

**AMSTRAD**  
**Informatique**

# AMSTAR

**CONCOURS  
PERMANENT**

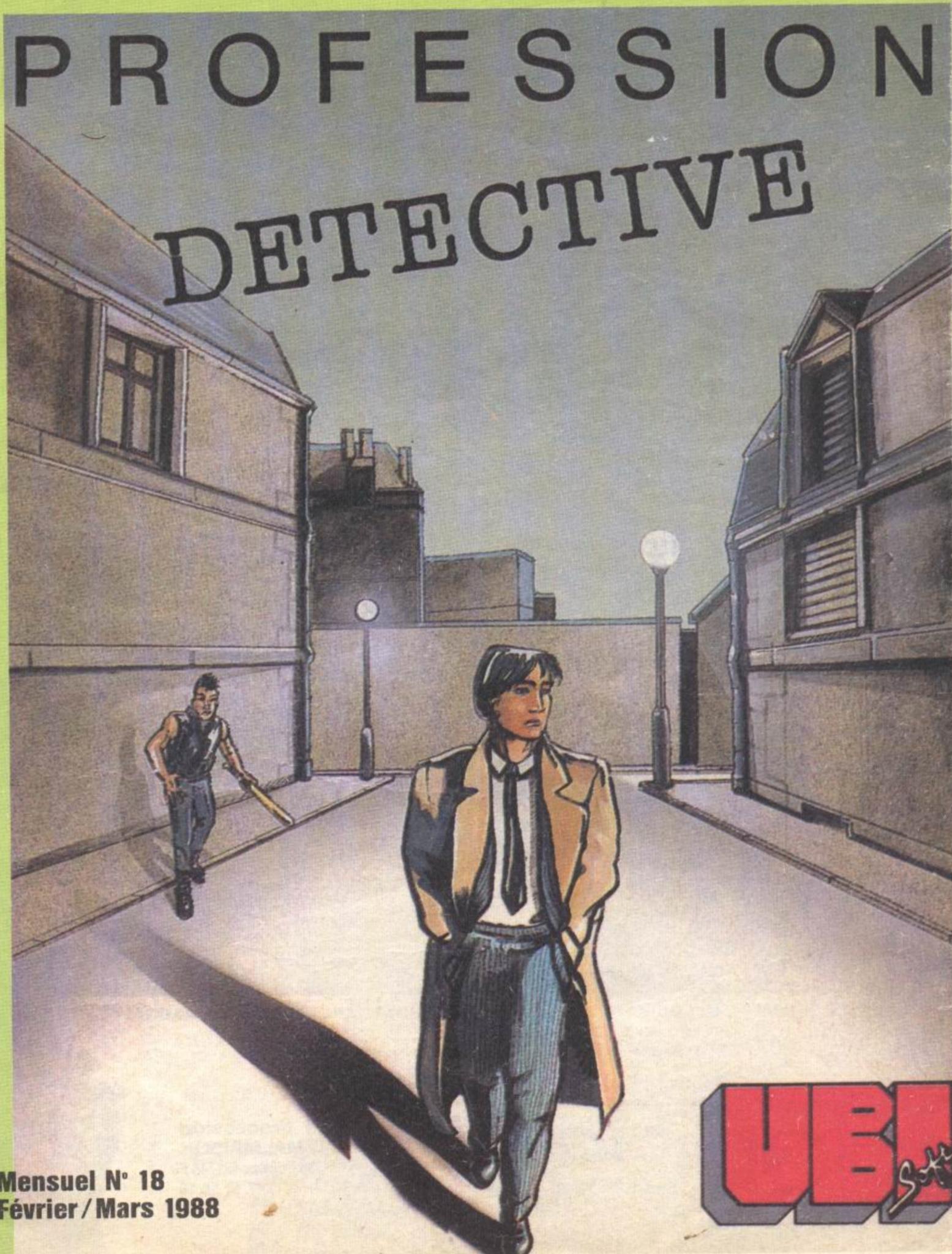


**JOUEZ AVEC logiciels®**

## PROFESSION DETECTIVE

**PLAN  
D'AVENTURE :  
L'ANGE  
DE CRISTAL**

**LE LOGICIEL  
DU MOIS :  
WESTERN  
GAMES**



M 2817 - 18 - 14,00 F



Mensuel N° 18  
Février / Mars 1988

**UBI**

# SOMMAIRE

6

ACTUALITE

12

LE LOGICIEL DU MOIS

16

REPORTAGE : LORICIELS

19

LISTING : ROBBY

30

GRAND CONCOURS

38

PLAN : L'ANGE DE CRISTAL

40

POSTER : WESTERN GAMES

45

LE DOSSIER DU MOIS

56

LE COIN DES AFFAIRES

65

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE

66

CHICHE, ON PROGRAMME !

70

LE COIN DES AS

74

PETITES ANNONCES

78

BULLETIN D'ABONNEMENT



## EDITORIAL

L'utilisateur d'Amstrad est gâté puisqu'une société vient de sortir un nouveau mensuel. Dommage que "quelque journaliste" prenant pour référence Hebdogiciel donne dans la vulgarité gratuite vis à vis des concurrents.

Malgré tous les démentis nous savons désormais que les nouveaux titres appartiennent à Amstrad France.

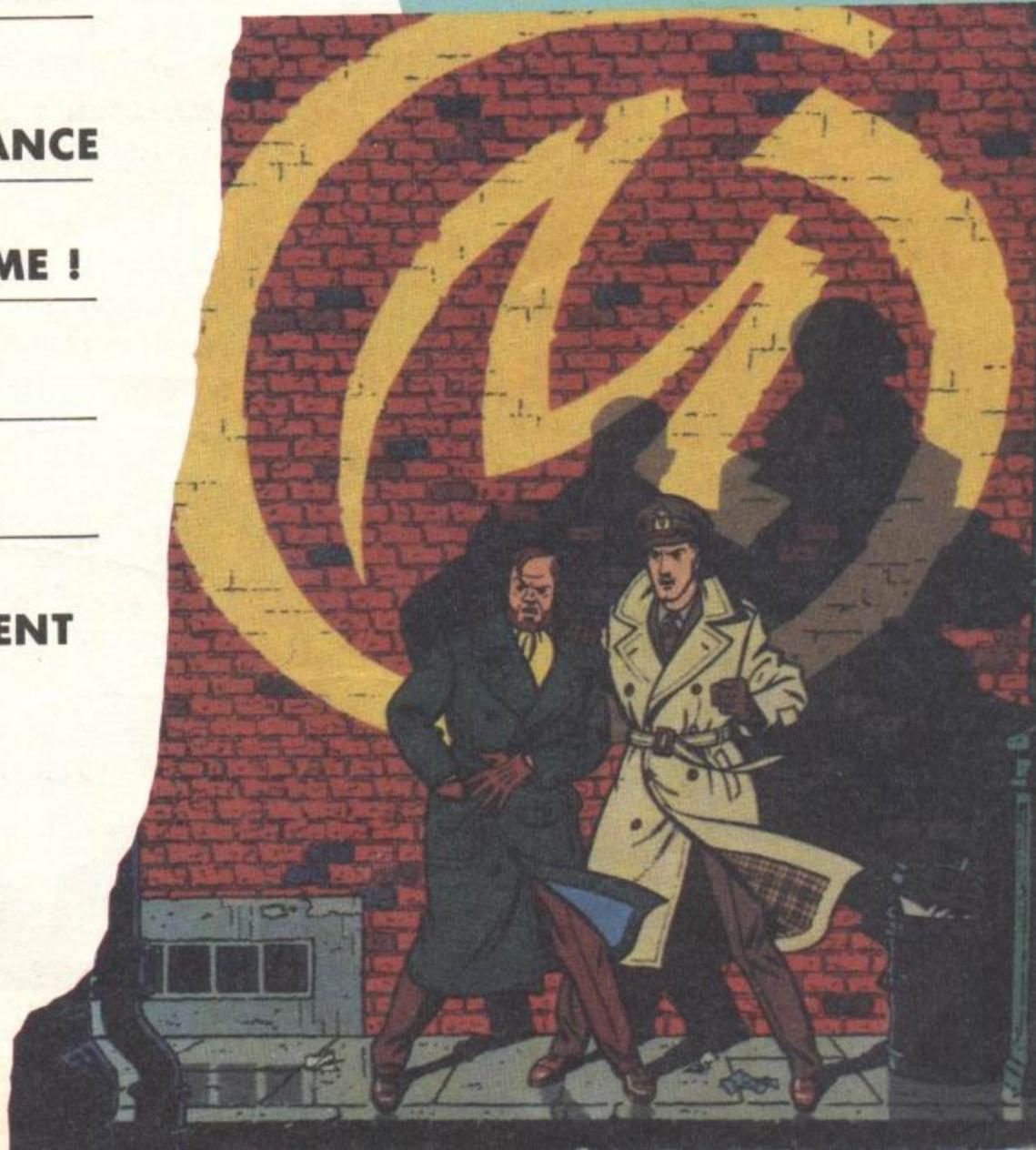
Nul doute qu'un "œil" veille au bon contenu des rédactionnels pour soigner l'image de marque.

**S. FAUREZ**  
(directeur de publication)

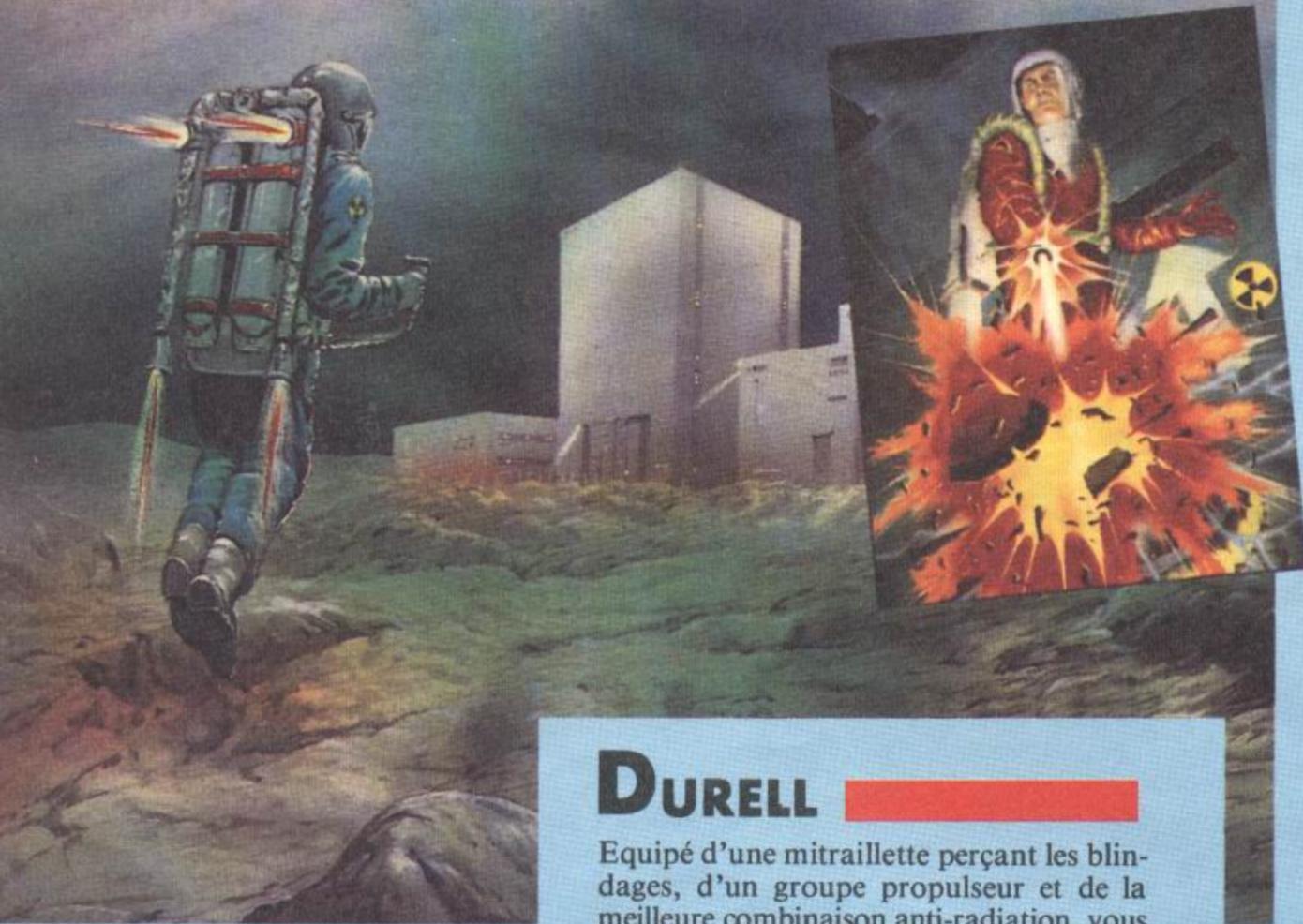
La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT

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

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

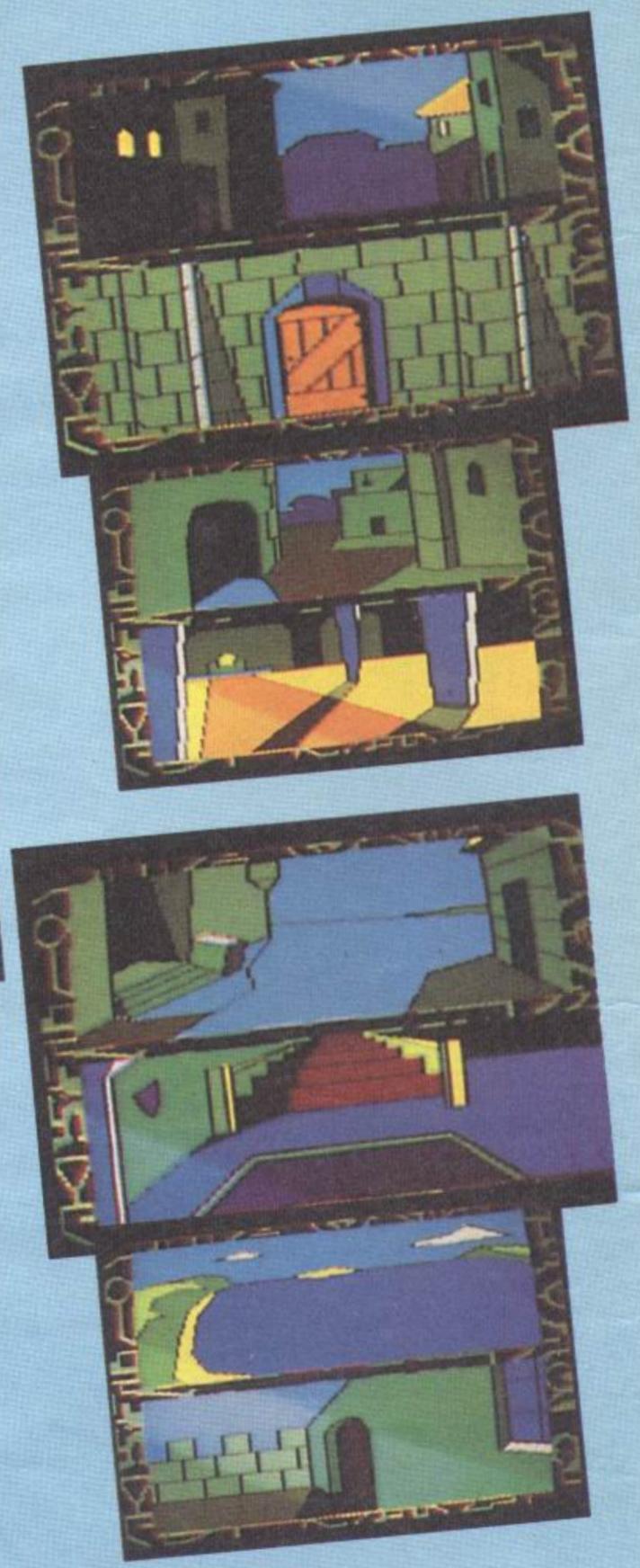


# CHAIN REACTION



## DURELL

Equipé d'une mitrailleuse perçant les blindages, d'un groupe propulseur et de la meilleure combinaison anti-radiation, vous avez exactement 30 minutes pour remplir la mission suivante dans **Chain Reaction** : récupérer les 18 cartouches dissimulées dans les sept étages du bâtiment où vous trouvez...

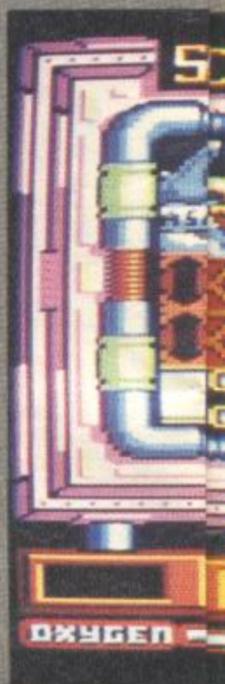


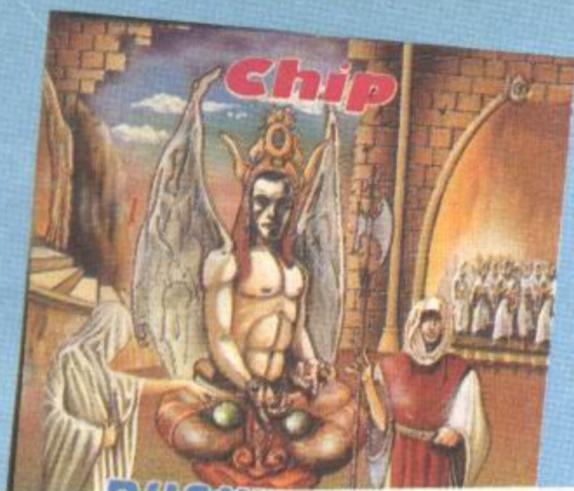
## LORICIELS

Une nouvelle compilation pointe déjà son petit bout de nez avec **les hits n° 6** qui est composée de The Last Mission et Flash (ça, vous connaissez...) et d'Atomic Driver, encore jamais éditée par Loricels mais qui semble être une mignonne course de voitures de style Pac Man... Le tout pour 160 F en K7 et 198 F en D7.

## M.B.C.

Tiens, tiens ! Ne serait-ce point un nouvel éditeur ? Gagné ! Et pour fêter son arrivée parmi nous, il nous propose trois aventures ayant respectivement pour titres : **Le Manoir du Comte Frozarda**, **Rat Connection** et **Marmelade** ; de plus, il faut noter une initiative originale : celui qui terminera le premier une aventure aura gagné un voyage !...





## CHIP

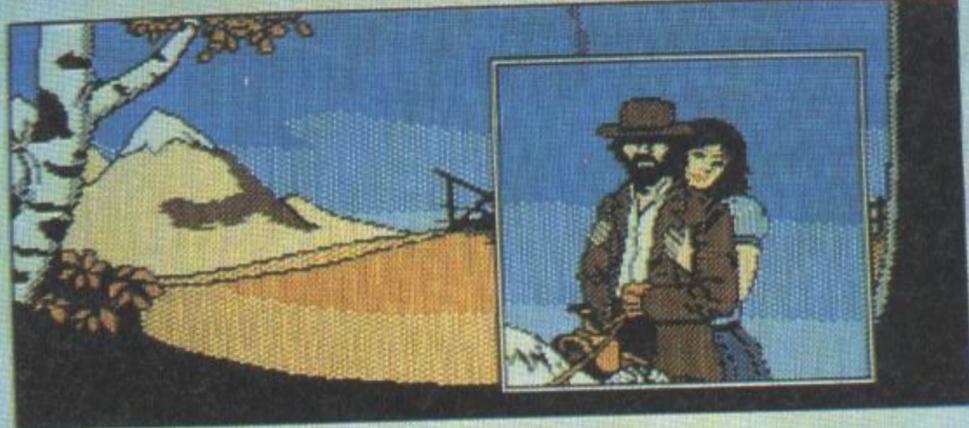
Osez-vous pénétrer dans une aventure trouble où il est question d'un sorcier brûlé vif par les villageois mais qui a laissé derrière lui des fidèles dont vous faites partie ? Si oui, **Phenix noir** est pour vous ; si non, il vous est encore possible de vous plonger dans une autre aventure avec **Business flight** qui, elle, se déroule en plein ciel... Alors, vous avez le choix !

## CODE MASTERS

Préparez-vous à faire des exploits dans un sport rapide et dangereux dans **Jetbike simulator** ; il ne faut pas moins de deux cassettes pour vous permettre de prendre votre pied sur l'eau en faisant voler votre engin dans des courses standard mais également dans des parcours le long des côtes ou dans les docks.

## MIRRORSOFT

Dans la série des jeux de réflexion, préparez-vous à recevoir du pays qui a produit les champions d'échecs **Tetris**, logiciel consistant à créer des lignes horizontales à l'écran à partir de blocs de formes différentes... Pas si évident qu'il y paraît.

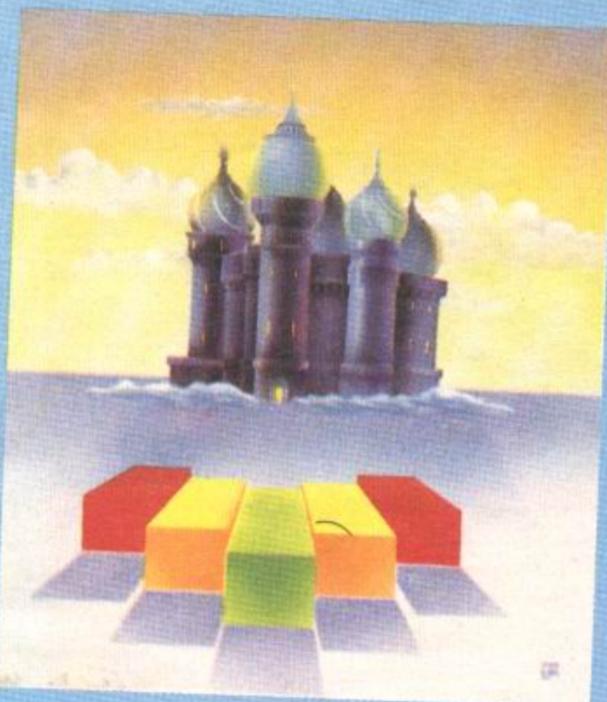


APRES AVOIR ENTERRE LES PARENTS DE HARRY ET SON FRERE JE LA PRENAIS EN CROUPE

## INFOGRAMES

Partez sans plus attendre dans une nouvelle aventure avec **l'Affaire Santa Fe** qui

commence à cause d'une histoire de poker dans une atmosphère de western de style "John Wayne". John victime de la loi du plus riche va devoir fuir alors qu'il a tué Mac Douglas en état de légitime défense...



## US GOLD

Avec la fin de l'hiver s'annonce le prochain jeu d'Epyx que vous allez sans doute guetter avec impatience. Il s'agit d'**Impossible Mission II** pendant laquelle vous allez évoluer dans 5 tours mais attention, des pièges se cachent à chaque étage !...

## INCENTIVE SOFTWARE

Vous pouvez découvrir dans ce numéro une présentation de **Driller** dans le domaine du Freespace ; la prochaine production s'appellera **The Dark Side** et sera disponible dès le printemps...



## GRAND SLAM ENTERTAINMENTS

Avec **Terranex**, la mission que vous devez remplir semble très simple : réussir à trouver le professeur **Eyestrain** qui est le seul à connaître la solution pour faire dévier un météore.

## GREMLIN GRAPHICS

Tous les travaux semblaient se dérouler à merveille et dans les temps ; assurément la station de survie sur la planète **Northstar** serait bientôt terminée... Hélas, c'était sans compter l'invasion des Aliens qu'il va vous falloir chasser à tout prix !

MICRO-INFORMATIQUE

# DECIBEL

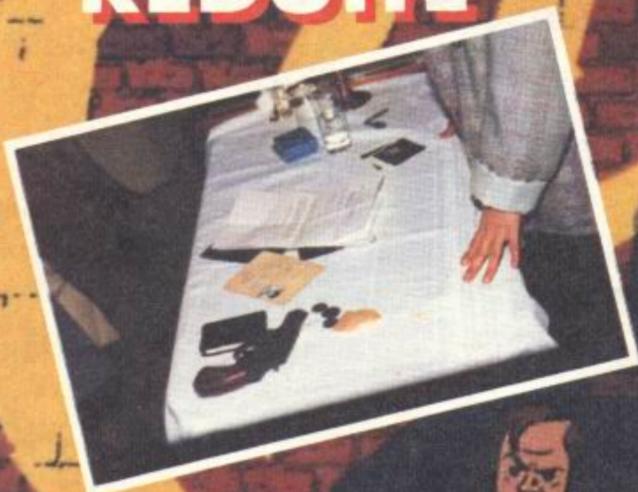
LE SPÉCIALISTE AMSTRAD

+ 400 softs  
en stock  
permanent

Tous les ouvrages  
sur Amstrad

7, Bd du Lycée  
74000 ANNECY  
Tél. 50.57.70.41

## MEURTRES A VITESSE REDUITE

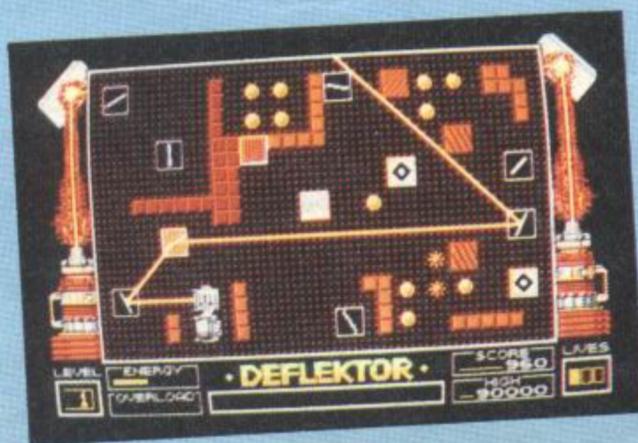


Les voitures bleues des wagons-lits reflètent les images floues des voyageurs qui se dirigent vers le marchepied qui leur tend les mains. Soudain un homme s'écroule sur le quai, une femme pousse un cri, c'est la bousculade. Un policier providentiel repousse la cohorte des curieux et se penche sur le corps ensanglanté. Le bouche-à-bouche ne sert à rien : l'homme a la gorge tranchée. C'est l'horreur !! avec un grand "O". Est-ce le début d'une enquête du célèbre Hercule Poirot ? Pas du tout, il s'agit d'un jeu grandeur nature comprenant à la fois des acteurs et des êtres humains normaux. La partie se continue à l'intérieur des wagons du célèbre Orient-Express. Chacun participe à l'action selon ses moyens et il s'agit de s'oc-

troyer un rôle et de mener son enquête. Je dois dire pour ma part que l'arrêt-visite des caves Mercier (le champagne) et le repas en wagons "belle époque" m'ont presque oté toute envie de connaître le fin mot de l'histoire. D'autant qu'un deuxième, puis un troisième cadavre sont venus rejoindre le premier ; quel carnage ! On se serait cru dans les cinq dernières minutes du film ROBOCOP. Mais quel est le rapport avec les ordinateurs Amstrad ? Eh bien la société Cobra Soft profitait de la soirée pour annoncer ses nouveaux produits : telle la Marque jaune d'après le regretté Edgard P. Jacobs ou bien Meurtres à Venise, la suite des célèbres Meurtres à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique et Meurtres en série.

## LE VRAI VISAGE DE DEFLEKTOR

Vous avez pu découvrir dans notre dernier numéro le banc d'essai de Deflektor qui a l'avantage d'être original. Malheureusement, Deflektor a eu quelques problèmes avec ses photos d'écran aussi nous vous montrons son véritable aspect ce mois-ci.



## COMPILATIONS

Dès le début du mois de février, **Ere Informatique** vous propose trois nouvelles compilations. Tout d'abord **Ere Hits** continue avec la sortie du n° 3 contenant Despotik Design, Stryfe, Tensions et Contamination pour 230 F la disquette ; par ailleurs, les fans d'aventure pourront avoir Sram 1, Harry et Harry 1 et 1001 BC sur **Hits de l'aventure** pour 250 F la disquette. Les possesseurs de cassettes ne sont pas oubliés grâce à une compilation **Gasoline Software** (au prix de 99 F) regroupant les six logiciels suivants : Sub, Duel, Star Boy, Gutter, Amélie Minuit et Mission 2.

## TRAITEMENT DE TEXTE HORS PAIR !

Cobra Soft nous propose son dernier traitement de texte "**Manuscrit 4.7**" produit sous la marque **Gagsoft**... Ce nom quelque peu farfelu ne cacherait-il pas un détail loufoque ? Il suffit d'ouvrir la boîte pour tout comprendre sur ce traitement de texte "révolutionnaire" !... Il n'y a pas de disquette, pas de manuel volumineux et compliqué ; non ! Juste un crayon gris, une gomme et une règle en plastique souple... Le plus fort, c'est que vous pouvez disposer de ce traitement de texte entièrement manuel pour la modique somme de 90 F !... Un peu cher le gag, malgré tout.



## OXPHAR EN SPECTACLE

Vous avez pu apprécier Oxphar sur votre écran de CPC... Nous vous avons déjà dit que parallèlement au logiciel un spectacle avait été créé ; la compagnie de **La Manicle** nous fait savoir qu'elle donnera une représentation d'Oxphar au théâtre de Montreuil le 9 février 1988. Le prix des places sera de 60 F pour les adultes et de 15 F pour les enfants ; seulement, sachez que si vous possédez le logiciel, vous avez entre les mains une invitation gratuite pour 2 personnes !... Alors, n'hésitez pas à en profiter !  
Studio Berthelot, 6, rue Marcelin Berthelot, Montreuil.  
Accès par le métro : Croix de Chaveaux.  
trois séances auront lieu : 10 h, 14 h 30 et 20 h 30.

## TITUS S'AGRANDIT

Toute l'équipe de Titus nous communique son désir de créer 10 postes de programmeurs. Alors, si vous avez entre 18 et 25 ans et si vous voulez tenter votre chance, envoyez un curriculum vitae et une lettre manuscrite à :

TITUS

163 avenue des Arts  
93370 MONTFERMEIL

## SEJOURS ETE 88



Chaque année l'ANSTJ organise des séjours d'été à dominante scientifique pour les jeunes de 10 à 18 ans. L'aspect scientifique abordé touche au domaine de l'Astronomie, des fusées, de la micro-informatique et de l'environnement. Le tout est accompagné d'activités sportives : tir à l'arc, voile, équitation, randonnées. L'équipe d'animation est constituée en moyenne d'un animateur spécialisé pour 5 jeunes.

