

AMSTAR

& **CPC**

MICRO-INFORMATIQUE
SUR AMSTRAD

PREVIEWS :

BATMAN
WEST PHASER
DRAGON SPIRIT
THE STRIDER
XENOPHOBE...

GRABUÉ
88

LISTING :
FUTUR
RACER

CONCOURS
TITUS

Mensuel n° 39 - Novembre 1989

M 2817 - 39 - 22,00 F



SOMMAIRE

6

**CONCOURS
PERMANENT**

7

REPORTAGES SALONS

12

ACTUALITE

16

LOGICIEL DU MOIS

18

**LISTING :
FUTUR RACER**

26

LISTING : VUMETRE

32

**APPRENS
A PROGRAMMER**

38

RESULTATS CONCOURS

39

CAO 3D

52

PREVIEWS

58

POSTER

60

BANCS D'ESSAIS

68

FANZINES

81

VEDIX (Suite)

86

**INITIATION
A L'ASSEMBLEUR**



90

TRUCS ET ASTUCES

95

**BANCS D'ESSAIS
(Suite)**

108

**LE COIN
DES AFFAIRES**

110

**SHINOBI :
QUELQUES CONSEILS**

114

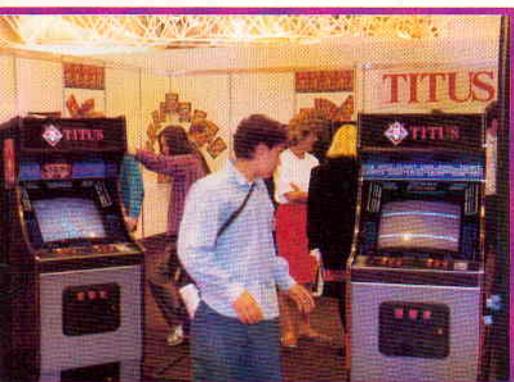
**OFFRE
EXCEPTIONNELLE
D'ABONNEMENT**

Couverture : Knight Force
de TITUS.
Poster : Carrier Command
de RAINBIRD.

THE PERSONAL COMPUTER SHOW VERSION 89

Décidément, il faut bien le reconnaître, les Anglais sont excellents dans l'organisation des expos "micros". L'édition 89 du PCS n'a pas failli à la tradition et l'on se prend à rêver d'une manifestation identique en France.

Welcome to the show ! Après avoir franchi l'entrée, le visiteur découvrait 3 halls dont l'un était entièrement réservé au ludique. C'est dans celui-ci que nous nous sommes le plus attardé, plus particulièrement à la recherche de produits susceptibles d'alimenter nos CPC dans les prochains mois.



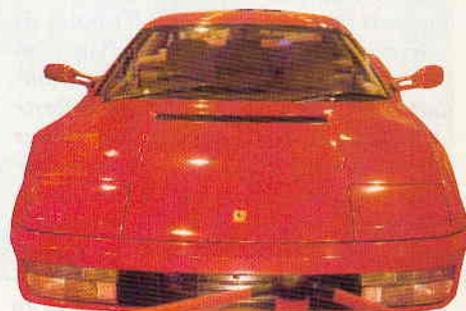
Titus a fait comme les Anglais : à fond sur les bécanes d'arcades.

S'il est vrai que l'Amstrad CPC n'est plus la machine favorite des développeurs et que, par conséquent, les jeux se font un peu plus rares, il n'y a pas lieu de s'inquiéter : certains éditeurs continuent à faire confiance aux quelques centaines de milliers d'utilisateurs que nous sommes. Les autres se retournent vers le marché plus porteur des 16/32 bits, y compris les compatibles PC, qui savent oublier par moment leur vocation business pour en faire voir de toutes les couleurs aux amateurs de jeux. Les consoles tentent également une percée, toujours difficile à cause du prix des jeux en cartouches. Néanmoins, elles possèdent des atouts capables de séduire ceux qui ne s'intéressent pas à la programmation mais



seulement au jeu. Konix, en particulier, propose une version "arcade" avec siège... Quelques éditeurs français étaient présents sur les stands. A l'image de la plupart de ses concurrents anglais, Titus avait aménagé sa salle d'arcade. Infogrames et Ubi Soft, sur des stands plus sages, exposaient leurs dernières nouveautés.

Chez les Anglais, on note un calendrier des sorties sur CPC assez fourni jusqu'à la fin de l'année. En tête, Activision, Ocean, Domark, Dinamic, MicroProse, Rainbow Arts, The Edge, Accolade, Magic Bytes, Gremlin, Level 9, Tynesoft, CDS, Hewson feront les pages d'actualité des prochains numéros de Amstar & CPC. Il faut souligner le progrès accompli par les équipes de développement qui nous offrent désormais des produits d'excellente qualité exploitant à fond l'architecture 8 bits de la machine. Il y en aura pour tous



Chez US Gold, l'héroïne est celle de Turbo Out Run.

les goûts : conversion d'arcades, jeux d'action, aventures, simulations sportives, réflexion.

Bien sûr, il y a des bruits qui courent tels l'abandon de la gamme CPC ou la mise sur le marché d'une console 8 bits, organisée autour d'un CPC très amélioré (dans les 2 cas, Amstrad applique la règle classique du "no comment") mais on doit reconnaître que, devant le parc installé (environ 2 millions de CPC), il faudrait être fou pour ne plus développer de soft sur cette bécane...



Le mini "drive in" d'Ocean où l'on découvrait la vidéo des futurs produits.

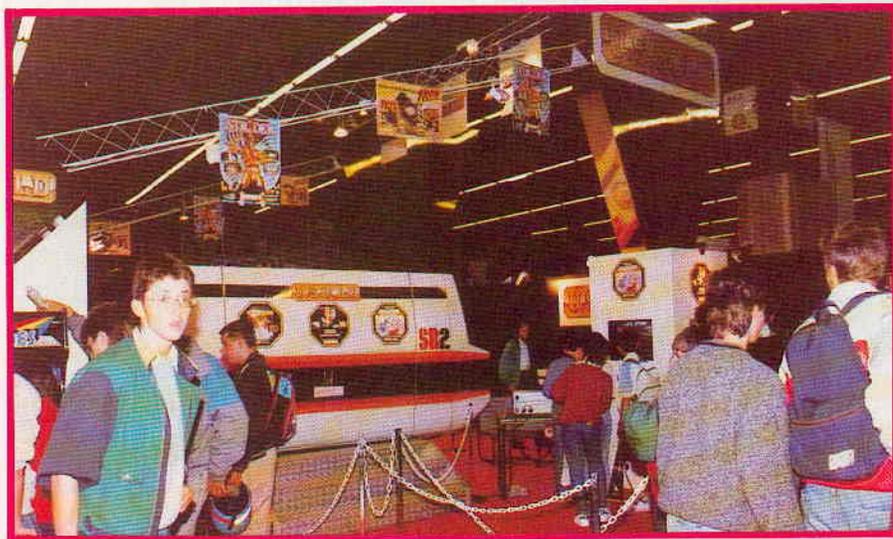
AMSTRAD EXPO 89 : UN PETIT SALON TRANQUILLE !...

Du 6 au 10 octobre derniers, Amstrad donnait rendez-vous à tous les fans de micro pour la cinquième édition d'un salon qui, traditionnellement, se déroulait au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Or, le samedi, à 11 heures ou à 15 heures, la foule était bien loin de s'amasser en une longue file interminable devant l'entrée du hall 3, comme ce fut le cas il y a trois ou quatre ans. Quelle pouvait être la raison de cette diminution du nombre de visiteurs ? Était-ce dû à l'orientation plus professionnelle que ludique choisie par Amstrad depuis deux ans ou au fait d'une concentration de salons informatiques en l'espace d'une semaine (dont un salon multi-machines...) ?



Quoiqu'il en soit, l'Amstrad Expo s'étendait sur une surface de 5000 m² avec une ouverture sur le salon Entreprenard, qui ne représentait pas grand intérêt pour tous les passionnés de CPC. D'ailleurs, ces mêmes passionnés sont ressortis avec une petite moue d'amer-tume au coin des lèvres. Certes, US Gold, Ocean et SFMI (avec toutes les marques qu'elle représente) étaient présentes avec un podium pour faire quelques animations et vous permettre de gagner de somptueux cadeaux ! Certes, ils avaient aménagé une magnifique salle d'arcades où vous pouviez vous déchaîner à sou-hait sur Cabal ou Chase HQ... (entre autres !). Bien sûr, Titus était également présent avec deux magnifiques Cadillac et tout un mur de jeux d'arcades... Mais où étaient tous les autres éditeurs de logiciels qui nous procurent, eux aussi, de très agréables heures devant nos CPC ? A noter que parmi la centaine de stands que réunissait ce salon, deux éditeurs d'éducatifs étaient perdus dans cet ensemble : il s'agit de Micro C, d'une part, et de Hatier Logiciels, d'autre part.

Et du côté de chez Amstrad, quoi de neuf ? Ce qui attirait évidemment le plus de jeunes était l'espace aménagé avec des CPC qui étaient tous équipés du tout nouveau Light Phaser accompagné de 6 jeux et qui est dorénavant livré pour tout achat de CPC. Vous trouverez d'ailleurs dans ce numéro un banc d'essai complet de ce Light Phaser. Par ailleurs, l'autre grand centre d'attraction était le tout nouveau clavier CKX 100 qui propose le mode Play Right permettant à chacun de jouer « juste » ! Pour un prix très modique, il propose 4 octaves, 7 mélodies résidentes en mémoire, 10 timbres différents (piano électrique, flûte, guitare, instruments à cordes...) et 28 rythmes avec



tempo réglable. Deux nouveautés sont encore à signaler outre la gamme des PC 1286 et 1386 qui, finalement, n'étaient pas présents à cette exposition : il s'agit d'une part, dans le domaine des loisirs, du vidéomatic VMC 100 proposé à un prix très compétitif, caméscope enregistreur proposant comme principale caractéristique sa facilité d'utilisation. D'autre part, pour le domaine professionnel, il était possible de voir le Télécopieur FX 9600 T, machine munie d'un combiné téléphonique ; à noter que l'homologation PTT en France n'est pas encore effective...

Pour conclure, disons simplement que nous avons trouvé cette expo 89 un peu tristounette et qu'il serait peut-être temps que les organisateurs de salon acceptent de se concerter pour ne faire éventuellement qu'un salon, mais un vrai !

SALON DE LA MICRO



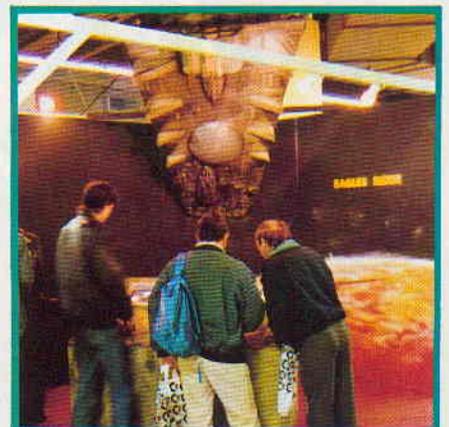
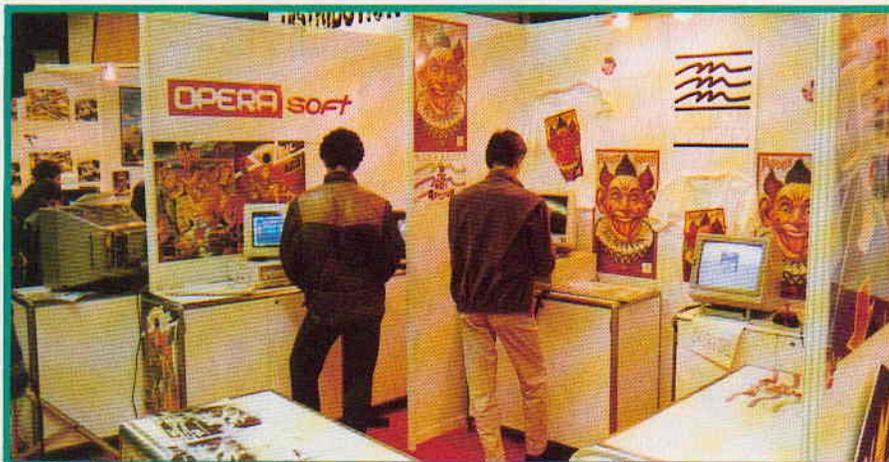
Les occasions de réunir les professionnels de la Micro sont légions. Il y a bien sûr l'Amstrad Expo (voir article dans ce numéro) et le Sicob, mais le premier n'a pas rempli les promesses que l'on mettait en lui et le Sicob est tout de même plutôt limité au domaine "pro". C'est donc l'ex Festival de la Micro, nouvellement Salon de la Micro, qui remplit le rôle de vitrine des activités ludiques et professionnelles sur micro-ordinateurs. Il serait d'ailleurs souhaitable que tous les participants et organisateurs s'entendent pour produire une "super expo" plutôt que des petits salons exigus. Enfin, pour ceux qui n'ont pu se déplacer jusqu'à Paris ou même jusqu'à l'Espace Champerret voici un aperçu de ce qui se trouvait là-bas : tout d'abord on ne pouvait faire un pas sans marcher sur un synthétiseur, et puisque chaque éditeur avait au minimum un ampli et les enceintes correspondantes, on peut imaginer l'ambiance sonore du Salon. D'autant que sur le stand Titus, en

plus des jeux présentés (Knight Force, Wild Streets...) sous forme de borne d'arcade, il y avait le Titus Band qui jouait en non-stop (ou presque !) et qui produisait lui aussi son quota de décibels. Chez Ubi Soft, qui réunissait pour l'occasion les éditeurs étrangers, on pouvait voir sur CPC une démo d'Iron Lord (oui, oui il va peut-être sortir !). Le seul autre produit CPC visible sur ce stand venait d'Accolade, il s'agissait de Test Drive II. Pour les autres nouveautés (et elles sont nombreuses) il vaut mieux se reporter à l'actualité.

Chez Sega le Magnum était l'objet d'un concours acharné sur l'écran d'Operation Wolf. A ce propos, ayant testé moi-même les réactions du Magnum il est préférable de nuancer l'avis émis dans le banc d'essai de ce numéro : sur le stand il n'y avait plus tous les problèmes rencontrés lors du test, nous attendons donc une nouvelle version du Magnum pour vous donner notre avis final. Nous vous avons

déjà présentés Maffia de Cosmic Software. Le jeu n'est pas encore tout-à-fait prêt et il est question d'une version fonctionnant avec le Magnum. Esat Software lui, présentait Stat Graph (voir banc d'essai dans ce numéro) qui est un logiciel graphique de représentation de données statistiques. Apprêtez-vous également à découvrir un nouvel éditeur de jeu : Ackerlight. Ce nom doit certainement évoquer quelques souvenirs à certaines personnes. Toujours est-il que Skywar est le prochain produit CPC que vous devriez découvrir : c'est un jeu d'arcade dans lequel vous pilotez un hélicoptère dans un premier temps puis vous affrontez à pied d'autres ennemis. A noter : ce jeu est l'œuvre de Luc & Hervé Guillaume qui ont déjà réalisé de superbes programmes pour Amstar & CPC. Enfin E.A.M. proposait Vector un logiciel de création de serveur avec possibilité de téléchargement.

Voilà c'est à peu près tout ce qui concerne le CPC qui n'était pas, il faut le dire, beaucoup représenté sur les stands.



US GOLD

Comme chaque année, la liste des logiciels devant sortir pour la fin d'année va être longue et, pour commencer, nous vous annonçons le retour de *Outrun* avec, en plus, tous les turbos à fond ! Au volant de votre bolide, *TURBO OUTFUN* nous promet un jeu plus rapide, plus puissant avec des graphismes recherchés. Les parcours qui vous sont proposés vous feront traverser les USA, à travers les villes grouillantes de monde, les déserts étouffants ou les montagnes glacées... Deuxième titre à étincelles chez US Gold avec l'arrivée sur vos écrans de *MOONWALKER* où vous disposez de 4 niveaux pour faire vos preuves dans votre pratique du jeu d'arcade. Tout en combattant les troupes de l'infâme Mr Big, vous devrez retrouver les différents morceaux de votre déguisement... En ce temps rapproché des fêtes, les compilations ne sont pas oubliées ; c'est pourquoi US Gold et Epyx proposent une compilation géante regroupant *The games winter edition*, *California Games*, *Impossible Mission 2*, *4X4 Off Road Racing* et *Streets Sports Basketball*.

US GOLD

Tour CIT - BP 64
3, Rue de l'Arrivée
75749 PARIS



Turbo Out Run



Beach Volley



Moonwalker

OCEAN

Pour les fêtes de Noël, Ocean annonce nombre de produits très forts. Pour commencer, vous verrez très bientôt *BEACH VOLLEY* vous permettant de faire des matchs en faisant le tour du monde ; pensez-donc ! Londres, New-York, Nassau, Le Caire, Sidney, Tokyo, Moscou, Paris...

Par ailleurs, il faut vous attendre à avoir le souffle coupé avec les trois logiciels suivants : tout d'abord, un peu d'action dans la peau d'Eliot Ness avec *LES INCORRUPTIBLES* où vous revivrez les années de la prohibition dans les années 20. Par ailleurs, vous avez encore certainement d'ancré en vous le souvenir d'Opération Wolf ; basé sur le même système, *OPERATION THUNDERBOLT* vous en promet de bonnes ! De plus, cette fois, vous emmenerez avec vous Hardy, un autre agent que vous avez rencontré lors d'un commando au Vietnam. Enfin, dans la série d'adaptation de jeu d'arcade, *CHASE HQ* vous propulsera dans une simulation de course en 3D, le tout au volant d'une Porsche Turbo...

