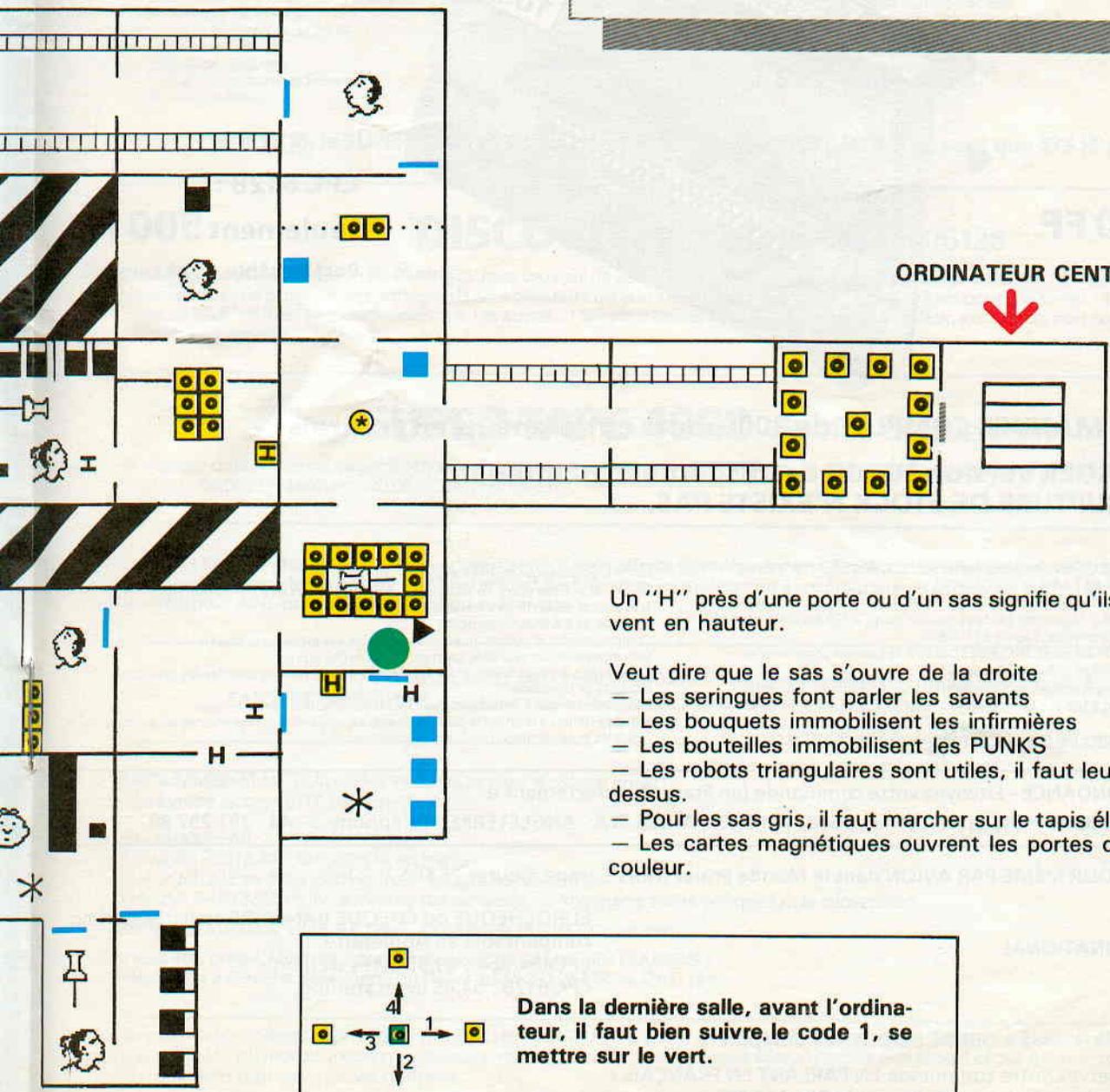
ETAGE →



Pour tuer les robots, il faut utiliser
les bougies, le poivre et les
bouteilles de poison.

Damien MARECHAL

	Point de départ
	Mur franchissable sans objet
	Carte magnétique (bleue - rouge - verte)
	Savant
	Seringue
	Infirmière
	Punk
	Cabine holophonique (énergie)
	Ventilateur
	Lit
	Bouteille verte
	Tapis électriques
	Fleur
	Robot triangle
	Champ magnétique



ORDINATEUR CENTRAL



Un "H" près d'une porte ou d'un sas signifie qu'ils se trouvent en hauteur.

- Veut dire que le sas s'ouvre de la droite
- Les seringues font parler les savants
 - Les bouquets immobilisent les infirmières
 - Les bouteilles immobilisent les PUNKS
 - Les robots triangulaires sont utiles, il faut leur monter dessus.
 - Pour les sas gris, il faut marcher sur le tapis électrique.
 - Les cartes magnétiques ouvrent les portes de même couleur.

Dans la dernière salle, avant l'ordinateur, il faut bien suivre le code 1, se mettre sur le vert.

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

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

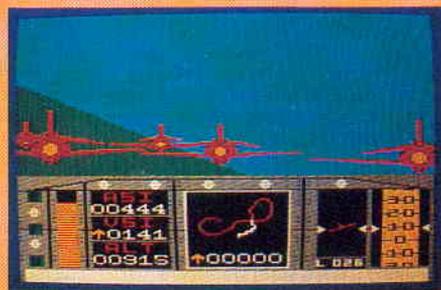
RED ARROWS

Simulation

Les "Red Arrows" ou "flèches rouges" sont l'équivalent britannique de notre patrouille de France. Ce logiciel vous entraîne à bord d'un avion à réaction en tant que pilote. Red Arrows mélange simulateur de vol et jeu d'arcade. Il ne suffit pas en effet de savoir piloter, encore faut-il naviguer en harmonie avec les autres appareils. On vous a épargné les périodes les plus difficiles, c'est-à-dire le décollage et l'atterrissage : vous êtes directement plongé au cœur de l'action. Un scanner vous donne votre position relative. Les autres instruments sont de moindre utilité



puisque le plan de vol est tracé dans un écran : votre trajectoire indiquée en blanc doit "coller" aux boucles rouges. Vos



GUNSTAR

Arcade

Les forces de la flotte GUNSTAR sont prêtes à se porter au secours de la Terre en danger. Pour elle, trois pilotes ont été sélectionnés. Ce sont évidemment les plus qualifiés pour ce genre de mission.