Les Centres accueillent au maximum 40 jeunes.

L'ANSTJ : Association Nationale Sciences Techniques Jeunesse - Relais de la Découverte.

ANSTJ : 17 rue Gambetta - 91130 Ris Orangis - Tél.(1).69.06.76.03.

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

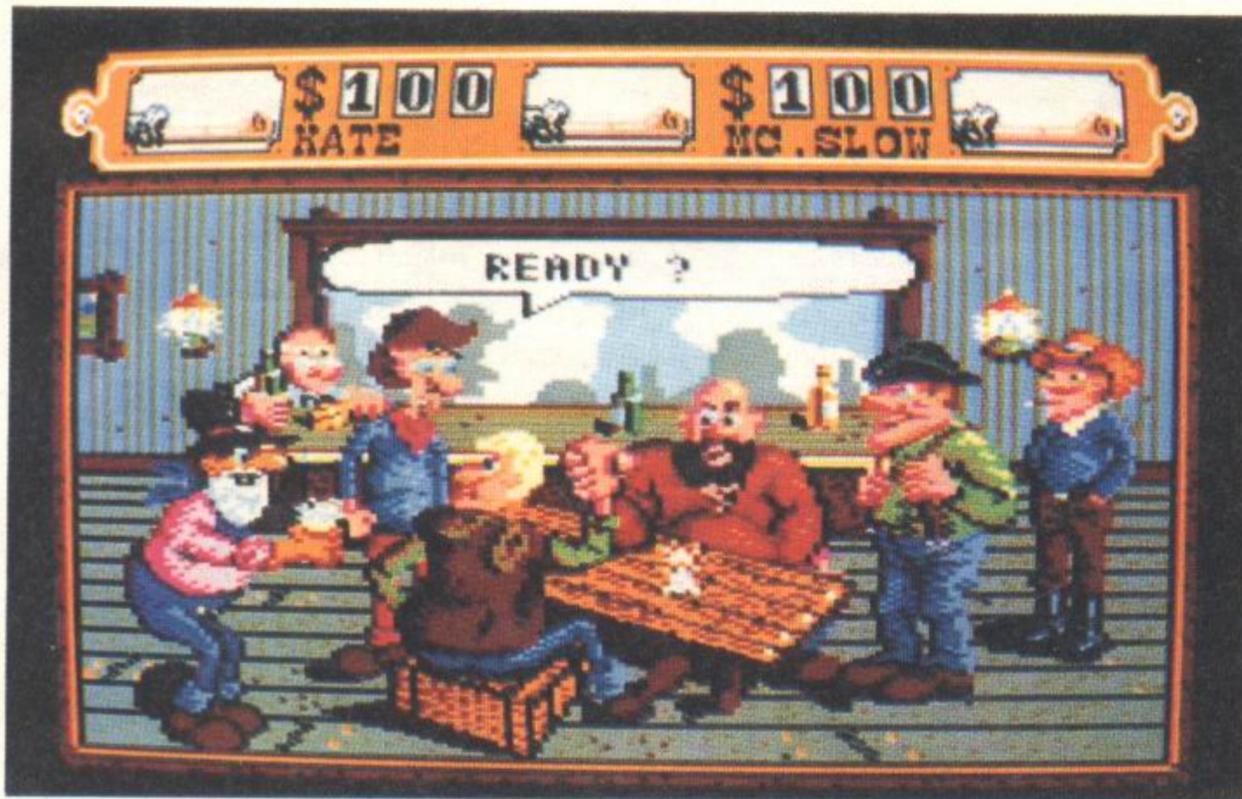
- A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.93.20.01
- COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
- COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
- D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
- DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
- ELITE, diffusé par UBI SOFT
- ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
- ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY-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, 92500 RUEIL MALMAISON,
- MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
- OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
- TITUS, 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

## Western Games

Simulation

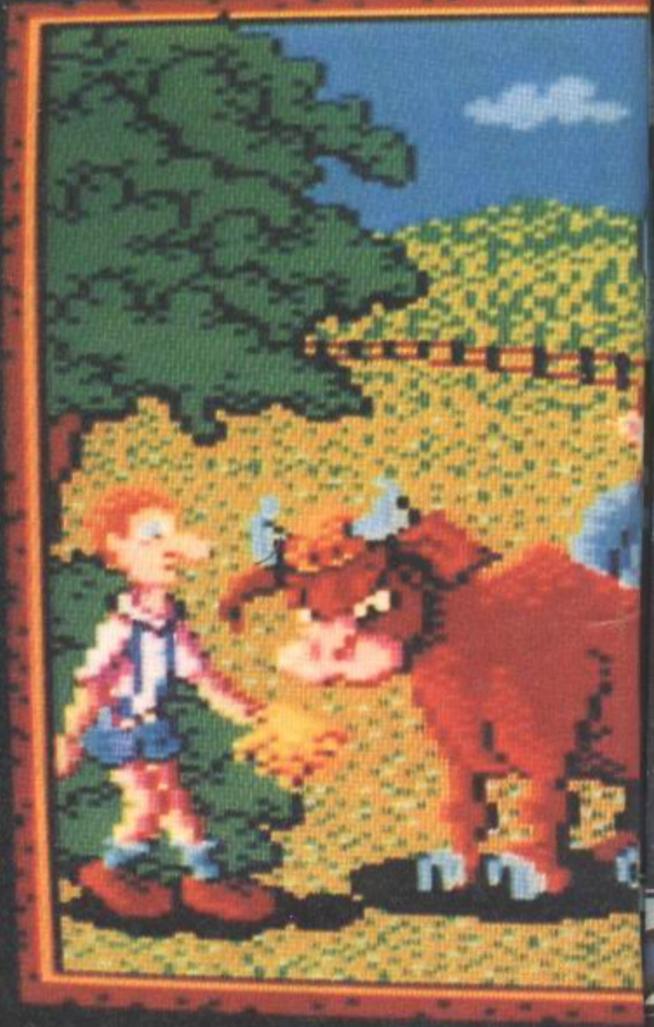


Il est 5 h du matin et le vent souffle toujours aussi fort sur cette petite ville de l'Ouest des Etats-Unis ; il est certain que cette tempête va être le grand sujet de conversation de toute la journée car on ne peut pas dire qu'il règne une grande animation dans ce coin où personne ne passe jamais. C'est vrai qu'il faut être complètement fou pour s'installer ici où il n'y a que de la rocaille et même pas une seule once d'or... La journée s'écoule tranquillement au fil de ces petits potins lorsqu'une poussière s'élève à l'entrée de la ville. Serait-ce une visite ? Enfin ? Juste le temps d'émettre cette pensée et un superbe cheval s'arrête devant le saloon (le cavalier, on n'en parle pas, tellement la couche de poussière est épaisse !). Et pourtant, après un petit passage chez le barbier et à l'hôtel, vous apparaissez dans le saloon avec une assurance et une prestance qui en font frissonner plus d'un... mais sûrement pas un dur comme Mac Slow !...

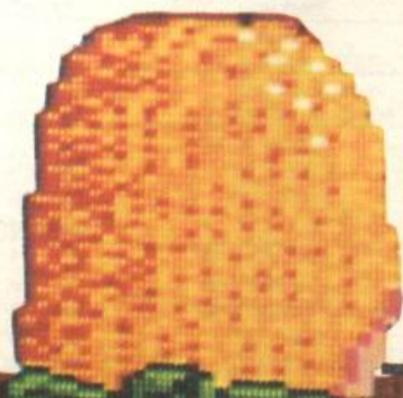
Vous vous approchez du comptoir et commandez un whisky de votre marque préférée. Comme par hasard, il n'y en a plus... hum ! Ils ne semblent pas très accueillants pensez-vous en regardant une à une toutes ces "faces de rats" qui vous surveillent du coin de l'œil. Enfin, un vieillard se lève et s'approche de vous : "Salut à toi, étranger. Si tu veux rester quelque temps dans notre petite ville, tu vas devoir sacrifier aux traditions et subir des petites épreuves qui permettront de déterminer si tu es un vrai mec... Pour que les chances soient égales (hé, hé !) tu vas affronter notre champion local : Mac Slow..."



Allez, assez bavardé, en place pour la première épreuve.



Aussitôt dit, aussitôt fait ! Une table du saloon est libérée de ses verres, cartes, bouteilles et autres pour ne laisser que deux bougies placées à égale distance. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit d'un bras de fer. C'est avec une parfaite maîtrise de vous que vous vous installez face à Mac Slow ; une grande inspiration et c'est parti ! Vous rassemblez vos forces attendant patiemment de sentir l'instant où il sera possible d'abattre le bras de votre



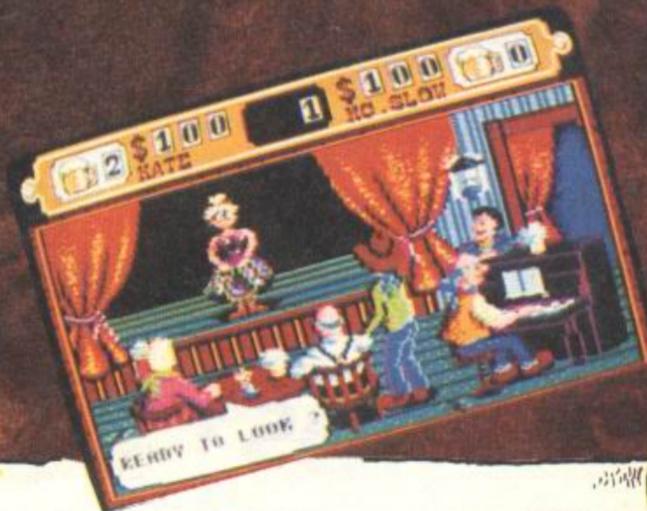
# L DU MOIS



adversaire mais, soudain, Mac Slow commet une irrégularité et il vous écrase le poignet sur votre bougie... Furieux vous vous retournez vers le juge pour qu'il constate cette usurpation malhonnête de victoire mais vous ne pouvez que ravalier votre colère car celui-ci dort tranquillement !

Bien décidé à ne pas vous laisser avoir par de nouvelles irrégularités, vous vous préparez pour le tir à la bière. Quelle est donc

cette épreuve barbare ? C'est très simple : "deux idiots du village" se mettent devant le comptoir tenant chacun une chope de bière ; il s'agit de viser juste et d'être le plus rapide 5 fois de suite pour remporter cette épreuve. Seulement attention, pas de nervosité excessive et surtout ne pas faire couler de sang !... Ayant quelque peu ébranlé Mac Slow par votre manie- ment expert du revolver, vous abordez la troisième épreuve en position de force mais lorsque vous constatez qu'il s'agit d'envoyer des chiques, là vous êtes prêt à abandonner... Mais non, cela ferait trop plaisir à ce gros lard de Mac Slow ! Alors vous essayez tant bien que mal de mâchou-



iller et de cracher... mais vous êtes toujours à côté du pot ! Alors, en désespoir de cause, vous en faites une belle, une énorme et pfuit... en plein dans la face rouge de votre adversaire.

Cette action va vous coûter très cher car aussitôt vous êtes transporté sur la scène du saloon, le musicien s'installe au piano, Kithy apparaît et se lance dans une danse compliquée sur un rythme endiablé. Malheureusement pour vous, ce n'est pas un intermède musical mais la quatrième épreuve où vous devez reproduire la danse (là, j'ai comme l'impression que vous commencez à craquer !).

Et pourtant vous n'êtes pas au bout de vos peines car cette population ne manque pas d'imagination pour mettre un grain d'animation dans leur morne journée... En effet, vous êtes entraîné à l'extérieur, on vous met entre les mains un seau galvanisé et un tabouret puis vous êtes poussé devant une vache. Alors là en parfait Yankee, vous n'avez aucun mal à laisser gagner Mac Slow.

Pour tenir le coup jusqu'au bout, vous vous dites que l'important c'est de participer ; d'ailleurs vous avez l'impression qu'un courant de sympathie commence à naître à votre rencontre... Heureusement car vous n'allez pas tarder à rouler sous la table avec la dernière compétition qui est équivalente à une grande bouffe... Alors là, se goinfrer sans roter (car cela fait perdre du temps) et en étant sans cesse embêté par votre adversaire, c'est plus qu'il ne vous en faut pour crier forfait ! Mais les habitants de cette ville ne sont pas rancuniers ; ils ont bien ri toute la journée et pour immortaliser cette rencontre exceptionnelle, il vous invite pour la petite photo de famille. Attention, le petit oiseau va sortir !

## Notre avis :

Western Games est un logiciel très amusant ; les épreuves sont originales, le graphisme vif et coloré et la présentation des épreuves sous forme de tableaux est très agréable.

## BUBBLE GHOST



■ Arcade

sation lorsqu'un fantôme (oui, vous avez bien lu !) fit tranquillement son apparition... Mais attention ! J'ai tout de suite su que c'était un gentil fantôme de par son



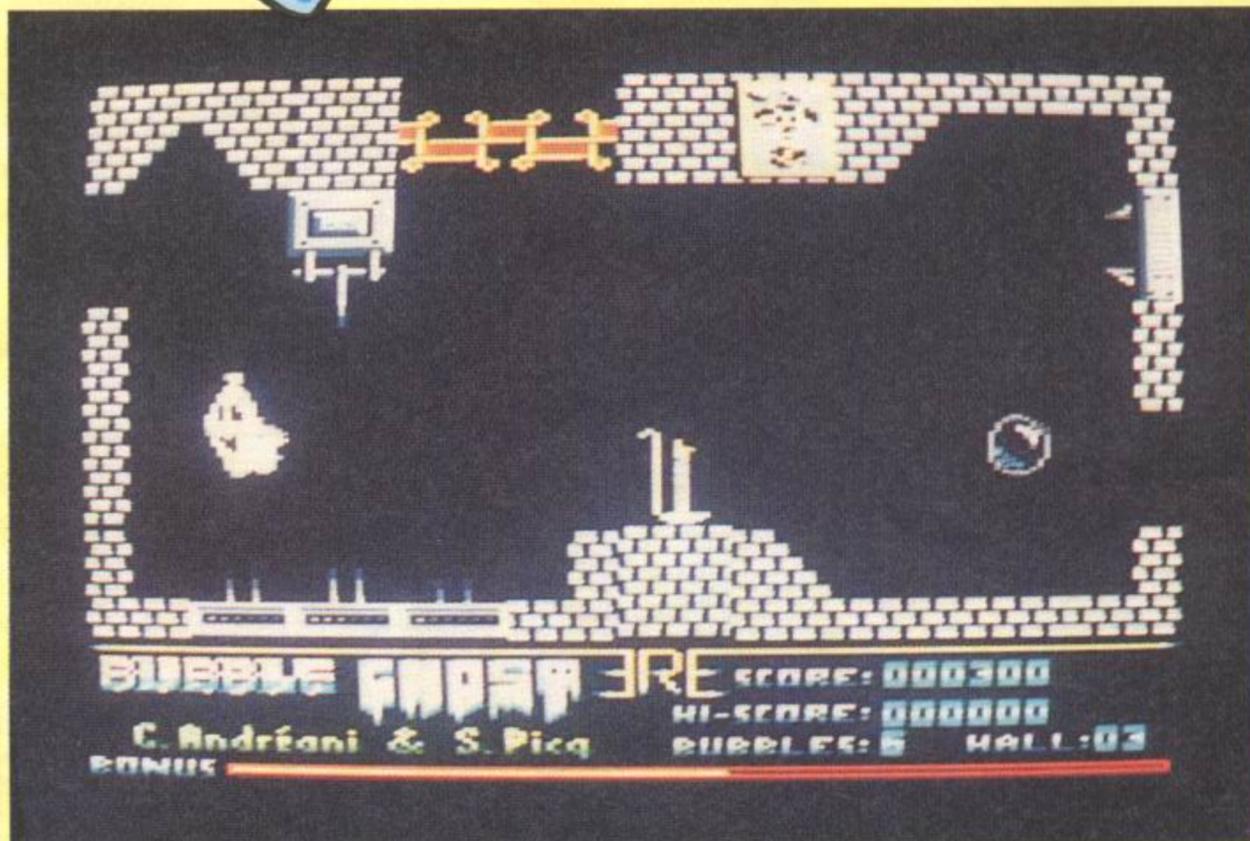
s'agit comme maintenant de faire traverser toutes les pièces du château à mon âme alors là, dur, dur ! En effet, mon âme a l'apparence d'une bulle et le moindre con-

Laissez-moi vous conter une histoire fantastique dont je viens d'être le témoin... Lorsque je suis arrivé en vue de ce vieux château, rien ne me laissait croire que j'allais faire une telle rencontre ! Tout d'abord, chaque pièce du château était bizarrement constituée avec un rien de surréalisme et il y régnait une atmosphère feutrée..

J'en étais à ce stade de la découverte et commençais à éprouver une drôle de sen-

### Notre avis :

Je n'ai qu'une chose à dire : laissez-vous captiver par ce gentil fantôme qui évolue dans un graphisme recherché et une animation à vous faire vibrer les nerfs !... car la moindre impulsion peut se solder par un échec. Partant d'une idée originale, ce logiciel vous fera en plus travailler des méninges car vous devez trouver le moyen d'utiliser certains objets se trouvant dans les pièces... A noter quand même qu'il vous faudra un peu d'entraînement pour bien maîtriser l'orientation du fantôme.



apparence petite et sympathique ; et avant que je réalise pleinement ce qui m'arrivait, il m'adressa la parole pour me demander mon aide : "Voilà, je t'explique le problème ; lorsque je dois me déplacer seul je n'ai aucune difficulté mais quand il

tact la fait éclater... Quelle catastrophe ! Dis, tu veux bien m'aider ?"

C'est donc de cette manière que je me suis retrouvé en train de diriger cet adorable petit fantôme tout en sachant que le seul moyen pour déplacer la bulle est de souffler... La première pièce ne posa aucun problème et je n'ai (dans ce cas seulement) pas de mérite car la sortie se trouvait en ligne droite et aucun obstacle ne se trouvait dans la trajectoire. Par contre, lorsque j'ai soufflé dans la seconde pièce, la bulle n'a pas fait long feu... et pour cause ! elle venait de subir la chaleur d'une flamme de bougie !... Je dois avouer que mon petit fantôme n'était pas du tout, mais pas du tout content... Malgré tout, il a accepté que je fasse un nouvel essai et cette fois je me suis empressé de souffler la bougie !

Quelques pièces plus loin, tout allait bien lorsque, soudain, la bulle fut prise dans le tourbillon d'un ventilateur et le fantôme eut beau souffler, souffler de toute sa puissance pour contrer la force du ventilateur, il ne réussit qu'une seule chose : devenir tout rouge ! Crénom d'un suaire ! Cela ne va pas se passer comme cela ! Il y a sûrement un moyen d'arrêter ce foutu engin afin de pouvoir continuer à traverser les autres pièces !...



## RAMPAGE

Arcade ■

A chaque fois que je passe devant un fast-food avec notre ami Olivier (ce n'est plus la peine de vous le présenter...), il retrouve soudainement l'usage de la parole pour dire un mot, un seul : MANGER... Aussi c'est en pleine connaissance des faits que je peux vous rapporter la curieuse histoire qui lui est arrivée...

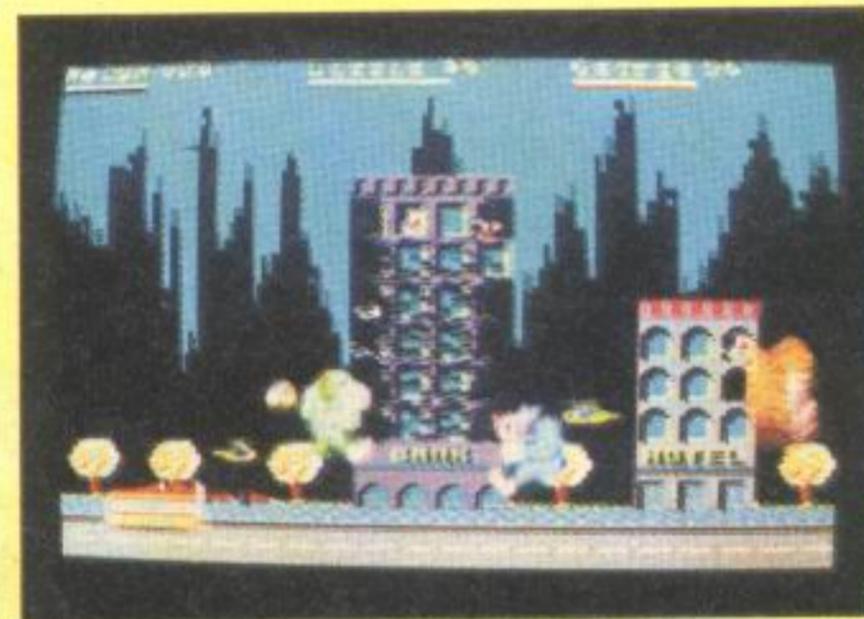
Ce jour-là il était en pleine goinfrerie (pardon dégustation !) en compagnie de deux amis lorsqu'ils eurent soudain l'impression que leurs hamburgers avaient un drôle de goût !... Si cela n'avait été qu'une impres-



sion ! Soudainement, ils arrachèrent leurs vêtements et se mirent à grandir, grandir... jusqu'à atteindre une hauteur de 15 mètres. A cet instant précis, ils étaient devenus des monstres furieux qui entreprenaient de démolir gratte-ciel après gratte-ciel...

Je contemplais la scène de mes yeux horrifiés en me demandant ce qu'ils pouvaient bien espérer de la démolition des immeubles ? Ne cherchez pas bien loin car évidemment la réponse à la question est nourriture ou plus exactement tout ce qui se mange en allant des frêles poissons rouges aux délicieux humains mais en ne négligeant pas non plus les grille-pain ou les postes de télé...

Vous imaginez la panique qu'ils ont créée ? Car, en plus, à force de frapper sur les immeubles pour obtenir ce qu'ils dési-



raient, les gratte-ciel finissaient par s'écrouler !... Pour tenter d'arrêter ce carnage, toutes les armées du pays étaient présentes pour essayer de les maîtriser. Et, effectivement, on se rendit compte que, petit à petit, ils avaient l'air de perdre de l'énergie... principalement d'ailleurs quand ils ne sautaient pas d'un immeuble en train de s'effondrer...

Nos trois compères en étaient déjà à leur dixième séance de démolition (sur les 150 possibles !) lorsque l'un d'entre eux (je ne vous dirai pas lequel) commença à clignoter et brusquement reprit sa forme humaine... tout nu et tout rouge de honte... Il n'eut plus alors qu'un seul désir : disparaître de l'écran vite, très vite ! Etait-ce le commencement de la fin ?... Quand je pense que toute cette histoire est due à des additifs alimentaires pour hamburgers qui n'avaient pas encore été testés !...

### Notre avis :

Rampage est ce que nous pouvons appeler un bon jeu pour démolisseurs ; le graphisme est coloré et l'animation correcte. Seulement, malheureusement pour lui, il arrive sur les écrans juste après un autre logiciel du même genre, qui a d'ailleurs la même racine dans le titre et qui est de bonne qualité. Alors !...



L'équipe Loriciels



Photos Laurant Weill et Marc Bayle : les créateurs de Loriciels



Ce mois-ci, nous avons décidé de vous faire pénétrer à pattes de velours dans le panier douillet qui abrite l'adorable petit chat de Loriciels. C'est sous un soleil éclatant que nous avons découvert son refuge placé près des hauteurs du Mont Valérien ; il faut savoir qu'il se trouve dans le calme et que pas moins de 1300 m<sup>2</sup> sont nécessaires à son bien-être...

## AU DEBUT ETAIT UN CHATON...



C'est en septembre 1983 que le chat voit le jour ; il a la chance d'avoir deux papas, deux copains qui se sont rencontrés au service militaire : Laurant Weill et Marc Bayle. Ils ont l'informatique comme passion commune et trouvent, à cette époque, qu'il y a beaucoup de softs anglo-saxons ; alors, Laurant (qui est alors stagiaire chez Procep, importateur de Commodore) et Marc (qui se demande s'il va rentrer à Polytechnique ou chez un grand constructeur américain) décident d'investir chacun 10 000 F pour faire de la pub et installent leur petit chaton dans une pièce de 35 m<sup>2</sup> qui n'a pas de fenêtre... Laurant et Marc font tout eux-même considérant la création de logiciels comme une activité "amusante" dominée par la passion. Il y a 8 ou 9 titres au catalogue lorsque Loriciels commence sa production sur CPC (2 mois après l'arrivée du premier Amstrad) : il s'agit d'un pari avec un logiciel qui s'appelle Rallye 2...

## PUIS LE CHAT DEVIENT GRAND...



Au bout de 6 mois, un premier déménagement s'avère nécessaire (et il y en aura encore 2 autres jusqu'à aujourd'hui). En effet, le développement des logiciels s'est fait progressivement sur l'ensemble des machines du marché jusqu'à former à ce jour un catalogue contenant environ 220 titres... Bien évidemment, les effectifs ont petit à petit augmentés avec toujours comme particularité une moyenne d'âge très jeune ; ce qui fait qu'aujourd'hui, le chat de Loriciels cohabite avec 55 personnes ! Dans cette petite fourmilière règne une ambiance très cool où les farces ne sont pas oubliées... Un petit exemple : à l'époque où Loriciels était une équipe de 15 personnes, l'actuel responsable des stocks était manutentionnaire mais il s'occupait également de faire les achats que lui demandaient les programmeurs. Et un après-midi il fit désespérément tous les magasins pour essayer de trouver un objet commandé par les programmeurs et cela sans aucun succès puisqu'ils lui avaient demandé de "l'encre pour stylo optique" !...

Parlons un peu des programmeurs : il y a deux branches différentes qui contribuent à la création des softs. Tout d'abord, il y a une solide équipe de programmeurs qui ont fait des logiciels comme Bob Winner, MGT, Mission ou Mach 3. Mais il existe aussi des programmeurs externes qui peuvent être divisés en trois catégories : ceux avec qui Loriciels travaille régulièrement, ceux qui font les adaptations des logiciels créés en interne et, enfin, ceux qui proposent spontanément leurs travaux (comme François Bonneville pour Han d'Islande par exemple) ; cette dernière catégorie devient de moins en moins nombreuse car il est vrai que la création de logiciels devient de plus en plus un travail d'équipe.

# LE CHAT QUI RONRONNE !

## LORSQUE LE CHAT SORT SES GRIFFES



Cela donne des actions dans trois domaines différents : la décentralisation, l'export et la distribution.

La décentralisation s'est concrétisée par la création du studio d'Anney à qui nous devons déjà les 2 aventures Forteresse et Pharaon.

Puisque nous sommes entre nous, nous pouvons vous annoncer que le prochain logiciel du studio sera le 1er simulateur de détournement aérien avec une carte de navigation. Le jeu se déroule en temps réel avec uniquement des images dans lesquelles les objets se prendront directement à l'écran : enfin, il y aura deux visions simultanées : celle du pilote et celle du pirate.

L'intérêt d'une telle décentralisation permet de faciliter le contact avec des programmeurs de Province d'une part et d'être disponibles plus facilement sur une région d'autre part. La première expérience du studio d'Anney semble positive et un autre studio s'ouvrira en 1988 sinon deux...

Pour ce qui est de l'export, la machine est déjà bien lancée puisque depuis 1985 les produits Loriciels sont déjà distribués en Suisse, Belgique, Grande-Bretagne, Allemagne, Espagne et Australie. Mais un pas supplémentaire a été réalisé en septembre 1987 avec l'ouverture d'une antenne britannique Loriciels U.K. sous la direction de Niki Penny que nous vous avons présentée dans le n° 15 d'Amstar. Et nous pouvons assurer sans prendre de risques qu'ils ne vont pas en rester là... Et la conquête de l'Ouest, alors ?

Il restait encore un secteur dans lequel Loriciels devait investir : celui de la distribution afin de leur apporter une totale indépendance. Il semblerait qu'ils soient performants puisqu'au bout d'une année d'expérience Loriciels est 3<sup>e</sup> sur le marché français de la distribution. Belle performance, non ?

## LES PROJETS DU CHAT LORICIELS



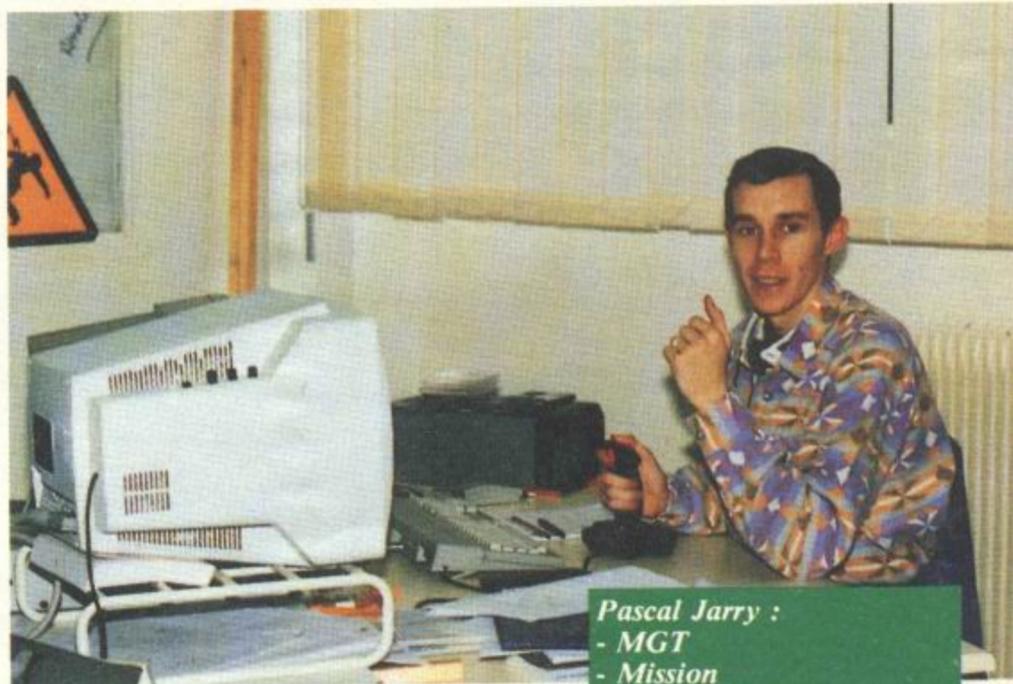
Les objectifs de Loriciels pour 88 peuvent se décomposer en 4 axes bien précis : tout d'abord assurer le développement de l'export ; ensuite augmenter la force de création tant au niveau des programmeurs que des graphistes ; dans le domaine du graphisme, en particulier, multiplier les outils de développement. Toutes ces prévisions sont faites dans le seul et unique but de sortir des logiciels originaux et de qualité qui verront désormais le jour au rythme d'un ou deux par mois.

