

AMSTAR



& **CPC**

MICRO-INFORMATIQUE
SUR AMSTRAD

**UN
COMPACTEUR
DE BASIC !**

**KICK OFF
EAGLE'S RIDER
BEVERLY HILLS COP
ET LES AUTRES...**

**CONCOURS
LORICIEL**

M 2817 - 42 - 22,00 F



3792817022005 00420

SOMMAIRE

4

CONCOURS

5

ACTUALITE

12

BANCS D'ESSAIS

18

LISTING : SAMURAI

30

CAO SUR CPC

41

POSTER (suite)

48

LES FANZINES

52

BANCS D'ESSAIS (suite)

58

POSTER

66

**LISTING :
SPACE WRITING**

74

**INITIATION
A L'ASSEMBLEUR**

90

**LISTING :
COMPACTEUR**

96

**PETITES
ANNONCES**

98

ABONNEMENT

99

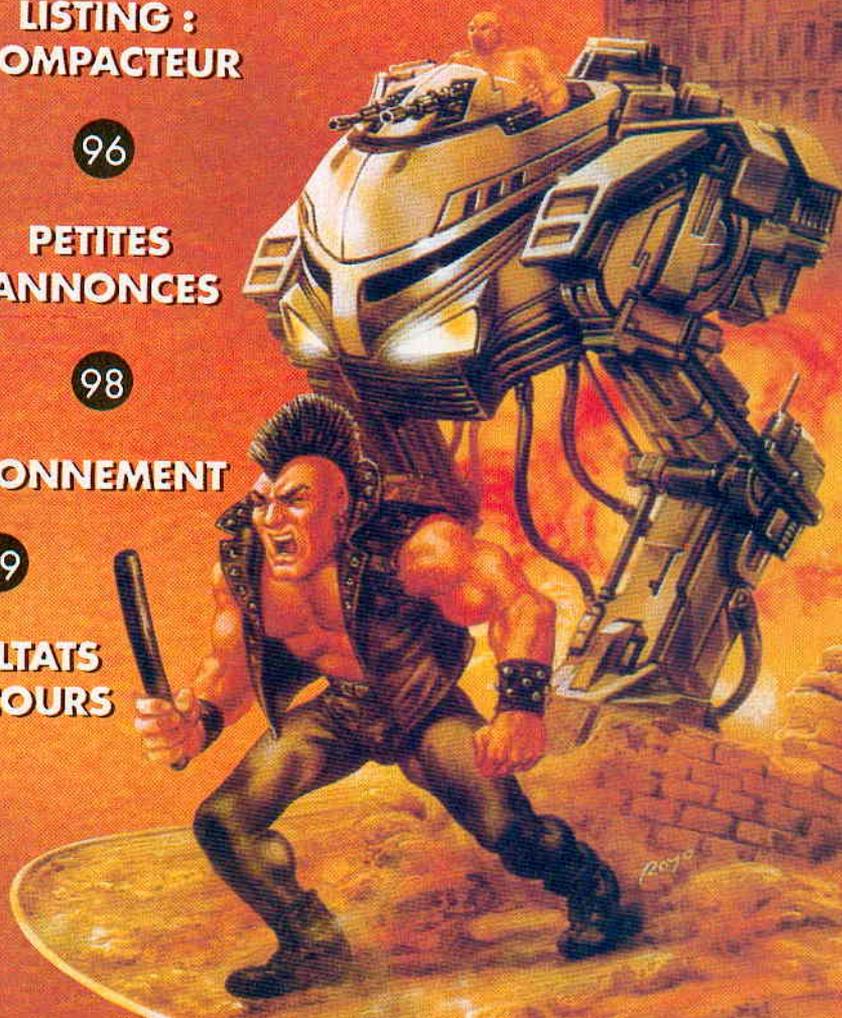
**RESULTATS
CONCOURS**

100

BANCS D'ESSAIS (suite)

112

**LE COIN
DES AFFAIRES**

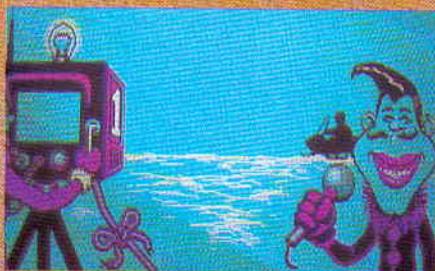


LORICIEL

Dans le cadre des grandes opérations alliant le domaine du ludique et celui du sport, vous n'êtes pas sans vous souvenir de Turbo Cup réalisé en 1988 avec l'assistance de René Metge. Cette année, Loriciel récidive en participant au premier Raid International de Motoneige, **HARRICANA**.

Harricana doit se dérouler sur le territoire du Québec du 23 février au 11 mars prochains et a vu le jour grâce à une idée de René Metge avec la collaboration de Nicolas Hulot, partisan de l'aventure extrême et bien connu grâce à l'émission Ushuaïa. Bien entendu, un pareil raid de motoneige demande énormément de préparation et c'est dès février 1989 que les premiers repérages ont été effectués. Il faut savoir que le Canada est recouvert de neige pendant 6 mois chaque année et que le Québec, dont la superficie équivaut à 5 fois la France, est une terre de prédilection pour la pratique de la motoneige puisqu'il propose 23 000 km de pistes. La motoneige, quant à elle, a la particularité de posséder toutes les qualités indispensables pour imaginer de nouvelles activités sportives. Il n'en fallait pas plus pour que quelques aventuriers décident d'allier ce paysage grandiose et ce moyen de transport pour lancer un défi dans un redoutable raid de 12 jours. Durant la reconnaissance effectuée en 1989, une première équipe a pu découvrir les neiges profondes du Lac Chigoubigh, les neiges salines du Lac Mistassini, la transparence des glaces vives sur la banquise ou les pointes à -46°C du thermomètre... Autrement dit une

ACTUALITE



Harricana version PC

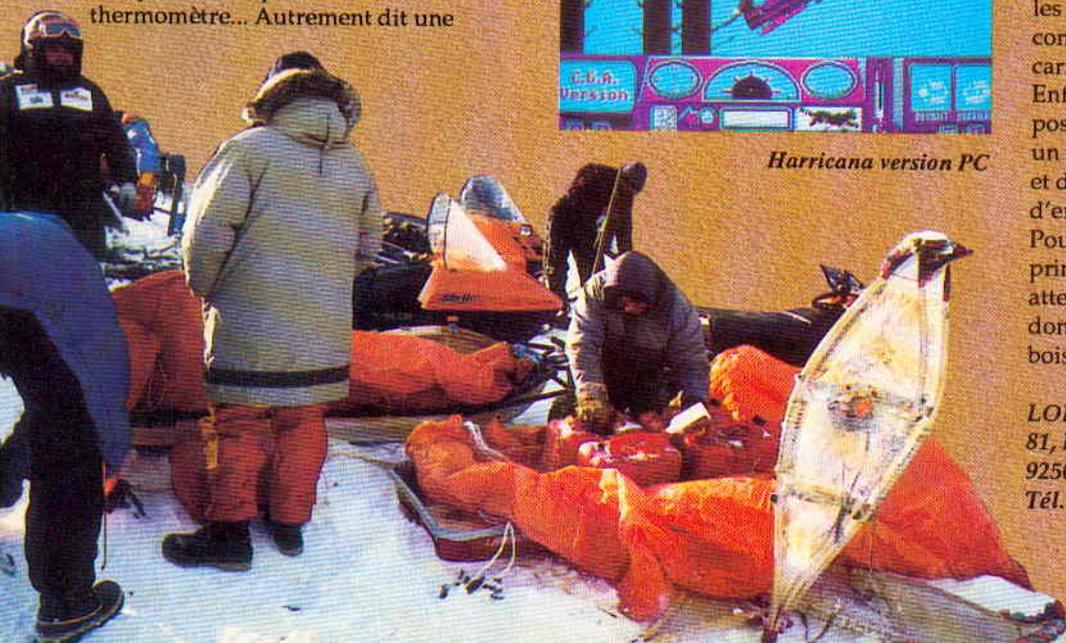
véritable épreuve alliant la beauté des merveilleuses découvertes à celle d'un important effort physique.

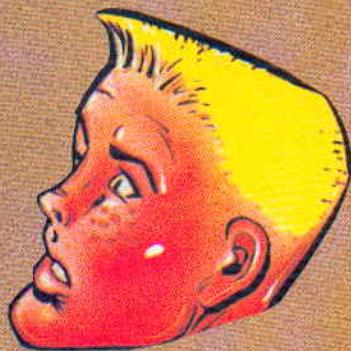
Et Loriciel dans tout cela, me direz-vous ? On peut dire qu'ils font très fort car ils interviennent à 2 niveaux : tout d'abord, ils seront sur le terrain même en assurant toute la logistique informatique de Harricana ; ensuite, vous le savez déjà, Loriciel va vous permettre à vous aussi de vous lancer dans la grande aventure grâce à **Harricana**, logiciel de simulation sportive.

Ce grand raid d'endurance et de vitesse se déroulera en douze étapes dont une la nuit ; il faudra que vous réalisiez le meilleur temps face aux 20 autres concurrents, sachant qu'à la fin de chaque étape, le dernier arrivé sera automatiquement éliminé. Tout en pilotant votre motoneige, ayant à son tableau de bord compteur de vitesse, boussole, montre, thermomètre et baromètre, vous devrez affronter tous les obstacles naturels du Grand Nord comme les lacs gelés, les ours, les caribous ou les forêts impénétrables... Enfin, pour vous aider, il sera aussi possible de consulter une carte, d'avoir un pilotage automatique, un rétroviseur et des indicateurs de position, d'endurance et de fatigue... Pour quand, cette petite merveille ? En principe, dès le mois prochain ; mais, en attendant, toute cette atmosphère m'a donné une petite envie : une grande boisson très chaude !

LORICIEL

81, Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.11.33





S.F.M.I. ■

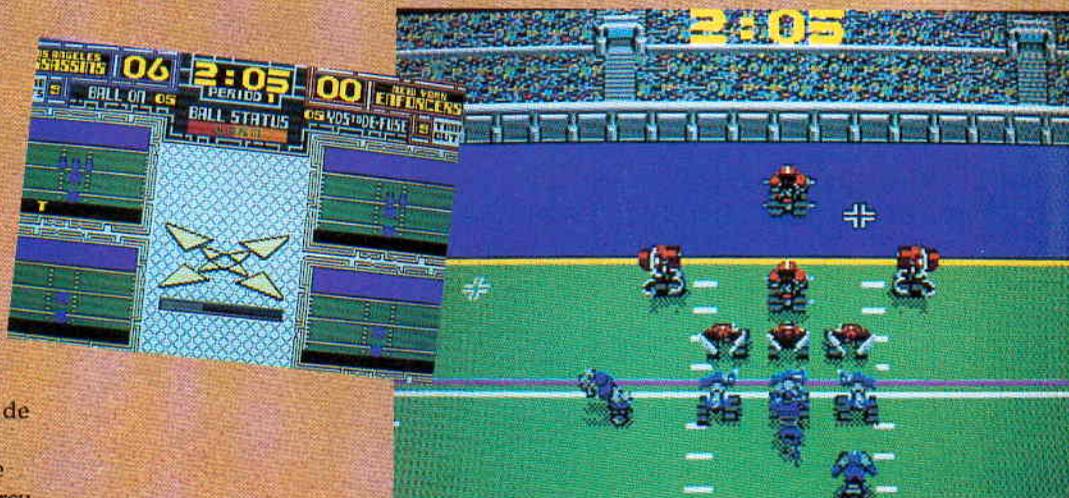
En attendant de pouvoir enfin vous parler de *Black Tiger* chez Capcom, de *Beach Volley* chez Ocean ou de *Mazemania* chez Hewson (ce qui ne devrait plus tarder !...), voici un aperçu de ce que vous pourrez découvrir sur vos écrans dans les mois à venir.

Tout d'abord, US Gold prépare une conversion de jeu d'arcade de chez Sega ; *Crackdown* est un mélange de shoot'em up jouable à 2 et de Gauntlet et il est signé par les auteurs de *Forgotten Worlds*... Pour Capcom, une fois qu'ils en auront définitivement terminé avec *Black Tiger*, nous verrons apparaître 2 autres conversions dans le courant du second semestre 1990 : il s'agit de *Dynasty Wars* et de *Un Squadron*. En ce qui concerne Ocean, après *Batman* et après *Robocop*, ce sera une adaptation de *Nightbreed* ; pour être complet, il faut souligner qu'en fait ce sont trois logiciels qui sortiront : un jeu d'aventure, un jeu de rôle et un jeu de stratégie graphique.

Du côté de chez Psygnosis, vous aurez le choix entre 2 logiciels : *Killing Game Show* d'une où vous êtes invité à participer à un jeu télévisé qui consiste à grimper sur les parois d'un cylindre avant que celui-ci ne se remplisse d'eau, le passage étant bien sûr bloqué par des robots et des aliens... Le second logiciel, *Matrix Marauders*, a un thème totalement différent puisqu'il s'agit d'un challenge entre plusieurs vaisseaux intergalactiques ; le but est de prendre le plus de secteurs possibles en éliminant les autres joueurs. Chez Hewson, vous aurez la chance de retrouver tout le talent de Rafaele Cecco dans *Stormlord 2* tandis que Gremlin vous proposera de pénétrer dans *Impossamole*, jeu basé sur des héros de B.D.

S.F.M.I.

3, Rue de l'Arrivée
75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : (1) 43.35.06.75



Cyberball version ST

ACTIVISION

Avec *Hot Rod*, vous allez pouvoir encore une fois faire preuve de tous vos talents de pilote. En effet, vous disposez de trente circuits pour montrer que vous êtes le meilleur ; mais, attention, ce défi n'est pas sans risque car vous devez faire face aussi bien aux mauvaises conditions météorologiques (pluie, neige ou glace) qu'aux aspérités du terrain (roches dangereuses et glissantes ou sables mouvants). Quant aux obstacles que vous pouvez rencontrer dans les virages serrés, ce peut être des voitures de police à moins que ce ne soit des travaux... Enfin, votre but est bien sûr de gagner la course, mais vous recherchez également à améliorer votre équipement en vous procurant des moteurs puissants, des pneus cloutés, des pare-chocs... *Hot Rod* est prévu sur vos écrans pour la fin de ce mois-ci tandis que *Bomber* devrait finalement sortir en mars.

ACTIVISION

Distribué par UBI SOFT



Hot Rod version ST

DOMARK

Dans le cadre de la collection Tengen, Domark nous propose *Cyberball*, jeu de football américain se déroulant au XXIème siècle. Ce jeu a quand même quelques particularités par rapport au football américain tel qu'il est pratiqué aujourd'hui. Tout d'abord, le dernier joueur humain a disparu et il ne reste plus que des robots, 5 fois plus grands que les hommes et qui peuvent résister à la violence et à la destruction. *Cyberball* est un jeu d'action violent fait de collisions métalliques entre les «joueurs» pour une balle en acier pesant presque 500 kg...

DOMARK

Distribué par UBI SOFT - 1, Voie Felix Eboué
94000 CRETEIL - Tél. : (1) 48.98.99.00

ACKERLIGHT

Si vous faites partie de ceux qui ont envie d'un jeu d'aventure se déroulant dans notre «douce France», *DHT (Danger Haute Tension)* sera là dès le mois de mars pour vous donner du fil à retordre. Vous êtes dans un village comme il y en a des centaines où il ne se passe jamais rien et où la vie coule paisiblement de jour en jour. Pourtant, un matin ne sera pas un matin comme les autres et d'étranges choses vont apparaître. Est-ce le début d'une troisième guerre mondiale ou pire, la première guerre atomique ? Cette aventure entièrement gérée par icônes est composée de plus de 120 graphismes et agrémentée de bruitages pas inintéressants du tout. Rendez-vous donc pour le test de la version finale...

ACKERLIGHT SOFTWARE

3, Bd Eugène Montel
31170 TOURNEFEUILLE



• Que se prépare-t-il
ici ?!

Vous allez découvrir de bien étranges choses...

INNELEC

Ça y est ! Nous l'avons entre les mains ! Bon d'accord, celui-là tourne sur C64 mais lorsque vous aurez ce numéro en votre possession, la version sur CPC sera arrivée en France. Mais de quoi s'agit-il ? Eh bien, il s'agit tout simplement du premier **CD GAMES PACK** de Code Masters qui va apporter un nouveau moyen de chargement de jeux sur votre CPC.

Ce pack contient les éléments suivants : un câble permettant de raccorder votre platine laser à la prise joystick de votre ordinateur, un logiciel permettant de charger un jeu à grande vitesse à partir d'un CD et un Compact Disc comprenant quelques 30 jeux... Il vous suffit donc de relier correctement les deux appareils pour disposer de toute une logithèque avec un avantage certain : le chargement hyper rapide d'un jeu. Nous vous reparlerons bien sûr de ce CD Games Pack dès que nous aurons la version CPC mais sachez que, par exemple, vous avez sur ce CD Rom ATV Simulator, Street Gang, BMX Simulator ou 3D Starfighter. A noter enfin que le prix de vente public est fixé à 279 F et qu'il est déjà prévu de sortir d'autres disques avec des jeux venant d'autres éditeurs.

INNELEC

Centre d'activités de l'Ourcq - 45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX - Tél. : (1) 48.91.00.44

"THE CD GAMES PACK"

30 GAMES ON CD - EVERYTHING INCLUDED



- This Pack contains award winning computer games on one CD with a cable to connect to any standard Compact Disc Player.
- It's as simple as a computer, any player and this pack.
- Digitally recorded make load anything of the game takes only seconds rather than minutes to load.