OCEAN

Distribué par SFMI

HEWSON

Outre les programmes prévus pour terminer l'année, Hewson a aussi un grand changement à nous annoncer : en effet, Hewson a décidé de donner un coup de jeune à son logo et il s'est transformé en lézard... Pourquoi cette adorable bestiole ? Tout simplement parce qu'un lézard, c'est vif, intelligent et que ça s'enroule, ce qui est très pratique pour faire, par exemple, une jaquette «enroulée». Nous n'avons malheureusement pas encore d'exemple à vous montrer mais vous pouvez nous croire sur parole, c'est impressionnant ! Quant au prochain logiciel, il s'annonce comme étant très coloré avec un mélange de Pacman et de Skweek ; son nom ? *MAZEMANIA*. Par ailleurs, une compilation, *LES HITS DE NOEL*, est également prévue ; elle contiendra les titres suivants : *Uridium*, *Light Force*, *Cybernoid II*, *Eliminator*, *Exolon* et *Hydrofool*.

Distribué par SFMI

GREMLIN

Pour terminer l'année, Gremlin prévoit sur CPC un logiciel et une compilation. Avec *FOOTBALLER OF THE YEAR II*, vous retrouverez la suite de *Footballer Of The Year* qui avait enthousiasmé tous les passionnés de la simulation de foot. Quant à la compilation, elle ne contiendra pas moins de 12 titres et quels titres ! En effet, vous aurez : *Artura*, *Motor Massacre*, *Dark Fusion*, *Super Scramble*, *H.A.T.E.*, *Gary Lineker's Hot-Shot*, *Arcade Football*, *Skate Crazy*, *Techno Cop*, *Night Raider*, *Stormlord* et *Marauder*.

Distribué par SFMI



SFMI

Surveiller bien dès à présent les rayons préférés, c'est-à-dire micro, de vos grandes surfaces car vous ne tarderez pas à voir apparaître une opération lancée par SFMI qui va certainement rencontrer un vif succès ? En effet, que diriez-vous d'avoir sous vos yeux un choix de logiciels que vous pouvez examiner le temps que vous voulez tout en comparant les titres entre lesquels vous hésitez ? Ce sera dorénavant une chose possible avec la gamme *SELECTION PRESTIGE* qui vous proposera en libre-service tout un choix de logiciels et de compilations. Enfin, pour compléter le rayon, vous aurez en permanence une vidéo vous présentant des démos de certains des jeux en vente ; n'est-ce pas génial ?

SFMI

TOUR C.I.T. - B.P. 64 - 3, Rue de l'Arrivée - 75749 PARIS CEDEX 15



MICROCO- INFOS

Si vous êtes un passionné de l'émission *Samdynamite* qui est diffusée tous les samedis à 20h30 sur FR3, vous aurez l'heureuse surprise pendant un peu plus de deux mois de voir débiter l'émission avec 3mn de sketch interprété par des crocos que vous connaissez fort bien. En effet, *Ocean* et *Amstrad* se sont associés pour faire rire et familiariser les téléspectateurs au mode de la microloisir. Deux personnages pour remplir cette tâche : le *Croco Reporter* et le *Croco Présentateur* avec, en plus, un concours «A fond les manettes» sur le jeu de la semaine.

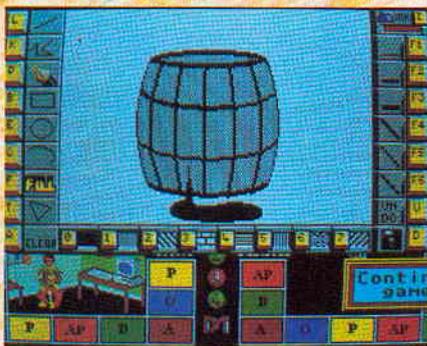
DOMARK

HARD DRIVIN' est un simulateur de conduite assez spectaculaire puisque la piste où vous circulez comprend des virages relevés, des ponts suspendus et même un looping. Vous observez le tout à bord de votre véhicule et si la vitesse est au rendez-vous, cela risque d'être impressionnant.

TOOBIN vous met dans une situation difficile : vous êtes installé sur une grosse bouée et vous devez franchir des obstacles au fil de l'eau qui s'écoule.

PICTIONNARY, on ne le présente plus, il est devenu presque aussi célèbre que Trivial Pursuit. Cette fois-ci vous allez produire vos petits dessins directement sur l'écran du CPC.

Distribué par Ubi Soft.



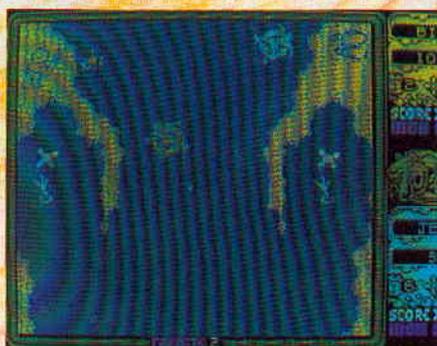
Pictionary (PC)



Test Drive II



Hard Drivin' (Spectrum)



Toobin (Spectrum)

MINDSCAPE

La première CAO arrive sur CPC. Non, il ne s'agit pas de Conception Assistée sur Ordinateur, mais de Cirque Assisté sur Ordinateur. En effet, vous êtes dans la peau d'un directeur de cirque obligé de trouver une importante somme d'argent s'il veut conserver son cirque. Pour cela tous les numéros du spectacle doivent être réussis afin de rapporter un maximum d'argent. Vous participez ainsi au plongeon, au jonglage, au lancer de couteaux, au trapèze volant, à la corde raide et au lancer de l'homme-canon. Mais à chaque épreuve, un méchant clown viendra vous mettre des bâtons dans les roues. Cela s'appelle **FIENDISH FREDDY'S BIG TOP OF FUN**.

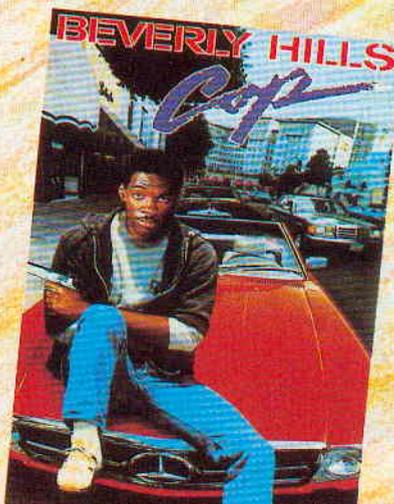
Distribué par Ubi Soft
1, rue Félix Eboué
94021 Créteil Cedex.

ACCOLADE

Si vous venez d'obtenir votre permis de conduire c'est le moment de tester vos capacités avec **TEST DRIVE II THE DUEL**. Dans ce logiciel vous piloterez une F40 ou une Porsche 959 et vous pourrez même faire la course contre l'ordinateur.

Et une petite virée sur un terrain de golf ça vous dit ? Eh bien, c'est parti avec **JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP** (c'est le titre !). En compagnie du maître vous allez affronter quelques joueurs plus ou moins expérimentés sur les plus beaux parcours du monde.

Distribué par Ubi Soft.



TYNE SOFT

Si je vous dit mélange d'action et d'humour pour un flic black, vous me répondez alors : **BEVERLY HILLS COP**. Vous avez raison, vous allez enfin pouvoir diriger Eddie Murphy et conduire sa Mercedes car Le Flic de Beverly Hills est annoncé sur nos micros.

Distribué par Ubi Soft.

Arcade

DOUBLE DRAGON

► Lorsque l'on passe toute son adolescence à traîner dans les rues d'une grande ville américaine, il arrive très souvent que l'on acquiert une certaine maîtrise dans le combat de rue, autrement dit on est vachement balèze pour la baston. C'est le cas de deux frères jumeaux, propres sur eux, qui se prénomment Billy et Jimmy.

Ces charmants bambins ont commencé leur entraînement à 12 ans et sont devenus maîtres dans leurs spécialités à 20 ans. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si la copine de Billy ne s'était faite enlever par Shadow Boss un affreux qui donnerait des cauchemars à Dark Vador.

Billy ne peut pas laisser faire cela (bien qu'il s'agisse du 1472ème kidnapping de Marion). Aussitôt dit, les deux frangins costauds, sont en tenue de combat.

Pourquoi en tenue de combat ? Parce que tout simplement il va y avoir de la bagarre.

Le méchant Shadow Boss ne veut bien sûr pas laisser le morceau à Billy. Il envoie donc ses hommes (et ses femmes) à la rencontre des deux héros afin qu'ils s'expliquent tous ensemble sur des sujets divers comme la politique extérieure du Guatemala et autres préoccupations basement matérielles.

Les adversaires rencontrés valent leur pesant de cacahuètes : il y a Lopar (ne dites pas : "C'est ça Lopar ?" ça le vexe énormément) une sorte de brute épaisse aux poings ravageurs et qui a tendance à lancer des caisses ou des bidons d'huile sur ceux qui lui cherchent

des noises.

Autre spécimen de la faune exotique qui orne les bas-fonds voici Abobo (ce qui veut dire "j'ai mal" en moldo slovaque) une espèce de géant chauve plutôt adapté au concassage en règle des moustiques qui tournent autour de lui, plutôt qu'à la réflexion métaphysique sur les écrits de Kant.

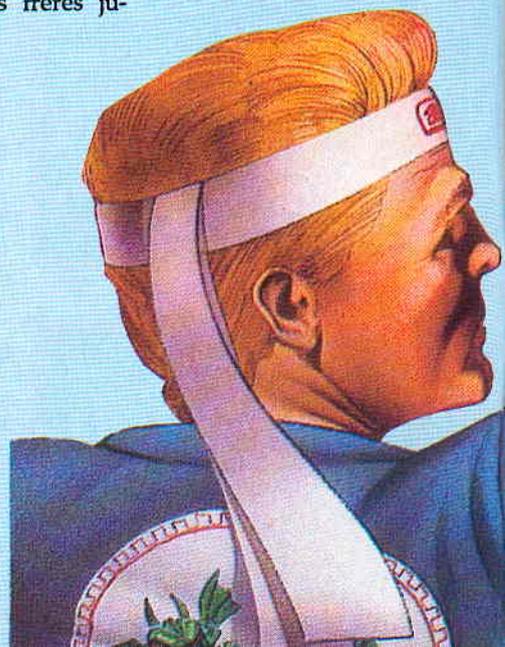
Poursuivons avec Williams qui sait aussi bien se servir de ses pieds que des différents objets (couteaux, battes de baseball), il est particulièrement dangereux lorsqu'il vous attaque par derrière et qu'il s'empare de votre arme.

Les dames ne sont pas absentes grâce à une charmante représentante : Linda. Blonde, élancée et mince, il ne faut pas se laisser subjugué par ses attraits car elle possède un fouet et elle sait s'en servir, la bougresse.

Chintai lui, est certainement aussi entraîné que les frères ju-



講



演



meaux. Alors, méfiance...

Enfin le dernier adversaire remarquable, c'est le chef.

Il est grand, lourd et possède une mitrailleuse qu'il ne rechigne pas à employer face à ses ennemis.

Durant les cinq niveaux du jeu il faudra taper, cogner et lancer. En effet, même si au départ, vous ne possédez que vos petits poings pour vous défendre, il est ensuite possible de ramasser des battes de baseball, des bidons d'huile, des couteaux et des caisses.

(N'oublions pas le fouet de Linda). Comme si tout cela n'était pas assez difficile voilà que le temps s'en mêle et il faut impérativement finir un niveau avant que le compte à rebours n'ait atteint le zéro...

Édité par : Melbourne House

Prix indicatif : K7,99 F - DK, 149 F

Notre avis :

Une fois de plus, on peut constater que la qualité d'un jeu d'arcade ne se mesure pas à l'exactitude de la copie des graphismes d'origine.

Dans le cas présent, c'est l'option jeu à deux qui offrait un grand intérêt.

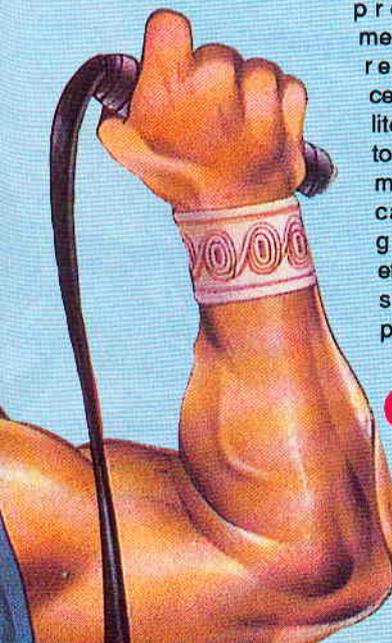
Loué soient les programmeurs, ils ont respectés cette possibilité et ils ont tout de même réussi à caser du graphisme et des tas de sprites en plus.



有

NOTE

16/20



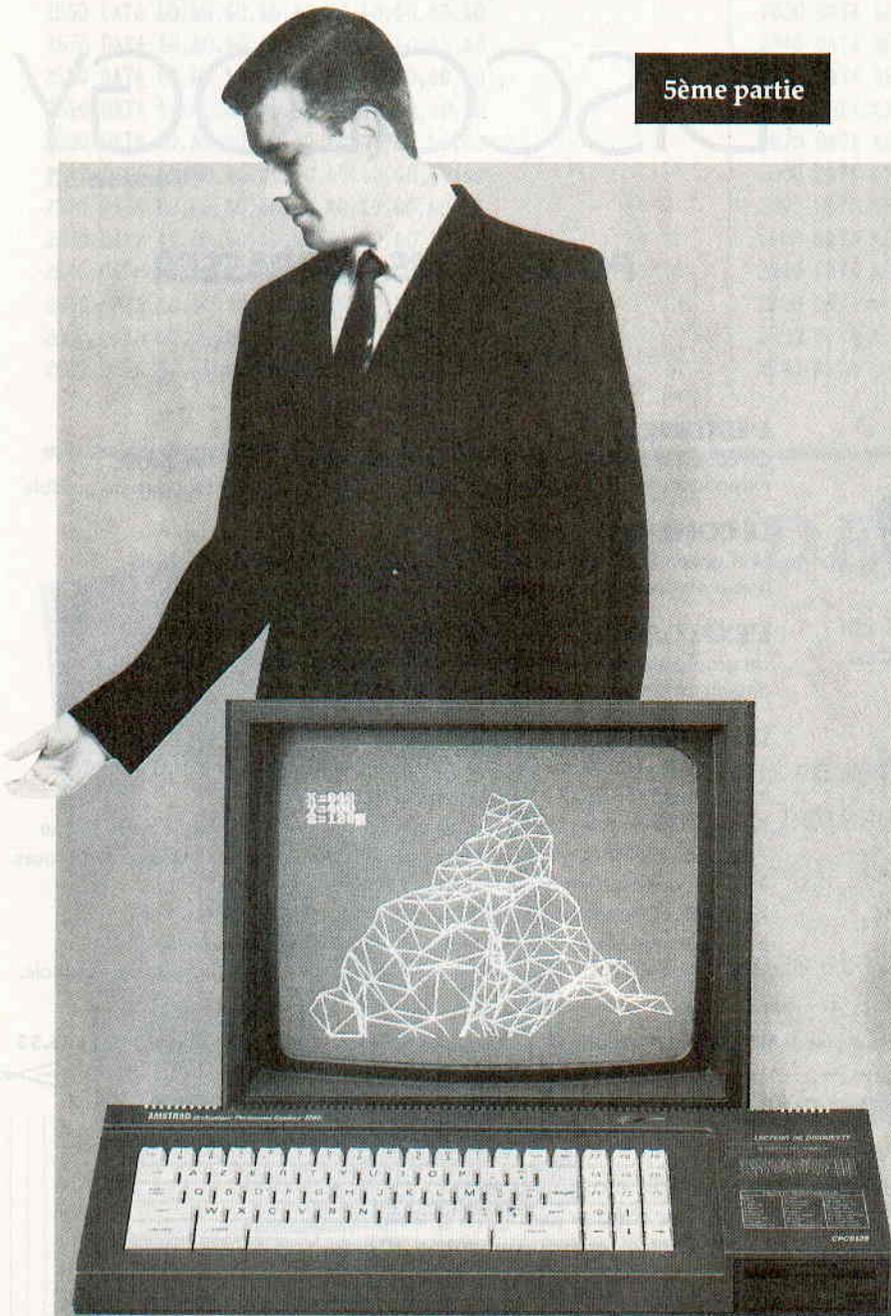
APPRENONS A PROGRAMMER

5ème partie

Vous connaissez déjà au moins un peu le Basic, et vous venez d'assimiler les principes d'une méthode qui va vous permettre de passer à la vitesse supérieure. Mais vous ne parviendrez à maîtriser la programmation en BASIC que par l'acquisition d'un minimum d'expérience :

- en approfondissant votre connaissance et votre pratique du langage
- en parvenant à une certaine familiarité avec le système qui utilise ce langage.

Quels sont les éléments de cet apprentissage ?



AUX SOURCES DU SAVOIR

Il s'agit d'en appréhender peu à peu toutes les possibilités, les limites, les contraintes. Pour beaucoup d'entre vous, la seule source utilisable est le dictionnaire BASIC du manuel fourni avec le CPC. Bien sûr, c'est surtout un dictionnaire, commode certes pour trouver rapidement la syntaxe et les contraintes d'une instruction ; étudiez cependant attentivement les exemples fournis, et les compléments en fin d'ouvrage. Il existe d'autres bouquins sur le BASIC Amstrad, chez Micro-Application, Sybex et PSI.