## CONCLUSION



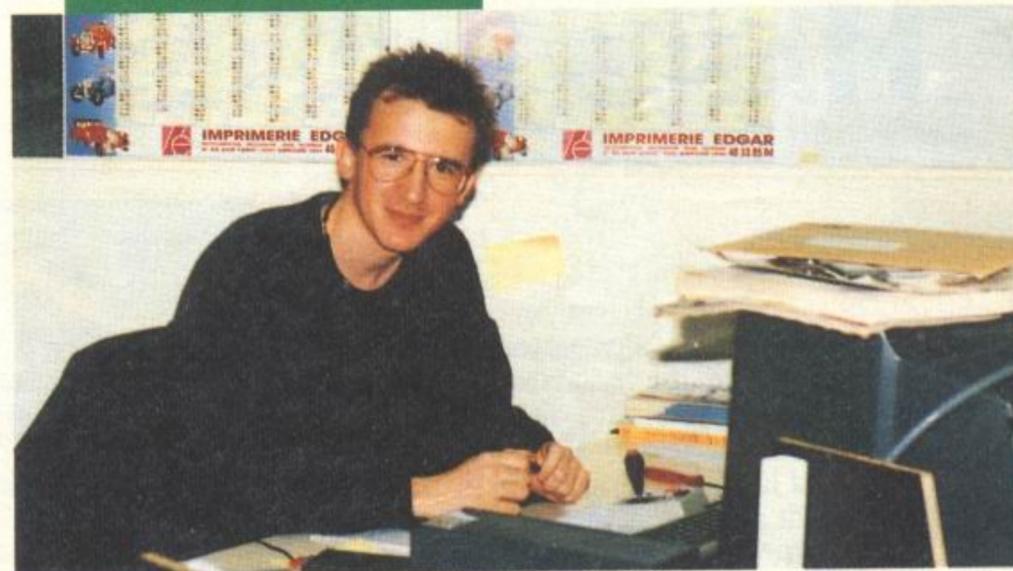
Nous nous sommes laissés dire qu'un superbe logiciel était en préparation pour la rentrée (il faudra quand même attendre septembre !) mais c'est hyper secret...

Ce sera peut-être l'occasion pour ce soft de faire une sortie fracassante pour fêter un événement devant se dérouler en septembre : les 5 ans de Loriciels. Oserons-nous suggérer au hasard l'Ile de Ré pour une telle manifestation ? (La Bretagne est tellement jolie !).



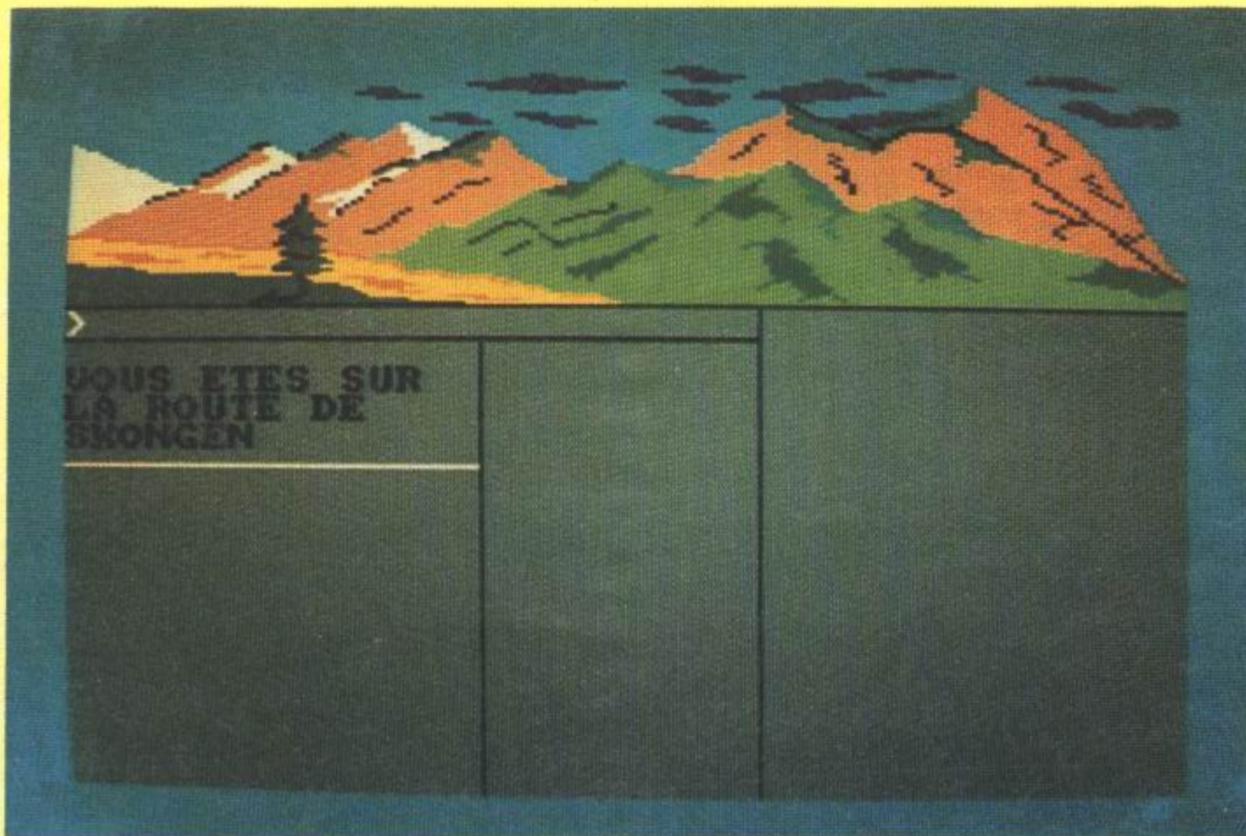
**Pascal Jarry :**  
- MGT  
- Mission  
- Space Racer (bientôt sur Amstrad)

**Vincent Baillet :**  
- Mach 3  
- "Le projet hyper secret"



**Bernard Auré : BOB WINNER**

**Yvan Gaidon :**  
- graphiste assistant de Bruno Masson (Bob Winner)

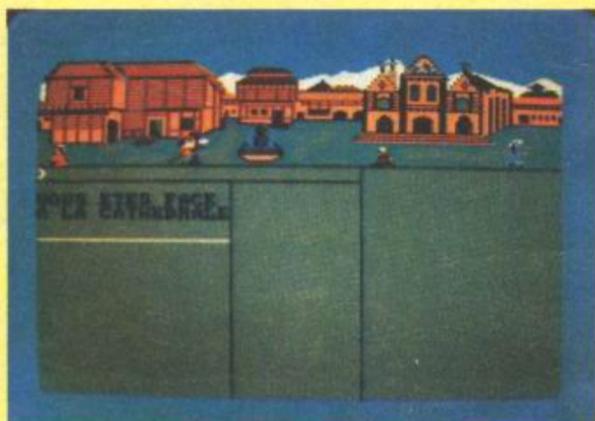


## HAN D'ISLANDE

Aventure ■

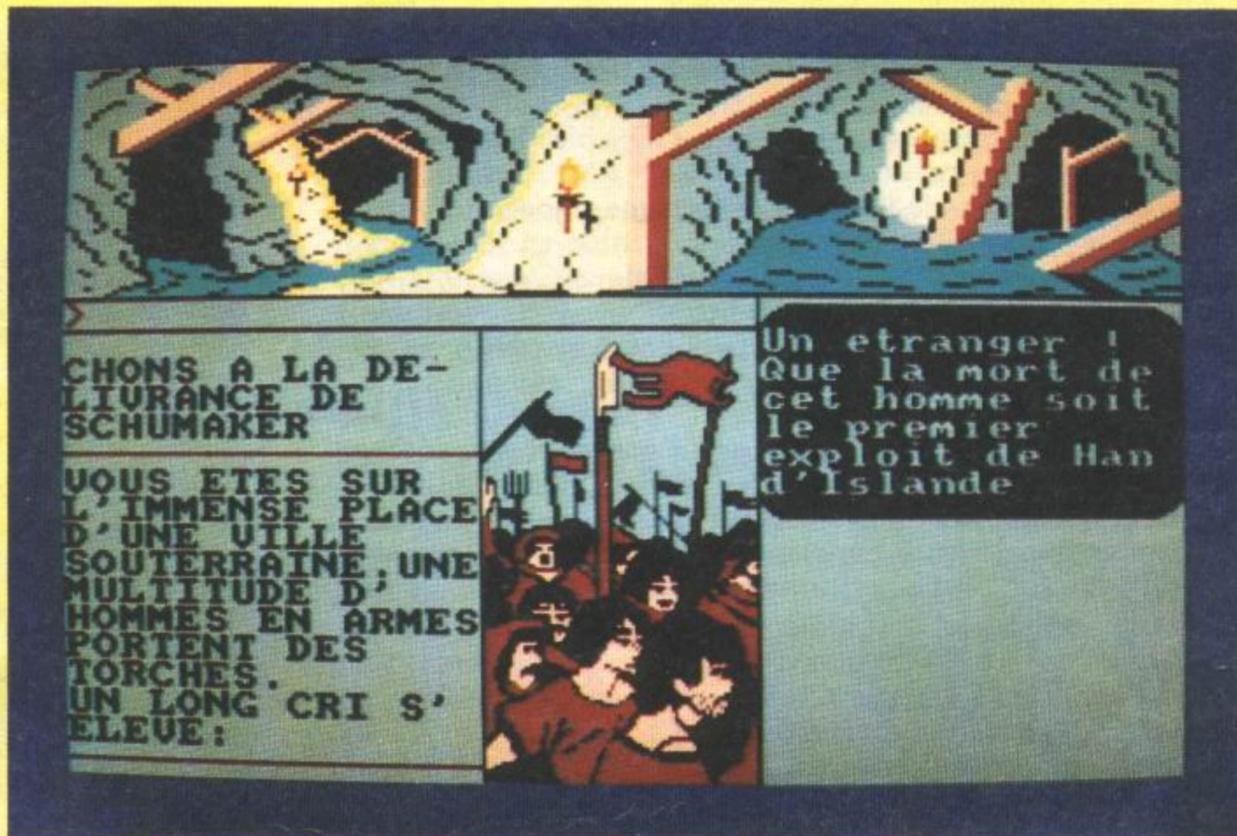
Si je vous dis : "Ma cassette, ma cassette, où est passée ma cassette ?" que me répondez-vous ? Non, non ne prenez pas cette peine car je suis sûre que vous me donnerez la bonne réponse mais, malheureusement pour vous, je vous entraîne sur une fausse piste...

Pour ce qui est des fausses pistes, Ordener risque d'en suivre plus d'une avant de réussir à obtenir la liberté pour Ethel, sa bien-aimée et son père Schumaker, faussement accusés de crime d'Etat. Il faut préciser que la scène se passe en Norvège au XVII<sup>e</sup> siècle et que les vies d'Ethel et de Schumaker sont liées à une malheureuse cassette qui pourrait les innocenter. Seulement voilà, c'est à cet instant que les choses commencent à se compliquer ; en effet, l'officier Dispolsen qui possédait la cassette et comptait la remettre à Schumaker s'est fait lâchement attaquer par le célèbre Han d'Islande, guerrier redoutable et sanguinaire vivant dans la grotte de Walderhog avec pour seul compagnon un loup.



verneur afin d'obtenir un droit de visite. Ceci étant fait, notre héros se voit dans l'obligation d'aller à la morgue afin d'identifier le pauvre Dispolsen ; il rencontre là-bas un nommé Spiagudry qui pourrait bien le mener jusqu'au repaire de Han !

Malheureusement, Han va réussir à fuir et, tout en le poursuivant, Ordener se retrouve mêlé à une révolte de mineurs dont les instigateurs sont bien entendu des ennemis de Schumaker. Il ne peut faire autrement que de suivre les mineurs dans tous leurs combats jusqu'à l'assaut final qui sera donné dans le défilé du Pilier-Noir. Ordener est alors fait prisonnier par l'armée mais comme tout héros qui se respecte, il ne perdra pas la tête ce qui n'est pas le cas dans un certain sens pour Han et Friend, son compagnon... Comme cela, personne ne touchera la récompense proposée ! (Pourtant, mille écus, c'était toujours bon à prendre !).



A partir de cet instant, il n'y a donc plus qu'une solution pour Ordener : se prendre par la main et mener lui-même cette mission à son terme. Pour commencer, il faut absolument qu'il puisse rencontrer Ethel ; il faut donc aller chercher le gou-

Et la cassette, dans tout cela ? Je ne vais quand même pas vous enlever le plaisir de la découverte finale en vous livrant tous les événements qui jalonnent cette aventure !

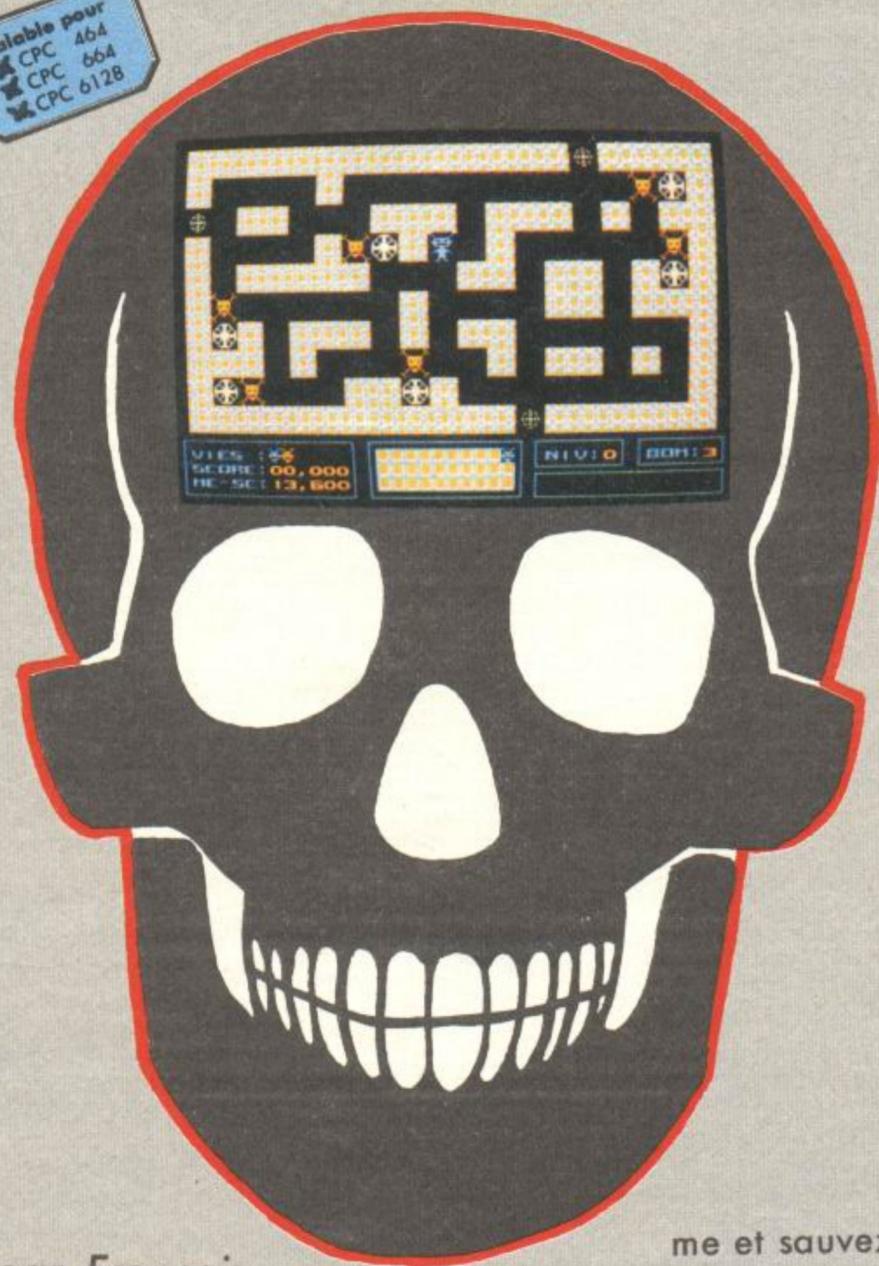
### Notre avis :

Première réalisation d'une jeune équipe de programmeurs, Han d'Islande est dans l'ensemble de bonne qualité. Par contre, il faut noter que certains écrans apparaissent un peu vides lorsqu'il n'y a pas de texte ; en

effet, la fenêtre graphique n'est pas très grande. Par contre, nous pouvons saluer le fait d'adapter un roman d'auteur classique (au lieu des désormais traditionnelles B.D. par exemple.

## ROBBY (SUITE)

Valable pour  
 ☒ CPC 464  
 ☒ CPC 664  
 ☒ CPC 6128



Jean-François  
 ●STREIFF

Voici la suite tant attendue de ce programme ayant été classé 2<sup>e</sup> au concours qu'Amstar avait organisé l'été dernier.

Il s'agit ce mois-ci de saisir le troisième programme et de le sauver sous le nom "ROBBY 2".

Afin que vous n'ayez aucun problème, nous vous rappelons les procédures de chargement et de lancement du programme :

### Chargement

- Tapez le 1<sup>er</sup> programme, sauvez-le sous le nom "ROB-DATAS".
- Faites un RUN. Ce 1<sup>er</sup> programme crée un fichier binaire appelé "DATAS.BIN".
- Faites un CTRL-SHIFT-ESC (réinitialisation du CPC) ou éteignez et rallumez l'ordinateur.
- Tapez le 2<sup>e</sup> programme, sauvez-le sous le nom "ROBBY1".
- Tapez le 3<sup>e</sup> programme et sauvez-le sous le nom "ROBBY2".

### Lancement

Pour jouer : RUN "ROBBY1".

### Robby

# 3

```

X 10 REM -----
20 REM 3eme PROGRAMME
X 30 REM -----
40 REM INITIALISATION
X 50 REM -----
60 MODE 1:CLS:INK 0,0:PAPER 0:BORDE
R 0
70 C1=14:C2=15:C3=25:POKE 38939,2
80 XC1$=" "+CHR$(8)+CHR$(11)+" "+CH
R$(10):YC1$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+"

```

```

"
90 DIM LX(10,3),KX(10,3),TX(10,3),M >RC
%(10,3),OBJ$(12)
100 FOR L=1 TO 9:S(L)=15000-L*1400: >FJ
N$(L)="ROBBY.....":NEXT L
110 ENV 1,3,2,4,2,-3,2 >NP
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4 >QF
130 ENV 3,2,10,2 >WF
140 ENV 4,3,-7,2 >XB
150 ENV 5,1,15,2,5,-3,4 >PX
160 ENV 6,1,14,1,4,-2,2,4,-1,4 >VN
170 ENV 7,7,2,1,3,-3,5 >NH
180 ENV 8,1,12,1,1,0,1,1,0,1,12,-1, >AT
8 >MM
190 ENT-1,2,10,2,3,-5,4 >QP
200 ENT-2,80,1,1,20,2,1 >QH
210 ENT 3,1,-100,1,5,25,3 >RB
220 ENT-4,1,-75,1,4,25,3 >QB
230 ENT-5,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3, >FE
1,-1,3
240 ENT 6,15,-15,4 >LE
250 AD=38385:FOR A=0 TO 9:RB$(A)=CH >LD
R$(PEEK(AD))+CHR$(PEEK(AD+1))+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(PEEK(AD+2)
)+CHR$(PEEK(AD+3)):AD=AD+4:NEXT A
260 V=145:FOR A=1 TO 8:ROB$(A)=CHR$ >ED
(V)+CHR$(V+1)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(V+2)+CHR$(V+3):V=V+4:NEXT
A:ROB$(9)=ROB$(1)
270 RESTORE 5780:FOR X=1 TO 12:READ >JG
A,B,C:OBJ$(X)=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR
$(15)+CHR$(1)+CHR$(A)+CHR$(8)+CHR$(
15)+CHR$(2)+CHR$(B)+CHR$(8)+CHR$(15
)+CHR$(3)+CHR$(C)+CHR$(22)+CHR$(0):
NEXT X
280 CD=38424:CM=38500:GOSUB 3650:GO >RW

```

# PROGRAMMES

<pre> SUB 3710: PEN 3 290 LOCATE 5,6: PRINT STRING\$(32,207) ) 300 LOCATE 5,20: PRINT STRING\$(32,207) ) 310 FOR A=7 TO 19 320 LOCATE 4,A: PRINT CHR\$(207) 330 LOCATE 37,A: PRINT CHR\$(207) 340 NEXT A 350 LOCATE 4,6: PRINT CHR\$(217) 360 LOCATE 37,6: PRINT CHR\$(218) 370 LOCATE 4,20: PRINT CHR\$(219) 380 LOCATE 37,20: PRINT CHR\$(220) 390 PEN 1 400 POKE 38525,9: POKE 38526,7: CALL 38527 410 POKE 38525,9: POKE 38526,33: CALL 38527 420 PEN 2: LOCATE 18,9: PRINT "ROBBY" 430 PEN 3: LOCATE 18,10: PRINT "-----" ) 440 RESTORE 620 450 FOR A=12 TO 17 460 LOCATE 7,A: PEN 3: PRINT "-( )-" 470 LOCATE 9,A: PEN 1: PRINT USING"#"; A-11 480 READ N\$ 490 LOCATE 14,A: PEN 2: PRINT N\$ 500 NEXT A 510 GOSUB 3670: RESTORE 5490: PEN 1 520 ON PEEK(38939) GOTO 5250,5270 530 GOSUB 5310 540 IF INKEY(64)=0 THEN GOSUB 610: G OTO 630 550 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 610: G OTO 4730 560 IF INKEY(57)=0 THEN GOSUB 610: G OTO 2490 570 IF INKEY(56)=0 THEN GOSUB 610: G OTO 4980 580 IF INKEY(49)=0 THEN 5240 590 IF INKEY(48)=0 THEN 5260 600 GOTO 530 610 NT=1: FOR A=1 TO 10: GOSUB 5410: F OR b=1 TO 10: NEXT b: NEXT A: RETURN 620 DATA JOUER, DEMONSTRATION, VOIR M EILLEURS SCORES, CHANGER COULEURS, JO YSTICK, CLAVIER 630 GOSUB 3710: GOSUB 2690: GOSUB 314 0: GOSUB 3340 640 REM ----- 650 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR 660 REM ----- 670 GOTO 3820 680 FOR J=1 TO K 690 TA=X*Y: POKE PD,1: POKE 38585,Y*2 : POKE 38586,X*2 700 IF INKEY(64)=0 THEN 3740 </pre>	<pre> 710 ON PEEK(38939) GOTO 730,800 720 REM --- JOYSTICK --- 730 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 3920: ON TE GOTO 740,860 740 IF INKEY(75)=0 THEN 1180 750 IF INKEY(74)=0 THEN 1200 760 IF INKEY(73)=0 THEN 1220 770 IF INKEY(72)=0 THEN 1240 780 GOTO 890 790 REM --- CLAVIER --- 800 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 3920: ON TE GOTO 810,860 810 IF INKEY(63)=0 THEN 1180 820 IF INKEY(71)=0 THEN 1200 830 IF INKEY(46)=0 THEN 1220 840 IF INKEY(45)=0 THEN 1240 850 GOTO 890 860 ON PEEK(PD) GOTO 870,880,1740,14 50,1310,870,4360 870 CALL 38587: CALL 38527 880 IF TA&lt;&gt;X*Y THEN SOUND 2,1500,1, 13,,31 890 POKE PD,6 900 CG=CG-1: IF CG=0 THEN 4160 910 REM ----- 920 REM DEPLACEMENT MONSTRES 930 REM ----- 940 IF TM=K THEN 690 950 IF MD(J)=0 THEN GOSUB 4680 960 P=W(J)*10+Z(J)+39989: POKE P,1: P OKE 38585,Z(J)*2: POKE 38586,W(J)*2 970 IF ABS(Z(J)-Y)-ABS(W(J)-X)&gt;0 TH EN 1060 980 A=(W(J)&gt;X)*2+1 990 ON PEEK(P+A*10) GOTO 1000,1010,1 010,1010,1010,1290,4240 1000 W(J)=W(J)+A: P=P+A*10: GOTO 1130 1010 IF Z(J)=Y THEN A=INT(RND*2)*2- 1: GOTO 1070 1020 A=(Z(J)&gt;Y)*2+1 1030 IF PEEK(P+A)=7 THEN 4250 1040 IF PEEK(P+A)=1 THEN Z(J)=Z(J)+ A: P=P+A 1050 GOTO 1130 1060 A=(Z(J)&gt;Y)*2+1 1070 ON PEEK(P+A) GOTO 1080,1090,109 0,1090,1090,1300,4250 1080 Z(J)=Z(J)+A: P=P+A: GOTO 1130 1090 IF W(J)=X THEN A=INT(RND*2)*2- 1: GOTO 990 1100 A=(W(J)&gt;X)*2+1 1110 IF PEEK(P+A*10)=7 THEN 4240 1120 IF PEEK(P+A*10)=1 THEN W(J)=W( J)+A: P=P+A*10 1130 POKE 38555,Z(J)*2: POKE 38556,W (J)*2: CALL 38587: CALL 38557: POKE P, 5 </pre>	<pre> 1140 IF DE=1 THEN 4780 1150 NEXT J 1160 GOTO 680 1170 REM ----- ) 1180 IF PEEK(PD+10)=2 THEN 890 1190 X=X+1: PD=PD+10: POKE 38526,X*2: POKE 38525,Y*2: GOTO 860 1200 IF PEEK(PD-10)=2 THEN 890 1210 X=X-1: PD=PD-10: POKE 38526,X*2: POKE 38525,Y*2: GOTO 860 1220 IF PEEK(PD+1)=2 THEN 890 1230 Y=Y+1: PD=PD+1: POKE 38526,X*2: P OKE 38525,Y*2: GOTO 860 1240 IF PEEK(PD-1)=2 THEN 890 1250 Y=Y-1: PD=PD-1: POKE 38526,X*2: P OKE 38525,Y*2: GOTO 860 1260 REM ----- 1270 REM ATTRAPE 1280 REM ----- 1290 W(J)=W(J)+A: GOTO 1310 1300 Z(J)=Z(J)+A 1310 CALL 38587 1320 SPEED INK 2,2: INK 2,3,24 1330 SOUND 5,600,210,11,0,4 1340 PEN 1 1350 FOR A=1 TO 4: FOR I=2 TO 9: PRIN T CHR\$(31)+CHR\$(X*2)+CHR\$(Y*2)+ROB\$( I): FOR B=1 TO 30: NEXT B: NEXT I, A 1360 INK 2,C2: FOR A=1 TO 200: NEXT A : POKE 38555,Y*2: POKE 38556,X*2: CALL 38557 1370 V=V-1: GOSUB 3560 1380 FOR A=1 TO 500: NEXT A 1390 GOSUB 4570 1400 IF V=-1 THEN 1930 1410 GOSUB 3360: GOTO 670 1420 REM ----- 1430 REM PASSAGE SECRET 1440 REM ----- 1450 CALL 38587 1460 FOR I=82 TO 86 1470 SOUND 1,ABS(I-120),12,6 1480 SOUND 2,ABS(I-60),8,8 1490 FOR II=1 TO 5: NEXT II 1500 NEXT I 1510 IF T=7 THEN 4540 1520 Q=INT(2*RND+1) 1530 IF DE=1 AND T=6 THEN FOR A=1 T O 1500: NEXT A: GOTO 280 1540 IF DE=1 THEN 1600 1550 ON Q GOTO 1560,1600 1560 IF X=1 THEN XX=13: YY=9 1570 IF X=13 THEN XX=15: YY=2 1580 IF X=15 THEN XX=2: YY=3 1590 GOTO 1630 1600 IF X=1 THEN XX=15: YY=2 1610 IF X=13 THEN XX=2: YY=3 </pre>
---	---	---

