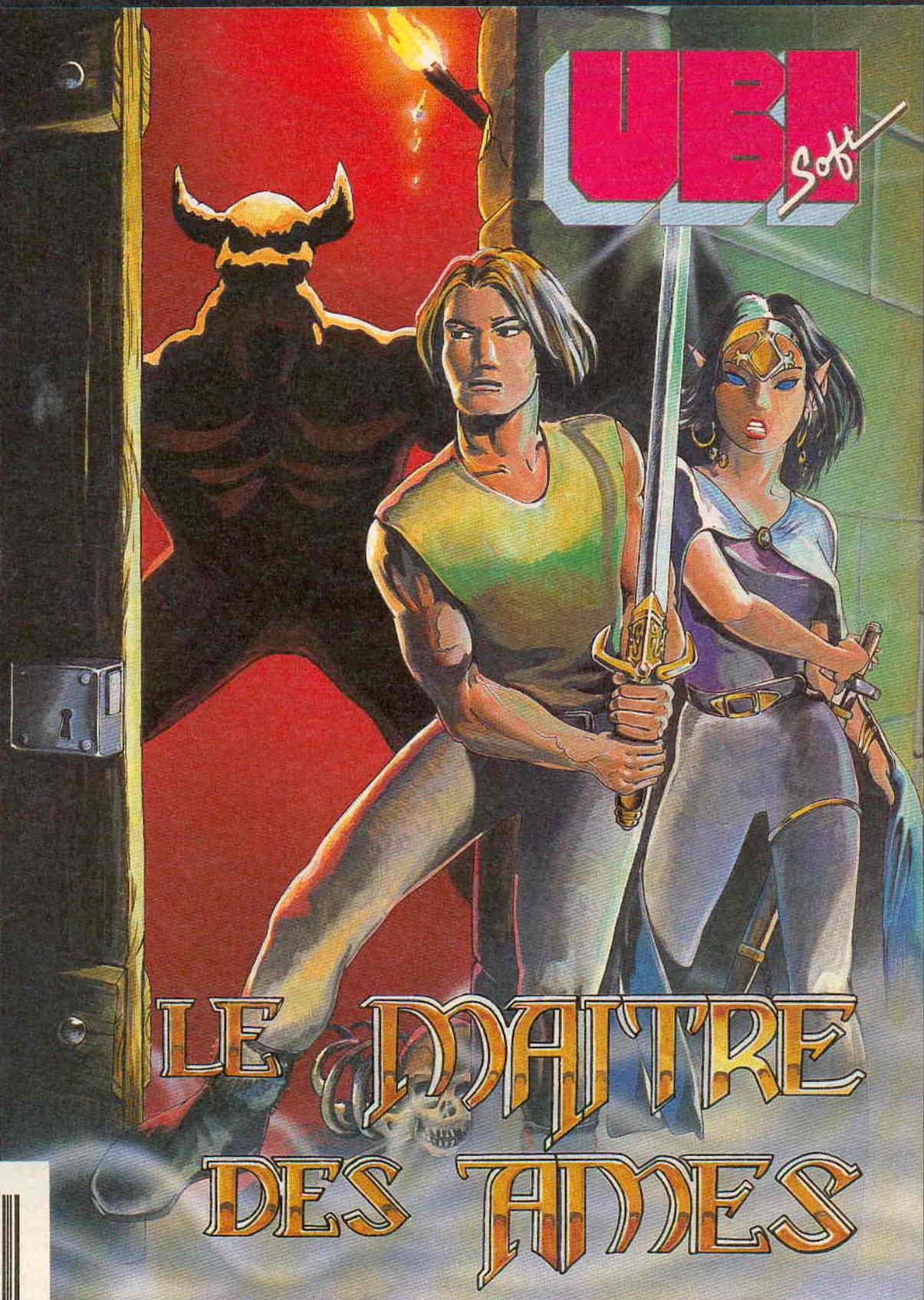


LE LOGICIEL
DU MOIS :
CLASH
★
PLAN
D'AVENTURE :
**L'ARMURE
SACREE
D'ANTIRIAD**
★
DOSSIER
DU MOIS :
**LES JEUX
DE CAFE**
★
LISTING :
**BOULDER
CRASH**



LE MAITRE DES AMMES

M 2817 - 14 - 12,00 F



3792817012006 00140

SOMMAIRE

6	LE COIN DES AFFAIRES
10	ACTUALITE
16	LE LOGICIEL DU MOIS
18	VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?
26	LISTING ANTI-ERREURS
32	PLAN D'AVENTURE
51	LE DOSSIER DU MOIS
59	LECTEUR, QUI ES-TU ?
62	CHICHE, ON PROGRAMME !
65	LISTING BOULDER CRASH
72	LE HIT DES LECTEURS
74	LE COIN DES AS
77	PETITES ANNONCES



A PARTIR DU PROCHAIN NUMERO

GAGNEZ CHAQUE MOIS UN VOYAGE OU UN SEJOUR NEIGE !

En effet, notre groupe vient de passer un accord avec une importante agence de voyage. Ne manquez pas le prochain numéro

d'AMSTAR !...

EDITORIAL

TOUS MAUVAIS ?

Décidément, la société AMSTRAD tire tous azimuts. Connaissant la qualité incontestable de son matériel, l'Angleterre semble vouloir faire le vide autour d'elle, espérant devenir "L'UNIQUE".

Dans un premier temps, AMSTRAD va faire changer le titre de l'un de nos confrères ; or, un nouveau mensuel ayant AMSTRAD dans son logo (!), sort...

Quelle ne fut pas notre surprise, avant les congés, d'apprendre que la société française nous demandait tout simplement de changer notre titre Amstar ! En septembre, comme sœur Anne, ne voyant rien venir, nous avons pensé que l'affaire, par avocats interposés, était classée.

Figurez-vous que non ! Savez-vous quel est le motif de cette colère ?... Nous portons préjudice à la marque anglaise. Ils se prennent pour qui ces Anglais ! Si nous portons préjudice à la marque Amstrad, cela veut tout simplement dire que les produits FRANÇAIS que nous présentons sont mauvais, que les entreprises FRANÇAISES sont mauvaises ! De même tous les auteurs de softs, tous ceux qui investissent en matière grise et en financement sont mauvais ? Cette société a une grande chance : c'est celle d'avoir de formidables techniciens qui ont mis au point une série de bonnes machines. Pour le reste, les Français feraient bien de faire attention car le réveil de 1992 pourrait être douloureux et le vent souffle chez les anglo-saxons.

S. FAUREZ

Directeur de la publication

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

MILK RACE



Simulation sportive

La course du lait est une épreuve cycliste qui a lieu tout les ans en Angleterre. Pourquoi un nom si étrange qu'il m'interpelle quelque part au niveau du vécu ? Tout simplement parce que les concurrents utilisent du lait pour se redonner de l'énergie tout au long du chemin. Le départ s'effectue au drapeau devant la foule en extase. La piste est vue de côté. Les changements de vitesse (jusqu'à 12) nécessitent la manipulation de deux touches : la barre d'espace plus la montée ou la descente. En effet, si la piste ne possède pas de virage, en revanche elle est assez vallonnée. Il faut donc jouer du braquet pour rester en tête de la course.

De temps à autre, une bouteille de lait apparaît au bord du parcours. Il faut alors se rapprocher des bas-côtés pour engloutir sa ration lactique. Mais attention, l'imprudence peut vous coûter quelques places. Sitôt le temps imparti écoulé, on passe à l'étape suivante.

Milk Race est un jeu sympathique et original bien que répétitif (les décors ne changent pas au long des étapes).



STORMBRINGER

Arcade/Aventure

Magic Knight, le petit chevalier en armure (remember Spellbound et Knight Tyme) est de retour pour un ultime épisode. The Stormbringer "Le combattant magique" a de quoi s'occuper puisque les forces du mal se déchaînent une fois de plus dans toute leur démesure. Le Stormbringer dont



il est question, est un double malfaisant du héros. Pourtant à première vue, le danger ne semble pas effroyable : un petit nuage se promène de long en large sur l'écran et lance de temps en temps, un petit éclair. Méfiez-vous, cet éclair est mortel (à hautes doses). L'écran est assez dépouillé de couleurs, ceci est tout à fait normal puisque nous sommes en MODE 1. Mis à part cela, l'animation est bien faite et le petit personnage très amusant. Le plus ennuyeux est la nécessité de passer par



toute une arborescence de menus déroulants pour exécuter la moindre action. Vous voulez prendre un objet ? Il faut appuyer sur "FIRE", choisir l'action "PICK UP" ou "OBJECT", valider son choix, puis appuyer de nouveau sur "FIRE" pour revenir à l'action. C'est parfois un peu crispant, d'autant plus que certains ordres sont encore plus complexes. Vive l'informatique conviviale !

DEFCON

Arcade

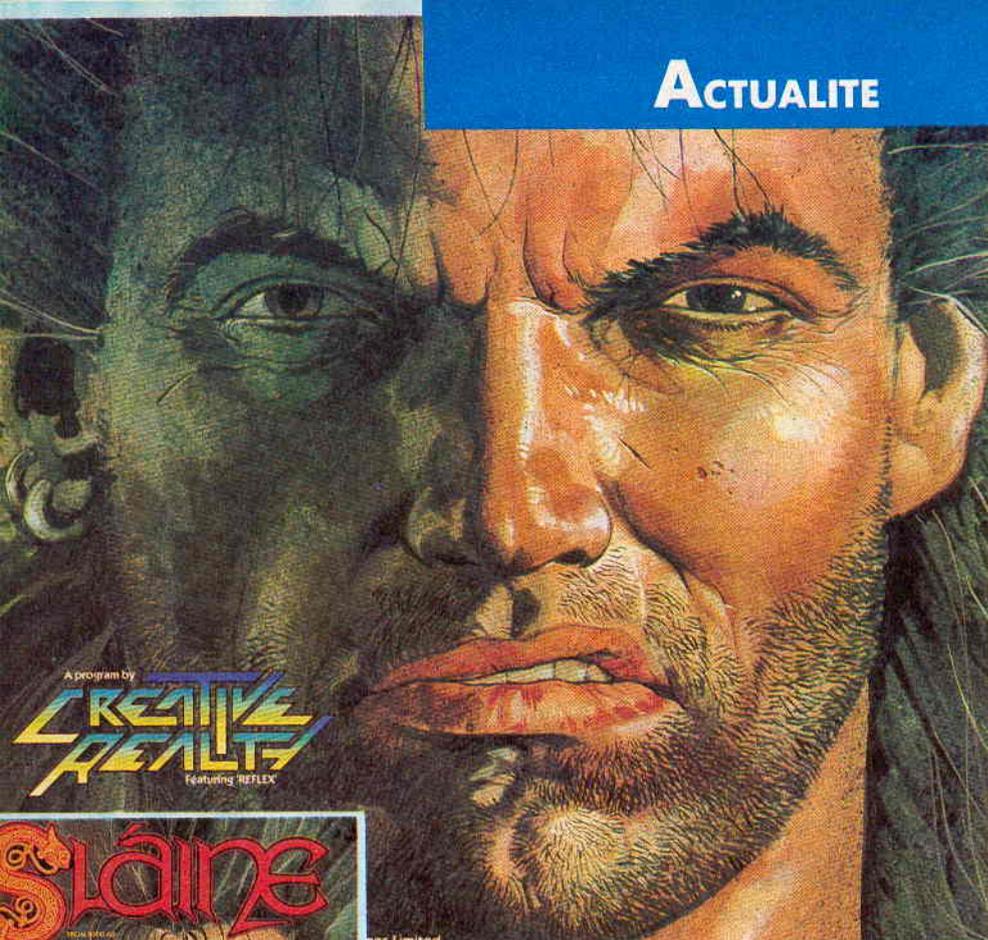
La guerre des étoiles, vous connaissez ? Je ne vous parle pas du film de Georges Lucas, mais du célèbre I.D.S (ou S.D.I en anglais), le "parapluie" américain. En 2056 (le temps passe vite), le système est au point et la Terre semble avoir retrouvé la paix. Hélas, des envahisseurs venus d'une lointaine galaxie ont décidé de transformer votre planète en un gigantesque club Méditerranée. Devant l'urgence de la situation, il vous faut réagir aussi vite que la marmelade grise vous tenant lieu de cerveau le peut.

Seul à bord du Eagle E 751, vous devez défendre la Terre (refrain connu) des horribles aliens. Ces derniers ont "noyauté" le système de défense terrien, il n'y a plus qu'à démolir ce qui venait juste être construit : les satellites géo-stationnaires. Une carte peut apparaître à votre demande, donnant votre position relative sur la carte

du monde. Le VDU ou Vidéo-Display Unit



vous envoie les dépêches d'urgence du style : Buenos Aires est attaqué, ou les forces ennemies sont concentrées au-dessus de Londres. Le scénario peut retenir l'attention mais les graphismes sont beaucoup trop simples et peu attrayants. C'est bien dommage !



PERSONAL COMPUTER WORLD SHOW

Pour sa dixième édition, le Personal Computer World Show se tenait à l'Olympia de Londres du 23 au 27 septembre 1987. Cette année, les organisateurs de cette grandiose manifestation avaient encore ajouté un niveau supplémentaire d'exposition étant donné que le nombre d'exposants s'élevait à plus de 300 !

Bien entendu, pour présenter toutes les nouveautés tant au niveau matériels que logiciels, "ils sont venus, ils sont tous là" : Atari, Commodore, Thomson et bien évidemment Amstrad ! De même, tous les éditeurs de logiciels tels Domark, PSS, Gremlin Graphics, Cascade Games ou Endurance Games... étaient présents avec énormément de nouveautés pour la fin de l'année. (Ô joie ! Cela va être l'abondance et le choix sera encore difficile !). ♦

Pour ce qui concerne Amstrad, les deux petits derniers étaient présents montrant fièrement leurs atouts et leurs différences d'avec les aînés... C'est ainsi que nous avons pu découvrir le PCW 9512 s'annonçant comme le traitement de texte de haute qualité. Il faut reconnaître qu'il a un look très pro (style PC), avec un écran noir et blanc (merci les yeux !). D'un point de vue plus technique, sachez qu'il propose 512 K de RAM, que le disque peut stocker 737000 caractères ce qui permet de sauvegarder environ 700 pages... Quant à l'imprimante, elle est équipée d'une marguerite permettant d'obtenir une bonne qualité de courrier. Dernier détail, son prix : 499,00 £ hors taxes.



