

# AMSTAR

&  
**CPC**

MICRO - INFORMATIQUE  
SUR AMSTRAD

Mensuel n° 32 - Avril-Mai 1989

## LISTINGS :

- SOLITAIRE
- CREATIONS MUSICALES



GRABUGE 88



CHUCK YEAGER  
CRAZY CARS II  
SUPERMAN  
HIGHWAY PATROL...

M 2817 - 32 - 21,00 F



# SOMMAIRE

4

ACTUALITE

56

SOLUTION :  
SECRET DEFENSE

99

TRUCS ET ASTUCES

10

LOGICIEL DU MOIS

57

LE COIN  
DES AFFAIRES

101

BANCS D'ESSAIS  
LOGICIELS (Suite)

12

GRAND  
CONCOURS

58

POSTER

113

RESULTATS  
CONCOURS

19

FANZINES EN FOLIE

22

LISTING :  
CREATIONS  
MUSICALES

38

ETOILES (Suite)

67

COMPACT (Suite)

44

TRAITEMENT  
DE L'IMAGE

74

ROUTINE DE TRI

51

BANCS D'ESSAIS  
LOGICIELS

84

LISTING : SOLITAIR

114

BULLETIN  
D'ABONNEMENT

## UBI SOFT

Tout comme il arrive, dans le domaine du livre par exemple, de faire des rééditions d'ouvrages qui ont eu un énorme succès, il semblerait qu'Ubi Soft ait décidé de faire la même chose dans le domaine de la micro-informatique ludique ; en effet, voici que réapparaît sur nos écrans le grand classique de simulation de course automobile, j'ai nommé : **3D Grand Prix**. Ainsi donc, sous une nouvelle jaquette et un packaging entièrement revu, ceux qui ne connaîtraient pas encore les huit circuits les plus prestigieux de la formule 1 vont pouvoir se mettre au volant de ce petit bolide qui n'a subi aucune ride.

UBI SOFT - 1, Voie Félix Eboué - 94000 CRETEIL - Tél. : (1) 48 98 99 00

## GENERATION 5

Génération 5 est une toute nouvelle société d'édition de logiciels principalement éducatifs qui fait une entrée très remarquée dans notre numéro de ce mois-ci avec «Destination Maths». Nous ne manquerons pas de vous présenter toute l'équipe qui compose cette société très prochainement, mais sachez d'ores et déjà que deux autres produits sont déjà envisagés sur CPC dans un futur très proche. D'une part, il s'agit de Prête-moi ta plume qui s'adresse aux jeunes de 7 à 15 ans et qui propose de partager tous les secrets du Génie du langage ; d'autre part, il y aura une simulation économique humoristique s'adressant à tous à partir de 10 ans dans laquelle vous êtes invité à devenir le «Rockfeller» d'un élevage de hamsters ! A suivre.

GENERATION 5  
529, Faubourg Montmélian  
B.P. 1727  
73017 CHAMBERY CEDEX  
Tél. : 79 85 79 62



## MICROIDS

Pour tous les passionnés des jeux d'échecs, Microids vient de mettre au point un serveur télématique : CHESSTEL. Ce serveur a été imaginé et mis au point par Jean-Pierre Swallens, auteur du logiciel Chess Worker qui, malheureusement pour nous, n'est disponible que pour les possesseurs de PC. Malgré tout, si vous êtes passionné par l'actualité échiquéenne, vous pourrez consulter la messagerie qui se trouve au sommaire de Chesstel et vous tenir au courant des différents tournois locaux ou internationaux et de leurs résultats respectifs ; de plus, si vous êtes l'heureux possesseur de Chess Worker, il vous sera alors possible de télécharger les plus belles parties de l'actualité afin de les analyser et d'étudier toutes les ouvertures avec leurs différentes combinaisons d'attaque ou de défense.

Pour obtenir le serveur Chesstel, il suffit de composer le numéro de téléphone suivant : (16) 95 36 24 54

MICROIDS - 12, Place de l'église - 94400 VITRY SUR SEINE - Tél. : (1) 46 81 80 00

# LORICIELS

Chez Loricels, il va y en avoir pour tout le monde à commencer par les passionnés de tous âges du joystick qui risquent fort de frôler de très près la folie avec **Bumpy**. En effet, dans ce jeu d'arcade, vous devez piloter une petite balle espiègle à travers un dédale de plates-formes rebondissantes ; de plus, en sautant de plates-forme en plate-forme, vous devez récupérer un maximum d'objets afin de pouvoir progresser dans les différents tableaux qui sont au nombre de 100, de quoi s'occuper d'autant plus que **Bumpy** contient également un éditeur de tableaux permettant d'en construire autant que l'on veut.

Par ailleurs, le Studio d'Ancecy nous prépare pour la première quinzaine de mai une aventure, **Star Trap**, qui contrairement à **Secret Défense** s'adresse à des aventuriers déjà chevronnés. Dans cette aventure entièrement gérée graphiquement et où vous pouvez dialoguer à partir de choix prédéfinis, vous incarnez un pauvre petit mécano qui effectue son premier voyage à bord d'un vaisseau ; malheureusement, il passe trop près d'une machine à détruire, un OVNI, qui a pour particularité d'aspirer les mémoires des ordinateurs. Il va donc falloir aller dans l'OVNI pour récupérer la bande magnétique et revenir pour la remettre en place... De longues heures devant votre CPC en prévision !

**LORICIELS**  
81, Rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33



Image obtenue avec le digitaliseur Rombo

# DUCHET COMPUTERS

Nous vous avons déjà parlé du Hacker dans CPC N°37. Eh bien sachez qu'une nouvelle version sera prochainement disponible. Il s'agira d'une version «pro» disposant d'un Assembleur. Les possesseurs de l'ancienne version pourront acquérir l'EPROM effectuant la mise à jour, tout cela pour 150 F environ. La version «pro» sera, elle, vendue 495 F environ.

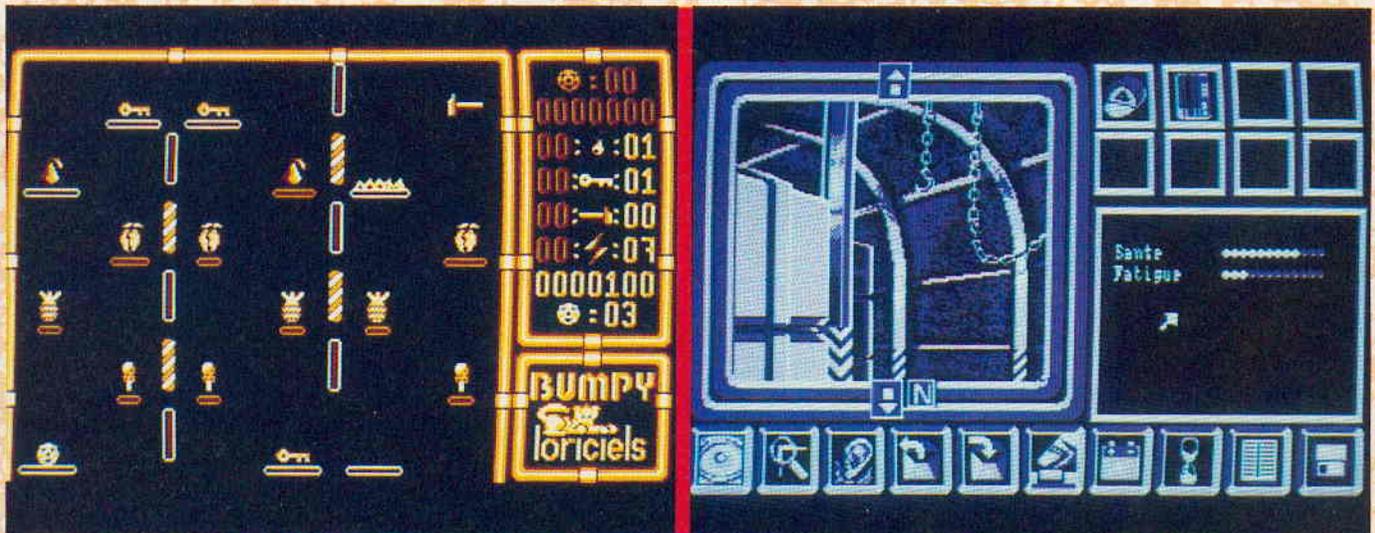
De plus Duchet Computers devient le distributeur de la version française du digitaliseur Rombo ainsi que des autres produits de cette société (cartes d'extension ROM par exemple).

Un autre produit intéressera les possesseurs de 464 avec drive : il s'agit d'un émulateur 6128 sous forme d'un boîtier électronique. La version de base (400 F approximativement) transformera votre 464 en 6128 avec 64Ko de RAM. Le module «pro» comprendra également une extension DK'Tronics de 64 Ko permettant ainsi une émulation totale pour environ 850 Francs.

**DUCHET COMPUTERS - 51, St George Road - CHEPSTOW NP6 5LA**  
**ANGLETERRE - Tél. : (44) 291 625780**

*Bumpy*

*Star trap*




**MASTERTRONIC**
**MASTERTRONIC**

Dans la catégorie des logiciels à petit prix, voici Bomfusion qui sera disponible dès ce mois-ci.

Il s'agit de sauver la planète d'une destruction totale à cause d'un groupe de terroristes qui a déposé des bombes. Ainsi, pour passer d'un tableau à l'autre, vous devez regrouper un certain nombre de balles et les diriger dans une boîte ; seulement, dans le même temps, des bombes s'allument à tour de rôle et il faut vite se précipiter pour les éteindre.

Une fois que la boîte sera pleine, il suffit de retourner à la porte d'entrée pour passer à la salle suivante. Ce logiciel possède un graphisme sans grande prétention mais peut vous détendre dans sa catégorie.

**MASTERTRONIC**  
2-4, Vernon Yard  
Portobello Road  
London W11 2DX  
Angleterre  
Tél. : (01) 727 8070

**BRITISH TELECOM**

Si vous avez mis quelques économies de côté, c'est le moment de les investir dans l'achat de Telecomsoft, la branche micro familiale de British Telecom. La décision de vente est justifiée par une orientation renforcée vers le domaine de la communication.

Mais ne croyez pas que les 3 labels Rainbird, Firebird et Silverbird sont à brader car les 2 dernières années ont vues un développement important de Telecomsoft. Ceci dit, Firebird annonce un billard en trois dimensions (3D Pool) permettant d'affronter des joueurs célèbres et autorisant la simulation des «effets» sur la bille. Ce jeu est «sponsorisé» par Maltese Joe Barbara champion d'Europe de snooker.

TELECOMSOFT - First Floor - 64-76 New Oxford Street - LONDON WC1A 1PS

**CONCOURS CRAZY CARS II**

Le Mercredi 15 Mars au Virgin Megastore (50-62 Champs-Élysées) se déroulait la finale organisé par Titus sur le déjà célèbre Crazy Cars II.

Après une lutte acharnée, c'est Hugues Tourmantin qui a le mieux manié le volant de la F40.

Conclusion de nos experts : c'est lui qui a gagné le walkman mis en jeu grâce à un score de 60454 points.

Dans ma prodigieuse bonté, j'accepte de citer les quatre autres lauréats. 2ème : Thierry BLANCHARD, 3ème : Sébastien VANACKERE, 4ème : Daniel GANEM et 5ème : Damien GUIMIER.

Après cette finale, il y avait une autre finale qui opposait en une lutte épique pleine de bruits, de fureur et de métal, les journalistes de la presse spécialisée (comme on dit).

La finale se déroulait certaines personnes machine et qui La victoire est Hebdo) avec qui lui

sur Atari ST, ce qui a dû déranger totalement allergique à cette ont donc oubliés d'être présents. revenue à Cyril Drevet (Joystick un score dépassant 9000 points ce permis de s'octroyer le discman Citizen offert par Virgin Megastore.

TITUS-28 Ter, avenue de  
Versailles - 93200  
GAGNY

3D Pool



# VINDICATORS

## DOMARK

Dans la catégorie des sous-marques Atari Games, Tengen est l'une des plus célèbres gamme de jeux d'arcade de café ; il se trouve que Domark a décidé de réaliser l'adaptation de ces jeux sur micro-informatique et, en France, ils seront distribués par la société Ubi Soft. Parmi les nombreux titres qui vont sortir tout au long de l'année, **Vindicators** est le premier sur la liste. Voici les principaux éléments du scénario : nous sommes en 2525 et la Terre est une fois de plus menacée par des engins non identifiés ayant des intentions hostiles à notre rencontre. Le seul moyen de les anéantir étant de s'infiltrer parmi eux, vous utilisez pour cela des tanks de bataille connus sous le nom de Vindicators. De plus, il ne suffit pas de mener le combat, il faut en plus remplir constamment votre réserve de fuel pour espérer passer tous les niveaux et faire enfin la rencontre du terrible empereur de l'Empire étranger... A suivre.

*DOMARK, distribué par Ubi Soft.*



*Crazy Cars II*

## US GOLD

Vous n'allez pas en croire vos oreilles, le célèbre Outrun est de retour dans une version intitulée Europa et qui doit mener le joueur toujours à bord d'une Testa Rossa aux quatre coins de l'Europe. Les véhicules rencontrés seront typiques de chaque pays : la 2cv pour la France (allons bon), la Porsche en Allemagne etc... Espérons que ce ne seront pas les seuls changements de cette version et que l'animation sera nettement améliorée.

SFMI-Bureau 816 - Tour C.I.T.-B.P. 64 - 3, rue de l'arrivée - 75015 PARIS

## IMAGINE

Renegade est de retour avec un troisième épisode intitulé : le chapitre final. La petite amie de Renegade a été capturée par des créatures du futur. Et voilà-t-y pas que notre héros est envoyé dans le temps. Il devra parcourir différentes époques (préhistoire, égypte antique, moyen-âge) avant de retrouver les transporteurs de temps qui lui permettront de revenir dans le présent puis dans le futur. Comme d'habitude notre héros est sans armes, alors bon courage.

*Adresse : voir US GOLD*

## LORICIELS - BRODERBUND

Il y a déjà quelques mois, nous vous avons parlé de l'accord que Loricieis avait passé avec la société Broderbund afin de distribuer leurs produits aux Etats-Unis. Aujourd'hui, c'est Broderbund qui fait son entrée sur le marché Européen en créant un bureau «**Broderbund France**» qui a élu domicile à la même adresse que Loricieis, ce qui est compréhensible dans la mesure où Broderbund a choisi Loricieis comme partenaire pour gérer ses activités en France. Dans un premier temps, ce sont les logiciels qui connaissent le plus de succès aux Etats-Unis qui vont être adaptés sur toutes les machines du marché ; ces conversions seront entièrement francisées (logiciels et manuels) et réalisées par des programmeurs français. Nous sommes heureux de constater que le CPC n'a pas été oublié dans les projets de conversion ; seulement, il va falloir attendre quelques mois avant de voir se profiler à l'horizon les trois premiers produits qui seront les suivants : tout d'abord, les passionnés de jeu d'arcade et de hockey sur coussin d'air pourront s'investir dans **Shufflepuck Café** où ils pourront se confronter tour à tour à 9 adversaires ayant chacun une façon particulière de jouer. Dans un autre genre, vous serez convié à faire un petit voyage dans le temps pour vous retrouver en 1944 et pour emprunter le chemin vers la gloire avec **Wings of Fury** ; dans un mélange d'arcade et de simulation, vous devrez accomplir plusieurs missions aux commandes de votre avion diabolique puissamment armé et dans lesquelles il faudra savoir se montrer intrépide. Quant au dernier logiciel prévu pour cet été, il fera appel à votre stratégie pour être un brillant commandant ayant pour objectif de mener à chaque fois sa flotte à la victoire ; son nom ? **The Ancient Art of War...**

### LORICIELS

81, Rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33

### BRODERBUND FRANCE

81, Rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 00 30



## CODE MASTERS

Dans la série des compilations, Code Masters vient de lancer une collection en 4 volumes sous le nom de «**Best of Code Masters**» ; chaque volume comprend 4 titres comme, par exemple, **BMX Simulator**, **ATV Simulator**, **Pinball Simulator** ou **Super Héro**. A noter que cette série est distribuée par Innelec et qu'elle a été conçue tout spécialement pour notre marché hexagonal. Petits vernis que nous sommes !...

*Best of Code Masters*

*Prix indicatif : K7, 99F le vol.*

*DK, 120 F le vol.*

# LE LOGICIEL DU MOIS



Chuck Yeager,  
un moniteur prodigieux

## CHUCK YEAGER'S AFT

Simulation de vol

► Le Général Chuck Yeager est un des héros de l'aviation américaine.

Pilote d'essai, il fut l'un de ceux qui expérimentèrent, souvent au prix de leur vie, bon nombre d'appareils modernes. Pour voir si, comme lui, vous avez «L'étoffe des Héros», il se propose d'être votre moniteur. Vous acceptez ? Alors en piste !

Enfilez votre combinaison de vol, coiffez votre casque, endossez votre parachute et choisissez votre avion.

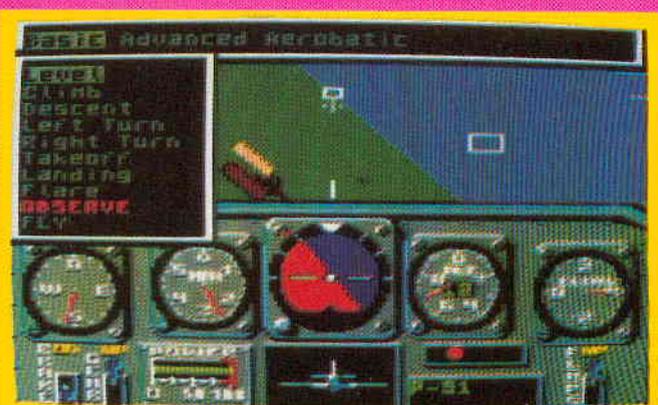
L'Advanced Flight Trainer vous offre plusieurs modèles : moins de contraintes qu'un engagement dans l'Armée de



Aligné, prêt à décoller.



L'approche, en vue de la piste.



L'un des nombreux menus.