THE ACTION STAR

LORICIEL

Vous avez été très nombreux à faire connaissance avec Skweek et à l'apprécier à sa juste valeur l'année dernière ; dans un univers très coloré, il s'agissait de promener ce petit être sur 99 niveaux et de lui permettre de restituer leur couleur d'origine à toutes les dalles de chaque niveau qui avait été contaminées par le « méchant » de service. Dès le mois prochain, vous allez pouvoir replonger dans cet univers très agréable qui se promet d'être encore plus super puisqu'il s'agit tout simplement de *Super Skweek*...

LORICIEL - 81, Rue de la Procession

92500 RUEL MALMAISON - Tél. : (1) 47.52.11.33

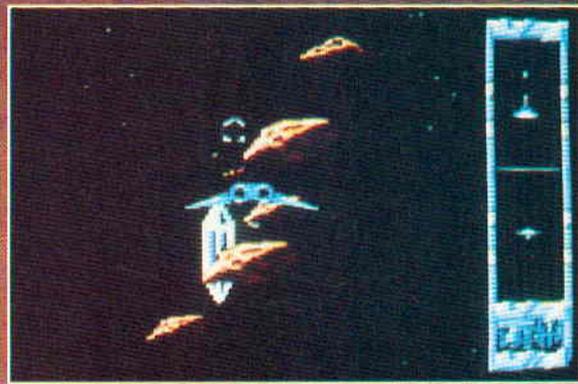
Pour terminer, un petit mot de *Pinball Magic* qui fait l'objet de notre concours dans ce numéro. Il sort officiellement ce mois-ci.





EAGLE'S RIDER

Arcade/Aventure



● Nous vous l'avions annoncé il y a déjà plusieurs mois ; cette fois, nous sommes en mesure de vous présenter les premiers écrans de la version CPC qui devrait sortir en mars. La démonstration reçue ne concerne que la partie voyage dans l'espace mais nous pouvons d'ores et déjà vous dire que l'animation de cette partie révèle une très bonne animation et nous sommes impatients d'en voir la suite.

En ce qui concerne le scénario, voici ce dont il s'agit : nous sommes en 7014 et cela fait 263 ans que les cyborgs nous attaquent sans répit ; d'ailleurs, sur tous les systèmes solaires qui existent, seuls quelques-uns sont encore sous notre contrôle.

C'est à cette période où l'atmosphère commence à être réellement irrespirable que le capitaine Steve Jordan réussit à s'évader de la planète ghetto Proxima XI où les cyborgs l'avaient emprisonné.

En plus, il emporte un petit souvenir qui va lui être très utile : Eagle, leur tout dernier chasseur aux performances inégalées.

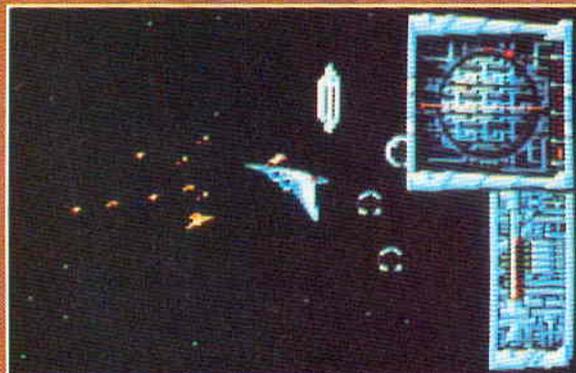
Dès lors, Jordan n'a plus qu'un seul objectif : partir à la recherche de la planète-mère, siège du cerveau Cyborg. Mais, avant de pouvoir la détruire, il faudra trouver ses coordonnées et tout va commencer par un voyage dans l'espace afin d'atteindre une station galactique en se dirigeant à l'aide du radar.

A cet endroit, il sera possible d'obtenir à force de perspicacité les coordonnées de la planète-mère.

Mais le voyage dans l'espace risque de se révéler très dangereux car il s'y trouve des vaisseaux pirates, des astéroïdes et des mines.

Tout en les évitant, il faudra faire attention aux sphères et cristaux qui, eux, devront être absolument pris car ils permettront d'emmagasiner l'énergie nécessaire au vaisseau.

Les débuts de ce logiciel sont très prometteurs ; attendons d'en voir la suite et fin pour se prononcer de façon définitive.



Édité par : MICROIDS
Prix indicatif : Non communiqué

NINJA WARRIORS

Arcade



► Une fois encore, la fiction rejoint la réalité puisque votre existence n'est due qu'à la présence de par le monde d'un dictateur sans pitié. Bangler, puisque c'est ainsi qu'il se nomme, a découvert au long de sa carrière politique que le pouvoir l'intéressait fortement. Aussi, a-t-il tout fait pour se faire les alliés nécessaires à la prise totale du pouvoir. Il finit donc par devenir le Président du Monde et, depuis, il ne cesse d'envoyer ses hommes partout afin qu'ils contrôlent le peuple et empêchent de grandir tout noyau de rébellion. Malgré tout, il est bien connu que le Bien finit toujours par avoir un espoir de vaincre ; dans cette histoire, il se trouve dans un laboratoire scientifique clandestin dirigé par le professeur Mulk. Toute son équipe vient de mettre au point deux ninjas-robots, redoutables machines à tuer fabriquées dans une matière révolutionnaire, le molybdène-titanium. Seulement, ces magnifiques machines doivent être menées manuellement et c'est là que vous intervenez avec pour ordre de mission : attendre le repère du Président et l'anéantir à tout jamais...

Vous avez intérêt à avoir du souffle et de l'endurance car votre épreuve se déroule tout au long de cinq niveaux. Vous disposez de deux types d'armes pour supprimer les hommes de Bangler qui pullulent à chaque niveau : les couteaux pour les taillader ou les shuriken mais, attention, vous ne disposez que de 30 shuriken par niveau. Les adversaires que nous qualifierons de normaux arrivent bien entendu devant et derrière vous et il suffit de les toucher une fois pour que l'on n'en





parle plus. Par contre, vous en rencontrez de plus coriaces qui ont besoin de près d'une demi-douzaine de coups pour lâcher prise. Ainsi, dans le premier niveau, vous avez un gros cuir-à-cuire avant de rencontrer un samouraï en fin de niveau. Pour les avoir, il suffit de taper dessus sans discontinuer. Au second niveau, la technique sera la même pour le cracheur de feu tandis que le monstre de fin de niveau sera facilement destructible si vous réussissez à sauter derrière lui. Le troisième niveau voit l'apparition des chiens tueurs de la «Brigade Aboyante» qui sont très redoutables et des tanks géants qui apparaissent deux fois. Si vous êtes assez rapide dans votre parcours, vous pouvez prendre du temps et attendre que le tank ait fini ses trois allers-retours pour pouvoir continuer ; sinon, il vous faut prendre des risques en essayant d'atteindre le chauffeur de tank, ce qui est loin d'être évident. De toute façon, vous serez obligé de tuer le tireur de tank dans le quatrième niveau pour espérer en voir la fin ;

c'est également à ce niveau que vous aurez la venue des chauves-souris tireuses... Quant au cinquième niveau, nous vous en laissons le plaisir de la découverte par vos propres moyens ; il faut bien vous laisser un peu de surprise !

Édité par : VIRGIN GAMES
 Prix indicatif : K7, 99F
 DK, 149F

Notre avis :

Même si l'écran de jeu n'est qu'une fenêtre à l'écran, la réalisation de ce logiciel est très propre et vous y trouverez un intérêt tant au niveau des graphismes que de l'animation. Par ailleurs, il faut savoir qu'il est possible de jouer à deux simultanément ce qui est toujours un avantage non négligeable pour le jeu dans les logiciels d'arcade.

NOTE 16/20



BEVERLY HILLS

Cop

Arcade

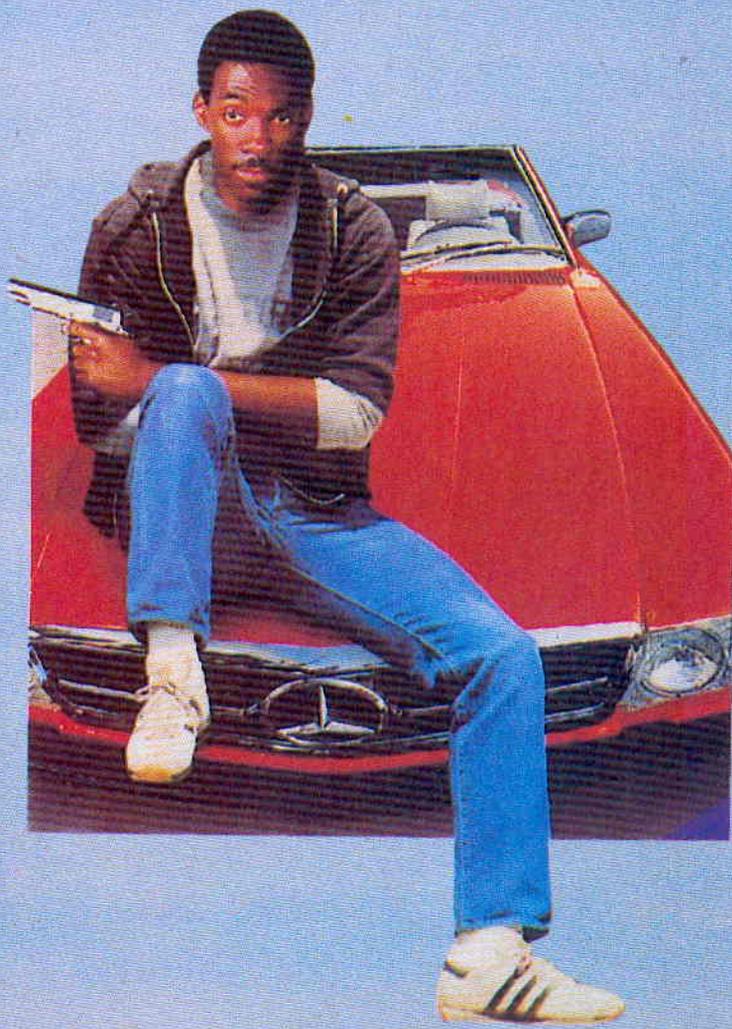


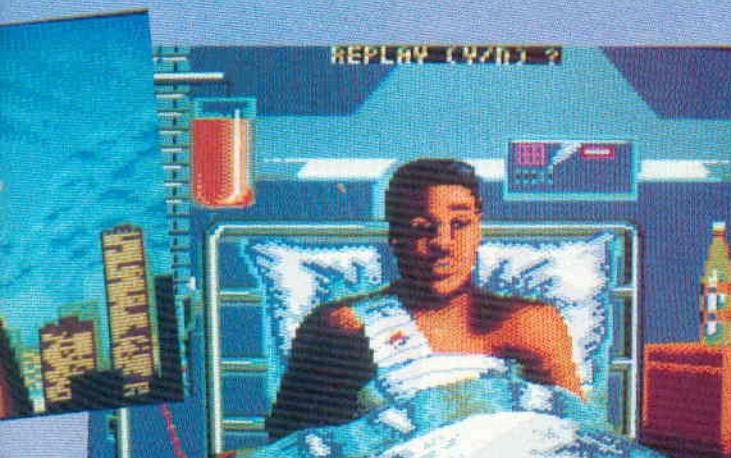
► Lecteurs d'Amstar & CPC, avouez que vous êtes de petits vernis ; vous avez l'honneur et le privilège de pouvoir découvrir sur vos écrans une vedette en la personne du célèbre flic de Beverly Hills. De plus, vous êtes cordialement invité à vous glisser dans la peau de ce héros afin de réaliser quelques une de ses prouesses.

Le flic de Beverly Hills portant le doux prénom d'Axel, celui-ci commence sa première épreuve en recevant en pleine nuit un appel urgent du quartier général : « Attention ! Appel à toutes les patrouilles... En ce moment même, un cambriolage est en train de se dérouler à la Great American Arms Co se trouvant dans la 42ème rue. Comme par hasard, vous vous trouvez tout près de la 42ème et vous ne tardez pas à vous trouver en vue du magasin. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les bandits sont en train de faire un chargement bon train

de toutes les armes se trouvant dans le magasin. Une seule solution s'offre à vous pour arrêter ce transfert : vous rendre le plus vite possible sur le quai d'expédition. Seulement, il y a un petit problème : ce quai se trouve tout-à-fait à l'opposé d'où vous vous trouvez. Vous devez donc traverser le magasin et affronter le tir des bandits qui se trouvent devant vous, derrière vous ou même sur des caisses au-dessus de vous. Cette traversée se révèle très périlleuse car vous n'avez aucune possibilité de sauter et il y a en plus des bandits des bombes et des pétards qui vous arrivent dessus. A vous de vous montrer patient le temps qu'elles explosent tout en vous protégeant des tirs...

N'ayant pas réussi malgré tout à stopper tout le transfert d'armes, vous décidez de vous lancer à la poursuite des trois camionnettes qui vous ont échappé une fois que





vous avez fini votre ménage au magasin. Ce qui est impératif, c'est que ces trois camionnettes ne se trouvent jamais entre les mains de Bruno Bardolino, le Mr Big des gangsters. Seulement, la chose ne se révèle pas aisée car dès que les bandits s'aperçoivent que vous les poursuivez, ils s'empressent de laisser tomber quelques caisses sur la route. Vous devez alors faire preuve de vivacité pour les éviter et utiliser votre fidèle Colt 45 pour faire exploser les caisses se trouvant à l'intérieur des camionnettes.

Cette seconde épreuve ne devrait pas vous poser trop de difficultés ; vous êtes alors convié à vous rendre dans la demeure de Mr Big dont les coordonnées vous ont été «soufflées» par le chauffeur de la dernière camionnette. Malgré tout, l'accès à la porte d'entrée est loin d'être facile. En effet, tous les alentours de la maison sont protégés par des gardes qui ne sont pas moins de 40 ! Vous imaginez ce qui vous reste à faire : les anéantir tous les uns après les autres grâce à votre Colt et à une réserve de 99 balles (de quoi faire, quand même !). Bien sûr, vous pourrez aussi jouer plus «finaud» en utilisant de subtils subterfuges pour éviter les gardes et ne pas faire de carnage...

Enfin, vous êtes en vue du perron de la maison et il ne vous reste plus qu'à partir à la découverte de cette fameuse demeure qui est vraiment très grande. En effet, il y a quand même 4 étages et des ascenseurs indépendants pour aller à chaque étage. Le but de votre investigation est de libérer tous les otages qui se trouvent dans la maison. Mais vous allez rencontrer quelques problèmes et quelques contraintes ; ainsi, il y a de très nombreux gar-

des que vous devez, cette fois, absolument détruire. De plus, la maison est un véritable labyrinthe (attention de ne pas tourner en rond !) et il n'est possible d'emprunter l'ascenseur qu'avec un seul otage à la fois. Enfin, pour couronner le tout, lorsque vous serez dans l'antre de «l'ogre», vous devrez éliminer les derniers membres du gang sans compter qu'une charmante petite bombe a été gardée pour votre dessert !... La trouverez-vous à temps ?

Édité par : TYNE SOFT

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Vous serez séduit par la diversité des épreuves proposées qui ont toutes des graphismes de qualité correcte. Quant à l'animation, c'est dans la phase de la conduite du véhicule qu'elle est la plus molle mais elle reste néanmoins acceptable. Enfin, pour tous ceux qui se découragent dès le premier niveau et n'arrivent jamais à voir la suite, lisez ce qui suit avant de casser votre joystick. Vous avez un menu à l'écran vous permettant d'effectuer chaque épreuve séparément et d'obtenir ainsi une bonne maîtrise du jeu avant de faire l'enchaînement complet.

NOTE

15/20



MEGAMAG 7

DECEMBRE 1989

MEGAMAG EST UN
FANZINE FREEMWARE
COPIEZ-LE
DIFFUSEZ-LE,
MAIS SURTOUT NE
LE VENDEZ PAS!

Salutations à:
SOS Programmeurs
Syntax Error
C.C.C.
M.B.M.
Scoop Press
Crocotier
Amstrad Mag
M.F.C. News
M.J.I. et
les autres...

MEGAMAG

Sur disquette, on peut faire des tas de choses : une belle présentation sonore et surtout de nombreuses pages d'articles. Le tout présenté en mode 1 ou 2 ce qui facilite grandement la lecture des pages (si, si je vous assure). La bonne idée c'est d'égayer les lignes de textes par des digits souvent bien réalisés (mais ayant tendance à toujours privilégier un sujet particulier si vous voyez ce que je veux dire. Enfin, moi ça ne me dérange pas, c'est plutôt la rédac-chef qui en a marre de ces représentations machistes). En plus, pour remplir la disquette il y a quelques utilitaires et des démos (à propos, bonjour à Germaine !). Et en plus c'est du Freeware ! Pas d'hésitation : ça marche.

M. Stéphane CARRE
12, rue de Colmar
59290 WASQUEHAL

EDIT...ARRGGG!!

