

# AMSTAR

&  
**CPC**

**GAGNEZ DES  
CERFS VOLANTS  
AVEC OCEAN**

**LISTINGS :**  
**JT 37**  
**MEGASOUND**



Dans ce numéro  
catalogue annuel

Mensuel n° 44 - Avril 1990

M 2817 - 44 - 22,00 F

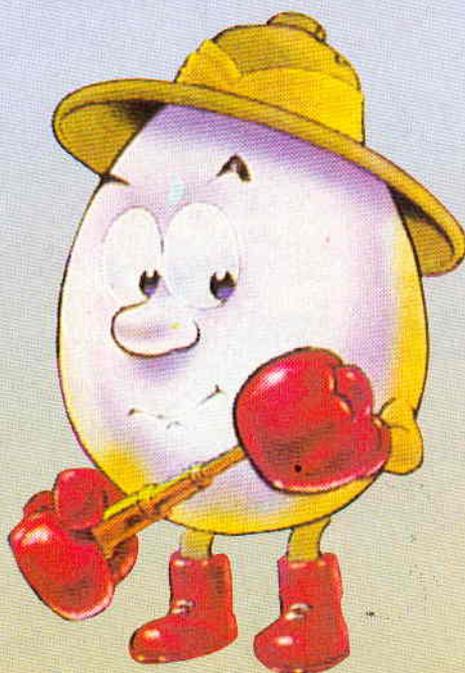


3792817022005 00440

# SOMMAIRE

<b>4</b>	<b>CONCOURS</b>	<b>83</b>	<b>LISTING : MEGASOUND</b>
<b>5</b>	<b>ACTUALITE</b>	<b>100</b>	<b>CAO SUR CPC</b>
<b>10</b>	<b>LOGICIEL DU MOIS</b>	<b>111</b>	<b>RESULTATS CONCOURS</b>
<b>12</b>	<b>PREVIEWS</b>	<b>112</b>	<b>PETITES ANNONCES</b>
<b>17</b>	<b>LISTING : JT 37</b>	<b>114</b>	<b>BULLETIN D'ABONNEMENT</b>
<b>18</b>	<b>POSTER</b>	<b>116</b>	<b>BANCS D'ESSAIS LOGICIELS</b>
<b>32</b>	<b>INITIATION A L'ASSEMBLEUR</b>	<b>118</b>	<b>LE COIN DES AFFAIRES</b>
<b>38</b>	<b>LISTING : QUICK 55</b>	<b>128</b>	<b>COMPILATIONS</b>
<b>50</b>	<b>MATERIEL : MULTI LECTEURS</b>		
<b>51</b>	<b>CATALOGUE ANNUEL</b>		

Couverture : Rainbow Islands – OCEAN  
Poster : Bomber – ACTIVISION



## DOMARK

En 1990, lorsque nous parlons de football américain, nous y associons déjà une certaine forme de rudesse de jeu sinon de violence. Alors, lorsque vous saurez que **CYBERBALL** est un jeu se pratiquant en 2022 avec uniquement des robots cinq fois plus grands que les humains comme joueurs, vous imaginerez sans problème le genre de jeu que vous allez découvrir à l'écran. Faisant partie de la collection **TENGEN**, Cyberball est une conversion du jeu d'arcade où l'action risque d'être explosive à chaque instant. Pour vaincre, il vous faudra élaborer la bonne tactique sinon vous vous ferez écraser sans aucune pitié. Préfèrerez-vous le jeu offensif ou le jeu défensif ?



**DOMARK**  
Distribué par **UBI SOFT**  
1, Voie Félix Eboué  
94000 CRETEIL  
Tél. : (1) 48.98.99.00

## ASTUCE

Vous êtes très nombreux parmi nos lecteurs à posséder une imprimante et par là-même à user et abuser de vos pauvres rubans. Aussi, tous les bricoleurs vont être contents de pouvoir à nouveau profiter de cette astuce permettant de réencreur votre ruban.

Commencez par démonter le boîtier encreur et imbibe la roulette encreuse avec de l'encre à tampon.

Pour encreur le ruban, il suffit alors de mettre en route l'imprimante en maintenant «On Line» et «FF» appuyés afin de faire circuler le ruban. C'est tout !