Était également en bonne place le PC 1640, qui avait déjà fait sa première apparition à l'Amstrad Computer Show de juillet, et qui se situe en haut de la gamme des "compatibles". Proposant 640 K de RAM, il est haut en couleurs puisqu'il est capable de gérer 64 couleurs tout en affichant 16 couleurs simultanément.

Pour l'instant, une seule version est disponible en France : c'est celle avec un disque dur 20M soit le PC 1640 HO 20. Son prix : 13 390 F hors taxes.



Du côté des logiciels? les éditeurs Outre-Manche sont loin d'être à court d'idées ! Voici un petit échantillon de ce qui doit sortir ce mois-ci. Pour les suivants (et ils sont nombreux) nous en reparlerons le mois prochain.◆

DIGITAL INTEGRATION

Pénétrez dans une des disciplines les plus dangereuses et les plus rapides inscrites aux jeux olympiques d'hiver, grâce à **Bobsleigh** spectaculaire simulation à bord d'un bobsleigh... Ce logiciel devrait être réaliste puisqu'il a été construit en collaboration avec le meilleur pilote de Grande-Bretagne dans cette catégorie.

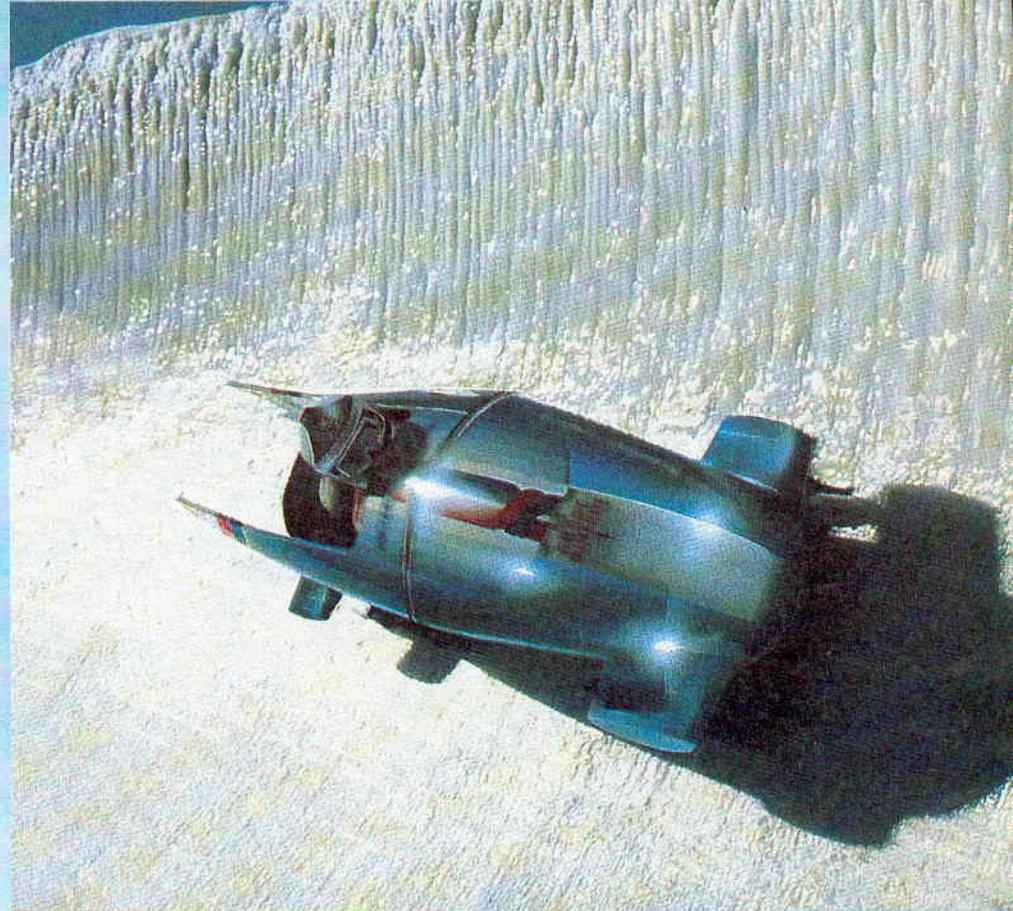
MARTECH

Que diriez-vous de goûter à une nouvelle série de jeux d'aventure utilisant les réflexes ? Si vous acceptez de vous couler dans la peau de **Slaine**, vous serez confronté à un certain nombre de situations pour lesquelles il existe plusieurs solutions. A vous de réagir vite et bien !

GREMLIN GRAPHICS

Toujours aussi prolifique, Gremlin Graphics nous engloutit littéralement avec tous ses nouveaux titres ; en voici quelques-uns.

Avec **Mask II**, vous allez retrouver Matt Trakker, véritable héros de la télévision anglaise ; dans ce logiciel,



vous pourrez vivre quatre aventures indépendantes après avoir sélectionné votre équipe...

Une aventure fantastique est à votre disposition avec **Blood Valley**, logiciel dans lequel vous devrez vous efforcer de résister contre les ennemis du monde nommé Orb... Diplomatie et stratégie devront être vos deux qualités premières !

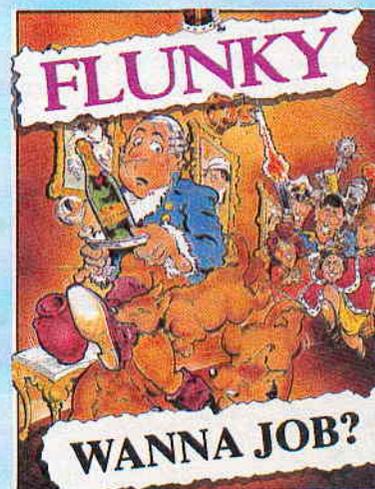
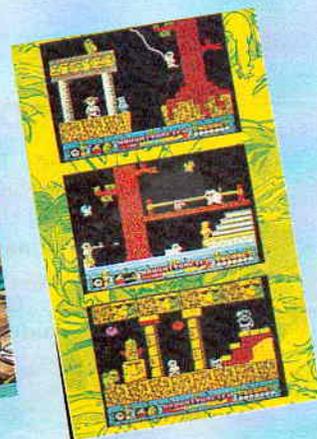
Toujours dans la soif de puissance, vous êtes invité dans le monde des maîtres de l'univers ; avec **Masters of the Universe**, vous risquez d'avoir bien du mal à triompher de l'horrible Skeletor...

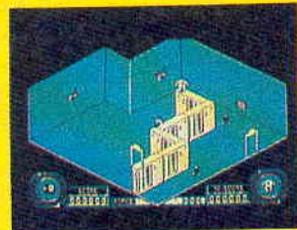
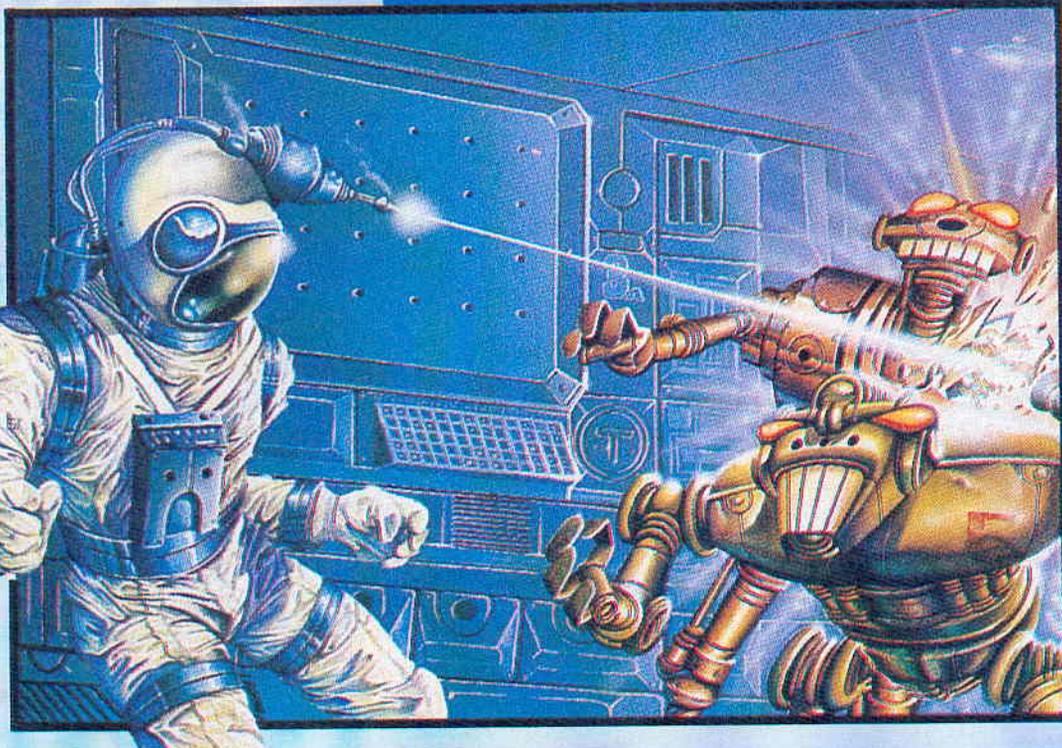
Pour terminer, nous vous invitons à retrouver un garnement bien sympathique et qui va encore faire des siennes pour avoir l'échelle de

déstabilité la plus grande possible. Vous avez deviné de qui il s'agit ? Mais oui, bien sûr, c'est **Jack the Nipper II** qui, cette fois, va opérer ses méfaits à travers une grande aventure dans la jungle...

PIRANHA

Voulez-vous percer la vie de tous les jours telle qu'elle se déroule au sein de la famille royale ? Avec **Flunky**, vous avez l'honneur de pénétrer dans les murs de la maison royale en tant que serviteur et si vous avez les nerfs solides et des réactions rapides alors peut-être serez-vous autorisé à pénétrer dans les appartements de la Reine... ◆





LORICIELS

Décidément, les adaptations à partir de B.D. ou de dessins animés semblent très prisées. En voici encore un exemple avec **Cobra**, jeu d'action issu du dessin animé du même nom. Vous retrouverez dans ce logiciel tous les fidèles compagnons de Cobra tels Armanoïd ou Dominique ainsi que

l'horrible Salamandar accompagné de ses guerriers...

D'autre part, dans la série de l'action, encore de l'action, toujours de l'action, préparez-vous à accepter une **Mission** qui relève du domaine de l'impossible. La réussite finale de votre mission sera liée au choix judicieux de combinaisons et de casques laser pour retrouver Malox, infâme traître qui a volé la formule "secret défense" de la bombe Mégatron...♦



INFOGRAMES

Si vous avez toujours rêvé de visiter Bagdad la magnifique et si vous avez des envies de suprématie du style "Je veux être calife à la place du calife", alors vous ne tarderez pas à réaliser vos deux vœux face à votre CPC... En effet, **Iznogoud** arrive sur vos écrans plus décidé que jamais à vider ce calife de malheur...♦



MICROPROSE

Dans le domaine de la simulation, Microprose est sans conteste connu et reconnu. Cette fois, il s'agit pour vous de prendre les commandes de **Gunship**, un des hélicoptères de combat les plus perfectionnés... Ce logiciel a été développé avec l'aide de véritables

pilotes d'hélicoptères de combat et présente un graphisme en 3D, alors... accrochez bien votre ceinture !

Vivre une passionnante aventure à partir de six situations politiques et économiques historiques, c'est possible avec **Pirates** ; dans ce logiciel, vous aurez également votre part d'action, le tout sur fond de Caraïbes (de quoi rêver !).♦



LE LOGICIE



CLASH

Aventure

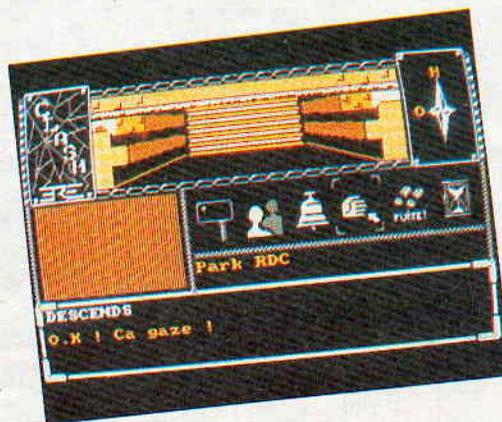
Ce soir, je comptabilise sur mon carnet à petits bâtons le 730^e trait vertical... Vous ne pouvez pas savoir à quel point je suis heureux de le tracer celui-là ; en effet, il s'agit du dernier de la série car j'arrive à l'expiration de ma peine (vous vous rendez compte, deux longues années à l'ombre pour avoir fait un petit trafic de mobs volées ?!). Enfin, demain je retourne chez ma mère ; j'ai 20 ans, toute la vie devant moi et la ferme intention de repartir sur de bonnes bases...

Le lendemain, vers minuit : les retrouvailles se sont magnifiquement bien passées et pour clôturer cette première journée de liberté, je me suis payé le cinéma... Maintenant, je rentre tranquillement à la maison ; il faut bien sûr passer devant cette concierge à la noix qui est toujours à l'affût des derniers potins... Arrivé au cinquième étage (sans ascenseur), je vois la porte de l'appartement entrouverte ; ce n'est pas normal !

Maman ? Tu vas bien ? Et soudain, c'est la vision d'horreur : maman, gisant sur le sol, assassinée lâchement avec un poignard... Je ramasse lentement l'arme du crime et c'est à ce moment que j'entends

des cris haut perchés ! Cette concierge de malheur m'a suivi et elle me prend pour l'assassin ; non mais, vous vous rendez compte ! Moi, Manu, le doux, le tendre, trucider ma mère !