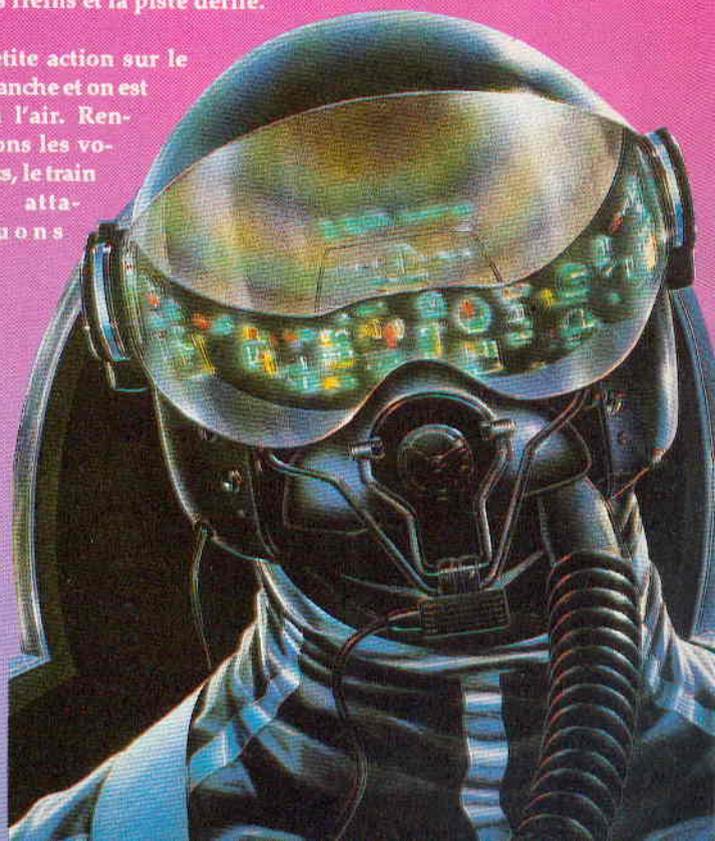
Un exercice de maniabilité.

l'Air et surtout... moins de risques !

Ce matin, nous allons décoller à bord d'un F-18 pour un petit entraînement à la voltige.

L'avion est dans le hangar ; on sort en roulant doucement. Les volets sont abaissés, les réacteurs rugissent. On lâche les freins et la piste défile.

Petite action sur le manche et on est en l'air. Rentrons les volets, le train et attachons





Epreuve facile : passer entre les tours.



La course : voler bas et vite !

Après l'excellente simulation d'hélico offerte par MicroProse avec Gunship, Electronic Arts nous donne une nouvelle occasion de nous envoyer en l'air, en avion cette fois, et toujours sans aucun risque...

Édité par : Electronic Arts

Prix indicatif : K7, 95 F

DK, 145 F

### Notre avis :

Côté technique on admirera le travail des programmeurs : l'animation est bonne (un peu saccadée pour les avions à hélice) et les graphismes sont soignés.

Les repères extérieurs ne rendent pas toujours l'effet de perspective recherché mais notre brave CPC fait ce qu'il peut ! Le son imite mieux le bruit d'un jet que celui du moteur à pistons !

Des enregistrements sur disquette sont possibles pour les courses et vols d'entraînement conservant ainsi une trace des progrès effectués.

On regrettera simplement l'obligation de recharger le logiciel pour passer du vol en formation à la course, par exemple. Quant au réalisme, il est assez poussé puisque même l'apparition du «voile noir» (fortes accélérations) ou le bang sonore lors de la décélération du passage en subsonique n'ont pas été oubliés...

**NOTE 15/20**

cette séance de voltige.

Stop ! Je vous abandonne ici car moi, je vais plutôt vous dire ce que je pense de cette simulation.

Il y a longtemps qu'on l'attendait et ça en valait la peine ! D'entrée, il nous faudra faire la différence entre les versions cassette et disquette (en fait 64 K et 128 K...).

La version cassette possède beaucoup moins d'options. Seuls les possesseurs d'un 6128 pourront goûter aux plaisirs de la course, du vol en formation et... de la présence du moniteur.

Le logiciel simule 14 avions dans sa version la plus complète, du jet moderne type F18 au bon vieux Spad, en passant par des prototypes.

L'ensemble n'est pas rébarbatif car l'on peut prendre en main un avion assez rapidement.

Toutefois, il est important de souligner la trop grande sensibilité (et un temps de réponse un peu long) des commandes, source de nombreux crashes au début.

Que faire avec une telle simulation ?

S'initier au pilotage sera réservé aux plus sages.

Explorer les limites du domaine de vol, c'est ce que font les pilotes d'essai et vous pourrez tenter l'expérience.

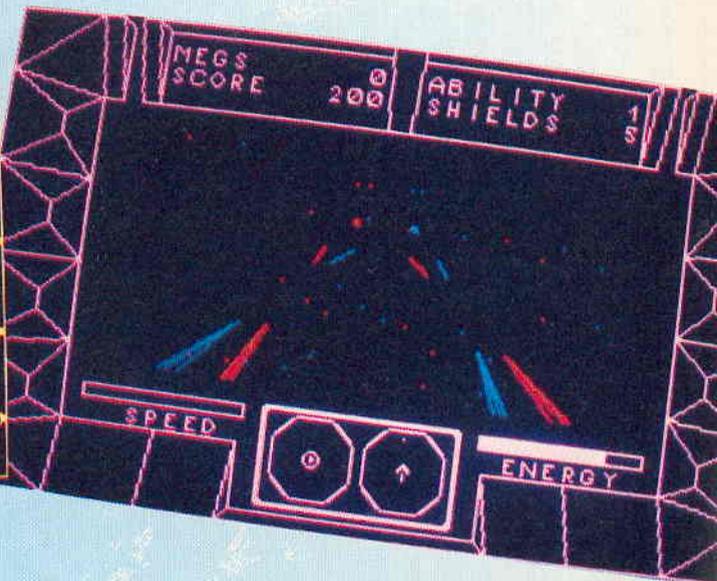
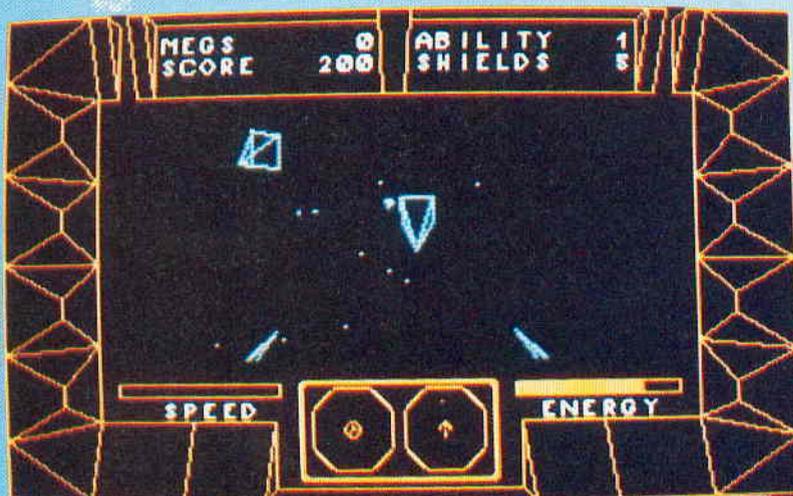
Plus décoiffants, le vol en formation, la course, les voltiges les plus folles entre des tours ou des pylônes. Avec quelques heures d'entraînement, on arrive à suivre le leader sans trop de peine. Le manuel, bien conçu, donne de précieux renseignements sur le pilotage.



Vol en formation avec un autre jet.



Vue extérieure, plein écran, des 2 avions.



# WANDERER 3D

Arcade/Stratégie

Ah, là, là ! Croyez-moi, la vie de mercenaire dans l'espace n'est pas de tout repos... Non seulement, vous devez être en alerte en permanence mais, en plus, quand il n'y a pas de contrat, il n'y a pas d'argent... et vous imaginez la suite ! Enfin, je vais encore pouvoir me sortir une nouvelle fois de ce mauvais pas car une confédération de 10 planètes vient de me demander de détruire «Vadd» et toute son armée... Etant donné le bon paquet d'argent qui m'est proposé, je suppose que la mission va être difficile mais rien ne m'arrêtera.

Comme vous pouvez vous en douter, le secteur de Vadd n'est pas directement acces-



sible ; seuls deux moyens sont possibles pour y pénétrer : soit je récolte 8000 Megs («monnaie locale» qui, dans une telle proportion, semble difficile à obtenir), soit j'acquiers un Disrupter...

Ayant opté d'emblée pour la seconde solution, je commence ma conquête de l'espace avec un plein d'énergie et 6 boucliers.

La carte qui s'offre à moi visualise les 10 planètes, le secteur de Vadd (au milieu), 3 trous noirs (inévitables) et 35 sections de l'espace. Si tout vous semble encore flou, lisez attentivement ce qui va suivre et vous allez tout comprendre.

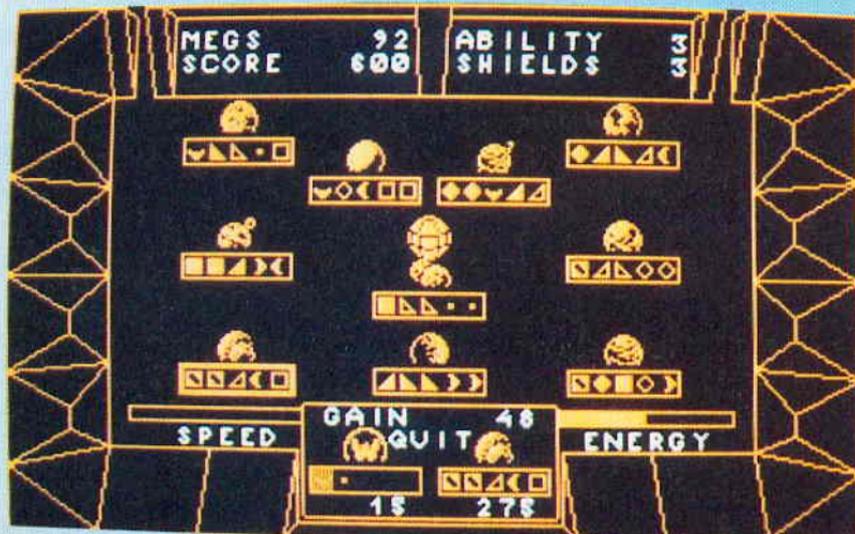
Lorsque vous sélectionnez une planète, vous devez faire face à une offensive de l'armée du Vadd ; après l'assaut vous avez la possibilité d'échanger des unités entre les 5 qui définissent une planète et les deux que vous possédez. Suivant le nombre et la suite de figures semblables que vous obtenez vous gagnez un certain nombre de Megs qui

vous permettent éventuellement d'acquiescir des boucliers ou de l'énergie... Pour être autorisé à pénétrer dans le secteur de Vadd, il va falloir jongler entre les planètes et les échanges d'unités pour obtenir 4 unités semblables dans l'une d'elles.

Quant à la dernière, elle proviendra obligatoirement d'un trou noir ; là encore il se pose un autre problème car vous n'êtes autorisé à pénétrer dans les trous noirs que si vous avez respectivement 4, 7 ou 10 points d'habileté (suivant le trou considéré).

C'est pour cela que les sections d'espace sont nécessaires : lorsque vous pénétrez dans l'une d'elles et que vous détruisez la vague ennemie avec un minimum de tirs, vous obtenez d'une part des boucliers et d'autre part les si précieux points d'habileté...

Voilà, désormais, vous avez tous les éléments en main pour parvenir à remplir la première partie du contrat. Maintenant, il ne reste plus qu'à se préparer à l'assaut final une fois que le



Wanderer pénètre enfin dans le secteur de Vadd !

Si, en chargeant le jeu, vous êtes loin d'être transporté par les couleurs et le graphisme fil de fer qui s'inscrivent sur votre écran, vous finissez par être rapidement passionné par toute cette notion de stratégie qui vient se rajouter. Par ailleurs, l'animation

se révèle de qualité et, en plus, vous avez une option pour passer dans le mode en rouge et bleu des 3D, les lunettes adéquates étant bien sûr livrées avec le logiciel. Il ne vous reste donc plus qu'à attendre avec impatience son arrivée en France.

*Edité par : Elite*

# HIGHWAY PATROL

## Simulation

Il est à peine 14h et le soleil tape déjà très fort sur le toit de ma voiture ; malgré cette chaleur, comme les environs sont particulièrement calmes et déserts, je décide de m'octroyer une petite sieste (bien méritée, entre nous soit dit...) jusqu'à ce que mon tour de patrouille soit terminé. Je m'installe tranquillement sur la banquette arrière, rabats mon chapeau sur mon visage et me prépare à plonger dans le beau pays des songes lorsque, soudain, ce maudit engin que l'on doit laisser brancher en permanence et qui s'appelle radio se met en marche : alerte à toutes les patrouilles ! Un cambriolage vient d'être effectué par le célèbre Kid dans le secteur 23,12 ; que toutes les voitures qui se trouvent dans ce secteur se rendent immédiatement sur les lieux et se lancent à sa poursuite...

Comme la chance est toujours avec moi, il a fallu que le Kid réalise son hold-up dans mon secteur ; je réintègre donc en quatrième vitesse ma place derrière le volant, branche ma sirène et écrase l'accélérateur faisant ainsi rugir le pauvre moteur de cette vieille voiture de patrouille et crisser les pneus. Je capte directement la fréquence du Q.G. qui me fournit en permanence les coordonnées du célèbre cambrioleur ; de cette manière, je vais pouvoir faire une poursuite efficace connaissant ma propre position et repérant le meilleur chemin à suivre sur la carte routière qui ne me



quitte jamais. Je roule à toute vitesse, sirène hurlante et ne me soucie guère de la signalisation au sol car nous sommes en plein désert.

Quel inconscient je fais car au détour d'un virage que je prends largement à gauche, je me retrouve face un véhicule vert qui n'est pas celui du cambrioleur car le Q.G. m'a signalé qu'il est rouge ; j'ai beau freiner au maximum, je ne peux éviter l'accident...

Après avoir balayé mon pare-brise qui a volé en mille morceaux et m'être assuré que le propriétaire de l'autre véhicule n'a rien, je repars en me promettant d'être quand même un peu plus prudent. Pendant ce temps, le Kid en a profité pour



me distancer et je dois prendre tous les raccourcis que je rencontre pour enfin réussir à voir la voiture dans ma ligne de mire.

Pensant tout d'abord l'intercepter en lui faisant une queue de poisson, je réalise que cette solution va être trop difficile aussi, je prends mon fusil à pompe, passe mon bras à l'ex-

térieur et vise les pneus ; le véhicule se met alors à zigzaguer avant de s'immobiliser dans le désert. Victoire !

*Édité par : MICROIDS*

*Prix indicatif : non communiqué*

## Notre avis :

Highway Patrol est une simulation de qualité qui, malgré tout, ne nous satisfait pas complètement. Prenons d'abord les points négatifs : les décors sont un peu trop pauvres et il est dommage de découvrir de près que les virages sont autant de lignes brisées. N'oublions pas cependant les points positifs sont quand même plus importants : ainsi, la simulation est de bonne qualité, c'est rapide et le tableau de bord du véhicule avec le volant qui bouge est agréable ; enfin, il faut savoir qu'il existe trois départs différents pour les poursuites ce qui permet de varier et de couvrir ainsi toute la carte routière livrée avec le logiciel.

**NOTE** 13/20

# GARY LINEKER'S HOT SHOT

Simulation



► Je dois bien avouer que lorsque ce logiciel est arrivé sur mon bureau, ma première réaction a été : ah, la, la, encore une simulation de football sur micro ; ça va être la galère de tester ce produit... En effet, il faut bien reconnaître que dès qu'il s'agit de simuler à l'écran un jeu d'équipe tel que le foot, le rugby ou autre, les résultats ne sont que trop souvent décevants. Pourtant, vaillamment et consciencieusement, je me décide malgré tout à charger le programme (en cassette, en plus ! Vous imaginez le courage !) et, suivant ce qui se présente à l'écran, je choisis les couleurs des maillots de chaque équipe ainsi que la division dans laquelle je désire jouer ; je décide également du temps que va durer chaque match et je remarque qu'il est possible de jouer un match à deux.

Toutes ces options préliminaires étant fixées, j'appuie sans grand enthousiasme sur le bouton de feu de mon joystick et le premier écran de jeu s'affiche : je me retrouve donc au milieu du terrain dans une vue de dessus ; les joueurs que je dirige portent un maillot blanc et l'équipe adverse est en maillot rouge. En bas de l'écran, se trouve l'arbitre qui siffle le coup d'envoi. D'emblée, je remarque deux points positifs : le joueur en action est clairement marqué d'un petit carré et, lorsque le premier coup est donné dans le ballon, je le vois grossir, grossir au fur et à mesure qu'il s'élève dans le ciel ce qui donne de la dimension au jeu. En essayant de me diriger vers le but adverse, je me rends compte que le contrôle de mon joueur est très simple, précis et que je peux doser la force de mon coup de pied dans le ballon ; de plus, je peux suivre la trajectoire du ballon car une vue totale du terrain se trouve en bas de l'écran.

Enfin, lorsque je ne suis pas en possession du ballon, il m'est possible de faire des plaquages mais uniquement suivant les règles du foot sinon, une faute sera



sifflée par l'arbitre... Finalement, je me prends tellement au jeu que la fin du match arrive très vite, trop vite. L'ordinateur me demande si je veux continuer le championnat ; mais oui, bien sûr, quelle question !

Édité par : GREMLIN

Prix indicatif : K7, 95 F

DK, 135 F

## Notre avis :

Est-il encore besoin de signaler que ce logiciel constitue une agréable simulation de foot, relativement rapide et maniable. Mais attention, cela ne veut pas dire que tout soit parfait ; en effet, le terrain est constitué de bandes contrastées de couleur vert et vert-jaune qui subissent un scrolling vertical un peu saccadé ayant pour résultat une fatigue des yeux.