PRATIQUE DU LANGAGE

Comment acquérir rapidement de l'aisance dans l'utilisation du BASIC ? En lisant beaucoup, en essayant de comprendre, et en appliquant ce qu'on pense avoir compris ; c'est parfois là qu'on s'aperçoit qu'il fallait comprendre autre chose, mais ce n'est pas du temps perdu...

Lire quoi ? Les livres que je viens de citer et les revues consacrées à l'Amstrad. La plupart de ces dernières sont essentiellement orientées sur les jeux du commerce. A ma connaissance, seule votre revue préférée réserve régulièrement une place importante à des listings et à des articles sur tel ou tel problème de programmation.

• Profiter de l'expérience des autres

- Lisez les articles de fond, ou les séries, consacrés à un sujet déterminé. Ces articles très pédagogiques sont illustrés d'exemples et accompagnés de démos largement commentées. Profitez-en : analysez ces démos à la lumière des explications de l'auteur, décortiquez la façon dont elles sont construites.

- Si vous trouvez dans les revues des listings bien structurés et documentés, cherchez à les comprendre, à reconstituer la pensée de l'auteur ;

- la structure générale du programme,
- le pourquoi de certaines commandes ou séquences d'instructions,
- et surtout la manière dont l'auteur a traduit en BASIC les grandes fonctions du programme.

Si certains sous-programmes vous paraissent particulièrement originaux et efficaces, tapez-les pour vous en resservir à l'occasion. Il peut arriver qu'à la lumière de vos connaissances du moment, vous estimiez que telle routine ne doit pas pouvoir fonctionner comme l'auteur semble le prévoir ; saisissez-la et lancez-la ; en constatant qu'elle effectue bien le boulot qu'elle est sensée faire, cherchez à comprendre pourquoi : c'est que quelque chose vous avait échappé, et il y a là une occasion à ne pas perdre d'assimiler de nouvelles astuces.

Un truc pour mieux s'y retrouver dans un listing : parcourez-le en marquant d'un coup de Stabilo :

- les GOSUB et GOTO (sans oublier les GOTO implicites après THEN ou ELSE),
- les Nos des lignes qu'ils appellent.

Et si les sous-programmes ne sont pas séparés par des lignes de REM, délimitez-les par un trait de crayon.

- La rubrique «Trucs et astuces» ou «Courrier des lecteurs» est également une source précieuse d'informations sur des sujets rarement traités dans les bouquins.

Notez les références (page, n° de revue ou titre du livre) des routines et astuces dont vous pourrez avoir besoin par la suite, mais que vous n'avez pas le temps de saisir. S'il s'agit de revues ou de bouquins qu'on vous prête, photocopiez les pages intéressantes. Constituez un dossier avec ses notes et photocopies.

Tout ceci dans l'hypothèse où vous êtes isolé. Il est évident que des échanges d'idées avec d'autres passionnés,

notamment au sein d'un club, rendent l'apprentissage plus facile et plus agréable.

• Expérimenter soi-même

Si pour résoudre un problème donné vous disposez de quelques éléments, mais avec un doute sur le résultat exact fourni par la séquence d'instructions envisagée, pourquoi ne pas demander gentiment à la bécane de vous dire ce qu'elle en pense ?

Ecrivez un petit programme-essai de quelques lignes (comme ceux qui servent d'illustration aux instructions BASIC dans le manuel) et lancez-le. Si ça marche, votre idée était la bonne. Si ça ne donne pas le résultat prévu, mais sans message d'erreur, c'est que vous aviez mal interprété la signification des instructions utilisées ; forcez-vous alors de bien l'assimiler, en la précisant au besoin par modification du programme-essai. Si enfin vous obtenez un message d'erreur, vous êtes désormais armé pour l'interpréter et rectifier le tir.

Si cette expérimentation vous dévoile des notions inattendues, notez-les soigneusement et sauvegardez les bouts de programme correspondants ; ça peut toujours resservir.

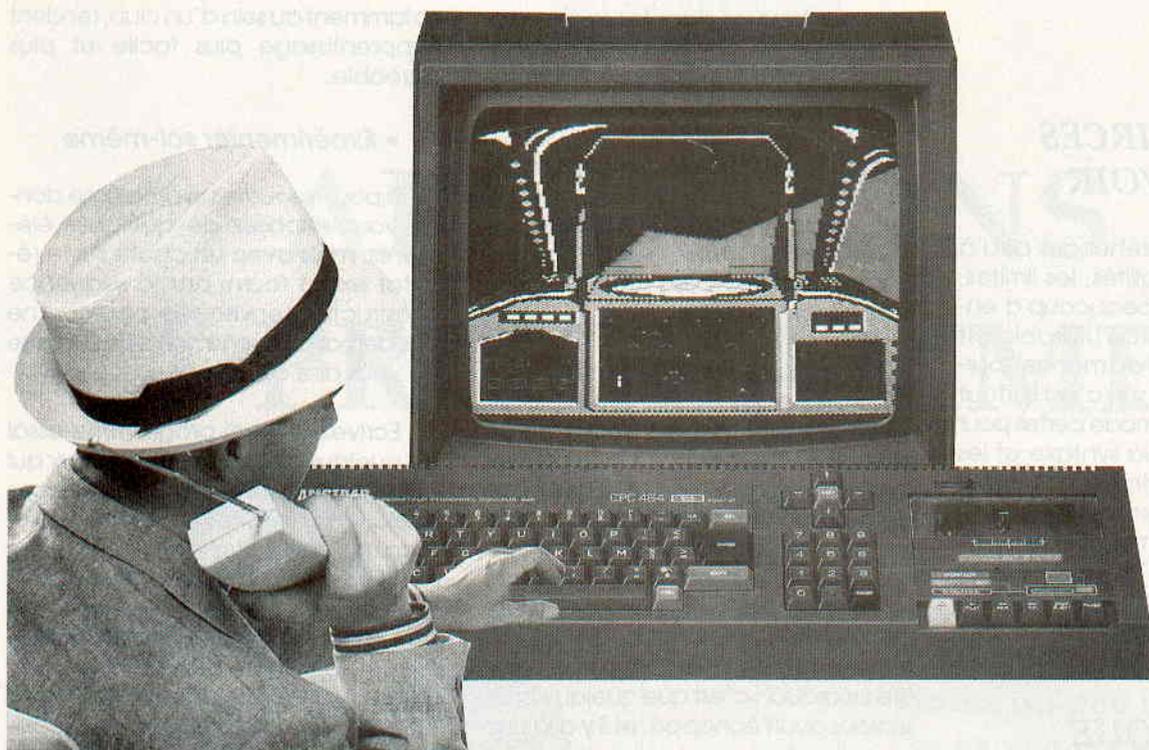
• Utiliser au maximum l'existant

En suivant ces conseils, vous disposez peu à peu d'un dossier de références et d'une bibliothèque sur cassettes ou disquettes, de programmes ou sous-programmes, de démos, de RSX, de vos propres programmes-essais, de DEF FN, etc..., correspondant à vos centres d'intérêt.

Cela vous permettra de comparer les différentes méthodes qui aboutissent à un même résultat, en ce qui concerne :

- la facilité de programmation et le temps de saisie,
- le temps d'exécution,
- l'encombrement en mémoire.

Cela vous permettra surtout, lorsque vous aurez à résoudre un problème, de disposer immédiatement de



la solution, sous forme d'un sous-programme prêt à l'emploi ou facilement adaptable, ou sous forme d'un savoir-faire, d'une manière particulière de programmer.

Si vous envisagez de proposer votre chef-d'œuvre à une revue, n'oubliez quand même pas de rendre à César ce qui est à Jules, en indiquant la source de vos emprunts éventuels. Cela fait plus propre...

CONNAISSANCE DU SYSTEME

Travaillant en BASIC, vous n'avez pas besoin d'être aussi calé sur le fonctionnement intime de la machine que ceux qui programment en Assembleur. Quelques notions minimales sont néanmoins profitables.

• Structure de la mémoire

Pour les principes de base indispensables, je vous conseille de lire ou de relire «Les notions en mémoire», de M. Archambault, dans CPC N° 34.

• Gestion de l'espace mémoire

Lorsque vous écrivez de «gros» programmes (au moins 15 à 20 K), vous vous rendrez compte que le programme et ses variables peuvent se sentir gênés aux entourures dans la quarantaine de K disponible sous BASIC (42 252 octets sur le CPC 6128, soit 41,3 K).

• *Encombrement du programme* : donné par la commande CAT (arrondi au nombre de K supérieur), ou par PRINT 42252-FRE(0) Juste après LOAD (plus précis).

• *Encombrement des valeurs des variables* :

- 5 octets en réel,
- 2 octets en entier,
- 3 octets en chaîne (+ 1 octet par caractère pour la chaîne),
- + 1 octet par caractère pour le nom de la variable,
- + 1 octet pour le type,
- + quelques octets supplémentaires dans le cas des variables indicées.

Ces quelques octets sont négligeables devant ceux occupés par la valeur de la variable.

Exemples :

- aI(10,50) occupera $11 * 51 * 5 = 2805$ octets.

Moralité : en numérique, n'utilisez des variables réelles que lorsqu'elles sont indispensables, et adoptez le type entier par défaut (DEFINT a-z).

- a\$(10,50) occupera $11 * 51 * 3 = 1683$ octets pour la matrice, et dans l'hypothèse d'une longueur moyenne de 20 caractères pour les chaînes, $11 * 51 * 20 = 11220$ octets de plus, soit 12,6 K en tout !

De plus, si votre programme charge souvent la valeur des variables chaîne (indicées ou non), il y a accumulation des valeurs mortes dans la mémoire. Le système fait lui-même le ménage, mais seulement quand la mémoire est pleine, et le vidage des poubelles (GARBAGE) peut bloquer le programme pendant un moment...

• *Tampon réservé aux fichiers ASCII* :

OPENOUT et OPENIN ouvrent un tampon de 4 K (supprimé par CLOSEOUT ou CLOSEIN). Pensez-y !

• *SYMBOL AFTER réserve 8 octets par caractère en-dessous de 240.*

SYMBOL AFTER 32 réservera (240 - 32)
* 8 = 1 664 octets.

Deux cas peuvent se présenter :

Tout ce que vous avez prévu tient dans la mémoire, mais vous ne voulez pas laisser au système l'initiative de faire le ménage des valeurs mortes, avec blocage périodique du programme.

Comme vous l'a conseillé M. Archambault, il faut alors gérer vous-même le Garbage, par un PRINT FRE(«») à intervalles brefs et répétés, les interruptions étant alors imperceptibles. Oui, mais si vous ne désirez pas afficher la mémoire disponible à l'écran ? Il suffit alors d'interdire tout affichage pendant l'exécution du PRINT FRE(«») et de le rétablir aussitôt après, au moyen des caractères de contrôle 21 et 6 respectivement.

Exemple :

```
10 EVERY 1000, 0 GOSUB 10000
```

```
.....  
9999 ' Routine Garbage  
10000 PRINT CHR$(21);FRE(" ");CHR$(6);:  
RETURN
```

NOTA : ce truc du blocage de l'affichage est également bien utile dans une routine de traitement d'erreurs, lorsque vous voulez supprimer l'affichage du message standard «<Fichier> not found», afin d'y substituer un message de votre cru.

Exemple :

```
10 ON ERROR GOTO 100  
20 GOSUB 80:GOTO 50  
30 a$="AMSTRAD"  
40 OPENOUT «foto»:WRITE #9, a$:  
CLOSEOUT  
50 FOR I=1 TO LEN(a$) : b$=MID$(a$,I,  
1):PRINT b$:NEXT I  
60 END  
70 '-----  
80 PRINT CHR$(21):OPENIN «foto»:INPUT  
#9, a$:CLOSEIN:PRINT CHR$(6):  
RETURN  
90 '-----  
100 IF ERR=32 AND DERR=146 THEN  
PRINT CHR$(6) : «Le fichier n'existe  
pas»:  
RESUME 30
```

Vous ne pouvez logger en mémoire le programme et toutes ses variables. Le seul recours est de découper le programme général en plusieurs petits programmes, chargés en mémoire au moment de leur emploi (y a des fri-meurs qui parlent alors de splittng).

2 méthodes :

- le premier programme chargé appelle par RUN le suivant, qui lui-même appelle le prochain, etc...
- un programme-talon reste en permanence en mémoire ; les autres programmes lui sont accolés chacun son tour par CHAIN ou CHAIN MERGE.

ATTENTION : ces 3 commandes n'ont pas les mêmes effets

- RUN retourne au mode de calcul par défaut et au type de variable par défaut assignés par l'allumage de la bé-cane ou un Reset (radans et réel), à redéfinir éventuellement dans le programme lancé par RUN. Toutes les variables et les fonctions utilisateur (DEF FN) sont annulées.
- CHAIN annule seulement les variables et fonctions utilisateur.
- CHAIN MERGE n'annule rien du tout, permettant ainsi l'utilisation par le programme appelé de variables et de fonctions utilisateur définies par le programme appelant.

NOTA :

- Dans les 3 cas, les redéfinitions de caractères (SYMBOL AFTER et SYMBOL), les redéfinitions de touches (KEY et KEY DEF) et les paramètres d'affichage (INK, PEN, PAPER et MODE) sont conservés.

- Avec RUN, le programme appelé se substitue en totalité au programme appelant. Avec CHAIN et CHAIN MERGE, seules les lignes du programme appelé dont les Nos sont identiques à ceux du programme appelant remplacent ces dernières. Avec ces deux commandes, il est possible :

- d'effacer tout ou partie des lignes du programme appelant (qui ne seraient pas écrasées par des lignes du programme appelé, par exemple)

- de préciser à quel N° de ligne doit reprendre l'exécution du programme après la commande CHAIN ou CHAIN MERGE (par défaut, à l'instruction suivante, qu'elle soit présente avant ou après la fusion) ; RUN N° de ligne n'est pas accepté en mode programme, seulement en mode direct.

- CHAIN MERGE permet de fusionner au programme en mémoire un programme BASIC classique ou sauvegardé en ASCII. Il permet également, et c'est son intérêt majeur, de fusionner un fichier ASCII composé de lignes BASIC, écrit par un programme, par OPENOUT et PRINT#9 ; si on utilise WRITE#9, on obtient, au moment de la fusion, le message «Direct Command Found» ; c'est vraiment bizarre, mais c'est comme ça. Cette instruction nous permet de profiter, sous BASIC, de toutes les perspectives des générateurs de programmes et des programmes auto-modifiables.

- MERGE présente bien sûr la même possibilité, mais il n'est vraiment intéressant qu'en mode direct ; si cette instruction est utilisée en mode programme, l'exécution du programme appelant ne peut être poursuivie après la fusion.

Guy DUBUS

GAGNER AU LOTO

un rêve qui peut devenir
réalité avec

LOTO - MATIC

le programme qui vous révèle
tout ce que vous devez savoir
pour :

- trouver facilement les numéros qui ont le plus de chance de sortir
- établir scientifiquement les grilles les plus performantes grâce aux tests du Lotoscope
- contrôler sans peine les résultats de vos jeux

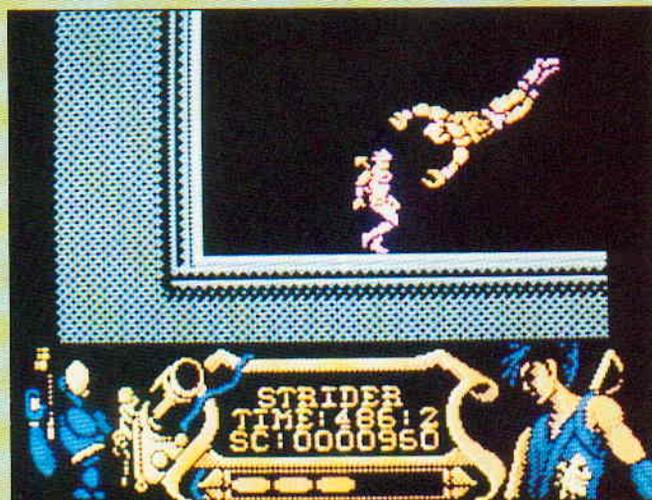
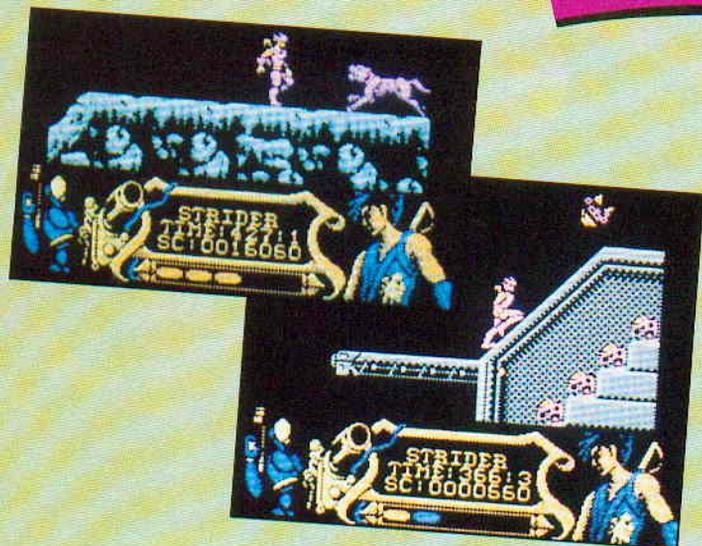
Editions écran et imprimante

Documentation détaillée
+ CADEAU contre 4 timbres

INFORMATIC Applications

B.P. 78 - 67800 BISCHHEIM

Tél. 88.33.58.85



THE STRIDER

Arcade

► Pour vous mettre dans de bonnes conditions avant l'entrée dans le long et rigoureux hiver qui se prépare, voici un logiciel qui vous transporte carrément à Moscou. Après avoir revêtu votre combinaison de combat N°4 doublée en laine de verre, vous voici prêt, vous Hiryu, grand guerrier du futur, à affronter et à anéantir le Grand Maître pour éviter à tout prix que le monde tout entier ne se retrouve aux mains des Russes.