En tout cas, pour l'instant, je n'ai qu'une solution : la fuite... Il était temps que je parte, car peu de temps après, ce "cher" inspecteur Mairel se pointe devant l'immeuble. Puisque c'est lui qui est chargé de l'affaire et que nous nous entendons comme chien et chat, je n'ai plus qu'une seule chose à faire : reprendre contact avec mes anciennes connaissances, très peu recommandables pourtant, et mener ma propre enquête pour découvrir l'assassin et venger ma pauvre mère... En tout cas, je suis sûr d'une chose : si l'assassin (ou les assassins) s'est (ou se sont) attaqué(s) à elle, c'est uniquement par esprit de ven-



geance à mon encontre. Est-ce que, par hasard, ce serait lié à mes anciennes activités ? Si c'est le cas, il faut que je me montre très très prudent car mes "amis" ne vont peut-être pas se montrer particulièrement coopératifs... D'ailleurs, il suffit que je me souvienne de leur attitude pendant ces deux dernières années : on peut dire qu'ils m'ont carrément laissé tomber ! La nuit risque d'être très longue ! L'allée des lucioles étant la plus proche de chez moi, je commence par aller réveiller Bab... Entre deux bâillements, elle m'explique qu'elle a vu Céline ce soir au Rapid' Bouffe et que je peux encore la voir avant la fermeture. Cela me fait une drôle d'impression de pénétrer de nouveau dans cette espèce de clan... D'autant plus que l'accueil n'est pas forcément des plus chaleureux. C'est ainsi que je me rends très rapidement compte que je dois "biaiser" avec mes questions pour obtenir quelques menus renseignements... Quand j'arrive au bar de Tony, j'ai vraiment l'impression d'arriver comme un chien dans un jeu de quilles !

L DU MOIS



Au fur et à mesure de ma progression, je m'aperçois qu'il se passe des histoires pas possibles au sein du groupe : Maud dit être sortie avec Michel, mais en fait, ce serait plutôt Franck, seulement Michel est très jaloux, alors... En d'autres circonstances, j'aurais souri doucement ; mais là, je n'ai ni le temps, ni l'envie qu'on me fasse des embrouilles. Alors, je sens que je commence à devenir sérieusement nerveux, d'autant plus que je dois être sans arrêt aux aguets pour échapper aux griffes de Mairel... Ou ne pas me faire lâchement "dégommer" en traversant une rue parce que je commence à devenir gênant ! Seulement, ils ont tous oublié que "plus fûté que Manu, y'a pas", alors je vais réussir à obtenir tous les renseignements me permettant de connaître l'assassin et je vais réunir toutes les preuves nécessaires à son inculpation... A partir de là, il ne me restera plus qu'à servir le tout sur un plateau à Mairel et ses acolytes.

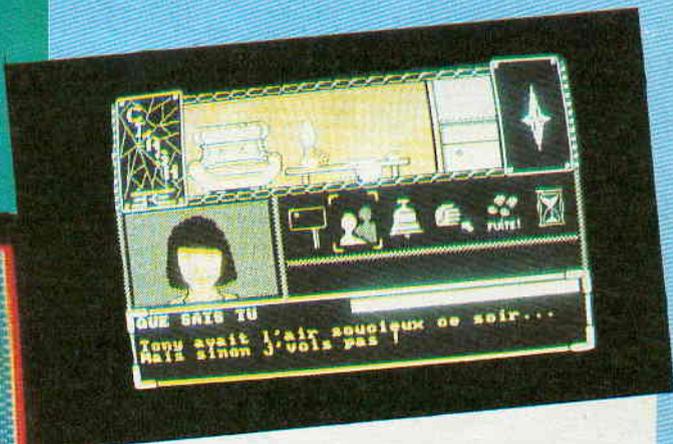
Avec Clash, nous saluons les premiers pas d'une nouvelle gamme de jeux que lance Ere Informatique. Cette gamme a pour

nom "Métal Hurlant" et elle s'inspire de la célèbre revue du même nom... La page des présentations de cette aventure vous

met immédiatement dans l'ambiance, effet renforcé par une musique tout à fait adaptée. Ensuite, vous plongez directement dans le feu de l'action avec un écran divisé en cinq parties : tout d'abord, une visualisation du lieu où vous vous trouvez, avec à son côté les différentes orientations possibles ; vient ensuite une fenêtre où apparaît le personnage avec lequel vous pouvez dialoguer lorsque la communication est possible ; pour parler et pouvoir utiliser la fenêtre de texte qui se trouve en bas de l'écran, vous sélectionnez l'icône correspondante dans la dernière fenêtre (il y a cinq actions possibles, plus le sablier vous montrant le temps qui s'écoule inexorablement...).

Nous pouvons dire que cette gamme Métal Hurlant démarre du bon pied avec un logiciel où se trouvent réunis intérêt quant à l'enquête menée et graphisme soigné. Il est peut-être regrettable que la fenêtre graphique ne soit pas un peu plus grande et que les commentaires soient parfois dans une couleur difficilement lisible, mais ce sont là quelques remarques qui n'altèrent pas le plaisir que vous trouverez à vous glisser dans la peau de Manuel...

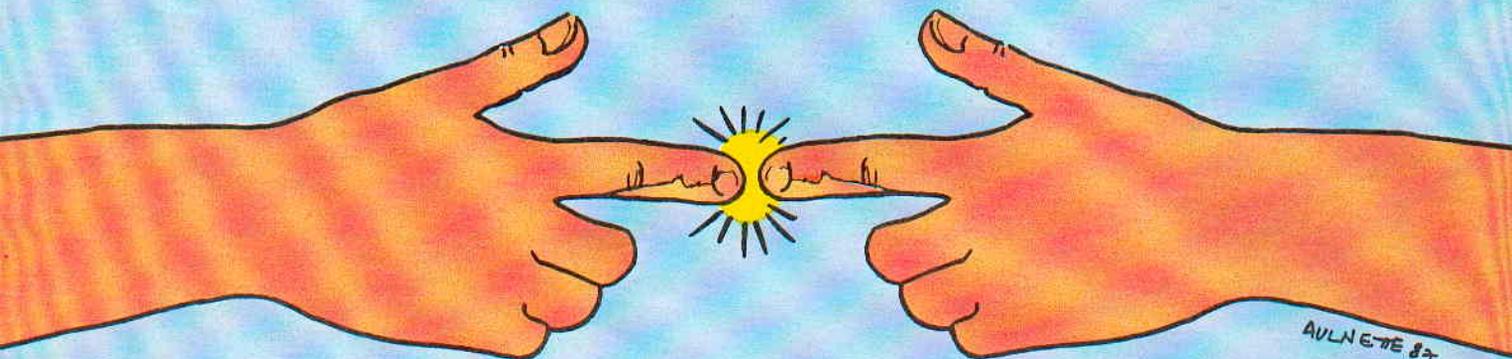
J'ai une confiance à vous faire : je sais qui est l'assassin... Mais chut !!! Mon rédacteur en chef arrive, aussi je ne peux vous en révéler plus... ●



VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

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

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



GHOST'N' GOBLINS

```
5 * GHOST'N' GOBLINS *
10 MEMORY 4863:LOAD "CODE"
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,24
40 POKE 33421,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34148,0:POKE 34149,0
80 POKE 29432,0:POKE 29433,0
90 CALL 20480
```

```
90 CALL &4000
100 POKE &4319,0:CALL &400
110 DATA 4016,A0,402A,A0,40AF,A1
120 DATA 40B2,A1,40BA,A1,40CC,A1
130 DATA 40CF,A1,40D5,A0,40DE,A0
140 DATA 40ED,A0,40F4,A0,41AD,A1
150 DATA 4103,A0,410D,A0,413C,A0
160 DATA 4147,A0,4155,A0,4164,A1
170 DATA 4169,A1,41A1,A1,41AA,A0
180 DATA 41AE,C9
```

DRAGON'S LAIR 1

```
10 * DRAGON'S LAIR 1 *
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
30 MEMORY &1FFF:LOAD "d1",&2000
40 RESTORE 190
50 FOR n=&A300 TO &A300+13
60 READ a$:POKE n,VAL("&" + a$)
70 NEXT n
80 INPUT "niveau (1 a 8):",niv
90 FOR x=1 TO niv
100 READ titre$
110 NEXT
120 RESTORE 200:ad=&46C5
130 FOR i=1 TO 12
140 le$=MID$(titre$,i,1)
150 POKE ad,ASC(le$)
160 ad=ad+1
170 NEXT
180 CALL &A300
190 DATA 21,00,20,11,00,03,01,ff,7c
,ed,b0,cd,00,03
200 DATA "DRLGIDDY.BIN","DRLDISC .B
IN","DRLSKULL.BIN","DRLROPE .BIN","
DRLWEAP .BIN","DRLTENT .BIN","DRLCH
ECK.BIN","DRLSLAY .BIN"
```

ZUB

```
10 'ZUB
20 'Version cassette
30 MEMORY &A03F
40 MODE 1:LOAD "1",&A040
50 POKE &AD58,&C9:CALL &A040
60 FOR T=1 TO 22:READ A$,B$
70 POKE VAL("&" + A$),VAL("&" + B$)
80 NEXT T
```

ROAD RUNNER

Vous avez beau vous évertuer à crier "Beep ! Beep !", casser vos joysticks ou vous meurtrir douloureusement la main à force de vous acharner, vous trouvez que, décidément, 5 vies ce n'est pas beaucoup. Alors, il y a un truc tout simple qui vous permettra de devenir invincible ou presque : avant de démarrer le premier tableau, appuyez simultanément sur les touches U et S... Vous verrez, c'est magique ! Par contre il apparaît à l'écran : Cheat mode... Voulez-vous la traduction ?...

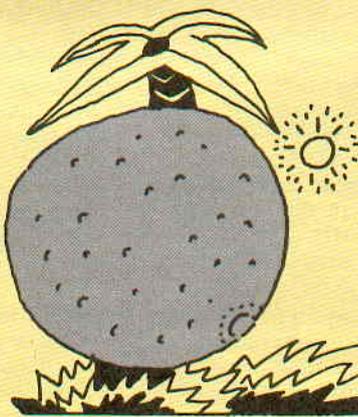
CHARLY DIAMS

Arcade/Aventure

"Qui a volé, a volé, a volé... a volé l'orange du marchand ? C'est Charly qui a volé, a volé, a volé... a volé l'orange du marchand !" Eh oui ! Ma célébrité et ma détresse sont telles que même Bécaud s'est inspiré de mon histoire pour faire une chanson. Seulement, à cette époque, je n'étais encore qu'un homme acceptant la vie avec fatalité.

Puis, un jour, une découverte m'a permis de me prendre par la main en me disant : "Ça y est, Charly la fortune est à toi..." Non, non, vous n'y êtes pas du tout ! Ce n'est pas l'avènement du loto qui m'a fait changer d'état d'esprit... Mais simplement un songe qui m'a révélé qu'il existait de par le monde une cachette secrète où se trouvaient pas moins de mille diamants bleus ! Vous rendez-vous compte ? La pierre la plus belle qui existe sur la Terre ! Tellement belle, tellement pure, tellement transparente qu'elle en devient bleutée... Et voici que l'occasion d'en amasser mille d'un coup se présente. C'est vraiment magique ! Si bien magique d'ailleurs, qu'il va falloir que je commence par découvrir et cueillir sept fleurs miracles...

Mon périple commence sur les bords du Golfe du Bengale que je dois traverser (après m'être mis dans la tenue adéquate bien sûr...), mais mon gros problème va se situer au niveau du souffle car je n'arrête pas de rencontrer des pieuvres ou des bancs de poissons qui prennent un malin



plaisir à me ralentir... Qu'à cela ne tienne : je réussis à récupérer ma première fleur... Après la fraîcheur et la douceur du Golfe (tout le monde ne peut pas en dire

autant !), je dois affronter la chaleur, la sécheresse et l'aridité du désert du Ténére. Dur, dur ! En plus, comme si tous ces éléments naturels contre moi ne suffisaient pas, je rencontre une espèce d'ayatollah fort peu hospitalier qui essaie de me tirer comme un lapin ; mais Charly a plus d'un tour dans son sac... et j'arrive à cueillir d'autres fleurs en ayant la chance d'admirer une superbe danse du ventre !

Après avoir affronté la mer et le désert, aucun paysage ne me sera épargné puisque je traverse (entre autres...) la campagne Berrichonne (attention aux chasseurs) pour atteindre finalement la Cordillère des Andes où il ne faut surtout pas se risquer sans bonnet, moufles et écharpe...

Il n'est absolument pas question que je vous dise si mon voyage s'est bien terminé car vous vous précipitez tous sur moi tels des rapaces ! Tout ce que je peux vous dire, c'est que mon aventure est très colorée, avec un graphisme soigné mais peut-être un peu saccadée, mais qui ne vous empêche pas malgré tout de trouver de l'intérêt pour ce logiciel possédant un accompagnement musical qui vous séduira à nouveau si vous avez aimé Zox 2099 (car il est du même type). ●



MICRO SCRABBLE

Réflexion —



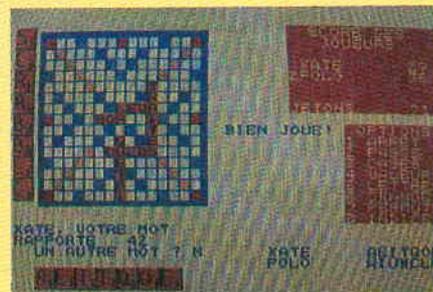
Aujourd'hui, nous sommes enfin mercredi ! Je vais pouvoir souffler un peu et me changer les idées car les vacances sont déjà malheureusement bien loin... La rentrée s'est effectuée sans trop de problèmes, mais pour résumer la situation, je ne dirai



quand même que deux mots : dur, dur ! Par moments, je me demande ce qu'a bien pu devenir tout ce que j'ai appris l'année dernière... Quant à l'orthographe, je ne vous raconte pas. Enfin, chassons tous ces problèmes et mettons vite un bon jeu d'arcade (idéal pour se défouler...). J'ouvre mon tiroir où sont rangées toutes mes disquettes préférées et c'est l'horreur ! Maman est passée par là et elle ne m'a laissé qu'une seule disquette : Micro-Scrabble.