NOTE 14/20



## TOP LEVEL

Arcade



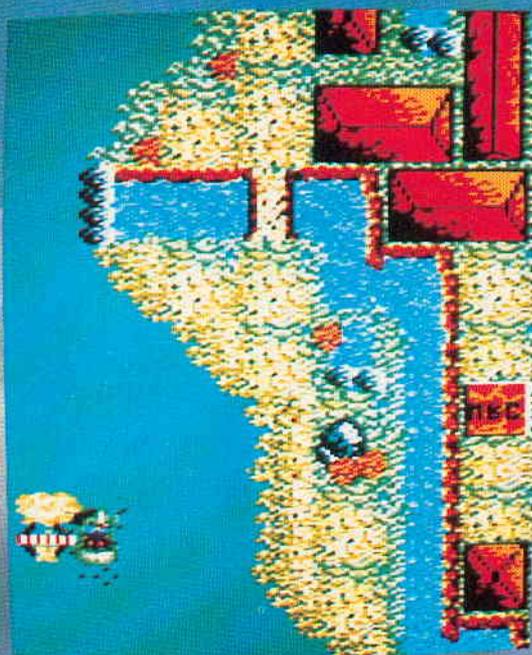
► Jusqu'à présent, MBC nous avait habitués à des logiciels d'aventure et voici qu'aujourd'hui j'ai dans les mains un vrai jeu d'arcade. Et le moins que l'on puisse dire c'est que cela commence de façon grandiose : occupation totale de l'écran avec scrolling d'enfer pour terminer sur une page de présentation également plein écran. On se retrouve alors prêt à démarrer dans le premier parcours qui est proposé. Alors, là, ceux qui n'auraient pas pris la précaution d'attacher leur ceinture de sécurité et de se galvaniser les nerfs vont le regretter très, très vite. En effet, je m'explique : d'abord, il faut prendre soin de bien positionner votre véhicule sous peine d'aller directement dans les décors ; ensuite, ayez l'œil et les réflexes très prompts car vous vous trouvez propulsé à une telle allure que les obstacles se précipitent sur vous ne vous laissant aucun droit à l'erreur. Les fanas du réflexe au joystick vont crier «Génial» et les autres, beaucoup moins enthousiastes, vont lâcher «C'est injouable»... Alors, avant que tous ceux qui appartiennent à la seconde catégorie ne délaissent Top Level, il faut qu'ils sachent que tout n'est pas perdu : d'abord, vous avez la possibilité de freiner mais pas à tout bout de champ car il faut laisser le temps aux freins de se refroidir avant chaque utilisation ; mais surtout, surtout, essayez la seconde face de la disquette...



En effet de ce côté, se trouve un kit de construction qui va vous permettre de faire vos décors à votre niveau et ensuite si ça vous chante vous reviendrez aux 2 niveaux existants. Ce kit de construction est vraiment très simple d'emploi et vous avez une grande liberté d'action car vous créez tous vos sprites. Avec les 16 couleurs dont vous disposez, lorsque vous êtes dans la section «Sprites», vous pouvez créer toute une chaîne de dessins ; pour avancer il suffit de cliquer sur les flèches qui se trouvent en bas de l'écran. Quant aux options disponibles, elles vous permettent de remplir (avec ou sans trame) la partie du sprite que vous désirez et d'effectuer des symétries (horizontales ou verticales). Lorsque vous avez tous vos éléments de décor, il ne vous reste plus qu'à sélectionner la partie «Tableau» et à en mettre les éléments en place selon votre inspiration. Enfin, comme ce travail est bien sûr de longue haleine vous pouvez sauvegarder une réalisation en cours...

Édité par : M.B.C.

Prix indicatif : DK, non communiqué



### Notre avis :

L'intérêt du logiciel est bien entendu renforcé par la présence du kit de construction mais il faut signaler la vitesse à laquelle la voiture se déplace... Je reconnais que c'en est même crispant pour ceux qui n'ont pas les réflexes à fleur de peau et pour s'en sortir, il faut absolument visualiser le parcours pour anticiper les déplacements.

**NOTE 15/20**





Enfin, voici un logiciel totalement dédié au seul engin terrestre digne de respect : la Ferrari F40. Et de plus, on vous propose de parcourir les routes et les sentiers fleurant bon la noisette de 4 états des Etats-Unis, j'ai nommé l'Utah, le Colorado, l'Arizona et New Mexico. Un petit mot du scénario tout de même : le vol de voitures de luxe est perpétré à grande échelle sur cette partie du territoire. Certains policiers sont mêlés à ce trafic et facilitent la vie des contrebandiers. Et vous dans cette histoire, que devenez-vous ? Eh bien, le respectable policier que vous êtes va servir d'appât pour séparer le bon grain de l'ivraie. Pour cela on vous fournit non pas une, non pas deux, mais un stock illimité de F40 rutilantes. Vous comprenez que le scénario n'est qu'un prétexte aux chevauchées fantastiques à travers les paysages changeants. Pourquoi ne pas s'installer directement au joystick et commencer la course contre la montre. En effet, un chronomètre est déclenché dès votre départ. Il s'agit d'un compte à rebours qui sera utilisé comme bonus lors de votre arrivée. Car il s'agit en fait de parcourir un circuit d'une ville à l'autre en un temps limité. Plus les villes sont proches et moins le bonus est important bien entendu.



### Simulation

Vous êtes bien calé dans votre siège en cuir ? La main crispée sur le levier de vitesse, vous commencez à accélérer. Pas de problèmes, la voiture tient la route et vous atteignez bientôt la vitesse maximum de 327 km/h. Sachant que la vitesse est limitée à 90, vous vous doutez bien que les voitures de police ne vont pas tarder à vous prendre en chasse et essayer d'arrêter le bolide rouge. Un radar est installé à bord et permet de détecter l'approche d'un véhicule de police. Celui-ci se place systématiquement devant et tente de vous bloquer. La solution pour les dépasser est relativement simple : il suffit de les attirer sur un bord de la route puis, au dernier moment, de les dépasser par l'autre côté. Il est même permis de quitter la piste pour rejoindre une autre route (à condition que celle-ci ne soit pas trop éloignée). De temps à autre, des barrages vont se dresser sur votre chemin, vous pouvez les éviter en roulant à l'extrémité de la route. Les autres obstacles sont disposés de chaque côté de la route et l'on retrouve des sapins, des lampadaires et autres poteaux tout prêts à faire voler en éclats votre superbe véhicule au moindre choc.





Mais votre mission n'est pas accomplie : votre première étape doit vous conduire à Denver. Un petit regard sur le plan et vous constaterez que votre chemin emprunte une déviation pour rejoindre la route de Denver. Sur votre tableau de bord, vous retrouvez l'indication de la route sur laquelle vous vous déplacez. Un peu avant l'arrivée d'une «sortie», l'indicateur se change en flèche indiquant la direction du virage et la route qui peut être prise. Il est préférable de ralentir à ce niveau pour ne pas percuter les petits poteaux blancs du bord de route.

Lorsque vous êtes à destination, votre score est augmenté du bonus puis on vous donne une nouvelle direction, plus lointaine et plus ardue à rallier. Mais il arrive que votre aventure se termine plus mal : vous pouvez être arrêté par un policier ou bien dépasser les limites de l'état. Il ne vous restera alors qu'à recommencer une nouvelle course contre la montre.



Édité par : Titus

Prix indicatif : K7, 140 F ; DK, 180 F

### Notre avis :

Le scénario de Crazy Cars II est plus riche que celui de la première version mais le logiciel ne se contente pas de cela : les graphiques et les animations sont au-dessus de l'épisode précédent. La page de présentation est remarquable car elle occupe toute la surface de l'écran grâce à une manipulation du contrôleur vidéo.

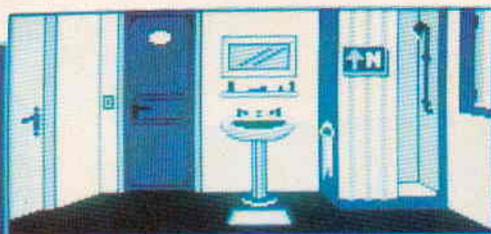
Vous aimez les Ferrari, les courses de voiture et les jeux difficiles ? Crazy Cars II est fait pour vous.

P.S. : Le manuel ne correspond pas à la version Amstrad et les touches de fonction sont inopérantes.

**NOTE** 14/20



# SOLUTION : SECRET DEFENSE

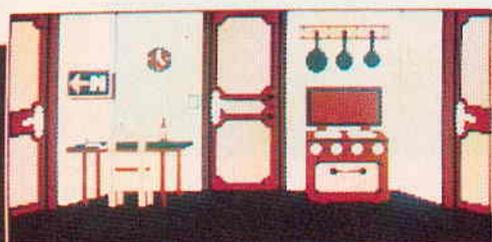


**loriciels**  
SECRET DEFENSE

SWAP  
OUVRIRE PORTE "PRIVE"  
OUVRIRE AUTRE PORTE  
ENTRER DOUCHE  
ALLER FENETRE  
FOUILLER SALLE  
EXAMINER LAUREO

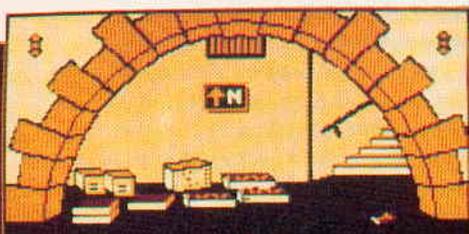


Dans cette aventure qui s'adresse de préférence aux débutants, vous devez pénétrer dans la maison d'un savant, soupçonné d'intelligence avec l'ennemi, afin de récupérer des plans.

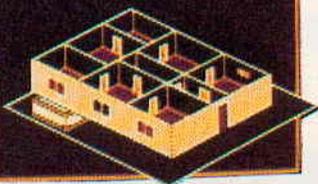


**loriciels**  
SECRET DEFENSE

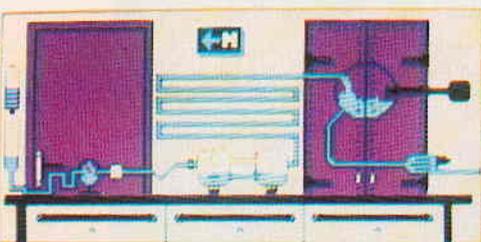
SWAP  
ALLER COULDIR  
ALLER A DROITE  
ALLER A GAUCHE  
PRENDRE FOURCHETTE  
PRENDRE BOUTEILLE  
OUVRIR GAZ



**loriciels**  
SECRET DEFENSE



- ALLER COTE GAUCHE
- OUVRIR POUBELLE
- FOUILLER POUBELLE
- PRENDRE BARRE
- ALLER DEVANT MAISON
- ALLER COTE DROIT
- BRISER VITRE
- OUVRIR FENETRE
- OUVRIR PORTE «PRIVE»
- FOUILLER TIROIR BAS
- ALLER A GAUCHE
- FOUILLER TIROIR
- FOUILLER PLACARD
- RESSORTIR
- OUVRIR AUTRE PORTE
- FOUILLER PLACARD
- RESSORTIR
- ALLER BUREAU
- EXAMINER LETTRE
- ALLER A DROITE
- OUVRIR AUTRE PORTE
- OUVRIR AUTRE PORTE
- FOUILLER PLACARD
- RESSORTIR
- ALLER BUREAU
- EXAMINER LETTRE
- ALLER A DROITE
- OUVRIR AUTRE PORTE
- OUVRIR AUTRE PORTE
- OUVRIR AUTRE PORTE
- ALLER A GAUCHE
- DESCENDRE ESCALIER



**loriciels**  
SECRET DEFENSE

SWAP  
PRENDRE FIOLE  
FOUILLER TIROIR  
FOUILLER PLACARD  
SONDER MURS  
EXAMINER SOL  
RESSORTIR



**loriciels**  
SECRET DEFENSE

SWAP  
OUVRIRE PORTE MANSARD  
ALLER SALLE DE BAINS  
OUVRIRE AUTRE PORTE  
EXAMINER LUSTRE  
ATTRAPER LUSTRE



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) 291.625.780



## BMX NINJA

Simulation

Ce n'est pas forcément parce que vous êtes Ninja BMX officieux que vous êtes à l'abri de toutes les tracasseries de la vie quotidienne. Ainsi, alors que vous rentrez un soir de votre entraînement, vous trouvez en travers de votre chemin une équipe rivale qui veut s'emparer de votre titre.

Pour ne pas perdre la face, vous allez devoir affronter 8 coureurs BMX et ce à six reprises caractérisées par des fonds de scène différents. Il faut savoir qu'en plus des différentes figures que vous pouvez effectuer pour anéantir vos rivaux, il faut faire attention en plus aux scooters et aux planches à roulettes sans compter les pierres envoyées par les autres membres du gang...

Édité par :  
Alternative Software

14  
20

Notre avis :

Une fois que vous posséderez toutes les subtilités du maniement de votre BMX, vous prendrez quelque plaisir à vous amuser avec ce logiciel.



## AIRWOLF

Arcade

Comme il est toujours plaisant de s'identifier aux héros de nos feuilletons télévisés, il y en a sûrement plus d'un parmi vous qui va revêtir fébrilement la combinaison de Stringfellow Hawke et pouvoir prendre ainsi les commandes de l'appareil que personne d'autre que lui ne peut piloter j'ai nommé : Airwolf.

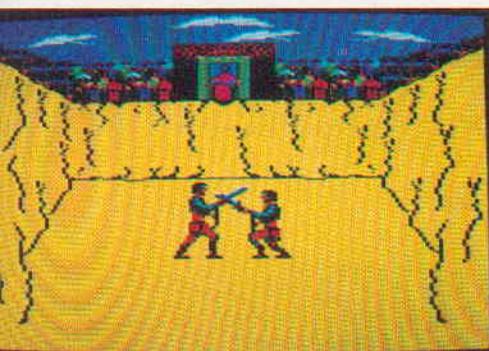
Le but de votre mission est de parvenir à libérer tour à tour tous les savants retenus prisonniers. Pour cela, il faut conduire habilement Airwolf et réussir à détruire les boîtes de contrôle de défense...

Édité par : Encore

15  
20

Notre avis :

C'est très coloré et doté de graphismes de bonne qualité ; quant à l'animation, elle est suffisamment correcte pour être de mèche avec le degré de difficulté du jeu afin de vous retenir devant votre écran.



## GLADIATOR

Simulation

Alors que beaucoup de logiciels se déroulent dans le futur, Gladiator vous propose un sacré retour en arrière car vous vous retrouvez dans l'arène des gladiateurs (ça vous apprendra à ne pas faire partie du petit village de Gaulois irréductibles...). Toujours est-il que pour ne pas survivre, vous n'avez d'autre solution que de tuer et que, de plus, pour recouvrer votre liberté chérie, il va falloir devenir gladiateur de l'Empereur et acheter cher, très cher votre libération...

Vous allez donc vivre combat sur combat jusqu'à l'obtention de la somme nécessaire à votre rachat et, croyez-moi, c'est loin d'être de tout repos.