STOP!!! Ne m'appellez plus à 3H du mat', juste au moment où j'allais m'endormir, pour me dire que MEGAMAG N.6 plante sur 6128, et ce pour plusieurs rubriques; les plus volumineuses!! (à propos de volume, vous avez-vu ma copine à côté?) C'est en vain que nombre d'entre vous ont attendu une version corrigée, et pour cause: personne, au moment où j'écris ces lignes, n'a pu m'aider à résoudre le problème. Pas même Maignot (UTIL-SOFT/SOS PROGRAMMEURS) qui, souvenez-vous, avait eu des déboires similaires avec son N.2. Alors que faire? Si vous possédez un 6128 et MEGAMAG 6, la seule façon de lire les rubriques NEWS, COURRIER, ASTUCES, PROGRAMS est d'utiliser un traitement de texte, et charger ces rubriques sous le même nom en y ajoutant l'extension ".TXT". Promis, juré; ça ne se reproduira plus: MEGAMAG sera, à l'avenir, testé sur 464 et 6128. Tous les fanzines sont priés de suivre l'exemple.

AFTER THE WAR

Arcade

► L'année commence bien : je viens de recevoir une nouvelle dose de radiations et je sens que mon pauvre corps de 115 kilos (j'ai encore maigri dites donc!) va bientôt devoir se traîner lamentablement dans les boues vertes et radio-actives qui glougloutent près des bouches d'égoûts défoncées. Il est temps de rejoindre d'autres terres plus hospitalières. Comment je raconte n'importe

quoi, la pollution n'a pas encore atteint ce degré alarmant? Ben évidemment vous êtes en 1990, moi je vous parle de la situation de l'année 2019. Juste après une guerre nucléaire. Comme vous pouvez l'imaginer, l'état de la planète est plutôt grave : villes dévastées et populations mutantes. Sur l'île de Manhattan, la situation n'a pas beaucoup changé en fait, les gratte-ciels sont moins hauts c'est tout. Enfin on rencontre tout de même de drôles de types qui semblent prêts à vous manger la cervelle en guise de déjeuner. Bon moi, il faut vraiment que je me tire : je supporte mal

cette promiscuité radio-active. J'ai entendu parler d'une plate-forme de lancement située en dehors de la ville. C'est le seul moyen que j'ai trouvé pour rejoindre un monde peut-être plus civilisé. Ouais, je sais que la plate-forme est contrôlée par un dangereux psychopathe mais je suis quand même le héros, je m'appelle pas Jungle Rogers pour rien. Autant commencer tout de suite notre petit parcours de santé. Parmi les charmants garçons rencontrés tout d'abord, voici les radio-gladiateurs. Certes leur conversation pourrait être intéressante mais il ont l'air tout-à-fait dépourvus de sens de l'humour, aussi ils commencent par cogner les personnes qu'ils rencontrent. La tactique la plus simple consiste à s'approcher suffisamment d'eux et leur donner un ou deux coups de poing pour qu'ils disparaissent. Il y a aussi des pauvres hères cachés dans les immeubles et qui lancent des bâtons de dynamite juste sous mes pieds. Après quelques castagnes mémorables me voici devant un colosse qui lui non plus ne veut pas jouer au Trivial Pursuit avec moi. Alors comme j'aime mon prochain je le frappe plusieurs fois à la tête pour ne pas trop le faire souffrir. Et vous savez comment il me remercie ? Il essaie de m'écraser entre ses bras musclés. Quel ingrat ! Après avoir sauté cet obstacle, je vais devoir affronter quelques punks armés de pistolets et qui surtout m'attaquent par derrière (ouh les vilaines!). Enfin cela va me permettre d'exercer mon jeu de coudes. Bon me voila parvenu à la bouche d'égoût, passage obligé vers le repaire de l'ignoble Mc Jerin. Qu'allais-je trouver dans les moiteurs souterraines du métro ? Facile : des robots et des androïdes qui me bloquent le passage vers la suite de mon aventure : l'arrivée dans la base du professeur dément. Bien sûr cet homme charmant a pris soin d'envoyer des engins de guerre à ma rencontre. Là ça devient difficile même avec ma super mitrailleuse. Bon, il ne faut pas me plaindre, je suis le héros donc je n'ai pas de raisons de me torturer : je vais très certainement l'emporter.



Édité par : Dinamic

Prix indicatif : Non communiqué



Notre avis :

Dans cette catégorie de jeu à baston on trouve Vigilante, dont le héros est lui aussi face à de nombreux ennemis. Mais les points communs s'arrêtent ici : After the war est très bien réalisé : les sprites sont énormes (pour du CPC) et l'animation est très bonne. Le seul petit défaut du jeu, c'est peut-être son niveau de difficulté, caractéristique propre des jeux espagnols.

NOTE 76/20

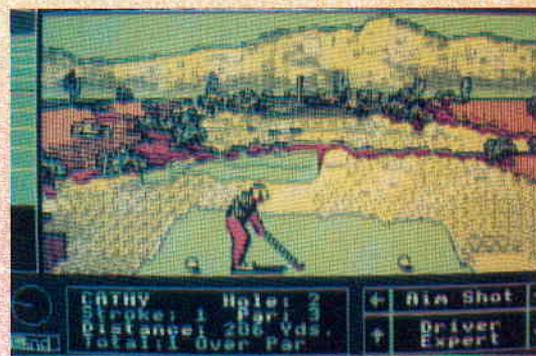
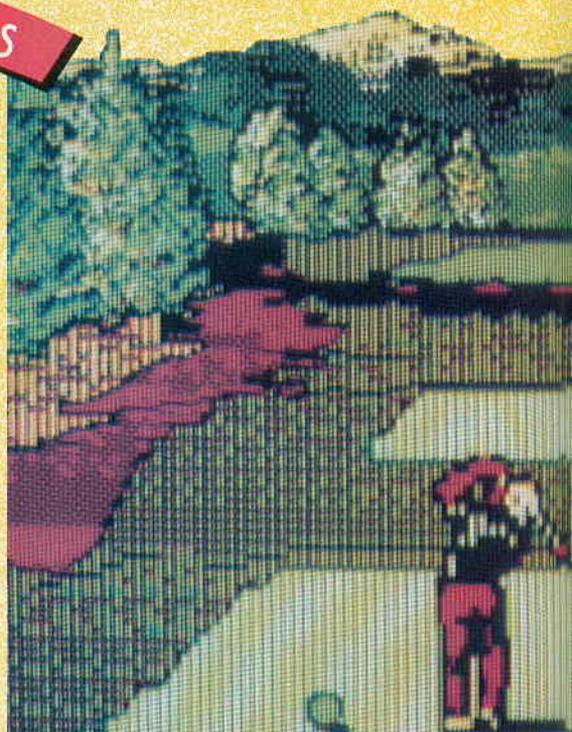
JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

Simulation

► Pour tous les passionnés de golf, Jack Nicklaus est loin d'être un inconnu puisqu'il a été sacré Joueur du Siècle en 1988. En effet, avec quelques trente années de compétition, Jack Nicklaus constitue une référence dans le domaine du golf : un record dans les Grands Tournois (21 victoires et 19 seconde place) et, en particulier, un total de 271 dans le Masters, record toujours imbattu. Avec ce logiciel, vous avez la possibilité d'effectuer trois parcours conçus par Jack Nicklaus, un véritable régal en somme : Jack's Greatest 18, Castle Pine Golf Club et Desert Mountain Golf Club.

Avant toute chose, vous choisissez le parcours que vous souhaitez réaliser et la manière dont vous voulez

le jouer ; en effet, si vous faites une partie «Skins», vous essayez de remporter le maximum d'argent, la valeur de chaque trou étant fixée avant qu'il ne soit joué. Par contre, si vous faites une partie «Stroke», votre but sera de faire le score le plus bas sur l'ensemble des 18 trous. Ce choix étant fait, il ne vous reste plus qu'à indiquer à l'ordinateur votre niveau (débutant ou expert) ainsi que l'endroit à partir duquel vous souhaitez commencer à jouer (trois départs sont possibles). Bien entendu, un menu vous propose éventuellement de vous entraîner sur un trou ou de vous entraîner avec un club précis mais nous allons considérer que vous effectuez un parcours entier. Chaque trou se présente de la manière suivante : une vue aérienne s'affiche à l'écran, ce qui vous permet d'enregistrer le parcours que vous avez à effectuer avec les





emplacements des obstacles. Vous avez également une appréciation du maître sur le trou. Ensuite, le terrain s'inscrit à l'écran et c'est le début de la concentration. En bas à droite de l'écran est indiqué le club sélectionné, sélection automatique au niveau débutant ; à côté est inscrit le nom du joueur, le numéro du trou, son par et la distance à laquelle vous vous trouvez. En bas à gauche, vous trouvez l'indicateur de vent qui sera peu actif pour les débutants mais dont les experts devront tenir absolument compte. Enfin, tout à gauche, vous avez la «Power Bar» qui va vous permettre d'ajuster la force de vos coups ainsi que les effets que vous voudrez donner à votre balle. Il ne vous reste plus qu'à respirer un grand coup et rester très calme car, sinon,

vous n'obtiendrez pas de bons résultats. Par contre, si vous ne vous sentez pas à l'aise avec l'image qui apparaît sur l'écran, il est possible de changer la perspective en emmenant votre indicateur de direction (en haut de l'écran) vers l'extrême droite ou l'extrême gauche ; un nouvel écran s'affichera alors, le joueur ayant légèrement pivoté ce qui peut s'avérer très pratique lorsque vous êtes, par exemple, en face d'un arbre... Pour terminer, sachez que les obstacles peuvent nombreux et redoutables ; il y a les arbres, les herbes hautes, les banquettes, l'eau et les hors limites...

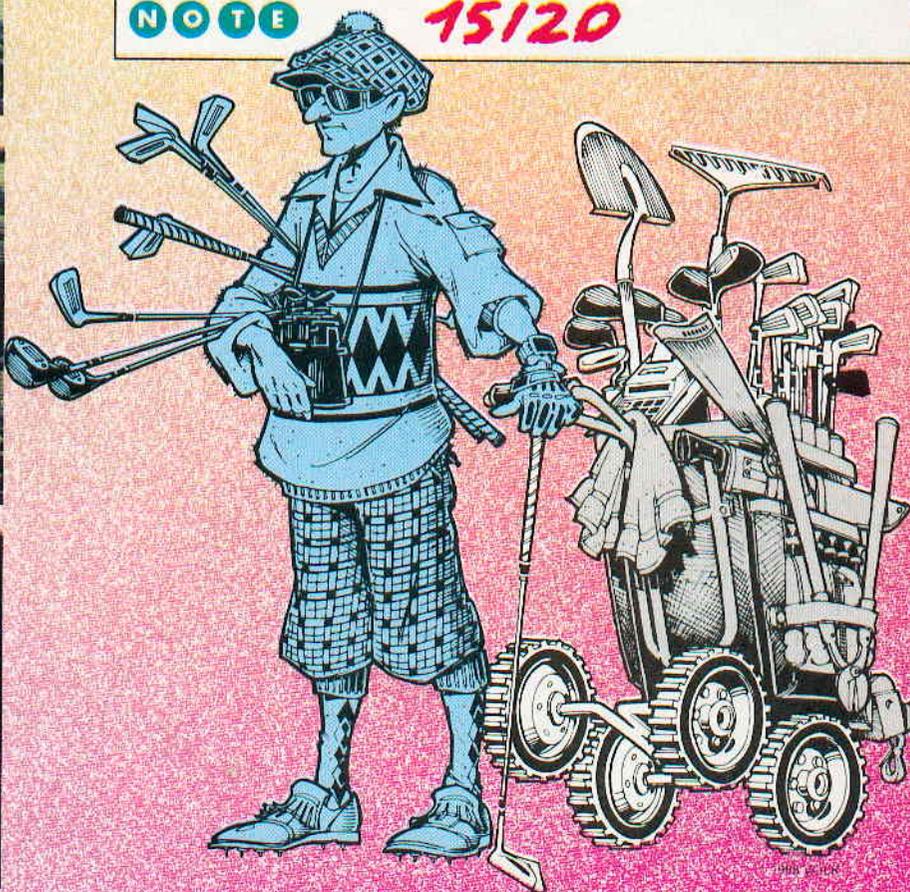
*Édité par : ACCOLADE
Prix indicatif : K7, 99F
DK, 169F*



Notre avis :

Les deux disquettes qui constituent ce logiciel sont un vrai plaisir pour les amoureux du golf. Les graphismes sont agréables et quand même variés d'un parcours à l'autre ; quant à la jouabilité, elle est excellente.

NOTE 15/20



KICK OFF

Simulation

► Avouez qu'il y a longtemps que nous ne vous avons pas servi un petit foot !... Après le succès mérité que Kick Off avait connu sur Amiga, Anco avait promis de faire une adaptation sur CPC.

En toute dernière minute avant le bouclage, nous avons enfin reçu cette version. Le principal avantage de ce logiciel, c'est de vous présenter la possibilité de vous entraîner avant de vous lancer dans la ronde infernale des matchs. En particulier, vous pouvez vous entraîner dans le haut du terrain à moins que vous ne préfériez le bas du terrain. Vous pouvez ainsi acquérir une parfaite maîtrise du ballon et apprendre à dominer des techniques comme le dribble, la pichenette, l'aile de pigeon, la tête plongeante ou les grandes transversales. L'autre aspect que vous pouvez travailler sérieusement concerne les penaltis ; vous êtes alors à tour de rôle le goal ou le tireur. Pour obtenir de bons résultats, il suffira de faire une bonne synchronisation entre votre tir et la flèche se déplaçant devant le but qui indique la direction du tir.

Une fois que toute cette phase d'entraînement vous paraît suffisante et satisfaisante, vous prenez alors vos dispositions avant de commencer le premier match. Il s'agit dans un premier temps de choisir votre niveau de jeu ; vous pourrez ainsi évoluer du joueur du dimanche au joueur international en passant par la seconde division et la première division. Enfin, avant de taper votre premier ballon, il reste à déterminer votre tactique de jeu qui peut aussi bien être le 4-4-2 ou le 4-3-3...

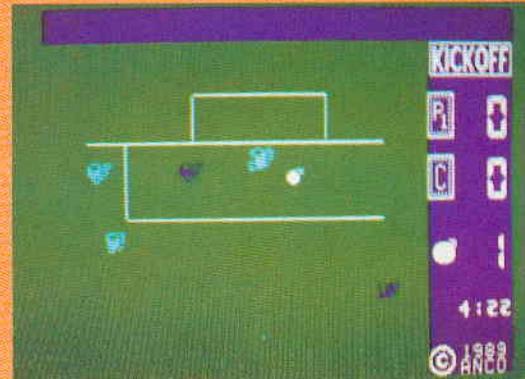
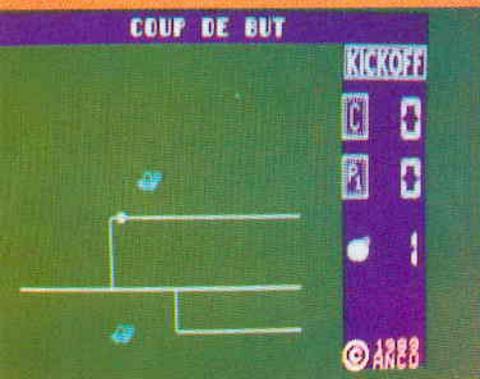
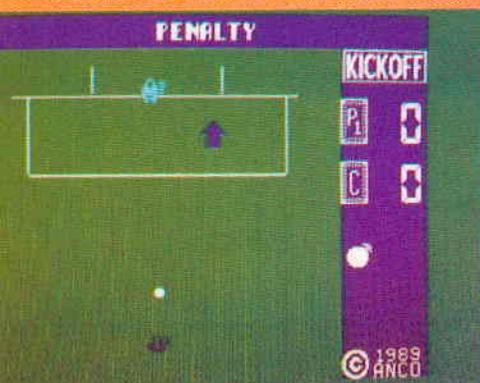
Enfin, il faut noter que vous avez deux possibilités de jeu : ou vous faites un simple match ou vous participez à une saison complète et, dans ce cas, il sera possible de sauvegarder le jeu. De plus, vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur à qui vous donnez le niveau de jeu que vous souhaitez ou vous vous êtes deux à vous disputer la prise du ballon rond...