Ayant parfaitement compris le message, je charge ce logiciel sur mon CPC et n'ayant peur de rien, je décide d'affronter l'ordinateur après avoir choisi le plus haut niveau... Le tirage au sort me désigne comme premier joueur : les sept premières lettres qui sont affichées sur ma réglette ne me permettent pas de faire des prouesses : LIENS... Qu'à cela ne tienne, je ferais mieux au prochain tour ! Après mûre réflexion (il en met du temps à étudier toutes ses possibilités !), l'ordinateur me sort pompeusement : AEDE ??? Ah non ! S'il commence à me sortir des mots que je ne comprends pas ! Comme ce serait bête de mourir idiot, je regarde la définition de ce mot dans le dictionnaire : poète de la Grèce antique. Très bien, je m'incline ; il faut dire que mon adversaire possède quand même un dictionnaire intégré de 20000 mots...

Très rapidement, je me laisse prendre au jeu ; il faut dire que j'ai une forte motivation : surtout ne pas se laisser battre par



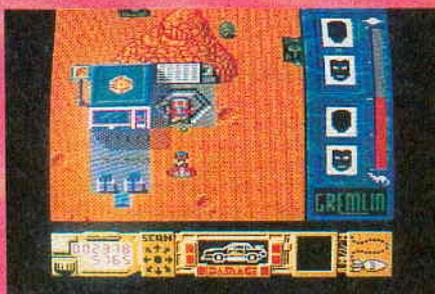
ce petit génie qui semble se cacher derrière ce logiciel... Je peux vous dire que cela n'a pas été facile de le battre car il m'a encore sorti des mots tels que ALEPH ou OXO, mais j'y suis quand même arrivé. Quelle fierté de voir afficher mon score final 327 contre 308. VICTOIRE ! (C'est maman qui va être contente).

Le principe de jeu est semblable à celui du jeu de société ; avant de commencer la partie, vous sélectionnez les options qui vous intéressent : ainsi, vous avez la possibilité de voir toutes les réglettes ou bien de voir l'ordinateur réfléchir. L'option écran monochrome est très utile car, dans ce cas, apparaissent clairement les cases où les lettres (ou les mots) comptent double (ou triple). Enfin, en dernier recours, si votre réglette semble rester définitivement muette, n'hésitez pas à faire appel à l'option INDICE ; dans ce cas, votre adversaire vous donnera une solution mais, attention, par forcément la meilleure ! ●

MASK

Arcade —

Rejoignez les agents des forces de Mask pour vous engager dans le combat ultime qui mettra fin aux méfaits des affreux VENOMS. Ces derniers appliquent depuis peu une nouvelle technique qui consiste à enlever tous les agents de Mask et à les projeter à travers des trous spatio-temporels. Une fois le monde nettoyé de tous les agents de Mask, l'infame Mayheur aura le champ libre pour effectuer ses expérimentations. Pour l'instant, son opération de nettoyage est en bonne voie, presque tous les agents sont tombés dans les trous



et se sont retrouvés dans un désert rocaillieux, dans un futur très lointain, dans une ère préhistorique. Les agents les plus importants ont été transférés sur la base Venom, les récupérer sera évidemment la tâche la plus dure.

Ce que les ennemis ne savent pas, c'est que vous avez secrètement rallié l'équipe Mask, on vous a donné un masque, un vaisseau (que tout le monde appelle Thunderhawk). Vous serez sans plus attendre projeté dans l'espace-temps pour récupérer tous vos collègues.

Quand vous débarquez sur le lieu de votre mission, la première tâche sera de reconstituer la clé qui fera marcher le scanner. Grâce à ce dernier, enfin vous localiserez les agents et leurs masques.

Ne partez pas tout de suite à l'aventure, attendez que je vous dise que certains éléments de clé sont faux, il faudra donc ouvrir l'œil. Seulement huit d'entre eux

permettent de mettre en route le scanner. Maintenant, vous êtes prêt à vous mettre à la recherche des agents, tout en n'oubliant pas qu'un agent est tout nu sans son masque. Ces derniers sont repérables depuis votre vaisseau.

Des obstacles se présenteront devant vous. Malheureusement pour eux, vous les détruirez à grands coups de bombes.

La grande joie que vous procurera le sauvetage sera bien vite estompée quand vous serez téléporté dans une nouvelle zone pour recommencer exactement la même chose, vous n'y trouverez plus des chars et des hélicos, mais des vaisseaux spatiaux et des trous noirs. Il paraît même que dans les zones suivantes, on rencontre des dinosaures, exotique non ?

Si vous êtes vraiment plus que crack, vous aurez peut-être la joie de visiter la base Venom, vous tuerez des ennemis et on vous donnera peut-être une médaille. ●

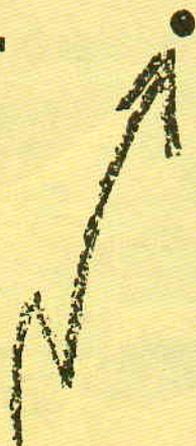


SLAP FIGHT

Arcade

“Allo, allo, ici la base n° 12 d'Orac. Nous sommes envahis sur toute la surface de la planète par des créatures étrangères tout à fait inamicales. Nous lançons un appel de détresse dans tout l'univers car chacun sait que nous n'avons aucune défense aérienne... Faites vite !

“Allo, allo, ici la base de coordination des défenses des planètes. Nous recevons votre appel 5 sur 5, malheureusement nous n'avons plus que 4 avions de type Slapfighter de disponibles... Mais ne craignez rien,



car c'est une équipe de choc (et de chic !). Ils s'envolent immédiatement à destination d'Orac.”

C'est ainsi que je me retrouve aux commandes du premier Slapfighter survolant un paysage bizarre autant qu'étrange et ne sachant pas d'où les ennemis peuvent surgir. Soudain, les hostilités se déclenchent et j'en vois d'abord un puis deux, trois... Je m'aperçois rapidement que je dois les localiser et les neutraliser en me déplaçant continuellement car leurs balles sont à tête chercheuse !... Ce qui facilite la tâche, vous en conviendrez. De plus, certains ennemis laissent après eux une petite étoile, non pas pour m'émouvoir, mais pour me

permettre d'accéder à des options supplémentaires : avec une étoile, ma vitesse est multipliée par 5 (éblouissant!), avec 7 étoiles, je suis équipé de missiles à tête chercheuse (chacun son tour!) et le summum est atteint avec 8 étoiles, car à ce moment-là, je me retrouve drapé d'un bouclier inébranlable...

Dans ce logiciel, le paysage de la planète Orac défile de manière verticale. Son graphisme est correct et coloré, quant à l'animation, elle s'avère être parfois un peu “molle”. Slap Fight est, bien sûr, agréable, mais comme vous vous en êtes déjà certainement rendu compte, son scénario n'a rien d'original...

ULTRON 1

Arcade

La comète de Halley n'est pas seulement un phénomène visuel. Il peut arriver que des interférences physiques se produisent. Par exemple, une station orbitale pourrait voir son fonctionnement altéré. Pourquoi une station orbitale ? Tout simplement parce que c'est le lieu de vos futurs exploits. Figurez-vous qu'un engin spatial a été envoyé afin de pallier le manque cruel d'énergie ressenti par la terre de 2062. Comment tout cela fonctionne-t-il ? Ce serait bien trop compliqué à vous expliquer. Sachez seulement que depuis le pas-



sage de la comète sus-nommée, le bazar a quelques ennuis mécaniques et menace d'exploser à tout moment. Cette mission est bien trop délicate pour la confier à un humain. C'est pourquoi un robot télécommandé va faire office de mécanicien. Bon, je suis gentil, je vous laisse tenir la télécommande. Le petit robot, en forme de toupie multicolore, possède un mode de déplacement soumis à l'inertie. Bien entendu, le chemin est non seulement étroit, mais également semé d'embûches. Il y a trois cyclotrons désactivateurs (ça fait riche, non?) qui attendent d'être emportés dans vos bras puissants. Première grosse difficulté : votre toupie (ou glace à la pistache, selon les goûts), doit se manœuvrer avec délicatesse. Le moindre faux pas étant sanctionné par une explosion des plus éclatantes. En conclusion, les mains moites et tremblantes sont exclues d'office.

L'action se “tableaute” (j'aurais dû dire se dérouler, mais puisqu'il n'y a pas de scrolling), sur la surface de la base gentiment “losangée”.

Les petits points rouges sont des cellules dont le nombre suffit, une fois absorbées, à ouvrir la porte vers d'autres salles et, par conséquent, vers d'autres aventures. La présence des robots nettoyeurs et des androïdes tireurs est un enchantement pour les adeptes du masochisme...

Rassurez-vous, la partie reste jouable, les cyclotrons pourront être récupérés et la base sauvée.

Côté graphisme, ce n'est pas vraiment ce qui se fait de mieux, mais l'animation assez rapide rattrape ce défaut. La musique quant à elle, se limite à des bruitages omniprésents et assez efficaces.



GRAPHO

Utilitaire —

Voici un logiciel qui devrait intéresser, que dis-je, passionner tous ceux qui utilisent leur CPC non seulement pour jouer, mais également pour programmer.

Vous savez qu'il est très difficile, sinon impossible, d'obtenir de magnifiques animations dotées d'une vitesse époustouflante qui soient réalisées en BASIC ; il faut avoir alors recours au langage machine... et c'est tout de suite une autre histoire !

CTS a relevé le défi avec GRAPHO qui permet de réaliser des jeux et des animations réussies à tous les coups, ET LE TOUT EN BASIC... Pour cela, GRAPHO vous propose une quarantaine d'instructions d'extension appelées aussi RSX



ainsi qu'un éditeur graphique qui vous permet de créer des dessins et des décors. Avant de continuer, je dois quand même vous signaler que vous devez posséder un CPC 6128 pour utiliser GRAPHO ; le manuel qui accompagne le logiciel vous présente une approche très progressive de chaque notion ce qui rend GRAPHO aussi bien accessible au programmeur débutant que chevronné. Une fois toutes les notions acquises pour définir le scénario, créer les motifs et finalement tous les décors, il ne reste plus qu'à écrire les séquences d'animation en utilisant les RSX.

Le manuel de présentation a également l'avantage d'expliquer tout le vocabulaire de l'animation et du graphisme, ensuite cela devient un jeu d'enfant d'utiliser l'éditeur graphique qui vous permet de créer tous les motifs et décors qui devront être affichés. De nombreuses options sont disponibles : vous pouvez effectuer des recherches de motifs ou d'octets à travers l'écran ou même zoomer une portion d'image afin, éventuellement, de l'affiner...

Bref, avec GRAPHO vous avez dans les mains un outil vous permettant de devenir un champion de la programmation, afin d'obtenir une animation rapide et même parfois très rapide... Un dernier



conseil, ne perdez surtout pas votre manuel d'explication, car il n'y a pas de menu d'aide à l'écran !

ATTENTION ! CTS organise un concours s'intitulant : PARTEZ A LAS VEGAS AVEC GRAPHO.

Le but de ce concours est de vous faire découvrir une ville fabuleuse, Las Vegas, où se déroulera une des plus grandes manifestations mondiales, dédiée à l'informatique.

Deux catégories vous sont proposées pour concourir : une catégorie JEUX où vous serez jugé sur le scénario et les graphismes et une catégorie ANIMATION où tous les sujets sont autorisés.

Vous trouverez un bon de participation à l'intérieur du logiciel GRAPHO. Notez bien deux choses : la date de clôture du concours est le 24 décembre 1987 (cachet de la poste faisant foi) et la rédaction d'AMSTAR (ainsi que celle de son grand frère, CPC) fait partie du jury... Alors, tous à vos claviers ! ●

LES DIEUX DE LA MER

Arcade/Simulation

Par Toutatis, que se passe-t-il ? Déjà, j'avais peur que le ciel ne me tombe sur la tête, ensuite, j'ai appris par hasard que les Dieux sont tombés sur la tête et voilà que maintenant je me trouve confronté à la catégorie des Dieux de la mer !...

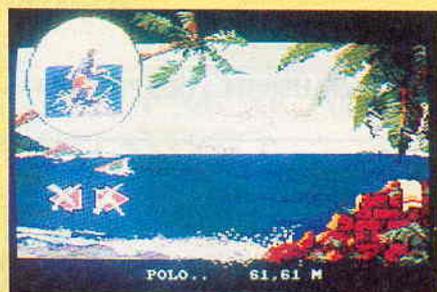
Comment ? Tout cela, ce n'est pas dans le film ? Bon, alors, nous reprenons tout depuis le début...

Pour avoir l'honneur de faire partie des Dieux de la mer, il faut avoir des qualités bien précises : ne pas avoir peur de l'élément marin (si vous criez au secours dès que vous avez de l'eau jusqu'à la ceinture... ce n'est pas la peine d'insister), avoir une parfaite connaissance de la pratique du ski (nautique de préférence) et être attiré par la compétition sportive. L'idole (pardon le Dieu), que vous représentez dans ce logiciel, n'est autre que le désormais célèbre Patrice Martin.

Votre but dans ce jeu est très simple : il suffit de réitérer les exploits qui se sont déroulés durant les Championnats du Monde qui ont eu lieu du 17 au 20 septembre dernier à Londres.