Ces quelques lignes vous donnent le sujet même du jeu : il s'agit bien sûr d'un jeu d'arcade des plus classiques. L'aventure se déroule en cinq tableaux. Tout d'abord, une série de petits appareils volettent gracieusement autour de vous en lâchant de temps à autre une petite capsule blanche très explosive. Votre seule défense, un laser performant mais qui a tendance à chauffer très vite, alors on se calme, on ne se crispe pas sur le joystick ! Une fois les aliens détruits, il faut traverser un champ d'astéroïdes. Il ne reste plus qu'à affronter le vaisseau mère et ses multiples tourelles. Ces dernières sont très difficiles à détruire. Après ce petit effort, il faut encore dire bonjour au gentil robot ALLOY. Puis, il sera temps de remplir les réservoirs. Encore une journée de dur labeur qui s'achève. Gunstar est un banal shoot "em" up bénéficiant tout de même d'un bon graphisme.

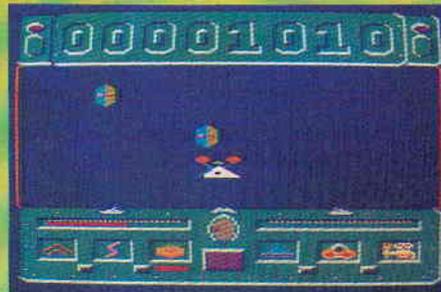


points de repère sont constitués par l'avion de tête Red Leader et Red 9 toujours à votre droite puisque vous êtes Red 8. Ces points de repère sont utiles lors des différentes phases de passage d'une formation à l'autre. Si le concept du jeu est intéressant, en revanche le graphisme n'est pas convainquant et le bruit des réacteurs n'est pas des plus réalistes. Un jeu original, mais qui aurait gagné à être mieux fini.

THUNDER ZONE

Arcade

Un jeu d'arcade qui se déroule dans l'espace avec tout un tas de méchants à vos trousses. C'est original, non ? Comme d'habitude, un vilain empereur tout moche a envahi une planète peuplée de gens paisibles. Comme d'habitude, vous êtes le héros et comme d'habitude, vous devez libérer les opprimés sous le joug du tyran. Pour cela, un seul moyen : on leur fonce dans le lard ! Les moyens mis à votre disposition sont les suivants : rayon laser, rayon gamma, un draineur d'énergie, un compas, un écran de protection hyperspace, une unité de réparation. Vous avez là de quoi trancher, couper et taillader parmi les rangs ennemis. Le graphisme est tout de même plus amusant que le scénar-

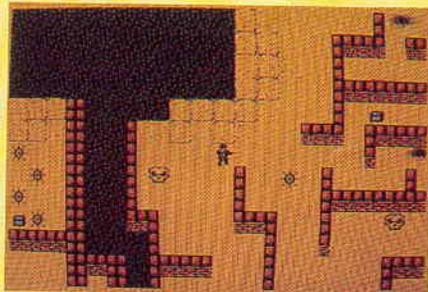


rio : extra-terrestres trépanant à l'intérieur des soucoupes et navettes en forme de hot-dogs. Pour le reste, il faut surveiller le niveau d'énergie de votre vaisseau et celui des adversaires. N'oubliez pas d'effectuer les réparations nécessaires et volez au secours des braves habitants de Flavious V. Mort au tyran !

PROFANATION

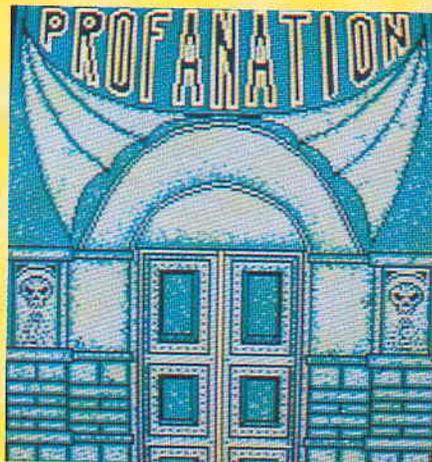
Arcade

Lorsque vous lisez un titre semblable, vous pensez à une sombre histoire de lieux sacrés et inviolables, sous peine d'enfer éternel, que vous allez bien sûr découvrir sans aucune appréhension puisque vous êtes un, que dis-je, le héros sans peur et sans reproche que rien n'effraie. Quelques instants de contemplation devant la jaquette et vous êtes persuadé que vous allez trouver des écrans tout simplement superbes !



Alors, plus un instant à perdre, vous prenez la disquette, faites un RUN "Jeu" et trouvez que le chargement se fait lentement tellement vous êtes impatient...