Édité par : ANCO
 Prix indicatif : K7, 139F
 DK, 179F

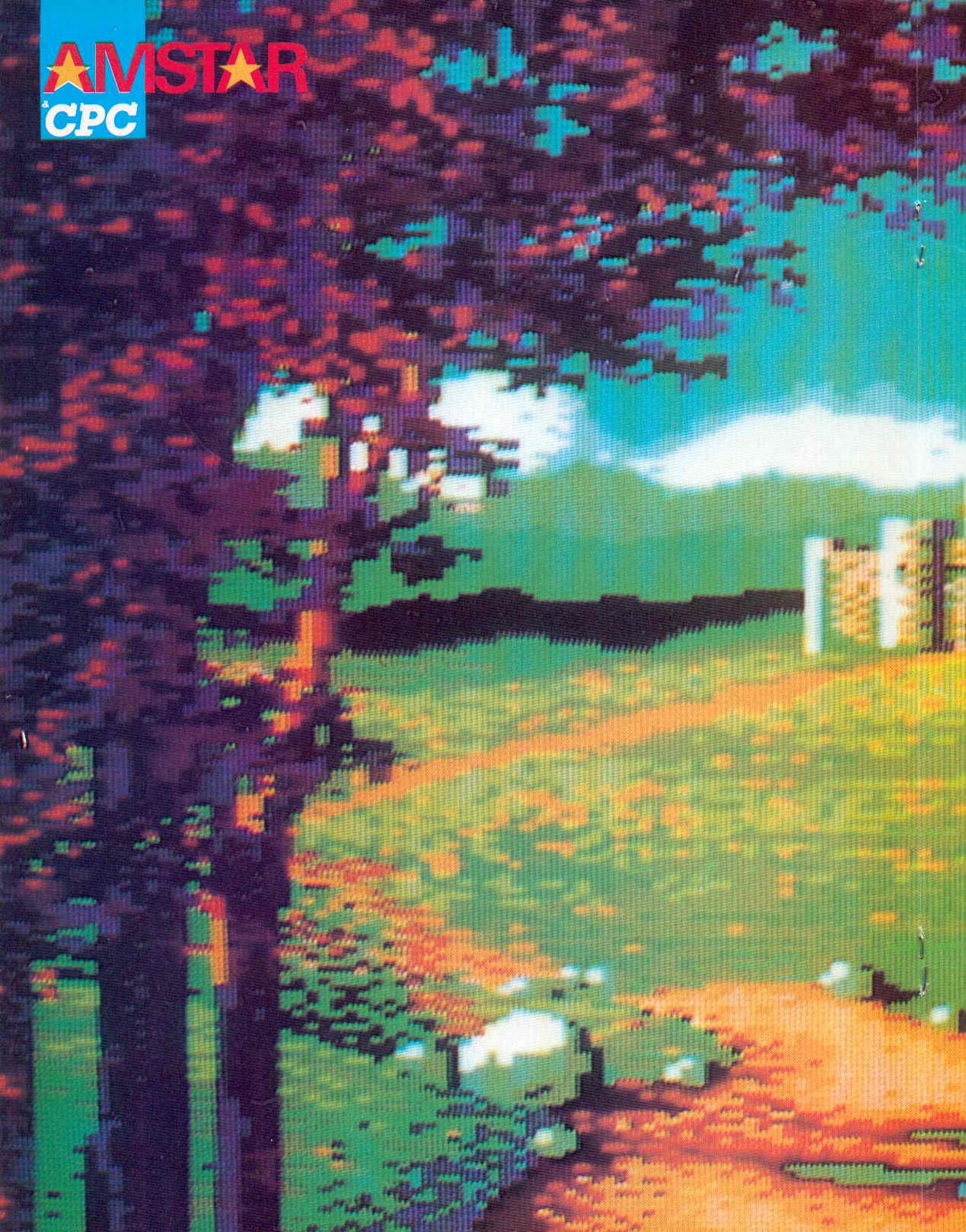
Notre avis :

Si vous avez décidé de ne vous attacher qu'aux graphismes dans Kick Off, vous avez toutes les chances d'être déçus car il faut reconnaître que ce n'est pas d'une qualité extraordinaire. Par contre, l'utilisation du logiciel vous montrera que l'animation est de bonne qualité et les coups possibles sont précis. Il est quand même dommage que le joueur actif ne soit pas marqué d'une manière plus explicite.

NOTE **13/20**



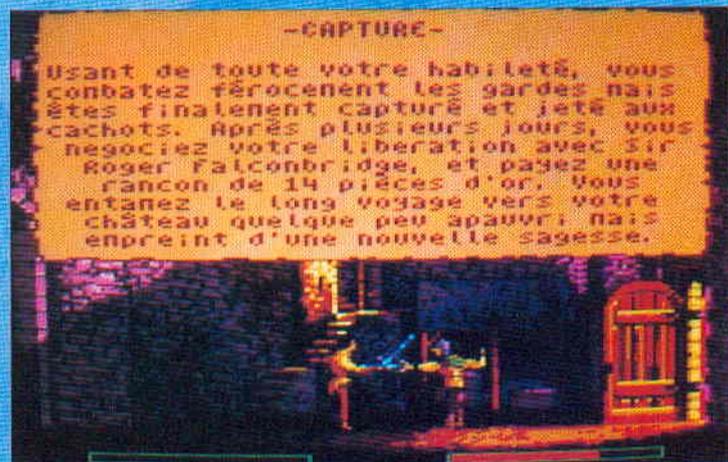
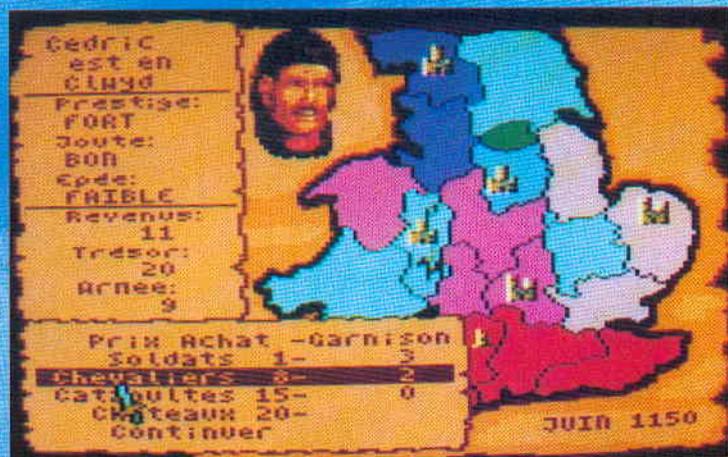
AMSTAR
CPC





DEFENDER OF THE CROWN

Aventure/Arcade



► Gentes dames et gentils damoiseaux, oyez cette histoire qui va réveiller le preux chevalier qui sommeille en chacun de vous !... Tout se passe en Angleterre, à l'époque trouble où le Roi Richard vient d'être assassiné et où il y a un nom fameux qui retentit dans toutes les chaumières, Robin des Bois. Le but que vous allez poursuivre est, bien entendu, de prétendre au trône d'Angleterre et de l'acquiescer. Seulement, le combat risque d'être très rude car il n'y a pas moins de six prétendants au trône.

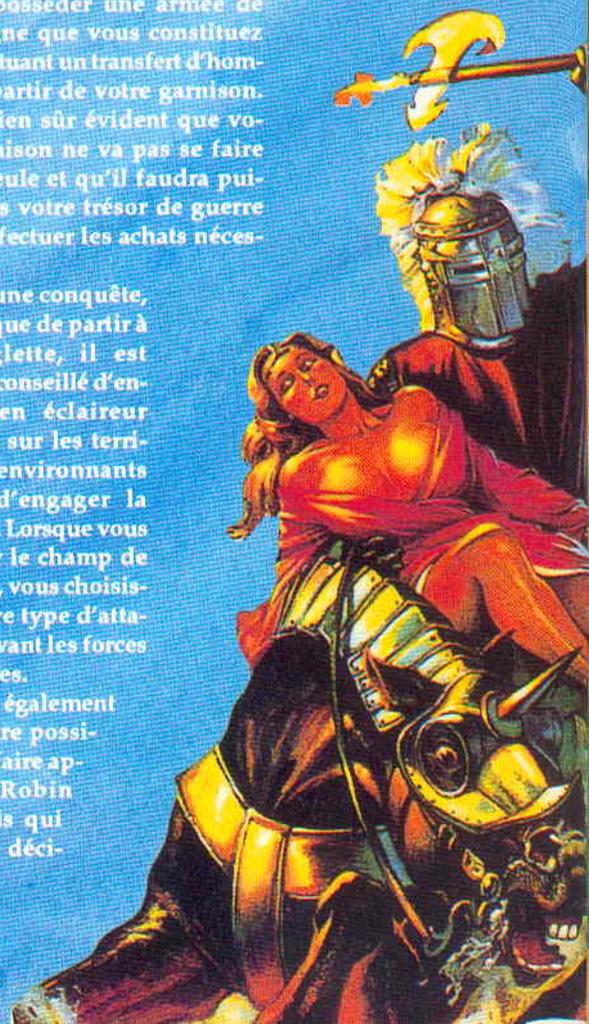
Au sud de l'Angleterre se trouvent trois châteaux normands tandis qu'au nord, il y a les repères de trois Saxons. Si un Saxon réussit à prendre possession des trois châteaux normands, il accèdera alors au trône, intéressant non ?

Avant de vous lancer dans cette douloureuse bataille, vous avez un choix déterminant à effectuer : savoir dans quelle peau de chevalier vous allez vous glisser sachant que chacun des 4 proposés a sa propre côte de popularité et ses propres capacités pour les tournois et le maniement de l'épée.

Au départ, chacun possède un territoire et un château ; il va donc falloir utiliser à bon escient les options possibles pour gagner des territoires et espérer réaliser votre souhait le plus cher. Vous pouvez tout d'abord essayer de réaliser une conquête mais, pour cela, vous devez posséder une armée de campagne que vous constituerez en effectuant un transfert d'hommes à partir de votre garnison. Il est bien sûr évident que votre garnison ne va pas se faire toute seule et qu'il faudra puiser dans votre trésor de guerre pour effectuer les achats nécessaires.

Lors d'une conquête, plutôt que de partir à l'aveuglette, il est parfois conseillé d'envoyer en éclaireur l'armée sur les territoires environnants avant d'engager la bataille. Lorsque vous êtes sur le champ de bataille, vous choisissez votre type d'attaque suivant les forces présentes.

Il existe également une autre possibilité : faire appel à Robin des Bois qui pourra déci-



der, suivant votre prestige ou votre importance, de vous prêter main forte en vous envoyant un certain nombre d'hommes.

Sachez quand même que vous ne pouvez utiliser cette possibilité que trois fois.

Un autre des moyens qui sont à votre disposition consiste à organiser une joute où vous pourrez affronter les autres Seigneurs soit pour l'honneur, soit pour un territoire ; dans ce cas, vous choisissez le territoire souhaité avant de commencer le tournoi. Cette manière de gagner des terres peut vous sembler facile mais il faut être très précis pour sortir vainqueur de cette épreuve.

Enfin, vous pouvez également choisir de lancer un raid pour augmenter votre trésor en pillant le château d'un Seigneur ennemi. Dans ce cas, vous devez savoir qu'il vous faut être très bon dans le combat d'épée.

Suivant les actions que vous entreprenez et que vous réussissez, votre trésor augmente et vous pouvez ainsi agrandir votre armée mais aussi vous procurer une ou plusieurs catapultes. Dans ce cas, plus rien ne vous interdit d'assiéger un château, seule possibilité pour conquérir le territoire où il se trouve. Vous disposez alors d'un certain nombre de jours et de plusieurs

types d'armes à lancer avec votre catapulte pour parvenir à vos fins.



De plus, lorsque vous êtes très puissant et très riche, vous pouvez construire de nouveaux châteaux... Mais si, par hasard, l'obtention du trône se fait attendre et que la faim, par contre, se fait sentir, vous pouvez toujours vous dire : il fera jour demain !

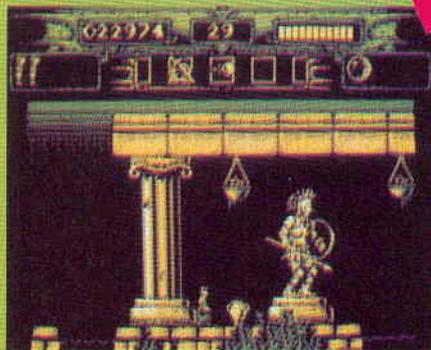
Édité par : UBI SOFT

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Defender of the Crown constitue une très bonne réalisation sur CPC et l'on peut dire que le premier essai de Cinemaware sur les 8 bits est une réussite au niveau des graphismes d'une part et de l'ambiance sonore d'autre part. A découvrir.

NOTE 15/20



Arcade/Aventure

► Myth est une étrange histoire où vous ne savez plus à quelle époque vous vivez comme si vous vous retrouviez il y a plusieurs centaines d'années au temps de la mythologie avec ses dieux, ses démons, l'éternel affrontement entre le bien et le mal...

Laissons là toutes ces théories et plongeons nous sans plus attendre dans le vif du sujet. Vous apparaissez dans un environnement assez souterrain à dominante rouge. A première vue, il n'existe aucune forme de vie ; par contre, différents objets se trouvent à terre, des vases et des coffres. Pensant bien qu'ils ne sont pas là par hasard, vous vous risquez à leur donner un coup de pied ; vous constatez alors qu'ils se fendillent un peu. Un second coup de pied les faisant s'éclater,

vous voyez alors apparaître des icônes qui vont se révéler bien utiles par la suite. En particulier, vous avez une icône vous permettant d'avoir des munitions pour tirer sur les squelettes pendants que vous découvrirez par la suite ou sur les squelettes « vivants » qui vous laisseront des icônes de crânes... Chaque icône vous donne un nombre précis de réserves de munitions ou autres que vous pouvez consulter en haut de l'écran.

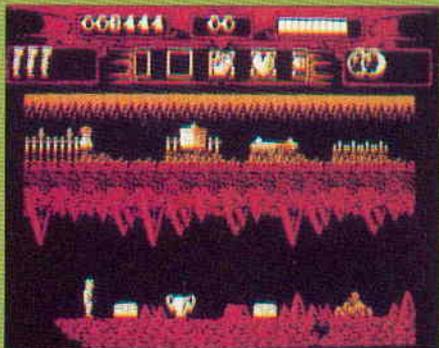
Pour changer de niveau vous devez récolter 5 boules de téléportation sur lesquelles vous devez d'abord tirer. Seulement, chacune d'elles est protégée soit par des monstres vous tirant dessus et prenant toute votre énergie, soit par un étang de feu. Dans le dernier cas, je vous livre la solution ; il suffit de jeter 10 crânes dans le feu ce qui a pour effet de libérer un monstre ; une fois que ce monstre est détruit, vous obtenez une plate-forme pour passer au-dessus du feu et une icône de trident. Cette icône vous permet de terrasser le terrible dragon qui, lui, vous livre la clé permettant d'ouvrir la grille et de plonger encore plus dans les profondeurs à la recherche de la cinquième boule. Vous me suivez ? Vous êtes alors en mesure de vous procurer l'icône qui doit être utilisée dans le premier écran sur la rampe de téléportation qui vous mène alors vers le second niveau. Vous pénétrez ainsi dans un nouveau domaine, armé d'une épée, et il ne vous reste plus qu'à repartir à l'assaut des nouvelles boules de téléportation...

Édité par : SYSTEM 3
 Prix indicatif : K7, 129F
 DK, 149F

Notre avis :

Si les graphismes paraissent un peu décevants au premier niveau, ils s'améliorent par la suite. Quant à l'animation, elle s'avère d'une qualité tout-à-fait correcte. Malgré tout, Myth reste dans la catégorie des jeux moyens qui n'ont pas grande originalité.

NOTE **12/20**



INITIATION

A

L'ASSEMBLEUR



6ème partie

L'horreur ! Ce fut l'horreur quand Olivier m'annonça que l'article de mon collègue Jean-François (n° 40) était truffé d'erreurs ! C'est ainsi que je l'ai mis dehors (en fait, il est parti de lui-même, m'enfin..). Non mais !



Je vous propose donc un petit rectificatif, car pas un, mais vraiment pas un, des programmes qu'il a proposé dans le numéro de décembre ne fonctionne !

Le premier programme était la correction du petit exercice que j'avais donné le mois d'avant. Je vous laisse comparer avec l'original.

```

ORG 8000H
LOAD 8000H
LD NL, texte
BCL: LD A, (NL)
  
```

```

CP 13
JP Z, FIN
CALL OBB5AH
INC HL
JP BCL
FIN: RET
TEXTE: DEFM "TEXTE"
DEFB 13
END
  
```

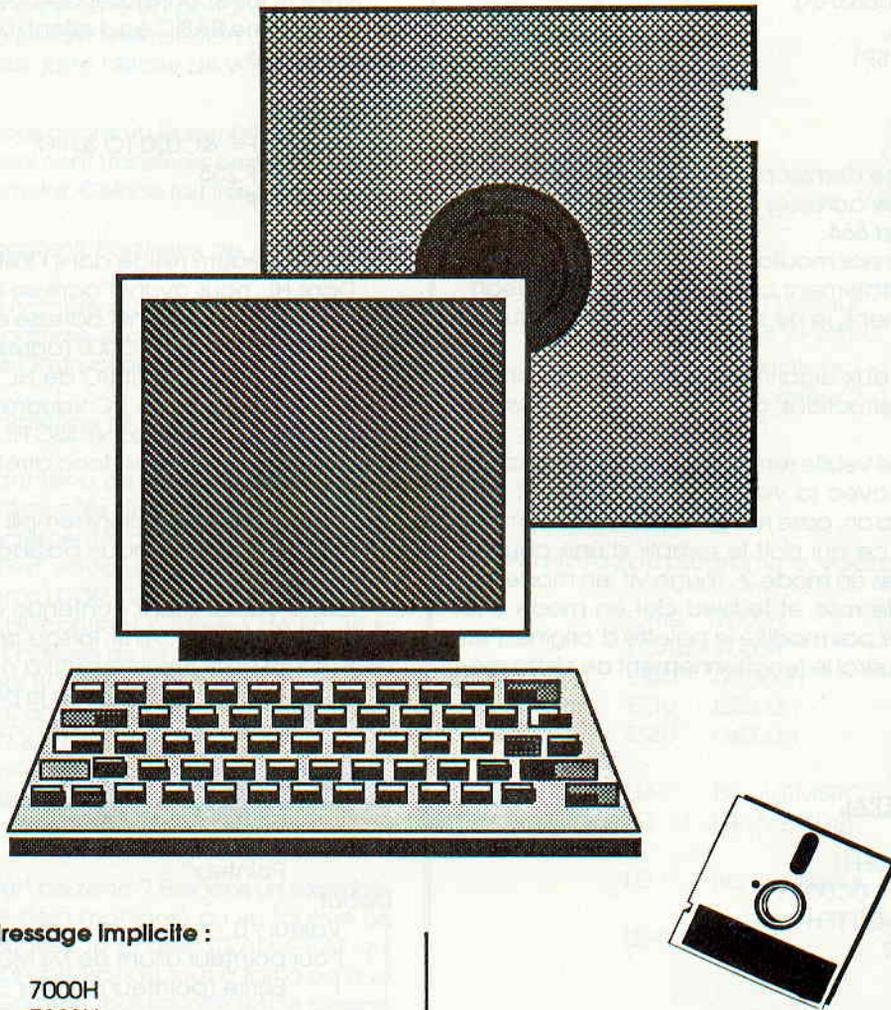
L'erreur qui a été commise presque partout ensuite est en fait un mélange des syntaxes d'adresse (dans le même programme, il y avait des adresses écrites façon Zen et d'autre fois façon basic, ou autre), avec en plus, l'oubli du RET final à chaque programme... Voici donc la correction de chacun d'entre eux, avec écriture façon ZEN.