# PROGRAMMES

1620 IF X=15 THEN XX=13:YY=9	>WF	TABLEAU DES MEILLEURS SCORES"	NT MID\$(EN\$,6,1)
1630 IF PEEK(XX*10+YY+39989)=2 THEN	>GP	2040 LOCATE 13,11:PEN 1:PRINT"ENTRE	2350 GOTO 2120
1670		Z VOTRE NOM"	>MC
1640 X=XX:Y=YY:PO=X*10+Y+39989:POKE	>HJ	*2050 Y\$=""	>CR
38526,X*2:POKE 38525,Y*2		2060 MS\$="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ	>CF
1650 IF DE=1 THEN CALL 38527:GOTO 4	>DX	Z @<.!-+*=( )\$[ ]"	>CG
850		2070 EN\$=LEFT\$(MS\$,11):CNG=1:CND=11	>FG
1660 GOTO 860	>GC	:LOCATE 15,15:PEN 2:PAPER 0:PRINT E	10)
1670 IF X=1 THEN X=2	>NU	N\$	2390 GOTO 2330
1680 IF X=13 THEN Y=9	>NE	2080 LOCATE 20,15:PEN 1:PAPER 3:PRI	>MK
1690 IF X=15 THEN Y=2	>NA	NT MID\$(EN\$,6,1)	>XJ
1700 PO=X*10+Y+39989:POKE 38525,Y*2	>EU	2090 LOCATE 15,19:PAPER 3:PRINT"	>WE
:POKE 38526,X*2:CALL 38527:SOUND 5,		" :PN=0	>CG
1000,10,10,3,3,15:GOTO 890		2100 MOVE 218,181:DRAW 406,181,3:DR	>AE
1710 REM *****	>UG	AW 406,155,3:DRAW 218,155,3:DRAW 21	>VJ
1720 REM TRESORS	>MQ	8,181,3	2450 IF U=1 THEN 2410
1730 REM -----	>UJ	2110 GOSUB 3670	>NK
1740 CALL 38587	>UE	2120 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(63)=0	>NE
1750 POKE PO,6	>TF	THEN GOTO 2300	>PB
1760 SOUND 2,100,32,9,1,1	>RL	2130 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(71)=0	>LJ
1770 PEN 1:FOR A=1 TO 2:PRINT CHR\$(	>PJ	THEN GOTO 2360	>YB
31)+CHR\$(X*2)+CHR\$(Y*2)+RB\$(0):FOR		2140 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0	>LB
C=1 TO 30:NEXT C:PRINT CHR\$(31)+CHR		THEN 2160	>VB
\$(X*2)+CHR\$(Y*2)+RB\$(7):FOR C=1 TO		2150 GOTO 2120	>TC
30:NEXT C:NEXT A		2160 IF MID\$(EN\$,6,1)="@"THEN SOUND	URS SCORES"
1780 T=T+1	>MK	1,100,10,10,2,3:FOR A=1 TO 1000:NE	2530 LOCATE 13,7:PEN 3:PRINT"-----
1790 FOR A=1 TO 3	>BK	XT A:PAPER 0:GOTO 2400	-----"
1800 S=S+50	>UD	2170 IF MID\$(EN\$,6,1)("<"THEN SOUND	2540 FOR L=1 TO 9
1810 GOSUB 3600	>XB	5,300,6,11,3,3:GOTO 2190	>DA
1820 GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3	>BQ	2180 GOTO 2220	2550 PEN 2:LOCATE 9,L+10:PRINT"( )"
		2190 IF PN=0 THEN 2120	>CH
1830 NEXT A	>JK	2200 IF PN=11 THEN LOCATE 25,19:PEN	>KN
1840 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:	>MH	1:PAPER 3:PRINT" ":PN=PN-1:Y\$=LEFT	NG"#" ;L
CALL 38527		\$(Y\$,PN):FOR A=1 TO 300:NEXT A:GOTO	2570 PEN 3:LOCATE 13,L+10:PRINT N\$(
1850 IF DE=1 AND TM=3 THEN 4840	>WD	2120	L)
1860 IF T=6 THEN GOSUB 4420	>UF	2210 LOCATE PN+14,19:PEN 1:PAPER 3:	2580 PEN 2:LOCATE 25,L+10:PRINT": "
1870 IF T=7 THEN GOSUB 5790	>UV	PRINT" ":GOSUB 2280:Y\$=LEFT\$(Y\$,PN)	>BX
1880 CALL 38527	>UD	:FOR A=1 TO 300:NEXT A:GOTO 2120	2590 PEN 1:LOCATE 27,L+10:PRINT USI
1890 GOTO 940	>GG	2220 PN=PN+1:IF PN=12 THEN PN=11:GO	>TX
1900 REM *****	>NJ	TO 2120	NG"##,###";S(L)
1910 REM PARTIE PERDUE	>RQ	2230 SOUND 5,500,5,12,4,3	2600 NEXT L
1920 REM -----	>NL	2240 Y\$=Y\$+MID\$(EN\$,6,1)	>VG
1930 WINDOW#2,12,29,10,12:PAPER#2,1	>YU	2250 LOCATE 15,19:PEN 0:PAPER 3:PRI	>BV
:CLS#2:LOCATE#2,2,2:PEN#2,3:PRINT#2		NT Y\$:FOR A=1 TO 300:NEXT A	332:DRAW 116,352:DRAW 524,352:DRAW
,"6 A M E O V E R"		2260 GOTO 2120	544,332:DRAW 544,84:DRAW 524,64:DRA
1940 FOR A=1 TO 2000:NEXT A	>UX	2270 FOR A=1 TO 1000:NEXT A:GOTO 24	W 116,64:DRAW 96,84
1950 IF S>S(9) THEN 2000	>QM	00	2620 LOCATE 6,25:PEN 0:PAPER 1:PRIN
1960 GOSUB 3650:GOSUB 3710:GOTO 280	>CF	2280 PN=PN-1:IF PN=-1 THEN PN=0	>VZ
		2290 RETURN	T CHR\$(205);"E S P A C E POUR CON
1970 REM *****	>QZ	2300 CND=CND+1:IF CND=41 THEN CND=1	TINUER";CHR\$(206)
1980 REM MEILLEURS SCORES	>VQ	>CH	2630 GOSUB 3670
1990 REM -----	>QB	2310 CNG=CNG+1:IF CNG=41 THEN CNG=1	>XK
2000 GOSUB 3650	>WJ	>CX	2640 IF INKEY(47)=-1 THEN 2640
2010 PEN 1:LOCATE 14,4:PRINT"FELICI	>PW	2320 EN\$=RIGHT\$(EN\$,10)+MID\$(MS\$,CN	>WU
TATIONS,"		D,1)	>PF
2020 LOCATE 15,6:PEN 2:PRINT"VOUS F	>MV	2330 LOCATE 15,15:PEN 2:PAPER 0:PRI	>YU
IGUREZ"		NT EN\$	>XA
2030 LOCATE 3,8:PEN 3:PRINT"DANS LE	>TQ	2340 LOCATE 20,15:PEN 1:PAPER 3:PRI	>YW
		>UV	2690 CLS:GOSUB 3660
			2700 V=2:GA=3:NI=0:PEN 1:LOCATE 2,2
			>HC
			2:PRINT"VIES ":"GOSUB 3560
			2710 PEN 1:LOCATE 2,23:PRINT"SCORE:
			>RE
			":PEN 2:LOCATE 8,23:PRINT"00,000"
			2720 PEN 1:LOCATE 2,24:PRINT"ME-SC:
			>QD
			":GOSUB 3640

# PROGRAMMES

2730 PEN 1:LOCATE 28,22:PRINT"NIV:" >KY	3100 FOR A=1 TO 500:NEXT A >TT	:GOTO 3490
:PEN 2:LOCATE 32,22:PRINT"0" >X	3110 REM ++++++ >UA	3510 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2: >TL
2740 PEN 1:LOCATE 35,22:PRINT"BOM:" >KR	3120 REM DESSIN DU LABYRINTHE >YE	CALL 38527:PO=X*10+Y+39989:RETURN >X
:PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT"3" >X	3130 REM ----- >UC	3520 REM ++++++ >XM
2750 FOR A=22 TO 24 >LE	3140 K%(PX,PY)=1 >LR	3530 REM AFFICHAGE SCORES,VIES... >CQ
2760 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 16,A:PRIN >WG	3150 L%(PX,PY)=INT(6*RND+1):M%(PX,P >TE	3540 REM ----- >XP
T STRING\$(10,252) >X	Y)=INT(6*RND+1):NI=INT(6*RND+1) >X	3550 PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT USING >UE
2770 NEXT A:PAPER 0 >NJ	3160 ON L%(PX,PY)GOSUB 3250,3260,32 >UG	"#";GA:RETURN >X
2780 MOVE 9,70:DRAW 214,70,1:DRAW 2 >BN	70,3280,3290,3300 >X	3560 LOCATE 8,22:PRINT" " :LOCA >JH
14,9:DRAW 9,9:DRAW 9,70 >X	3170 POKE 37000,L%(PX,PY):CALL 3700 >CW	TE 8,22 >X
2790 MOVE 233,70:DRAW 406,70:DRAW 4 >FD	1 >X	3570 FOR G=1 TO V >FJ
06,9:DRAW 233,9:DRAW 233,70 >X	3180 ADRE=36971+(PEEK(37000)*190) >AR	3580 PE=1:IF G/2=INT(G/2)THEN PE=2 >BZ
2800 MOVE 423,70:DRAW 518,70:DRAW 5 >HX	3190 PAPER 0:FOR A=0 TO 189:POKE 40 >EW	3590 PEN PE:PRINT CHR\$(225);:NEXT G >MP
18,42:DRAW 423,42:DRAW 423,70 >X	000+A,PEEK(ADRE+A):NEXT A >X	:RETURN
2810 MOVE 537,70:DRAW 630,70:DRAW 6 >HG	3200 ADRE=PEEK(37000)*14+38287 >XM	3600 IF S/10000=INT(S/10000)AND V<> >RF
30,42:DRAW 537,42:DRAW 537,70 >X	3210 FOR M=1 TO 6:W(M)=PEEK(ADRE):Z >HF	6 THEN V=V+1:BDOR C1:FOR A=1 TO 4
2820 MOVE 423,35:DRAW 630,35:DRAW 6 >FB	(M)=PEEK(ADRE+1):ADRE=ADRE+2:POKE 3 >X	0:NEXT A:SOUND 2,30,50,0,4,4:BDOR
30,9:DRAW 423,9:DRAW 423,35 >X	8923+M*2,W(M):POKE 38924+M*2,Z(M):N	C0:GOSUB 3560
2830 FOR A=1 TO 12 >LB	EXT M >X	3610 RETURN >FD
2840 X=INT(10*RND+1) >PN	3220 X=PEEK(ADRE):Y=PEEK(ADRE+1) >BV	3620 LOCATE 8,23:PEN 2:PRINT USING" >LH
2850 Y=INT(3*RND+1) >NC	3230 POKE 38937,X:POKE 38938,Y >XF	##,###";S >X
2860 IF T%(X,Y)=1 THEN 2840 >UU	3240 RETURN >FC	3630 IF S<S(1)THEN RETURN ELSE LOCA >EA
2870 T%(X,Y)=1 >RC	3250 SYMBOL 226,231,195,165,24,24,1 >WM	TE 8,24:PEN 2:PRINT USING"##,###";S
2880 NEXT A >VF	65,195,231:RETURN >X	:RETURN
2890 PX=INT(10*RND+1):PY=INT(3*RND+ >GH	3260 SYMBOL 226,195,231,126,60,60,1 >WG	3640 LOCATE 8,24:PEN 2:PRINT USING" >ZW
1) >X	26,231,195:RETURN >X	##,###";S(1):RETURN
2900 PEN 1:PAPER 0:LOCATE PX+15,PY+ >YD	3270 SYMBOL 226,243,243,243,0,207,2 >TY	3650 CLS >AD
21:PRINT CHR\$(225) >X	07,207,0:RETURN >X	3660 INK 0,C0:INK 1,C0:INK 2,C0:INK >PY
2910 GOSUB 3670:RETURN >RC	3280 SYMBOL 226,24,36,70,137,145,98 >RU	3,C0:RETURN
2920 REM ++++++ >UJ	,36,24:RETURN >X	3670 INK 1,C1:INK 2,C2:INK 3,C3:RET >FK
2930 REM DEPLACEMENT SUR PLAN >YQ	3290 SYMBOL 226,36,60,231,66,66,231 >RK	URN
2940 REM ----- >UL	,60,36:RETURN >X	3680 REM ----- >AE
2950 PX0=PX:PY0=PY >PB	3300 SYMBOL 226,153,24,60,255,255,6 >TE	- >X
2960 IF INKEY(71)=0 OR INKEY(74)=0 >BC	0,24,153:RETURN >X	3690 REM REMISE A ZERO DES VARIABLE >EG
THEN PX=PX-1:GOTO 3010 >X	3310 ----- >UK	S
2970 IF INKEY(63)=0 OR INKEY(75)=0 >BD	3320 AFFICHE MONSTRES+ROBBY >YG	3700 REM ----- >ZF
THEN PX=PX+1:GOTO 3010 >X	3330 ----- >UM	-
2980 IF INKEY(45)=0 OR INKEY(72)=0 >BF	3340 K=M%(PX,PY) >LZ	3710 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 3:T%( >EP
THEN PY=PY-1:GOTO 3010 >X	3350 FOR J=1 TO K:MD(J)=1:NEXT J >ZU	X,Y)=0:K%(X,Y)=0:NEXT Y,X
2990 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(73)=0 >BG	3360 ADRE=38925 >BB	3720 DE=0:TM=0:CG=0:AG=0:T=0:S=0:OB >FF
THEN PY=PY+1:GOTO 3010 >X	3370 IF TM=K THEN 3480 >PV	=0
3000 GOTO 2960 >MH	3380 FOR J=1 TO K >EK	3730 RETURN >FG
3010 IF PX=0 OR PX=11 OR PY=0 OR PY >MN	3390 IF MD(J)=1 THEN 3410 >RD	3740 REM ----- >NA
=4 THEN PX=PX0:PY=PY0:GOTO 2960 >X	3400 GOTO 3460 >MH	3750 REM BLOQUE >HH
3020 FOR A=1 TO 200:NEXT A >TQ	3410 A=PEEK(ADRE):B=PEEK(ADRE+1) >BW	3760 REM ----- >NC
3030 PEN 2:IF T%(PX0,PY0)=1 THEN PE >DR	3420 IF PEEK(A*10+B+39989)=1 THEN 3 >DL	3770 SOUND 1,3400,50,15,0,0,19 >WZ
N 3 >X	440 >X	3780 POKE 38585,Y*2:POKE 38586,X*2: >MH
3040 LOCATE PX0+15,PY0+11:PRINT CHR >JR	3430 W(J)=INT(RND*17+2):Z(J)=INT(RN >NC	CALL 38587
\$(253) >X	D*8+2):A=W(J):B=Z(J):GOTO 3420 >X	3790 POKE X*10+Y+39989,1 >RD
3050 PEN 1:LOCATE PX+15,PY+11:PRINT >NJ	3440 POKE 38556,A*2:POKE 38555,B*2: >DZ	3800 GOTO 1370:+++++ >MK
CHR\$(225) >X	W(J)=A:Z(J)=B:CALL 38557 >X	3810 REM ----- >YR
3060 IF K%(PX,PY)=1 THEN SOUND 5,11 >XH	3450 POKE A*10+B+39989,5 >RA	3820 ON PEEK(38939)GOTO 3830,3860 >AE
5,20,2,3,2:GOTO 2950 >X	3460 ADRE=ADRE+2 >LN	3830 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(73)=0 >PZ
3070 SOUND 5,15,13,10,2,2 >RH	3470 NEXT J >WA	OR INKEY(74)=0 OR INKEY(75)=0 OR IN
3080 FOR A=1 TO 500:NEXT A >TA	3480 X=PEEK(38937):Y=PEEK(38938) >AH	KEY(76)=0 THEN 680
3090 FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT >TF	3490 IF PEEK(X*10+Y+39989)=1 THEN 3 >DR	3840 IF INKEY(64)=0 THEN 3740 >WT
CHR\$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT >X	510 >X	3850 GOTO 3830 >NH
A >X	3500 X=INT(RND*17+2):Y=INT(RND*8+2) >PX	3860 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(71)=0 >PU

# PROGRAMMES

OR INKEY(63)=0 OR INKEY(45)=0 OR IN KEY(46)=0 THEN 680		4270 FOR I=1 TO 200	>LG	4690 J=J+1:IF MO(J)=1 THEN RETURN	>BL
3870 IF INKEY(64)=0 THEN 3740	>WW	4280 SOUND 129,0	>EH	4700 IF J>=K THEN J=1	>NA
3880 GOTO 3860	>PD	4290 NEXT I	>WA	4710 IF MO(J)=0 THEN 4690	>RL
3890 REM -----	>MF	4300 POKE 38585,Z(J)*2:POKE 38586,W (J)*2:CALL 38587:POKE W(J)*10+Z(J)+	>TJ	4720 RETURN	>FG
3900 REM LACHER BOMBE	>QY	39989,1:AG=0:CG=0	>X	4730 REM -----	>NN
3910 REM -----	>MY	4310 FOR A=1 TO 9:S=S+50:GOSUB 3600	>WA	4740 REM DEMONSTRATION	>TE
3920 IF AG=1 OR GA=0 THEN 3990	>VB	:GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3:NEX	>X	4750 REM -----	>NQ
3930 ON PEEK(38939)GOTO 4010,3950	>ZF	T A		4760 T=0:DE=1:CLS:DR=38836	>VF
3940 REM --- CLAVIER ---	>QH	4320 TM=TM+1:MO(J)=0:GOTO 1140	>YM	4770 GOSUB 2690:LX(PX,PY)=1:M%(PX,P	>TR
3950 IF INKEY(63)=0 THEN GX=X+1:GY=	>PL	4330 REM -----	>NJ	Y)=3:GOSUB 3160:GOSUB 3340:K=4:J=0:	
Y:GOTO 4060	>X	4340 REM REPREND BOMBE	>RR	PO=X*10+Y+39989	
3960 IF INKEY(71)=0 THEN GX=X-1:GY=	>PN	4350 REM -----	>NL	4780 J=J+1:IF J=K THEN J=1	>UB
Y:GOTO 4060	>X	4360 SOUND 1,225,20,12,,6	>RM	4790 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y*	>VH
3970 IF INKEY(46)=0 THEN GY=Y+1:GX=	>PP	4370 GA=GA+1:AG=0:CG=0	>QV	2:POKE 38586,X*2	
X:GOTO 4060	>X	4380 GOSUB 3550:GOTO 870	>RX	4800 DR=DR+1:R=PEEK(DR):IF R=0 THEN	>RH
3980 IF INKEY(45)=0 THEN GY=Y-1:GX=	>PR	4390 REM -----	>WJ	GX=X-1:GY=Y:GOSUB 4080:GOTO 4820	>X
X:GOTO 4060	>X	4400 REM DEUXIEME PARTIE DU JEU	>ZC	4810 ON R GOSUB 4910,4920,4930,4940	>AN
3990 TE=1:RETURN	>MZ	4410 REM -----	>WB	4820 ON PEEK(PO)GOTO 4830,4890,1740	>YT
4000 REM --- JOYSTICK ---	>RC	4420 FOR B=2 TO 9	>CA	,1450,1130,4830,4830	
4010 IF INKEY(75)=0 THEN GX=X+1:GY=	>FB	4430 FOR A=2 TO 18	>LG	4830 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:	>ZK
Y:GOTO 4060	>X	4440 IF PEEK(A*10+B+39989)=2 THEN 4	>DR	CALL 38587:CALL 38527	
4020 IF INKEY(74)=0 THEN GX=X-1:GY=	>PD	530	>X	4840 IF TA<>X*Y THEN SOUND 1,1500,1	>JA
Y:GOTO 4060	>X	4450 NEXT A	>VA	,14,,15	
4030 IF INKEY(73)=0 THEN GY=Y+1:GX=	>PB	4460 NEXT B	>VC	4850 POKE PO,6	>TK
X:GOTO 4060	>X	4470 TX=INT(RND*18)+1:TY=INT(RND*9)	>GC	4860 CG=CG-1:IF CG=0 THEN 4160	>WA
4040 IF INKEY(72)=0 THEN GY=Y-1:GX=	>PD	+1	>X	4870 IF TM=3 THEN FOR A=1 TO 10:NEX	>ND
X:GOTO 4060	>X	4480 IF PEEK(TX*10+TY+39989)<>1 THE	>HL	T A:GOTO 4790	
4050 TE=1:RETURN	>ML	N 4470	>X	4880 GOTO 940	>GJ
4060 IF PEEK(GX*10+GY+39989)=1 THEN	>FG	4490 POKE 38735,TY*2:POKE 38736,TX*	>PK	4890 ON R GOSUB 4940,4930,4920,4910	>AX
4080	>X	2:CALL 38737	>X	4900 GOTO 4850	>NH
4070 TE=1:RETURN	>MN	4500 SOUND 1,100,20,10,3,6	>TX	4910 Y=Y+1:PO=PO+1:RETURN	>WB
4080 SOUND 3,30,0,0,7,1	>QE	4510 POKE TX*10+TY+39989,3	>UR	4920 X=X-1:PO=PO-10:RETURN	>XB
4090 GA=GA-1:GOSUB 3550:AG=1	>WW	4520 RETURN	>FE	4930 X=X+1:PO=PO+10:RETURN	>WG
4100 POKE GX*10+GY+39989,7	>UM	4530 SOUND 5,400,2,15,8,,31:POKE 38	>GM	4940 Y=Y-1:PO=PO-1:RETURN	>WJ
4110 POKE 38705,GY*2:POKE 38706,GX*	>PK	585,B*2:POKE 38586,A*2:CALL 38587:P	>X	4950 REM -----	>QA
2:CALL 38707	>X	OKE A*10+B+39989,1:GOTO 4450		4960 REM CHANGER COULEURS	>VU
4120 CG=12:TE=2:RETURN	>TF	4540 FOR A=250 TO 10 STEP-10:SOUND	>ZK	4970 REM -----	>QC
4130 REM -----	>ZD	5,A,A*0.1,10,,4:NEXT A	>X	4980 CLS:GOSUB 3660	>NN
-	>X	4550 FOR A=1 TO 20:LOCATE 1,25:PRIN	>EL	4990 X=2	>YE
4140 REM TRANSFORMATION BOMBE EN MU	>FY	T CHR\$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT	>X	5000 POKE 38675,6:POKE 38676,4:CALL	>GC
R	>X	A:FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT C		38677	
4150 REM -----	>ZF	HR\$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A		5010 POKE 38613,9:POKE 38614,4:CALL	>QD
-	>X	4560 TM=0:T=0:AG=0:CG=0:GOSUB 2950:	>ZT	38615:PAPER 0	>X
4160 FOR I=15 TO 1 STEP-3	>RK	GOSUB 3340:GOTO 670	>X	5020 POKE 38645,12:POKE 38646,4:CAL	>HD
4170 SOUND 5,400,20,1,,31	>TZ	4570 FOR J=1 TO K	>FB	L 38647	>X
4180 NEXT I	>VJ	4580 IF TM=K THEN J=K:GOTO 4650	>YW	5030 POKE 38525,15:POKE 38526,4:CAL	>HY
4190 POKE 38613,GY*2:POKE 38614,GX*	>PM	4590 IF MO(J)=1 THEN 4610	>RK	L 38527	>X
2:CALL 38615	>X	4600 GOTO 4650	>NC	5040 POKE 38705,18:POKE 38706,4:CAL	>HC
4200 PAPER 0:POKE GX*10+GY+39989,2:	>XP	4610 POKE 38586,W(J)*2:POKE 38585,Z	>UR	L 38707	>X
AG=0:CG=0:GOTO 940	>X	(J)*2:CALL 38587	>X	5050 POKE 38555,21:POKE 38556,4:CAL	>HG
4210 REM -----	>VA	4620 SOUND 1,200,10,15,2,2,31	>VF	L 38557	>X
4220 REM MONSTRE PRIS AU PIEGE	>YF	4630 FOR A=1 TO 80:NEXT A	>RK	5060 FOR A=1 TO 4	>BE
4230 REM -----	>VC	4640 POKE W(J)*10+Z(J)+39989,1	>XW	5070 LOCATE 16,A*2+7:PEN 3:PRINT"-	>DW
4240 W(J)=W(J)+A:GOTO 4260	>UJ	4650 NEXT J	>WB	-"	>X
4250 Z(J)=Z(J)+A	>HD	4660 RETURN	>FK	5080 LOCATE 17,A*2+7:PEN 1:PRINT US	>NJ
4260 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W	>FY	4670 REM -----	>MF	ING"#";A-1	>X
(J)*2:CALL 38587:CALL 38557	>X	4680 IF J=K THEN J=0	>NU		

# PROGRAMMES

5090 LOCATE 21,A*2+7:PEN 2:PRINT"CH >ZW	,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,	5730 RESTORE 5490:RETURN	>UT
ANGER COULEUR";A-1	4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1	5740 RESTORE 5500:RETURN	>UK
5100 NEXT A	,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,	5750 REM -----	>MF
5110 LOCATE 16,17:PEN 3:PRINT"--"	0	5760 REM DATA OBJETS	>PM
5120 LOCATE 17,17:PEN 1:PRINT"Q"	5460 DATA 3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3	5770 REM -----	>MH
5130 LOCATE 21,17:PEN 2:PRINT"QUITT >HG	,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,	5780 DATA 198,199,200,201,202,203,1	>LB
ER"	4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1	79,180,181,187,188,189,177,178,128,	>X
5140 IF INKEY(32)=0 THEN C0=C0+1:GO >EJ	,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,	179,180,181,184,185,186,182,183,128	
SUB 5200:IF C0=27 THEN C0=0	0	,179,180,181,177,178,128,182,183,12	
5150 IF INKEY(64)=0 THEN C1=C1+1:GO >EV	5470 DATA 1,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,1	8,179,180,181	
SUB 5200:IF C1=27 THEN C1=0	,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,1,1,4,1,2,1,	5790 POKE 38585,TY*2:POKE 38586, TX*	>PZ
5160 IF INKEY(65)=0 THEN C2=C2+1:GO >EB	4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1	2:CALL 38587	>X
SUB 5200:IF C2=27 THEN C2=0	,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,	5800 SOUND 5,15,12,10,3,1	>RK
5170 IF INKEY(57)=0 THEN C3=C3+1:GO >EH	0	5810 LOCATE TX*2, TY*2:PRINT CHR\$(25	>FC
SUB 5200:IF C3=27 THEN C3=0	5480 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2	4)	>X
5180 IF INKEY(67)=0 THEN FOR A=1 TO >XH	,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,	5820 FOR A=1 TO 150:NEXT A	>TF
500:NEXT A:GOTO 280	4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1	5830 IF T%(PX,PY)=1 THEN OB=OB+1:PR	>WG
5190 INK 0,C0:BORDER C0:INK 1,C1:IN >DZ	,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,0,	INT CHR\$(31)+CHR\$(TX*2+1)+CHR\$(TY*2	>X
K 2,C2:INK 3,C3:GOTO 5140	0	-1)+OBJ\$(OB)+CHR\$(22)+CHR\$(0):GOSUB	
5200 FOR A=1 TO 200:NEXT A:RETURN	5490 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2	5920 ELSE PRINT CHR\$(31)+CHR\$(TX*2	
5210 REM -----	,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,	+1)+CHR\$(TY*2-1)+CHR\$(254)	
5220 REM JOYSTICK OU CLAVIER	4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1	5840 NB=2:IF T%(PX,PY)=1 THEN NB=1	>BQ
5230 REM -----	,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,	5850 FOR A=1 TO NB	>LF
5240 IF PEEK(38939)=1 THEN 530	0	5860 IF GA=9 THEN A=NB:GOTO 5880	>ZY
5250 POKE 38939,1:CALL 38769:GOTO 5 >DV	5500 DATA 2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2	5870 GA=GA+1:GOSUB 3550:SOUND 5,70,	>KJ
30	,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,	4,12,1,3	
5260 IF PEEK(38939)=2 THEN 530	4,2,2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2,2,4,2	5880 NEXT A	>VJ
5270 POKE 38939,2:CALL 38803:GOTO 5 >DL	,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,0,	5890 IF OB=12 THEN 6040	>PF
30	0	5900 FOR A=1 TO 150:NEXT A	>TE
5280 REM -----	5510 CM=CM+1:IF CM=38525 THEN 5540	5910 RETURN	>FJ
5290 REM ROBBY DANSE	5520 ON PEEK(CM)GOSUB 5680,5690,570	5920 FOR II=1 TO 3	>LN
5300 REM -----	0,5710,5720,5730,5740	5930 FOR I=350 TO 390 STEP 10	>UF
5310 READ NA,NT:IF NA+NT=0 THEN 551 >CC	5530 GOTO 5350	5940 SOUND 5,450-I,7,0,4	>RW
0	5540 P=1:NT=2	5950 SOUND 2,46-I/10,7,0,4	>TW
5320 ON NA GOSUB 5380,5410,5420,543 >BQ	5550 FOR Q=1 TO 4	5960 NEXT I	>WF
0	5560 FOR B=2 TO 9	5970 NEXT II	>FB
5330 AFTER 3 GOSUB 5350	5570 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5410 EL	5980 PRINT CHR\$(31)+CHR\$(27+OB)+CHR	>NN
5340 RETURN	SE GOSUB 5390	\$(24)+OBJ\$(OB)+CHR\$(22)+CHR\$(0)	
5350 CD=CD+1:IF CD=38500 THEN CD=38 >EH	5580 PRINT CHR\$(31)+CHR\$(5+B)+CHR\$(	5990 FOR A=1 TO 15	>LQ
425	9)+XC1\$+ROB\$(B)	6000 S=S+50:GOSUB 3600:GOSUB 3620	>AX
5360 PRINT CHR\$(31)+CHR\$(7)+CHR\$(9) >GF	5590 PRINT CHR\$(31)+CHR\$(34-B)+CHR\$(	6010 SOUND 5,70,4,12,1,3	>RD
+RB\$(PEEK(CD)):PRINT CHR\$(31)+CHR\$(	(9)+ROB\$(10-B)+YC1\$	6020 NEXT A	>UF
33)+CHR\$(9)+RB\$(PEEK(CD))	5600 NEXT B	6030 RETURN	>FC
5370 RETURN	5610 FOR B=8 TO 1 STEP-1	6040 FOR A=1 TO 5:LOCATE 1,1:PRINT	>BG
5380 SOUND 2,900,6*NT,0,5,3,31:RETU >FD	5620 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5420 EL	CHR\$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A	>X
RN	SE GOSUB 5400	:FOR A=1 TO 3:LOCATE 1,25:PRINT CHR	
5390 SOUND 2,440,6*NT,0,5,4,20:RETU >FC	5630 PRINT CHR\$(31)+CHR\$(6+B)+CHR\$(	\$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A	
RN	9)+ROB\$(B)+YC1\$	6050 FOR I=1 TO 10:FOR J=500 TO 1 S	>JY
5400 SOUND 2,340,6*NT,0,5,4,8:RETUR >EQ	5640 PRINT CHR\$(31)+CHR\$(33-B)+CHR\$(	TEP-10:SOUND 3,J,1,15:NEXT J,1	>X
N	(9)+XC1\$+ROB\$(10-B)	6060 FOR A=1 TO 100:LOCATE 1,1:PRIN	>AE
5410 SOUND 2,7,6*NT,0,8,5,1:RETURN >CZ	5650 NEXT B	T CHR\$(11):SOUND 5,400,3,15,,31:LO	>X
5420 SOUND 2,95,6*NT,0,5,0,10:RETUR >EN	5660 NEXT Q	CATE 1,25:PRINT CHR\$(10):SOUND 5,40	>X
N	5670 CM=38500:CD=38425:GOTO 5520	0,3,15,,31:NEXT A	
5430 SOUND 2,0,6*NT,0,0:RETURN	5680 RESTORE 5440:RETURN	6070 CLS:FOR A=1 TO 1000:NEXT A	>YE
5440 DATA 1,2,4,2,2,2,1,2,3,2,4,2,1 >XP	5690 RESTORE 5450:RETURN	6080 INK 1,6,9:PEN 1	>MZ
,2,4,2,2,2,4,2,2,2,4,2,3,2,4,2,2,2,	5700 RESTORE 5460:RETURN	6090 LOCATE 1,13:PRINT"BRAVO VOUS A	>TX
4,2,0,0	5710 RESTORE 5470:RETURN	VEZ RETROUVE TOUS LES OBJETS"	>X
5450 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3 >FC	5720 RESTORE 5480:RETURN	6100 GOTO 6100	>MB

## LA MARQUE JAUNE

Aventure/Arcade

Aujourd'hui, mardi, 16 h, nous retrouvons comme d'habitude Francis Blake et Philip Mortimer en train de converser au coin du feu au célèbre club Centaur ; ces deux noms ne vous disent rien ? Alors, laissez-moi vous présenter ces deux personnages : Blake, c'est le blond à la moustache ; il est spécialiste du contre-espionnage dans un bureau de l'intelligence service et il possède une des qualités primordiales pour exercer ce métier : il est toujours maître de lui... Bien évidemment, le barbu aux cheveux roux, c'est Mortimer ! Ayant un tempérament que l'on peut qualifier de fort, il a une qualification de physicien et un petit défaut : seul le whisky peut calmer une contrariété...