Tiens ! La page de présentation n'est pas géniale, un peu tristounette, dommage. Puis, faisant suite à la grisaille du premier écran, vous vous retrouvez complètement ébloui... par le jaune présent sur votre écran à une majorité écrasante. Et c'est à ce moment précis que vous commencez à déchanter : comment ? Il s'agit simplement d'un labyrinthe ! Alors, sans grande conviction, vous prenez votre joystick, qui est un ingrédient absolument indispensable dans ce cas et commencez à ramasser les petits coffes qui se trouvent à ce niveau. Il faut reconnaître que le petit bonhomme avec son petit fusil est bien fait et que l'animation est rapide... Votre première rencontre se passe avec une mouche géante que vous anéantissez sans problème ; par



contre, vous êtes surpris par la chauve-souris qui ne vous laisse pas de temps de réaction avant de se précipiter sur vous et de vous remettre à votre point de départ ! Les autres adversaires de ce labyrinthe sont des zombies et des insectes "percutants". Le but est bien entendu de trouver l'escalier qui permettra de passer au niveau suivant... Vous avez de quoi faire, il y en a 17 !

Bref, rien de bien original dans ce jeu, sans compter qu'à mon avis, les couleurs choisies ne sont pas les plus heureuses. A ces aspects négatifs, on peut opposer une bonne animation et un scrolling correct, mais n'allez pas vous damner cet été pour ce logiciel...

KINETIK

Arcade

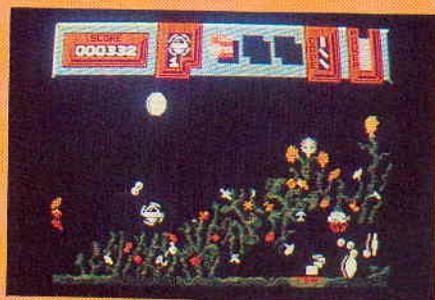
Si vous décidez de rentrer dans le monde de Kinetik, commencez par abandonner toutes vos théories et toutes vos idées préconçues sur les lois du mouvement dans l'Univers... En effet, à bord de votre vaisseau, vous pénétrez dans un monde où tout n'est que chaos et où le simple fait de vouloir se déplacer devient un véritable tour de force... Tout en constituant une réelle épreuve pour votre système nerveux ! Tout à fait logiquement, vous devez rétablir les lois du mouvement suivant leur



équilibre naturel et vous y parviendrez en délivrant le mot de paix entre les mains du Kinemator. Dans chaque zone de Kinetik que vous explorez, vous avez 7 % de chance de trouver une lettre du mot que vous devez délivrer, alors je ne dirai en tout et pour tout que deux mots : bonne chance !

Vous disposez dès le début de trois hydrovaisseaux sphériques et cela ne représente pas un gros capital face à la multitude d'ennemis qui sont présents : phosphores rouges (mortels) et jaunes, Gwerms, Star-mœbas, balles obstacle, discoïdes et lames... Sans compter toute la végétation qui semble accueillante et luxuriante de par son abondance, mais attention ! Ce n'est qu'une impression... De plus, vous démarrez votre mission complètement nu : à votre charge de vous équiper au long de votre progression d'un écran de protection déflecteur, d'un pulvérisateur chimique, de

propulseurs de contrôle ou d'anti-gravité, sans compter le système téléporteur. De plus, le niveau d'énergie de votre vaisseau peut s'affaiblir très rapidement, alors n'oubliez pas de recharger vos accus en vous immergeant dans un point d'eau... Avec Kinetik, vous ne devez pas appréhender toutes sortes de rebondissements, car vous en aurez tant et plus (contrôlés et non contrôlés) que j'ai bien peur que vous ne terminiez par acquérir un mouvement de la tête allant de bas en haut et de haut en bas... Le logiciel apparaît très coloré, puisque tout le fond du décor est noir, avec un graphisme soigné, minutieux et précis. Par contre, vous devez rétablir les lois du mouvement de l'Univers, mais parallèlement, vous ne risquez pas, à mon avis, de délirer.

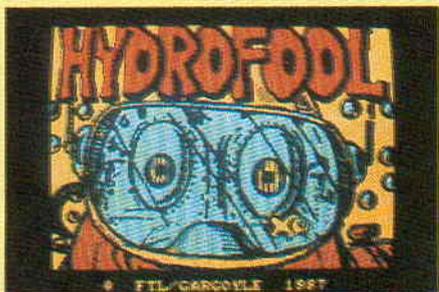


HYDROFOOL

Arcade/Aventure

Mon pauvre SWEEVO ! Tu t'es encore embarqué dans une drôle d'histoire. Quelle idée d'avoir accepté de nettoyer le Death Bowl. Le nom de cette planète aquatique aurait dû te faire fuir. Mais, bien sûr, tu as obéi à ton vieux maître et te voilà dans le pétrin.

Tu sais pourtant que l'eau n'est pas un élément pour les robots. La rouille te guette ! Heureusement que l'on trouve quelques bidons d'huile pour se refaire une santé ! La mission semble pourtant simple : pour ôter toute trace de pollution dans les eaux de Death Bowl, il suffit de retirer les quatre bouchons qui retiennent le liquide oxyhydrogéné à la surface de la planète. Seu-



lement, on avait omis de te dire que les bouchons devaient être enlevés selon un ordre précis et par l'intermédiaire de quatre objets représentés dans les blocs autour du bouchon. Enfin, tu n'étais pas au courant de la présence de créatures aquatiques peu sympathiques.

Ta mission s'annonçait donc difficile. Un premier tourbillon t'entraîne vers le bas. Tu te retrouves alors dans une grotte sombre. Quelques rochers parsèment le fond. De temps à autre, des bulles de gaz jaillies d'on ne sait où montent à la surface. Sweevo peut se placer sur ces bulles et ainsi atteindre les niveaux supérieurs. Pour le moment, la recherche doit se porter sur le premier bouchon. Une fois celui-ci découvert, il s'agit de trouver les quatre objets. C'est bien sur cette quête qui va se révéler dangereuse pour votre santé. Chaque obstacle un peu important (algue, coquille St-Jacques, rochers) égratigne votre combinaison de plongée et diminue l'indicateur du "rustinomètre".