ADRESSE SUR 8 BITS

• Adressage Immédiat :

```

ORG 7000H
LOAD 7000H
LD A,65
CALL OBB5AH
RET
END
  
```



• Adressage Implicite :

```

ORG 7000H
LOAD 7000H
LD A,B
CALL OBB5AH
RET
END
  
```

• Adressage étendu :

```

a-   ORG 7000H
      LOAD 7000H
      LD HL,TEXTE
BOUCLE : LD A,(HL)
        CALL OBB5AH
        JP Z,FIN
        INC HL
        JP BOUCLE
FIN :   RET
TEXTE : DEFM «CHARLY»
        END
  
```

```

b-   ORG 7000H
      LOAD 7000H
      LD A,10
      LD (A000H),A
      RET
      END
  
```

Exemple résumant tout : on stocke l'alphabet dans les cases &8000 à &8025, puis on affiche ce qu'on lit dans ces cases.

```

      ORG 7000H
      LOAD 7000H
      LD A,65
      LD NL,08000H
BCL1 : LD (H,L),A
      INC HL
      CP 91
      JP NZ,BCL1
      LD HL,0800H
BCL2 : LD A,(H,L)
      CALL OBB5AH
      INC HL
      CP 90
      JP NZ,BCL2
      RET
      END
  
```

• Exemple de test de la touche ESPACE :

```

ORG 7000H
LOAD 7000H
  
```

```

SP1 : LD    A, (0B63AH)
      BIT   7, A
      JP    NZ, SP1
      RET
      END

```

Je signale que ce dernier programme ne fonctionne que par le 6128, les adresses des buffers clavier étant différentes sur 464 et 664.

Bon, revenons à nos moutons, et essayons de ne pas nous planter magistralement, comme l'a si bien fait Jean-François (franchement, je ne sais toujours pas ce qui l'a pris !).

Nous en étions aux algorithmes. Aujourd'hui on va voir de nouvelles instructions, on va faire du remplissage de zones mémoire.

Supposons que je veuille remplir la zone mémoire allant de &C000 à &FFFF avec la valeur FF, ce qui veut dire qu'on va remplir l'écran, case mémoire par case mémoire avec la valeur FF, ce qui doit le remplir d'une couleur Jaune vif si vous êtes en mode 2, rouge vif, en mode 1, et clignotante entre le rose et le bleu ciel en mode 0, si bien sûr vous n'avez pas modifié la palette d'origine. Plus tard, je vous expliquerai le fonctionnement de cette mémoire écran.

ALGORITHME GENERAL

```

CONST VALEUR = 0FFH
      MEMDEB = 0C000H
      MEMFIN = 0FFFFH
VAR    POINTEUR

      Debut
      | Pour pointeur allant de MEMDEB à MEMFIN
      | | Ecrire (pointeur) valeur
      | Fin pour
      FIN

```

Voici le programme :

```

      ORG 7000H
      LOAD 7000H
MEMDEB : EQU 0C000H ;
MEMFIN : EQU 0FFFFH ; structure des données.
VALEUR : EQU 0FFH ;
      LD A, valeur
      LD BC, MEMDEB ; début de la zone
                        à remplir

BCL :   LD HL, MEMFIN ;
      LD (BC), A ; on remplit la case
      SBC HL, BC ; si on n'est pas en fin de
      JP Z, FIN ; zone
      INC BC ; alors
      JP BCL ; on reboucle
FIN :   RET ; sinon : FIN
      END

```

Vous pourrez constater que cela va assez vite. Voici le programme BASIC équivalent. Lancez-le, vous sentirez la différence.

```

10 CLS
20 FOR F= &C000 TO &FFFF
30 POKE F,255
40 NEXT F

```

La nouveauté réside dans l'instruction SBC HL, BC.

Dans HL, nous avons l'adresse de fin de zone.

Dans BC, nous avons l'adresse en cours de traitement, qui initialement vaut &C000 (adresse de début de zone).

SBC NL, BC soustrait BC de HL. Ainsi, lorsque BC sera égal à HL, soit lorsque BC vaudra &FFFF, donc que l'on aura atteint la fin de la zone, SBC HL, BC rendra la condition Z active, nous pourrons donc arrêter le remplissage.

Maintenant, nous allons remplir la première case avec la valeur 0, puis à chaque passage, on incrémentera la valeur.

Cette valeur étant contenue dans le registre A, son maximum sera &FF. Ainsi, lorsqu'on incrémentera à nouveau cette valeur, elle repartira à 0, et ainsi de suite.

L'algorithme, tout comme le programme, est légèrement différent :

```

CONST MEMDAB = 0C000H
      MEMFIN = 0FFFFH
VAR    Valeur
      Pointeur

      Début
      | Valeur ← 0
      | Pour pointeur allant de MEMDEB à Memfin
      | | Ecrire (pointeur) valeur
      | | valeur ← valeur + 1
      | Fin pour
      Fin

```

PROGRAMME :

```

      ORG 7000H
      LOAD 7000H
MEMDEB : EQU 0C000H
MEMFIN : EQU 0FFFFH
VALEUR : EQU 0
      LD A, valeur ; Valeur ← 0
      LD BC, MEMDEB ; Pointeur ← MEMDEB
BCL :   LD HL, MEMFIN ;
      LD (BC), A ; Ecrire (pointeur) valeur
      INC A ; Valeur ← valeur + 1
      SBC HL, BC ; MEMFIN - Pointeur
      JP Z, FIN ; = 0 ? si oui, on a fini
                        (la zone est remplie)
      INC BC ; Sinon
      JP BCL ; pointeur ← pointeur + 1
                        et on recommence
FIN :   RET
      END

```

Vous pourrez faire de même en portant de FF et en décrémentant, ou en faisant une rotation à gauche ou à droite de votre valeur, juste histoire de vous exercer.

Maintenant que nous avons vu le remplissage d'une zone, voyons donc comment transférer cette zone à un autre endroit de la mémoire. Cela se fait très simplement : en une instruction !

HL doit d'abord contenir l'adresse de début de la zone à transférer.

BC doit contenir le nombre d'octets à transférer.

DE doit contenir l'adresse d'arrivée de transfert de la zone. Puis on envoie l'instruction LDIR

Comment cela fonctionne-t-il ?

Lors d'un LDIR, le contenu de HL est transféré en DE, puis HL et DE sont incrémentés de 1. BC est transféré en DE, puis HL et DE sont incrémentés de 1 BC est décrémenté de 1. Cette opération est effectuée jusqu'à BC = 0

Dans l'autre sens, on a LDDR. Cette instruction est similaire à LDIR, sauf que HL contient l'adresse de fin de la zone à transférer, et DE l'adresse de fin de la zone d'arrivée, rien ne changeant pour BC.

De la même façon, on a LDI et LDD, correspondant respectivement à LDIR et LDDR, mais cette fois, un seul octet est transféré, on s'arrête après le premier transfert. Cependant, les opérations sur les registres BC, DE, HL ont toujours lieu après transfert.

A quoi sert un transfert de zone ? Prenons un exemple simple. Vous avez tous déjà manipulé ou vu tourner un logiciel de dessin artistique. Je choisis STRAD GRAF, qui est assez vieux, mais qui correspond tout à fait à ce que je veux vous montrer. Comme tous les logiciels de dessins, il contient un certain nombre d'options.

Quand vous accédez au menu des options, le dessin s'efface et laisse place à une grille contenant toutes les possibilités offertes par le logiciel. Une fois votre option sélectionnée, vous retournez à votre écran de dessin. Voici ce qui s'est passé : lorsque vous avez demandé l'accès aux options, le dessin, (ou plutôt la zone correspond à la mémoire écran, allant de &C000 à &CFFF) a été transféré à la mémoire (de &2000 à &5FFF par exemple), puis on a effacé l'écran et affiché les différentes options. Une fois l'option sélectionnée, le retour au dessin s'est fait par un transfert de la zone mémoire où l'image avait été précédemment sauvee dans la mémoire écran. Vous voyez donc l'utilité du transfert de zone. Voici donc pour commencer un petit programme de transfert de l'écran (&C000 à &CFFF : longueur = &4000 : &FFFF-&C000+1) en mémoire (&2000 à &5FFF). Bien sûr, les adresses données ne sont que des exemples.

ALGORITHME :

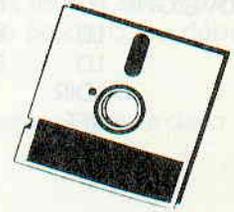
```
CONST MEMSTC= &C000
      MEMDST= &2000
      LONGUEUR= &4000
```

```
VAR TAILLE
    POINTEUR 1
    POINTEUR 2
    VALEUR
```

DEBUT

```
Taille← longueur
Pointeur 1← MEMSRC
Pointeur 2← MEMDST
Tant que taille ≠0
  Lire (pointeur 1) valeur
  Ecrire (pointeur 2) valeur
  Pointeur 1← pointeur 1+1
  Pointeur 2← pointeur 2+1
  Taille ←Taille-1
Fin tant que
```

Fin



Au niveau du programme, voici ce que cela donne :

```
ORG 7000H
LOAD 7000H
MEMSAC : EQU 0C000H
MEMDST : EQU 02000H
LONGUEUR : EQU 04000H
;
MOVEZONE : LD HL , MEMSRC ; Initialisation des
           LD DE ,MEMDST ; pointeur
           ; de zone et
           LD BC ,longueur ; de la longueur
           ; de la zone
           LDIR ; toute la boucle
           ; tant que est
           ; résumée par ce
           ; LDIR
RET
END
```

Voilà. Court n'est-il pas ? Assemblez-le, mais au lieu de le lancer, revenez sous BASIC et tapez ce listing :

```
10 MODE 1
20 FOR F=32 TO 255
30 LOCATE INT (RND *40 +1), (RND*24+1)
40 PRINT CHR$ (F);
50 NEXT F
60 CALL & 7000
70 END
```

Tapez RUN. Vous n'avez rien pourtant la zone à bien été transférée. Pour le voir, il suffit de faire l'opération inverse, c'est-à-dire transférer le contenu de la zone &2000-&500 en &C000-1FFFF, soit dans le programme, d'inverser MEMSRC et MEMDST, ce qui donne :

```
ORG 7000H
LOAD 7000H
MEMSRC : EQU 02000H
MEMDST : EQU 0C000H
LONGUEUR : EQU 04000H
```

MOVEZONE : LD NL , MEMSRC
 LD DE , MEMDST
 LD BC , LONGUEUR
 LDIR
 RET
 END

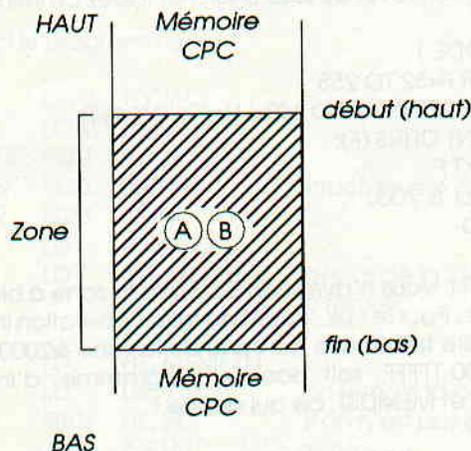
Et maintenant, assemblez, revenez sous BASIC, et tapez MOD E1 puis CALL &7000. Votre écran réapparaît vous prouvant que non seulement la seconde routine, mais aussi la première ont fonctionné.

PROBLEMES DE RECOUVREMENTS

Supposons deux zones mémoire de même taille que l'on appellera A et B. La zone A sera la zone à transférer, la zone B sera la zone destination, c'est-à-dire l'endroit où l'on va copier la zone A. Dans l'ensemble précédent on se contentait de copier la zone du "haut vers le bas", le haut étant le début, le bas la fin, on copiait donc la zone en partant de son début jusqu'à sa fin. Dans certains cas, cette copie peut avoir à s'effectuer dans l'autre sens (du bas vers le haut). Il existe en tout 4 différentes situations dans lesquelles on peut se trouver :

1 - Les zones A et B sont confondues

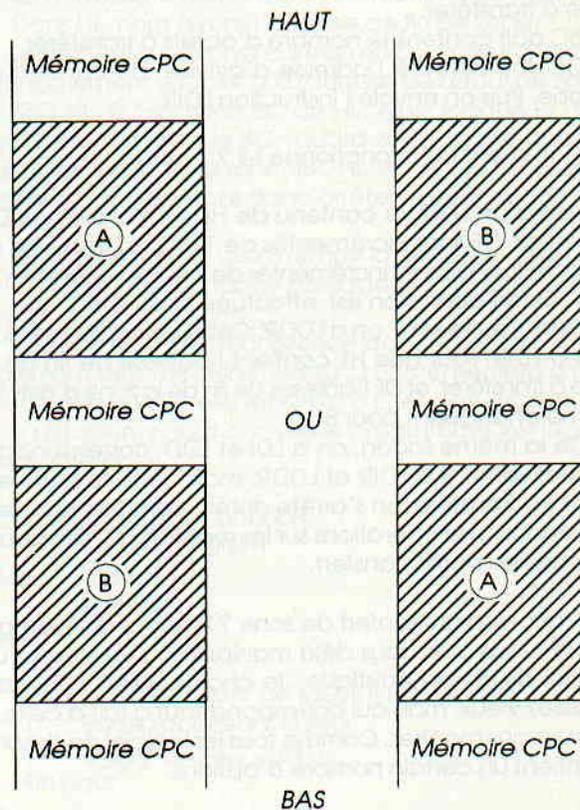
Autrement dit l'adresse de départ de la zone A est la même que celle de la zone B, on veut donc copier la zone sur elle même, ce qui n'a par ailleurs aucun intérêt m'enfin bon, on est là pour apprendre.



Dans ce cas, on peut commencer la copie du haut vers le bas, ou du bas vers le haut, ça ne changera strictement rien ; bon au suivant !

2 - Les zones A et B sont distinctes

On dit que deux zones sont distinctes lorsqu'elles n'ont aucune adresse en commun, soit qu'elles ne se touchent pas. Volontairement, c'est le cas que j'ai utilisé dans l'exemple de transfert d'écran.

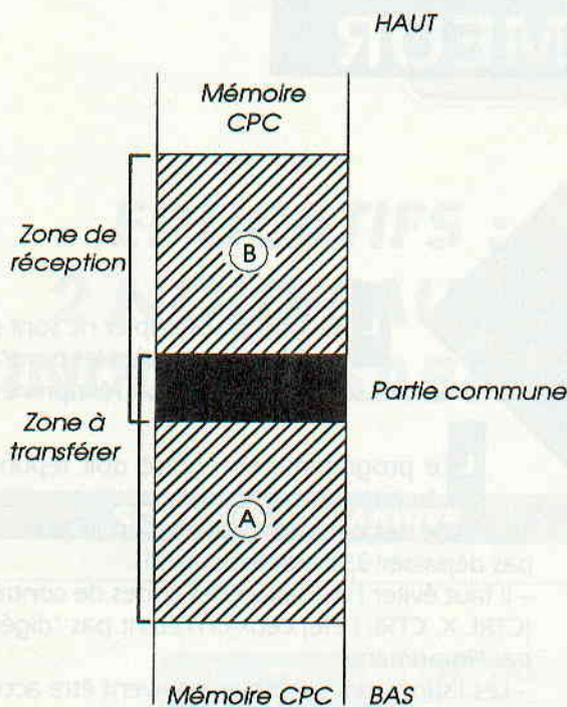


Dans ce cas, que la zone A soit située en mémoire avant ou après la zone B ne change absolument rien au traitement à appliquer pour effectuer le transfert.

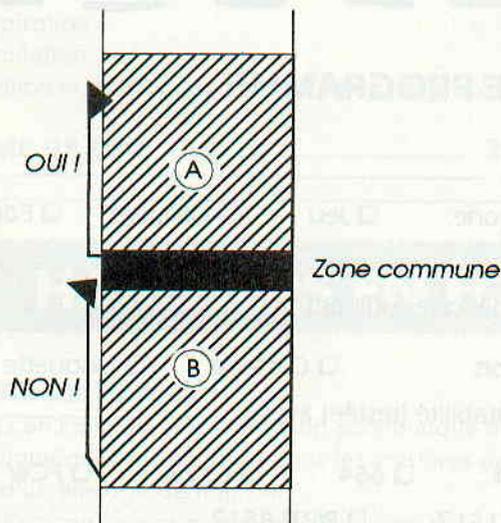
L'exemple précédent a d'ailleurs été utilisé dans ces deux cas : premièrement, on a transféré le contenu de la mémoire écran (&C000 à &FFFF) en &2000 à &5FFFF, adresses qui sont situées "au dessus" des adresses de votre première zone. Ensuite, on a transféré le contenu de la mémoire (&2000 à &5FFFF) vers la mémoire écran situé "au dessous" de la zone à transférer. Bien sûr, "au dessus" et "ou dessous" sont à prendre au conditionnel. Je ne dis ça que par rapport à mes schémas. Il est vrai que lorsqu'on compare &2000 et &C000, &2000 est bien au-dessus de &C000, lorsqu'on regarde le schéma, alors qu'en temps normal on aurait plutôt tendance à le "voir" au-dessous ou plutôt avant.