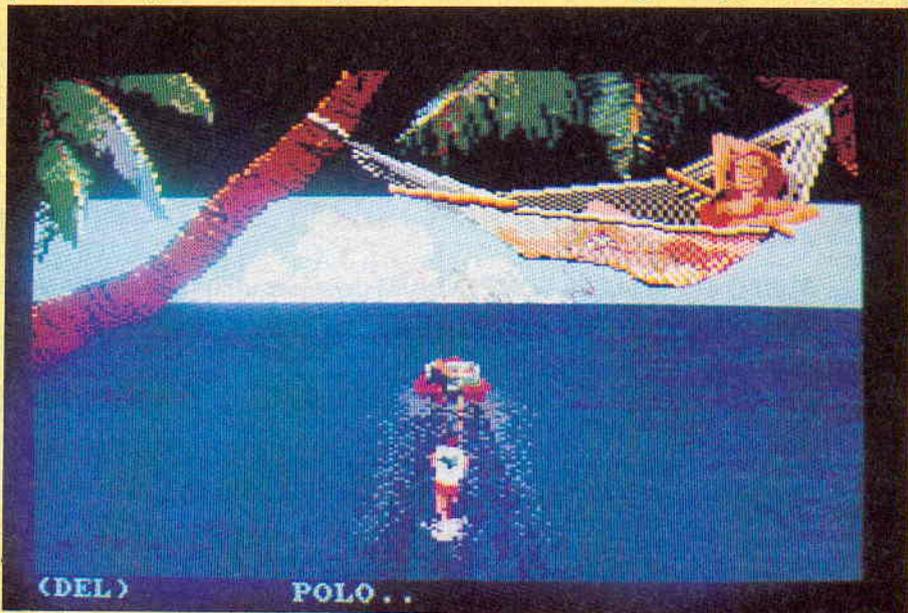
Comme dans tout bon championnat qui se respecte, vous avez trois épreuves à accomplir avec succès afin de pouvoir prétendre à un titre ou à une place sur le podium. Afin de commencer en douceur, je vous propose de vous tester dans l'épreuve du saut. Trois essais sont possibles et seul le meilleur résultat est retenu. Votre saut se passe sur deux écrans : tout d'abord, un petit coup sur le joystick pour vous donner de l'élan (pas trop, car autre-

ment vous manquez lamentablement le tremplin et avouez que cela ne fait ni très sérieux ni très pro !...), le deuxième écran vous permet de vous voir dans les airs et de faire en sorte que votre amerrissage se passe bien en gardant vos skis rigoureuse-



ment parallèles... (Plus facile à dire qu'à faire).

C'est ainsi que vous atteignez la seconde épreuve qui se révèle un peu plus artistique puisqu'il s'agit de faire des évolutions en suivant des figures imposées. Alors vous



vous lancez dans un 90° suivi d'un 180°, puis d'un 180° (éblouissant !) et terminez votre parcours par un magnifique 360° STEP ou "tour complet effectué en passant une jambe par dessus la corde de traction"...

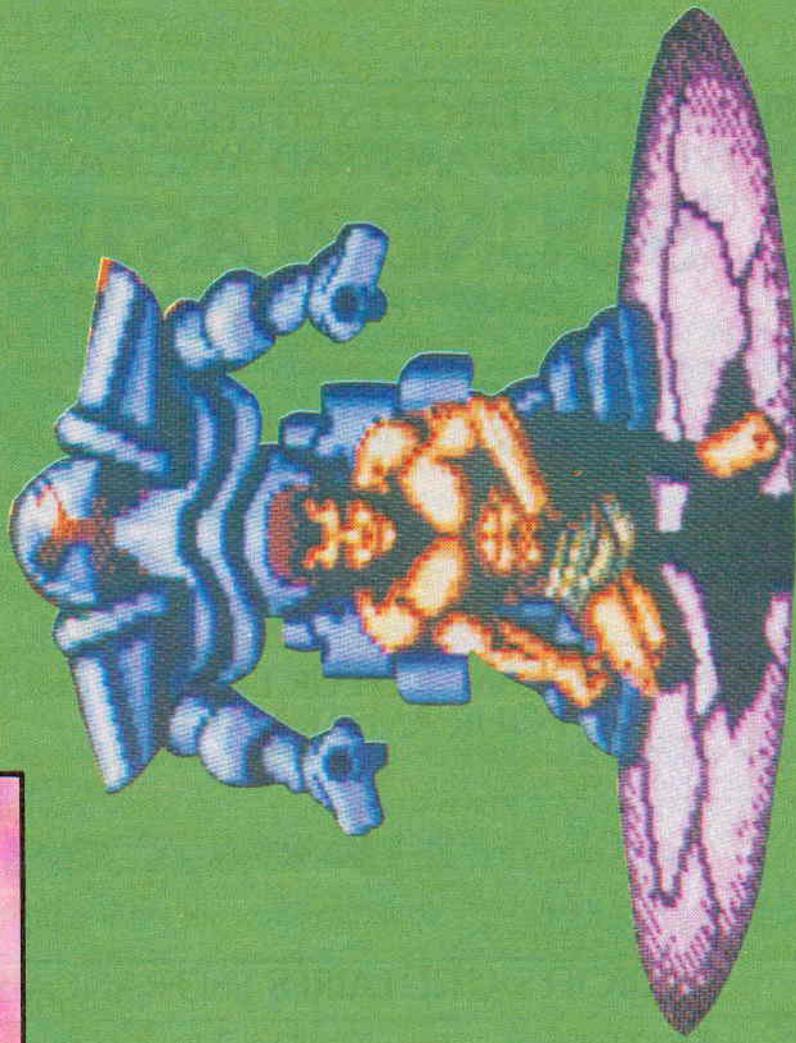
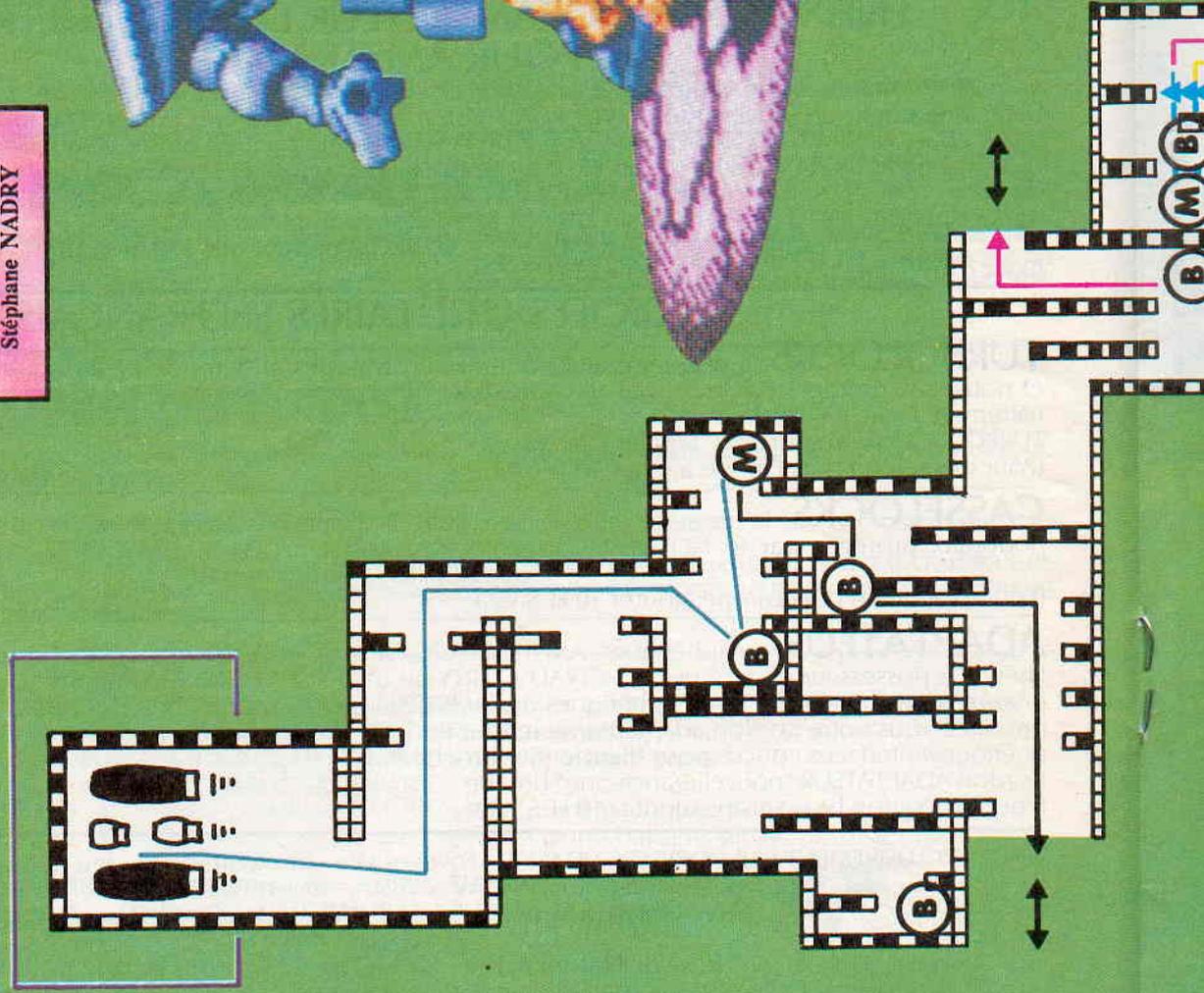
Après avoir soufflé 30s, histoire de récupérer un peu (eh oui, c'est l'âge qui se fait cruellement ressentir...) vous vous lancez à corps et ASCII (phonétiquement à skis) dans la troisième épreuve, j'ai nommé le slalom. Dans ce cas, il suffit (si j'ose dire...) de passer autour de 6 bouées en allant un coup à gauche, un coup à droite, sans oublier de passer entre 2 bouées au début et 2 autres à la fin qui (comble de finesse !) sont plus rapprochées... Seulement voilà, non seulement ça va très vite, mais en plus, je ne vous raconte pas les chutes lorsque la corde est trop raide !...



Ce nouveau logiciel de simulation a l'énorme avantage d'avoir un superbe graphisme doublé d'un judicieux choix de couleurs. Au niveau des commandes du joueur, vous devrez faire quelques séances d'entraînement avant de parvenir à rester correctement sur vos skis... En tout cas, les Dieux de la mer méritent de faire partie de votre logithèque dans sa catégorie.

L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

Stéphane NADRY

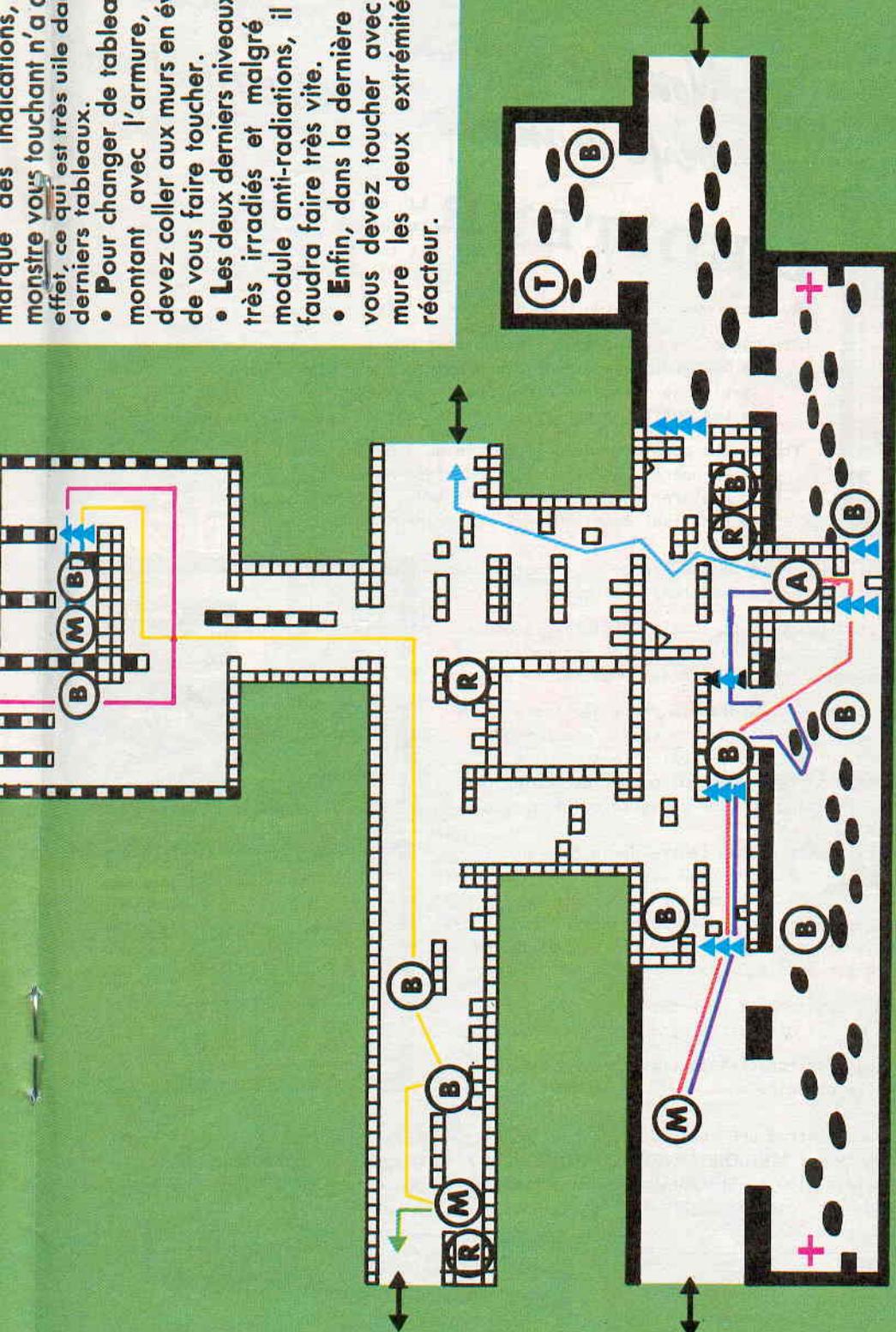


Compléments :

- Vous avez la possibilité de traverser murs et arbres en appuyant sur le bouton. (Attention, vous devez être à pied !...)
- Quand le tableau de bord montre des indications, tout marque vous touchant n'a aucun effet, ce qui est très utile dans les derniers tableaux.

marque des indications, tout monstre vous touchant n'a aucun effet, ce qui est très utile dans les derniers tableaux.