Lorsque le niveau est à zéro, Sweevo est propulsé vers la surface : la mission a échoué. Il est possible de ramasser des armes : tridents, fer à cheval. Les muni-



tions sont limitées à trois unités. Pour détruire vos ennemis, il faut les toucher puis tirer : il se dissolvent alors dans un nuage de gaz. Cette opération vous fait perdre quelques points de "rustines", mais cela vous permet d'ouvrir certaines portes et d'accéder ainsi à d'autres salles.

Ce jeu rappellera de bons souvenirs aux aficionados de Knight-Lore, Alien 8 et autres, Bat-man avec cette fois-ci un univers beaucoup plus humide. Le graphisme est un pseudo 3D, ce qui rend le déplacement du personnage hasardeux. Heureusement, l'ombre permet de suivre les pérégrinations de Sweevo. On évite ainsi bien des pièges. Quant à l'animation, il n'y a rien à en dire : elle est très bien faite. N'oublions pas la musique, superbe elle aussi et qui joue un rôle dans l'attrait du jeu.

Que tous les idiots de l'eau (Hydrofool) plongent à leur tour pour récupérer ce logiciel aquatique.

LIVINGSTONE

Arcade/Aventure

Docteur Livingstone, je présume ? C'est par cette phrase, universellement connue, que s'achève l'aventure d'Henry Morton Stanley.

En effet, après bien des péripéties dans la jungle africaine, le journaliste Stanley retrouvait l'explorateur Livingstone.

Dans la peau du journaliste, on trouve... le joueur. Le petit explorateur avec son



casque colonial, c'est vous. J'en profite pour ouvrir une parenthèse : le graphisme est vraiment mignon : on dirait un dessin animé. Les couleurs sont bien choisies et les animations amusantes. Bien entendu, l'environnement vous est hostile. Dès le premier tableau, vous êtes coincé entre deux monticules : seule solution, choisir l'icône numéro 4 (la perche) et appuyer sur le bouton de tir. L'indicateur en bas d'écran défile, modulant la force du mouvement. En lâchant le bouton, vous vous retrouvez au sommet de l'obstacle.

N'avancez plus ! Sinon, vous tombez dans la fosse subtilement cachée sous des branches. Vous ne m'avez pas entendu et vous voilà prisonnier d'un réduit plus qu'inhospitalier. Enfin, heureusement que je suis là : vous voyez la petite manette bleue au plafond du trou. Un coup habile de boomerang, voilà le contact inversé et la porte ouverte. Il ne vous reste plus qu'à



repartir à zéro en prenant garde aux serpents, aux plantes carnivores, aux singes, aux piranhas, aux chasseurs fous, au sable mouvant, j'en passe et des meilleures. Le but de toute cette agitation : retrouver cinq pierres sacrées qui permettront l'entrée dans le temple, ainsi que la découverte de Livingstone.

N'oubliez pas de vous ravitailler en vivres et en eau et apprenez à contrôler la trajectoire du boomerang : c'est très utile !



SAMOURAI TRILOGY

Arcade

La superbe jaquette vous présente un samouraï en tenue de combat, le sabre à la main. Vous avez ainsi les éléments prin-



La sélection peut s'effectuer parmi quatre critères : l'adresse, la vitesse, la résistance et la force.

A vous de faire le bon choix pour contrer au mieux votre opposant. Ensuite, il faudra vous entraîner selon trois méthodes au choix parmi douze. Une fois toutes ces opérations effectuées, le combat peut commencer. Chaque position du joystick permet un mouvement différent. De plus, chaque épreuve apporte ses propres déplacements.

Le graphisme et l'animation ne sont pas des modèles du genre, mais restent corrects. Ce qui fait l'attrait du jeu, c'est l'attention portée à la préparation des combats.

Un dernier conseil : n'achetez surtout pas la version cassette, les chargements de face à face sont longs, très longs !

cipaux du jeu : l'action se déroule au Japon, à l'époque médiévale et le pacifisme n'est pas de rigueur. Votre destinée : devenir le meilleur samouraï. Vous êtes entré dans la plus grande école de formation, mais aussi la plus difficile. Votre guide spirituel Chu-Yu, grand maître du temple est là pour vous conseiller et vous juger. Pour atteindre la distinction de samouraï, il va vous falloir passer par de nombreux combats. Au premier niveau, c'est le karaté qui est à l'honneur. Ensuite viendra le kendo, puis l'épreuve ultime qui décidera de votre sort. Au départ, une liste d'adversaires vous est proposée. Chacun porte un nom et une histoire. L'un est si rapide qu'il parvient à semer son ombre, l'autre est capable de soulever un rocher de deux tonnes à mains nues, etc. Toutes ces mini-histoires ont pour but de vous révéler les forces et les faiblesses de vos futurs adversaires. Vous aurez alors la possibilité de choisir les paramètres de stratégie, d'attaque et de défense.

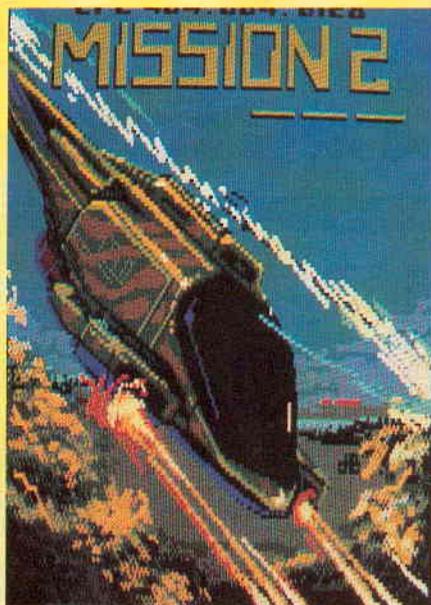


ÈRE HITS

Compilation

MACADAM BUMPER (Arcade)

Est-il vraiment nécessaire de présenter ce jeu d'enfer qu'Ere Informatique a la bonne idée de présenter en compilation ? Avec Macadam Bumper, vous avez dans les mains un flipper superbe d'une qualité de jeu ébouillissante. De plus, vous avez la possibilité de fabriquer vous-même votre flipper avec toutes sortes de pièces : cibles, tourniquets, bumpers, disques...