Après avoir atterri sur le terrain où doivent se dérouler les affrontements, vous devez réagir immédiatement contre les premiers ennemis qui se précipitent sur vous. Heureusement pour vous, vous êtes équipé d'une arme super puissante, une épée-laser qui a la particularité d'avoir un mouvement enroulant. Il faut savoir que vos ennemis ne sont pas tous sur la terre ferme et qu'il vous faudra sauter à bon escient pour les toucher sans être vous-même atteint car le moindre contact avec l'un d'entre eux vous

coûtera très cher en énergie ! Tout au long de votre progression, il faut faire très attention aux particularités du terrain car, à certains moments, il vous faut sauter en effectuant un magnifique saut périlleux tandis qu'à d'autres, il vous suffit d'utiliser vos capacités à vous accrocher aux murs pour les escalader ou à sauter pour vous accrocher, en parfait acrobate...

Le premier «monstre» coriace du premier niveau demande plusieurs coups d'épée avant d'accepter de disparaître mais, attention, à cet instant, vous devez courir à toutes jambes car sinon vous allez vous faire écraser par un mur de flammes. Quant au passage au second niveau, il est sanctionné par la destruction d'une chenille armée d'une redoutable épée. Vous passez alors au niveau supérieur où vous faites la connaissance de charmants «toutous» aux dents longues et acérées. De même qu'au premier niveau, vous pouvez trouver des bonus qui, par exemple, vous entourent d'une boule protectrice pendant quelque temps. Enfin, sachez qu'à cet instant, vous êtes encore loin de la fin de votre supplice, car le logiciel ne comporte pas moins de 5 niveaux.

Édité par : CAPCOM
 Prix indicatif : K7, 99F
 DK, 149F

Notre avis :

Bien que The Strider ne soit encore qu'une préversion, nous pouvons quand même vous dire que si les graphismes, et en particulier les décors, sont un peu tristes ou nus (nombre d'écrans du jeu ont beaucoup de noir...), il faut noter que le personnage possède une animation de très bonne qualité ce qui nous permet d'avoir une multitude d'attitudes qui, en plus, sont très esthétiques. A noter que la difficulté du jeu semble relativement importante.





BATMAN

Arcade

► La Batmania ne va pas tarder à frapper une nouvelle fois ! En effet, nous vous présentons ce mois-ci une pré-version de Batman vue sur nos écrans de CPC. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'à première vue, ce logiciel semble vraiment très bien...

Faisons d'abord un petit rappel de l'histoire pour tous ceux qui n'ont pas vu le film et qui ne possèdent pas encore le tee-shirt. Le logiciel a décidé de reprendre les scènes les plus frappantes du film, le tout se déroulant sur 5 niveaux. Tout commence dans les dédales de l'usine de produits chimiques Axis où Batman doit tout faire pour sauvegarder l'ordre et la loi. Dans ce décor, vous allez devoir affronter Jack Napier, homme de main du roi de la pègre Carl Grissom, ainsi que tous ses petits copains (et, croyez-moi, ils sont nombreux !). Pour sortir vainqueur face à toutes ces attaques, vous avez plusieurs solutions : vous pouvez tirer dans le tas mais, attention, ils sont aussi très rapides et il faudra donc savoir se baisser à temps pour éviter leurs tirs ; par ailleurs, il faut souvent utiliser le grappin qui permet de ne pas utiliser les escaliers et de réussir ainsi à surprendre l'ennemi (à noter que vous pouvez lancer votre grappin de façon verticale bien sûr, mais également de manière oblique ; attention dans ce cas, il faut bien trouver la diagonale sur le joystick !). Enfin, toujours pour éviter les escaliers et se déplacer plus vite, vous pouvez descendre directement d'un étage ; là encore, faites bien attention à la hauteur de la «marche» car si vous êtes déjà endommagé et que vous tombez de très haut, je ne donne pas très cher de votre peau !... Tout ceci bien sûr ne concerne que le premier niveau du jeu. Ensuite, il va falloir déjouer tous les plans diaboliques du Joker, que ce soit au volant de la Batmobile ou aux commandes de la Batwing pour essayer de se réfugier dans la Batcave.



Mais l'histoire ne s'arrêtera pas là ! Car il ne faut pas oublier que Batman est excessivement sentimental et qu'il réagit immédiatement dès que l'on ose toucher à un seul des cheveux de la jeune et jolie journaliste répondant au doux nom de Vicki. Je crois même qu'il serait capable d'escalader une cathédrale pour tenter l'impossible...

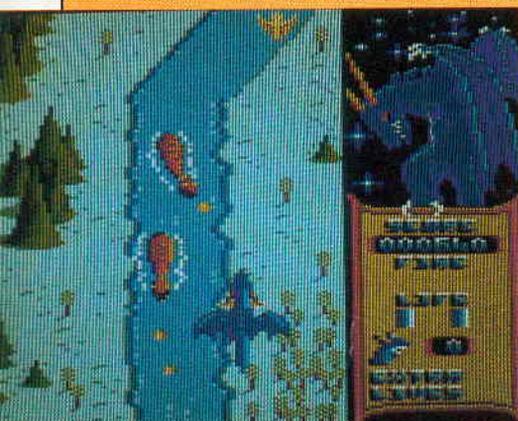
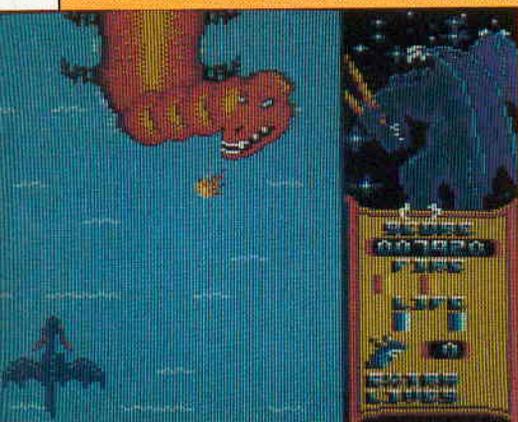
Édité par : OCEAN

Prix indicatif : K7, 99 F ; DK, 149 F

Notre avis :

Si vous voulez un conseil, surveillez bien la sortie de Batman car vous aurez sans doute envie de passer un moment en sa compagnie. En effet, les graphismes sont travaillés et colorés ; quant à l'animation, elle s'avère de très bonne qualité et rend le jeu très agréable à utiliser.





Arcade

► En général le dragon c'est plutôt une bestiole peu recommandable dans les jeux vidéo : il retient souvent une princesse prisonnière contre son gré. Cette fois-ci est une exception car le héros est un dragon. Oui, oui un vrai dragon avec les écailles, les ailes et les flammes. Puisque nous sommes entre nous, je peux vous avouer que le dragon héros n'est en fait qu'un vulgaire prince transformé pour la circonstance afin d'aller au secours d'Alicia sa printanière princesse et promise. Le seul véritable problème est posé par la personne ou plutôt la créature qui a kidnappé Alicia : il s'agit d'un démon répondant au doux prénom de Dawell. Et le Dawell en question doit être bougrement en pétard contre le prince dragon parce qu'il faut voir ce qu'il lui balance sur la tronche si j'ose m'exprimer ainsi : des chauves-souris, des créatures innombrables et plus encore. Donc après transformation le dragon s'envole vers de nouvelles aventures : il volète de-ci, de-là au-dessus d'un paysage bucolique (frénétique) avec de petites collines et des étendues d'eau. Mais bientôt, quelques monstres émergeant des lacs commencent à assaillir le héros dragon d'une multitude de tirs meurtriers. La pauvre bête ne doit son salut qu'à un superbe virage sur l'aile et il peut ensuite contre-attaquer

grâce à son tir multiple. Ah oui il vaut mieux expliquer ce qui se passe : à chaque fois que le dragon tire il y a deux projectiles qui sont lancés : un tout droit et un autre vers le sol, ce qui permet d'atteindre les diverses créatures et également de détruire les œufs bleus et rouges. Ces œufs contiennent des armes supplémentaires ou bien de l'énergie. Parmi les armes intéressantes, il y a des flammes à longue portée et des petits missiles à tête chercheuse qui se précipitent sur vos adversaires. Il faut surtout récupérer les œufs bleus portant un trident, car ils permettent d'augmenter le nombre de têtes du dragon : d'abord deux puis trois. Ceci combiné avec les armes supplémentaires peut s'avérer redoutable; classiquement, chaque tableau se termine par l'affrontement avec une énorme créature : dragon, crapaud, squelette, araignée, etc. Dragon Spirit n'apporte rien de nouveau quant au scénario puisque l'on pourrait remplacer les dragons par des vaisseaux spatiaux. En fait, ce sont les paysages et les graphismes qui sauvent Dragon Spirit de la banalité. Ceci dit le jeu reste très agréable à utiliser.

Édité par : DOMARK
 Prix indicatif : K7, 99 F
 DK, 149 F



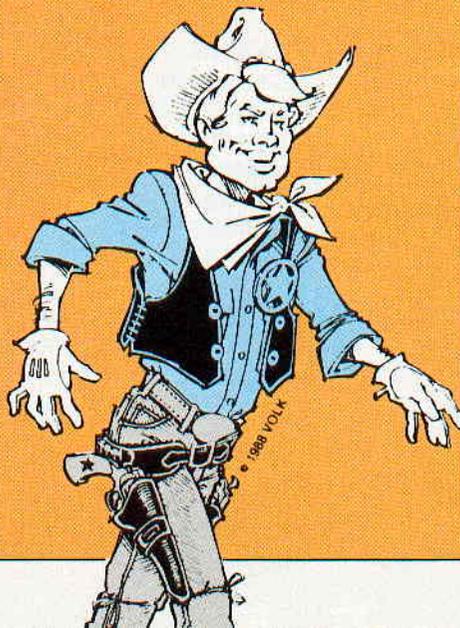
WEST PHASER

Arcade

Sans aucun doute, West Phaser fait partie des quelques événements importants que vous attendez pour cette fin d'année. Avant de pouvoir vous présenter un banc d'essai complet de ce nouveau concept qui s'annonce comme étant révolutionnaire, voici un « pré-test » sur une « pré-version ». Pour commencer, avant toute utilisation, commencez par tourner, retourner et soupeser le phaser qui présente véritablement un nouveau look par rapport à tous ceux qui existaient déjà pour les micros. Avec ce phaser, vous avez une bonne prise en main et sa ligne vous transforme immédiatement en cow-boy. C'est bien évidemment dans cette peau de justicier de l'Ouest que vous êtes convié à vous glisser pour partir à la recherche des plus grands bandits de l'Ouest Américain dans West Phaser. Avant toute opération, vous devez soigneusement calibrer votre phaser ; je fais ici une parenthèse pour vous signaler que le mot « soigneusement » n'est pas trop fort. En effet, vous constaterez qu'il est très facile d'avoir une déviation assez importante entre le point que vous visez à l'écran et le point d'impact qui apparaît à l'écran... Pour obtenir de meilleurs résultats, il vous faudra prendre des précautions : tout d'abord, soyez très précis dans votre calibrage et jouez ensuite à la même distance de votre écran que lorsque vous avez effectué le calibrage ; ensuite, apprenez à tenir correctement votre phaser pour avoir le tir le plus efficace possible. Pour cela, il faut que le canon de l'arme soit bien horizontal et tout l'art pour viser correctement s'obtiendra par la pratique. Enfin, la réponse du phaser sera plus ou moins précise en fonction de la luminosité de votre écran et, là, ce sont vos différents essais qui vous donneront la meilleure réponse. Venons-en maintenant au jeu en lui-même ; après avoir choisi le nombre de vos partenaires (vous pouvez être jusqu'à 6 joueurs), vous choisissez l'une des 6 têtes qui sont mises à prix. Vous pourrez constater que la mise à prix de chaque bandit est différente et que, par consé-

quent, les plus chers seront aussi les plus coriaces. Après un rapide voyage jusqu'à l'état où se trouve votre hors-la-loi, vous vous retrouvez dans le lieu stratégique de toute capture dans l'Ouest Américain, j'ai nommé le saloon. A partir de cet instant, vous avez intérêt à avoir les yeux partout et à posséder de très bons réflexes... Les tirs viennent aussi bien du balcon que du bar ou des côtés ; mais, faites attention quand même à ne pas tirer sur le pianiste ou sur la chanteuse ! De plus, il ne faut pas tirer à tort et à travers car les munitions ne sont pas illimitées ; heureusement, vous aurez parfois la possibilité de refaire un plein. Si vous échouez dès ce premier tableau, ce sera le départ immédiat vers le paradis des justiciers, sinon l'aventure continue... Doté de graphismes fouillés et de bonne qualité ainsi que d'une animation digne de ce nom, West Phaser semble voué à un avenir prometteur. Nous ne pouvons vous renseigner de façon précise sur le degré de difficulté du logiciel car la preview était très rapide, plus rapide que dans sa version finale, nous a-t-on assuré. Il restera à voir dans la version finale si le calibrage du phaser demandera encore autant de précision et de précaution.

Édité par : LORICIEL
Prix indicatif : 349 F



PREVIEW

XENOPHOBIE



Arcade

► Ceux qui fréquentent les salles de jeu d'arcade doivent déjà connaître ce jeu de Bally Midway qui s'appelle aussi Xenophobe. Le thème de ce jeu est tellement simple qu'il tient en trois mots, enfin, n'exagérons rien, en trois lignes... La planète, une fois de plus, est fortement menacée par une multitude d'aliens ; la seule solution à adopter pour qu'il n'y ait absolument plus aucun danger est de les détruire tous sans aucune restriction. Pour remplir cette mission, vous avez le choix : ou vous le faites tout seul car vous êtes le plus fort, le plus beau et le plus invincible (ou tout simplement vous êtes tout seul), ou vous jouez à deux. Dans ce cas, la moitié horizontale supérieure de l'écran représentera le terrain d'action du premier joueur et la moitié inférieure sera le lieu d'action du second joueur. Afin de rendre

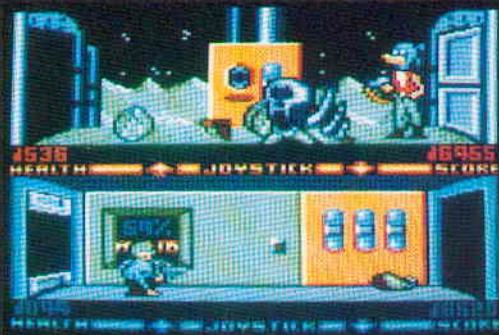
le jeu plus diversifié, vous pouvez choisir l'aspect du personnage que vous interprétez parmi neuf personnages. Une fois que cette petite formalité est remplie, il ne vous reste plus qu'à attendre d'être téléporté sur la première base à "nettoyer". Que faire à partir de cet instant ? Parcourir les différents couloirs à la recherche de tous les objets qui se trouveront sur votre chemin ; ce peut être une arme, un code, une disquette, de la nourriture vous redonnant de l'énergie ou un certain fluide... Bien entendu, il ne faut pas oublier que vous êtes menacé par des aliens ; vous devez donc les détruire en évitant particulièrement qu'ils ne se plaquent contre vous ce qui a pour effet de vous sucer votre énergie telle une sangsue. Dans chaque base, il est recommandé de n'oublier aucun recoin, donc il ne faut pas hésiter à appeler l'ascenseur pour vous rendre dans tous les niveaux qui constituent la base. Pour vous aider dans toutes ces tâches, il vous suffit d'être attentif à tous les messages qui apparaissent en bas de votre écran de jeu vous demandant suivant le cas de ramasser un objet, d'en poser un ou d'effectuer une action. D'ailleurs, l'une de ces actions consiste à déclencher un compte à rebours se terminant par la destruction quasi-immédiate de la base ; vous êtes alors automatiquement télé-transporté sur votre vaisseau spatial en attendant de retourner sur la base suivante, ce qui sera ef-

fectué aussitôt après que la comptabilisation de tous les objets ramassés aura été effectuée...