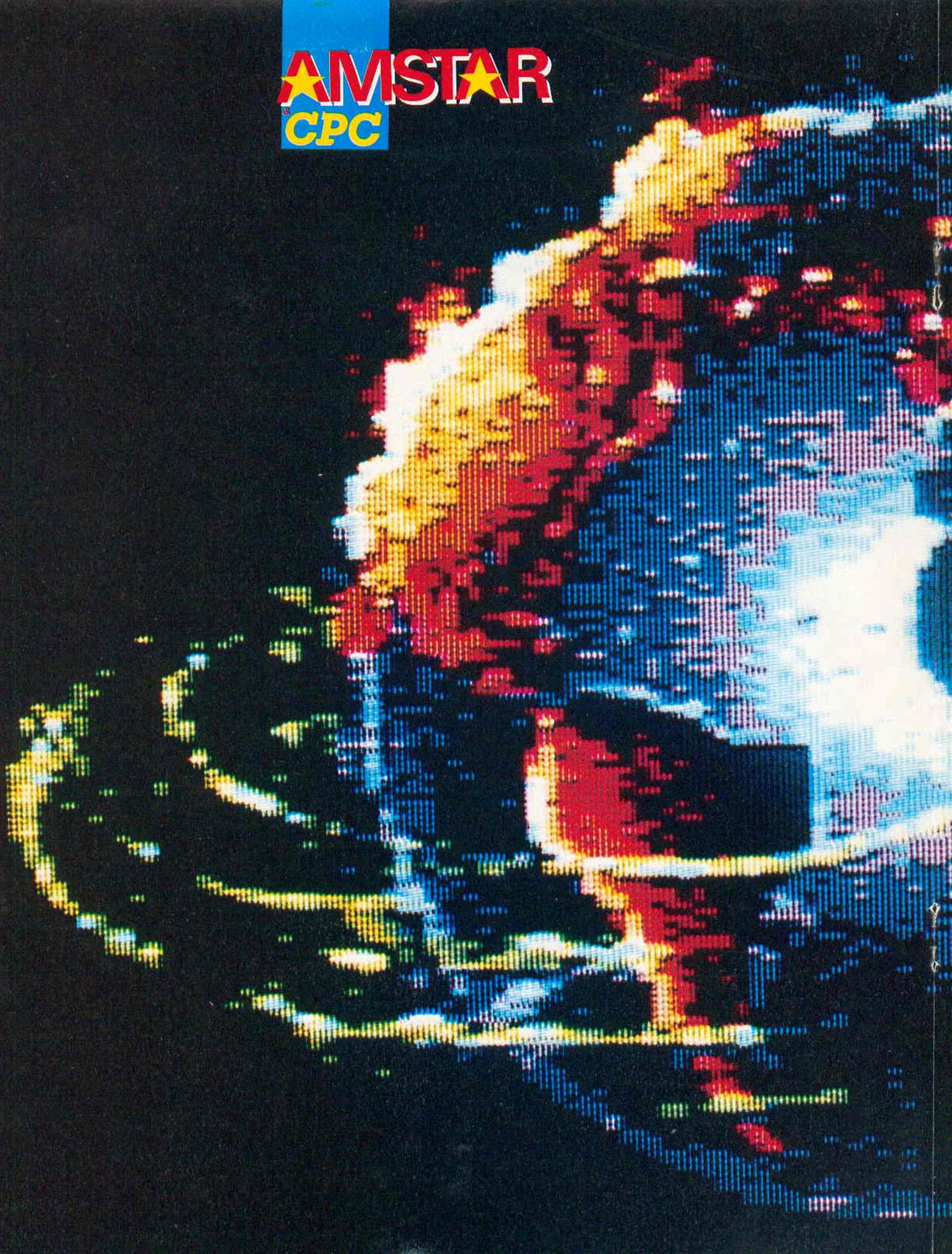
Édité par : Bug Byte

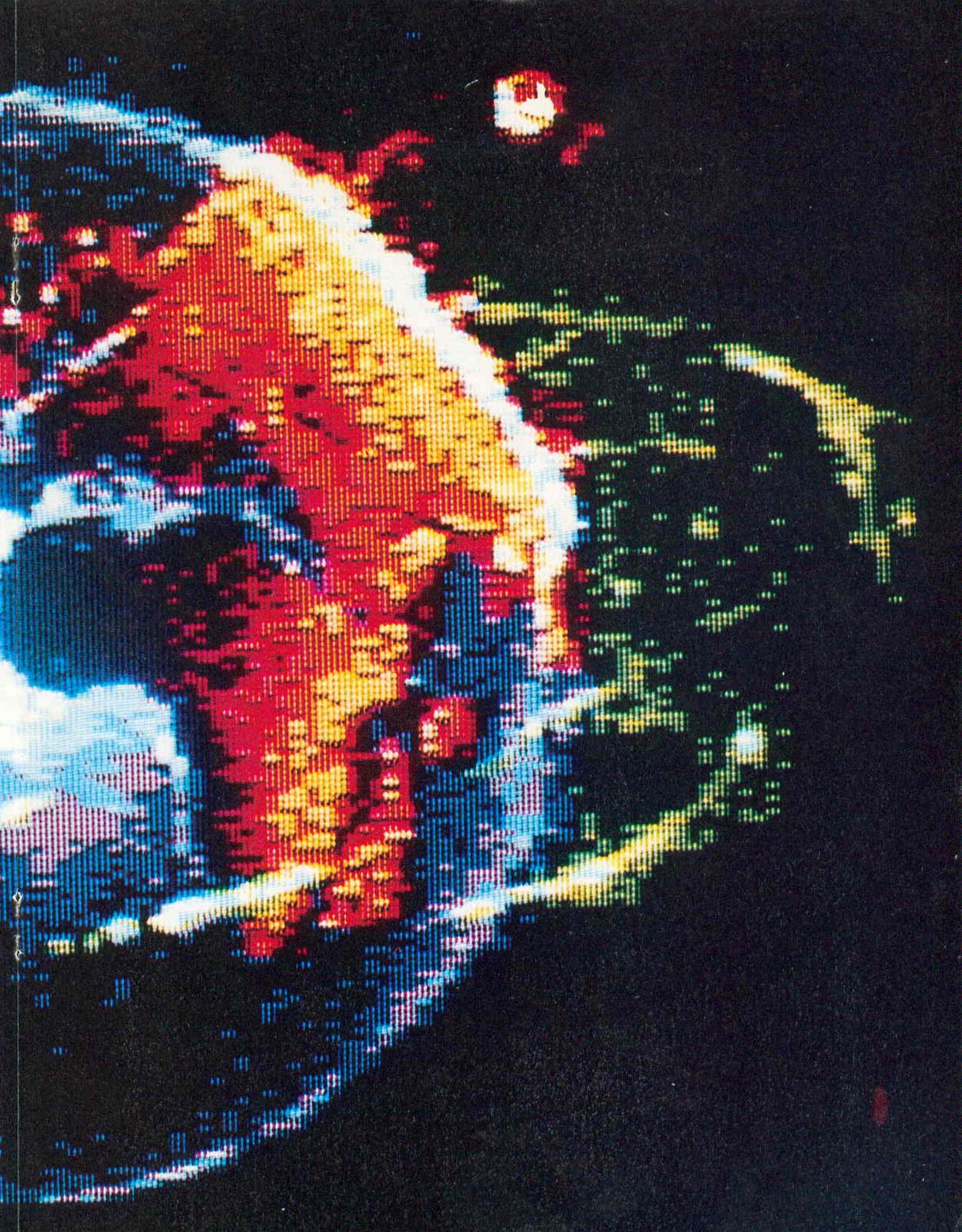
12  
20

Notre avis :

Un des atouts de ce logiciel réside dans la part active que vous prenez au choix de vos armes (vous en avez 45 à votre disposition). L'animation, quant à elle, peut être qualifiée de correcte.

**AMSTAR**  
CPC





## L.E.D. STORM

Arcade

ser, je suis régulièrement freiné ce qui n'est pas catastrophique mais simplement énervant. Il faut également que je songe aux réserves d'énergie pour mon bolide car il n'avance pas par l'opération du Saint-Esprit...

Heureusement, il existe plusieurs manières de se ravitailler : tout d'abord, je peux trouver tout au long du chemin des capsules ou des vignettes «E» ; il me suffit de les ramasser pour refaire un peu le plein. En plus, d'autres capsules d'énergie survolent le décor accrochées à un parachute ; dans ce cas, je dois essayer de me placer en dessous d'elles et sauter au bon moment. Enfin, pour en terminer avec cette question, il reste encore la solution des jerricans : à chaque fois que j'en ramasse une lettre du mot Energie s'inscrit ; une fois que le mot complet est formé, je récupère un plein total d'énergie. Seulement, ces capsules ne sont pas les seules, on trouve aussi des vignettes «P» qui donnent des points et des vignettes «B» qui créent pendant un certain laps de temps une barrière entre la voiture et les éléments extérieurs qui me sont hostiles. Quant aux empêcheurs de rouler tranquille, il y a dans la première section, en plus des autres voitures, des camions remplis de TNT, des lâcheurs de mines ou des grenouilles collantes qui se fixent



▶ Ayant un énorme besoin de me défouler, j'ai décidé aujourd'hui de mettre toute mon énergie dans le pilotage d'un bolide devant participer à la «course du siècle» sur route ; mon véhicule porte le doux nom de LED STORM soit Lazer Enhanced Destruction STORM, vous voyez le genre ! Toujours est-il que je me présente au départ avec une furieuse envie de vaincre et de démolir, ce qui est absolument nécessaire car dès le début une voiture concurrente me cherche des ennuis. Aussi, ne faisant absolument pas de sentiment, j'actionne la commande spéciale permettant de s'envoler et de s'orienter afin de retomber directement sur cette voiture qui a l'audace de se trouver sur mon chemin. Ayant quand même subi un petit ralentissement avec cet écart, je redonne de la puissance pour ne pas perdre une seconde de plus ; malheureusement, les participants semblent se liguer contre moi car maintenant ce n'est pas une voiture mais trois types de véhicules différents qui envahissent la route en grand nombre et à des vitesses différentes. J'ai beau essayer d'éviter ou d'écraser,



au véhicule le ralentissant et l'empêchant de sauter... Mais, ce n'est pas tout ! J'ai gardé pour la fin ma boîte secrète qui se révèle bien utile pour certains passages comme par exemple le «grand canyon» du second tronçon (sur les neuf qui composent la course) ; j'ai la possibilité de transformer ma voiture en moto ce qui donne moins de points d'impacts possibles à l'avalanche de pierres qui me tombent dessus... Mais n'allez pas croire que cela résout tous les problèmes jusqu'à la fin de la course !

Édité par : CAPCOM

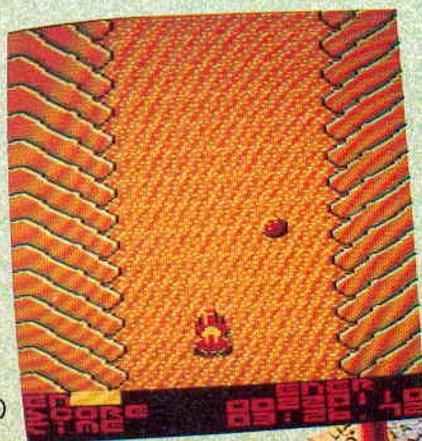
Prix indicatif : K7,99 F

DK, 149 F

## Notre avis :

Cette adaptation de jeu d'arcade aurait pu être très bien ; toute la hauteur de l'écran CPC est occupée et la vitesse de l'action est acceptable. Mais, malheureusement, les graphismes n'ont rien d'extraordinaire et, surtout, le scrolling est tellement tremblotant que cela devient pénible de jouer... Sans compter les sprites qui clignotent à l'écran ou qui se superposent ! Enfin, pour terminer, il est dommage d'être obligé de mettre le jeu en pause pour connaître son score, consulter son niveau d'énergie ou savoir combien de jerricans ont été ramassés...

NOTE 8/20





Loricels  
SECRET DEFENSE

SWAP  
BRULER PLAN  
ALLER CUISINE  
FOUILLER PIECE  
FOUILLER AQUARIUM  
FOUILLER CHEMINEE



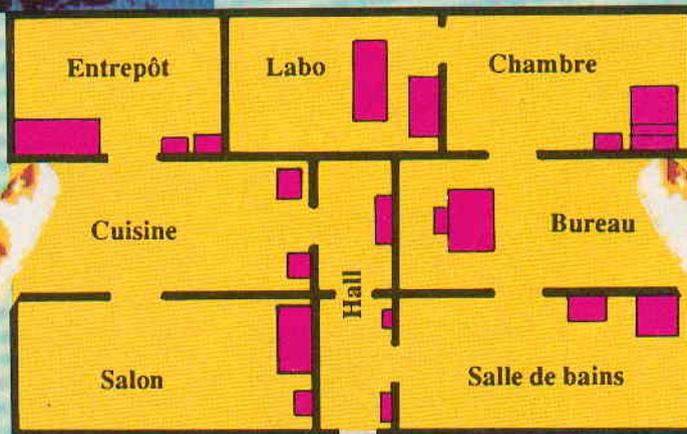
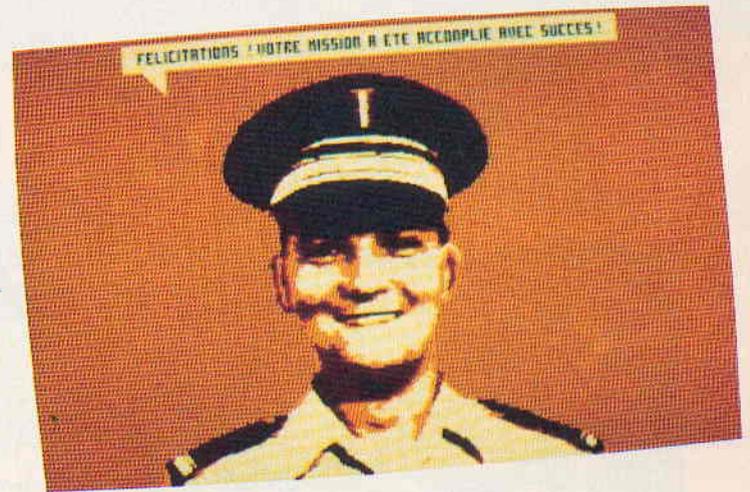
- ▶ - EXAMINER MUR
- MONTER ESCALIER
- ALLER CUISINE
- ALLER DROITE
- BRULER PLAN
- ALLER CUISINE
- ALLER COULOIR
- OUVRIR PORTE DEVANT
- ALLER SALLE DE BAINS
- OUVRIR PORTE «PRIVE»
- TELEPHONER
- ALLER A DROITE
- OUVRIR AUTRE PORTE
- OUVRIR PORTE MASSIVE
- MONTER A L'ARRIERE

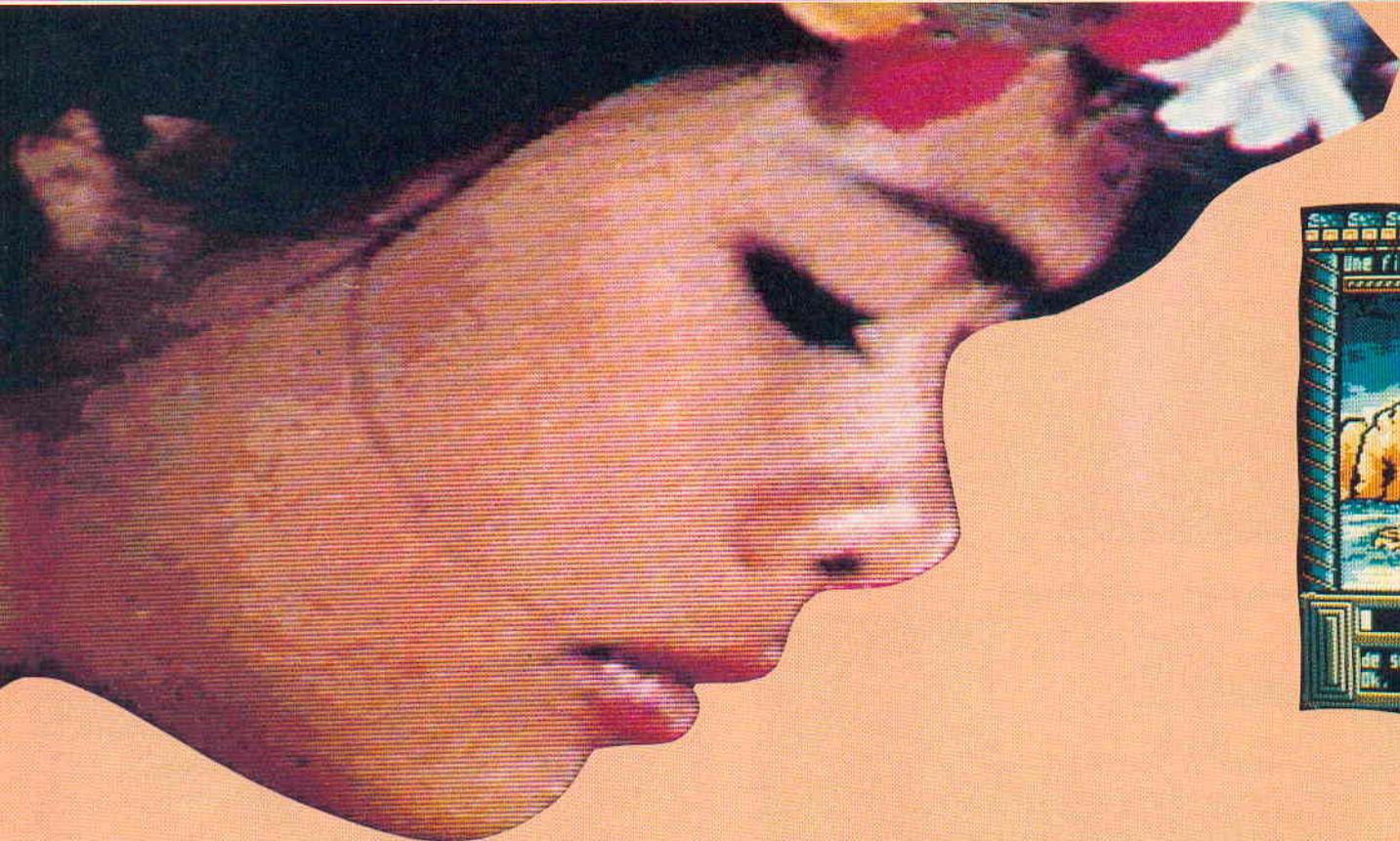
SECRET DEFENSE est édité par Loricels



Loricels  
SECRET DEFENSE

SWAP  
RENTREZ MAISON  
PARTIR A PIED  
APPELER CHAUFFEUR  
MONTER A L'ARRIERE  
ENTRER COFFRE



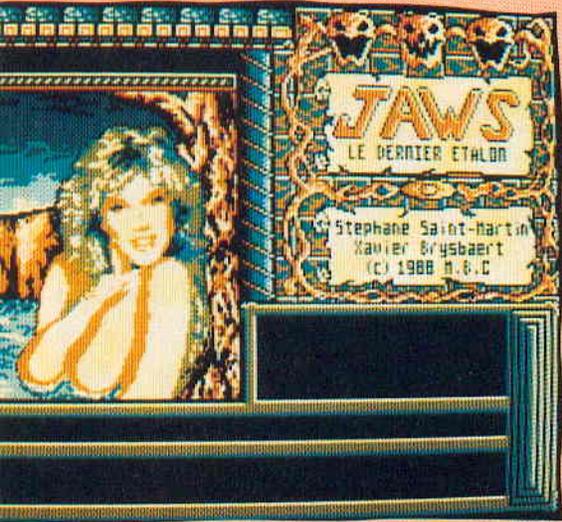


# JAWS

Aventure

En cette belle année du bicentenaire de la Révolution, on se doit encore plus que d'habitude d'aller de scoop en scoop ! Cette fois, je crois avoir trouvé le bon tuyau... c'est le cas de le dire puisque l'histoire se passe dans le milieu équestre !

Revenons aux bases de l'aventure : un virus s'est glissé chez les étalons et ils meurent tous les uns après les autres. Seulement, un jockey m'a confié qu'il en existe encore un en vie au-delà des montagnes du Tibet. Aussi, je n'hésite pas à entreprendre ce long voyage pour retrouver le dernier étalon. Très vite, je me rends compte que j'évolue dans un monde étrange et merveilleux. Ma première rencontre se fait avec un serpent ; refusant de céder à la panique, je décide de lui parler (si, c'est possible !). Riche idée car après avoir répondu correctement à sa question, je



peux poursuivre ma route vers le nord. Tout en continuant mes investigations, je découvre un vieux pont ; un rapide examen me révèle qu'il est recouvert de paraffine... Me fiant à mon intuition, je décide d'en prendre un peu persuadée qu'elle me sera utile par la suite. Poursuivant ma balade au milieu de paysages magnifiques et de constructions typiques comme un temple tibétain, une statue ou des monuments, je me trouve soudain face à un vieux sage en pleine méditation. Je me décide malgré tout à lui parler... et il m'énumère les éléments nécessaires à

la fabrication de la dynamite. Faut-il avoir recours à la violence pour retrouver Jaws ? Quoi qu'il en soit, je décide de réunir tous ces éléments et les trois animaux que je rencontre par la suite, un yack, un crocodile et un singe, vont m'aider à les rassembler de manière plus ou moins directe. Lorsque je découvre le volcan, je suis encore loin d'avoir percé tout le mystère mais j'ai reçu un message des dieux me disant qu'on devrait éteindre le volcan. Alors je vais m'y employer de toutes mes forces sachant que la suite de l'aventure passe par ce point stratégique...

Loin de moi l'intention de vous révéler la clé de l'énigme avant que vous ayez pu l'appréhender par vous-même mais soyez très prudent car si certaines issues sont bouchées, d'autres sont meurtrières car elles vous précipitent du haut d'une falaise ou dans un trou sans fond... Enfin, regardez bien les légendes de certains lieux car elles peuvent vous donner des indications sur l'action que vous avez à effectuer à cet endroit.

Édité par : M.B.C.  
Prix indicatif : DK, non communiqué



Notre avis :

Voici une aventure qui vous réconciliera avec M.B.C.. En effet, les graphismes sont séduisants, dotés de couleurs très agréables. Quant à l'énigme, elle est abordable et vous avez à votre disposition un bon analyseur syntaxique pour essayer de la résoudre. En revanche, l'affichage des lettres ne rend pas la lecture très aisée et il est regrettable de trouver de temps à autre des fautes d'orthographe bien que, nous en sommes conscients, nul ne soit à l'abri de ce type d'erreur. En conclusion, Jaws est un logiciel d'aventure qui vous réserve plusieurs heures de recherche.