MISSION 2 (Arcade)

Après la terre et la mer, que reste-t-il ? Mais les airs, bien sûr ! Et vous avez la possibilité de vous envoler avec Mission 2, troisième et dernier logiciel d'Ere Hits. Au volant de votre hélicoptère de combat, vous devez tout d'abord atteindre le lieu stratégique où doivent se dérouler les com-

bats... en traversant les lignes ennemies semées d'embûches, bien entendu. Une fois parvenu sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à faire face aux nombreux combats car vous n'avez qu'une seule philosophie : vaincre ou mourir !

PACIFIC (Aventure)

Après avoir revêtu une tenue complète de scaphandrier, vous plongez au fin fond de l'océan Pacifique à la recherche de Dame Fortune. Vous évoluez alors dans des paysages formés de coraux, d'algues et de plantes, mais aussi peuplés d'animaux mortels et semés d'objets insolites qui peuvent s'avérer aussi bien utiles que dangereux.

Superbe jeu d'aventure constitué d'un graphisme remarquable et haut en couleurs...



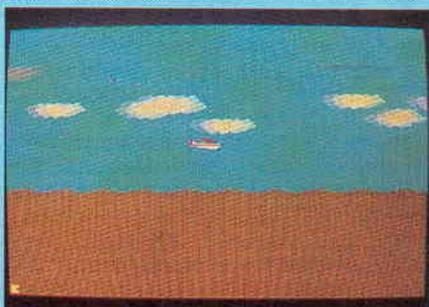
CESSNA OVER MOSCOW

Arcade

Tous les journaux ont relaté l'extraordinaire exploit de Mathias Rust. Ce jeune allemand de l'Ouest, parti d'Helsinki, a réussi à traverser une partie du territoire soviétique et à atterrir sur la Place Rouge ! Ce logiciel, sorti moins d'un mois après les événements, vous propose de rééditer cette aventure.

Pour cela, il vous faut un Cessna. Ne vous inquiétez pas : il est fourni avec le logiciel. Le reste n'est que question d'adresse. L'écran vous montre une vue latérale du

terrain, l'avion roule doucement sur la piste. Un petit coup d'accélérateur (CAPS LOCK) et le moteur surgit, il ne reste plus qu'à appuyer sur la flèche ↑ pour décoller. Mais attention, pas question d'atteindre les cieux enivrants : les radars rôdent. A la moindre alerte (vous entendez un bip), le chasseur Mig du coin vient larguer un petit missile dans votre direction. Donc, il vaut mieux voler au ras du sol. De la théorie à la pratique, il y a bien sûr un gouffre. Le relief de ces charmantes régions est assez vallonné et l'on ne compte plus les chocs contre les arbres, les collines ou les maisons. A ce propos, lors du passage au-dessus des villes, vous avez la possibilité de lâcher des tracts. Quelques points supplémentaires vous sont alors accordés. En arrière-plan, les nuages défi-



lent à une vitesse telle qu'il est possible d'imaginer qu'un nouveau modèle de Cessna possédant un moteur à réaction vient de sortir.

De temps à autre, pensez à consulter la carte pour connaître votre position et vous renseigner auprès de votre jauge de la quantité de carburant restant dans les réservoirs.

Cessna over Moscow est un jeu intéressant, mais pas follement passionnant. Il faut dire que le paysage qui défile n'est pas toujours d'une variété délirante. Essayez donc de détrôner le High-Score, (999999), il est détenu par un certain Mathias Rust.



ROBINSON CRUSOE

Aventure



En l'an de grâce 1659, j'ai pris la mer afin de faire un fantastique voyage sur mon bateau flambant neuf !... Les voyages ne sont pas toujours idylliques car, par un soir de grande tempête, une lame agressive et vorace m'a fait passer par dessus bord ! Ce qui s'est passé ensuite ? Je suis bien incapable de vous le dire car je ne me souviens que d'un grand vide et d'un trou noir.

Toujours est-il que je viens de me réveiller sur une plage au sable fin et blond. Visiblement, je me trouve sur une île qui semble déserte et hostile. Encore sous le choc, ma première pensée me fait baptiser cette île "L'île du désespoir". Néanmoins, je ne suis pas là pour me laisser abattre et il va falloir que je m'organise. Pour commencer, il serait peut-être judicieux de faire une petite expédition afin de me rendre compte des reliefs de ma nouvelle terre d'asile.

Je me décide donc à me lever et aperçoit alors un arbre magnifique avec des baies rouges, si rouges ! Mon estomac se rappelle alors instantanément à moi et je me précipite sur les mignonnes petites baies. Après m'être goinfré sans aucun problème, la question s'impose à moi : ces



fruits rouges sont-ils comestibles ?... Je trouve que je commence bien mal mon entraînement de survie. Un rapide tour de l'île me fait découvrir

un terrain plat se situant en hauteur avec vue sur la mer et où se trouve un rocher pouvant servir d'abri. Je décide donc d'installer mon campement à cet endroit car je pourrai ainsi protéger mes réserves de nourriture et de poudre tout en surveillant toute arrivée éventuelle de navire...



Le logiciel a pour objectif de présenter une adaptation du roman célèbre ; Robinson Crusoe est le premier d'une série d'aventures présentant ainsi des romans animés. Vous avez en tout et pour tout sept épisodes pour prouver que vous êtes capable d'apprendre à survivre, à vous nourrir, à vous vêtir, à vous protéger... De toute façon, vous pourrez toujours compter sur votre bon "Vendredi" (si vous vous débrouillez bien !...)