3 - Les zones A et B ont une partie commune (2 cas).

- 1er cas : La zone A est située au-dessous de la zone B



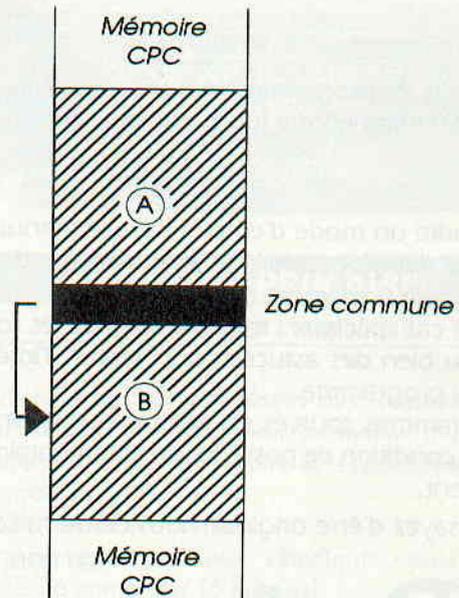
Comment faire, dans quel sens partir ? Allez, je vous le donne en mille, on se complique pas on va de haut en bas. Voyons cela en détail. Pour mieux comprendre, autant essayer de faire ce qu'il ne faut pas faire, soit remplir de bas en haut :



On rappelle que l'on transfère de A vers B ! Le problème est que si on transfère d'abord le bas de la zone A, celui-ci ira, comme convenu, se situer dans le bas de la zone B qui appartient aussi à la zone A ! Donc le début de la zone A aura été changé et on n'obtiendra pas en B la véritable zone A (certains appellent ça un bug, alors qu'il faudrait plutôt parler d'erreur de logique!).

Voilà pourquoi il faut commencer d'abord par le haut puis finir par le bas : le début de la zone A sera quand même altéré, mais lorsque ceci se produira, ce début de zone aura déjà été transféré!

- 2ème cas : La zone : A est située au-dessus de la zone B



C'est l'exemple le plus typique, car celui où on se plante le plus souvent ! Au premier abord notre habitude nous fera dire "Ouais, ben de haut en bas, ça se voit, non ?". Enfin, il y en a qui ne voient rien mais bon, pour ceux qui voient, en se creusant la tête ou en se rapprochant un peu du schéma, on constate qu'il faut faire totalement l'inverse ! Car contrairement à ce qui passe dans le 1er cas, si l'on copie en partant du haut, la fin de zone A aura déjà été remplacée par le début de la zone B lorsqu'on atteindra cet endroit ce qui veut dire que la fin de la zone B ne correspondra pas à la fin de la zone A, mais au début de cette même zone B. Par contre, dans l'autre sens, ça marche ! Donc pour remplir de bas en haut, on n'utilisera pas LDIR, mais LDDR dont je vous ai décrits la fonction précédemment.

Je suis désolé de terminer sans un petit programme démonstratif, car pour qu'un tel programme (de transfert de zone en l'occurrence) ait un intérêt, il faut pouvoir saisir soi-même les adresses de début de chacune des zones, ainsi que leur longueur. Il faut donc savoir faire des conversions ASCII / hexadécimal et hexadécimal / ASCII.

Ne vous alarmez surtout pas si vous n'avez rien compris à cette dernière phrase, tout s'éclaircira le mois prochain, du moins je l'espère. Alors amusez-vous bien, bronzer bien si vous allez au ski (ce qui par ailleurs est mon cas) et à bientôt.

Emmanuel GUILLARD

nors en face d'eux.

Situons d'abord les faits : vous avez l'extrême honneur de pratiquer le tennis et, de plus, d'être classé parmi les 64 premiers.

Great Courts est un logiciel qui vous propose de vous entraîner avant de participer à des tournois dans le seul et unique espoir de devenir le numéro 1 !

Avant de partir faire le tour du monde et de participer aux quatre tournois du Grand Chelem, nous vous conseillons quand même de ne pas préméditer de vos forces et de vos talents ; il sera peut-être plus sage de commencer par bénéficier des différentes possibilités d'entraînement qui vous sont offertes afin d'améliorer vos coups et d'essayer de pallier vos points faibles.

Ainsi, il vous est possible de travailler vos services d'arrache-pied jusqu'au moment où vous obtenez des résultats presque parfaits, et pourquoi pas des «aces».

Une fois que vous maîtrisez bien le service, il ne faut pas oublier que la victoire dépend aussi de la qualité du retour ; c'est pourquoi vous disposez de 6 programmes différents où vous vous retrouvez face à cette impitoyable machine qui ne cesse de vous envoyer des balles mortelles et ce, à un rythme qui ne faillit jamais...

A noter que ces six programmes d'entraînement contiennent trois niveaux diffé-

rents, de quoi faire de vous un véritable professionnel.

Supposons que vous êtes maintenant fin prêt pour vous trouver face à n'importe quel adversaire, fut-il le plus grand !

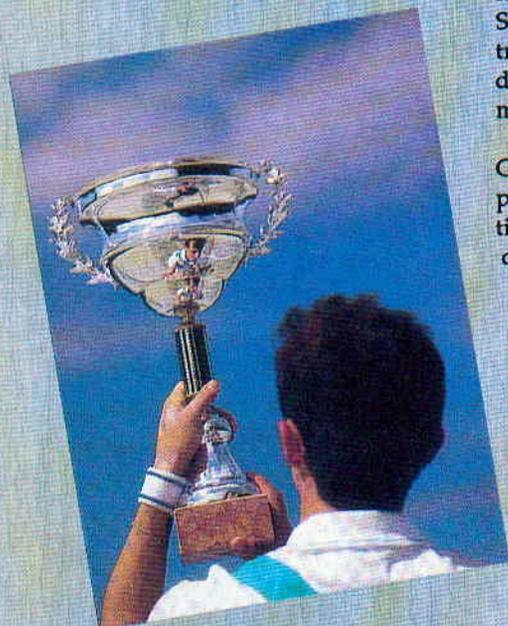
Votre Grand Chelem débute donc par votre participation à l'Open de Melbourne.

Il faut savoir que même si vous avez sélectionné le niveau «facile» au début, lorsque vous aurez remporté les 16e et 8e de finale, vous passerez automatiquement en niveau «advanced» avec toutes les difficultés que cela peut comporter.

Bien entendu, la combativité et le niveau de jeu de votre adversaire dépendent de son classement alors n'oubliez pas d'en prendre note avant le début de la rencontre.

Lorsque vous êtes déclaré vainqueur de ce premier tournoi qui se déroule

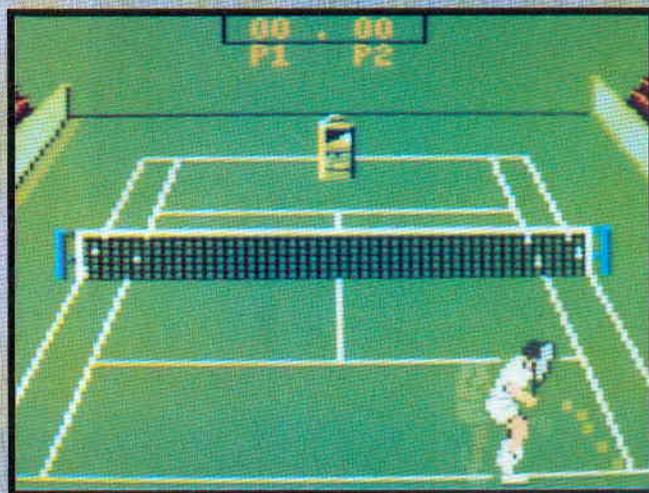
suivant



GREAT COURTS

Simulation

► Que tous les inconditionnels de la pratique du sport sur micro-ordinateur se réjouissent car ils vont pouvoir se dévouer pendant un bon moment en s'imaginant avoir Mc Enroe, Wilander ou Con-



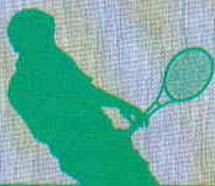
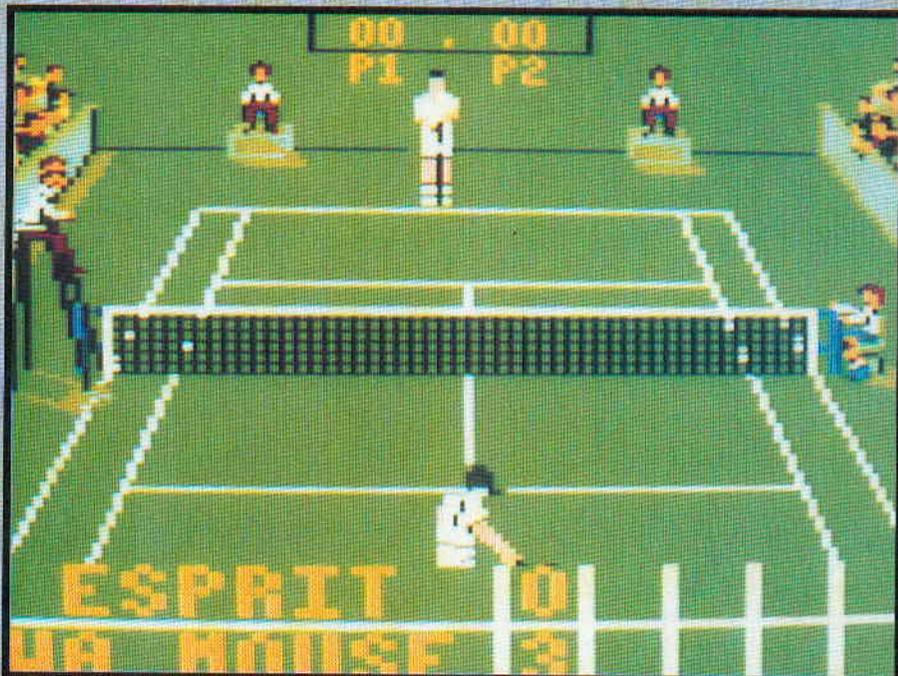
la réalité d'un match de tennis (à part le changement de côté des joueurs), vous enchaînez automatiquement sur l'Open de Paris.

Si, encore une fois, vous sortez vainqueur de ce tournoi, il ne vous reste plus qu'à vous distinguer dans le tournoi de Wimbledon et Flushing Meadow avant de devenir le numéro 1 incontestable et incontesté mais, à mon avis, vous avez encore des heures d'entraînement devant vous car l'ordinateur est très fort.

Mais l'ordinateur ne représente pas la seule possibilité car une option deux joueurs est prévue ce qui vous permettra d'organiser vos propres tournois devant l'écran avec vos copains...

Édité par : UBI SOFT

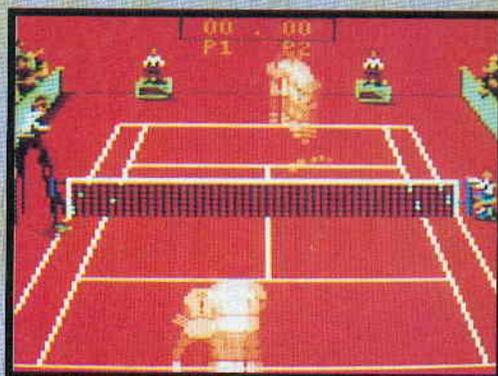
Prix indicatif : Non communiqué

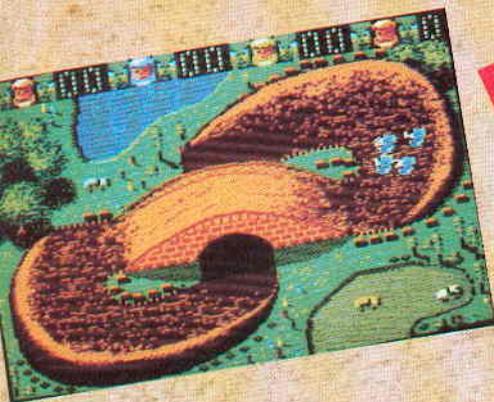


Notre avis :

Great Courts est un logiciel de simulation de tennis qui est vraiment de très bonne qualité. Tout est réuni à l'écran afin que vous ressentiez un véritable plaisir de jeu : les graphismes, l'animation de qualité et la vitesse de jeu. Quant à la précision des coups, ils sont déterminés par votre position par rapport à la balle ainsi que la distance à laquelle vous vous trouvez. Pour les autres subtilités de jeu, vous les découvrirez en pratiquant.

NOTE 15/20





RALLY CROSS

Simulation

Il est reconnu que les compétitions de Rally Cross figurent parmi celles qui sont les plus difficiles et les plus éprouvantes. De plus, à première vue, la transposition de ce genre de compétitions sur micro vous donnent l'impression de faire dans la savonnette...

Je m'explique : une fois que vous avez chargé le jeu, vous commencez par sélectionner le nombre de joueurs ; de toute façon, vous serez deux au plus et vous devez avoir de bons yeux pour vous y retrouver car les 4 voitures en piste sont toutes bleues et elles n'ont qu'un petit numéro pour se distinguer. Une fois que vous êtes sur la ligne de départ de la première piste, vous n'avez plus qu'un seul objectif en tête : ne pas arriver le dernier. En effet, le premier récolte 4 points, le second 2 points, le troisième 1 point et le dernier est purement et simplement éliminé !

Avant de se repositionner pour prendre le départ sur la piste suivante, vous avez la possibilité d'utiliser les points que vous avez gagnés pour améliorer votre véhicule. Pour cela, 5 icônes sont à votre disposition : le turbo vous donne un hyper-accelération, la manœuvre augmente la jouabilité, l'adhérence permet de garder une vitesse élevée dans les virages, l'aérodynamisme augmente la vitesse maximum de la voiture, le stand augmente l'efficacité de stand de réparation et les freins réduisent la distance de freinage. Suivant la combinaison que vous faites de tous ces paramètres, vous serez un pilote différent et vous devrez avoir une technique différente de pilotage. Si vous réussissez à tenir la route, vous avez à votre disposition 6 circuits différents pour tester vos capacités de pilote.

Édité par : ANCO

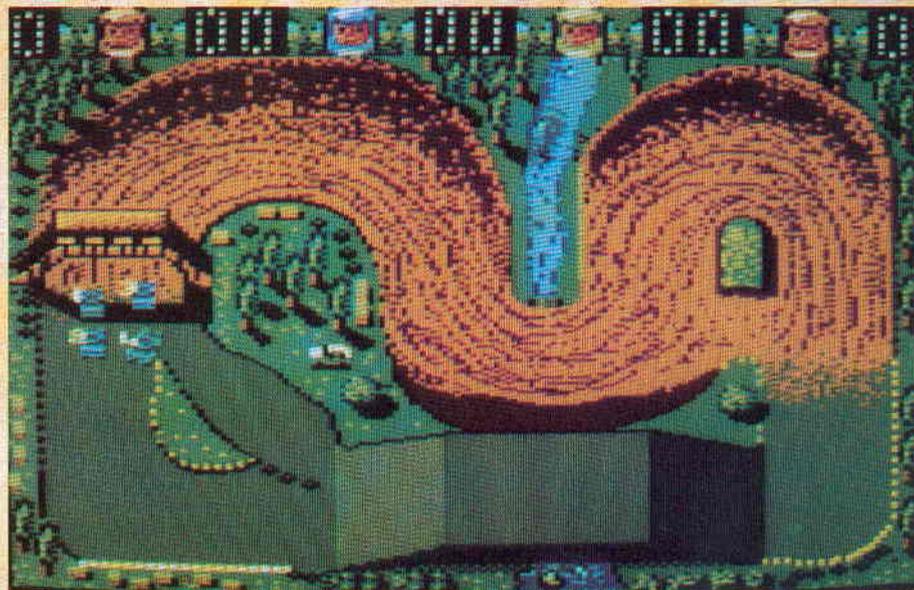
Prix indicatif : Non communiqué



Notre avis :

Au niveau des graphismes des circuits, on peut dire que c'est joli et très agréable. Par contre, au niveau de la maniabilité des voitures, il n'en est pas de même ! Vous avez vraiment l'impression de faire de la glissade permanente... Alors, il vous faudra vraiment s'accrocher à votre volant et vous entraîner beaucoup pour réussir à accomplir des performances.

NOTE 10/20



SPHAIRA

Aventure

Je suppose que tout le monde connaît la comète de Halley ! Eh bien, cette histoire n'a rien à voir avec elle sinon que le héros de l'aventure n'est autre que Sir Edmond Halley, astronome anglais. C'est en cherchant à vérifier sa théorie soutenant que la terre peut être creusée et abriter la vie que tout a commencé. Vous vous rendez dans les régions les plus retirées du Pérou et finissez par échouer dans une série de grottes encore totalement inexplorées.