NOTE 14/20

# SUPERMAN

Arcade

► Une nouvelle journée s'annonce à l'horizon seulement, malheureusement pour notre planète, il n'est pas certain que le Soleil pourra à nouveau se coucher sans qu'une catastrophe fatidique pour la Terre se soit déclenchée...

Mais il y aurait peut-être encore une solution pour mettre toutes les chances de notre côté : ce serait de faire appel à notre héros planétaire, j'ai nommé Superman.

Nous l'envoyons chercher de toute urgence et une fois qu'il se trouve dans nos bureaux, nous lui décrivons le déroulement de sa mission tout en ne lui cachant pas que, même pour un personnage comme lui, cela risque d'être très pénible !

Pour commencer, Superman doit rencontrer d'urgence le Professeur Corwin qui se trouve aux Laboratoires S.T.A.R.. Il

quitte donc Metropolis par la voie des airs et ne tarde pas à faire ses premières rencontres avec les forces para-démoniaques de Darkseid.

Pour parvenir à atteindre les Laboratoires, Superman a deux types d'ennemis à détruire : d'une part, il y a 15 démons à anéantir en utilisant la Vision Thermique et, d'autre part, 5 engins monstrueux qui lâchent des bulles paralysantes et que seul un Super Coup de Poing pourra réduire à néant.

Superman doit se montrer très prudent car un seul contact avec ces bulles et le pouvoir qu'il était en train d'utiliser s'évanouit pendant une durée relativement longue lorsqu'il s'agit de continuer à faire face aux autres attaques.

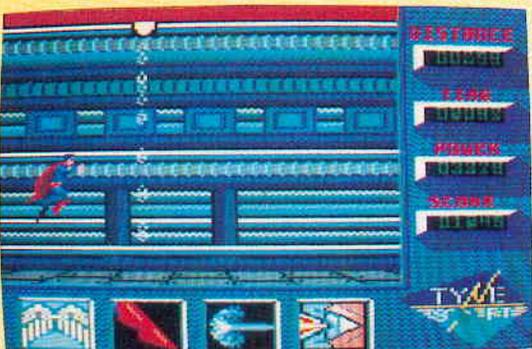
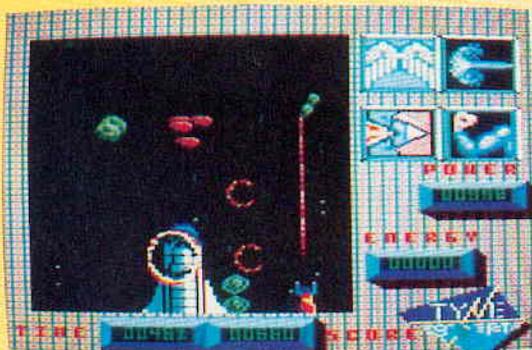
Une fois arrivé au repère du Professeur Corwin, notre héros doit escorter la navette jusqu'au satellite visé ; cette fois, tout le temps d'un compte à rebours qui semble durer une éternité, Superman doit mettre en

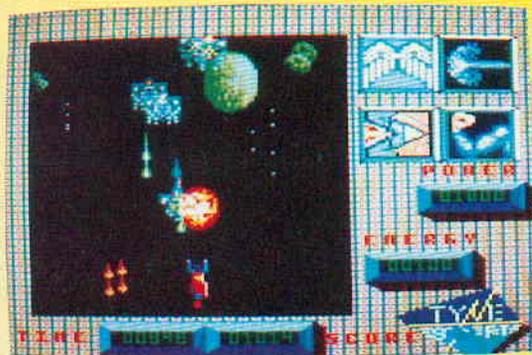


tion sa Vision Thermique contre les astéroïdes et les orages Kryptoniques. Il lui faut éviter tout contact avec ces derniers car alors il signerait son arrêt de mort à moins de mettre immédiatement en marche son Super Souffle pour repousser les astéroïdes le temps de récupérer sa Vision Thermique.

Superman étant alors parvenu au troisième niveau, il doit traverser les couloirs de la salle de contrôle, fondre le tableau de contrôle qui se trouve sous l'emprise des Défenseurs Robots et soustraire ainsi le satellite à leur maîtrise. Comme d'habitude, la Vision Thermique sera en général l'arme la plus efficace pour avancer progressivement.

Cette épreuve s'étant terminée avec succès, Superman doit à nouveau remplir une mission de protection dans l'espace ; l'objet à protéger est le satellite et les attaques sont plus nombreuses et plus fréquentes ; en





effet, en plus des astéroïdes et des orages Kryptoniques déjà rencontrés, il doit en plus faire face à des missiles thermiques envoyés par des robots fous qui n'acceptent pas l'intrusion de Superman. La journée touche presque à sa fin et le héros n'a plus qu'une épreuve à remporter pour que la quiétude règne à nouveau sur la planète : atteindre le géo-disrupteur et le détruire complètement ce qui sous-entend une nouvelle course au travers de couloirs remplis de robots... Mais comme Superman est bien entendu Super, il y a fort à parier que tout finira bien à condition bien sûr qu'il soit dirigé d'une main de maître.

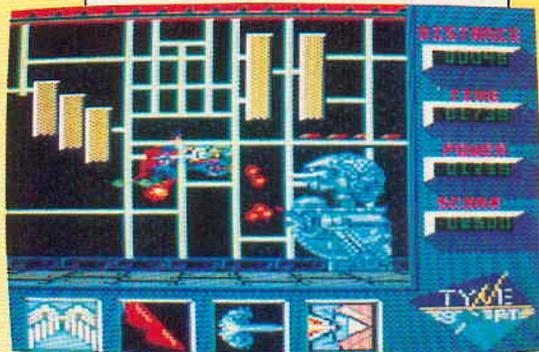


*Édité par :*  
**TYNE SOFT**  
*Prix indicatif :*  
 K7, 95 F  
 DK, 145 F

## Notre avis :

Si ce logiciel est doté d'un graphisme correct et d'une animation acceptable quoique parfois un peu lente, il faut noter que le degré de difficulté du jeu est assez élevé. Heureusement, Tyne Soft semble être conscient du problème car il a intégré une fonction qui permet de passer d'une section du jeu à une autre ; bien sûr, dans ce cas, le score ne peut évoluer et vos capacités ne sont pas évaluées mais cela vous permet de suivre un entraînement intensif.

**NOTE** 13/20



# OPERATION HORMUZ

Arcade/Simulation

Comme le nom de ce logiciel le laisse présager, il se passe encore des choses pas catholiques (c'est le moins que l'on puisse dire...) dans cette partie du globe. En effet, des étrangers dénués de toute morale ont eu l'audace d'organiser une

attaque sur le détroit d'Hormuz et d'en prendre le contrôle dans un seul et unique but : geler l'approvisionnement en pétrole du monde entier.

Bien entendu, les forces américaines ont décidé de ne pas se laisser intimider par ce genre d'opération et d'envoyer sur place les forces nécessaires pour prouver la puissance de la Division Porte-Avions des U.S.A ; vous faites partie des équipes envoyées et prenez les commandes d'un avion de type Harrier pour remplir votre mission.

Mais cette mission, en quoi consiste-t-elle exactement ? Il s'agit d'une part de protéger votre porte-avions des missiles envoyés par l'ennemi et, d'autre part, de faire face à toutes les attaques menées à l'encontre de votre propre avion.

A cette fin, vous êtes quand même puissamment armé puisque vous disposez de quatre types d'armes différentes ; il y a des canons, des bom-



bes, des engins air-air et des engins air-navire guidés par infrarouges. Le but de cette première partie de votre mission est d'atteindre la base de lancement des fusées ; d'ailleurs il n'y a qu'un seul moyen pour y arriver : l'attaque en piqué.

Seulement, avant de parvenir en vue de cette fameuse base, il va falloir faire face aux exocets, détruire tous les Mig 21 osant se mettre en travers de votre chemin ou vous attaquer lâchement tout en réduisant les tirs venus de la terre et visant des porte-avions.

Disposant simplement de trois avions au départ et sachant que vous en perdez un chaque fois qu'un missile atteint votre bâtiment, il vous faudra commencer par attaquer les bases les plus faibles avant d'apponter ce qui vous permettra en l'occurrence de refaire un plein de carburant et de munitions ; vous serez ensuite fin prêt pour repartir à l'attaque et entamer le cœur vaillant la suite de votre mission...

Édité par : AGAIN AGAIN

Prix indicatif : non communiqué



Notre avis :

Ce logiciel nous laisse une impression très mitigée ; en effet, on ne peut pas dire que «Opération Hormuz» soit doté d'une mauvaise animation au contraire, les déplacements sont rapides et relativement précis. Seulement, ce qui se passe à l'écran n'a rien de réaliste (essayez de faire en vrai tous les mouvements qui vous sont accessibles, vous ne vous en sortirez pas vivant !) et les graphismes sont loin d'être extraordinaires... Enfin, on a vaguement l'impression d'avoir à l'écran un logiciel qui était apparu avec l'Amstrad et qui s'appelle Harrier Attack ; alors...

NOTE 9/20



# TRUCS & ASTUCES

ONC'  
PIERRE  
TACONNET



## TABLES DE MULTIPLICATION

Si les utilisateurs disciplinés du programme TABLES DE MULTIPLICATION (Hors série n° 13) ne rencontrent pas le moindre problème, il n'en va pas de même avec les habitués du raccourci. Les options B et C peuvent provoquer un blocage si l'on entérine la réponse par ENTER.

M. PICO, l'auteur de cet intéressant programme, nous communique ses solutions.

En 10190, changer le ELSE 10150 en ELSE 10140.

En 15210, changer le ELSE 15170 en ELSE 15160.

Exit la dépanneuse !

## ASTUCE SUR DEBUGG

Vous souhaitez accéder au programme Debugg d'Esat Software en passant par le langage machine ? Qu'à cela ne tienne : voici quelques lignes qui permettront cette manipulation (uniquement pour 6128)

ORG #A000	; par exemple
LD HL, START	; envoie la commande DEBUGG sous Basic
DI	; interdit les interruptions
EXX	; sélectionne la Rom Basic
RES 3,C	
OUT (C), C	
EXX	
EI	; rétablit les interruptions
JP # C0B4	; exécute la commande
START : DEFM «DEBUG»	

## DUEL DE «USERS»

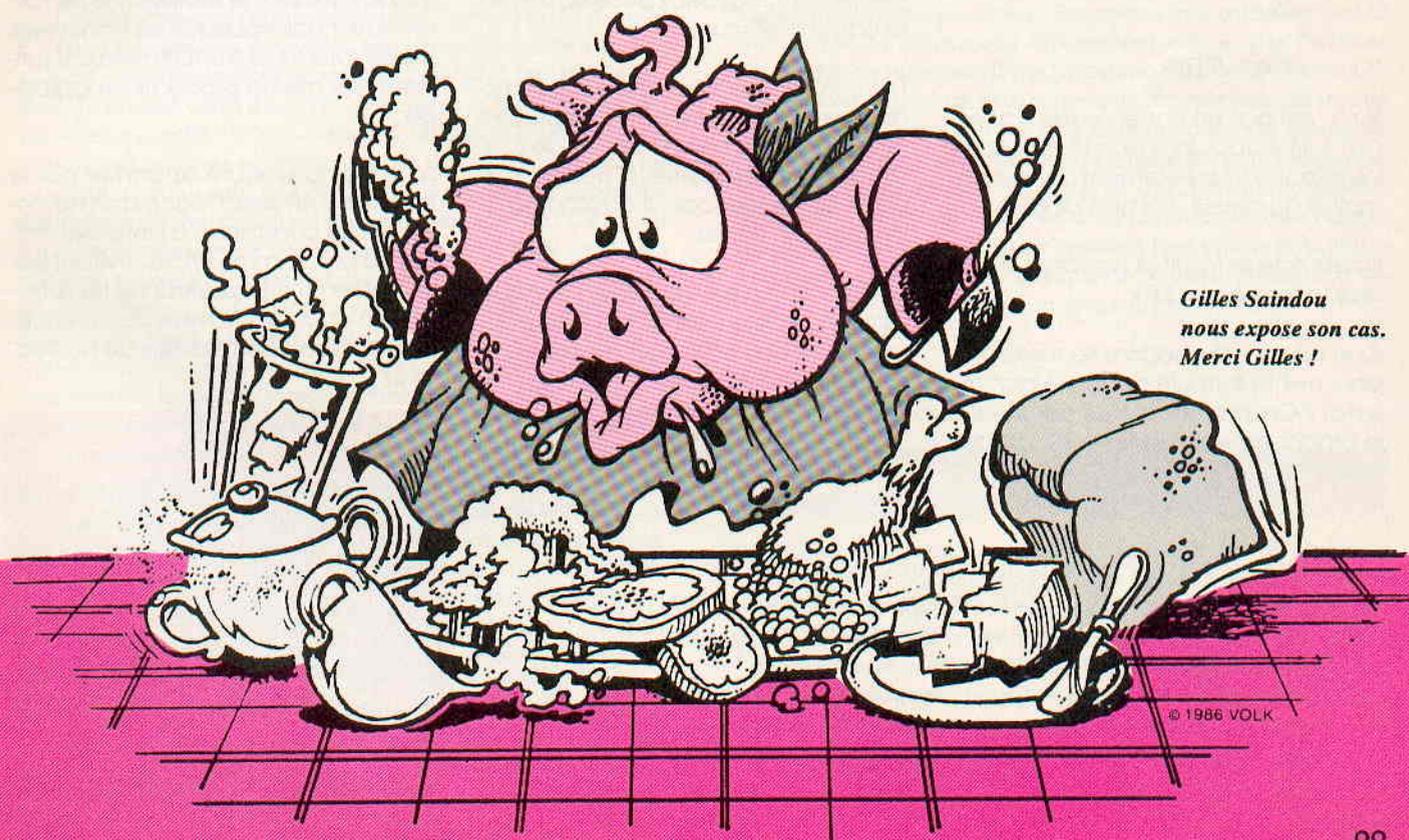
Gilles SAINTON nous avait communiqué ses pensées sur les USERS dont il est devenu le chantre (AMSTAR & CPC N° 28). L'avantage de son discours est qu'il permettait d'effectuer diverses manipulations sur ce sujet peu connu, et ainsi de mieux le maîtriser.

André JUST, au nom duquel, en ce joyeux bicentenaire, nous accolerons le qualificatif de «saint» (nous ne pouvions la laisser passer), s'insurge contre les complications et nous rappelle, à juste titre, que le problème des USERS, restons pragmatiques !, se règle en trois lignes, pas une de plus :

- 1 - LOAD "Fichier"
- 2 - POKE &a701,x (x = USER entre 1 et 15)
- 3 - SAVE "Fichier"

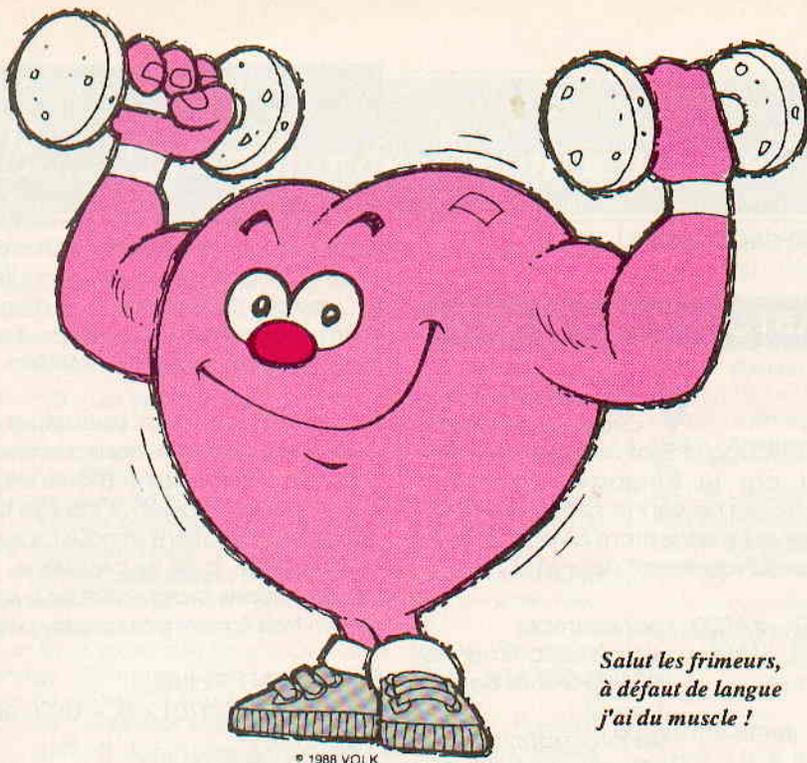
Un RESET ou un POKE &a701,0 remettant les choses dans l'ordre précédent. Voir accessoirement CPC N° 7 page 34.

On peut penser, effectivement, qu'il suffit de voir les choses de cette façon. Cela n'empêche pas de trouver la petite «cuisine» de Gilles SAINTON très intéressante. Un partout !



Gilles Saindou nous expose son cas. Merci Gilles !

© 1986 VOLK



Salut les frimeurs,  
à défaut de langue  
j'ai du muscle !

© 1988 VOLK

## AFRIQUE-EUROPE : 1 à 0

Q uelques réflexions  
de J. P. MARQUET

de Bouaké en Côte d'Ivoire, sur les  
NOTIONS EN MEMOIRE de CPC 34  
page 6.

Sujet : les variables sont-elles placées  
au plafond (sous le HIMEM), s'empi-  
lent-elles «par le haut», les BASIC plus  
anciens que le Locomotive entassent-ils  
leurs variables au-dessus du pro-  
gramme selon la méthode du plafond  
fixe et du plancher montant, le pro-  
cédé CPC est-il «révolutionnaire» (tou-  
jours l'actualité) ?

Développement : il s'agit là du mode  
de stockage des variables alphanu-  
mériques car, en ce qui concerne les  
variables numériques, elles continuent,  
sur CPC, d'être stockées «au plan-  
cher». Cela se vérifie par

```
10 A=PI
20 PRINT @A
```

qui donne 397 comme adresse de la  
variable A et se trouve donc bien  
stockée dans le bas de la mémoire,  
tout de suite après le programme  
BASIC.

En outre (comme disent les chame-  
liers), le fait de stocker les variables  
alphanumériques en haut de la mé-  
moire, juste sous le HIMEM, n'a rien de  
révolutionnaire puisque les bons vieux  
TRS-80, ORIC-1 et ATMOS utilisaient (uti-  
lissent !) le même procédé de garba-  
ge.