Édité par : MICROSTYLE
Prix indicatif : K7, 129 F
DK, 179 F

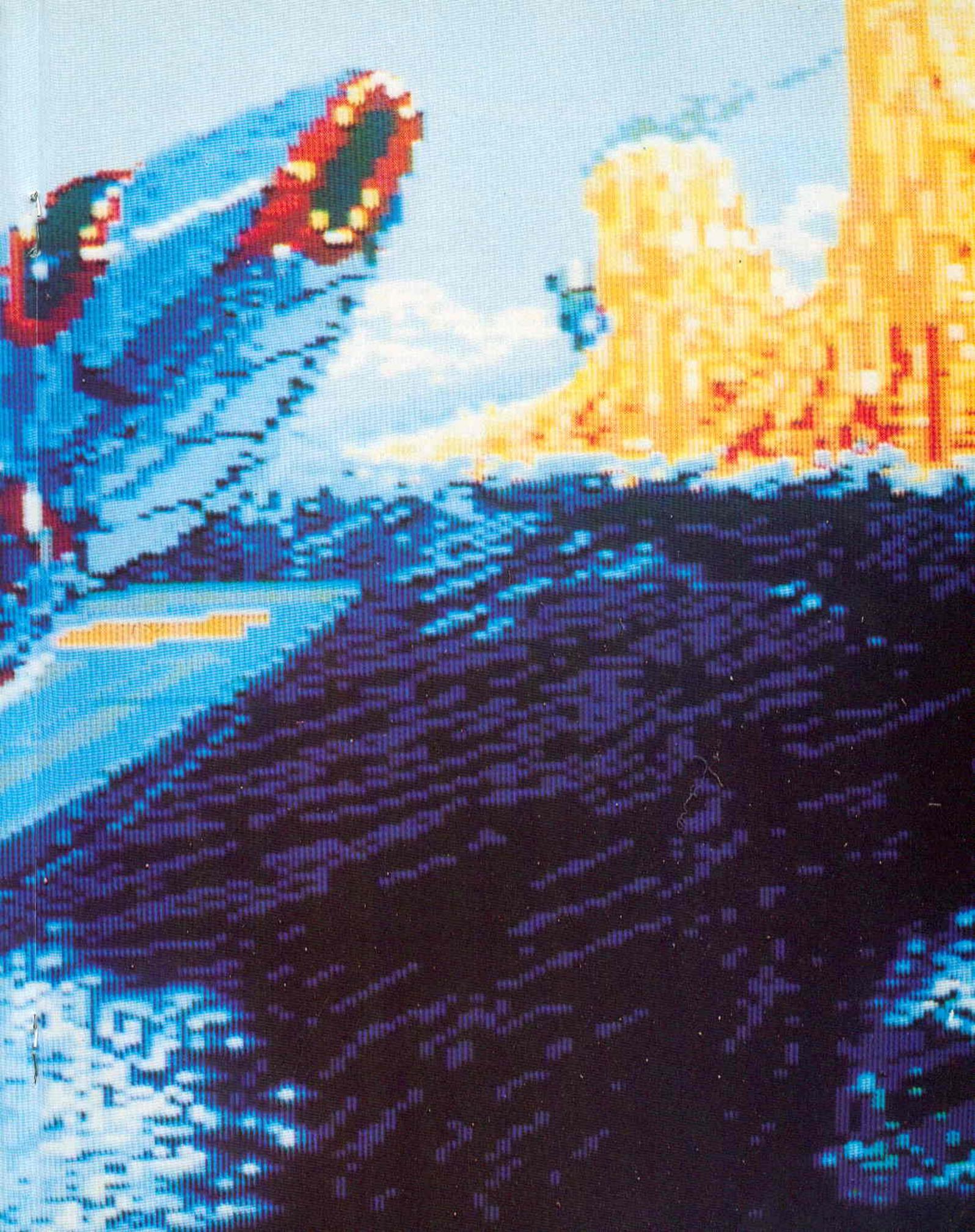
Notre avis :

Xenophobe est un jeu qui se situe dans la catégorie toute simple des shoot-them-up où vous devez tirer « dans le tas » sans trop vous poser de questions. Pour la version Amstrad, les graphismes sont corrects et colorés ; de plus, l'animation est suffisamment fluide pour rendre l'utilisation du jeu agréable. Xenophobe semble donc être un logiciel agréable sans être toutefois original.



AMSTAR
CPC





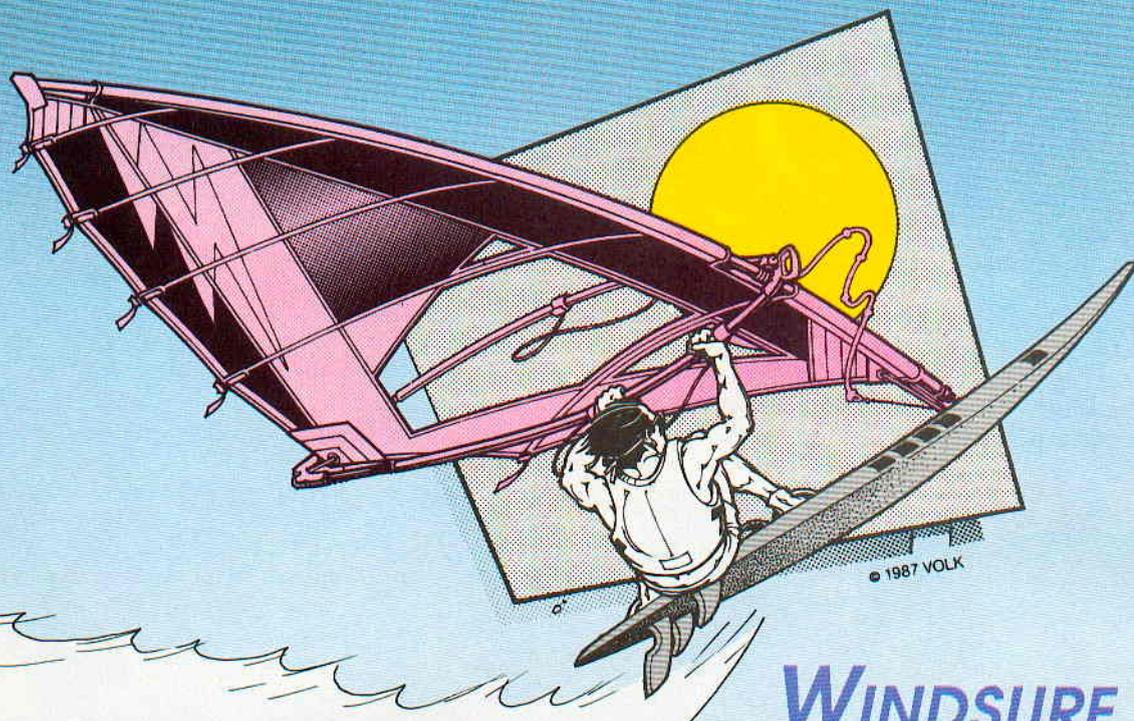
MAGNUM LIGHT PHASER

Le Magnum d'Amstrad ne ressemble pas à son compagnon Dirty Harryen : il est noir mat avec un design futuriste digne d'une Lamborghini Countach, il est très léger et il a un fil à la patte. Et comment c'est-y que ça marche ce machin là ? Il suffit de le brancher sur le port d'extension du 6128 ou bien sur le port disquette du 464. Dans ce dernier cas, n'essayez pas de brancher le DD1 ensuite : il n'y a pas de sortie prévue sur la prise ! La seule solution consiste à acheter la version K7 pour les 464. Pourquoi ne pas avoir prévu ce cas, étant donné le nombre de 464 équipé d'un lecteur de disquettes (à commencer par le mien). Voyons au fond de la boîte, il y a une disquette, (ou une K7 pour les 464) et celle-ci, correctement insérée, vous ouvrira les portes des jeux interactifs sur CPC. On trouve six jeux sur le support magnétique. Prenons les programmes dans l'ordre de mon choix : Robot Attack vous met dans un entrepôt avec des petits robots qui font

rien qu'à construire un vilain androïde très méchant. Pour les empêcher d'agir, une seule solution les flinguer. Dans Rookie ce sont des cibles qui apparaissent rapidement dans des décors variés, avec de temps à autre des points de munition qui vous narguent en haut de l'écran. Bullseye est assez bizarre (à vrai dire je n'ai pas encore tout compris), il s'agit d'un mélange de jeu de fléchettes et de questions-réponses. Pour les amateurs uniquement. Et Solar Invasion, il raconte quoi ? Tout simple, la prolifération inquiétante de mutants pustuleux aux confins de notre système solaire. Enfin Missile Ground Zéro dont la taille du titre n'a d'égale que la minceur du scénario : vous devez défendre 4 bases contre une pluie d'objets plus ou moins bizarres qui tombent des nues. Si on fait le total on obtient 5 logiciels et le sixième alors ? Il s'agit de l'excellent Opération Wolf qui trouve ici sa vraie dimension avec le Magnum. Je devrais plutôt dire trouverait

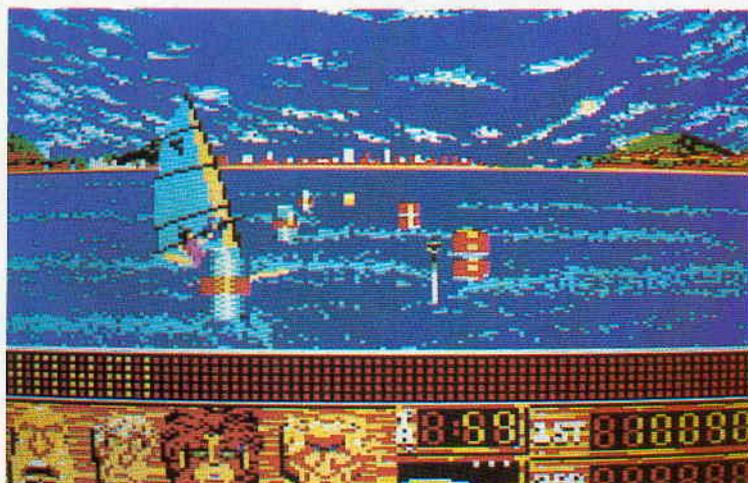
sa vraie dimension, car le gros problème du Light Phaser c'est la précision de son tir : on ne touche que rarement la cible ; que l'on règle dans tous les sens la luminosité, que l'on soit à 2 cm ou à 2 mètres de l'écran. Bref, on n'éprouve aucun plaisir à jouer puisque de jeu il n'y en a pas. Seul un essai sur un écran monochrome a donné de bons résultats. Mais Opération Wolf en vert...





WINDSURF WILLY

Arcade/Simulation



Windsurf Willy est un logiciel édité par Silmarils, société qui n'avait pas encore réalisé de logiciel pour des 8 bits comme notre CPC. C'est maintenant chose faite avec cette première adaptation et nous pouvons dire que ce coup d'essai sur notre machine est également un coup de maître car, comme vous allez pouvoir le constater, ce logiciel est de très bonne qualité. Après avoir goûté aux joies de la simulation de ski nautique il y a quelques années, voici maintenant une simulation de planche à voile, je dirai même plus, une simulation de planches à voiles. En effet, suivant votre niveau et la planche que vous allez choisir, vous allez pouvoir vivre des sensations différentes et effectuer de nombreux parcours dans des décors différents. Avant de commencer véritablement un parcours, il faut bien sûr sélectionner le nombre de joueurs (vous pouvez être deux) ainsi que le niveau auquel vous voulez jouer ; trois niveaux sont en effet disponibles : débutant, confirmé ou professionnel. Ceci étant réalisé, il vous reste encore à choisir le matériel avec lequel vous allez vous lancer sur les grands flots de la grande bleue. Prendrez-vous une planche de régates qui est rapide mais avec laquelle sauts et surf vous sont interdits, un grand funboard qui, lui aussi, ne vous permet pas d'effectuer des sauts ou un petit funboard qui est la planche la moins rapide mais qui vous permet de faire absolument tout ce dont vous avez envie ?

Vous voilà maintenant fin prêt à partir pour la première grande course ! Les débutants vont immédiatement se rendre compte qu'il est loin d'être évident de pousser la voile, de monter sur la planche puis de tirer la voile avant de prendre le wishbone ! Ayant perdu de précieuses secondes à effectuer ce mouvement, vous commencez à passer d'un vague à l'autre. Un petit conseil : évitez de rester au milieu de l'écran car, sinon, vous ne tarderez pas à constater que ce chenal est très fréquenté : ce peut être des baigneurs, des pêcheurs, des zodiaks ou des radeaux... Mais ce ne sont pas là les seuls obstacles que vous pouvez rencontrer ; en effet, il y a encore les obstacles naturels comme les requins, les icebergs ou les rochers. Dans ce paysage très chargé, il faut vous rappeler que vous n'êtes pas là pour vous balader car vous êtes quand même dans les lieux traditionnels du windsurf où se déroulent le championnat du monde... Dans cette optique, vous avez des figures à effectuer : le water start, le table top, le surf, le barrel roll, le body drag, le one-and-jump et le killer top. Avant d'être totalement paniqué, sachez qu'à chaque figure correspond un mouvement du joystick (rassuré ?). Par ailleurs, il y a dans chaque parcours un nombre de bouées à passer, le tout devant être réalisé dans un temps établi au début ; vous devez passer à droite des bouées rouges et à gauche des bouées vertes. De plus, pour les petits malins qui seraient tentés de faire leur parcours en passant outre les bouées, il faut savoir que si vous n'en passez pas un nombre minimum, vous êtes purement et simplement éliminé... Enfin, pour terminer, il reste les portes délimitées par deux bouées ; il suffit de passer entre les deux. Il y a encore un élément dont je ne vous ai pas parlé et sans lequel le jeu n'aurait pas grand intérêt : il s'agit des juges. Présents en permanence à l'écran, ils approuvent ou réproouvent vos actions et comptabilisent les points.

Édité par : SILMARILS
 Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

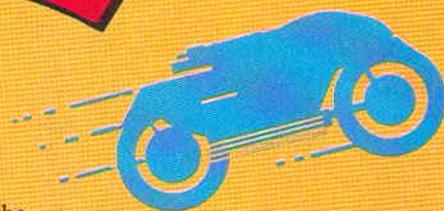
Il y a longtemps que nous n'avions pas eu de l'arcade-simulation de ce style sur nos écrans de CPC et il faut dire que, grâce à la qualité de l'animation, c'est un vrai régal de faire de la planche. Evidemment, les débutants seront contraints de s'entraîner d'arrache-planche avant de parvenir à faire des scores intéressants mais les graphismes de qualité sont là pour éviter de les rebuter.

NOTE 15/20



ACTION FIGHTER

Arcade



► Action Fighter est un logiciel qui a sûrement fait rêver ou enrager plus d'un d'entre tous ceux qui sont de fervents visiteurs de salles d'arcade. Ceux-ci vont le trouver maintenant avec plaisir sur leur CPC ; quant aux autres, voici en détail ce à quoi ils s'engagent s'ils décident de charger Action Fighter.

Une chose qui est bien sûr évidente au départ, c'est que notre pays est fortement menacé par de puissantes forces ennemies. Le Président a trouvé en vous la seule personne qui soit susceptible (tant au niveau des compétences que du courage) de mener à bien le sauvetage du pays. Pour y parvenir, le gouvernement met à votre disposition les véhicules les plus performants, ce qui va vous entraîner à voyager en deux roues, à quatre roues et même dans les airs ! Tout commence tout doucement à moto, véhicule particulièrement maniable mais qui a le défaut de ne pas être protégé à l'avant et à l'arrière contre les chocs avec les nombreux véhicules ennemis qui circulent sur la route... Pour réussir à progresser de manière efficace, il va falloir abattre suffisamment d'ennemis pour voir apparaître des lettres de l'alphabet. Une fois que vous aurez récolté A, B, C et D, vous vous transformerez en voiture qui est mieux protégée mais également moins maniable (on ne peut pas tout avoir !) ; il ne reste alors plus qu'à récolter les deux lettres E et F pour avoir la possibilité de se transformer en avion et pouvoir peut-être atteindre la fin de la mission dans l'af-

frontement final avec le «monstre» de chaque niveau.

Comme le nombre d'ennemis lancé à vos trousses est relativement élevé et particulièrement agressif, il est normal que vous trouviez des aides sur votre parcours. C'est pourquoi vous verrez apparaître de temps à autre sur votre écran un camion Sega qui n'attend qu'une seule chose : que vous veniez vous placer juste derrière lui. Vous êtes alors aspiré en lui, ce qui peut vous donner quatre armes différentes : le double tir, des missiles en plus, les deux armes déjà citées plus le tir à l'arrière et, enfin, une invulnérabilité provisoire que vous pourrez avoir plusieurs fois à condition de ne pas perdre une vie quand même !... A noter que ce système d'approvisionnement en armes est également disponible lorsque vous êtes transformé en avion et, cette fois, c'est un hélicoptère qui remplit cet office.

Édité par : FIREBIRD
Prix indicatif : K7, 105F
DK, 155F



Notre avis :

Voici une adaptation d'un jeu de Sega qui va en satisfaire plus d'un parmi vous ; l'action est variée, les graphismes colorés sont de bonne qualité et, enfin, l'animation permet d'avoir une bonne maniabilité des différents véhicules. Quant au niveau de difficulté, il permettra à chacun de pouvoir goûter aux joies du jeu d'arcade.