Maintenant que les présentations sont faites nous pouvons suivre leur échange de souvenirs sur leur ennemi commun : Septimus, physicien "malheureusement" génial qui est l'inventeur, entre autres, du télécéphaloscope qui permet de diriger à distance tout cerveau... Je me souviens très bien, dit Blake, le premier affrontement avec Septimus s'est passé dans les docks.

Vous imaginez ces grands espaces pleins de matériel et de machines ! Il y a largement de quoi perdre son bonhomme !... Aussi, la tactique était la suivante : déplacer des véhicules, tirer ou manipuler des grues du port afin de bloquer les issues ; c'était évidemment un plan plus facile à élaborer qu'à réaliser... lorsqu'il s'est agi de faire une chasse à l'homme dans Green Park, le problème s'est avéré différent ; en



effet, dans toutes ces allées, en allant un coup à droite, un coup à gauche, le danger était finalement de tourner en rond ou pire !... de devenir le poursuivi au lieu d'être le poursuivant... Profitant d'un intermède entre 2 épisodes,



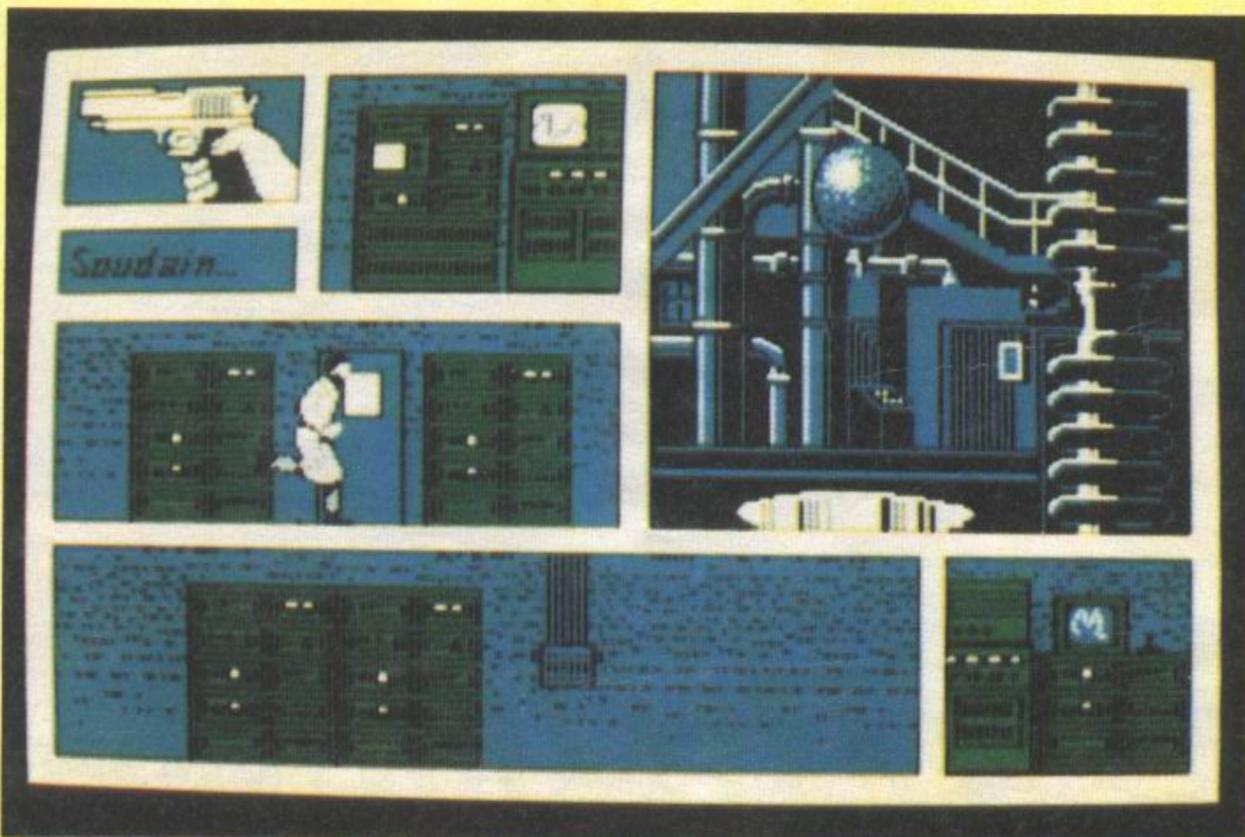
ma lampe...). Je tiens malgré tout à préciser que les égoûts renfermaient des trésors pouvant être utiles à condition de trouver la fichue entrée de ce foutu laboratoire secret de malheur ! Ce fut alors la



Mortimer lance : "c'est vrai que la Marque Jaune est très agile...". Tenez, je me rappelle lorsqu'il avait réussi à entrer dans les égoûts, j'ai eu un mal fou à le rattraper (je dois reconnaître que dès le début j'avais pris du retard, le temps d'allumer

partie la plus délicate car il fallait reprendre le Trésor de la Couronne qui s'était envolé grâce à Septimus (Damned !)... Mais comme aucun piège ne peut avoir raison de mon génie (je l'affirme en toute modestie) je finis par devenir maître des commandes du trop connu télécéphaloscope et pus ainsi mettre Septimus hors d'état de nuire et libérer tous les prisonniers.

Je pus alors m'octroyer le plaisir de siroter un whisky tout en pensant fièrement : "mission accomplie"...



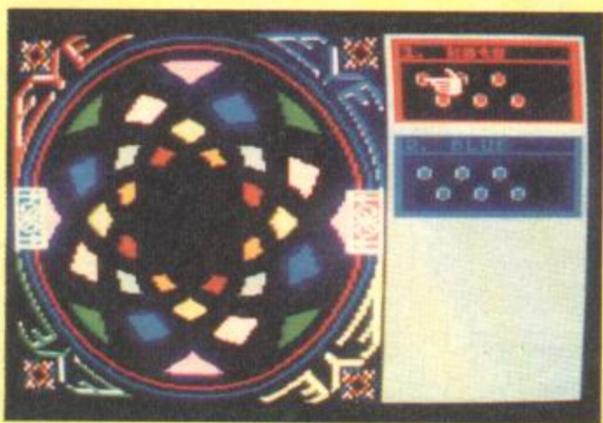
### Notre avis :

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

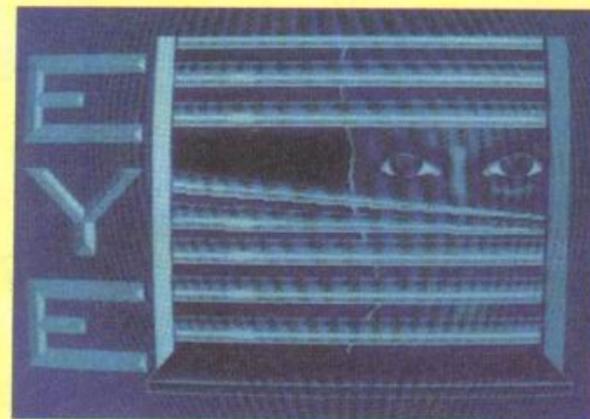
## EYE

Stratégie —

Parfaitement simple, simplement parfait, tel est le sous-titre opposé sur le superbe coffret contenant Eye, nouveau jeu de stratégie. On est également rassuré par la mention : "pour joueurs de 7 à 107 ans". Puisque je rentre dans cette catégorie, je vais essayer de décrire le jeu, tâche difficile puisque d'une part la notice est en anglais et que d'autre part le jeu est très visuel. Peut-être certains d'entre vous ont-ils déjà joué avec Eye puisqu'il existe une version "de table" antérieure à celle que l'on trouve sur l'Amstrad.



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



Votre adversaire a lui aussi la même tâche, et c'est bien sûr le plus machiavélique qui l'emportera. En effet, il y a deux possibilités de mouvements soit l'on pose un pion, soit l'on tourne les disques faisant ainsi varier les formes des cases de couleurs.

### Notre avis :

Eye semble être effectivement assez simple à jouer mais il demande une certaine période d'apprentissage. Le graphisme est à la hauteur des ambitions du jeu, mais le comportement de l'ordinateur en tant que joueur n'est pas toujours très compréhensible puisqu'il semble très fort tout en faisant parfois des erreurs qui lui coûtent la partie.

## BEDLAM

Arcade —

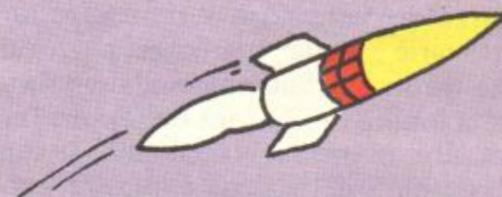
Ma première réaction en chargeant Bedlam a été très simple : ah ! Enfin un jeu qui va plaire à Olivier ! En effet, si je vous retrace l'action et le but de ce logiciel, alors 4 mots me suffiront : tirer dans le tas... Lorsque vous prenez place dans votre petit vaisseau, vous savez simplement que vous allez pénétrer dans un combat de l'espace mais vous êtes loin d'imaginer tout ce qui peut vous arriver... D'emblée vous avez sur vous une vague ondulante rose d'O.T.A.N.I. (Objets Tournoyants Agresifs Non Identifiés). Je vous donne un petit conseil : abattez la vague tout entière et alors non seulement vous obtiendrez un



bonus mais en plus votre vaisseau sera provisoirement entouré d'une enveloppe qui vous protégera de toute agression. Ensuite vous passez au-dessus de bases dont certaines sont absolument à détruire si vous ne voulez pas être la proie de projectiles à tête chercheuse...

### Notre avis :

Bedlam est un logiciel bien dessiné avec un degré de difficulté qui le rend tout à fait jouable ; malgré tout, le vaisseau est un peu lent dans ses déplacements... Par contre, il est une option tout à fait géniale qui vous permet de jouer à 2 en même temps (même principe que Side Arms d'ailleurs). Je peux vous assurer qu'en choisissant cette option, vous vous réservez une bonne partie de plaisir.



Puis, afin de varier les plaisirs, les vagues d'assauts changent de couleur, de forme, de trajectoire et de vitesse ; si bien que seule l'expérience vous permettra de vous trouver au bon endroit, au bon moment.

Et je peux vous garantir que vous n'êtes pas prêt d'arrêter d'appuyer sur le bouton Feu pour démarrer le jeu car vous n'avez pas moins de 160 écrans différents à parcourir ! Il faut aussi savoir qu'au début vous ne disposez que de 3 vies pour votre vaisseau ce qui n'est pas vraiment énorme...



## E.X.I.T.

Aventure —



Dans une heure, il y aura exactement dix jours que j'ai quitté ma base pour aller faire cette idiote de foutue de mission de surveillance... Tout ce qu'il y a de plus classique et de plus morne ! Dans ce foutu paysage (si on peut qualifier cela de paysage !), je ne rencontre jamais personne et il ne se passe jamais rien... C'est bien la peine de suivre des séances intensives d'entraînement au combat !...

Comme vous avez pu le constater, je suis d'une humeur exécrationnelle et c'est bien entendu cet instant que mon vaisseau choisit pour devenir totalement muet, inerte, sans réflexe... Je me rends rapidement compte que je me trouve dans une zone d'attraction mais d'attraction de quoi ? A cet endroit, aucune planète n'est signalée sur la carte ! Et pourtant, il en est une qui se profile nettement "à l'horizon" et dont je me rapproche à vitesse grand V. Je n'ai pas d'autre solution que d'atterrir du mieux que je peux sur cette planète qui semble vraiment très étrange...

Je commence par me promener afin de découvrir "l'atmosphère" de cette curieuse planète. Je remarque tout d'abord qu'elle est très colorée et qu'on y rencontre un "relief" varié : plaine, marécage, plage ou caverne (brou ! il fait noir dedans et au dehors la foudre tombe sans cesse). Au fur et à mesure de mes déplacements, je me rends compte que je peux ramasser certains objets ; je ne sais absolument pas comment je pourrai les utiliser mais "ça peut toujours servir". Soudain je me trouve confronté à un phénomène bizarre :

devant moi se dresse une stèle toute dorée sur laquelle trône un robinet doré aussi ; lorsque je veux m'en rapprocher je suis transporté dans une autre dimension face

lièr, je remarque que le robinet a disparu mais que j'ai récupéré un objet que je pourrais qualifier d'indice. Ce phénomène se reproduira encore 5 fois...



à un assemblage de carrés jaunes, bleus, blancs et rouges. Et je ne pourrai m'en sortir qu'après avoir détruit tous les carrés bleus et blancs. Me retrouvant alors dans un domaine qui commence à m'être famili-

Je commence à me dire qu'il est temps d'utiliser certains objets. Je ne vous citerai que deux exemples : lorsque je suis devant la caverne noire, je peux utiliser un bâton qui s'enflamme avec la foudre et c'est la vision de l'intérieur de la caverne (horreur !)... Par ailleurs, j'ai trouvé un tube qui semble en acier ce qui me donne une idée lorsque je suis dans la pièce qui ressemble à celle d'un forgeron ; lorsque je place ce tube sur le soufflet je peux le faire fonctionner et il chasse toute la cendre de la cheminée pour découvrir quoi ?... une clé en or. Et voilà ! Encore un nouveau mystère ! Mais il est dit que je trouverai la solution...



### Notre avis :

Voici un logiciel vraiment superbe qui présente un graphisme différent de celui auquel Ubi Soft nous avait habitués ces derniers temps. De plus, E.X.I.T. laisse libre cours à votre imagination et nous ne saurions que vous recommander ce logiciel si vous êtes avide d'un peu d'originalité.

## DRILLER

Aventure/Arcade

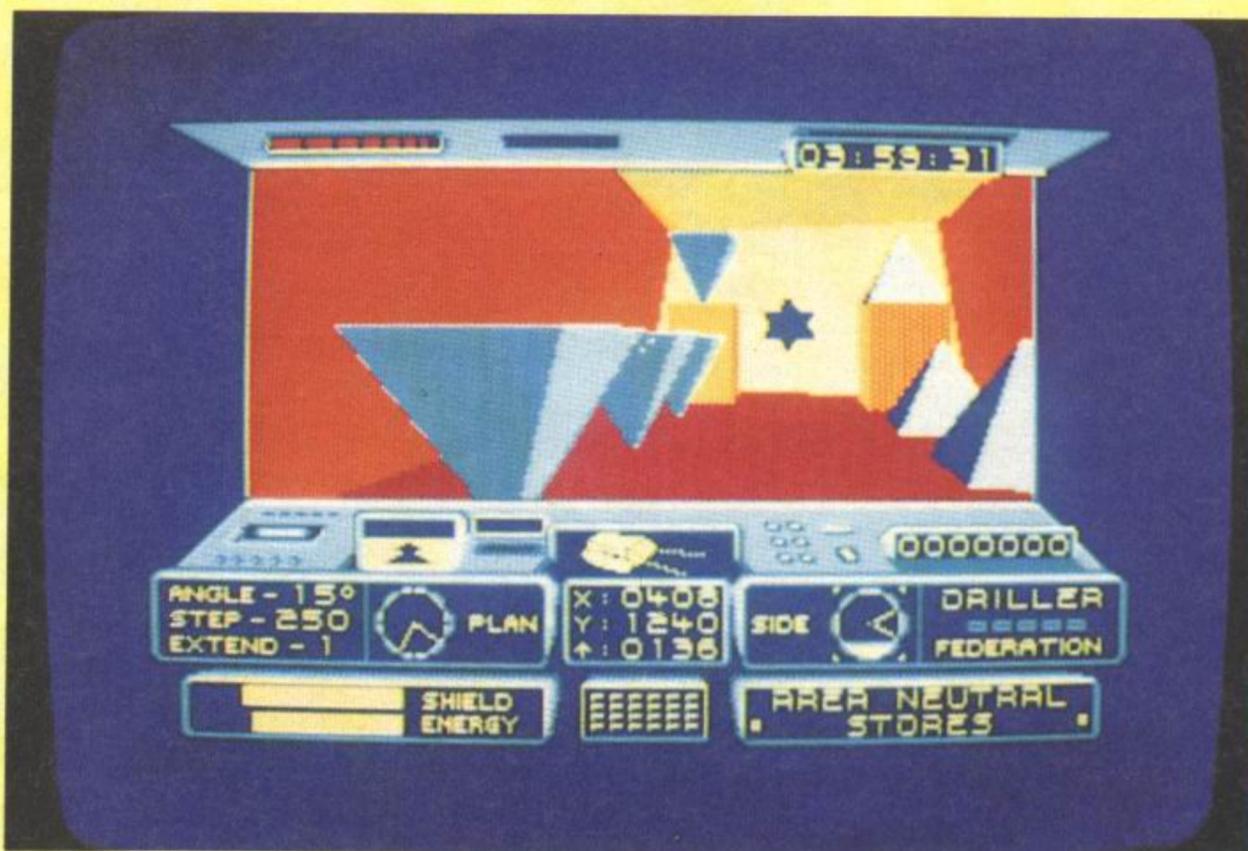


Avez-vous jamais vu une planète qui présente une forme polyédrique à 26 faces ? Bien sûr que non. Seule Mitral, l'une des lunes de la planète Evath présente cette caractéristique assez étrange. En fait cette lune est bien sphérique comme tous les autres planétoïdes et se sont les installations minières qui donnent cet aspect à Mitral. Cette exploitation fonctionnait très bien jusqu'à ce que l'on s'aperçoive que des poches d'un gaz hautement explosif étaient enfouies dans le sol. La quantité était si importante que l'endroit était devenu une véritable bombe. Les anciens occupants évacuèrent donc rapidement ce monde. Mais Mitral restait une menace pour une autre planète ; Evath. C'est pour cela que fut envoyé un véhicule chargé de réduire ces poches de gaz en les brûlant. A bord de ce véhicule, on trouve l'homme le plus courageux de la galaxie, c'est-à-dire vous ! Vous savez que 18 zones possèdent du gaz. Les autres émettant des radiations propres à absorber toute énergie de défense.

Vous venez donc d'être largué sur une des premières zone, la plus facile puisque la croix matérialisant la poche de gaz est très vite repérée. Il vous suffira de vous placer à une certaine distance du centre du symbole et de matérialiser alors un "derrick" qui nettoiera le secteur. Le pourcentage de réussite dépend de la position du derrick sur la croix. Voilà une première mission sans problèmes. Seulement, les autres territoires sont truffés de pièges tous plus démoniaques les uns que les autres et

ce n'est pas la vue en 3D qui vous aidera particulièrement. Vos déplacements peuvent s'effectuer dans plusieurs directions : en longueur et en largeur mais également en hauteur (sur quelques mètres). Les incli-

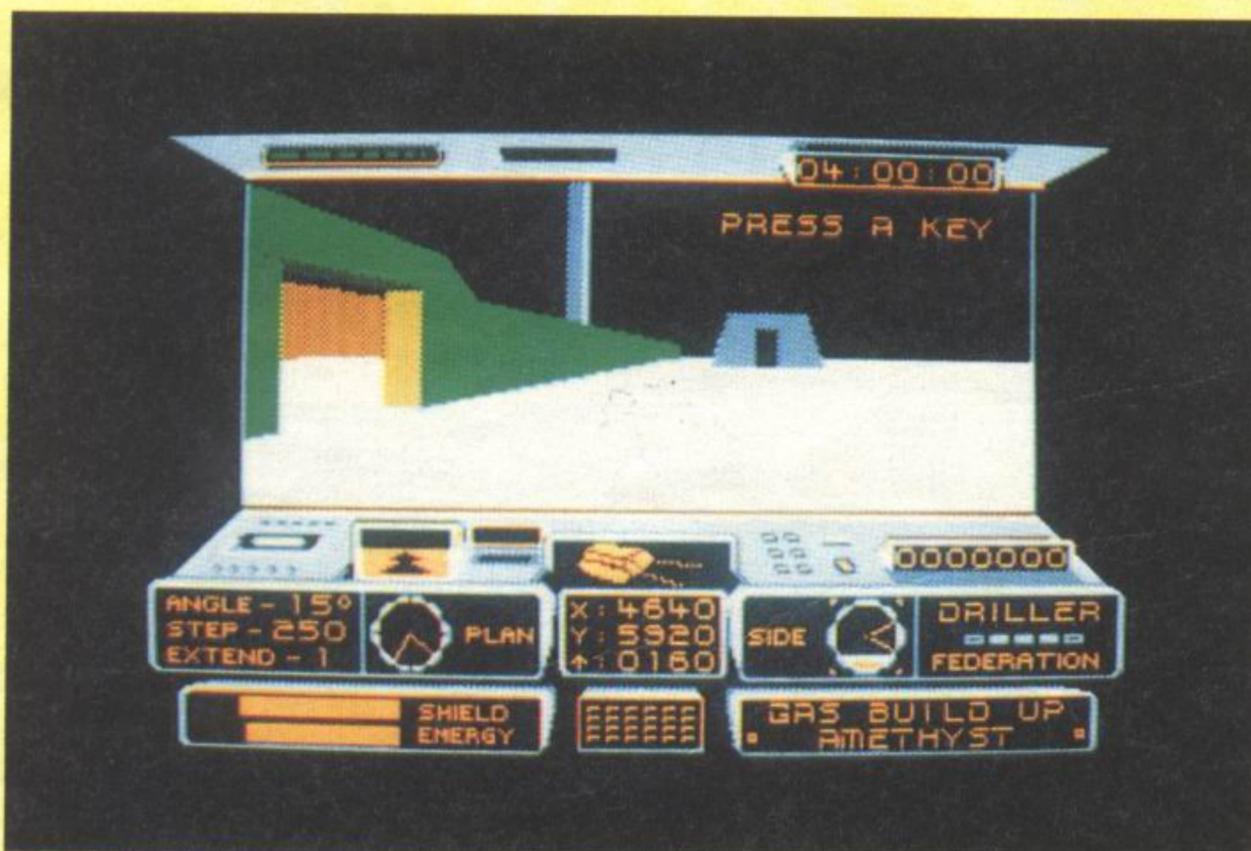
interrupteurs et autres "switchers" et enfin transférer de l'énergie. Votre véhicule fonctionne en effet grâce à des pyramides d'énergie qui, lorsqu'elles sont détruites, augmentent votre protection ou votre ca-



naisons latérales et longitudinales complètent la panoplie. Votre quadruple laser très puissant est utilisé à diverses tâches :

détruire certains objets afin de rendre peut-être visibles certains détails, manipuler les

pacité à vous déplacer. Pour de meilleurs déplacements, utilisez donc le véhicule aérien. Encore faut-il le localiser ! (Il se trouve dans le deuxième hangar, coordonnées : X = 3373 ; Y = 6368 dans la zone Aquamarine). Mais cet "avion" n'est pas des mieux protégés et ce qui est gagné en maniabilité est perdu en capacité de défense.



### Notre avis :

Le "Freescape" c'est le nom de la technique employée pour représenter le paysage en 3 dimensions. Franchement elle n'a rien de vraiment révolutionnaire mais les faces cachées sont bien cachées et l'on peut se laisser attirer par le "réalisme" de la situation. Sinon, le jeu en lui-même devient assez vite intéressant pour qui aime se creuser un peu la cervelle.

Mes seuls regrets : la notice et la nouvelle entièrement en anglais ainsi que le système de mot de passe puisé dans le manuel et qui est exigé à chaque nouveau chargement.

## PROFESSION DETECTIVE

Aventure ■

Après une semaine qui n'a pas été des plus chargées (juste le chien de Mme Steew à retrouver !), je suis au point mort attendant qu'une affaire me tombe sur les bras (tout en sirotant mon whisky les pieds posés sur mon bureau... en chêne plein). Je vois alors un papier qui n'était pas sur mon bureau hier soir et qui est arrivé ici je ne sais comment... Le message est énigmatique : "24, rue d'Hore M. Pez le plus vite possible..." Tiens ! C'est un voisin de Mme Steew !



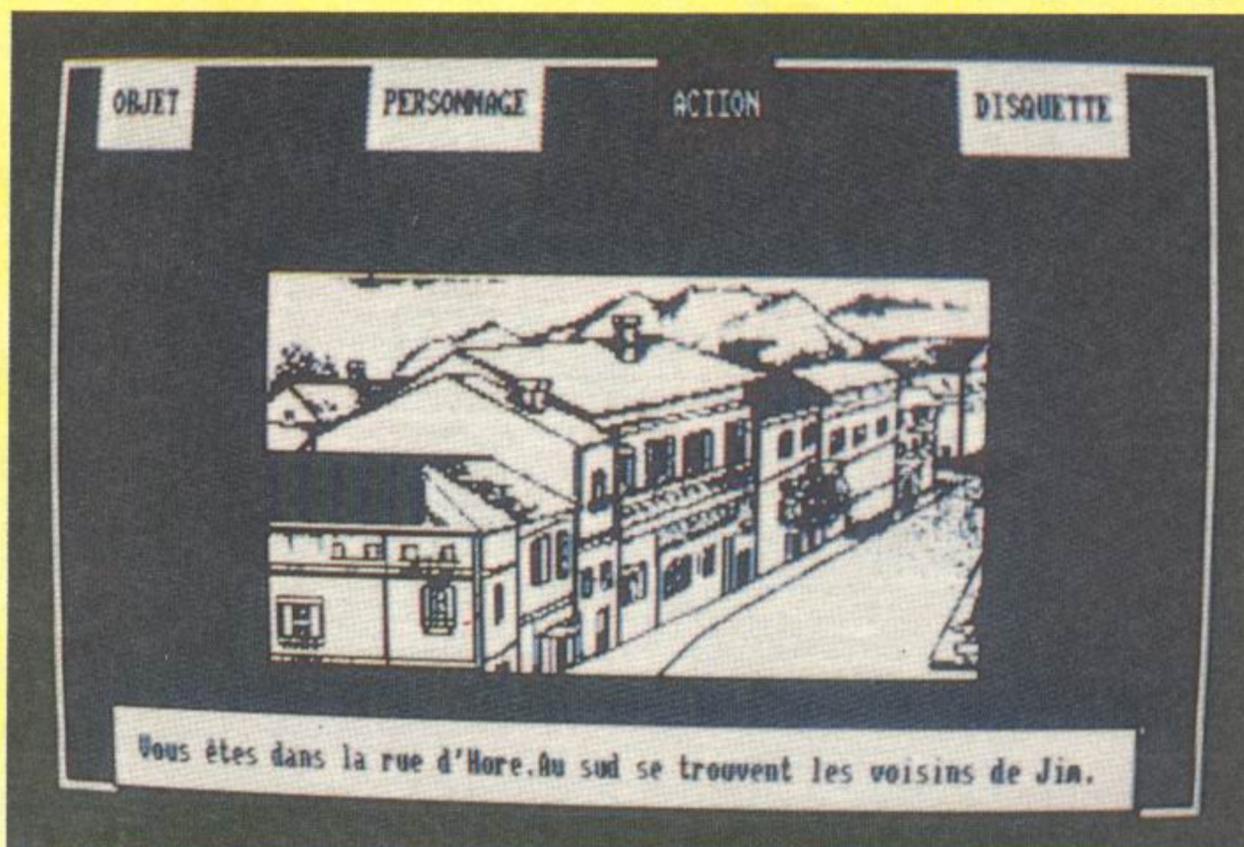
Je décide de me rendre immédiatement sur place. Pour aller à la rue d'Hore, je me dirige vers le nord de la ville jusqu'à l'école puis je tourne à droite. La maison des Pez est un pavillon très coquet entouré d'un jardin très agréable. Après avoir sonné à la porte et n'obtenant pas de réponse, je pénètre à l'intérieur de la maison. (Je tiens à vous signaler qu'il n'y a aucune effraction puisque la porte n'était pas fermée...). Je commence à examiner le rez-de-chaussée : personne... Dans la cuisine, je trouve le journal du jour que je n'ai pas

encore lu (Oh ! ça va ! Ne me parlez pas de manque de conscience professionnelle...). Sur la première page, on parle de l'enlèvement d'un enfant se nommant Jim Pez ; je commence à comprendre pourquoi M. Pez veut me voir !...

J'entreprends d'aller au premier étage. Je me retrouve dans une chambre d'enfant qui est certainement celle de Jim : la pièce est mansardée, meublée en osier et paraît très agréable. En ressortant de la chambre, je me retrouve devant un couple (les parents de Jim). Ils ont l'air très anxieux et me supplient de retrouver très rapidement leur fils... Impossible d'avoir plus de renseignements de leur part. Après avoir



Pris d'une soif soudaine, je pénètre dans le premier bar venu. Là se trouve une jeune fille qui semble réfléchir... A tout hasard, je lui parle de l'enlèvement de la nuit dernière ; sa réponse me surprend quelque



fait un petit tour au 2<sup>e</sup> étage (et emprunté un livre à M. Pez : "Comment devenir détective en 10 leçons" ; cela m'intéresse de lire ce qu'ils ont pu écrire à ce sujet...), je décide de commencer mon enquête à l'extérieur.

peu : "L'enlèvement de cet' nuit ? Je peux en parler mais faut payer mec ! C'est 20 sacs". C'est bien joli tout ça mais je ne me promène pas avec cette somme sur moi ! Je ressors donc pour l'instant avec l'intention de repasser à mon bureau. En passant devant la boulangerie, je décide de poser quelques questions au boulanger ; avec tous les bonbons qu'il vend, il doit en voir des enfants !... Figurez-vous, c'est tout juste si je ne me fais pas jeter ! Décidément, je vais me retirer un peu dans mon bureau afin de mettre en place une stratégie d'action...