La vraie nouveauté apportée par le  
Basic de l'Amstrad réside dans le co-  
dage des constantes à l'intérieur mê-  
me du programme BASIC, évitant par  
là même à l'interpréteur de les retra-  
duire à chaque nouvelle occurrence.  
CQFD ! Nous sommes fiers de nos lec-  
teurs !

### RAPPEL

Cette rubrique, à laquelle vous tenez  
tant !, risque de disparaître si vous (qui  
la faites) ne nous communiquez pas  
vos trucs et vos astuces. Imaginez  
donc deux pages blanches dans la  
revue ! Ne gardez pas égoïstement  
vos trucs et astuces, communiquez-  
les aux lecteurs qui sauront en faire  
bon usage.

AMSTAR & CPC - Rubrique Trucs et As-  
tuces - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

## FACTORIELLES !

Q uelques lignes de  
programme,  
d'Alfred BURTIN de Longwy, pour obte-  
nir n ! pour n entier compris entre 0 et  
9274.

Il s'agit de l'adaptation de la formule  
de Stirling pour les grandes valeurs de  
n :

$$n! \approx n^n e^{-n} \sqrt{2\pi n}$$

Si n n'est pas un entier, le résultat est  
 $\Gamma(n+1)$ . Rappelons que la fonction  $\Gamma$   
intervient particulièrement dans le do-  
maine du calcul des probabilités.

Notez que le résultat apparaît en 70  
sous la forme n! = f E k.

Que les esprits chagrins se rassurent,  
pour n=1 la formule donne le bon ré-  
sultat ! On préférera tout de même  
le branchement à la ligne 70, plus ra-  
pide !

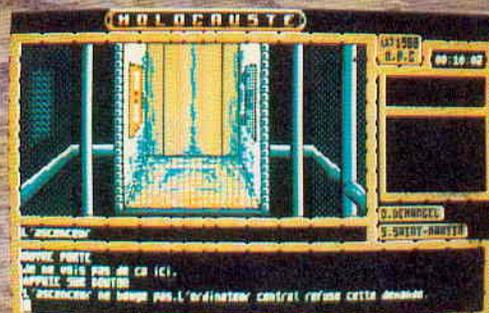
```
10 CLS
20 INPUT "FACTORIELLE DE ",n
30 IF n=0 OR n=1 THEN f=1:k=0:GOTO 70
40 g=(n*LOG(n)-n+0.5*LOG(2*PI*n)+
0.0833/n)/LOG(10)
50 IF n>6 AND n<11 THEN L=4 ELSE L=2
60 k=INT(g):h=g-k:f=ROUND(10^h,L)
70 PRINT n;"!=";f;" E";k
80 GOTO 20
```

## STREAM

W hat is it ?», «Kesa-  
ko ?». Les frimeurs,  
et ceux qui sont honteux d'employer  
leur langue, utilisent STREAM en lieu  
et place de «canal». Ce n'est pas le  
cas d'Olivier GACH qui a remarqué  
qu'un POKE &ac21,8 sur 464 équiva-  
lait à un POKE &ac06,8 sur 6128 et qu'ils  
permettent tous deux de sélectionner  
le canal d'écriture.

Dans POKE &ac06,n, n de 0 à 7 cor-  
respond à la fenêtre d'affichage, n=8  
à l'imprimante, n=9 au lecteur de cas-  
settes ou de disquettes. N'oubliez pas,  
dans ce dernier cas, d'ouvrir préalable-  
ment un fichier.

La valeur de n est modifiée à chaque  
écriture dans un canal. Vous ne pou-  
vez donc pas effectuer de saisie de  
ce POKE en mode direct et devez l'utili-  
ser dans un programme.



# HOLOCAUSTE

Aventure

► La sensation que j'éprouve est très bizarre : j'ai les paupières si lourdes que je n'arrive même pas à les ouvrir et, par ailleurs, j'ai l'impression de revenir d'un long, très long sommeil. Je réussis enfin à ouvrir les yeux et la mémoire me revient petit à petit : je suis dans un caisson d'hibernation et trois autres caissons sont occupés par des collègues scientifiques qui, eux, ne sont pas réveillés. Ce qui nous a amenés à cette phase d'hibernation est une «maladresse» de l'URSS qui a malencontreusement fait exploser sur New York un de ses missiles, ce qui a bien entendu entraîné l'anéantissement total de la Terre ; afin d'avoir une chance de faire partie des survivants, nous nous sommes donc installés dans cet abri souterrain. Je commence par vérifier les écrans de contrôle de mes savants collègues ; apparemment, tout est en ordre. Je me rends ensuite dans la salle d'à côté qui a pour tout mobilier une table, deux tabourets et une armoire. L'armoire contient des lunettes infrarouges et une combinaison ; je les prends à tout hasard ne sachant pas depuis combien de temps la catastrophe a eu lieu et supposant qu'il existe encore certainement des endroits où subsistent des radiations mortelles. Pour terminer ce tour d'horizon de l'abri, je me rends dans la salle des commandes où se trouve l'ordinateur principal un Cray III de la Vème génération que je mets immédiatement en marche. Le rapport qui s'inscrit alors à l'écran m'indique qu'il y a maintenant 4 années que nous sommes en hibernation et que, malheureusement, quelques petits problèmes doivent être résolus. Ainsi, le microprocesseur Intel 512512 de l'ordinateur est défectueux ; il va donc falloir que je m'en procure un qui

soit en état de fonctionner. Par ailleurs, il s'est produit une perte importante d'énergie dans la pile atomique et je vais devoir trouver des cartouches de plutonium et les mettre précautionneusement en place sous la trappe pour la recharger. Je retourne alors dans la salle principale pour appeler l'ascenseur qui doit me remonter à la surface ; chic, il est déjà là ! Malheureusement pour moi, je ne peux que constater que la commande de l'ascenseur directement activée par l'ordinateur ne fonctionne pas. Il me faut donc trouver une solution. Après avoir dressé un inventaire complet des lieux et trouvé une boîte d'aimants qui me sera toujours utile, j'ai besoin de déjouer un surplus d'énergie et je pousse donc de toutes mes forces sur l'armoire qui, ô miracle, bouge, laissant apparaître une grille qui bouche l'entrée d'un conduit. Il reste malgré tout un problème car la grille résiste à mes efforts et la situation commence à devenir critique car je ne dispose que d'un délai de deux heures avant que mes compagnons ne meurent... Je veux sortir !

Édité par : MBC

Prix indicatif : non communiqué

## Notre avis :

MBC est vraiment le spécialiste des aventures on ne peut plus difficiles ! D'accord, il ne faut pas trouver la solution complète au bout d'une heure mais trop, c'est trop ! Mis à part ce détail qui a son importance, les graphismes sont corrects et la présentation soignée ; malheureusement, il faut encore noter une police de caractères pas très lisible et une faiblesse au niveau de l'orthographe.

NOTE 11/20

# HUMAN KILLING MACHINE

Arcade

► Autant mettre les choses au clair dès le début que vous soyez fixé une bonne fois pour toutes ; je me présente : je m'appelle Kwon, je suis un spécialiste dans la pratique des arts martiaux et je vous invite à le constater par vous-même en me suivant dans le périlleux tour du monde que je me prépare à effectuer.

C'est en pleine possession de mes moyens et au plus fort de ma puissance que mon voyage commence devant les temples sacrés de Moscou.

Mon premier face à face se déroule avec Igor qui n'a rien d'accueillant, bien au contraire puisqu'il possède un solide fusil avec l'intention de s'en servir pour m'asséner des coups fulgurants.

D'ailleurs, je peux vous dire que ses coups sont tellement efficaces que quatre à suivre suffisent à m'envoyer au tapis.

Heureusement que je suis au mieux de ma forme car cela me permet d'avoir un petit avantage ; en effet, si j'abats Igor 3 fois je m'en débarrasse définitivement alors que lui devra me vaincre 5 fois pour que je refuse de continuer. Pour le vaincre, je dois songer en permanence à ne pas répéter les mêmes coups sous peine de voir Igor réagir en fonction, et il me faut bouger sans cesse ; de plus, il faut savoir que lorsque j'abats Igor sans avoir été touché une seule fois, le bonus accordé est très appréciable... Igor vaincu, je ne quitte pas immédiatement Moscou.

En effet, je dois encore affronter son chien Shepski, un véritable molosse contre lequel plusieurs de mes coups sont inopérants.



Les coups de pied ou coups de poing ne l'atteignent pas car dirigés trop haut et ses pattes sont difficilement accessibles.

Donc, pour l'assommer, la méthode suivante se révèle efficace : réussir à acculer Shepski sur un des côtés de l'écran et lui asséner des coups de pied «chassés» en étant accroupi jusqu'à ce que mort s'ensuive...

Je suis alors habilité à me rendre dans les bas-fonds pas racontables et indescriptibles d'Amsterdam où la première à se trouver sur mon chemin se prénomme Maria.

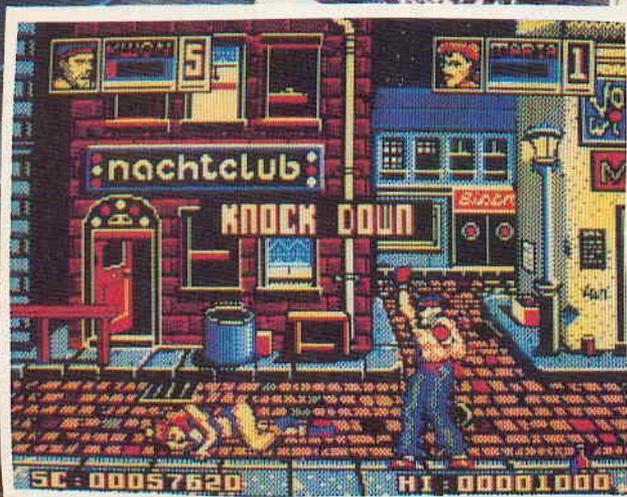
Je ne rencontre pas trop de problèmes avec elle d'autant plus que je suis arrivé dans cette ville en pleine forme avec l'obligation encore une fois d'anéantir 3 fois mon adversaire avant de pouvoir progresser (si j'étais arrivé fatigué, il aurait fallu que je le terrasse 4 fois).

Par contre, je dois dire qu'il en a été tout autrement avec ma seconde rencontre ; en effet, il y a eu un sérieux choc avec Helga qui a, c'est le moins que l'on puisse dire, des arguments de choc... Même en arrivant avec toutes mes capacités, j'ai eu du mal à ne pas perdre définitivement la tête.



Et pourtant, je n'en suis encore à ce stade qu'au début de mon périple ; avant de pouvoir crier victoire, il va encore falloir me rendre à Barcelone pour affronter Miguel et son taureau Brutus avant de continuer en Allemagne où m'attend Franz.

Mais ma route ne se terminera que lorsque j'aurai eu raison des terroristes qui se trouvent bien entendu à Beyrouth et qui sont fermement décidés à ne pas me faire de cadeau...



### Notre avis :

HKM est un logiciel qui risque de vous tenir en haleine pendant un certain temps ; en effet, US Gold a voulu faire en sorte que la difficulté de jeu soit plus importante que dans Street Fighter en créant un adversaire qui réagit à vos coups répétés. En tout état de cause, le degré de difficulté est vraiment élevé... Par ailleurs, il faut noter que l'animation est un peu lente selon vos désirs mais qu'il existe une grande variété de coups et que les graphismes sont très riches, parfois trop riches en ce qui concerne notamment les décors.

NOTE 14/20



# BANC D'ESSAI LOGICIELS



# Pac Land

Arcade



► Que vous soyez un vétéran dans le domaine de la micro ou un tout nouveau débutant, ni l'un ni l'autre ne peuvent ignorer l'existence de Pac, bonhomme à jamais célèbre qui a déjà fait l'objet de nombreuses réalisations que ce soit dans le domaine du dessin animé ou du jeu d'arcade.

Cette fois, c'est avec un plaisir non dissimulé que j'ouvre la précieuse boîte contenant le logiciel où je vais retrouver le célèbre Pac dans sa nouvelle aventure.

Comme il ne supporte pas que quiconque soit malheureux, il n'accepte pas qu'une fée se soit égarée et ne retrouve plus le chemin vers le royaume des fées, Fairyland.

Aussi, n'écoutez que sa bravoure et son courage légendaires, il se précipite dans les rues de la ville pour voler à son secours.

Seulement, tout n'est pas si simple : les ennemis de toujours de Pac, les fantômes Blinky, Pinky, Inky et Clyde sont là et il

doit les éviter qu'ils soient à pied, en voiture ou dans des avions... Malgré tout, il y a une occasion où Pac peut les croquer : c'est lorsqu'il trouve une boule de puissance qui, en plus, lui permet de sauter plus haut et d'avancer plus vite.

Enfin, comme il est gourmand il ne rata pas une occasion d'avaler les cerises qui se présentent sur son passage. Pour vous situer la difficulté de l'aventure voici un aperçu des 3 premiers niveaux : tout d'abord vous êtes dans la ville



où se trouvent des bornes d'incendie mais attention aux voitures qui arrivent vite et évitez de sauter quand un avion se présente sinon...

N'oubliez pas que vous ne dirigez plus Pac quand il est en l'air et que ce déplacement lui prend suffisamment de temps pour se faire piéger. Au deuxième niveau, vous atteignez la forêt et le principe à adopter est le même que pour le premier niveau.

Par contre, au troisième niveau, vous faites connaissance avec des plates-formes mouvantes qui risquent de vous faire trébucher avant de parvenir à toutes les passer (il y en a quand même 8...).

Et, pour terminer, vous devez traverser une grande étendue d'eau... dur, dur !

Édité par : Grandslam  
Prix indicatif : K7,95 F  
DK, 145 F

**Notre avis :**

Certains trouveront les graphismes simplistes mais c'est le principe même du Pac Man ; par ailleurs, il faut noter les couleurs qui sont très chaudes et agréables. Pour finir, il est quand même regrettable que le degré de difficulté soit un peu élevé... d'autant plus que ce jeu s'adresse à un public très jeune.

**NOTE 14/20**



# JINKS

Arcade

► A l'instant où je vous écris ces quelques mots, ma mission n'a en soi rien d'extraordinaire ; en effet, il y a bien longtemps que l'investigation de l'espace planétaire est devenue monnaie courante. Aussi, je ne m'inquiétais pas outre mesure lorsque mon supérieur direct me demanda de partir explorer la surface de la planète Atavi ; et pourtant, sachant qu'elle restait toujours aussi mystérieuse malgré des siècles d'observation, j'aurais dû être un peu plus méfiant ! Toujours est-il que je partis vers cette planète à bord de mon planeur spatial sans aucune appréhension. Au début, l'objectif de ma mission est extrêmement classique : en effet, je dois conduire tout le long de la surface de la planète une sonde qui a la forme d'une balle. Pour la diriger, j'utilise les capaci-

tés de mon planeur qui peut la faire changer d'orientation ou la faire rebondir plus fort ; inutile de vous dire que j'ai dû subir de longues heures d'entraînement pour parvenir à la diriger vraiment selon mes désirs et non pas « au petit bonheur la chance » car, en effet, de par la morphologie de mon planeur et son orientation, son action sur la sonde est très différente. Quoi qu'il en soit, le déplacement de la sonde se fait latéralement et comme vous l'imaginez aisément mon arrivée inopinée sur cette planète n'est pas précisément appréciée. Par exemple, je me rends vite compte, à mes dépens, que les formes qui se déplacent ou les bouches rouges pulpeuses sont de puissantes ennemies pour mon planeur dans le premier cas et pour la sonde dans le second cas. Malgré tout il existe des éléments qui ne me sont pas hostiles et que je peux

ramasser à condition de faire des prouesses de virtuosité car, au fur et à mesure des différents niveaux qui s'offrent à moi, je peux détruire certains murs de briques classiques ou ramasser certains objets spéciaux qui rapportent des points voire même des bonus. Seulement, tous ces objets se trouvent dans le haut de l'écran et comme mon planeur subit la loi de la pesanteur, il faut réussir à coordonner son déplacement et l'arrivée de la balle... Maintenant, pour cerner davantage toute l'ampleur de cette mission, il ne reste plus que la pratique car des mots supplémentaires seraient inutiles.

Édité par : GO !

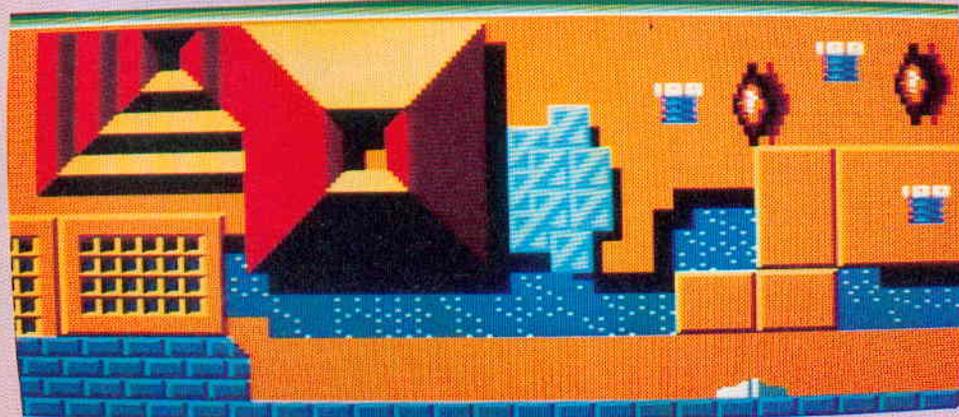
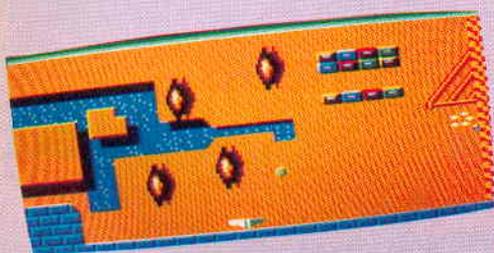
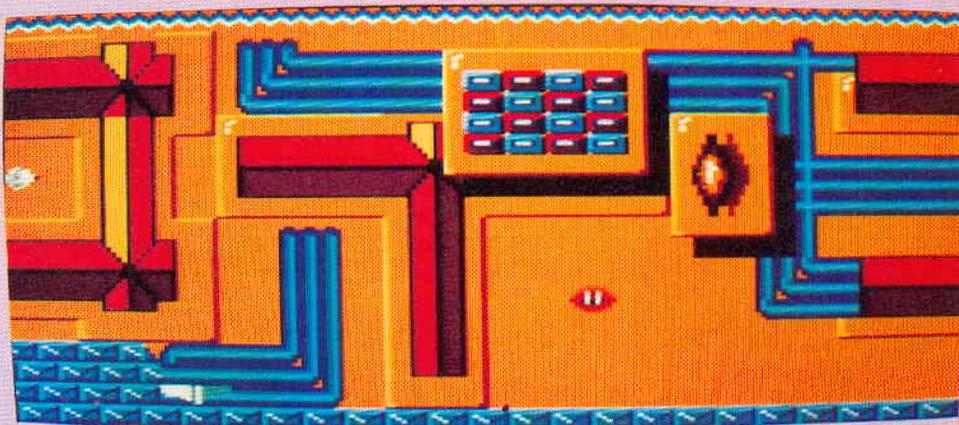
Prix indicatif : K7, 99F

DK, 149F

## Notre avis :

Au fil des années qui passent, de nouveaux casse-briques sortent régulièrement ; celui-ci ne peut pas être classé en tête de liste des meilleurs. Si le déplacement latéral est original, il est aussi énervant car il introduit une difficulté trop importante et démoralisante. Par ailleurs, les graphismes peuvent être qualifiés simplement de corrects ; quant à l'animation, elle se révèle de qualité. Jinks n'est pas à conseiller à toute personne ne possédant pas une maîtrise plus que parfaite du joystick.