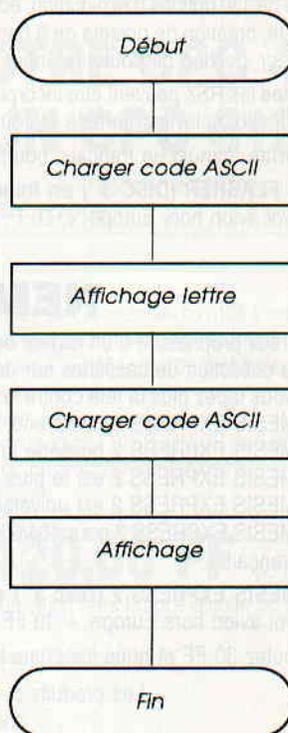
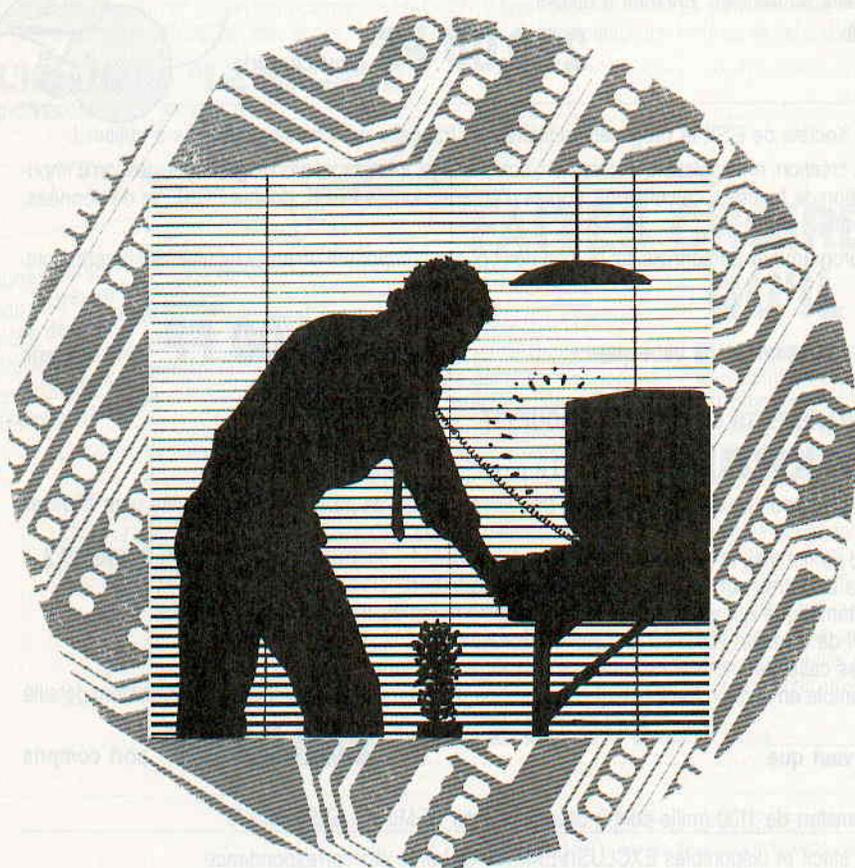
NOTE 14/20



INITIATION A L'ASSEMBLEUR

3ème partie

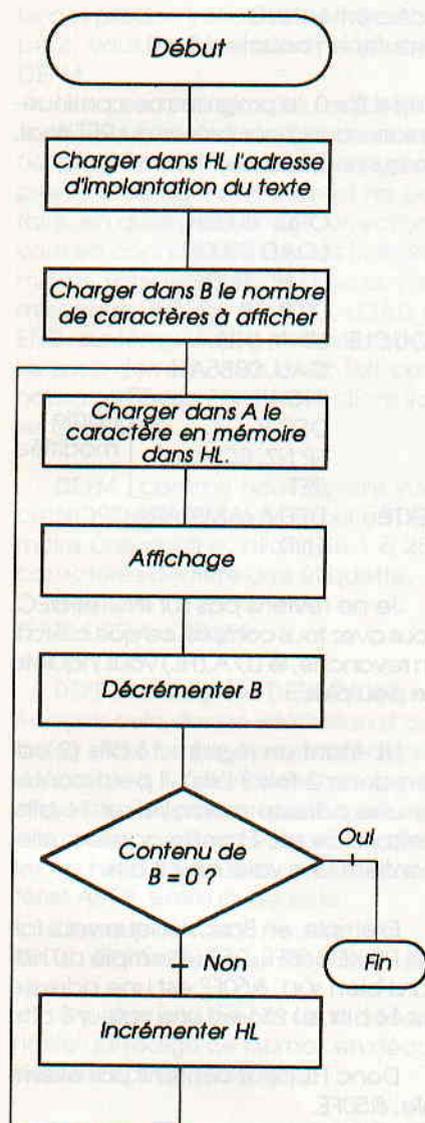
Reprenons le programme d'écriture d'un mot. L'organigramme donnait à peu près ceci :



Alors, pas trop découragés ? C'est vrai que pour l'instant on ne fait pas grand-chose d'intéressant, mais rassurez-vous ça va changer. Aujourd'hui, on va apprendre à en taper le moins possible et à gagner en rapidité.

A chaque fois, il fallait charger la lettre, puis l'afficher, puis charger la lettre suivante, l'afficher, etc., travail fastidieux et facilement décourageant lorsqu'on veut taper un texte de 150 lettres...

Rassurez-vous, il y a mieux. Ce qu'on va faire, c'est implanter notre texte en mémoire (d'une façon très simple), puis lire le contenu de la mémoire où se trouve le texte en utilisant un pointeur. Pour mieux comprendre, voici l'organigramme :



Simple, non ? Il y a une autre manière, à peu près semblable, mais économisant un registre (B en l'occurrence). Nous la verrons plus loin.

Bon, maintenant, voyons le listing. Le début, vous le connaissez tous maintenant :

```
ORG 8000H
LOAD 8000H
```

Je rappelle que nous tapons les valeurs comme si nous étions sous ZEN. Suivant l'assembleur que vous utilisez, la syntaxe peut être différente, attention !

La suite n'est pas difficile non plus, elle est de la forme : LD HL, adresse. Vous allez bien sûr remplacer «adresse» par l'adresse où votre texte est implanté, et moi je dis non. Non. A quoi donc serviraient les étiquettes, vous dirais-je ?

Donc on va taper LD HL, TEXTE, par exemple. Puis si notre texte fait 10 caractères de long, la suite sera LD B,10.

Donc pour l'instant, nous avons la partie Initialisation :

```
ORG 8000H
LOAD 8000H
```

```
LD HL, TEXTE
LD B,10
```

Pour mieux comprendre, je vous conseille de suivre sur l'organigramme, histoire qu'il serve, hein, Olivier !

Rien de nouveau jusqu'ici.

Maintenant, on va charger dans A le contenu de la mémoire pointée par HL. Ceci se fait par :

```
LD A,(HL). N'oubliez pas les parenthèses.
```

Donc A contient maintenant le premier caractère à afficher. Attendez, ne tapez rien, il y aura tout à l'heure une modification à apporter.

Ensuite, l'affichage, classique : CALL 0BB5AM

Maintenant, nouvelle instruction, qui va nous servir à DÉCRÉMENTER le registre B : DEC B, sans commentaires.

Nous voilà maintenant au point le plus complexe du programme : le test du registre B, qui va nous permettre, s'il contient la valeur 0, d'arrêter le programme, ou au contraire, de continuer l'affichage du texte.

Ce qui nous amène à parler des sauts conditionnels et plus précisément des conditions.



D'abord, que va-t-il se passer dans le programme ?

On veut, si B = 0 terminer le programme, ou, si B ≠ 0, incrémenter HI puis reSAUTER au début du programme (chargement de A avec (HL) LD A, (HL).

Qu'est-ce qu'un saut conditionnel ? C'est tout simplement un saut qui a lieu si une condition précise est vérifiée. En syntaxe, cela donne : JP condition, adresse ; ce qui veut dire : si condition = 1 alors sauter à «adresse».

LES CONDITIONS

Il existe un registre du Z-80, F, appelé registre flag. Flag, en anglais, signifie drapeau, mais signal est plus compréhensible. On l'appelle aussi registre d'état. C'est un registre 8 bit, où chacun des bits correspond à une condition (Ah, oui, au fait, on l'associe à A pour former un registre 16 bit, AF, que je vous demanderai de ne pas utiliser pour le moment).

Voici un tableau résumant la ou les fonctions de chaque bit :

Bit	Fonction(s)
0	Retenue (CARRY) : ce bit est mis à 1 lorsque une opération (addition ou soustraction) donne un résultat avec retenue.
1	Soustraction : = 1 si une soustraction à lieu, = 0 si c'est une addition.
2	Dépassement - 2 fonctions <ul style="list-style-type: none"> • parité d'un résultat : on additionne tous les bits mis (=1) du résultat. Si le résultat est pair, alors parité = 1, sinon = 0. • Il est mis aussi lors de certaines opérations, s'il y a des dépassements.
3	Inutilisé.
4	Demi-retenue : on verra plus tard.
5	Inutilisé.
6	Zéro : si le résultat d'une opération donne 0, ce bit est mis à 1, sinon il est mis à 0.
7	Signe : si le résultat d'une opération est positif, ce bit est mis à 0, si c'est négatif, il est mis à 1.

Voici maintenant la liste des conditions (syntaxe) :

NZ : non zéro (Inverse de zéro) → bit n° 6
Z : zéro → bit n° 6
NC : pas de retenue → bit n° 0
C : retenue → bit n° 0
M : résultat négatif → bit n° 7
P : résultat positif → bit n° 7
PO : parité paire → bit n° 2
PE : parité impaire → bit n° 2

Revenons à notre programme. Nous aurons donc :

JP Z, adresse → saute à «adresse» si «DEC B» a donné B = 0.

adresse étant l'adresse de fin de programme, on peut mettre l'étiquette FIN.

Ensuite on incrémente HL : INC HL (Vous l'avez sûrement deviné). Puis on resaute à l'instruction LD A, (HL) : JP BOUCLE : on effectue donc la modification suivante :

BOUCLE : LD A, (HL)

Finalement le programme donne :

```

ORG 8000H
LOAD 8000H
LD HL, TEXTE
LD B, 10
BOUCLE : LD A, (HL)
CALL ABB5AH
DEC B
SP Z, FIN
INC HL
SP BOUCLE
FIN : RET
TEXTE : DEFM «AMSTAR&CPC»
END

```

L'instruction DEFM : elle sert à Définir une zone Mémoire de 255 caractères max. Son avantage est qu'elle évite de taper des codes ASCII plutôt que des caractères. Ça fait plus clair, non ?

Vous pouvez donc changer AMSTAR & CPC par ce qui vous chante, en n'oubliant pas de changer la valeur initiale de B !

Bon maintenant, nous allons faire une modification qui va nous économiser une ligne.

Cela se passe au niveau du test de B.

Au lieu de :

- décrémenter B
- aller en FIN si B = 0
- autrement, incrémenter HL
- sauter en BOUCLE,

nous allons :

- incrémenter HL
- décrémenter B
- sauter en boucle si B ≠ 0,

ainsi si B = 0, le programme continuera son cours pour arriver au RET final, ce qui nous donne :

```

ORG 8000H
LOAD 8000H
LD HL, TEXTE
LD B, 10
BOUCLE : LD A, (HL)
CALL 0BB5AH
INC HL
DEC B
SP NZ, BOUCLE
RET
TEXTE : DEFM «AMSTAR&CPC»
END

```

} Partie modifiée

Je ne reviens pas sur INC et DEC, vous avez tous compris, ce que c'était. En revanche, le LD A, (HL) vous inquiète un peu plus :

HL étant un registre 16 bits (2 octets donc 2 fois 8 bits), il peut contenir une adresse mémoire sur 16 bits, cela va de soi. Et cette adresse, elle, contient une valeur sur 8 bits.

Exemple, en Basic, lorsque vous faites POKE &50FE, 251 (exemple au hasard bien sûr), &50FE est une adresse sur 16 bits, et 251 est une valeur 8 bits.

Donc HL peut contenir par exemple, &50FE.

En simplifiant, (HL) veut dire, en assembleur : contenu de la case mémoire pointée par HL. Ici on aura (HL) = 251.

Dans notre exemple, le contenu de la case mémoire pointée par HL, c'est 65 (code ASCII) de «A». Puis lorsqu'on incrémente HL, on incrémente en fait la case mémoire dont le contenu, cette fois, est 77 (code ASCII de «M») et ainsi de suite...

D'où lorsqu'on a LD A, (HL), on charge A avec le code ASCII contenu dans la mémoire définie par l'étiquette TEXTE. Ça suit ?

LES PSEUDO-INSTRUCTIONS

Bon, maintenant, nous allons parler des pseudo-instructions. N'ayez pas peur, vous en connaissez déjà une, DEFM.

Une pseudo-instruction est une instruction qui est destinée à l'assembleur (le programme) pour lui faire comprendre ce qu'il doit faire et ne pas faire, en quelques sortes. Correction : vous en connaissez cinq. Les trois premières, vous les avez apprises au premier cours, il s'agit de ORG, LOAD et END, sur lesquelles je ne reviens pas. Le mois dernier, vous avez fait connaissance avec EQU. Nous allons voir les dernières :

DEFM : comme nous l'avons vue, cette instruction sert à placer en mémoire une chaîne, allant de 1 à 255 caractères derrière une étiquette.

Exemple :
TEXTE:DEFM «OLIVIER»

DEFB : cela signifie DEFINE BYTE, en français cela donne «définition d'octet(s)». Ainsi, on peut placer un ou plusieurs octets à partir d'une adresse ou étiquette. De plus, on peut aussi bien entrer les codes en valeurs décimales ou hexadécimales, qu'en caractères ASCII, entre guillemets.

Exemple :
TEXTE : DEFB «O», 76, «l», 86, «l», «E», 82

Jeu : devinez le nom de la personnalité qui rédige ce journal, en décodant le mot de l'exemple.

Réponse : Il y en a un qui s'est encore planté, c'est Olivier, il m'a répondu : «c'est Moi !». Bien sûr, vous, ô, intelligents lecteurs, vous aviez rectifié. C'est évidemment OLIVIER qu'il fallait répondre, et non MOI. Lamentable, Olivier...

Bon, on continue avec :

DEFW : DEFINE WORD, soit «définition d'un mot». Un mot, c'est une valeur 16 bits. Donc DEFW permet de pla-

cer des valeurs 16 bits à partir d'une étiquette ou d'une adresse. Généralement on ne peut mettre qu'une adresse par instruction.

Cela donne :
ADR:DEFW 0F8FFH

DEFS : DEFINE STORAGE, soit «définition d'une zone mémoire». Cette instruction permet d'initialiser à zéro une zone mémoire de N octets.

Exemple : VAR:DEFS 2

On définit ici une zone mémoire de 2 octets initialisés à 0, que l'on appellera par VAR.

Cette instruction permet de sauvegarder des valeurs.

Si par exemple, le registre BC contient une valeur importante pour la suite du programme, et que l'on a besoin à nouveau de ce registre dans l'immédiat, on peut procéder comme suit :

LD (VAR), BC

Ainsi on sauve la valeur de BC dans VAR.

Ces pseudos-instructions nous serviront dans les articles ultérieurs. Pour l'instant nous allons voir une dernière instruction :

CP : abréviation de ComPare. Cette instruction compare le registre A au registre ou à la valeur qu'on lui a associée.

Syntaxe : CP valeur
CP registre

Exemple : CP 27 = compare A à 27

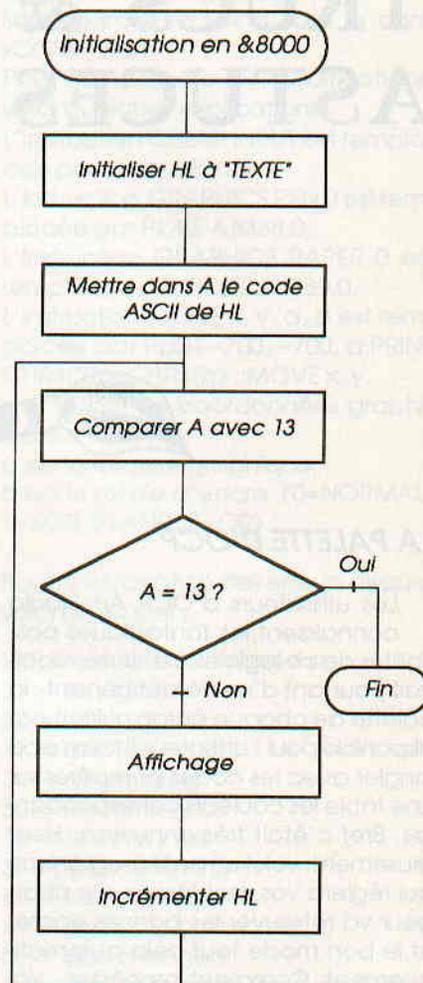
La soustraction entre A et l'opérande spécifié a lieu et le registre d'état est modifié en conséquence.

Si A > opérande, alors on a les conditions NZ et NC

Si A = opérande, alors on a la condition Z

Si A < opérande, alors on a la condition C

Et pour terminer, un petit exercice qui sera corrigé le mois prochain. C'est la fameuse 2ème solution dont au sujet de laquelle je vous avais parlé en début d'article. Voici l'organigramme.



Et en fin de programme vous entrez votre texte à partir de l'étiquette TEXTE, puis vous aurez un petit supplément à mettre... Vous verrez c'est très simple, en tout cas, tout est dans cet article. Bon j'arrête, parce qu'Olivier est tout rouge, exhorbité (enfin, ses yeux), il a perdu la moitié de ses cheveux, sa mâchoire est tombée sur son bureau à force de pendre (d'exaltation, je crois), et il vient de se mettre à danser la lambada avec sa chaise, sur son bureau ; c'est rigolo à voir, surtout qu'en plus il chante... Je ne vous décris pas le tableau du mois prochain, car c'est Jean Le François qui prendra le relais (à mon avis, lui, il prendra des coups, c'est sûr, m'enfin on verra...). Bye !

Emmanuel GUILLARD

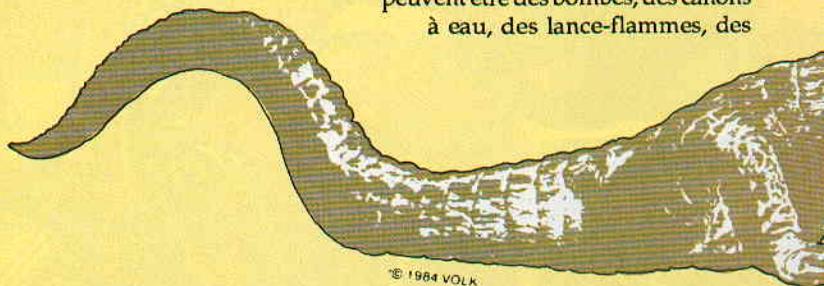


DYNAMITE DUX

Arcade

Lorsque Lucy avait décidé d'aller jouer par ce beau mercredi d'automne, elle ne se doutait pas que l'après-midi se terminerait très mal. En effet, la détestable Achacha ne trouva rien de mieux que d'aller se promener de ce côté et elle en profita pour réaliser une nouvelle mauvaise action : elle décida d'enlever Lucy sachant que cela mettrait ses deux fidèles amis Bin et Pin dans une colère monstre et qu'elle pourrait ainsi les forcer à aller au-devant de pièges diaboliques qu'elle avait concoctés tout spécialement pour eux...