- Pour changer de tableau, en montant avec l'armure, vous devez coller aux murs en évitant de vous faire toucher.
- Les deux derniers niveaux sont très irradiés et malgré votre module anti-radiations, il vous faudra faire très vite.
- Enfin, dans la dernière salle, vous devez toucher avec l'armure les deux extrémités du réacteur.



- ++ Limite où l'armure ne peut sortir.
- Ⓜ Départ.
Batterie de recharge pour l'armure.
- Ⓡ Morceau d'armure.
- Ⓡ Robot tireur.
- Ⓜ Téléporte dans l'armure (où qu'elle soit).
- Ⓜ Armure (position de départ).
- Entrer dans l'armure pour l'allumer.
- Prendre pied pour permettre à l'armure sacrée de voler.
- X Entrer dans l'armure (en se mettant de face) et aller en haut pour voler.
- X Poser l'armure à côté du tableau.
Prendre le morceau en se baissant.
(le morceau sert à tirer).
- X Poser l'armure et prendre le morceau d'armure (bombe)
- X Reprendre armure.
- X Prendre morceau.
- Ⓜ Dernière salle où l'armure doit toucher les 2 bouts rouges (les 2 extrémités). C'est gagné.
- ▬ Arbres.



JEU
X
DE
CAFE

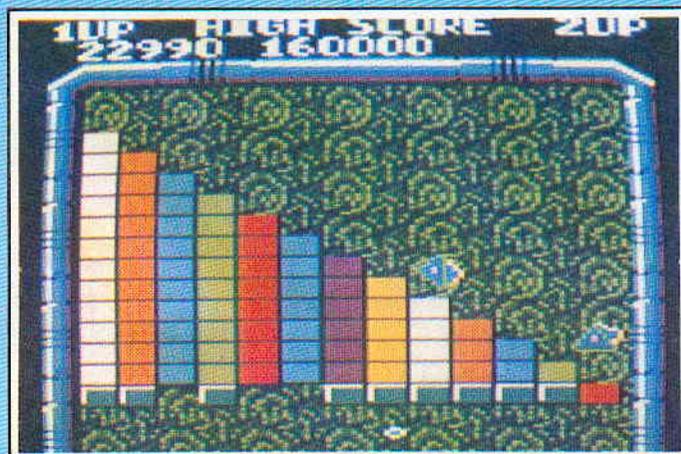
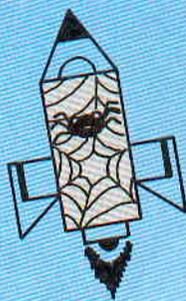


ARKANOÏD

Arcade —

Quel est encore ce nom barbare ? Un cri de guerre ou un code secret ? Ni l'un ni l'autre, car il s'agit tout simplement du nom de votre vaisseau amiral qui, malheureusement, a été détruit... Vous êtes miraculeusement le seul rescapé et êtes aux commandes de Vaus, petit vaisseau. Vous êtes donc la seule chance qui existe pour essayer de parvenir "au changeur de dimension" qui vous permettra un retour dans le temps. Et alors ? Alors vous aurez la joie de pouvoir reconstituer le vaisseau amiral Arkanoid.

Par quels exploits va-t-il encore falloir que vous passiez avant d'atteindre votre but final ? Oh, c'est très simple, il y a juste 32 niveaux à parcourir, juste un petit détail



vous en conviendrez...

Dès le premier niveau, vous devez vous rendre à l'évidence : vous nagez en pleine histoire de vaisseau et d'espace et là où l'originalité d'Arkanoid intervient, c'est lorsque vous vous retrouvez avec un écran ressemblant à un "casse-briques" mais dans une version très, très améliorée... Suivant l'aspect des briques, vous avez trois cas de figures possibles : certaines sont indestructibles, d'autres doivent être touchées deux fois avant de disparaître, d'autres encore libèrent des capsules ayant, selon la couleur, une fonction différente... C'est ainsi que vous pourrez agrandir votre vaisseau, diviser votre balle en trois, transformer le vaisseau en navire armé, obte-

nir une vie supplémentaire ou libérer un passage vers le prochain niveau.

Bien entendu, si vous faites disparaître les briques libérant l'espace supérieur de l'écran, vous êtes alors confronté à d'étranges créatures qui dévieront le chemin de la balle rien qu'en la touchant.

Arkanoid est de la gamme de jeux qui se définissent par de l'action, encore de l'action, toujours de l'action... Il se trouve en plus que l'adaptation sur Amstrad présente un graphisme très proche de l'original (jeu de café, superbe et coloré). Vous ajoutez à tout cela une musique très entraînante et vous avez entre les mains un logiciel qui est une grande réussite et que vous devez absolument posséder. ●

SPACE HARRIER

Arcade —



Bienvenue à toi, héros de l'espace, invincible et tout puissant ! Tu sais qu'une lourde menace pèse sur cette terre du Dragon et que tous ses habitants te sont hostiles mais cela ne t'empêche nullement de te lancer à corps perdu dans cette aventure (note bien que tu as quand même neuf vies



à ta disposition, mais attention, ne les gaspille pas inutilement sinon tu le regretteras fortement devant le Dragon !...)

Le périple commence doucement, on croirait un paisible vacancier avec sa guitare dans le dos ; mais la progression se fait très rapidement, à une allure folle... Et soudain, c'est l'horreur ! Un arbre à éviter puis deux, puis trois, puis... c'est l'accident inévitable. Heureusement que la terre du Dragon n'est pas sujette au problème de la pesanteur ; comme cela, il devient possible d'éviter les arbres en se propulsant dans les hauteurs. Mais tout n'est pas si simple que cela car, en effet, les ennemis savent aussi très bien qu'ils peuvent se promener "dans les airs" ! La première vision d'horreur se situe véritablement à la fin du premier niveau car notre courageux combattant solitaire, rencontre une horrible chenille qui démarre (et ce n'est

pas la peine de mettre les deux pieds en canard...).

Et c'est chaque fois la même chose ! Avant de pouvoir passer au niveau supérieur, il y a une monstrueuse créature à anéantir après, bien sûr, avoir surmonté des tas de petits détails qui ne font pas peur à un chevronné de jeu d'arcade mais sont, malgré tout, épuisants.

Cette adaptation sur Amstrad a l'énorme avantage d'être très colorée et dotée d'une animation époustouflante qui réjouira tous les Amstradistes. Par contre, le fait d'avoir transformé les dessins pleins en dessins "fil de fer" est peut-être un peu regrettable... Le seul conseil que l'on puisse donner pour ne pas échouer lamentablement dès les premiers tableaux consiste simplement à tirer dans le tas en permanence. Ce n'est peut-être pas très élégant mais cela peut déjouer... Et le tout en cadence car la musique est très entraînante. ●



ROAD RUNNER

Arcade —

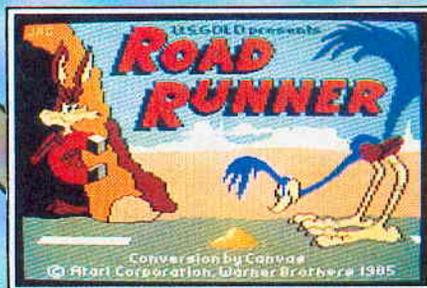
Wouah ! Ce matin, je me sens dans une forme tout simplement superbe... Je crois que mon "cher et tendre" ami Wile E. dit le Coyote va être très rapidement sur les genoux. Enfin, c'est pas tout ça, mais moi je casserais bien une petite graine...

Beep, beep ! Voilà, c'est parti pour la première partie ; notez bien que c'est juste histoire de s'échauffer pour la suite, car le parcours est rectiligne sur une grande partie et parfois il y a quelques lacets à passer. Bien sûr, il y a des camions qu'il vaut mieux éviter sous peine de griller ou alors, ce qui est nettement plus amusant, c'est de faire en sorte que le coyote se trouve parfaitement aplati... Pour commencer, il suffit donc que je me concentre sur mes petits tas de graines en évitant quand même le coyote quand il lui prend l'idée d'utiliser son skate-board.

Mais bientôt, le coyote ne tarde pas à faire preuve d'une imagination sans limite... En effet, il commence par se propulser confortablement installé sur une fusée, mais il n'est toujours pas assez rapide pour moi... Par contre, là où l'action devient très intéressante, c'est lorsque les éléments plus ou moins naturels entrent en scène : je ne citerais pour exemple que les lancers de pierres ENORMES ou les crevasses à sauter avec élégance (vous avez vu mes jambes ?).

Lorsque j'atteins le cinquième niveau (mais oui, je peux le faire...), le chemin à parcourir me donne une impression de déjà vu... En effet, il s'agit du premier cir-

cuit avec un petit plus, quand même, qui risque d'être pour le moins explosif : il s'agit de mines qui, bien entendu, vont donner très chaud au coyote... Dans ce



cas, je lui propose de se rafraîchir avec un verre de limonade... A condition toutefois de se révéler plus rapide que moi, ce qui est véritablement impossible... Beep, beep !

Avant de se lancer à corps perdu dans ce logiciel, je tiens quand même à faire une grande recommandation : tout d'abord, tous ceux qui ne pratiquent pas à la perfection le maniement du joystick devront faire de sérieuses séances d'entraînement ; ensuite, avant le début du jeu, n'oubliez pas de protéger votre main gauche (ou droite selon le cas) afin d'éviter toute meurtrissure due à un emploi prolongé du joystick...

Ceci étant dit, vous êtes prêt pour admirer Road Runner sur votre CPC ; l'action se passe dans une fenêtre telle une scène de théâtre avec, faisant office de rideaux, Road Runner à gauche et Wile E. Coyote à droite. Cette version utilise bien les possibilités de l'Amstrad tant au niveau des couleurs que du graphisme ou de l'animation... Par contre, je peux vous assurer que cinq vies, ça a vraiment tendance à vous filer entre les pattes ; aussi, si vous en voulez un petit peu plus, allez donc faire un tour du côté de la rubrique : "Vous avez dit astuces ?". ●

GHOST'N'GOBLINS

Arcade ■

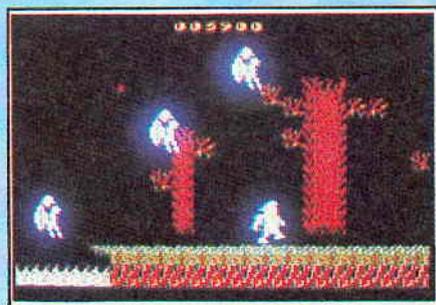
Les aventures trépidantes d'un chevalier en armure ou comment affronter les bestioles les plus affolantes pour les beaux yeux d'une princesse de légende.

L'histoire débute dans un cimetière où les tombes moussues cotoient les barrières délabrées. Le chevalier, revêtu de son armure brillante, (n'oublions pas la lumière de la Lune) s'avance à petits pas. La visière du heaume tressaute périodiquement.



A la première stèle, l'horreur surgit dans toute son évidence sous la forme d'un mort-vivant décomposé. Ce dernier s'avance vers vous, les bras en avant, dans le but avoué de vous réduire en petits tas d'os blancs.

Votre arme favorite est le sabre dont le maniement vous a été enseigné par le fou et regretté Von Scheimenbrug. Votre escrime est un peu particulière : vous jetez votre lame à la manière d'un javelot. Certes, le résultat est efficace, mais cela vous oblige à transporter plusieurs kilos de métal. Las, le premier être monstrueux terrassé, un autre apparaît aussitôt tout aussi horrible. Il faut donc utiliser votre inépuisable énergie afin d'effectuer un bond gracieux au-dessus des fâcheux qui nuisent à votre progression. Abandonnant toute retenue, vous vous précipitez, à la manière d'un papillon attiré par la lumière, vers les dangers les plus effroyables. Enumérons les quelques obstacles de cette première phase : corbeaux, plantes carnivores (dans



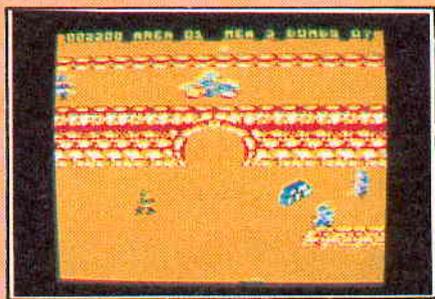
un cimetière ? Le jardinier devrait s'occuper un peu du problème). Les tombes sont maintenant loin : vous vous dirigez vers une série de petits îlots séparés par une eau marécageuse et nauséabonde. Il n'est pas besoin de vous préciser que la moindre chute vous enlève une précieuse vie. Les fantômes essaieront de vous pousser hors du droit chemin, ne vous laissez pas faire ! Puis, enfin, après maintes péripéties, vous arrivez devant une porte gardée par un monstre unicolore à l'aspect peu sympathique (il va d'ailleurs essayer de vous écraser). Rentrez-lui dans le lard et passez au tableau suivant. Les scènes de la deuxième série ont un décor plus moderne, plus tubulaire. Troisième tableau : un enchevêtrement de galeries peuplées d'araignées géantes et d'ectoplasmes divers. A chaque fois, un monstre baveux vous tend ses griffes mignonnettes. C'est une bonne adaptation au graphisme et musique correctement réalisés ●

COMMANDO

Arcade ■

Est-il nécessaire de présenter encore ce logiciel qui est vraiment un classique parmi les classiques ?... De plus, vous pouvez demander aux anciens de Commando, quand vous êtes Super Joe, vous avez beau être un vieux de la vieille, vous y revenez toujours...

Situons le contexte : homme des années 80, armé jusqu'au bout des doigts, amalgame de l'autorité et de la combativité, Super Joe est un soldat seul contre tous ou plutôt toutes les armées rebelles qui, petit



à petit, grignotent du terrain. Ayant pour tout équipement une mitrailleuse et six grenades à main, Super Joe se jette avec l'énergie du désespoir dans la reconquête de ce terrain qui lui est hostile.