N'écoutez pas que votre désir de la découverte, vous décidez de percer leur secret et, après avoir quelque peu erré dans ces grottes qui semblent ensorcelées, vous vous retrouvez à l'air libre. Seulement, cet endroit est encore bien loin de



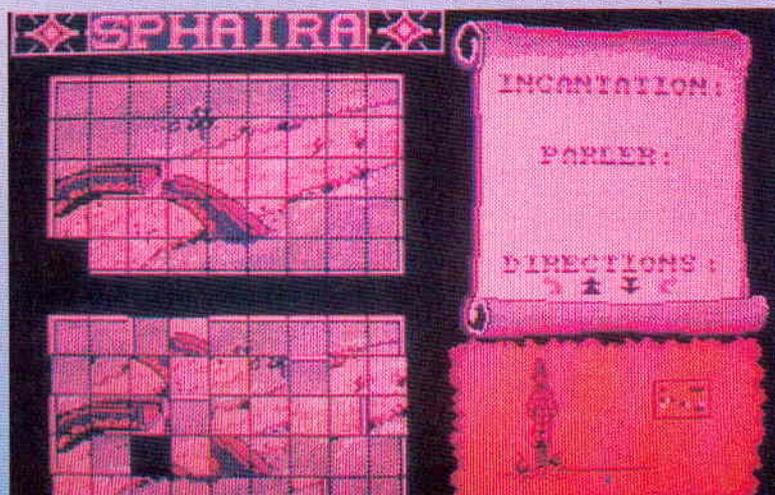
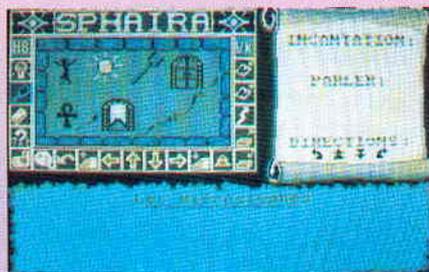
Sphaira, refuge de l'Atlantide que vous cherchez à atteindre ; alors , il va falloir faire preuve de patience et de perspicacité pour parvenir à vos fins.

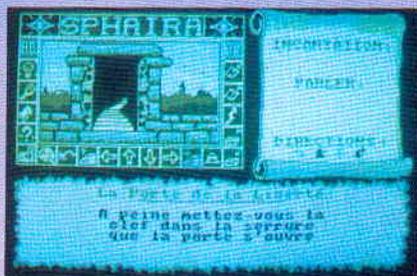
Commençant par explorer les alentours, vous ne tardez pas à découvrir un grand arbre auquel vous essayez de monter mais des esprits vous en empêchent.

N'insistant pas pour le moment, vous continuez votre découverte du paysage et tombez sur une maison qui, elle aussi, refuse de s'ouvrir. Mais ces premières découvertes vous ont aussi appris les mots qu'il faut pour faire fuir les esprits de l'arbre. Vous y retournez et lancez alors votre première incantation.

Une fois qu'elle est validée, il faut que vous concentriez car il n'y a pas de secret pour parvenir à stopper la sinusoïde au moment où elle forme une ligne droite. Ayant alors brisé les esprits, il ne vous reste plus qu'à monter dans l'arbre et à faire votre «récolte». Ces nouveaux éléments vous permettent de continuer votre progression. Vous retournez une nouvelle fois dans la forêt et apprenez ainsi où vous devez vous rendre afin de lancer votre seconde incantation et vous procurer ainsi la pelle indispensable à la découverte de la clé égyptienne. Cette clé vous permet de rentrer enfin dans cette maison que vous avez découverte au début et de faire ainsi votre première rencontre avec le Vieux Sage. Seulement, il n'est pas si facile d'obtenir son aide et il vous faut commencer par répondre à une énigme.

Ensuite, vous devez repartir et trouver le chemin qui vous mènera jusqu'à la pyramide et son message en hiéroglyphes. Seul le Vieux Sage réussira à déchiffrer





ce message qui vous donne le mot clé vous permettant de vous rapprocher du monde de Sphaira.

Malgré tout, vous n'avez pas encore fini cette première partie car il faudra encore lancer une troisième incantation et affronter la sorcière avant d'acquérir la clé en

or permettant d'ouvrir la Porte de la Liberté...

C'est ainsi que vous vous retrouvez au Moulin Bleu et que vous avez alors

tout à refaire pour découvrir le fin mot de l'histoire.

Ce seront les indices à découvrir avec la fonction «aide» ou la fonction «loupe», les incantations à faire et à réussir tout en évitant les différents pièges.

Édité par : UBI SOFT

Prix indicatif : Non communiqué

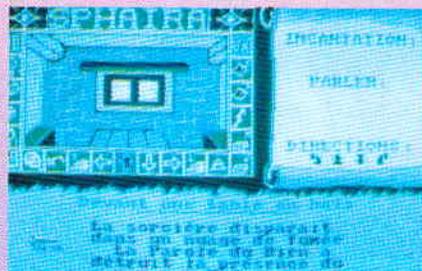
Notre avis :

Voici une aventure qui mérite le détour autant pour son scénario que pour ses graphismes et sa facilité d'utilisation. A

noter que quand vous êtes mort, vous êtes encore vivant... A condition quand même de répondre à deux énigmes ou de reconstituer dans un temps donné le puzzle de la dernière image.

NOTE

14/20



TERRES ET CONQUÉRANTS

Wargame

▶ La base de cette histoire est un monde où règnent la paix et l'harmonie en tout point du globe ; cette affirmation ne tarde pas d'ailleurs à prouver qu'elle n'est qu'une utopie car, bien sûr, des êtres diaboliques se sont tapis le temps qu'il fallait pour préparer leur vengeance.

C'est maintenant, au bout de 7 siècles, que leur heure a sonné et ils se préparent à se fondre en une entité maléfique et à agir ainsi sur l'esprit des hommes. Les premiers résultats de leur entreprise se font déjà ressentir puisque des peuples ont commencé à s'entre-déchirer et des Seigneurs reconnus pour leur bonté et leur équité sont maintenant cruels et sans pitié. Bref, le mal s'installe partout !...

C'est alors que vous faites votre grande entrée en scène. Vous êtes catapulté à la tête d'une puissante armée maléfique mais vous êtes prêt à défendre le Bien.

Il ne vous reste plus qu'à mettre en pratique votre stratégie militaire suivant les éléments qui sont à votre disposition. Tout d'abord, il faut savoir que vous disposez de 7 types d'unités : les fantassins, les cavaliers, les catapultes, les archers, les hommes volants les Seigneurs et les navires.

Vous allez devoir les déplacer après mûre réflexion au milieu de 14 types de terrain afin de mener vos hommes à la bataille entraînant autant que possible la victoire finale. Comme d'habitude, chaque tour du joueur s'effectue en trois temps : la phase de déplacement, la phase d'attaque et l'analyse de la situation du conflit.

De plus, pour exercer vos talents, vous disposez de 11 scénarios portant respectivement les titres suivants : une alliance sanglante, la cité assiégée, la flotte conquérante, les affrontements maritimes, une île en danger, la contrée maudite, des oracles douteux, le cercle interdit, une



telle querelle, la bataille du marécage et le messenger maudit. De quoi vous maintenir quelque temps devant votre écran...

Édité par : UBI SOFT

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Terres et Conquérants est un wargame ayant le privilège de posséder de beaux graphismes colorés et relativement variés. Quant à l'intérêt du jeu, il ne nous est pas apparu de manière évidente...

NOTE 10/20



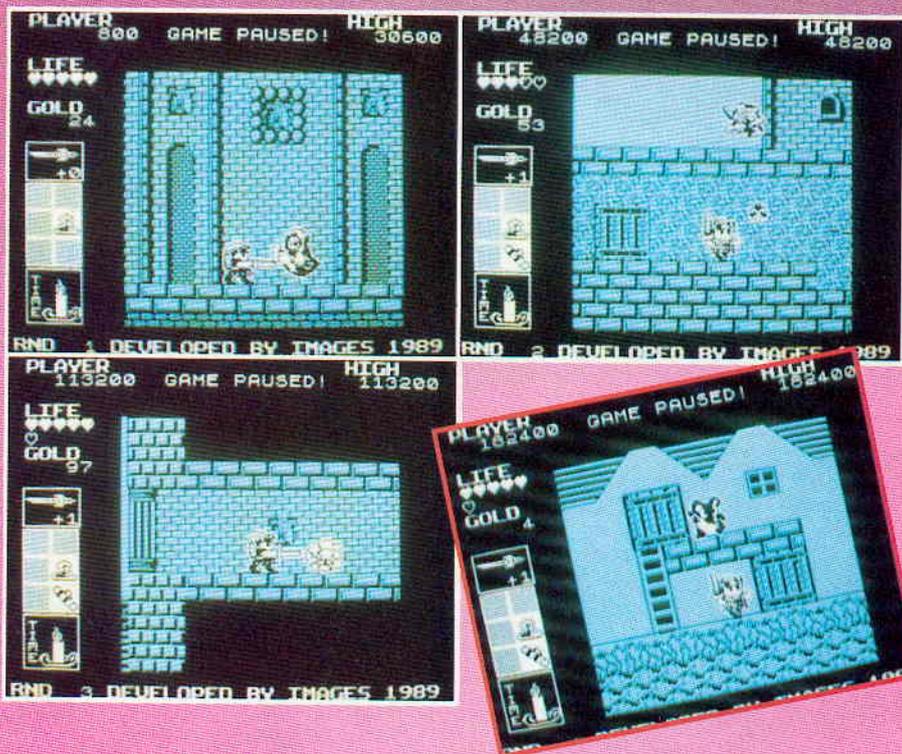
SUPER WONDER BOY

Arcade

Wonder Boy ayant fait un ravage en son temps, il ne restait plus qu'à attendre l'arrivée de Super Wonder Boy avec beaucoup de patience car, comme d'habitude, le logiciel a mis un peu plus de temps à sortir que prévu. Après toute cette attente, une certaine fébrilité nous agitait en ouvrant la boîte de Super Wonder Boy enfin arrivé sur nos bureaux... Malheureusement, seule la déception était au bout du chemin !

Voici les faits : après s'être distingué dans de précédentes aventures, Wonder Boy va devoir faire preuve une nouvelle fois de tous ses talents pour faire revenir la paix sur le Pays des Merveilles. Mais par qui est-il donc cette fois menacé ? Tout simplement par le féroce Dragon Meka qui crache le feu de manière intempestive. Ainsi, après avoir pris connaissance de votre mission, vous empruntez la première roche mouvante pour affronter les nombreux monstres se trouvant sur votre chemin. Chaque ennemi détruit (ou presque) avec un puissant coup d'épée vous donnera la possibilité de ramasser quelques pièces d'or. Ces pièces constituent pour vous un véritable trésor car elles vous permettront d'acheter certains équipements ou même de vous refaire une cure de santé. Pour cela, il faut pénétrer dans les différentes portes se trouvant sur votre chemin ; une fois que vous avez pénétré dans les lieux, une proposition vous est faite avec le prix demandé. A vous de voir si vous êtes assez riche pour l'acquérir. Certaines portes cachent des possibilités différentes ; ce peut être par exemple un bar où il ne faudra pas négliger de consommer un peu pour obtenir quelques renseignements.

Mais ce peut être aussi une rencontre



avec un adversaire farouche (comme le Chevalier rouge ou une horde de chauve-souris) qui ne vous laissera en paix que lorsqu'il sera détruit. Vous récoltez alors une petite fortune et la clé vous permettant d'aller au niveau suivant et de pouvoir espérer rencontrer Meka pour l'affrontement final.

Édité par : ACTIVISION

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

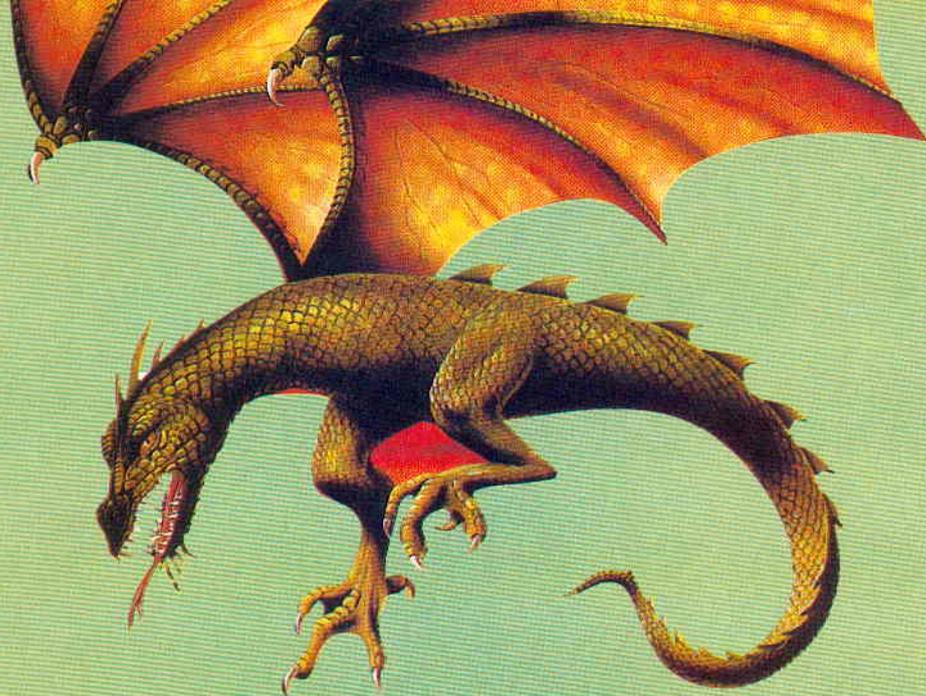
Notre avis :

Super Wonder Boy aurait pu être un jeu super avec une animation correcte s'il n'avait pas été si pâle au niveau des couleurs pour cause d'adaptation directe de la version Spectrum...

NOTE

10/20





PUFFY'S SAGA

Arcade

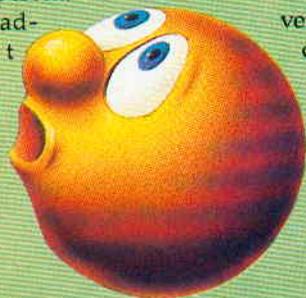
► Dans la série des jeux d'arcade qui sont mignons et qui donnent envie de passer quelques heures devant son micro, Puffy's Saga se place dans le haut de la liste.

Tout d'abord, avant de vous lancer dans une course effrénée à la recherche des «Pad Goms» disséminées dans chaque tableau, vous avez le choix du sexe de votre héros : ou vous incarnez Puffy et vous êtes au masculin ou vous ajoutez un petit nœud rose sur la tête et vous devenez Pufyn.

De toute façon, que vous soyez l'un ou l'autre, les ennemis se présentant sur votre chemin seront aussi féroces ou coriaces pour chaque personnage.

Les premiers ennemis que vous rencontrez et qui sont là à chaque niveau ont l'apparence de fantômes qui vous coûtent 5 points d'énergie à chaque contact ; heureusement, il est possible de les tuer en tirant plusieurs fois sur eux mais le plus simple sera quand même de réussir à leur fausser compagnie en utilisant de petits subterfuges de déplacement qui les tromperont.

Ces adversaires quand



même les moins dangereux puisque les quatre autres catégories sont indestructibles ; il sera tout juste possible de les immobiliser pendant une seconde ou deux !

Il s'agit des gouttes d'acide qui vous «bouffent» cruellement, des dragons qui crachent le feu par intermittences relativement rapprochées, des serpents qui ne se déplacent qu'en groupe fourni et des yeux qui, une fois qu'ils vous ont repérés, ne vous lâchent plus...

Après vous avoir tracé un tableau bien noir des faits, réjouissez-vous car voici les aides que vous pouvez rencontrer. Le but étant de ramasser toutes les pastilles à chaque niveau, il faut donc le parcourir en entier ; plutôt que d'avancer à l'aveuglette, sachez que la possession de 2 pastilles bleues vous permettent d'avoir accès à la carte du niveau.

Par ailleurs, des bonus sont disséminés dans chaque niveau, à l'air libre ou dans des coffres qui nécessitent des clés pour être ouverts. Les bonus sont au nombre de six et peuvent être des accélérateurs de vitesse, le pouvoir de cracher le feu, l'invisibilité ou le pouvoir de passer les murailles...

Enfin, si vous acceptez un petit conseil avant de foncer tête baissée, n'oubliez pas de vous nourrir à grand renfort de gigots et ne soyez quand même pas trop gourmand car, sinon, vous risquez de tomber dans des pièges dont on ne se relève pas.

Édité par : UBI SOFT

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

La réalisation est soignée avec des graphismes très colorés, une bonne animation et des bruitages amusants. Somme toute, Puffy's Saga possède toutes les qualités pour vous distraire.

NOTE 15/20



ARCADE HITS

Compilation

◆ Ces derniers temps, les différentes compilations qui sont sorties nous ont habitués à trouver dans leurs emballages de nombreux titres ; ainsi, il n'est pas rare maintenant de disposer de dix jeux dans une compilation ! Aussi, nous imaginons votre première réaction face à Arcade Hits lorsque vous allez découvrir que celle-ci n'en contient que trois.