Vous démarrez votre mission de sauvetage à mains nues sans que cela puisse être considéré comme un désavantage car les différents ennemis que vous allez rencontrer ne vont pas tarder à se rendre compte que vous pouvez faire preuve d'un coup de poing percutant ! Tout au long de chaque étape que vous allez parcourir, le scénario sera toujours le même : aller droit devant, autant que faire se peut, assommer sans aucune pitié les adversaires de tous ordres tels que les cochons sumo, les chiens dévoreurs, les crocodiles boxeurs ou les chats équipés de rollerskates. Seulement, il existe aussi quelques aménagements à ce décor de fond ; tout d'abord, se trouvent différentes armes tout au long du chemin qui seront fort efficaces car elles permettent d'atteindre l'adversaire avant qu'il soit à portée de poing. Ces armes peuvent être des bombes, des canons à eau, des lance-flammes, des



© 1984 VOLK



missiles à tête chercheuse (très bien, les missiles !) ou des bazookas. Mais ce n'est pas tout ! Lorsque certains de vos adversaires rendent l'âme, ils vous laissent en cadeau une part de gâteau ou bien un hamburger ce qui vous permet de recouvrer quelques forces... Pour être complet dans le descriptif d'un parcours, il faut savoir qu'en plus des «petits» adversaires que vous rencontrez tout au long de votre progression, il existe de «gros» monstres qu'il faut absolument anéantir pour pouvoir continuer et qui sont au nombre de deux pour chaque niveau.

Ainsi donc, vous aurez à vous débattre contre un méchant feu, un nuage d'orage lançant de cruels éclairs, un amoncellement de pierres ou une étoile d'un contact très chaud...

Édité par : ACTIVISION

Prix indicatif : K7, 99F

DK, 149F

Notre avis :

Si vous considérez le jeu au niveau des couleurs, des graphismes ou de l'animation, on peut dire que Dynamite Dux est très sympa et bien réalisé. Evidemment, l'explication de ceci est liée au fait que l'écran où se déroule l'action est petit et c'est ce qui posera peut-être un problème à certains d'entre vous. En ce qui concerne le degré de difficulté, nous pouvons dire que ce jeu est accessible à tous que vous soyez un fou du joystick ou non.

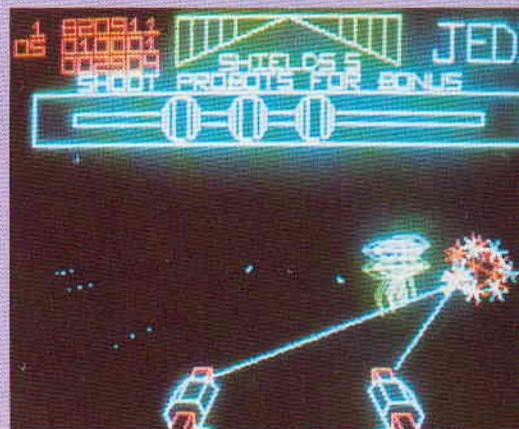


NOTE
14/20



STAR WARS TRILOGY

Compilation



► Sous ce titre de compilation se cachent trois logiciels qui ont tous eu le privilège d'être de nombreuses heures sur vos écrans en leur temps et que vous aurez certainement beaucoup de plaisir à retrouver sur une même disquette.

Pour commencer par le commencement, faisons un petit rappel de STAR WARS ; il s'agit de la version sur micro de La Guerre Des Etoiles où vous incarnez le rôle de Luke Skywalker.

A bord de votre X-Fighter, vous devez anéantir l'étoile de la mort et cette mission se déroule en trois parties.

Tout d'abord, vous êtes dans l'espace aux abords de l'étoile de la mort et vous devez abattre tous les Tie-Fighter défendant le territoire ; ensuite, une fois que vous avez atterri, vous devez affronter les tours au sol qui sont équipées de lasers.

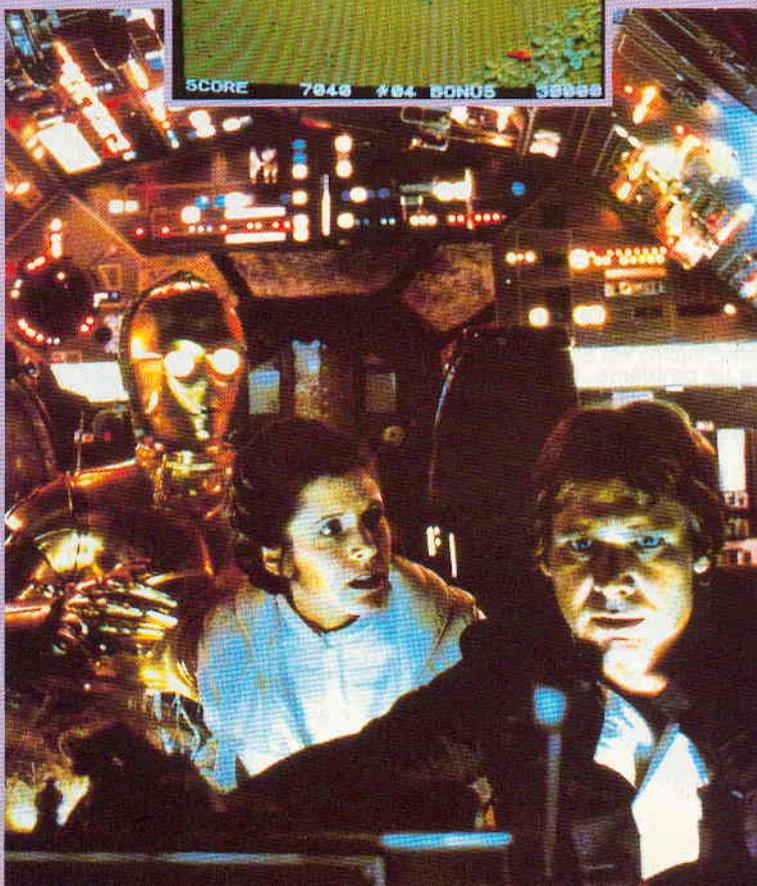
Enfin, dans la phase finale, vous plongez dans une tranchée afin d'atteindre le port de lancement.

A noter que pour remplir cette mission, vous pouvez choisir en début de partie

entre trois niveaux de difficulté (ce qui n'est pas négligeable pour les débutants) ; par ailleurs, il faut savoir que tous les graphismes sont en fil de fer.

Dans THE EMPIRE STRIKES BACK, vous vous retrouvez dans le même style de graphismes et, cette fois, Luke Skywalker doit sauver l'astéroïde toute entière tout en étant aux commandes de l'engin spatial Millenium Falcon.

Pour atteindre la base Rebel de Hoth, vous devez passer par quatre phases de jeu tout en sachant que si vous réussissez à gagner toutes les lettres formant le mot JEDI, vous obtiendrez alors la force Jedi qui vous rendra invincible contre toute attaque pendant un certain temps. Là encore, trois niveaux de difficulté sont disponibles en début de jeu.



Enfin, pour terminer en beauté cette compilation, vous avez RETURN OF THE JEDI qui a une caractéristique essentielle : les graphismes en fil de fer ont disparu et c'est au milieu de différentes phases très colorées que vous allez effectuer votre mission.

Cette fois, l'action se déroule au moment où les forces rebelles commencent à attaquer l'Impérial Death Star ; vous n'êtes plus seulement responsable de vous-même car vous devez accompagner la princesse Leia. Votre moyen de fuite ? Des motos hyper rapides...

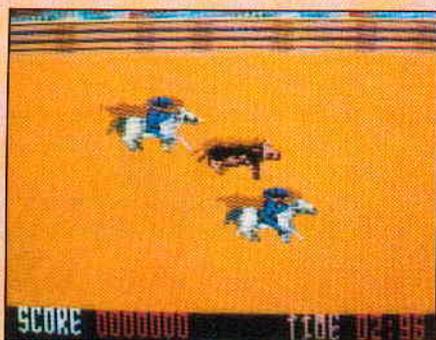
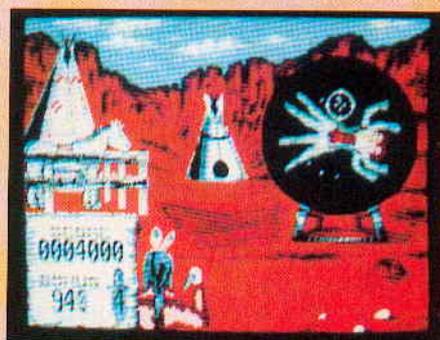
Édité par : DOMARK
Prix indicatif :
Non communiqué

Notre avis :

Cette compilation es à posséder sans problème à condition, bien sûr, de ne pas être allergique ou hostile au graphismes en fil de fer...

NOTE

13/20



épreuves qui viennent d'être décrites sont les moins intéressantes du jeu. Par contre, il reste encore deux épreuves à accomplir, la première étant difficile et la deuxième spectaculaire. Ainsi, il faut commencer par rester le plus longtemps possible en scelle sur un cheval véritablement très sauvage... Et c'est une bête nettement plus apprivoisée que vous terminerez la série d'épreuves en poursuivant une diligence qui est, bien sûr, entre les mains des indiens ; pour vous empêcher de vous approcher, il n'ont rien trouvé de mieux que de vous lancer les nombreuses malles se trouvant sur le toit de la diligence. A vous de les éviter tout en vous rapprochant petit à petit de la diligence jusqu'au moment où vous pourrez monter sur le toit et vous battre avec l'indien jusqu'à ce que mort s'en suive...

so n'est plus de mise et vous ne devez plus avoir confiance que dans votre jugement des distances et la grosseur de vos biceps pour vous approcher de la bête, lui sauter dessus en la saisissant par les cornes et l'arrêter. A notre avis, les deux

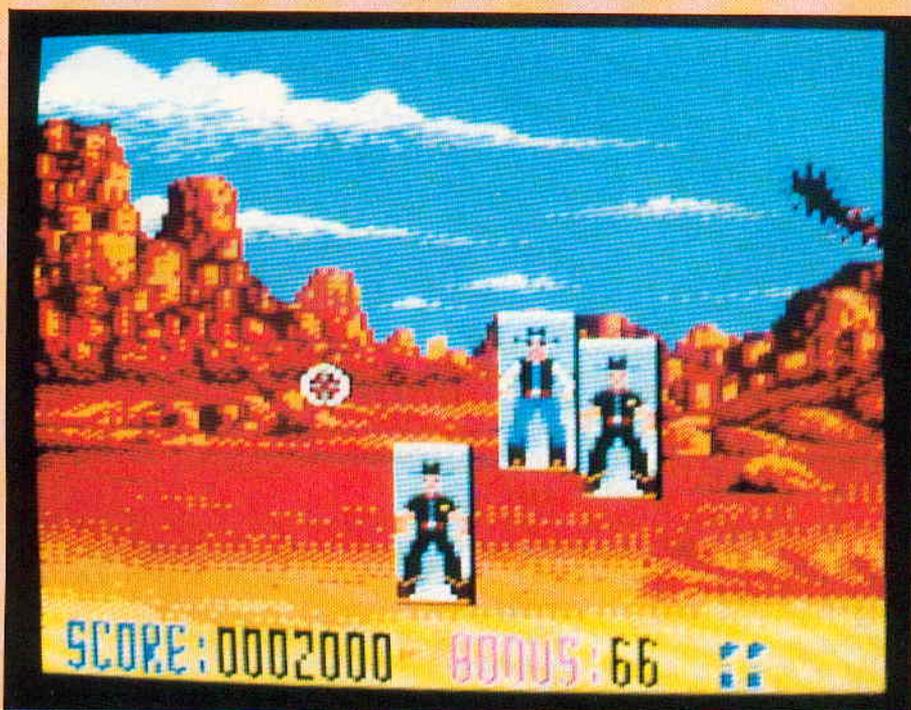


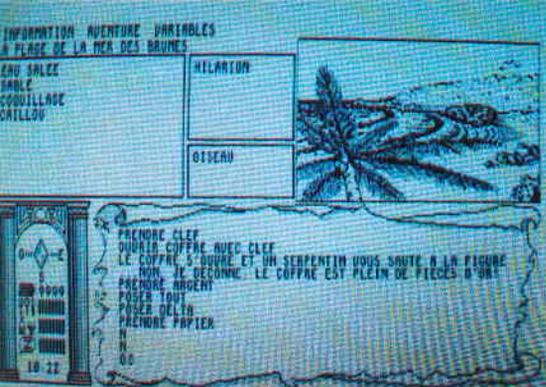
Édité par : TYNESOFT
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Si vous voulez être transporté dans une ambiance western «gentille» avec plusieurs épreuves qui n'ont pas un degré de difficulté insurmontable, vous passerez un bon moment de détente avec ce logiciel. Les graphismes et les animations sont satisfaisants ; par contre, ne comptez pas sur une pause pour reprendre vos esprits au cours d'une épreuve... il n'y en a pas !

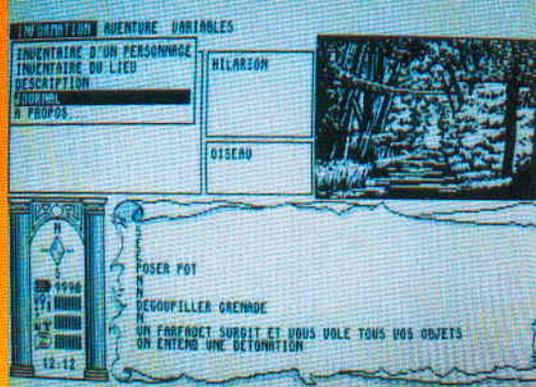
NOTE 13/20





L'ALLIANCE

Aventure



Voici la première aventure sortant sous le label de Cosmic Software et qui, à première vue, semble porter un titre promoteur ; en effet, que ne peut-on percevoir comme joies mais aussi comme tourments derrière une alliance ? N'étant pas là pour faire 4 pages de dissertation mais plutôt pour vous parler de l'aventure, cessons-là tout état d'âme et venons-en aux faits.

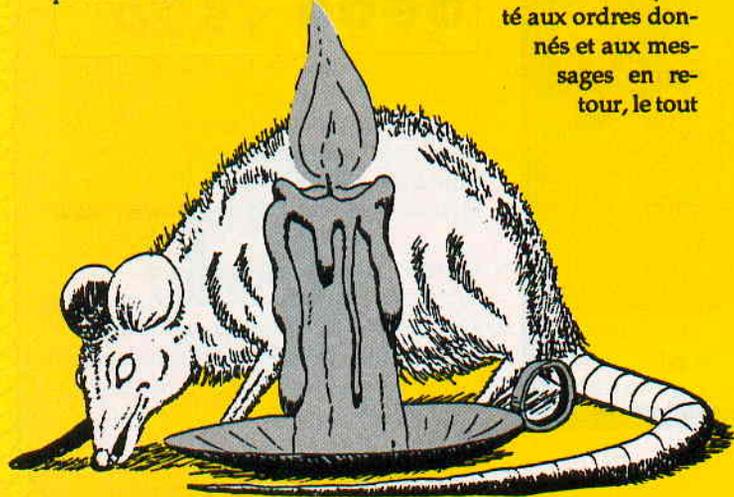
Au premier plan, se trouve un roi, Hilarion Ier, qui n'a rien d'hilarant puisqu'il est vieux, souffrant, presque moribond et démuné. Seulement, ses problèmes ne s'arrêtent pas là : il a la joie d'avoir une fille, mais est-ce vraiment bien une chance quand on sait que Gudule est laide, sotté, complètement inconsciente de la grandeur de son rang.. et sans le moindre sou. Vous imaginez la difficulté que va rencontrer son père maintenant qu'il veut la marier, de préférence à un prince beau, intelligent, royaliste et riche ! Alors, il ne reste plus qu'une seule solution pour Hilarion : prendre la route (avant qu'il ne soit trop tard) afin de trouver et d'octroyer à sa fille bien aimée les quatre vertus que les bonnes fées auraient dû lui donner à sa naissance : beauté, esprit, amour de la noblesse et richesse.

C'est donc pourvu d'une forte détermination que vous prenez votre bâton de pèlerin afin d'effectuer votre dernière B.A. et de pouvoir quitter cette terre sans regret. Mais la tâche va être très difficile car, non seulement les objectifs à atteindre sont loin d'être évidents mais, en plus, il vous faut affronter votre fille qui s'est amouraché de Celadon, un simple berger ! Autant vous dire tout de suite que le bon roi Hilarion va parcourir tout le royaume et qu'il sera utile sinon fûté de faire un plan avant d'errer lamentablement dans tous les sens. Vous serez alors en mesure d'évoluer correctement...

Un petit mot sur le partage de l'écran ; en haut à droite se trouve la fenêtre contenant un image (le logiciel en possède une centaine).