Avec chaque épisode, vous avez un écran graphique différent, tous de très bonne qualité avec, malgré tout, un très petit inconvénient : les couleurs sont, à mon goût, un peu criardes. Chaque écran évolue ou s'anime suivant les décisions que vous prenez tout au long de l'aventure... Quant à la musique, si vous voulez goûter à la beauté des écrans, faites comme moi, coupez-là...

INVITATION

Aventure

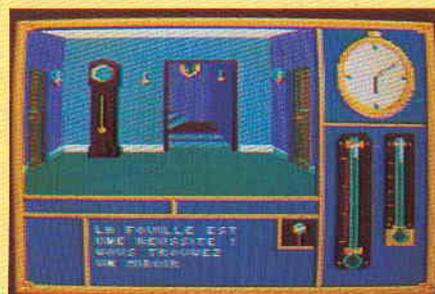
Il est 8h00 lorsque la sonnette de la porte d'entrée retentit de façon brutale, insistante et impérative. Qui peut oser me déranger un samedi matin à une heure pareille ? ... Encore sous l'effet du sommeil, j'entrouve la porte pour m'entendre dire : "Télégramme pour vous ! Signez ici..." Je n'ai pas encore eu le temps de réaliser que je me retrouve déjà toute seule.

Cherchant à connaître l'expéditeur du télégramme, je commence par regarder la signature : illisible ! Ça commence bien !

Néanmoins, je remarque qu'elle est précédée du titre : le baron... Pourtant, je ne connais personne qui fasse partie de la "Noblesse" et malgré tout, il m'invite à me rendre à son manoir pour une petite réception qu'il organise... Serait-ce en ma qualité de journaliste spécialisée en sciences occultes ? C'est fort possible car je dois reconnaître très humblement que ma réputation n'est plus à faire !...

Je décide de me rendre à ce manoir qui apparaît tout aussi "mystérieux" que son propriétaire. Au premier abord, cette résidence semble complètement déserte, aussi je trouve tout a fait normal et logique de chercher des indices en fouillant pièce par pièce. Ce que je trouve me paraît véritablement bizarre ; quelques exemples : un crucifix, des flacons, une clé, un revolver, un poignard... Y aurait-il dans cette demeure quelques maléfices à combattre ?

C'est dans cet état d'esprit que je me fais surprendre par un rat véritablement très agressif ; je n'ai pas le choix, il faut combattre jusqu'à son anéantissement total. Et tout en essayant de le vaincre, je sens bien



viens de vivre, je feuillette machinalement quelques lignes. Je découvre avec surprise la phrase suivante : livret XIII, ERMN. Cela signifie-t-il qu'il existe des codes secrets qu'il va falloir que je perce pour



qu'à chacune de ses attaques, mon potentiel de santé mentale en prend un coup !

Après avoir visité le hall et deux salons, je me retrouve dans une bibliothèque ; encore sous le choc de l'attaque que je

trouver la solution du mystère qui règne autour du baron et dans ce manoir ?

Je continue mes investigations au premier étage, tout en étant obligée de combattre périodiquement des créatures toutes plus étranges les unes que les autres. Et soudain, je me rends compte qu'il est déjà 21h00 ; je pressens qu'il faut que mes recherches aboutissent rapidement car je sais que dans ce contexte, il se passera certainement quelque chose à minuit...

Avec Invitation, vous vivez une aventure dans laquelle vous utilisez principalement quatre ordres : fouiller, lire, combattre et utiliser. Les écrans sont figés et, par conséquent, on ne peut pas dire qu'il y ait de l'action ! Par contre, le graphisme est net et vous avez la possibilité de voir chaque pièce sous plusieurs angles. Par ailleurs, au cas où vous sombreriez dans la folie après une rencontre avec le grand maître, ne comptez pas trop avoir un bout de solution dans les mains, car ce logiciel est un jeu d'aventure aléatoire, alors... Bref, Invitation est un jeu gentil qui mérite que l'on s'y arrête.

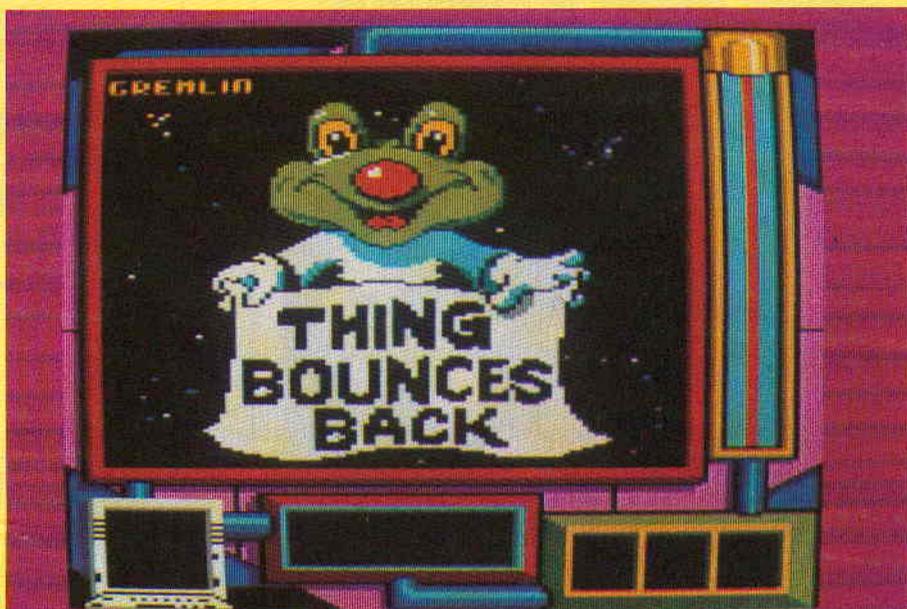
Au fait, l'action principale consiste à brûler le pentacle ; il ne vous reste plus qu'à savoir où, quand, comment...