Oui, mais attention, ce ne sont pas n'importe quels titres, puisque sur les trois, il y en a deux qui sont tous récents (1989) et, en plus, ce sont des bons jeux. Pour le premier, il s'agit de *Skweek*, petit personnage qu'il n'est sans doute plus besoin de présenter. Votre rôle consiste à mener ce personnage au travers de 99 continents qui ont été contaminés par l'horrible Pitark... Le remède miracle est simple en soi puisqu'il s'agit de repeindre en rose toutes les dalles qui sont devenues bleues mais c'est sans compter sur les innombrables pièges et autres embuscades qui se trouvent sur chaque planète ! Heureusement, vous avez aussi toutes sortes de bonus qu'il est recommandé de ramasser... Contrairement à *Skweek* qui a de beaux graphismes très colorés, *Bumpy* n'a pas cette caractéristique comme qualité première ; par contre, tous ceux qui aiment se faire des nœuds au cerveau peuvent se délecter avec ce logiciel. Au travers de 100 tableaux, il s'agit de mener une petite



balle sur des plates-formes rebondissantes ; seulement, pour trouver la sortie, il faut ramasser des objets, dont certains sont absolument indispensables pour pouvoir progresser, et il faut étudier le chemin à emprunter avant de se lancer tête baissée... Car certaines plates-formes disparaissent alors que d'autres peuvent être désespérément collantes ! Si vous me permettez un petit avis personnel, essayez ce jeu, il vous deviendra indispensable très vite. Quant à *Cobra*, c'est un logiciel déjà un peu plus vieux et d'un tout autre genre. Ceux qui connaissent et apprécient

le dessin animé du même nom qui avait été diffusé sur A2 et Canal + seront contents de le retrouver fidèlement sur leurs écrans de CPC. Dès lors, ils s'engageront à aider, joystick au poing, *Cobra* et *Armanoïde* à combattre leur ennemi de toujours, j'ai nommé : Salamandar.

Édité par : LORICIEL

Prix indicatif : DK, 249F

Notre avis :

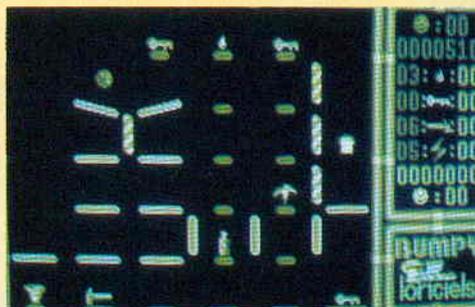
ArCADE Hits constitue une excellente compilation où vous avez l'avantage de retrouver deux jeux récents de bonne qualité tant au niveau de l'animation que de l'intérêt du jeu.

NOTE

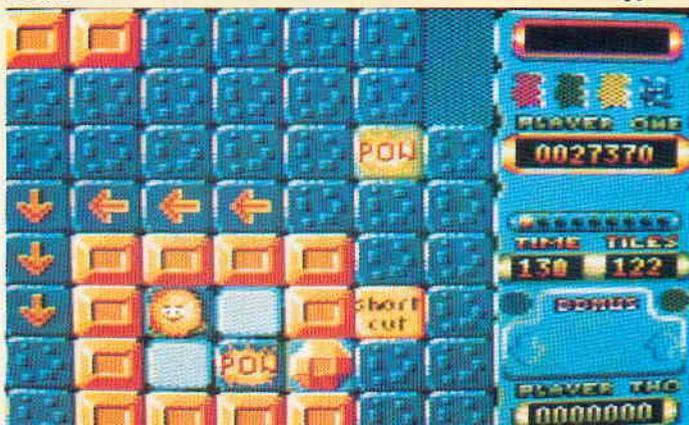
15/20



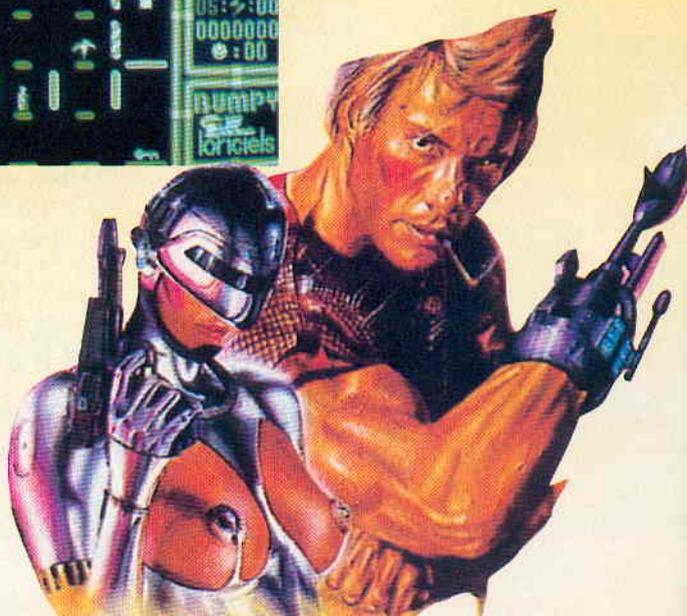
Cobra



Bumpy



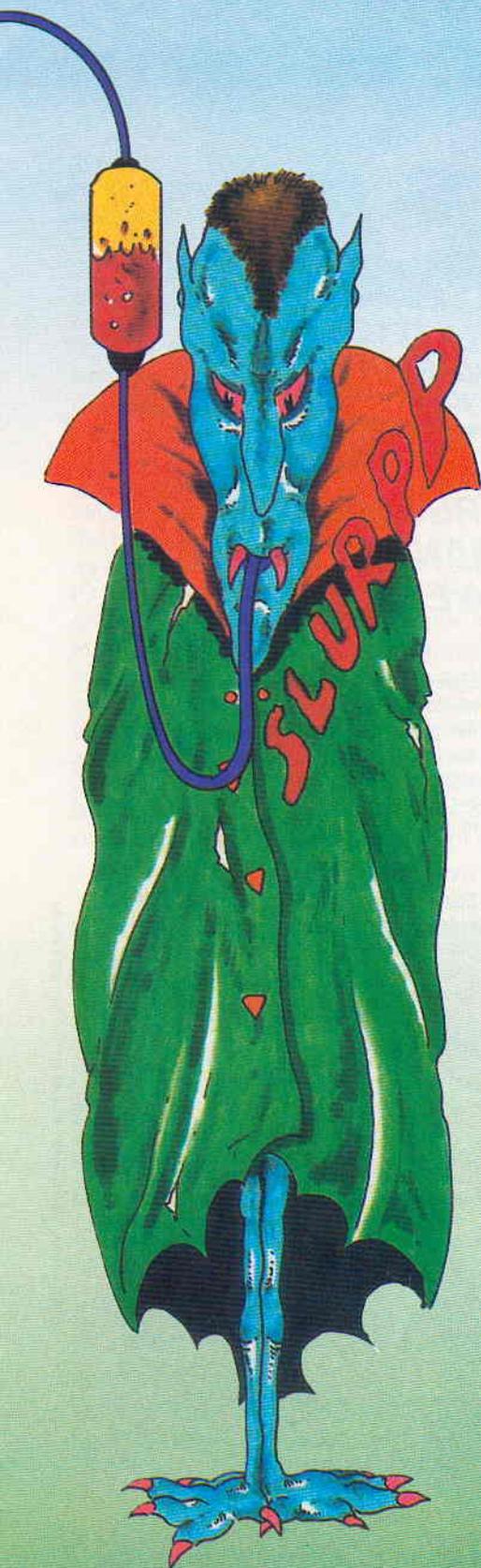
Skweek



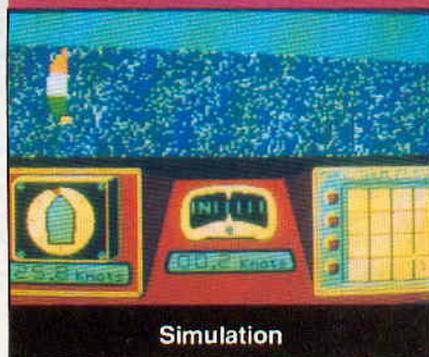
Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

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



SAILING



Simulation

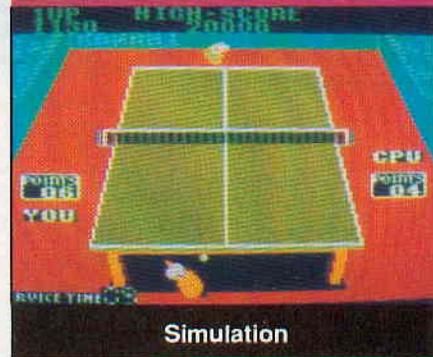
Sailing est une simulation de navigation qui a connu un succès lors de sa sortie. Avant de prendre le départ d'une course, vous avez des choix fondamentaux à effectuer ; tout d'abord, vous choisissez votre niveau ce qui détermine l'endroit d'où vous partez ainsi que la longueur de la course. Ensuite, il vous reste à «construire» votre voilier en faisant votre choix parmi les éléments qui sont affichés à l'écran. Dès lors, il ne vous reste plus qu'à effectuer la course en regardant attentivement votre écran qui est divisé en deux parties : en haut se trouve l'océan avec votre adversaire et en bas, deux instruments vous donnant votre direction et votre vitesse ainsi qu'un radar où vous apparaissez en clignotant tandis que votre adversaire est symbolisé par l'autre point.

Édité par : MASTERTRONIC

Notre avis : 14/20

Les amateurs de ce genre de navigation passeront un bon moment en compagnie de ce budget.

PING PONG



Simulation

Ce logiciel fait partie de ceux que l'on ressort avec plaisir même lorsqu'on y a joué pendant des heures et des heures. Tous les fans du ping pong peuvent se lancer sur ce logiciel qui permet de jouer seul ou à deux. De plus, que vous soyez débutant ou professionnel, vous y trouvez votre compte car plusieurs niveaux sont disponibles. Suivant les règles du ping pong, vous disposez de 10 secondes pour servir, délai au-delà duquel la balle tombe sur le sol et c'est un point de perdu ; par ailleurs, le service change de côté tous les 5 points et le gagnant est celui qui atteint 11 le premier à condition qu'au moins 2 points le séparent de son adversaire ! Quant à la technique de jeu, elle tient dans l'endroit où vous positionnez votre raquette et dans la manière de frapper, ce qui représente tout un apprentissage.

Édité par : THE HIT SQUAD

Notre avis : 16/20

Ping Pong fait partie des classiques que vous devez absolument posséder. A noter son animation de bonne qualité.

COUNT DUCKULA



Arcade/Aventure

Vous interprétez le comte Mordicus qui s'est transporté en Egypte avec son château et ses domestiques, Igor et Nanny, afin de trouver le Saxo Mystique qui possède d'étranges pouvoirs. Pour parvenir à vos fins, vous allez devoir parcourir la gigantesque pyramide du grand pharaon Upanatem afin de récupérer tous les objets utiles qui s'y trouvent et résoudre les différentes énigmes. Seulement voilà, en pénétrant dans la pyramide, vous avez également permis aux frères Corbeau d'y pénétrer ! Comme vous devez vous en douter, cela ne va pas faciliter votre tâche, loin de là...

Édité par :
ALTERNATIVE SOFTWARE

Notre avis : 14/20

Ce logiciel est doté d'une bonne animation et présente une intrigue amusante ; dommage simplement que les graphismes fouillés ne soient pas plus colorés.

SPOOKED



Arcade/Aventure

Vous êtes un mercenaire de la mort qui ne redoute rien et c'est tant mieux pour vous car vous allez devoir remplir une

périlleuse mission qui doit vous mener face à un redoutable vieil homme ! Pour cela, vous allez vous «promener» dans un château comprenant quelques 384 pièces (de quoi vous occuper). Pour progresser, vous allez sans cesse chercher à vous procurer des pouvoirs ou formules magiques. Ainsi, vous commencez par écraser contre le mur un ver puis un autre, ce qui vous permet de partir à la recherche d'un chaudron et de pouvoir ainsi les échanger contre un premier pouvoir. Vous allez ensuite continuer de même mais, attention, des créatures hostiles sont présentes : vous devez sauter au-dessus des têtes de squelettes et lorsqu'un fantôme se présente à l'écran, il faut alors rester totalement immobile !

Édité par : PLAYERS PREMIER

Notre avis : 13/20

Dans la série des budgets, ce logiciel trouve sa place malgré un choix de couleurs qui ne sont pas très engageantes.

THE REAL STUNT EXPERTS



Arcade

En tant que roi de la cascade, vous êtes réquisitionné pour tourner toutes les cascades d'un nouveau feuilleton. Elles sont au nombre de trois et la première consiste à sauver des soldats américains qui sont encore prisonniers au Vietnam. Pour cela, vous devez faire du rase-mottes à bord de votre engin, passer sous des ponts ou encore éviter des arbres et des missiles anti-aériens. Pour la seconde cascade, il s'agit de foncer à bord de votre Ferrari en direction du Grand Canyon ; seulement, tout au long du chemin, il va falloir équiper votre véhicule en ramassant toutes les pièces nécessaires au saut du

Canyon tout en évitant bien sûr les autres obstacles. Quant à la dernière cascade, elle se passe dans un immeuble où se trouvent des otages et des bombes. Il faut libérer les otages, ramasser les bombes et les mettre dans le vide-ordures...

Édité par : WINNER

Notre avis : 15/20

Ce logiciel regroupe couleurs et animation de qualité permettant de passer un agréable moment de détente.

GREGORY LOSES HIS CLOCK



Arcade/Aventure

Comme son titre l'indique, toute l'histoire tourne autour du réveil de Grégory que vous commencez par poser sur la commode avant de soulever la couverture pour faire un «gros dodo». Seulement, pendant ce temps, un fantôme s'introduit dans la chambre, casse le réveil en 5 morceaux et envoie chacun d'eux dans un rêve différent. A vous de mener Grégory dans chaque rêve et de récupérer les morceaux permettant de reconstituer le réveil. Ainsi, par exemple, il faudra trouver les 3 volants qui permettront de baisser les jets d'eau et de récupérer ainsi le premier morceau...

Édité par : MASTERTRONIC

Notre avis : 13/20

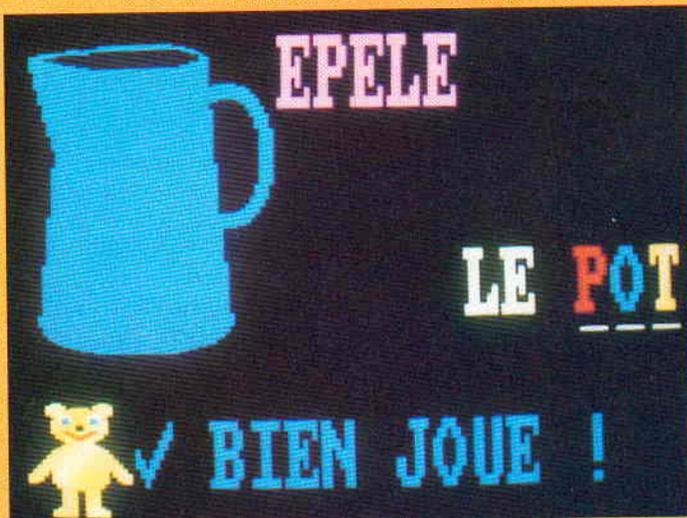
Si les graphismes et l'animation ne sont pas d'un niveau très élevé, il faut noter que Gregory loses his clock est un logiciel mignon qui a le mérite de demander un minimum de réflexion pour réussir à progresser.

FUN SCHOOL 2

Educatif

Fun School 2 est un éducatif qui présente une particularité qu'il est important de souligner : nous le devons à un éditeur anglais et c'est la première fois que nous testons un éducatif ne venant pas de notre hexagone.

Il faut savoir que ce logiciel s'adresse à des enfants qui ont moins de 6 ans, autrement dit à tous les petits de maternelle. Le logiciel est composé de 8 programmes différents permettant à l'enfant d'acquérir de nombreuses connaissances par le jeu. Un avantage de Fun School est de demander à l'enfant d'utiliser un minimum de touches ; ainsi, pour *Cherche la forme*, le principe est très simple : deux formes géométriques colorées apparaissent à l'écran et il suffit d'appuyer sur la barre d'espace si elles sont semblables et sur n'importe quelle touche dans le cas contraire. En ce qui concerne le programme suivant, *Trouve la taupe* permet d'acquérir la notion de « plus grand » et « plus petit ». Cinq taupinières se trouvent à l'écran et une taupe est cachée dans l'une d'entre elles ; l'enfant donne un numéro entre 1 et 5 et trouve la taupe par déduction suivant la réponse donnée. Vient ensuite un exercice de calcul avec *Compte les nounours* pouvant faire apparaître jusqu'à 9 nounours à l'écran. Ce programme est divisé en trois niveaux de difficulté ; le premier propose au plus 3 nounours, le second 6 et le dernier 9. Le programme qui suit est particulier puisqu'il ne comporte absolument aucune



règle ; en effet, *Ecris une lettre* offre seulement la possibilité d'écrire ou, plus simplement, de voir apparaître à l'écran tout ce qui est tapé au clavier. L'exercice suivant permet à l'enfant de faire une association de couleurs en ayant comme base un sujet qui passionne tout le monde : *le train des couleurs*. Le principe est le suivant : tout un circuit apparaît à l'écran avec plusieurs gares, chacune ayant une couleur différente. Le train prend une certaine couleur et l'enfant doit le faire s'arrêter devant la gare ayant la même couleur. Dans *trouve la lettre*, tout l'alphabet s'affiche à l'écran et une lettre apparaît en bas de l'écran. L'enfant doit alors déplacer le nounours sur la lettre identique et la faire afficher en bas de l'écran. L'avant-dernier programme, *Epèle*, propose des images très simples dont il faut écrire le nom ; si une erreur

se produit, la première lettre s'inscrit puis la seconde, etc... Enfin, pour terminer, il vous est proposé un petit *pique-nique avec Nounours* qui révèle plusieurs petits labyrinthes avec un degré de difficulté croissante.

Édité par : DATABASE SOFTWARE
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Fun School 2 représente le type même d'éducatif pouvant séduire les tout-petits ; les sujets sont variés, les graphismes simples et colorés et l'utilisation du logiciel est très facile.

NOTE 14/20