NOTE **11/20**





## CHOMEDU

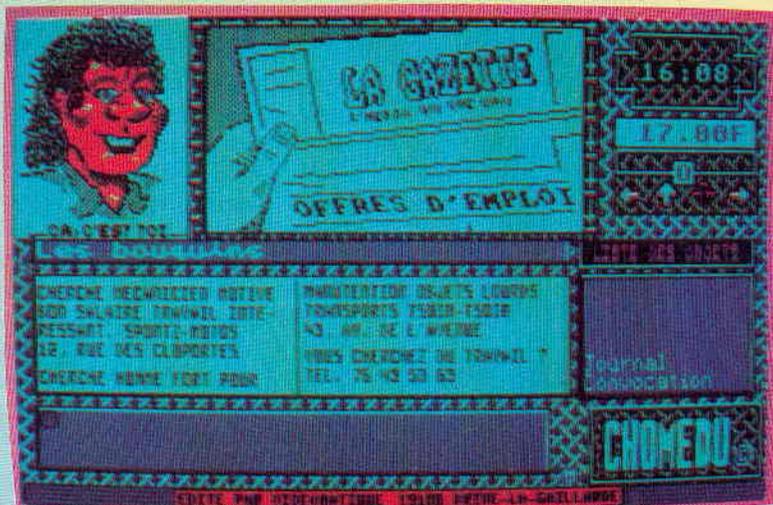
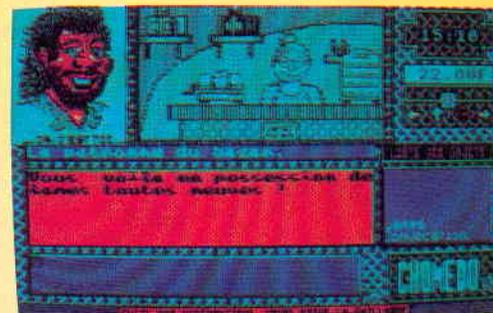
Aventure

Il est environ 11h du matin lorsque, cédant aux injonctions répétées du soleil, j'ai le courage d'ouvrir laborieusement un cil puis l'autre... Je décide alors d'aller faire un tour au café des Copains qui se trouve juste à côté de chez moi; pour cela, je prends la clé dans le tiroir de la table, j'ouvre la porte et descend les trois marches du perron. Par acquit de conscience, je regarde mon courrier : une facture de téléphone (ça, je m'en passerai bien d'ailleurs il est en dérangement) et une convocation de l'A.N.P.E. Cela change tout ! Ils ont peut-être enfin du travail à me proposer ! Je ne peux quand même pas me rendre à ce rendez-vous dans l'état avancé de décomposition dans lequel je me trouve aussi je file au Bazar de la Mairie pour profiter de l'offre promotionnelle sur les lames de rasoir. Je retourne alors à la maison afin de me raser... Waouh ! Je ne me reconnais même plus dans la glace... Bon, trêve de compliments, allons à l'A.N.P.E. Comme d'habitude, je suis reçu d'une manière toujours aussi peu accueillante et on me dit que deux annonces sont susceptibles de m'intéresser : je note soigneusement les références et me précipite dans la première cabine téléphonique que je trouve. Pour une fois, elle est en bon état et la personne qui répond à mon premier appel me demande de me rendre aux établissements Tagada (serait-ce pour sucrer les fraises ?). Par rapport à l'A.N.P.E., cette société se trouve à l'opposé de la ville et je passe devant les transports Tsoin-Tsoin, la police (heureusement que je suis à jeun), les motos Spontz, une grand-mère mécontente à qui des petits voyous ont volé son sac, les instruments de musique et le square avant d'entrevoir la société

Tagada. Tout en pensant qu'au retour j'irai voir si une de ces sociétés n'aurait pas besoin de quelqu'un, je me fais surprendre par une bande de punks et dois répondre correctement à une question si je ne veux pas avoir une coupe de cheveux gratis... Cette fois, je réussis à m'en sortir mais j'aurai encore droit à leur interrogatoire au retour et j'espère passer à nouveau au travers de leur filet. (Ne vous inquiétez pas trop pour cette épreuve, car une fois que vous connaîtrez les bonnes réponses aux trois questions qu'ils posent, vous n'aurez plus de problème et ne risquerez plus de vous retrouver sans un sou). Ma démarche chez les Tagada s'étant révélée pour l'instant infructueuse, je me rends au kiosque pour acheter les nouvelles du jour; en lisant les offres d'emploi j'en découvre qui peuvent peut-être m'intéresser et je décide de repartir immédiatement pour un nouveau tour. Car, en effet, il est bien connu qu'au bout de La persévérance, il y a souvent la réussite...

Édité par : Vidéomatique (tél. : 55.24.22.33)

Prix indicatif : DK, non communiqué



### Notre avis :

Si vous ne saviez pas encore que la recherche d'un boulot est une véritable aventure, Chomedu vous l'apprendra sans problème. Ce premier logiciel de Vidéomatique est d'une présentation soignée, avec des graphismes corrects et un analyseur syntaxique qui se révèle parfois un peu léger; somme toute, rien de bien exceptionnel mais du bon travail malgré tout.

NOTE 13/20

# MATHS SUCCESSION 6e

La classe de sixième est une étape importante dans le cycle scolaire d'un enfant et il se trouve que, parfois, il éprouve quelques difficultés d'adaptation dans ce début de second cycle, notamment en maths.

C'est pourquoi Nathan a mis au point ce logiciel qui aborde 2 points principaux du programme qui sont les décimaux et les quadrilatères.

La première partie est subdivisée en cinq types d'exercices à commencer par l'ad-

dition qui s'effectue sur les décimaux avec 1 chiffre après la virgule.

L'opération se passe en 2 temps : d'abord, il faut positionner correctement les deux nombres avant de rentrer le résultat, et

pour aider visuellement l'élève, la partie entière et la partie décimale du nombre sont affichées avec des couleurs différentes. Le second type d'exercice fait appel à la notion de rangement ; là, il faudra à la fois trouver le résultat et être rapide car les signes < ou > clignotent alternativement alors la coordination la plus totale est de rigueur.

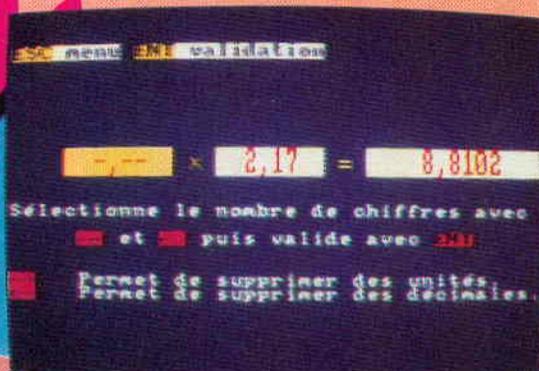
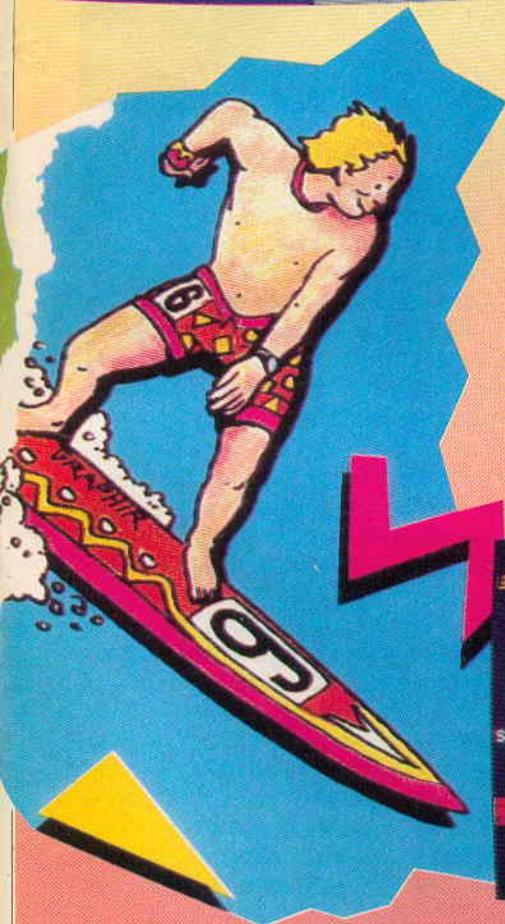
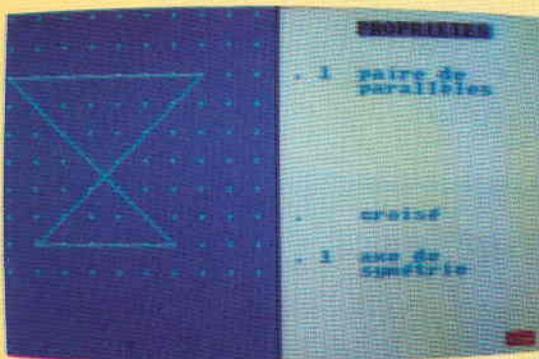
Tout à fait logiquement, après le rangement c'est l'intercalément ; un segment est affiché avec 2 nombres à chaque bout,

un point du segment est choisi, à l'enfant de trouver sa valeur en encadrant peu à peu le nombre cherché. A notre avis, ce principe n'est pas évident pour un enfant de 11 ans. Cette remarque est également valable en ce qui concerne les exercices portant sur le produit où l'élève doit trouver par déduction le nombre de chiffres avant et après la virgule avant de rentrer un nombre. Enfin, cette première partie se termine par les conversions de décimal en fraction ou l'inverse ; un conseil, avant de faire les exercices, jetez un coup d'œil sur les démonstrations...

La seconde partie aborde donc l'étude des quadrilatères.

Dans ce cas, l'écran est divisé en 2 parties : à droite, se trouvent les propriétés que vérifie le quadrilatère dessiné dans le repère se trouvant à gauche. Les exercices sont de 2 types : soit l'enfant donne les propriétés du quadrilatère affiché à l'écran soit, à partir de propriétés annoncées, il dessine à l'écran la figure qui les vérifie.

La deuxième forme d'exercices se révèle



être la plus difficile mais, en cas d'échec, un nouvel essai est toujours possible...

Enfin, pour terminer en beauté et se détendre un peu, il y a un jeu de style Memory Photo et qui présente des figures géométriques, excellent exercice.

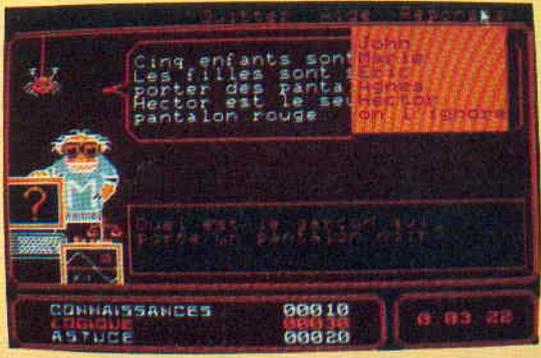
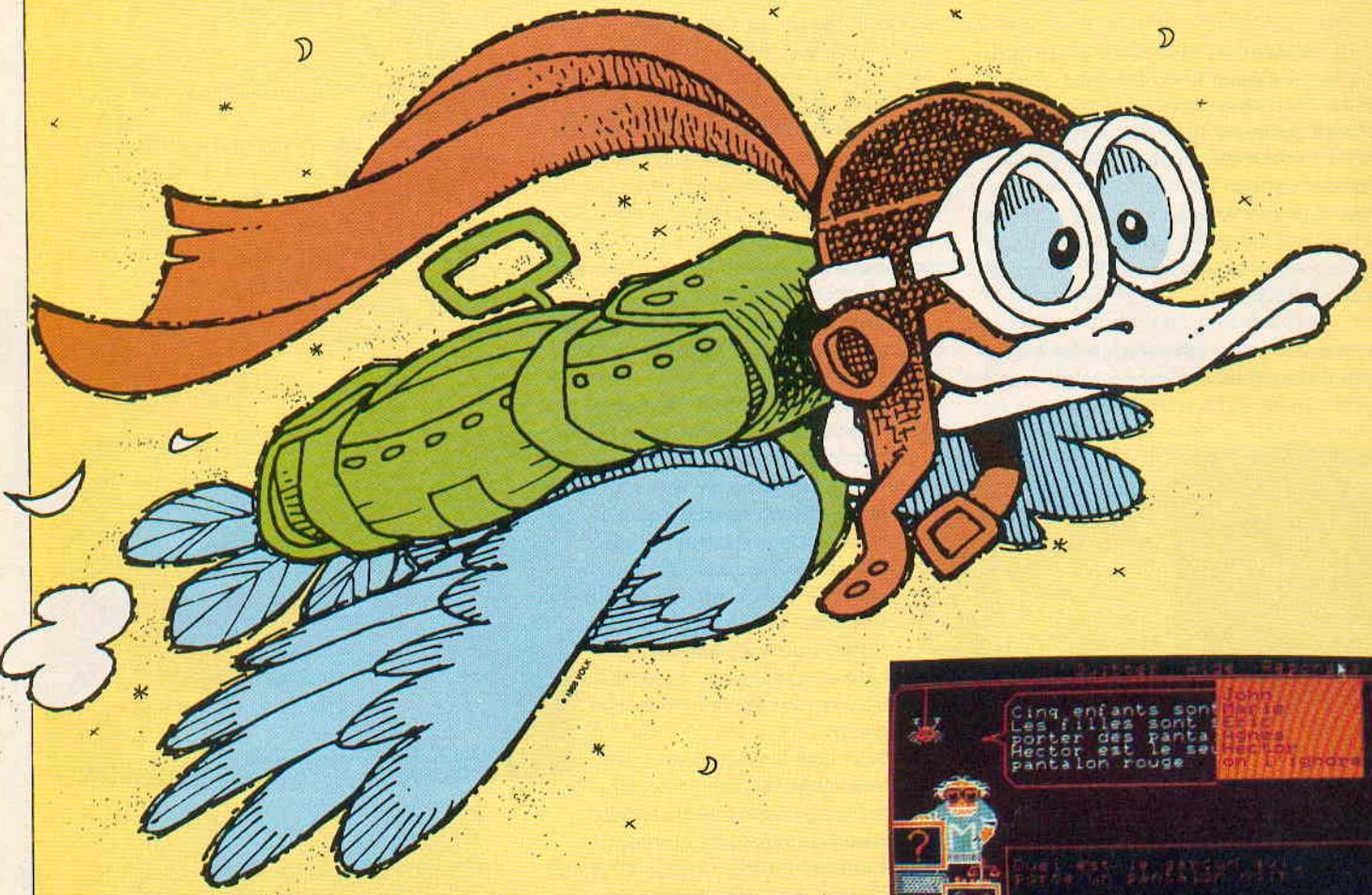
Edité par : Cedic Nathan

Prix indicatif : DK, 149,90 F

### Notre avis :

Bien que nous ne soyons pas toujours convaincus par la logique ou la méthode utilisée dans certains exercices, Maths Succès 6ème constitue un bon support d'exercices. Par contre, il aurait été judicieux de faire apparaître la réponse à une question au bout par exemple de 3 essais ce qui serait profitable à l'élève que de rester bloqué...

**NOTE** 13/20



**DESTINATION MATHS**

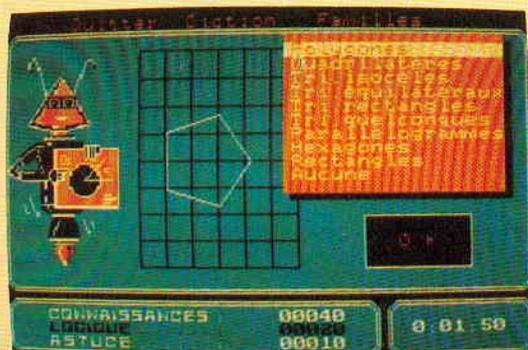


Ce logiciel est signé par Génération 5, ce qui, je le suppose ne vous dit absolument rien. Et pourtant, les programmeurs de cette société n'en sont pas à leur coup d'essai puisque nous leur devons Troubadours (testé dans notre numéro 21 d'Amstar). Depuis, ils ont décidé de fonder leur propre société et «Destination Maths» est en fait une série de trois logiciels basés sur le même principe et qui s'adressent aux classes de Cours Élémentaire, de Cours Moyen ou de 6ème/5ème. Celui que nous vous présentons aujourd'hui s'adresse aux élèves de CE1/CE2. Poursuivant leur désir d'allier le ludique à l'éducatif, Destination Maths est doté d'un scénario : vous vous trouvez au Centre Galactique de Sirius et vous n'avez qu'un seul objectif, participer à la prochaine mission spatiale. Seulement, pour être autorisé à embarquer dans la fusée,

vous devez montrer que vous êtes compétent et prouver vos capacités. Une seule méthode pour cela : gagner les différents étages de l'Institut Mathématique afin de rencontrer différents savants et répondre à leurs questions.