"THING" BOUNCES BACK

Arcade

Toute la rédaction d'Amstar a l'honneur et l'avantage de vous annoncer que le glo-

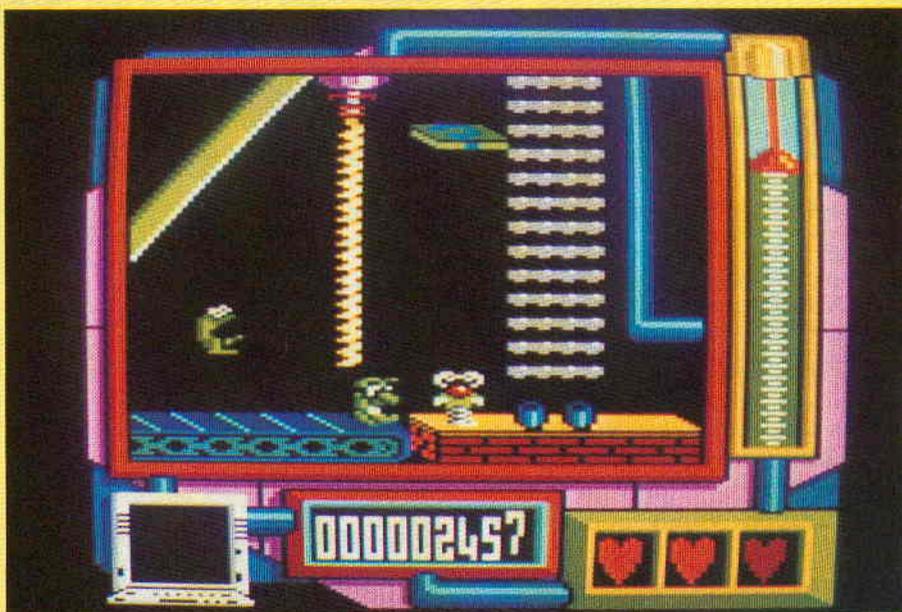


Pour avancer et pouvoir aller fouiner dans tous les coins et recoins qui composent l'usine, Thing doit évoluer dans tout un réseau souterrain de tuyaux. C'est à ce moment-là qu'il doit en profiter pour faire des réserves de carburant, car l'usine est truffée d'enzymes gloutons de toutes sortes, avides de l'énergie de Thing...

Avec Thing Bounces Back, vous vous trouvez confronté à un jeu rapide et énormément diversifié pour le nombre d'éléments qui composent chaque écran, aussi bien au niveau des ennemis que des objets qui "peuplent" chaque pièce de l'usine. A une animation rapide et sans bavure, vous ajoutez un graphisme agréable et une musique entraînante quoiqu'un peu énerveante, et vous avez de bonnes raisons de vous lancer dans la course aux constituants informatiques qui vous est proposée.

rieux héros "Thing" est de retour. La dernière fois qu'il a sévi, son ordre de mission était le suivant : sauver le monde (est-il nécessaire de le préciser ?) de l'invasion de jouets maléfiques et monstrueux venant d'une usine souterraine. Pour couronner le tout, l'instigateur de cette situation dramatique était un lutin malveillant que notre cher ami Thing n'a pas eu de mal à descendre... (Remarquez, avait-il vraiment du mérite étant donné la taille de son adversaire ?).

Dans cette suite et fin ? (cela ne tient qu'à vous), il ne reste plus qu'à en finir une bonne fois pour toutes avec cette fabrique de jouets et réussir à stopper toute production intempestive ! Pour cela, certains éléments absolument indispensables doivent être ramassés par Thing de pièce en pièce ; il s'agit de puce, listing, disque et cassette, pièces du programme qui permettront enfin de tout stopper lorsqu'elles seront réunies.



COSMIC SHOCK ABSORBER

Arcade

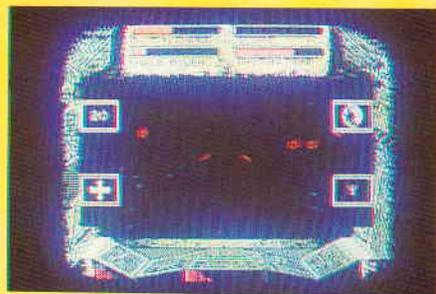
Qui a dit qu'en ce bas-monde tout fout le camp ?... Il était encore bien loin de la réalité actuelle car il se trouve qu'en ce moment précis, le temps et l'espace se désagrègent. "Grosse catastrophe", me direz-vous ! Et quelle solution au problème allons-nous mettre en oeuvre ? Bien sûr, il n'y en a qu'une et c'est... vous puisque vous êtes amortisseur cosmique, sauveur de l'Univers, etc. etc.

Vous êtes vraiment la dernière chance pour



éviter l'explosion pure et simple de la planète ; je tiens d'ailleurs à préciser que c'est le Président en personne qui fait appel à vous et votre fidèle avion de chasse "Elimineutron CZ" !... Ça va ? Pas trop mal aux mollets ?...

C'est donc rempli d'une confiance à toute épreuve que vous décollez pour votre destination finale. Je ne vous ai pas dit où cela se trouve ? Je suis vraiment impardonna-ble, je vous prie de m'excuser. Il faut tout simplement que vous vous rendiez à la source de vie même, c'est-à-dire le lac intersidéral de Vase Protozoïque. Malheureusement pour vous, pour y parvenir, vous devez traverser les différentes dimensions de chaos. Qu'à cela ne tienne ! Vous pouvez compter sur Elimineutron CZ !... Eh bien non ! Car au fur et à mesure que vous progressez, vous avez des circuits imprimés qui ne trouvent rien de plus amusant que de sauter : un coup le laser qui s'enraye, un coup la direction qui bloque... Dans ces instants qui mettent votre vais-



seau et vous-même en péril, vous devez réparer le circuit imprimé grâce au "Pistolet à phases". Mais vous sombrez dans l'hilarité lorsqu'à la première réparation, vous réalisez que vous avez oublié le manuel de réparation !... Vous avez alors 5 secondes pour mémoriser l'emplacement de tous les points du circuit imprimé et ensuite vous avez quelques secondes pour sélectionner les bonnes pièces détachées et les bonnes couleurs...