D'emblée, le pauvre combattant solitaire doit avoir les yeux de tous les côtés et le doigt sur la gâchette en permanence car les ennemis arrivent vraiment de partout. Heureusement qu'il a quand même le privilège de pouvoir récupérer les munitions et les grenades des avant-postes ennemis qui ont succombé. Une règle d'or pour que Super Joe reste en vie pourrait être : Sans Peur, Sans Reproche... mais surtout Sans Pitié (et pas de quartier !). Il faut bien se dire qu'il est impossible de battre en retraite sans y laisser sa peau ; de toute manière, ce n'est pas le caractère de Super Joe qui, une fois parti, va droit devant jusqu'à son but final qui n'est autre que la forteresse.

Commando étant un jeu d'arcade de frappe numéro un, il fallait soigner son adaptation sur Amstrad. Vous vous trouvez donc en présence d'un jeu hyper rapide à progression verticale avec un scrolling net et sans bavure. Il faut aussi signaler que pendant toute la durée de votre acte d'héroïsme, vous serez soutenu et entraîné par une musique très agréable, motivante et dynamique ●



BOMB JACK



Arcade ■

Tarzan des temps modernes, Jack a également des allures de Fantomas... En effet, revêtu d'une cape noire et discret au point de porter un masque, il peut tout faire car il est grand, fort etc... il peut voler. Pour citer tous ses ancêtres célèbres, illustres et défenseurs de la veuve et de l'orphelin, on doit ajouter aux deux premiers, le grand et l'inoubliable Superman.

Bon, Jack, ce n'est pas le tout de se faire gonfler les chevilles, mais il faudrait peut-être mettre en œuvre ce pourquoi tu existes. Le but de ta "mission" est très sim-

ple : sur fond de paysages très célèbres, tu apparais pouvant évoluer sur l'écran grâce à des plates-formes judicieusement placées ; les objets à récolter sont... des bombes et ce qui est le comble, c'est qu'il faut commencer par celles qui sont allumées. Cela représente un sérieux test de rapidité car une fois la mèche allumée, il ne te reste que 2 secondes pour réussir à l'éteindre, tout en prenant soin d'éviter les étranges créatures qui apparaissent de plus en plus nombreuses si tu es long à terminer le tableau... Un dernier avantage se présentera sous forme de soleil "Bonus" qui, selon le cas, donnera un bonus, une vie supplémentaire ou permettra pendant quelques secondes, d'anéantir tes ennemis...

La course aux bombes commence sur fond de pyramides pour se continuer devant l'Acropole et se terminer devant un décor complètement futuriste (un beau voyage dans le temps!). Malgré tout, il est un peu dommage que le nombre de différents tableaux ne soit pas un peu plus élevé... Quoiqu'il en soit, Bomb Jack est une



superbe réussite qui comblera de joie tous les fanatiques de jeux d'arcade!... Pour ceux qui arrivent pour agrandir le cercle des Amstradistes, ce logiciel est à posséder impérativement. De plus, je vous donne un petit conseil pour tous ceux qui, malgré leurs efforts, n'auraient pas dépassé l'Acropole : dans le dernier Amstar, vous avez le moyen d'accéder à tous les tableaux... et plus encore ! ●

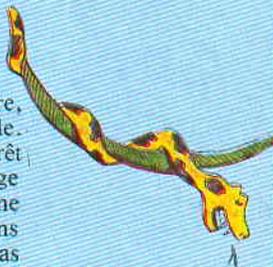


WONDER BOY

Arcade ■

Le héros du jour est un Tarzan miniature, doté d'une magnifique chevelure blonde. La vie s'écoulait paisiblement dans la forêt jusqu'au jour où un ignoble personnage malfaisant s'est installé avec la ferme intention de faire régner le désordre dans ce charmant domaine... N'obtenant pas tout à fait les résultats escomptés, il décide d'utiliser les grands moyens en enlevant la petite copine de Wonder Boy.

Alors là, la réaction est immédiate ! Il est absolument inconcevable de laisser Tina entre de pareilles mains !... C'est ainsi que le "garçon formidable" prend le départ au



milieu de la forêt après avoir fait le plein de vitalité. Il va falloir surveiller de très près le niveau de la vitalité car il faut absolument éviter qu'elle diminue ; le seul moyen d'y parvenir, c'est de manger tous les fruits qui se présentent.

Ces problèmes "basement matériels" étant résolus, il faut se préoccuper de tous les animaux hostiles qui peuplent la forêt : escargots, serpents, abeilles. Le seul moyen pour Wonder Boy de les anéantir sera de posséder une hache pour balayer tous ces gêneurs... Et où se cache cette hache ? Mais dans un des œufs géants qui se trouvent disséminés tout le long du parcours ! Les autres œufs pourront contenir un ska-

teboard pour aller plus vite ou un ange gardien qui rendra Wonder Boy invulnérable pour quelques instants.

Car il ne faudra jamais oublier que Wonder Boy mourra par simple contact avec un animal et qu'il perdra 3 points de vitalité s'il ne saute pas correctement au-dessus des obstacles...

Cette adaptation de jeu de café présente un scrolling parfois un peu saccadé et malheureusement les couleurs du premier niveau ne sont pas des plus attrayantes. Rassurez-vous, la persévérance paie parfois car cela s'améliore par la suite. Le grand nombre de décors (112 exactement) vous permettra de ne pas vous lasser. ●



METRO-CROSS

Arcade ■

"Il était un petit homme, pirouette, cacahuète... Il était un petit homme..." qui se promenait dans le métro ou, plus exactement, qui courait dans le métro..

Ce petit homme pensait démarrer une simple petite promenade de santé mais il allait très vite "désanter" car il est bien connu qu'on trouve n'importe quoi dans le métro... Pour commencer, il se fait proprement aplatis par une boîte de coca-cola, ce qui le met de fort mauvaise humeur. Reprenant sa course de plus belle, il ne tarde pas à se rendre compte que le sol pré-



sente parfois un aspect grisé ayant pour fâcheux effet de le ralentir sérieusement (ce qui est totalement incompatible avec le compte à rebours...). Mais les embûches de parcours ne se limitent pas à ces deux petits problèmes !...

En effet, le métro est vraiment un monde à part entière ; c'est ainsi que notre petit homme peut s'entraîner au saut de haies et à l'acrobatie grâce à des tremplins qui lui permettent de faire de magnifiques doubles sauts périlleux... Comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il y a des embûches, bien sûr, mais également des avantages (à condition de savoir les utiliser à bon escient).

Le but du jeu étant une course contre la montre, les avantages permettent bien sûr de gagner du temps soit en le stoppant momentanément en sautant sur des boîtes bleues soit en accélérant votre vitesse en touchant des boîtes vertes ou en utilisant des skateboards qui traînent dans les couloirs.



Lorsqu'un parcours est terminé, il faut se préparer tout de suite pour le suivant qui sera, bien entendu, plus difficile. Vous aurez largement la possibilité d'être essoufflé et de vous retrouver sous forme squelettique car il n'y a pas moins de 24 niveaux ! La musique est très entraînante, le graphisme coloré avec malgré tout un scrolling qui est parfois un peu haché... Ce qui ne m'empêchera pas de dire que vous passerez de bons moments avec Métrocross ●



CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Dans les numéros précédents d'AMSTAR, nous avons fait le tour des principales commandes BASIC et surtout l'art et la manière de s'en servir. Pour cela, nous vous avons écrit de très petits programmes de démonstrations qui parfois se suffisaient à eux-mêmes, comme le jeu de sous-marin fantôme du numéro 7. A présent, vous êtes nombreux à vouloir concevoir un programme bien à vous et qui risque d'être beaucoup plus long ! Et même de s'allonger encore par la suite...

Il est alors grand temps que je vous apprenne comment s'y prendre, comment PREPARER son affaire pour ne pas s'enliser dans le terrible marécage de GOTOBUG.

Faisons une comparaison avec le bricolage en menuiserie : s'il s'agit d'ajouter une étagère dans un placard, on trace directement sur la planche, on scie et l'on pose. OK ? Mais si l'on se propose de confectionner un petit meuble fonctionnel mais solide (pas dans le style Robinson Crusoe), alors là on fait d'abord un PLAN SUR PAPIER avant de tracer et scier.

Toujours OK ?

Eh bien pour attaquer un important programme en informatique, on applique la même prudence, on fait d'abord un plan sur papier. Dans notre jargon ce plan s'appelle un ORGANIGRAMME. Ce nom qui peut paraître pompeux désigne le plan du "jeu de piste" du programme : on y trouve des rectangles, représentant les différentes parties, tous reliés par des traits fléchés ; ces rectangles que l'on appelle aussi "pavés" ou "modules" peuvent être dans le lis-

ting un bloc de 50 lignes ou tout simplement une seule ligne, mais ô combien importante !

AVANTAGES D'UN ORGANIGRAMME

- Pour les problèmes épineux, on cogite beaucoup plus efficacement avec un crayon et du papier que sur clavier + écran + BASIC. C'est humain...

- On a sur une seule feuille la VISION GLOBALE de la stratégie du programme, chose impossible face à un listing de plusieurs pages. Surtout pour celui qui n'a pas encore d'imprimante !...

- Les erreurs de stratégie sont immédiatement visibles, elles sont "criantes".

- En cas d'oubli ou d'erreur de raisonnement, il est plus facile de gommer un trait fléché que d'insérer des lignes de BASIC.

- Pour apporter une importante amélioration, telle qu'une option supplémentaire ou une sécurité, on voit tout de suite où la "brancher", et après celle-ci, à quel endroit le programme devra revenir. Donc peu de risques de BUGS de fonctionnement.

- On prévoit pour chaque pavé son premier numéro de ligne, exemples 4000, 6000, etc. Deux avantages à cela :

- nous prenons ainsi la bonne habitude de concevoir un programme par modules indépendants, c'est la programmation "STRUCTUREE", la seule, la vraie !

- lors de la frappe, nous pourrons taper des GOSUB 5000 (ou GOTO 7000) alors que ces modules ne sont pas encore écrits.

- Emporté par cet élan de tout prévoir à l'avance, on voit déjà les noms de variables (les principales) dont on aura besoin. Alors on prend une seconde feuille de papier et on les écrit : que de risques de futurs bugs en moins !

- On passe enfin au clavier : quelle vitesse de frappe ! En effet, on a seulement à faire attention aux erreurs de syntaxe, pas à celle de raisonnement puisque c'est déjà tout "mâché".

- Essai par RUN : à part quelques inévitables "syntax error" vite réparés, le programme fonctionne déjà. Si ce n'est pas tout à fait le cas, il faut d'abord vérifier l'organigramme avant de se plonger dans le listing.

Petite remarque en passant : il est normal que ce petit travail de préparation bouleverse un peu vos habitudes, mais sachez qu'il est obligatoire dans bien d'autres langages tels que le PASCAL ou le langage C. Ils exigent également une programmation dite "structurée". En BASIC, ce n'est que très vivement conseillé, surtout quand le listing s'allonge. C'est pour éviter que cette tolérance engendre de mauvaises habitudes de programmation que le BASIC n'est pas enseigné dans les écoles d'informatique, ou alors après le PASCAL... Donc si vous désirez devenir efficace et sûr en BASIC, structurez (= des GOSUB à tout va), et si c'est du gros, organigramme. Croyez-moi...

QUELQUES PETITES NORMES

Un organigramme se lit de haut en bas

et en suivant les flèches, mais il est très fréquent de trouver des flèches qui remontent (des GOTO).

Les pavés rectangulaires désignent des modules où il se passe quelque chose ; à l'intérieur on écrit son nom, exemple CALCUL DE RES ou encore IN-VALEURS, ce "IN-" signifiant des INPUT. Ceux dont l'angle supérieur gauche est coupé représentent une "sortie" (résultats) : vers imprimante, disquette, cassette ou affichage à l'écran.

Un pavé en forme de LOSANGE est une CONDITION, c'est-à-dire les conséquences d'un IF, c'est un aiguillage vers d'autres voies. Un losange a donc une entrée et au moins DEUX sorties, parfois plus quand c'est la réponse à un menu multi-options.

Juste au-dessus du pavé, on écrit le numéro de ligne où il débute ; facultatif mais pratique.

Un programme commence toujours par les DECLARATIONS : ce sont par exemple les DIM, les DEFINT, MODE 2, etc. Le programme ne pourra y passer qu'une seule fois, suite au RUN.

Ensuite, on rencontre le MENU PRINCIPAL, c'est le grand carrefour où l'on revient toujours après la fin de l'exécution d'une des options. Dans tous vos programmes, prenez l'habitude de démarrer ce module en LIGNE 1000, parce que c'est facile à retenir : en cas d'un gros pépin quelconque dans un de mes programmes (ça arrive...), il me suffit de taper, après un Break, GOTO 1000 pour me retrouver au menu de départ sans rien perdre, même si ce programme a été écrit il y a bien des années. Bigrement pratique, non ?

Il y a encore bien d'autres normes de formes de pavés, mais comme presque personne ne les utilise, on les ignorera.

Inutile de vous appliquer en traçant les traits à la règle ! En revanche, écrivez non pas au stylo mais au CRAYON, car les coups de gomme sont fréquents...

NOTRE EXEMPLE CONCRET

Il sera simple et court. Ce super logiciel qui fera date dans l'histoire de l'informatique (Qui rit ?) calcule chaque fin de mois la moyenne de notes, et en tenant compte des coefficients de cha-

cune. Compromettant ça, hein ?

Il vous faut tout d'abord bien examiner l'organigramme (figure 1) ; il est petit mais il groupe tout ce dont vous aurez besoin pour en créer un très grand. Observez bien le trajet de chaque trait flé-

ché et surtout son rôle, son pourquoi. Après vous jetterez un coup d'œil au listing BASIC (très classique), histoire de repérer certains endroits de l'organigramme et de voir comment certaines "flèches" se concrétisent dans le listing 1.