### Notre avis :

Vous serez séduit par ce logiciel dans les dégradés de gris avec un graphisme très fin ; l'ambiance du polar est là, l'existence de menus déroulants rend l'utilisation du jeu très agréable et le temps de réponse est presque immédiat... Prenez donc la peine d'enfiler votre imperméable, de prendre votre petit carnet et de vous lancer dans l'enquête !





**AMISTAR**



Souhais : quelles sont nos origines ?

Prendre les quatre statues puis les placer dans "l'église". En échanger alors une contre le grand livre au grand SWAPPI, puis le donner au Swappis qui le voulaient.

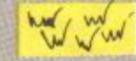
Malades... Il nous faut une potion... Prendre herbe jaune et un fruit rond pour les mettre sur le transuder puis apporter la potion aux malades.

Recherche du ovak perdu : démonter portique, le remonter chez "DINGO", lorsqu'il se guérit en repassant dessous (étincelle), jetez le portique puis attirez-le (avec un os) chez lui.

Les maisons swappi sont en jaune, les ateliers en rouge, les maisons stiffiennes en gris.



Carottes



Herbe jaune



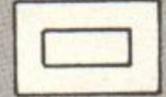
Os



Arbres à fruits ronds



Laser



Transuder

**PORTIC**

Portique



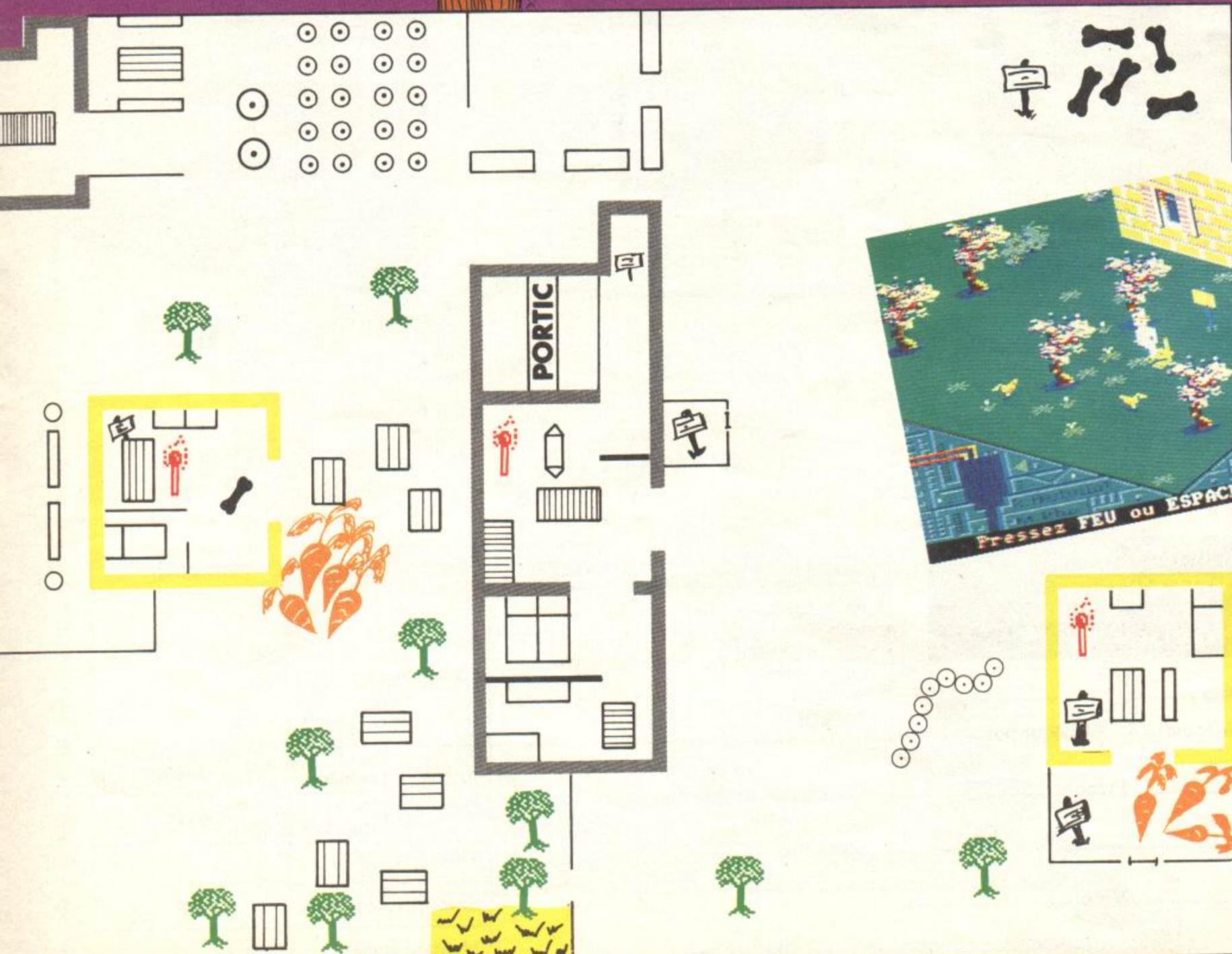
Energie



Ecritaux

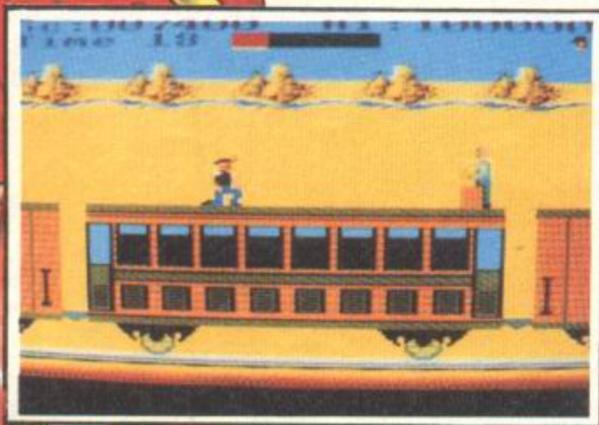


Statuettes (4)





Express Raider



## MALLETTE

### EXPRESS RAIDER

(Arcade) : ▲

Cow-boy, avant d'affronter la dure loi de l'Ouest, je vais te donner un petit conseil : fais ta prière, et ajuste tes colts !... Le but de ton entreprise, cow-boy, c'est de voler l'express le plus rapide du monde (rien que



Super Soccer

ça !). Pour parvenir à tes fins tu n'as qu'une solution : abattre tous les ennemis à coup de poings ou de pieds ou en utilisant ton revolver. Mais n'oublie pas que tu vas devoir ramper sur 8 trains !...

*Ce logiciel vous fera passer un bon moment de détente... Cette adaptation de jeu d'arcade a un graphisme coloré, une bonne animation et un bruitage vous plongeant dans l'ambiance.*

### XEVIIOUS (Arcade) : ▲

Allô, Allô ! Ici c'est la Terre ; nous avons absolument besoin de votre aide car les Xevious sont malheureusement de retour... Souvenez-vous de vos cours d'histoire : il y a très, très longtemps, ce peuple avait dû évacuer la Terre et voilà que maintenant ils envahissent votre belle planète !

Aussi, à bord de votre vaisseau, vous n'avez d'autre choix que d'effectuer une opération kamikaze qui vous conduira à détruire toutes les unités au sol des Xevious et à affronter les cibles volantes jusqu'à la rencontre finale avec le vaisseau mère Androgenesis mais vous n'y êtes pas arrivé !...

*Ce jeu d'arcade a un écran d'action qui occupe à peine les 2/3 de l'écran. Le graphisme est correct, mais malheureusement*



Xevious

heureusement trouvé sur la trajectoire ! (Il faut reconnaître que son coup est allé un peu haut...). Ce tournoi se terminera donc sans vous.

*Les simulations de jeu d'équipe ont toujours du mal à avoir de grandes qualités ; Super Soccer n'y échappe pas notamment pour ce qui est du graphisme mais peut-être qu'avec un peu d'entraînement, les fans de foot y trouveront un peu de plaisir.*

### TAI PAN (Arcade/Aventure) :

Dans cette seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle, vous n'avez qu'une seule idée en tête : prendre la mer à bord de votre bateau de commerce et sillonner les mers de Chine à la recherche de thé, de soie ou de jade et devenir le prince des Négociants que les Chinois appellent le



Tai Pan

*l'animation révèle une certaine "mollesse" de réaction et de vitesse du vaisseau... Quant au degré de difficulté, il rend le jeu accessible à tous.*

### SUPER SOCCER

(Simulation) : ▲

But ! Votre pied droit a encore fait des siennes en marquant ce pénalty !... Mais le match n'est pas fini pour autant et vos adversaires sont fort coriaces... Vous êtes en train de vous faire cette réflexion lorsqu'un adversaire maladroit vous met au tapis sans ménagement : il voulait vous tackler, seulement votre genou s'est mal-

Tai Pan.

Seulement pour l'instant vous êtes dans la ville, sans le sou ; il va falloir commencer par trouver un bienfaiteur qui voudra bien vous faire confiance et vous prêter de l'argent. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à faire vos preuves !...

*Logiciel qui a l'avantage d'offrir plusieurs possibilités de jeux le tout dans un univers graphique "honoré" : en effet, vous pouvez vous contenter des opérations de négoce, chercher à vivre une véritable aventure ou être carrément agressif en écumant les mers !...*



## CANADAIR

(Arcade/Simulation) : ▼

Comme son nom l'indique, ce logiciel est lié à des événements qui se passent régulièrement tous les étés notamment dans le sud de la France : ce sont bien entendu les incendies... Votre mission est de parvenir à les situer et de les anéantir en "lâchant" des tonnes d'eau à partir de votre Canadair ; en somme vous êtes transformé en pompier volant !...

*Il y a malheureusement deux aspects négatifs contre Canadair : d'une part, le graphisme et l'action sont loin d'être transcendants ; d'autre part, il "ressemble" comme deux gouttes d'eau (sans jeu de mots) à un autre logiciel sorti peu de temps avant lui pour coller*



Canadair

*à un événement réel (vous savez, il était question d'atterrir sur la Place Rouge à Moscou !).*

## STAR RAIDERS II

(Arcade) : ▼

Après une vie bien remplie de combats, vous commencez à songer à la retraite comme tous vos anciens collègues ? Eh bien, non, c'est raté car vos ennemis de toujours font encore des leurs !... Il s'agit bien sûr des Zylons qui ont pénétré dans Celos IV la douce galaxie pacifique ; de plus, chut, leur chef, ne cesse de prêcher la vengeance ! Aussi, il n'y a plus un seul instant à perdre : vous allez immédiatement prendre les commandes du plus récent croiseur de la galaxie (j'ai nommé le Liberty Star...) et écraser sans plus attendre toutes ces punaises ! Pour



Dwarf



cela, il faudra vous rendre jusqu'à la galaxie Procyon pour détruire leurs bases d'attaque. (Ne vous inquiétez pas, le chemin est indiqué sur la carte !).

*Le logiciel est servi par un graphisme soigné et attrayant présentant, entre autres, un tableau de bord complet et clair. L'action en elle-même peut se révéler relativement rapide.*

## STARGLIDER

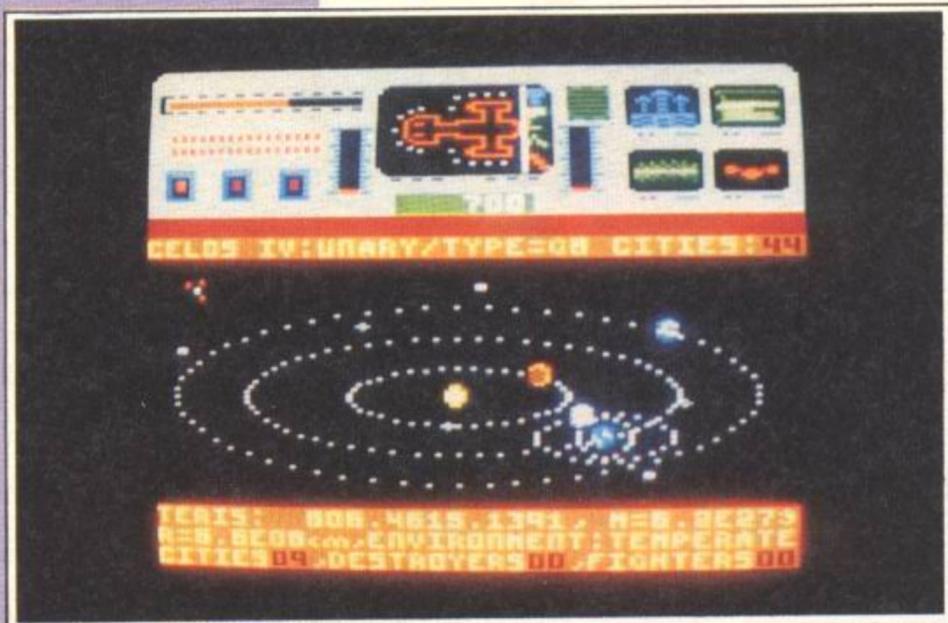
(Arcade/Simulation) : ▼

Pouvez-vous libérer Novenia de l'empire tyrannique d'Egron ? Telle est la question qui se pose lorsque vous prenez les commandes de l'AGAV seul vaisseau d'attaque sol-air que les Novenians aient gardé. Pauvres malheureux qui avaient simplement posé des sentinelles autour de la planète détruisant tout ce qui approchait de Novenia... sauf les Stargliders qui sont des oiseaux migrateurs. Vous pensez bien que les forces d'Egron n'ont pas mis longtemps à construire de puissants vaisseaux ressemblant aux Stargliders !... Il ne vous reste plus qu'à faire des prouesses aux commandes de votre pièce de musée à laquelle il a quand même été rajouté des canons au laser. Et puis, si vous avez des problèmes, n'oubliez pas l'unité d'entretien !

*Starglider est un superbe logiciel qui risque de vous intéresser à une condition malgré tout qu'il ne faut pas négliger : il vaut mieux aimer le graphisme filaire...*

## DWARF (Arcade) : ▼

Warf, warf, warf ! Pour vous rendre intéressant, vous n'avez rien trouvé de mieux que d'être prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse. Maintenant, vous n'avez plus qu'à trouver le bon chemin pour atteindre le levier qui ouvrira le passage pour le niveau supérieur ! Heureusement, vous trouverez des coffres contenant des parchemins vous indiquant quel est le bon sens près de chez vous...



Star Raiders II

*Dwarf est un jeu d'arcade que nous pouvons qualifier de gentil : le graphisme est agréable et l'action amusante... soient les 2 ingrédients nécessaires et suffisants pour un petit moment de défoulement.*

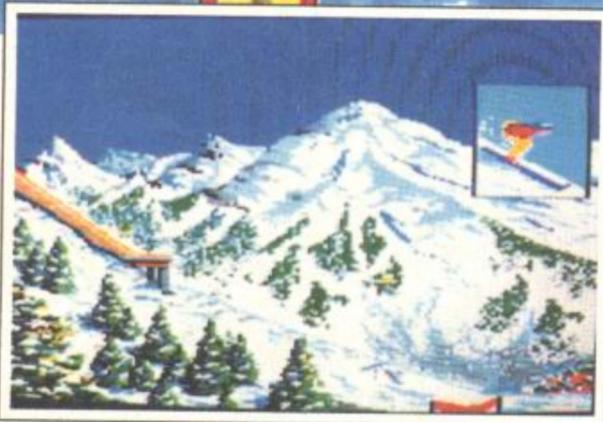
## MALLETTE 2

Starglider





Starting Blocks



## CARRE D'AS COKTEL VISION

### STARTING BLOCKS (Simulation) : ▲

Après avoir choisi le continent sur lequel vous désirez disputer toutes les épreuves sportives, vous vous trouvez confronté aux disciplines suivantes : 400 m plat, 50 m nage libre, cyclisme sur piste, saut à ski et, pour terminer, parachutisme...

*D'un graphisme correct et d'une animation acceptable,*

Balade au pays de Big Ben

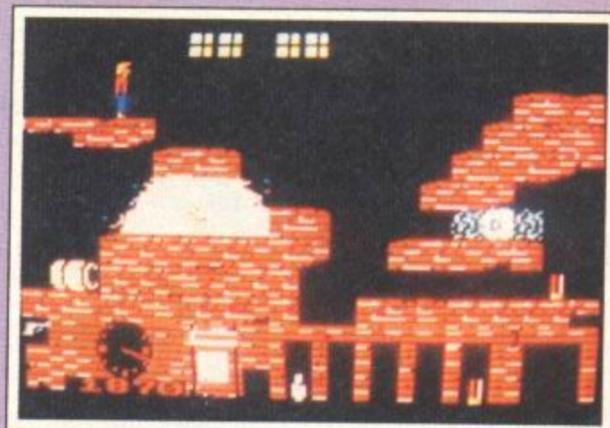


deux épreuves sont à remarquer particulièrement : le saut à ski (qui se distingue par le graphisme) et le parachutisme qui est original.

## JAMES DEBUG : LE MYSTERE DE PARIS

(Arcade/Simulation) : ▲

Après le Mystère de l'île perdue, James Debug se voit confier une mission capitale : stopper le fonctionnement d'une machine maléfique qui se trouve dans Notre-Dame de Paris... Le jeu est composé de 3 phases : se déplacer dans Paris pour atteindre la cathédrale avant sa date de création (en effet, cette phase est sujette à un défilement des années...); ensuite, il faut atteindre dans Notre-Dame le labyrinthe qui permettra de démonter le mécanisme diabolique...



James Debug

Le logiciel est composé de 4 épisodes ayant la structure suivante : un texte accompagné d'une illustration qu'il faut assimiler pour pouvoir répondre aux questions qui suivent ; viennent ensuite des exercices grammaticaux qui se terminent par un petit jeu (pour récompenser l'attention de l'élève...).

*D'un niveau tout à fait abordable, ce logiciel est comparable (pour ce qui est de la présentation) à Visa pour Hyde Park que nous vous avons déjà proposé. A conseiller également pour une première reprise de contact avec la langue anglaise.*

## DAKAR 4x4 (Simulation) : ▲

Prolongez les sensations du Paris Dakar tout en supprimant tous les risques mortels d'une telle course (il faut reconnaître



*Fidèle à lui-même, J. Debug a toujours cet aspect filiforme et il se déplace toujours d'une manière assez bizarre...*



Dakar 4 x 4

que les victimes ont été nombreuses cette année !). Après avoir fait une prévision des vivres et des pièces détachées, c'est le départ de tous les concurrents...

L'écran divisé en deux parties vous permet d'être sur le terrain et de voir parallèlement tout le circuit (sur une carte) ainsi que la position de vos adversaires. Il est déconseillé de sortir de la piste si vous ne voulez pas faire une utilisation intensive de pièces détachées...

*D'un graphisme un peu nu (normal, c'est le désert), il n'est pas si facile que cela de parvenir au bout de la piste ! A noter que vous pouvez atteindre une vitesse de croisière correcte... ■*

## BALADE AU PAYS DE BIG BEN

(Educatif) : ▲

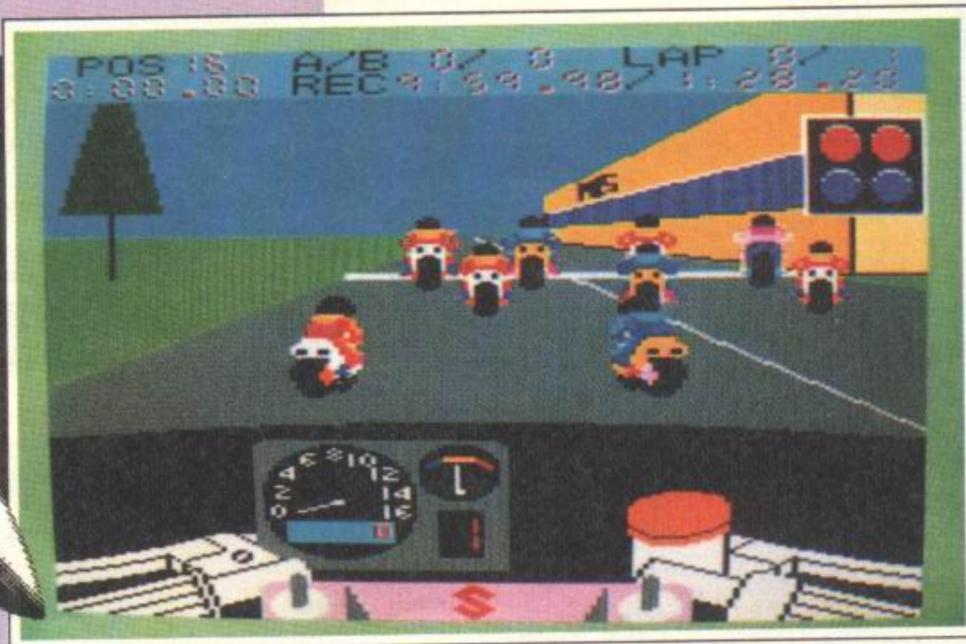
Grâce à Alice et son pays des merveilles, les élèves de 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> peuvent faire des progrès dans l'approche de la langue anglaise.

## TTRACER

(Simulation) : ▼

Redescendons un peu sur terre pour passer à un sport qui est très éprouvant et astreignant : la course de motos. Vous avez à votre disposition 12 circuits de Grand Prix et avant chaque départ, il faudra faire de bons temps aux essais pour être placé le mieux possible par rapport à vos 15 adversaires...

*Bien que les extérieurs de pistes soient nus, vous trouverez plaisir à jouer avec ce logiciel car la moto a une très bonne réponse et le bruitage est, lui aussi, réaliste...*



TTracer

## TOMAHAWK

(Simulation) : ▼



Tomahawk

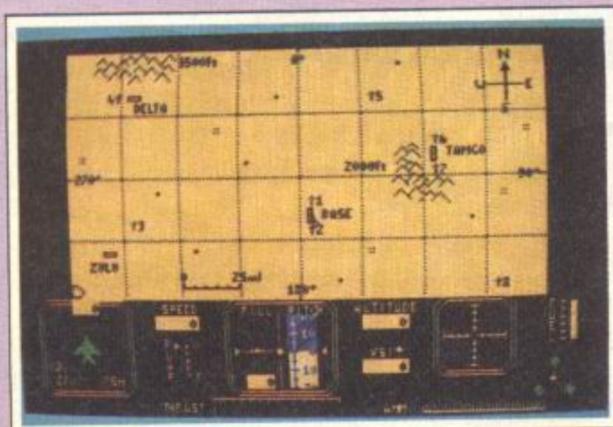
Après vous être confortablement installé dans le cockpit, vous faites votre checklist et êtes alors fin prêt pour votre premier combat ; mais attention, n'oubliez pas que vous êtes aux commandes d'un hélicoptère et que vous devez vous préparer à ressentir des sensations plus vraies que vraies...

*Seul simulateur d'hélico, ce logiciel est à conseiller très fortement car il est doté d'une bonne animation, d'une carte détaillée et d'un véritable réalisme. Les combats sont air/air ou air/sol ; dommage simplement que le graphisme des éléments extérieurs ne soit pas très réaliste, lui...*

## FIGHTER PILOT

(Simulation) : ▼

Fighter Pilot vous propose tout simplement de devenir pilote de chasse sur un



Fighter Pilot

F-15 Eagle, alors vous n'avez pas intérêt à refuser ce genre d'expérience ! De toute façon, si cela peut vous rassurer, vous pourrez faire de multiples entraînements (pour l'atterrissage, en vol ou en exercice de combat aérien) avant d'être propulsé dans un véritable combat air/air...

*Doté d'une bonne animation dans un environnement 3D, ce logiciel propose une navigation, une attaque et un combat réalistes ; de plus, la carte présentée est suffisamment détaillée pour que vous vous précipitez dans le F-15 sans plus attendre !*

de bombardement et attaque au sol, sans oublier l'œuvre de la D.C.A. !...

*D'un graphisme moyen, il faut noter que la phase de combat air/air est quand même de meilleure qualité que la phase de combat air/sol ; malgré tout, Night Gunner peut vous amuser quelque temps... ■*



## 4 ACES

Night Gunner

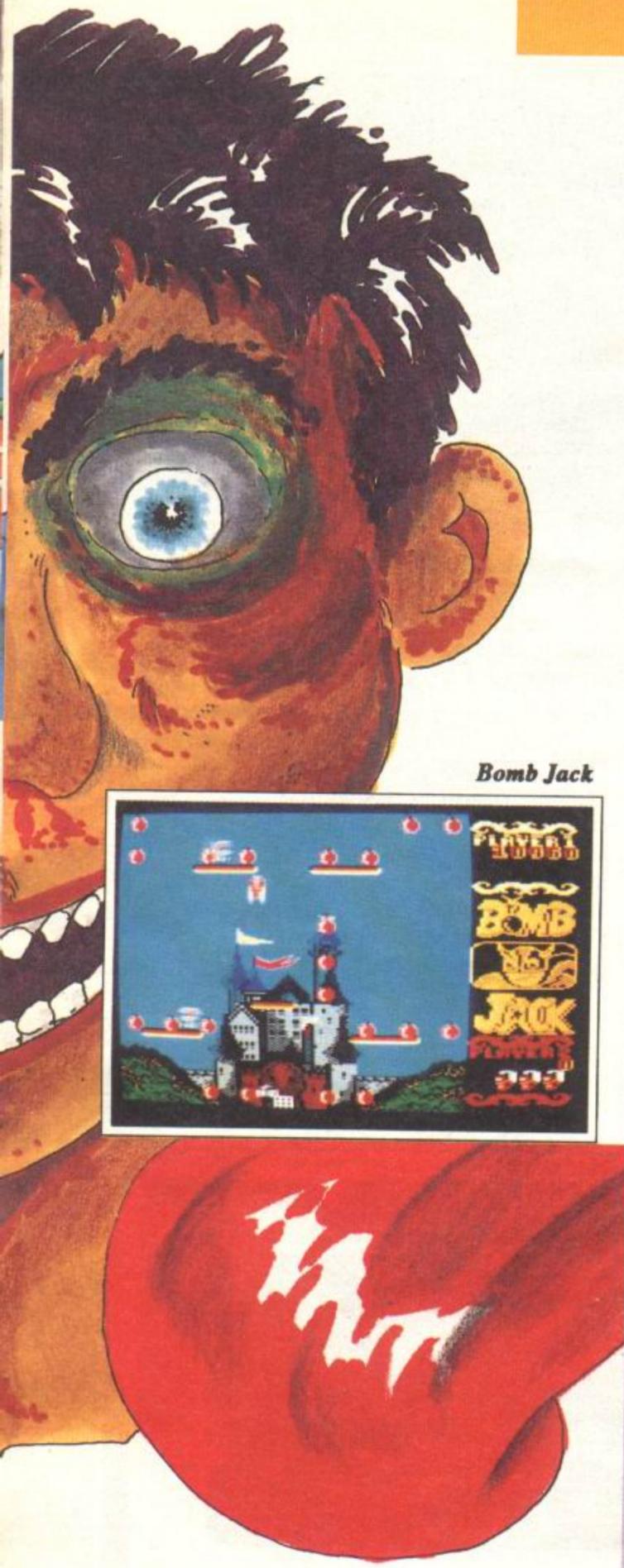


## NIGHT GUNNER

(Arcade) : ▼

Un dernier petit tour dans les airs avec ce logiciel qui vous donne une grosse responsabilité : défendre l'avion à bord duquel vous vous trouvez en qualité de canonier lors d'une mission de nuit. Vous devez défendre votre appareil des attaques d'avions de chasse avant de passer à la phase





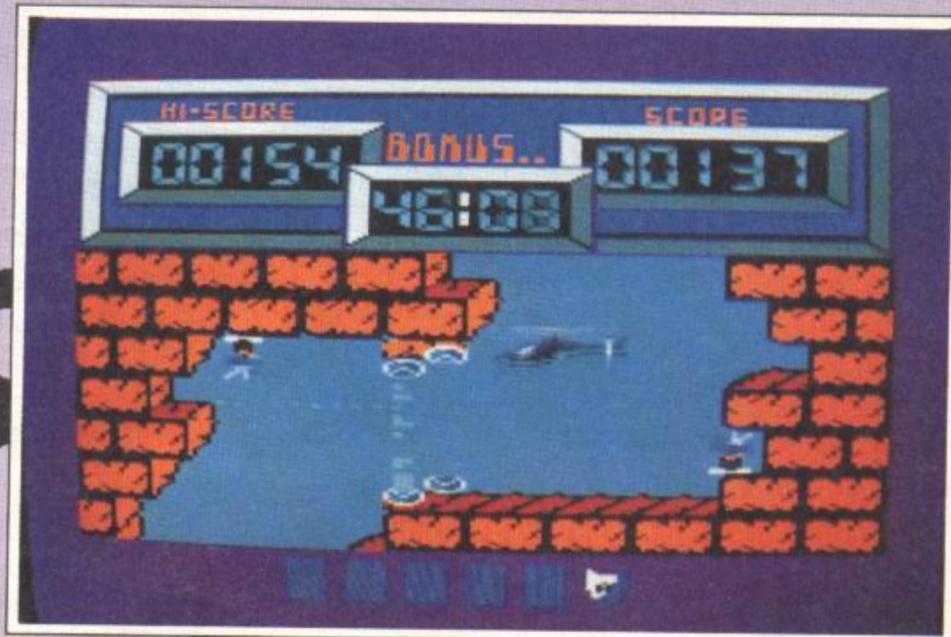
Bomb Jack



## BEST OF elite



Commando



Airwolf

### BOMB JACK (Arcade) :

Est-il encore nécessaire de vous présenter ce cher Jack qui, armé de sa seule cape, s'élance tel Superman pour récolter toutes les bombes existantes ?... Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, sachez que l'action se passe aussi bien sur fond de pyramide que d'Acropole ou de décor moderne ; les bombes doivent de préférence être ramassées dans l'ordre où elles s'allument et il ne faut pas négliger les différents bonus qui donnent des possibilités supplémentaires.