La partie gauche contient un cadre avec les personnages présents, un autre avec les animaux et un dernier avec les objets présents. La seconde moitié de l'écran est réservée en majorité aux ordres don-

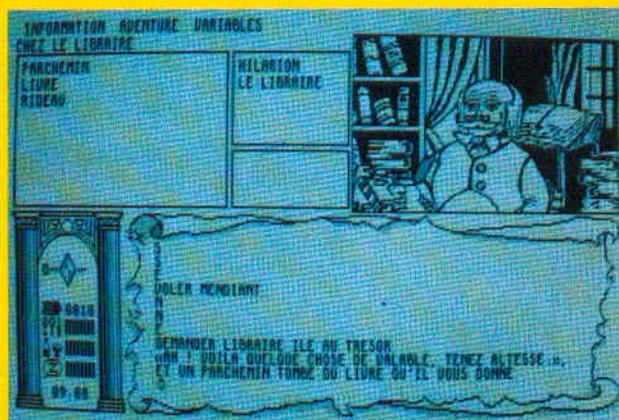
nés et aux messages en retour, le tout



faisant appel à un analyseur syntaxique traditionnel et correct.

Enfin, la gauche de l'écran affiche en permanence une rose des vents avec les issues possibles et votre état de santé, car tout au long de l'aventure, il faudra manger, boire ou dormir à bon escient. Pour terminer cette description, il faut savoir que vous avez accès à trois menus déroulants : le premier vous permettra d'avoir des informations telles que l'inventaire d'un personnage, l'inventaire d'un lieu ou une description. Le second vous autorisera à faire des sauvegardes ou, inversement, à charger l'aventure en cours.

Quant au dernier menu, il permet d'agir sur certaines variables comme une rose des vents fixe ou non, ou la couleur du papier et de l'encre...



Édité par : COSMIC SOFTWARE

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Si, au premier abord, vous ne tombez pas sous le charme au niveau visuel à cause du mode utilisé, les passionnés du genre aventure avec analyseur de syntaxe (ce qui n'est plus tellement utilisé maintenant) pourront trouver avec l'Alliance l'occasion de passer quelques heures acharnées devant leur écran.

Lorsque vous vous lancez dans l'aventure, ne craignez pas de mélanger les époques : par exemple, le fait d'être roi ne vous empêchera pas de vous précipiter dans un magasin afin de vous acheter un delta !

Pour l'utilisation de ce delta, je vous laisse chercher un peu, quand même...

NOTE 13/20



MOVING TARGET



Arcade

Quand les budgets se mettent à l'heure de l'actualité... Il s'agit en effet de jouer un membre de l'éminente CIA en guerre contre les milieux de la drogue. Puisque vous êtes le seul survivant d'une précédente expédition qui a échoué de peu, vous devez la poursuivre en récupérant les 4 bombes laissées dans les sous-terrains d'une raffinerie de cocaïne et les placer près des générateurs électriques. Bien sûr, vous devez éliminer à la mitraillette les dealers et leurs chiens, tout en évitant les mines et les pièges placés çà et là. Tout en nettoyant les différents étages, récupérez la nourriture qui permettra de rétablir votre niveau d'énergie, et ramassez les clés pour être sûr de pénétrer ensuite partout.

Edité par : PLAYERS

Notre avis : 14/20

Un jeu d'espionnage façon Rambo qui n'a rien d'original mais qui est néanmoins bien réalisé. La richesse des couleurs, les assez bons graphismes, la rapidité de tir sont tout à fait agréables.

NINJA COMMANDO



Arcade

Vivez les fantastiques combats entre Ninjas au beau milieu d'un décor tout droit sorti de l'époque des Shoguns, où les temples légendaires fleurissent dans la végétation verdoyante ! En tant que respectable Ninja, il s'agit pour vous de traverser les huit niveaux consécutifs en sautant, courant, pirouettant et en évitant tout contact avec les Ninjas ennemis qui pourraient être fatals. Comme au premier niveau vous n'avez pas d'arme, votre seul moyen d'éliminer vos adversaires sera de tout simplement leur sauter dessus. Ensuite, à vous de récupérer des armes. Chaque niveau accompli vous octroie un bonus, de même si vous l'accomplissez rapidement.

Edité par : ZEPPELING COMMANDO

Notre avis : 15/20

Ce logiciel exhibe de jolis graphismes et fait preuve d'une bonne jouabilité. On apprécie aussi le fait qu'il ne soit pas saccadé.

WAR MACHINE



Arcade

C'est fou ce qu'il y a de planètes envahies ! Mais c'était compter sans vous, car engoncé dans votre combinaison d'homme-grenouille du cosmos, vous vous répétez sans cesse : « Au moins une qu'ils n'auront pas ces...d'aliens ». Et pour annihiler la vague de destruction venant d'une reine démoniaque, pas d'alternative : dans ce décor métallique et lugubre, on tire sur tout ce qui bouge, et au pistolet à plasma s'il vous plaît... Sur tout, car l'esthétique de vos adversaires à parfois vraiment de quoi surprendre... Et veillez à rassembler les 4 pièces fondamentales qui forment la seule arme capable de tuer la méchante reine.

Edité par : PLAYERS

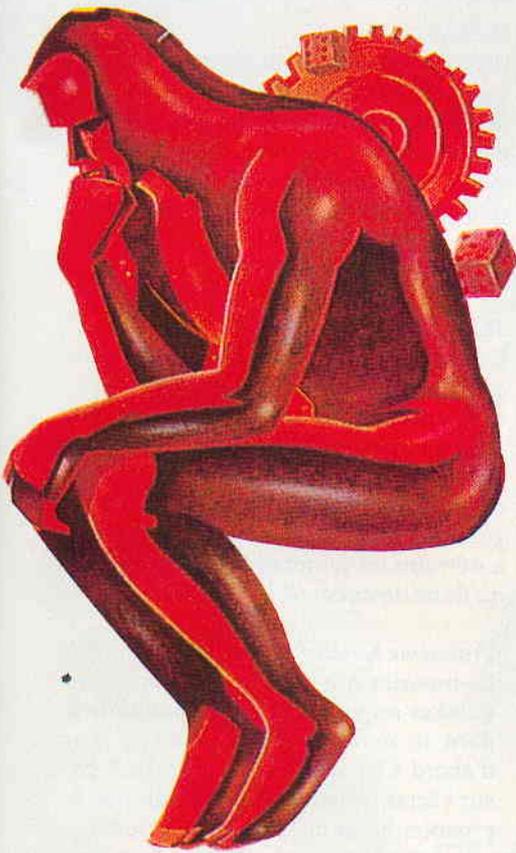
Notre avis : 14/20

Il y a de beaux graphismes et la variété des paysages amène la variété des actions car il faut se repérer, descendre, monter, sauter... Les amateurs de ce genre de jeu devraient apprécier.

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

En effet, ce sont des programmes sur cassettes, qui valent "25 balles" en Angleterre, et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 31 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



nes qui vont de pair : la stratégie et la réflexion. Pour une fois, ça vous fera du bien... Des petits dés, rien que 16 petits dés éparpillés et numérotés de 1 à 6, sont à remettre dans l'ordre : c'est à dire aligner verticalement tous les 1, tous les 2, etc. La tactique : faire pivoter 4 cubes à chaque fois de 90 degrés. A chaque niveau la figure initiale est différente, et c'est de plus en plus difficile. En général, c'est un jeu d'enfant pour les deux premières colonnes, mais arrivé à la cinquième et à la sixième, on s'aperçoit avec désarroi qu'il va falloir tout modifier...

Édité par : MASTERTRONIC

Notre avis : 13/20

Un jeu d'esprit simple dans sa conception auquel on s'accroche très vite mais à la difficulté pourtant bien présente (1 million de niveaux !). Il y a du pain sur la planche... Les graphismes sont assez simples mais il faut avouer que c'est dû au genre du jeu. Notons un judicieux mot de passe permettant de revenir au niveau quitté.



Réflexion

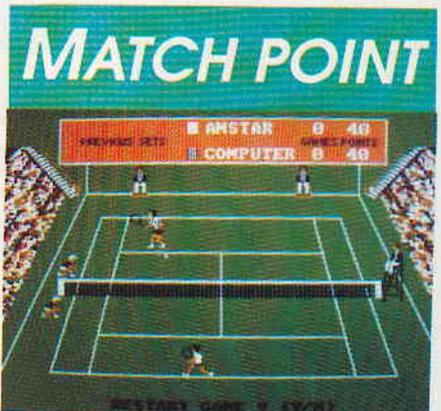
Voilà une excellente gymnastique afin de vous remuer un peu les méninges, en vous faisant travailler deux discipli-

nique : ça peut paraître compliqué à piloter ce genre de coucou, mais on maîtrise vite toutes les commandes.

Édité par : ALTERNATIVE SOFTWARE

Notre avis : 15/20

Les pilotes en herbe apprécieront une cabine de pilotage bien réalisée, une 3 D qui tient la route (pardon, les airs) et des bruitages pas trop mauvais.



Simulation

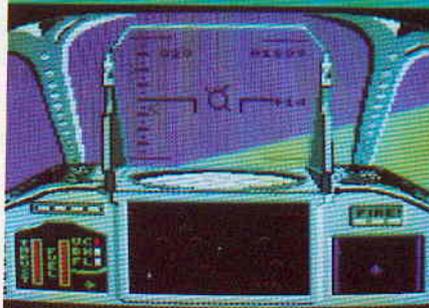
Si l'on en juge par l'état de nos tennismen (l'un semi-retraité et l'autre qui manque deux balles sur trois...), le plus sûr moyen de faire gagner des championnats à la France serait de s'y mettre soi-même... Moi, je commence l'entraînement avec passing-shot : chouette, dès le début, qualifié en quart de finale, demi-finale ou finale. Avouez que c'est déjà mieux... Et comme j'ai jugé que personne n'était à la hauteur ou plutôt à ma hauteur, j'ai préféré jouer contre le computer que j'ai même pu baptiser. Tout y est : public, ramasseurs de balles, juges, plus le mec sur son perchoir...

Édité par : HIT SQUAD

Notre avis : 14/20

Une assez bonne simulation de tennis. Les décors sont jolis et complets, la taille des sprites est honorable et la rapidité est bonne. Ou plutôt trop bonne : au fur et à mesure du stade de la compétition elle augmente, alors une fois arrivé en finale, c'est presque impossible à jouer.

STRIKE FORCE HARRIER



Simulation

Quelques années après sa sortie, Strike Force nous revient identique à lui-même, avec toutes les qualités qui en avaient fait un grand succès. Modes pratique, combat ou démo s'offrent à vous, avec en plus le choix du niveau désiré. Ce logiciel présente le double intérêt de la simulation de vol et du combat aérien, et dans les deux cas, l'habileté couplée à une grande capacité de concentration se révèlent toujours de rigueur. Pas de pa-



SHINOBI

Arcade

► Le mois dernier, nous vous avons fait profiter en avant-première d'une version de Shinobi testée pour vous sur cassette (j'espère que vous avez apprécié notre courage car à chaque défaite, nous devions recharger entièrement à partir du premier niveau). Depuis, nous avons reçu la version finale de ce logiciel sur disquette, l'avons chargée avec plaisir sur notre CPC 6128 de service pour pouvoir profiter de la musique et des bruitages, ce qui est malheureusement impossible sur 464 pour cause de mémoire... Cette fois, pour ceux qui ont déjà commencé à casser leurs ongles sur leur joystick, nous allons vous révéler quelques petits moyens pour parvenir au bout des trois premières missions.

Tout d'abord, voici un bref résumé de l'histoire pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Shinobi. Lors de la distribution des prix dans une école de ninjas dont vous êtes le meilleur élément, toute la classe des benjamins est enlevée par un ancien de l'école qui a mal tourné...

Comme de bien entendu, vous allez devoir montrer de quoi vous êtes capable en allant délivrer tous les enfants captifs, répartis tout au long de 5 missions se déroulant dans des milieux différents.

Chaque mission est subdivisée en plusieurs tronçons et séparée de la suivante par un « Bonus Stage » où vous devez vous montrer le plus rapide et le plus efficace des lanceurs de shurikens.

PREMIERE MISSION :

Première épreuve :

Pour commencer en douceur et ne pas dégoûter les éventuels débutants, les difficultés sont mineures ; un petit conseil pour récupérer les deux enfants du haut avec un minimum de risques : sautez du côté où se trouve l'enfant le plus éloigné et revenez en arrière pour prendre les ennemis à « rebrousse-poil » !

Seconde épreuve :

Deux conseils pour ne pas avoir d'ennui à ce niveau : d'une part, approchez-vous suffisamment des ennemis porteurs de sabre et agenouillez-vous rapidement ; vous pourrez ainsi les détruire par un coup de pied latéral. D'autre part, arrangez-vous pour tirer en sautant de manière à détruire les hommes araignées avant qu'ils ne descendent des murs.

Troisième épreuve :

Le monstre qui termine cette première mission requiert de la synchronisation dans le mouvement. En effet, il faut d'abord s'en approcher à environ 3 cm sur l'écran. Ensuite, il faut savoir que la première boule de feu qu'il lance suit une trajectoire horizontale, la seconde va vers le haut, la troisième vers le bas, la quatrième vers le haut, la cinquième vers le bas et ainsi de suite... Il suffit donc de repérer le moment où il baisse la main et s'apprête à lancer la boule vers le bas pour sauter et tirer sans discontinuer...

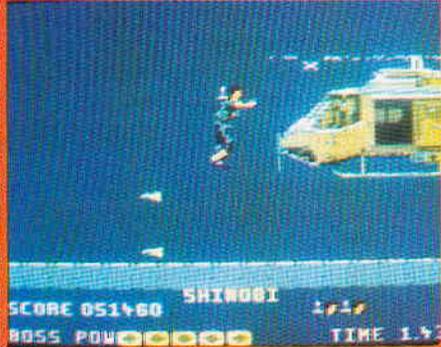
SECONDE MISSION :

Première épreuve :

Vous vous déplacez d'abord vers la droite et sautez au dernier décrochement mais, attention, il faut vous accroupir tout de suite ! Ensuite, vous sauvez au même niveau le second enfant avant de descendre d'un cran et de retourner en arrière. Il ne vous reste plus alors qu'à vous précipiter vers la sortie à l'extrême droite tout en ne négligeant pas malgré tout les ennemis se trouvant sur votre chemin.

Seconde épreuve :

Monter sur le plus gros bloc se trouvant à droite et surveiller le déplacement de l'ennemi au-dessus de votre tête. Dès que le dernier est reparti sur la gauche, vous



montez d'un cran. Ensuite, pour parvenir sans encombre jusqu'au bout de l'épreuve, il faudra se couvrir en tirant tout en sautant avant de monter les escaliers...

Troisième épreuve :

La technique la plus efficace pour accomplir cette épreuve dans les meilleures conditions consiste à rester derrière les colonnes ou sur le bord extrême gauche afin de forcer les ennemis à se montrer et de pouvoir alors leur tirer dessus sans aucun risque.

Quatrième épreuve :

Nous arrivons ici à la terrible épreuve de l'hélicoptère qui clôt la seconde mission et vous demandera de la patience, de la régularité... et de l'oreille ! En effet, vous commencez par avancer vers la droite jusqu'à l'apparition des premiers missiles ; à ce moment, vous sautez et ne bougez plus. Il ne vous reste alors qu'à guetter le bruit des tirs afin d'être plus réceptif pour pouvoir sauter dès l'apparition des missiles. Lorsque vous sautez, tirez sans arrêt pour affaiblir l'hélicoptère. Nous ne vous conseillons pas de sauter à tort et à travers car, alors, vous auriez toutes les chances de retomber sur un missile.

TROISIEME MISSION :

Première épreuve :

Pour détruire l'homme à l'épée, il faut se rapprocher très près de lui en descendant des rondins sans oublier de s'accroupir. Une fois le dernier enfant sauvé et après avoir passé un autre tas de rondins, méfiez-vous des apparitions brutales de samourais.

Seconde épreuve :

Pour commencer, allez à l'extrême droite ; vous rencontrez deux ennemis et un enfant. Vous descendez d'un niveau et vous vous dirigez vers la gauche ; attention ! Un ennemi apparaît immédiatement avant le premier décrochement et il y en aura un autre après le dernier décrochement avant de redescendre d'un niveau. Vous avez à ce niveau deux ennemis et un enfant (gardé bien sûr par l'homme à l'épée). Vous descendez encore d'un niveau et affrontez un ennemi après le premier décrochement et un second après

le dernier décrochement. Vous descendez enfin une dernière fois en sachant qu'il vous faudra détruire deux hommes araignées et deux apparitions avant de voir l'issue finale de cette épreuve.

Troisième épreuve :

Commencez votre progression avec beaucoup de prudence car vous avez deux apparitions avant le premier décrochement où vous allez rencontrer deux hommes araignées. Ensuite, vous passez au-dessus des deux premières colonnes et laissez apparaître les deux samourais sur la dernière colonne ; une fois qu'ils ont sauté vers la gauche, passez la colonne et attendez qu'ils reviennent vers vous pour déclencher les ninjas magiques. Vous pouvez alors délivrer tranquillement l'unique enfant de ce niveau avant de vous diriger vers la sortie. Pour l'atteindre, il faudra quand même détruire cinq apparitions.

Quatrième épreuve :

Un seul qualificatif convient à cette épreuve : infernale ! En effet, vous devez d'abord détruire un mur mobile composé de douze statuettes avant de pouvoir vous avancer vers le masque lançant des boules de feu qu'il faut détruire en un minimum de temps. Pour anéantir ces statuettes diaboliques, une seule solution : s'approcher le plus possible de la ligne se trouvant sur votre gauche (sans la toucher car, alors, c'est la mort assurée !) et tirer sans discontinuer tout en sautant.

Le seul petit problème, c'est qu'en général, il ne vous reste que 30s pour aller détruire le masque aux boules de feu, ce qui est peu...

Maintenant que vous avez entre les mains tous les éléments pour vous sortir honorablement des trois premières missions, nous attendons vos prouesses pour terminer les deux dernières...

Édité par : VIRGIN GAMES

Prix indicatif : K7, 99F

DK, 149F