Ensuite, vous pourrez prétendre à rencontrer le Commandant de Bord mais pour y parvenir il faut être persévérant car un minimum de 7000 points est requis pour que la porte de la fusée s'entrouvre... Sachant que le scénario est le même pour les deux autres logiciels s'adressant aux classes supérieures, voyons les thèmes abordés et le type d'exercice qui s'y rapporte.

Le menu principal a l'aspect d'une cage d'ascenseur où chaque étage symbolise une salle mathématique, le dernier constituant bien sûr l'aire d'envol pour la



mission. Le premier étage correspond à la salle d'arithmétique avec trois exercices : l'étoile mystérieuse permet de parfaire les connaissances sur la position relative des nombres les uns par rapport aux autres et le problème astucieux permet, lui, de vérifier la compréhension d'un énoncé. Quant aux chiffres et aux lettres il permet d'associer l'écriture en lettres et en chiffres d'un nombre.

Une fois qu'un exercice est complété, vous obtenez un certain nombre de points de connaissance, de logique et d'astuce ; il vous est alors possible de recommencer un exercice du même type que précédemment, d'en sélectionner un autre ou de changer de salle... Le second étage s'intitule «salle d'opérations» et contient, lui aussi, trois types d'épreuves : l'opération inconnue où il faut deviner dans une opération donnée la valeur qui peut être attribuée à chaque dessin composant l'opération ; vient ensuite l'épreuve con-

sistant à deviner, grâce à une définition remplie d'indices, le nombre auquel le savant pense ; enfin, pour terminer ce niveau, le calcul-express consiste à trouver un ordre de grandeur pour une opération donnée. Encore un étage de franchi et vous vous retrouvez dans la salle des poids et mesures où vous êtes amené à manipuler les différentes unités sous forme graphique avec la balance déséquilibrée, le colis mystérieux et les colis mystérieux.

Continuant votre ascension vers l'aire d'envol qui se rapproche à vue d'œil, il vous reste encore à appréhender la salle de géométrie qui, comme son nom l'indique, vous invite à placer des symé-

triques de points, à reproduire des dessins géométriques ou à nommer la ou les familles dont font partie certaines figures géométriques ; quant à la dernière salle, elle porte bien son nom («Bric à Brac») car elle regroupe trois épreuves qui pourraient aussi être considérées comme des récréations : ce sont les énigmes saugrenues, la dernière carte et la combinaison musicale.

Etant arrivé au dernier étage, vous pensez que l'heure suprême de la récompense

a sonné mais sachez que si vous n'avez pas au moins 7000 points, vous n'avez pas encore le droit de monter à bord de la fusée ; par contre, vous pouvez sauvegarder votre partie et la reprendre ultérieurement pour améliorer votre score. Cette option est également valable dans le cas où vous avez plus de 7000 points car votre grade dans la fusée est lié au nombre de points que vous totalisez ; ainsi, seule une personne ayant atteint 16000 points sera habilitée à être chef de mission.

Enfin, il est également possible de faire à cet étage un bilan vous indiquant plus particulièrement les salles où il vaudrait mieux retourner pour améliorer vos connaissances, sachant qu'il n'y a pas d'ordre précis à respecter pour aller dans telle ou telle salle.



Édité par : Génération 5

Prix indicatif : non communiqué

### Notre avis :

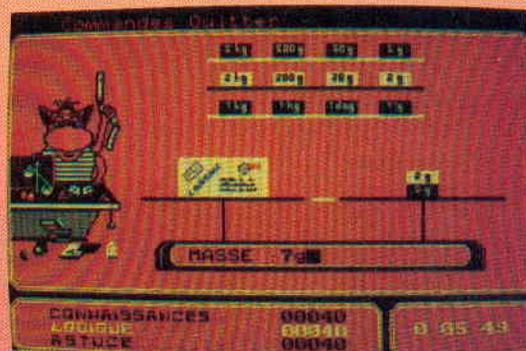
N'hésitez pas à utiliser Destination Maths comme un complément de formation ; il permet d'améliorer ses connaissances par des exercices originaux et d'un abord agréable, ce qui n'est pas à négliger.

En effet, il faut particulièrement souligner l'effort apporté par les auteurs à la partie graphique du logiciel ; le principe même de l'ascenseur avec la présence d'un savant différent dans chaque salle montre un souci du détail qui apporte un bien-être à l'utilisateur pour la résolution de ce qui reste malgré tout un exercice ou un problème.

Enfin, le fait de couvrir un cycle de deux années de programme est ici un atout supplémentaire.

A posséder.

**NOTE 16/20**



# FONCTIONS NUMERIQUES

Le sous-titre de ce logiciel étant «Du calcul formel aux graphes», vous imaginez tout de suite de quoi nous allons traiter ; ce programme s'adresse aux élèves du second cycle et des classes suivantes.

Fonctions numériques est écrit en Turbo Pascal (rassurez-vous, les programmes exécutables sont sur la disquette !) et il se charge sous CP/M+. Deux aspects ont été scindés dans 2 programmes différents : il y a d'une part fonction qui concerne tout ce qui est calcul formel, dérivation, développements limités et d'autre part courbe qui lui ne concerne

que l'étude graphique. Etant donc sous CP/M+, nous chargeons fonction qui fait apparaître un menu comprenant 10 options à commencer par l'entrée de 9 fonctions.

A partir de là, vous pouvez dériver, développer, effectuer des développements limités ou calculer des valeurs de  $f(x)$ ,  $f(x)$  étant bien sûr une des fonctions entrées. Au fait, parlons-en des calculs de valeurs ! Vous commencez par entrer une fonction et vous demandez le calcul de quelques valeurs : pour une, il n'y a pas de problèmes, mais à partir de la 2ème, l'affichage de la réponse vient se superposer sur l'entrée préalable de la fonction qui était descendue en bas de l'écran...

Pas propre et pas lisible, tout cela ! Ensuite, vous désirez le développement limité de  $3*x^2 - \cos(2*x)$  au voisinage de 1 et à l'ordre 4 ; que n'avez-vous pas fait là, malheureux !

Un message d'erreur apparaît à l'écran et le programme est stoppé.

D'accord, ce genre de risque est signalé dans la notice, mais est-ce bien raisonnable ?

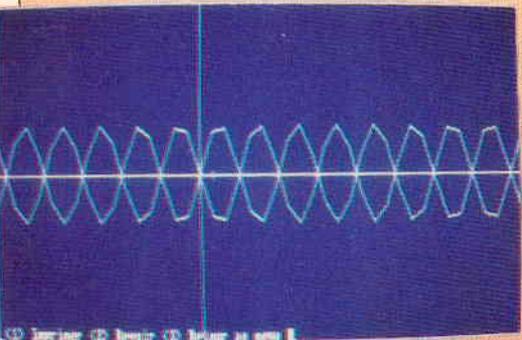
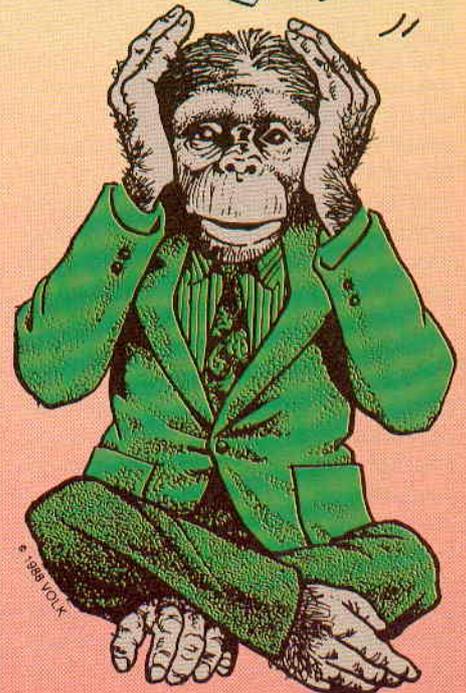
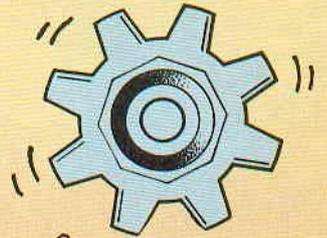
Passons maintenant à la partie purement graphique avec courbe. Trois types de courbes sont à votre disposition :  $1-y = f(x)$  ;  $2-x = f(t)$  ;  $y = f(t)$  ;  $3-r = f(t)$  (courbe polaire).

Après avoir choisi le type de courbe que vous souhaitez, vous devez entrer en coordonnées d'écran l'abscisse d'origine,



l'ordonnée d'origine et l'unité en abscisse avant de passer aux coordonnées réelles donnant l'intervalle d'étude ainsi que le pas d'étude. Vos efforts sont enfin récompensés par le tracé de la courbe à l'écran tracé que vous pouvez d'ailleurs imprimer...

**Édité par :** Pilat Informatique  
**Prix indicatif :** DK, 250 F



### Notre avis :

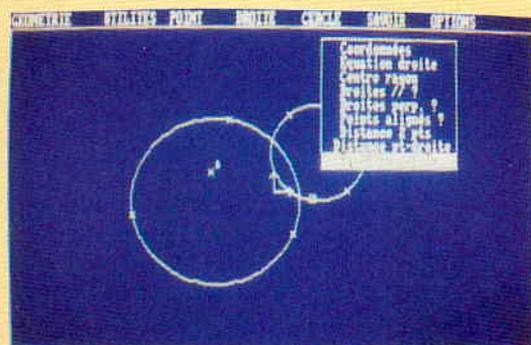
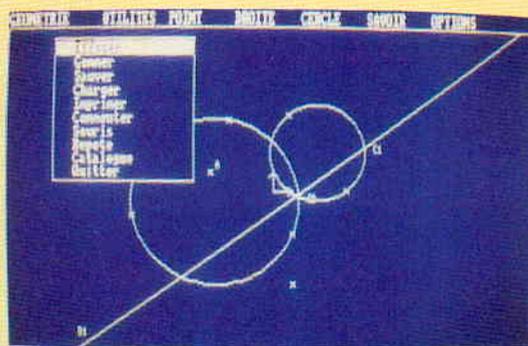
Les quelques problèmes, principalement dans toute la partie «fonction», laissent une impression d'inachevé et par ailleurs, l'utilisation n'est pas vraiment applicable à des non-initiés à la micro ; c'est pourquoi nous vous conseillons d'éviter ce genre de produit.

**NOTE 13/20**

# GEOMETRIE PLANE

S'adressant aux élèves des classes 4ème et au-dessus, voici un utilitaire qui permet d'une part de tracer des points, droites, segments et cercles à partir de leur définition géométrique et d'autre part de réaliser des transformations dans le plan telles que translations, symétries centrales et axiales, homothéties, rotations et similitudes.

Pour ce qui est de l'utilitaire de dessin géométrique un menu comportant 6 options vient s'inscrire en haut de l'écran de travail ; voyons rapidement leurs fonctions respectives.



Le 1er menu déroulant propose toutes sortes de fonc-

tions utiles telles que effacer, imprimer, sélectionner la souris...

Viennent ensuite les options Point, Droite ou Cercle qui concernent directement le tracé des différentes figures.

Il faut noter que les points peuvent être entrés soit par leurs coordonnées, soit par le déplacement du curseur, soit par le nom d'un point déjà mémorisé et ayant un nom à l'écran.

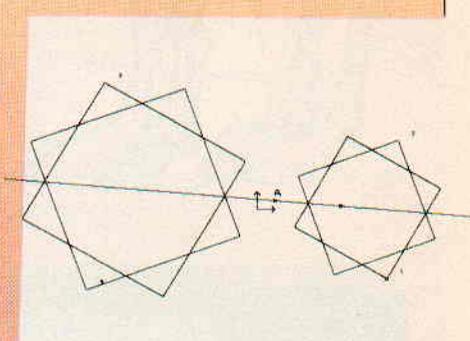
sauver, charger, détruire... La seconde partie de ce logiciel aborde les transformations du plan à partir de figures simples.

La présentation de cette partie est similaire à la précédente avec 6 options possibles permettant de sélectionner les transformations désirées et d'accéder aux différentes fonctions utiles dans la gestion d'un programme.

A partir des 9 figures disponibles, il est possible d'effectuer les 9 transformations suivantes : translation, homothétie, rotation, symétrie centrale ou axiale, similitude, affinité, inversion ou analytique ; autant dire que les élèves ont entre les mains un outil permettant d'effectuer plusieurs travaux.

L'avant-dernière option s'intitule Savoir et permet de connaître les coordonnées d'un point, l'équation d'une droite ou d'un cercle, si des droites sont parallèles ou perpendiculaires, si des points sont alignés ainsi que la distance entre 2 points ou entre un point et une droite. Enfin, la dernière option vous permet de

**Edité par :** Pilat Informatique  
**Prix indicatif :** DK, 250 F

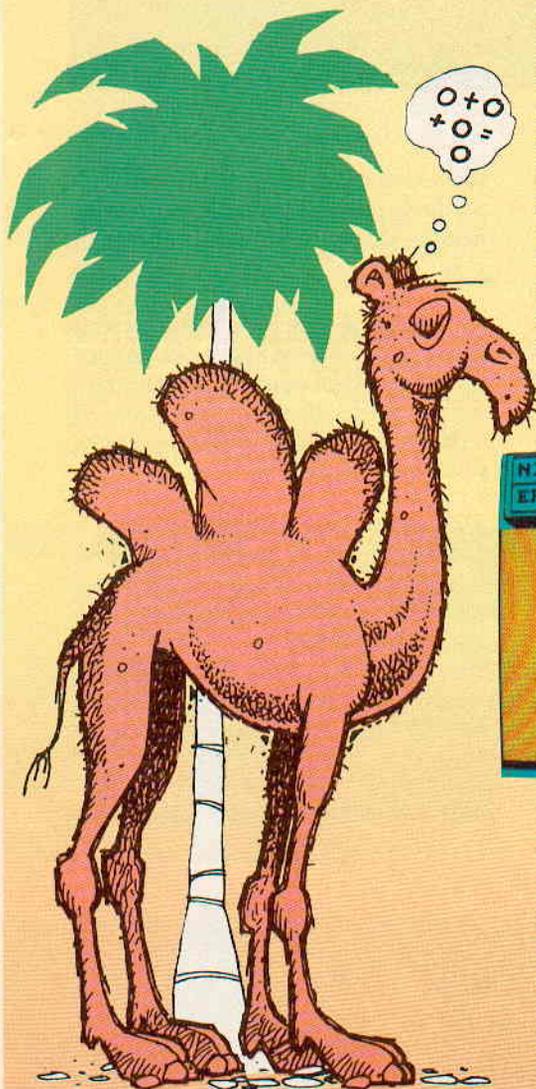


## Notre avis :

*Géométrie Plane est un logiciel attrayant, d'utilisation facile et soigneusement réalisé. Précisons simplement qu'il ne s'adresse qu'aux possesseurs de 6128 et qu'il fonctionne sous CP/M+.*

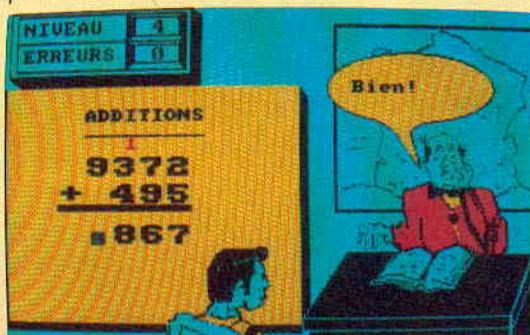
**NOTE 9/20**

# MATHEX Benjamin



Après le Labyrinthe des Sciences, voici Mathex Benjamin qui est le premier logiciel de la série ; en effet, Mathex propose en plusieurs logiciels de perfectionner les notions acquises à partir du Cours Élémentaire jusqu'à la classe de 3ème.

Le logiciel que nous vous proposons s'adresse aux élèves de CE et de CM et doit les aider à connaître parfaitement la technique des 4 opérations. L'écran de travail est divisé de manière très simple : à droite, un bureau, une carte de France en décor et un professeur bienveillant qui vous indiquera si votre ré-



ponse est bonne ou non. A gauche de l'écran, une fenêtre de travail symbolisant le fameux tableau noir qui est ici, en l'occurrence, un tableau jaune.

Le menu principal permet dans un premier temps de sélectionner parmi 5 le niveau de difficulté désiré pour effectuer les différents exercices.

Ensuite, vous choisissez le type d'opération sur lequel vous souhaitez vous entraîner et la première de la série s'affiche. Lorsque vous inscrivez à l'écran un bon chiffre, le professeur affiche «Bien» dans sa bulle ; dans le cas contraire, il vous dit «Non», efface votre réponse et attend une nouvelle proposition de votre part. Le même scénario va se dérouler tant que le bon chiffre n'aura pas été inscrit.

Une fois l'opération terminée, vous avez la possibilité d'en refaire une ou de choisir un autre type d'opé-



ration ; à chaque fois que vous changez de genre d'opération, une note sur 10 s'inscrit à l'écran ainsi que le nombre d'exercices effectués et le nombre de fautes réalisées.

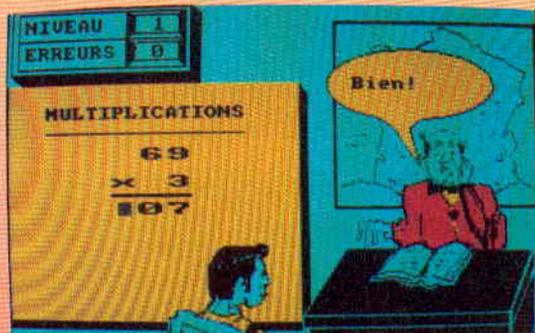
Enfin, si vous avez envie de souffler un peu, les auteurs ont même pensé à vous inclure une petite récréation sous forme de deux jeux classiques qui sont le morpion et un casse-briques ; seulement pour accéder à cette récréation il faut au moins 7,5/10 ce qui revient à dire que vous ne pouvez vous distraire que si vous avez bien travaillé.

De plus, il faut signaler que le casse-briques a une batte mobile en permanence ce qui rend ce petit jeu très difficile voire même

trop difficile pour des enfants âgés de 7 ans et plus.

Édité par : V.T.A.

Prix indicatif : DK, non communiqué



## Notre avis :

Mathex est un logiciel qui présente de manière claire les 4 opérations ; il faut noter l'effort fait pour égayer la présentation des exercices. Par contre, il serait peut-être utile de donner la solution d'une opération au bout d'un certain nombre d'essais infructueux, trois par exemple afin de ménager quelque peu les nerfs des tout premiers débutants.

**NOTE** 11/20