*Ce logiciel est à posséder absolument ! Graphisme réussi et superbe animation sont là pour vous rendre le jeu agréable. Et si vous n'arrivez pas à aller très loin, Amstar vous a déjà indiqué comment avoir des vies infinies...*

### COMMANDO (Arcade) :

Tout de kaki vêtu, Super Joe n'a qu'une pauvre mitrailleuse et six grenades pour affronter toutes les armées rebelles ! C'est donc dans une véritable mission de kamikaze que Joe va essayer d'aller toujours plus avant afin de détruire toutes les installations ennemies. Heureusement qu'il est possible de refaire un stock de grenades à chaque fois qu'un poste ennemi est tombé !...

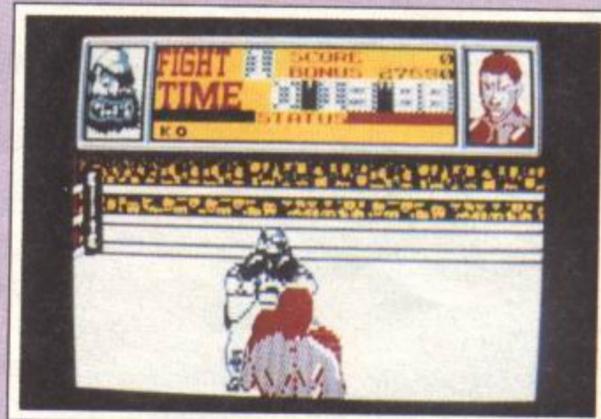
*Cette adaptation de jeu de café continue de susciter les passions ; si le graphisme n'est pas extraordinaire il faut reconnaître que la rapidité d'action l'est et qu'il vous faudra énormément d'habileté et de résistance pour parvenir à vos fins !...*

### AIRWOLF (Arcade) :

Les inconditionnels de la 5 reconnaîtront tout de suite la musique qui accompagne l'action de ce logiciel : il s'agit en fait de Supercopter...

Vous allez enfin pouvoir vous identifier à Stringfellow Hawke et remplir la mission suivante : aller délivrer cinq importants savants américains qui sont prisonniers dans une base souterraine se trouvant dans le désert sans pitié de l'Arizona...

*Bien que le graphisme ne fasse pas du tout penser à Supercopter (contrairement à la page de présentation de Airwolf 2) cet hélicoptère qui rappelle à un gentil requin à hélice risque fort de vous donner du fil à*



Frank Bruno's boxing

*retors (non retordre) grâce à une animation de qualité.*

### FRANK BRUNO'S BOXING

(Simulation sportive) :

Vous êtes dans un état d'esprit tel que vous pensez qu'il y a des coups qui se perdent ? Alors plutôt que de passer de la pensée aux actes, nous vous conseillons de monter sur le ring et de vous défouler sans aucun remords (dans la limite des coups permis, bien sûr !). Nous sommes certains que vous vous sentirez dans une forme excellente lorsque vous aurez mis K.O. les huit adversaires qui vont successivement se présenter...

# DOSSIER DU MOIS

*Frank Bruno's boxing est une simulation qui a marqué dans les annales des sports de contact, bien que son succès ne puisse être dû au graphisme qui se révèle être un peu "grossier".*

## PAPERBOY (Arcade) :

Transformez-vous le temps d'un jeu en distributeur de journaux dans une banlieue américaine ; sur votre vélo vous passez de maison en maison et lancez un journal aux abonnés et, en plus, vous êtes autorisé (il est même recommandé) à casser les vitres des maisons qui ne sont pas clientes (ça leur apprendra !). Mais, attention, vous devez effectuer cette distribution pendant 7 jours consécutifs et les rues sont pleines de danger tels que des grilles d'égout, des voitures, des skateboards ambulants, des



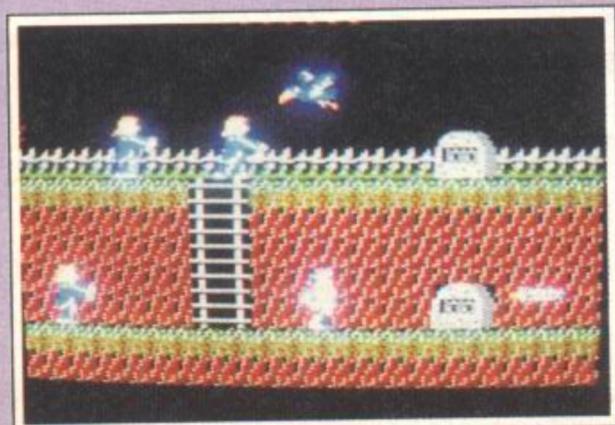
Paperboy

ouvriers, des ivrognes, des tondeuses à gazon ou autres... Alors, bon courage !

*Cette adaptation de jeu d'arcade (encore une !) est réussie pour ce qui concerne le côté graphisme ; par contre, il est regrettable que le déplacement de Paperboy ne soit pas très rapide et surtout qu'aucune musique n'accompagne ce logiciel.*

## GHOSTS'N' GOBLINS (Arcade) :

Les faits de départ de Ghosts'n' Goblins sont tout à fait classiques : vous, preux chevalier sans peur et sans reproche, devez arracher votre belle damoiselle des griffes d'un odieux seigneur complètement démoniaque ; seulement tous les dangers qui



Ghosts'n' Goblins

vous guettent vous transforment au moindre contact en un pauvre tas d'os...

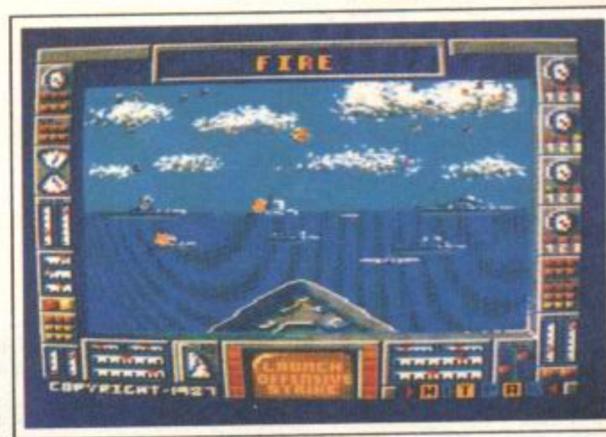
*Nous devons ce jeu à une étroite collaboration entre Capcom et Elite et il faut dire que Ghosts'n' Goblins a (et mérite) autant de succès que Commando ; en effet, seuls les spécialistes du joystick peuvent espérer maîtriser toutes les actions de ce jeu.*

## BATTLE SHIPS

(Arcade/Réflexion) :

Voici un logiciel qui va vous permettre de vous partager entre un simili de bataille navale et un passage en jeu d'arcade. Je m'explique : sur une grille, vous disposez votre flotte à votre convenance (l'ordinateur fera de même de son côté). Vous disposez ensuite de plusieurs salves, pour essayer de toucher l'ennemi. Puis vous passez à la phase arcade où vous voyez petit à petit les bâtiments endommagés.

*Ce logiciel a l'avantage d'avoir des parties où le graphisme est très fin et*



Battle Ships

épisode de Bomb Jack, faites connaissance avec le second qui, lui, s'il ne vole plus, est désormais armé d'un poignard et peut donc se révéler dangereux dans les 40 décors qui sont offerts...

*Dans cette deuxième version, le principe de jeu reste le même mais il faut reconnaître (d'après un avis général) que le n° 2 est un peu moins bon dans le plaisir qu'il apporte... mais il est loin d'être nul !... ■*



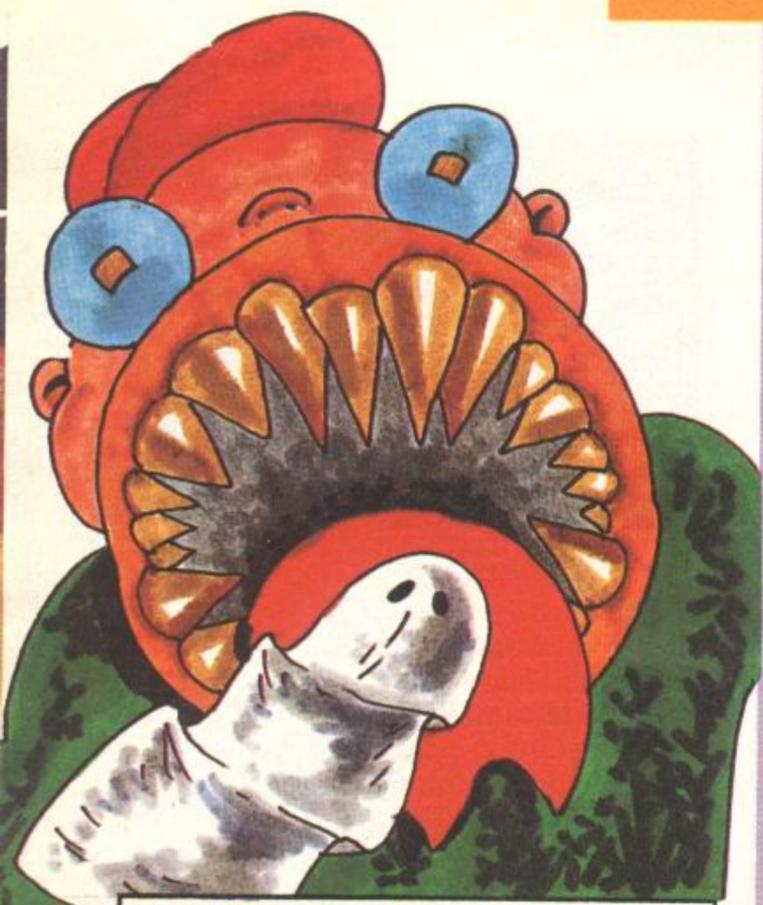
Bomb Jack II

*coloré ce qui le rend attrayant ; par ailleurs, même si le thème de la bataille navale n'est pas original, il peut permettre de passer d'agréables moments.*

## BOMB JACK II (Arcade) :

Si vous êtes un peu lassé de votre "Superman volant" rencontré dans le premier





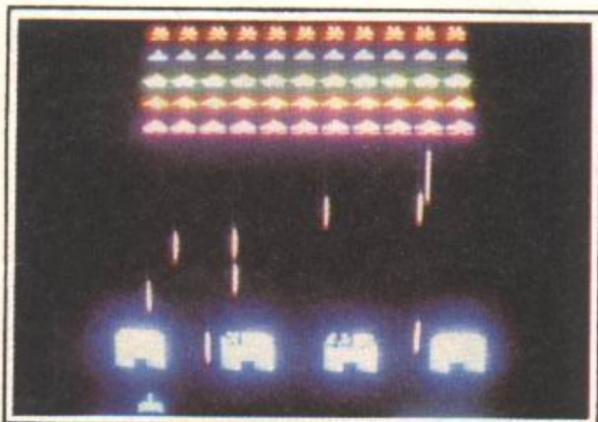
Glouton

## CLASSIQUES

### ENVAHISSEURS

(Arcade) : ▲

Alerte, alerte ! Les envahisseurs sont annoncés par vagues successives très groupées et qui descendent très doucement (mais d'une manière très efficace) vers notre planète... Une fois de plus, vous êtes seul contre tous avec seulement un canon et trois abris contre tirs ennemis ! Attention à ne pas tirer sur vos abris car vous les émietteriez !...



Envahisseurs

Enfin, bon courage lorsqu'il ne reste plus qu'un ennemi car il vous attaque avec l'énergie du désespoir...

### GLOUTON

(Arcade) : ▲

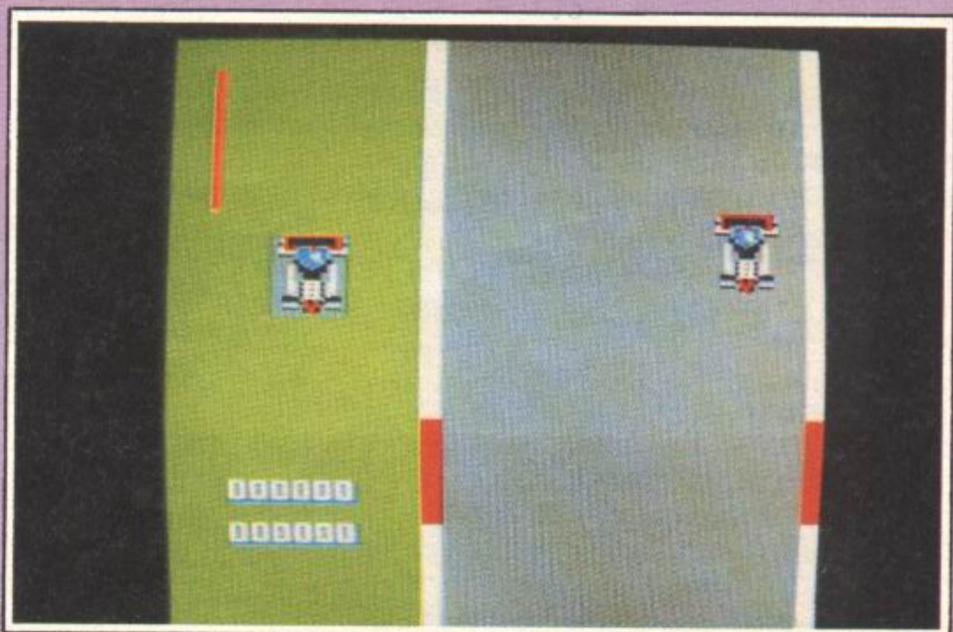
Imaginez un labyrinthe tout semé de pastilles ; mais non, ce n'est pas l'histoire du Petit Poucet ! Mais simplement d'un glouton très friand de tout ce qui se trouve sur son chemin... Mais il doit faire très attention à ne pas rencontrer les fantômes très vifs et très voraces... Un dernier détail : 5 parcours sont à la disposition de votre glouton (que nous pouvons appeler plus traditionnellement Pac Man...).

### INFERNAL BREAKOUT

(Arcade) : ▲

Et un casse-brique, un ! Celui-ci comporte dans son nom la qualification d'infernal mais je peux vous assurer qu'il n'est pas superflu !... En effet, vous cassez gentiment les briques de votre tableau lorsque, soudain, apparaît sournoisement une autre "batte" qui vous renvoie la balle avant que vous ayez pu toucher les briques restantes ; alors, il ne vous reste plus qu'à essayer de ruser avec les angles que vous pouvez donner à vos retours pour échapper à la vigilance de cette deuxième batte (ce qui est tout à fait possible car la balle réagit véritablement suivant l'endroit où elle frappe sur la batte...).

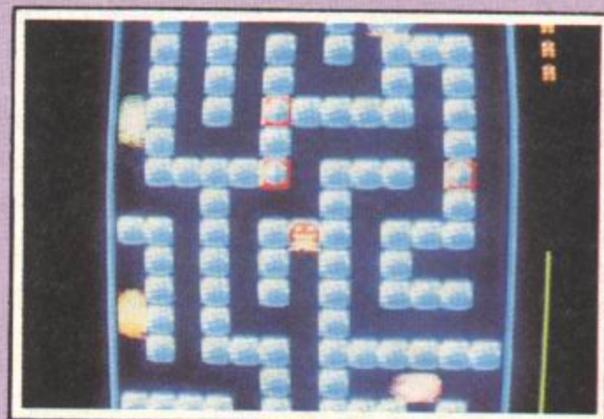
Comme son nom l'indique, cette compilation regroupe "les" 3 jeux d'arcade de base qu'il faut posséder et auxquels on revient avec plaisir. Ici, ils bénéficient d'une bonne animation permettant un véritable défoulement...



Grand Prix

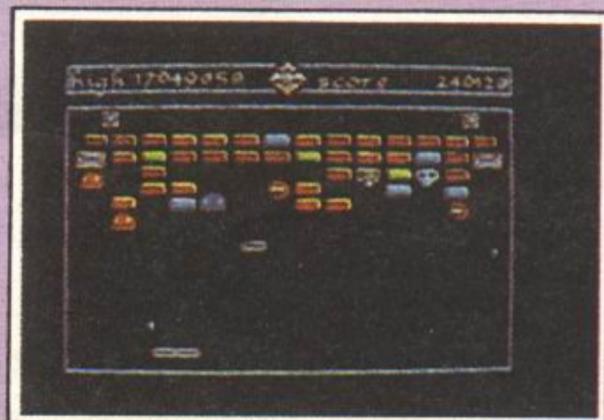
### GRAND PRIX (Arcade) : ▼

Une fois équipé, dès que vous êtes en position de départ sur la piste, surtout ne faites pas de surplace car les dangers se trouvent partout ! Ils peuvent très bien survenir par derrière sans prévenir... Alors prenez de la vitesse, récupérer les points et bonus se trouvant sur la piste, slalomer entre les autres véhicules et surtout, surtout évitez les ambulances car autrement, vous aurez de gros bobos !...



Pengo

De même que dans le premier volume des Classiques, les 3 logiciels présentés bénéficient d'une bonne vitesse permettant de goûter au plaisir de jouer, bien que graphiquement, ces



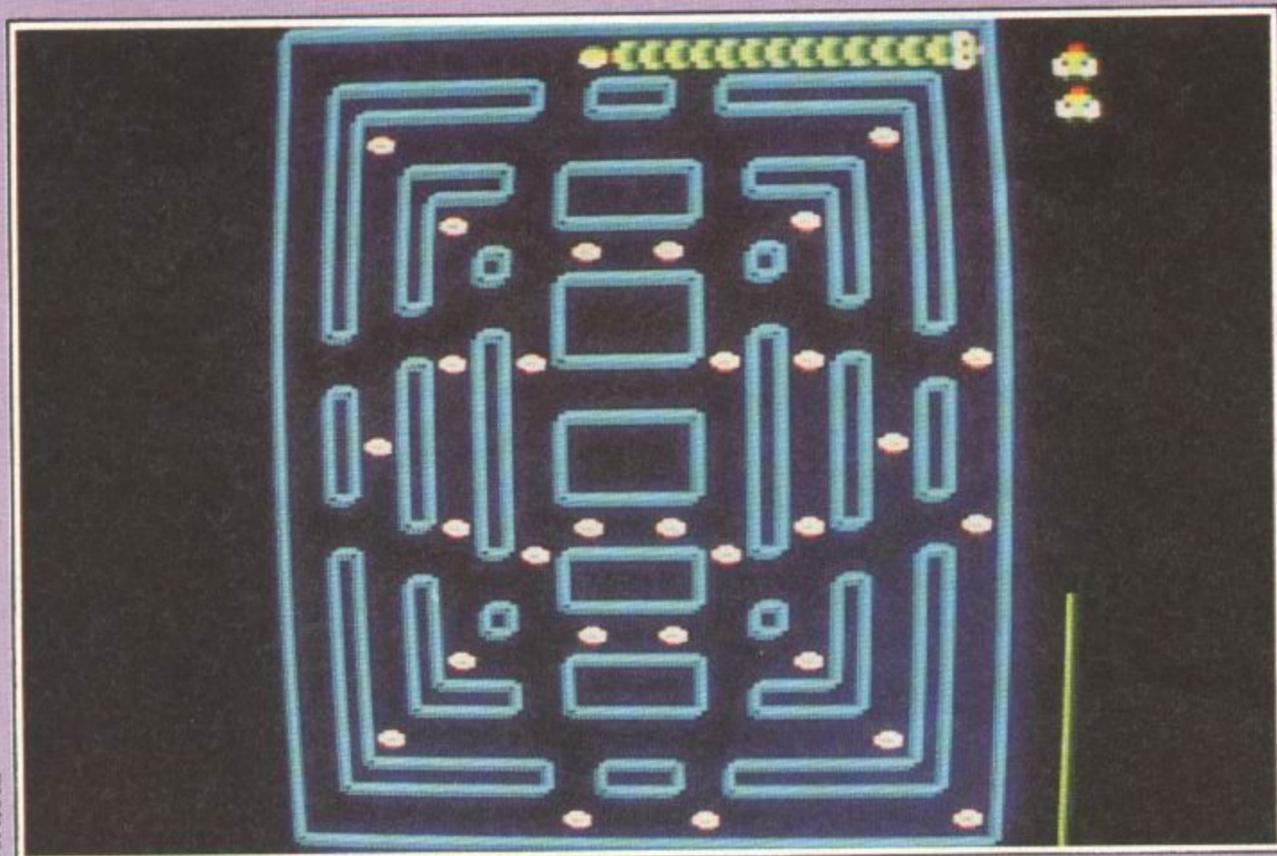
Infernal Breakout

*réalisations soient fort loin de chefs-d'œuvre.*

## PENGGO (Arcade) : ▼

Voici un logiciel qui colle parfaitement avec le temps de saison (rectification : le temps qui devrait être le temps de saison...). En effet, vous, Penggo, êtes en

pleine banquise découpée en petits carrés bleutés comme des diamants. Vous remarquez bien vite qu'une simple pression sur l'un d'eux vous permet de le déplacer (si aucun obstacle ne l'entoure) ; dès lors vous avez une partie du but de ce jeu : il suffit d'en aligner trois... Détrompez-vous si vous pensez que c'est super facile ! Car les monstres sont là et veillent pour vous croquer sans prévenir...



Arnold

## CLASSIQUES 2



## TITUS



## ARNOLD (Arcade) : ▼

Il y a des moments où je me demande vraiment si Arnold ne souffre pas de quelque problème digestif ! En effet, chaque fois qu'il part (les yeux remplis de gourmandise) ramasser tout ce qui traîne dans un labyrinthe, il n'arrête pas de s'agrandir ! Et le problème est le suivant : il est interdit à Arnold de se retrouver sur lui-même... Quand, en plus, il faut terminer tout le parcours dans un temps limité, vous vous rendez compte que vous n'allez pas forcément parcourir les cinq tableaux qui existent en cinq minutes... ■

## LORIGRAPH

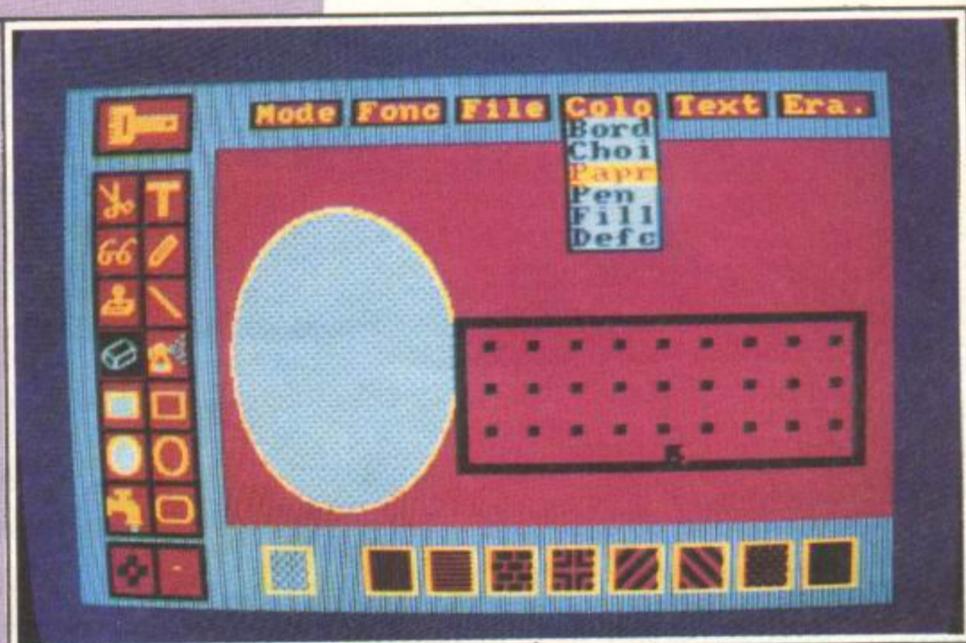
(Utilitaire) :

Grâce à ce logiciel, vous avez la possibilité de créer des dessins ; son utilisation est d'une telle simplicité qu'il ne rebutera pas le débutant ! En effet, grâce à un menu d'icônes, vous pouvez sélectionner n'importe quelle fonction : couper, coller, reproduire, symétriser, tracer, effacer ou écrire...

Il faut malgré tout être conscient du fait que vous n'avez pas entre les mains un outil aussi puissant que d'autres utilitaires graphiques (comme OCP Art Studio par exemple) mais vous pouvez déjà réaliser de "belles œuvres".



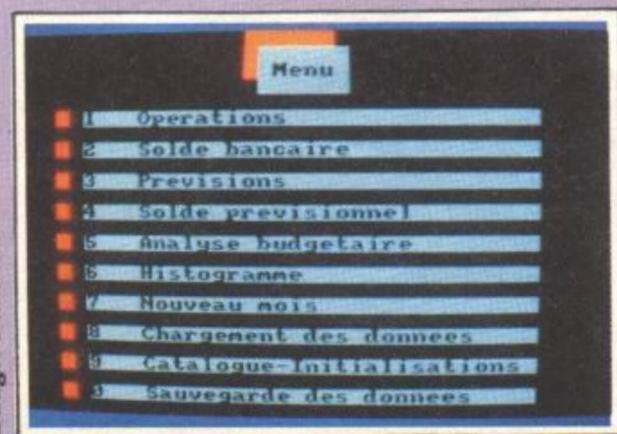
Lorigraph



## BUDGET FAMILIAL

(Utilitaire) :

Voici une gestion de compte bancaire facile, pas chère et... complète. Jugez plutôt : non seulement vous suivez à l'écran toutes vos opérations bancaires mais en plus vous pouvez rentrer un budget prévisionnel que vous pourrez comparer avec votre solde bancaire le moment venu. Par ailleurs en plus d'une analyse budgétaire, vous pouvez construire des histogrammes pour poste défini et visualiser ainsi où va votre argent et dans quelle proportion...



Budget Familial

## LES HITS 5



Enfin, l'option impression n'est bien sûr pas à négliger !

De part sa présentation claire et simple et ses possibilités, Budget Familial est à conseiller à tous ceux qui veulent des traces annuelles de leurs dépenses !

## SPACE SHUTTLE

(Simulateur) :

Confortablement installé dans votre navette spatiale, vous suivez votre mise sur orbite afin de remplir votre mission qui est capitale : il vous faut récupérer un satellite grâce au bras manipulateur...

*Si le sujet est très intéressant, il est des aspects d'animation qui risquent de vous faire grincer des dents (ex. : formation des nuages dans le ciel...).* ■



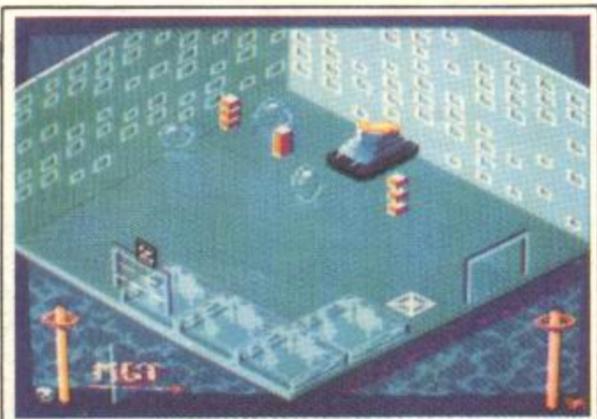
Space Shuttle



## MGT

(Arcade/Aventure) :

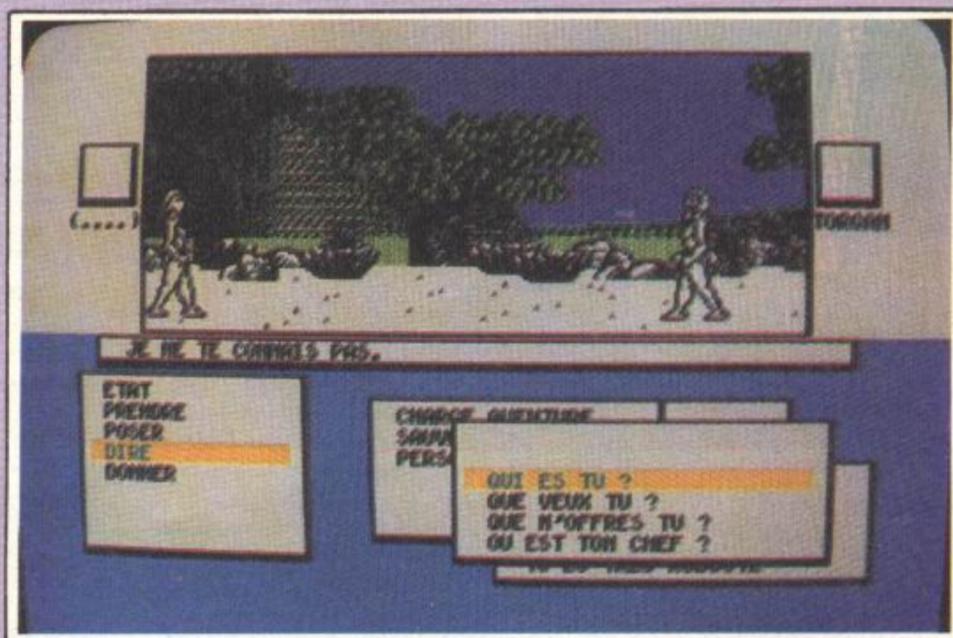
Votre mission est très claire mais loin d'être simple : vous devez détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase... Pour parvenir à vos fins vous ne disposez



MGT



Sapiens



que d'un seul et unique outil mais quel outil ! Il s'agit du Magnetik Tank ou MGT, vaisseau unique en son genre qui a un mode de déplacement sur coussin d'air...

*Ce logiciel a tout pour plaire : l'originalité du sujet, un graphisme en 3D agréable et reposant (normal c'est tout bleu...) et une animation donnant de tels effets d'inertie que vous risquez fort d'être dérouteré avant d'avoir effectué plusieurs minutes d'entraînement !... A voir absolument.*

## SAPIENS

(Aventure) :

Une grande majorité de jeux vous propulsent dans le futur vers des galaxies inconnues peuplées d'étranges dangers. Cette fois, au contraire, vous faites un sérieux retour en arrière puisque vous vous glissez dans la peau d'un homme de Néandertal qui a comme première règle de vie : survivre ! Ce concept de base passe aussi bien par la chasse que la recherche de points d'eau, de plantes médicinales ou la taille d'armes à partir du silex. Toutes ces actions supposent une qualité qu'il vous faudra développer : le don d'observation.