Vous remarquerez les détails suivants :
- Chaque nombre entré au clavier est vérifié (les losanges VALID) ; en cas

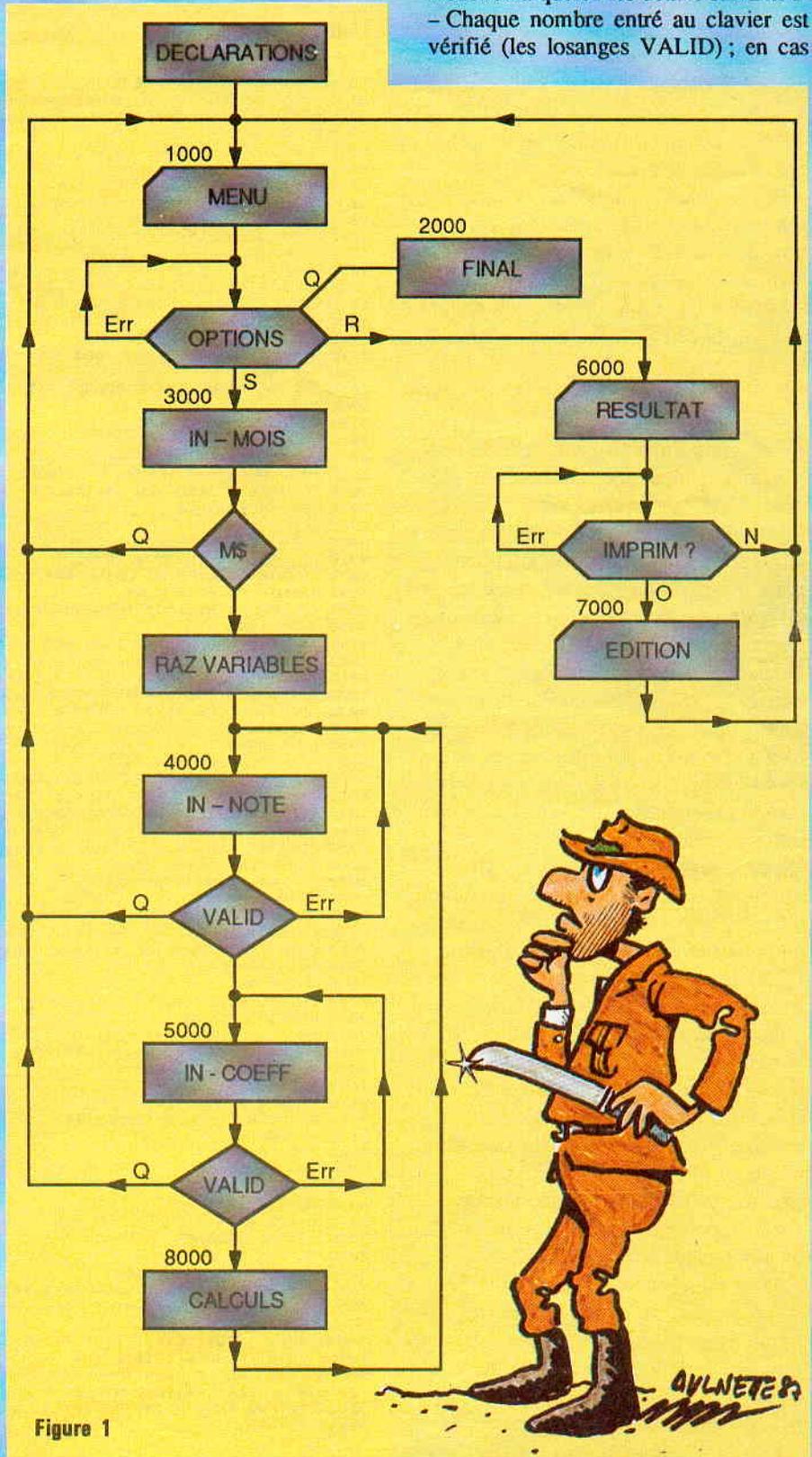


Figure 1

de refus la question est reposée.

- Vous pouvez quitter la saisie en tapant la lettre Q (ou q). Cela vous ramènera toujours au menu principal.

- Le sous-programme en 50000 est une vieille connaissance...

Il a été rechargé par MERGE "MENU". Voir AMSTAR n° 10 page 26.

- On peut enchaîner sur un autre mois, car sitôt son nouveau nom validé, toutes les variables en cours sont remises à zéro.

- Après 20 notes entrées, la saisie repart en haut de l'écran (ligne 4010).

- La variable D\$ (ligne 6020) varie selon que le mois M\$ commence par une voyelle ou une consonne. Un petit luxe...

- Lorsque l'on quitte le programme, on restitue les couleurs d'origine.

ET MAINTENANT

Posez-vous un petit problème de programme quelconque, surtout pas plus compliqué que mon exemple, puis essayez d'en concevoir l'organigramme. Vous allez voir que c'est un jeu passionnant, avec pas mal de ratures et coups de gommages avant d'arriver à quelque chose qui tienne la route.

Une fois terminé, complétez-le par de nouvelles sécurités, conditions et options. Vous aboutissez alors à un petit chef-d'œuvre qui vous donnera envie de le traduire en BASIC, mais avant de passer au clavier, posez-vous la question suivante :

"Si cette demi-heure passée à griffonner du papier n'avait pas eu lieu, combien d'heures entières aurais-je passées à tripatouiller mon listing en y insérant des lignes et des GOTO ?"

Et sans parler du triste état final, genre bidon-ville, du listing... Tandis qu'en le tapant à partir d'un organigramme, il y aura très peu de retouches, et c'est du structuré bien clair donc facilement modifiable pour des raffinements ultérieurs.

Comme pour toute nouvelle technique, il est important de faire ses armes sur un sujet modeste avant de s'attaquer à un gros morceau.

A ce propos, je vous cite un cas extrême : l'an dernier, je devais faire un gros programme d'une complexité franchement délirante (et je suis poli...) : la conception de l'organigramme m'avait demandé près de 40 heures migraines ;

une grande feuille de 60 x 70 cm et en écrivant petit ! Une fois terminé, la frappe en BASIC fut expédiée en moins de cinq heures et le logiciel a tout de suite fonctionné. On devine qu'un tel problème était impossible à traiter sans plan, directement au clavier.

Ou alors par un surdoué mais ce n'est pas mon cas, vous le savez bien.

Rappelez-vous qu'un quart d'heure consacré à un organigramme fait gagner plus d'une heure de programmation.

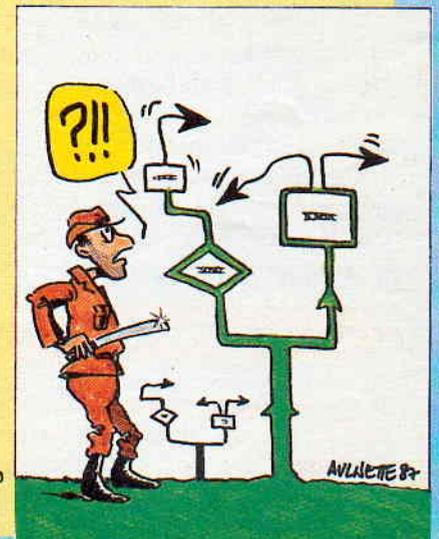
Et si avec tout ça, je n'ai pas réussi à vous convaincre... ●

Listing 1

```

10 ' MOYENNES - M.A. 16/08/87
20 ' AMSTRAD CPC - calcul de moyennes mensuelles
30 INK 0,20:INK 1,0:PEN 1:PAPER 0:BORDER 20
40 MODE 1
50 DIM NT(0,1): ' tableau note,coeff
60 ' Legende des variables
70 ' NB=nombre de notes ; N=note sur 20 ; COEF=coefficient de la note
80 ' TP=total des N*COEF ; TC=total des COEF ; MOY=moyenne
90 ' NL= numero de ligne ecran
1000 ' MENU PRINCIPAL
1010 CLS
1020 PEN 3:LOCATE 12,4:PRINT "MOYENNE MENSUELLE":PEN 1
1030 LOCATE 10,10:PRINT "S - Saisie des Notes."
1040 LOCATE 10,12:PRINT "R - Resultats."
1050 LOCATE 10,14:PRINT "Q - Quitter."
1060 TEX$="SRQ":GOSUB 50000
1070 ON K GOTO 3000,6000,2000
2000 ' FINAL
2010 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:PEN 1:CLS
2020 END
3000 ' Entree du Mois
3010 CLS
3020 LOCATE 6,12:INPUT"Nom du Mois : ",M$
3030 M$=UPPER$(M$):IF M$="Q" THEN 1000
3040 ' MISES A ZERO DES VARIABLES
3050 TP=0:TC=0:NB=0
3060 CLS
4000 ' Entree des Notes
4010 NB=NB+1:NL=(NB MOD 20)+1
4020 LOCATE 1,NL:PRINT USING"### ";NB;
4030 INPUT" note/20 ",N$
4040 IF UPPER$(N$)="Q" THEN NB=NB-1:GOTO 1000
4050 N=VAL(N$)
4060 IF (N=0 AND N$<>"0") OR N<0 OR N>20 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 4020
5000 ' Entree Coefficient de la note
5010 LOCATE 20,NL:INPUT"Coeff ",COEF$
5020 IF UPPER$(COEF$)="Q" THEN NB=NB-1:GOTO 1000
5030 COEF=VAL(COEF$):IF COEF<=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 5010
5040 GOSUB 8000
5050 GOTO 4000
6000 ' AFFICHAGE RESULTATS
6010 IF NB=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1000
6020 CLS:D$="de ":IF LEFT$(M$,1)="A" OR LEFT$(M$,1)="O" THEN D$="d "
6030 PEN 3:LOCATE 12,6:PRINT "MOYENNE ";D$;M$:PEN 1
6040 LOCATE 15,12:PRINT USING"###.###";MOY:PRINT " sur 20"
6050 LOCATE 4,18:PRINT "Edition complete sur Imprimante ?"
6060 TEX$="ON":GOSUB 50000
6070 IF K=1 THEN GOSUB 7000
6080 GOTO 1000
7000 ' IMPRESSION
7010 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);CHR$(27);"E"; ' INIT + caracteres gras
7020 PRINT #8," Moyenne du mois ";D$;M$
7030 PRINT #8:PRINT #8,SPC(10);:PRINT #8,USING"###.###";MOY:PRINT #8," sur 20"
7040 PRINT #8
7050 PRINT #8," n NOTE COEFF":PRINT #8
7060 FOR I=1 TO NB
7070 PRINT #8,USING"###";I;
7080 PRINT #8,USING"###.#";NT(I,0);
7090 PRINT #8,USING"#####.#";NT(I,1)
7100 NEXT
7110 PRINT #8,STRING$(25,95)
7120 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64)
7130 RETURN
8000 ' CALCULS
8010 TP=TP+N*COEF
8020 TC=TC+COEF
8030 MOY=TP/TC
8040 NT(NB,0)=N
8050 NT(NB,1)=COEF
8060 RETURN
50000 ' REPONSE A UN MENU
50010 TEX$=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 50060
50090 RETURN

```

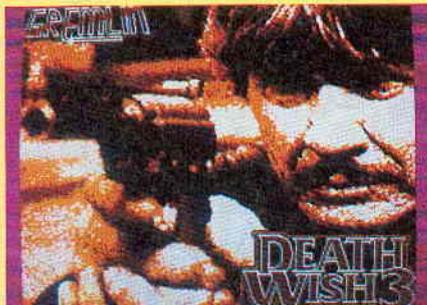


DEATH WISH 3



Arcade

Aujourd'hui, nous pouvons dire que nous avons une vie facile et agréable sur notre belle Terre ; en effet, loin de nous maintenant la famine et la peste telles que nos ancêtres les vécurent au Moyen Age ! Par contre, il n'est absolument plus possible de sortir de chez soi sans subir une attaque à main armée ou toute autre agression.



Bref, comme dirait mon rédacteur en chef : "Nous vivons une époque formidable !"

Les gangs sans foi ni loi se sont tellement multipliés et sont devenus tellement importants que même la police s'avoue impuissante devant un tel phénomène. Résultat : elle baisse les bras et vous allez devoir intervenir encore une fois puisqu'il s'avère que vous, Paul Kersey, êtes vraiment indispensable pour faire régner la justice dans cette bonne ville de New-York...

C'est donc armé de votre wildey magnum 475, désormais célèbre, que vous descendez dans l'arène remplie de fauves tous plus coriaces et plus sauvages les uns que les autres. Vos premiers pas dans la rue se révèlent tout de suite comme un vrai massacre... Mais, étant donné l'affluence de personnages, votre plus grand problème est de discerner en une fraction de seconde les malfaiteurs d'avec les honnêtes gens ; faites très attention, car le fait de frapper des innocents vous pénalise de même que le fait d'anéantir des policiers. En effet, ces derniers sont prêts à vous aider, mais si vous tapez sur leurs copains, ils ne tardent pas à devenir hostiles...

Pendant vos déplacements, une carte représentant la ville vous est accessible ; de plus, selon votre humeur et votre désir, vous pouvez obtenir soit une carte avec l'emplacement d'armes de rechange, soit une carte avec l'emplacement des chefs de gang qu'il vous faut détruire (car il est bien connu que pour anéantir un mal, il faut



s'attaquer à la racine !). Si vous voulez, par exemple, récupérer des armes, il vous suffit de pénétrer dans la maison concernée et, de plus, une fois à l'intérieur, vous avez accès à la fenêtre d'où vous pouvez agir en tireur d'élite grâce à un viseur ; mais attention, car dans ce cas là, vous êtes plus exposé à des attaques faites lâchement par derrière...

Saurez-vous évoluer en héros glorieux dans ce logiciel à trois dimensions ? Avec Death Wish 3, il vous est proposé de vous glisser dans la peau de Charles Bronson (âmes sensibles, s'abstenir). Le théâtre de vos opérations apparaît dans un graphisme que nous qualifierons de correct ; par contre, l'animation s'avère rapide... Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : parmi les honnêtes gens qui se promènent dans la ville, vous verrez de paisibles ménagères et d'autres personnages qui semblent impunément soulever le bord de leur robe... Que faut-il en conclure ? ●