Si vous n'y parvenez pas, c'est la chute rapide et inexorable dans le grand trou noir de l'Univers !...

Redescendons sur la terre ferme pour considérer que ce logiciel fait appel à vos réflexes et à votre rapidité (bien que les commandes soient un peu molles !) d'une part mais également à votre mémoire visuelle d'autre part... Je peux vous assurer que 5 secondes pour mémoriser toutes les pièces d'un circuit, ce n'est pas long ! Par ailleurs, avec Cosmic Shock Absorber, vous avez un graphisme correct, bien fini.

PULSATOR

Arcade

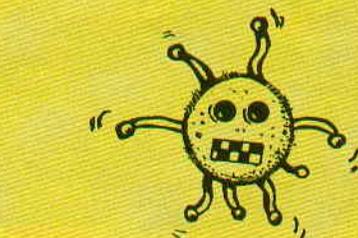
La plupart du temps, lorsque vous êtes devant votre micro-ordinateur avec un jeu d'arcade, vous avez pour mission de "tirer dans le tas" et de tout détruire... Cette fois, vous avez une image finale de sauveur puisque, tout simplement, vous devez délivrer des bébés Pulsator ou "Pulsys". Le décor se présente sous forme de dédale, mais attention, pas n'importe lequel ! En effet, il ne suffit pas de réussir à se frayer un chemin pour parvenir jusqu'au bébé...



ce serait trop simple ! Alors, il a été ajouté des robots parmi lesquels une seule catégorie (sur quatre !) n'est pas hostile à votre rencontre : ce sont les Protectron qui vous protégeront, pendant une durée de 2 mn, des attaques extérieures.

Mais les robots ne sont pas les seuls empêcheteurs de "dédaler" en toute tranquillité puisque certaines issues sont fermées par des portes numérotées ; pour libérer les issues, il suffit de passer sur des capteurs ayant le numéro désiré... enfin, pour réussir votre mission, il faut posséder une clé, objet absolument indispensable pour l'ouverture de toute cellule...

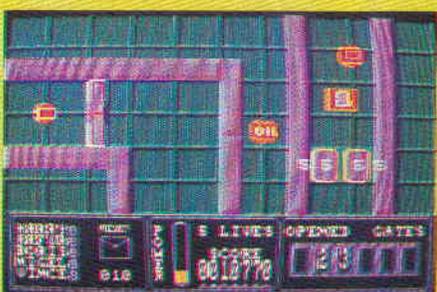
Une fois le bébé libre, vous n'avez accompli que le cinquième du jeu puisqu'il y a 5 bébés à libérer (et par conséquent cinq niveaux !) A chaque fois que vous passez au niveau supérieur, l'environnement devient plus difficile et plus dangereux ;



quant aux robots, ils deviennent progressivement plus intelligents !...

Dans Pulsator, le sujet n'a bien sûr rien de "transcendant" mais étant donné qu'il ne s'agit pas d'un simple dédale, vous devez faire intervenir une certaine part de réflexion, ce qui apporte un certain piquant au logiciel...

Par ailleurs, le graphisme est bien fini et l'animation est parfaite. Une bonne distraction entre deux bains de soleil !



MAG MAX

Une fois encore, notre planète est menacée par des hordes d'êtres mécaniques qui ne respectent que deux règles : mort et destruction. Notre seule chance réside peut-être dans le dernier défenseur du genre humain que les Sci-corps ont réussi à mettre au point avant qu'ils ne se trouvent réduits en poussière par une pluie foudroyante de rayons laser mortels.



ceau de Mag Max ; vous vous précipitez sur lui et en évitant quelques projectiles, vous vous retrouvez à l'entrée d'un cratère qui vous propulse dans les entrailles de la planète où vous attendent les autres morceaux de choix et de nombreux agresseurs ! Mais il faut absolument tenir le coup car plus vous accumulez de pièces détachées et plus Mag Max augmente son pouvoir et ses capacités de défense. Si, par un quelconque hasard ou mieux une remarquable adresse, vous parvenez à la fin d'une étape, vous devez affronter le chef des envahisseurs jusqu'à son anéantissement total avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Ce logiciel a deux avantages certains : une bonne vitesse d'animation et un scrolling qui a le mérite d'être sans à coups. Pour ce jeu d'arcade, le décor est relativement diversifié et la tactique d'action permet de varier ses coups pour atteindre les adversaires maudits et tenaces...

Les envahisseurs ne soupçonnent même pas l'existence du prototype de robot-centurion nommé Mag Max... Seulement, il y a un petit problème (car bien sûr, il fallait qu'il y en ait un !), Mag Max se trouve quelque part à l'intérieur des entrailles de la planète mais les pièces détachées qui le composent sont disséminées par-ci, par-là. Il vous incombe donc de réunir toutes les pièces...

Et c'est ainsi que vous démarrez votre petit périple à la surface de la planète dans un vaisseau qui est fort maniable, heureusement pour vous !... Car en effet, sur le sol de cette terre, se trouve une quantité incroyable de bunkers qu'il ne faut surtout pas toucher. De plus, vous vous trouvez attaqué de toutes parts par des projectiles rouges que laissent s'échapper de gros dômes rouges... Une seule solution : les détruire car ce sont des boules à tête chercheuse (heureusement que Super-Laser est là, sinon que deviendriez-vous ?) Soudain, vous arrivez en vue d'un mor-