*Superbe logiciel (d'ailleurs primé par notre confrère Tilt) présentant une multitude de lieux différents grâce à des algorithmes de vision fractale en perspective ; par contre, le choix des couleurs laisse un peu à désirer...*

## L'AIGLE D'OR

(Aventure) :

Armé seulement d'un pied de biche et d'une corde, vous pénétrez dans le château qui, dit-on, renferme une multitude de trésors... Le pied de biche sera utile pour ouvrir les coffres que vous trouvez dans certaines pièces et la corde pour se tirer d'une oubliette ; quant aux pièces où il fait tout noir, une torche suffira pour pouvoir continuer l'exploration qui, je l'espère,

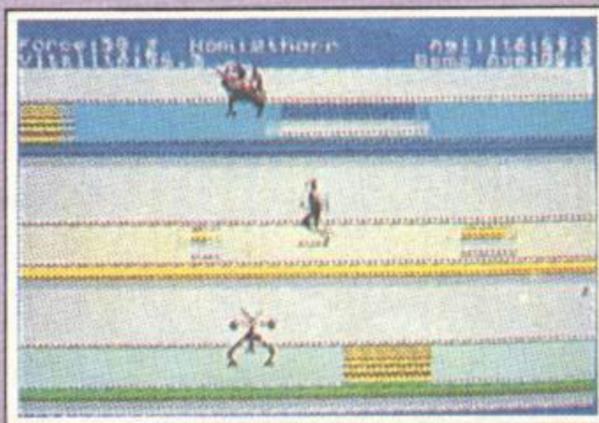
vous mènera à l'Aigle d'Or symbole de la puissance...

*Avec l'Aigle d'Or, vous risquez fort d'errer sans fin dans ces 64 pièces qui sont souvent dotées d'un graphisme minimum (mais qui ne manquent pas d'intérêt...). Alors, un conseil : faites donc un plan !*

## LE 5<sup>e</sup> AXE

(Aventure) :

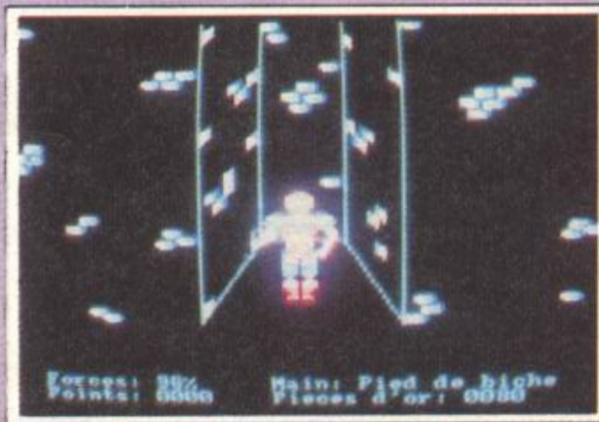
Pénétrez au cœur de l'horreur et dans une dimension encore inconnue de tous avec ce logiciel qui vous annonce la fin prochaine de l'univers par dissolution totale. Le responsable de ce phénomène irréversible est le professeur Gern qui a déclenché un processus où les cyborgs sont déré-



Le 5<sup>e</sup> Axe

glés. Vous êtes donc la dernière chance de l'humanité !

*L'action se déroule horizontalement à l'écran grâce à un scrolling de bonne qualité qui tremble à peine ; de plus, elle est accompagnée d'une musique agréable et de cris "déchirants" lorsque vous êtes touché !... ■*



L'Aigle d'Or



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

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

## DIZZY DICE

Simulation ■

Que diriez-vous de faire, pendant un petit moment, comme si nous étions à Las Vegas ? Un peu d'imagination suffit pour se laisser transporter au milieu de tout ce luxe étalé et de cet appât du gain représenté par chaque machine à sous !...

Avec une mise initiale de 10 points, s'affichent sous vos yeux ébahis les 4 premières cases : citron, fraise, cerises, cerises. Peut-être qu'en maintenant les deux cases cerises, le prochain tirage permettra d'atteindre le Jack-Pot !... Lorsque le "coup" réussit, il reste encore une dure décision à prendre : allez-vous tout simplement récolter votre gain ou bien vous laisserez-vous tenter par le jeu en jouant les gains à une espèce de roulette ? Cruel dilemme car s'il n'est pas évident de gagner, il est très facile de perdre ! Seulement, il faut avoir l'esprit très joueur pour se risquer à ce genre de jeu. (Et puis, après tout, dans le cas présent, la ruine irrémédiable ne vous guette pas vraiment !)...

### Notre avis :

Cette simulation de machine à sous possède un graphisme attrayant et a l'avantage de présenter une option donnant une dimension supplémentaire à un simple jeu de machine à sous : dans ce cas, il suffit de sélectionner le mode banque où votre objectif est de faire sauter la banque.



## OLLI AND LISSA

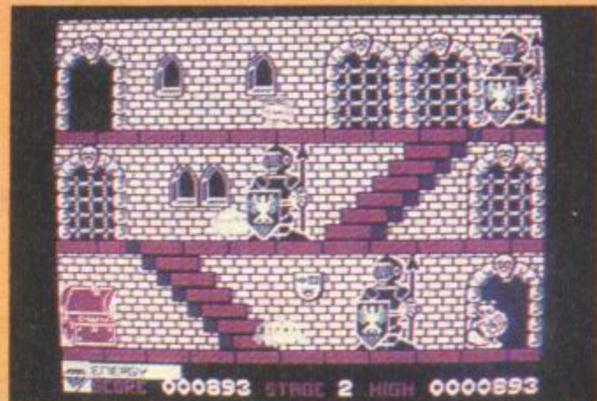
Arcade ■

Attendez-vous à tout car nous allons vous demander de faire une B.A. d'un style tout à fait particulier ! En effet, il s'agit d'aider un fantôme et plus précisément le fantôme du château de Shilmore. Votre mission consiste simplement à faire en sorte que ce gentil fantôme devienne invisible et puisse ainsi hanter le plus tranquillement du monde un promoteur immobilier. Maintenant que vous connaissez le but, il faut quand même vous donner les moyens d'y parvenir !... Vous êtes Olli et vous avez huit objets magiques à ramasser et à stoc-

### Notre avis :

Nous pouvons qualifier ce logiciel de jeu tout à fait mignon et divertissant ; le graphisme est correct, la musique agréable et il y a par-ci, par-là une petite note d'humour (à vous de le découvrir !...)

ker dans un récipient. Bien entendu, vous allez rencontrer des obstacles et de plus vous n'avez qu'une réserve moyenne d'énergie pour ramasser chaque objet ! Alors, une fois l'objet en votre possession vous pouvez aller faire une petite visite à Lissa et lui faire un petit bisou pour récupérer de l'énergie... Ensuite (et ensuite seulement !...) vous passez au tableau suivant.



ker dans un récipient. Bien entendu, vous allez rencontrer des obstacles et de plus vous n'avez qu'une réserve moyenne d'énergie pour ramasser chaque objet ! Alors, une fois l'objet en votre possession vous pouvez aller faire une petite visite à Lissa et lui faire un petit bisou pour récupérer de l'énergie... Ensuite (et ensuite seulement !...) vous passez au tableau suivant.



## RIDING THE RAPIDS

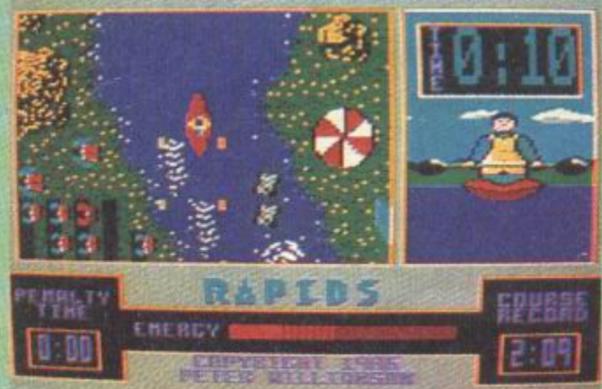
Simulation sportive ■

Après une bonne journée de travail, j'ai une solution radicale à vous proposer pour vous rafraîchir les idées et canaliser tout votre trop-plein d'agressivité : une petite descente de rapides en canoë-kayak... Mais faites attention car malgré tout ce n'est pas une promenade de santé que je vous propose ! Tout d'abord, quatre cir-

cuits différents sont à votre disposition avec de nombreux obstacles tels que des rapides bien sûr, mais également des rochers ou des îles qui risquent de vous poser quelques problèmes ! De plus, vous

### Notre avis :

Si vous n'avez pas un graphisme d'une extraordinaire finesse, vous avez par contre une bonne animation avec un déplacement et un équilibre qui ne sont pas toujours évidents à maîtriser.. A noter un détail intéressant : vous pouvez suivre votre course vue du dessus et vue de devant !... Enfin, vous avez la possibilité de modifier les parcours en manipulant à votre guise tous les obstacles possibles... Intéressant, non ?



n'êtes pas autorisé à effectuer le parcours n'importe comment : il vous faut passer obligatoirement à la droite des bouées rouges mais attention si vous les touchez vous avez 5 s. de pénalités et si vous ratez la porte, ce seront 10 s. de pénalités ! Et toc !...

# FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE



de gauche à droite : François GAY, François et Agnès BONNEVILLE.

Après avoir découvert le logiciel Han d'Islande, nous avons eu envie de connaître les personnes qui étaient responsables d'une telle réalisation ; nous vous livrons donc sans plus attendre le fruit de nos recherches qui nous ont menés dans le Jura, très exactement à Orgelet.

Tout d'abord, sacrifions à la tradition en faisant les présentations : il y a François Bonneville, scénariste et programmeur du logiciel ; il a à ce jour 21 ans et prépare une maîtrise d'informatique générale à l'université de Besançon (sans commentaire !...). Il était donc capable de tout faire dans ce logiciel à part les dessins à cause d'un petit problème de "coup de patte" !... Il a donc fait appel à sa petite sœur Agnès, (qui a quand même 18 ans !) qui prépare son Bac en suivant une Term. C, d'une part, et à un copain, François Gay qui fait à 23 ans l'école des Beaux-Arts d'autre part. Il faut savoir aussi que dans l'équipe, seul François B. a des connaissances dans le domaine informatique.



Vous vous posez sans doute la même question que nous : comment et pourquoi François B. a décidé de faire une adaptation sur micro d'un roman d'auteur classique ? La réponse est très simple ; il a suffi de rassembler les ingrédients suivants : tout d'abord, il y a à la base une passion pour Victor Hugo et, ensuite, la découverte par le biais d'une émission de radio sur France Culture d'une série d'émissions présentant Han d'Islande, ce titre pratiquement inconnu paru dès 1823 (Tiens ! à cette époque, Hugo avait l'âge de François B. !). Cette émission lui donna l'envie de se procurer le roman et sa lecture le décida à en faire un scénario pour jeu d'aventure (Ah si Hugo savait ça !). Le seul problème était la longueur de l'œuvre qui se passe, je vous le rappelle, en Norvège ; en effet, Ordener Guldenlew a vécu de tels événements que le bouquin a un volume qui pourrait paraître indigeste au départ. C'est pourquoi François B. a supprimé toutes les parties du roman où le héros n'est pas présent.

Il est temps de passer à la réalisation du logiciel. François commença par dessiner une carte à partir de toutes les indications données par le roman : la grande aventure avait

alors commencé ! Heureux possesseur d'Amstrad notez bien le fait suivant : François B. avait commencé à réaliser Han d'Islande sur Spectrum et il proposa alors son logiciel à Loriciels qui lui répondit : "Nous sommes intéressés par le sujet mais en ayant une version sur Amstrad". Aussitôt dit, aussitôt fait... C'est alors le début d'une collaboration entre François B. et Loriciels qui a fait évoluer petit à petit le logiciel ; c'est ainsi que par exemple, est apparu le scrolling latéral lors des déplacements à l'écran. Cette évolution du jeu a d'ailleurs constitué le plus gros problème pour François B. car qui dit évolution du jeu, dit évolution des routines en langage machine...

Et les graphistes dans tout ça ? Eh bien, voilà : François B. leur a écrit un petit utilitaire graphique, les a mis devant l'écran du 6128 et s'est fié à leur inspiration en leur donnant simplement des indications du genre : "là, je veux un bourreau là, je veux une cathédrale et là...". Tout s'est très bien passé à part certains "débordements" d'Agnès ; trouvant qu'il n'y avait pas assez de femmes dans le scénario, elle en a dessiné quelques-unes que François B. a intégré par la suite au logiciel (entre nous, elle a bien eu raison !)... Nous tenons à vous décrire comment les dessins ont été faits car cela représente un temps de travail très impressionnant. En effet, tous les dessins ont été fait point par point et il faut compter 3 h pour un dessin ! Sachant qu'il y a 77 dessins de base je vous laisse faire les comptes !...

Pour une première réalisation on peut dire que le trio a fait fort ! En effet, alors que Han d'Islande est à peine sur le marché des logiciels, il existe déjà des contacts entre Loriciels et avec les Editions Robert Laffont qui, eux, lancent une collection qui présente toutes les œuvres complètes de Victor Hugo sous le nom suivant : collection Bouquins. Intéressant, non ! Surtout si ce logiciel vous donne l'envie de lire le roman à moins que ce ne soit à partir des extraits des émissions de France Culture qui sont livrés avec le logiciel sur une cassette audio !...

Pour terminer, nous vous livrons une confidence de François B. le deuxième logiciel est déjà en préparation ; il sera complètement différent puisqu'il suivra un scénario totalement original et puis il y aura un total changement d'époque puisque l'action sera liée à la mythologie grecque !... Alors, rendez-vous est pris pour sa sortie.

C. V.

# CHICHE, ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

De quelles fonctions BASIC à se mordre le clavier va-t-il nous parler ce mois-ci ? D'aucune ! Mon sujet n'est pas traité dans le manuel AMSTRAD, donc ne dérangez pas la fine pellicule de poussière qui le recouvre (oh que c'est méchant, ça...). En effet je vais vous parler d'une chose super primordiale en programmation BASIC, mais dont on ne soupçonne pas l'importance avant que le listing s'allonge. Il s'agit de l'art et de la manière de bien numéroter ses lignes.

Ce n'est pas pour faire joli ou pour que le programme fonctionne mieux (le BASIC se moque de vos numéros pourvu qu'ils soient dans le bon ordre), mais c'est uniquement pour simplifier la vie de celui qui programme. Et pour ce qui est d'améliorer son petit confort, vous pouvez me faire confiance... Voici donc mes petites astuces. Elles sont basées sur les concepts suivants :

- un programme ne fonctionne jamais du premier coup ;
- un programme qui marche bien n'est jamais définitif. Il y aura toujours quelque chose à modifier, à insérer ;
- dans un programme nouveau il est pratique de récupérer des passages conçus dans des programmes antérieurs (gain de temps et d'aspirine) ;
- lorsque l'on se replonge dans un listing terminé il y a plusieurs mois, on a l'impression qu'il a été écrit par quelqu'un d'autre. Sauf si on peut se repérer à certaines habitudes personnelles ;
- qu'un numéro de ligne fasse un ou cinq chiffres, pour l'occupation mémoire c'est exactement pareil : deux octets ;
- la commande AUTO est une incitation à commettre les pires erreurs de stratégie. Donc à éviter.

## LES LIGNES DU DEBUT

On commencera par 10. C'est banal mais ça contient toujours les mêmes choses :

1. Le nom de huit lettres maxi qui a servi de sauvegarde.
  2. Son rôle, succinctement.
  3. Nom ou initiales de l'auteur.
  4. Si c'est un programme copié, la référence bibliographique (nom de la revue, numéro, page).
  5. La date de la **dernière retouche**, ce afin de reconnaître la version la plus récente... Qu'importe si cette ligne 10 est longue et occupe plusieurs lignes à l'écran : après un LOAD on fait toujours LIST 10 et on a tous les renseignements utiles.
- La ligne 20 est également un REM pour des renseignements complémentaires. Ça

commence en fait en ligne 30 ou 50 où l'on pose les "statuts", genre DEFINT I-N, OPENOUT "BIDON", etc.

La ligne 100 est un numéro sacré, celle des déclarations de DIM. Deux raisons à cela : on veut modifier un vieux programme et on y lit la variable V\$(N,R) ; quel est son DIM ? Réflexe LIST 100. Sinon on devrait éplucher tout le listing ! Le programme n'est pas encore dans sa partie "dynamique", donc ces DIM sont à l'abri d'un GOTO qui ferait repasser par cette ligne (= plantage).

Réservez les lignes 110 à 190 pour des REM qui légenderaient ces DIM, exemple ce que représente en fait la colonne 3 du DIM V\$(100,4)...

Ligne 200 à 990 : mettez-y ce que vous voudrez mais attention ! C'est une zone où le programme ne passera **qu'une seule fois**. Celui qui m'écrit

```
2350 GOTO 420
```

je lui fais manger son listing !

Ces lignes constituent le domaine privilégié pour y rassembler des DATA et l'appel du titre, exemple 300 GOSUB 20000 Ligne 990 nous terminons la zone "aller simple".

## LE MENU EN 1000

C'est le "rond point" du programme ; le menu propose plusieurs voies. Lorsque la voie choisie est terminée il y a retour automatique à ce menu principal, pour proposer une autre direction, ou la sortie du programme...

Cela vous rappelle les (bons) logiciels du commerce, qu'il s'agisse de jeux ou d'utilitaires.

Mais pourquoi faire commencer le menu principal en ligne 1000 ? Parce que 1000 c'est facile à retenir. Ainsi si dans un de vos programmes il vous arrive un avatar, un bug surprise ou un arrêt par la touche ESC, vous ne serez pas obligé de relancer par RUN (et perdre ainsi toutes vos valeurs en mémoire). Il suffira de "mettre dans le mille" en tapant le célèbre

```
GOTO 1000
```

Si vous saviez comme c'est pratique ! Pas besoin de listing ; surtout quand c'est un programme très ancien ou écrit par un collègue qui utilise la même astuce.

Je vais être plus concret en vous donnant un exemple simpliste :

```
1000 ' MENU
1010 CLS : ' Très important ce CLS...
... Des LOCATE et PRINT pour proposer les options : 1 = Saisie 2 = Sauvegarde 3 = Chargement 4 = Edition 5 = Quitter
```

```
1150 INPUT "Votre choix:", C
1160 ON C GOSUB 3000, 5000, 6000,
7000, 2000
1170 GOTO 1000
2000' final
2010 CLS : PRINT "Terminé"
2020 END
```

Examinez bien les lignes 1160 et 1170 : toutes les charnières sont là ! En deux lignes... Remarquez que si par la suite vous voulez ajouter une option la correction sera vite faite.

## LES LIGNES LABEL

Ce sont ces "lignes de débuts de modules" ; dans l'exemple précédent ce sont 1000, 2000, 3000, 5000, 6000 et 7000.

Ce sont toujours des REM, et ce sont toujours des multiples de mille parce que c'est à la fois plus clair et plus pratique.

Quand dans un listing on trouve un GOSUB 2740 (au lieu de 3000) on voit tout de suite qu'il s'agit d'un débutant. Je vous ai dit que c'était plus pratique ces multiples de 1000, alors je vais vous raconter pourquoi :

1. On laisse de nombreux numéros de lignes libres entre le dernier et le prochain "mille". Donc on pourra par la suite "gonfler" ce module sans problèmes.
2. On fait souvent appel au même sous-programme, exemple GOSUB 5000. Ce nombre est facile à retenir, pas besoin de consulter le listing. Mais croyez-vous que l'on retiendrait aussi facilement un GOSUB 4630 ?
3. Certains modules sont frères jumeaux et ne diffèrent que par quelques points. Exemple le sous-programme "Sauvegarde" en 5000 et le "Chargement" en 6000. Alors on tape le premier en entier, mais pour le second le paresseux que je suis le tape par SHIFT COPY : Il suffit de remplacer 5 par 6 et PRINT#8 par INPUT#8. Eh oui ! il fallait y penser... Petite dérogation à la règle : si un de vos modules a lui aussi besoin d'appeler souvent un petit sous-programme, et qui ne peut servir **qu'à lui**, on pourra le mettre dans une ligne en 500. Exemple pour le sous-programme en 4000 on pourra trouver des GOSUB 4500 (ou 4800).

## LE CHOIX DES NUMEROS DE LABEL

Comme les numéros de lignes peuvent aller de 1 à 65535, on dispose donc de 65 LABELS en mille possibles, de 1000 à 65000. OK ? les hypo-matheux ?...

# CONSEILS

Jamais vous n'aurez besoin de plus de 65 sous-programmes ! (Mon plus gros programme en BASIC devait en avoir une trentaine). Donc n'hésitez pas à prendre des numéros très élevés, c'est le même tarif que pour les petits, deux octets je le répète. Et c'est là qu'apparaît une autre astuce : pour des modules propres au programme, c'est-à-dire qui ont peu de chance de resservir dans un autre, allez-y de 2000 à 29000 (environ). Pour ceux qui risquent fort de resservir pour tout autre chose, alors là de 30000 à 65000. (= sous-programmes dits "utilitaires"). Pourquoi ?

Une fois le programme terminé et sauvegardé vous ferez un DELETE de tout ce qui est au-dessus, puis SAVE "UTILDIV" (suivi de ,A si vous avez un CPC 464). Lorsque vous créerez un autre programme vous n'aurez qu'à taper MERGE "UTILDIV" et ils viendront rejoindre votre listing.

## L'ART DU RENUM

Je sais que certains d'entre vous sont en train de pester en disant "c'est bien son truc des lignes en mille, mais il aurait pu le dire plus tôt ! Je ne vais tout de même pas retaper mon programme-vedette !". Bien sûr que non ! Mais grâce à RENUM moins de cinq minutes vont suffire à transformer votre numérotation catastrophe en numérotation super pro. Vous voulez parier ?

Tout d'abord vous allez insérer les lignes de REM qui manquent peut-être. Par exemple celles qui deviendront des labels. S'il manque le REM de la ligne 10, créez-le en 8.

Si des insertions sont impossibles parce que deux numéros se suivent (exemple 452, 453), tapez RENUM et tout sera espacé de dix unités (en commençant à la ligne 10). Vous pourrez alors insérer des numéros "en cinq" (365, 485...).

Deuxième point, préparez-vous une touche de fonction qui écrira RENUM suivi d'un espace. Exemple le "7" du pavé numérique

KEY 135, "RENUM "

Puis une autre qui écrira LIST + un espace. Je conseille le 3 du pavé numérique.

KEY 131, "LIST ". Et c'est parti ! LIST, puis ESC. Tiens ! ma ligne de DIM est en 40. Aussitôt

RENUM 100,40 puis LIST... ESC

Ma ligne "Menu" est en 210

RENUM 1000,210 puis LIST 1000—...-  
ESC RENUM 2000, 1340 etc.

Cette commande RENUM est super rapide mais aussi super fiable : elle va modifier en même temps le contenu des lignes. Ainsi tous les THEN GOTO 210 vont être transformés en THEN GOTO 1000, et ce même dans la zone "au-dessus" de 1000. Vous ne courez absolument aucun risque de bug. Seuls les contenus des REM ne sont pas touchés.

Et vous allez poursuivre ces RENUM en cascade jusqu'au bas du listing. Vous aurez à faire autant de RENUM qu'il y aura de lignes labels. C'est rapide. Et n'oubliez pas de sauvegarder...

Si vous disposez d'une imprimante je vous promet une très agréable surprise : votre listing est transfiguré, tout y apparaît avec clarté. Encore un petit "plus" : vous connaissez les marqueurs fluos ? Passez-en sur toutes les lignes de labels. Alors là c'est tellement clair que ça vous donne envie d'entreprendre d'autres programmes.

Et votre ancien listing ? N'en faites pas des confetti, il peut encore faire un heureux ! Faites-en une grosse boulette bien serrée et jetez-la à votre chat, ils adorent jouer avec ça. (Du moins le mien, car il ne connaît rien au BASIC même s'il adore arpenter mon clavier).

## CONCLUSION

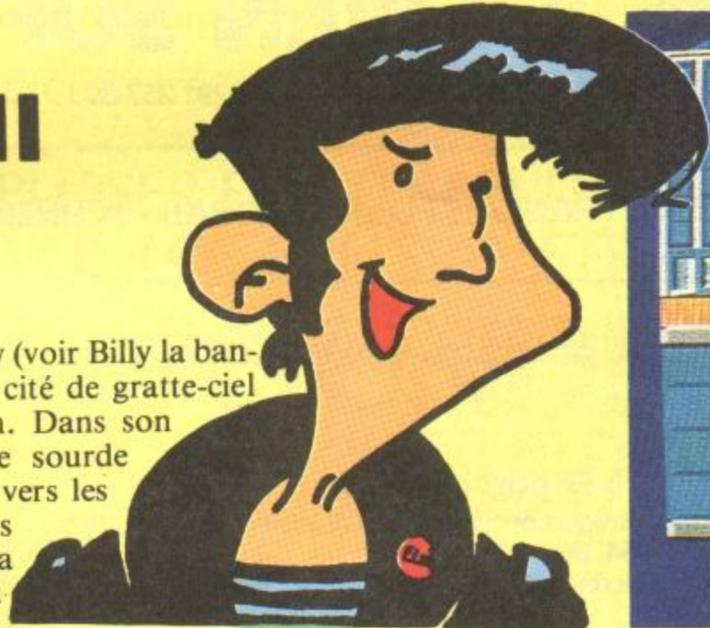
Vous voyez qu'une chose d'aspect aussi dérisoire que la numérotation des lignes est en fait super importante, parce qu'elle va très indirectement nous faire gagner beaucoup de temps sur la programmation. Ici encore, quelques bonnes habitudes à prendre...

Ceci mis à part, avouez que je vous ai bien eus ! dès l'instant où j'ai critiqué la commande AUTO vous vous attendiez à un calembour, idem pour les mots "ligne" et "numéro". Eh bien c'est perdu... Ils étaient trop faciles, mais si ça vous tente...

## BILLY II

Arcade ■

La banane au vent, Billy (voir Billy la banane) chemine dans la cité de gratte-ciel élevés au lait de béton. Dans son cœur malheureux, une sourde plainte s'élève en vain vers les azurs sélémiens en longs appels sans écho. Las, sa belle attend en sa demeure la sonnerie stridente qui la tirera de sa solitude atroce. Mais pour cela Billy doit récolter les deniers indispensables à l'appel sus-décrié. Ma qué malheur, le coup de téléphone doit être passé avant minuit, sinon la belle



enfant sera partie avec Ricky le Tétard. La cité est parcourue d'un réseau souterrain de galeries. Celles-ci contiennent les appareils indispensables au bon déroulement de cette aventure. On trouve : des régénérateurs de santé ; des téléphones et bien sûr des jeux vidéo. Ces jeux sont l'occasion de ramasser quelque argent ou bien d'en perdre, cela dépend beaucoup de votre habileté. Il faut impérativement rapporter une partie pour se voir attribuer un bonus en dollars. Ces points viennent s'ajouter au 200 du départ, les points de santé quant à eux vous indiquent votre force. Eh oui car Ricky a envoyé ses lieutenants pour freiner Billy et même l'arrêter complètement. Pour cela ils n'hésitent pas à se battre à

coup de poings, de couteaux et de battes de base-ball. En général leur vitalité est assez importante et Billy risque d'y laisser des plumes s'il ne se défend pas rapidement.

**Notre avis :**

Billy II possède des graphismes mignons tout plein, il est pourtant dommage que l'affichage des tableaux se fasse si lentement. Et puis on peut presque se promener en recherchant uniquement les jeux vidéo, car, ceux-ci, bien que très simples sont parfois amusants.

## L'ANNEAU DE ZENGARA

Jeu de rôle ■

C'est par une belle matinée d'hiver (il fait d'ailleurs si doux qu'on se croirait plutôt en fin d'été...) que je me promène tout doucement, chevauchant mon fidèle compagnon, dans le royaume de Shengar, royaume voisin de Thulynte (Vous avez dit Thulynte ? Tiens, c'est bizarre, ce nom me rappelle quelque chose...). Je me trouve au beau milieu de la forêt, écoutant avec délectation les différents sifflements des petits oiseaux lorsque des plaintes viennent troubler cette harmonie...

Après quelques recherches dans les brous-

sailles je me trouve face à un vieillard qui tend désespérément la main dans ma direction ; instinctivement, je rapproche ma main de la sienne... que n'ai-je pas fait là ! Car, en effet, un anneau s'est furtivement glissé à l'un de mes doigts et lorsque j'essaie de le retirer, l'opération se révèle être absolument impossible !... Dans le même instant, le vieillard a murmuré ces quelques mots : "Zengara... la tour !"... C'est ainsi que, malgré moi, je plonge dans le mystère de l'anneau de Zengara. Commenant par me rendre dans la ville de Zengara, je rencontre un magicien qui me donne des renseignements sur la tour et sur l'anneau. La tour est la propriété de Shadar, Prince des voleurs et des brigands et personne n'a jamais pu revenir vivant de ces lieux afin de dévoiler le secret qui y règne... Pour ce qui est de l'anneau, j'apprends sans aucun enthousiasme que quiconque le porte, traîne la malchance (et même la mort) avec lui... Maudit anneau que l'on ne peut même pas retirer ! Et pourtant, un magicien avait trouvé la bonne formule ; quel malheur qu'on la lui ait volée !... Mais qui sait peut-être que



Shadar n'est pas étranger à cette histoire et qu'en pénétrant dans "l'antre du fauve", bien des mystères se trouveront éclaircis. Aussi, je respire un bon coup et je me précipite dans la gueule du loup...

**Notre avis :**

Il est précisé sur la jaquette de l'Anneau de Zengara que l'auteur du logiciel est celui de Fer et Flamme. Franchement, il suffit de regarder les écrans pour le deviner : même graphisme, mêmes icônes à sélectionner, même principe de jeu avec un scénario moins conséquent et des possibilités d'action par superposition de fenêtres... Vous ne risquez pas d'être dépaycé !