## LORICIEL

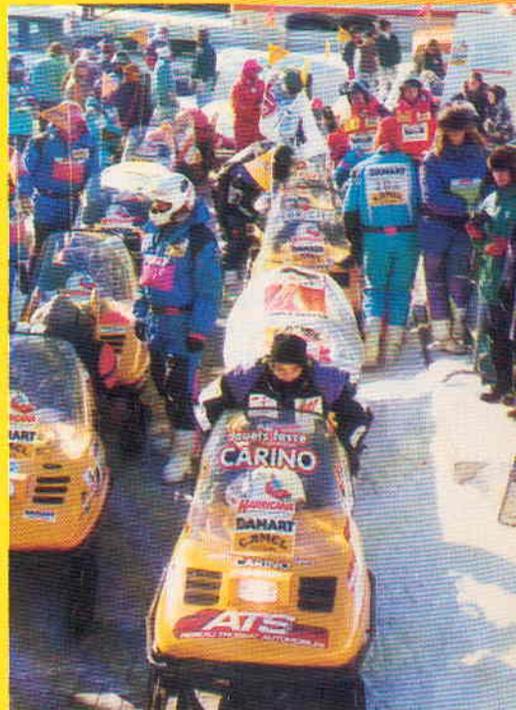
**HARRICANA, SUITE ET FIN...**

C'est ainsi que l'on pourrait en effet sous-titrer cette rubrique parlant de la première course Harricana qui s'est déroulée au Québec du 23 février au 11 mars derniers. Vous saviez déjà qu'il y avait un team Loriciel dans la course et les résultats obtenus sont tout à fait honorables puisque l'équipe a terminé 18ème sur une trentaine d'équipes engagées. De plus, ils se sont vus octroyer le prix du courage suite à la douloureuse journée qu'ils ont vécue le 6 mars. En effet, ce jour-là, au kilomètre 125, par -40°C, Laurant Weill casse le piston de son moteur. Perdus dans ce désert de glace et quelque peu découragés, l'équipe ne tarde pourtant pas à se ressaisir et c'est Jacques Tropenat qui tire le scooter de Laurant Weill pendant 125 km à une vitesse avoisinant 25km/h. Il est déjà 23 h passé lorsque l'équipe franchit enfin la ligne d'arrivée de fin d'étape ce qui ne leur laisse que quelques heures pour effectuer les réparations, récupérer et repartir pour l'étape suivante. Cette épreuve méritait bien une mention

spéciale du jury !

Quant au logiciel, rassurez-vous, il est en bonne voie de finition et vous devriez en découvrir le banc d'essai complet dans notre prochain numéro...

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



## GREMLIN

Les années passent et les héros finissent toujours par refaire surface. Ainsi donc, vous devez avoir enfoui dans votre mémoire une gentille petite taupe qui avait œuvré pour la dernière fois dans «Auf Wiedersehen Monty». S'étant réfugié dans son île privée de Montos, notre héros est en train de faire une longue sieste fort méritée, il est vrai, lorsque celle-ci va s'interrompre un peu brutalement par l'arrivée de gros nuages et la chute non contrôlée d'une noix de coco sur sa tête. A moitié assommé par cet événement imprévu, notre héros met quelque temps à réaliser qu'en fait, ce ne sont pas des nuages noirs qui sont arrivés mais un immense vaisseau spatial. Monty s'attend au pire mais ce ne sont que que d'étranges créatures de l'espace qui viennent lui demander secours et assistance dans *IMPOSSAMOLE*. Dès lors, Monty est chargé d'anéantir d'ignobles monstres se cachant dans des labyrinthes, tunnels et autres, copieusement garnis d'obstacles. Ceci lui permettra de récupérer de précieux objets ; mais son instinct de survie ne devra pas lui faire oublier qu'il y a aussi des armes et des bonus à ramasser...

Outre Impossamole, nous sommes en mesure ce mois-ci de vous présenter les premiers écrans de *SWITCHBLADE*. Pour le banc d'essai complet, il faudra attendre le mois de juin. Afin de mieux vous faire saliver, voici un aperçu de ce que vous aurez à faire sachant que Switchblade est du même style que Rick Dangerous. Vous êtes un guerrier hi-tech hyper rapide et possédant un bras programmable. Votre mission consiste à entrer dans la ville afin de rassembler les 16 morceaux de la Lame de Feu. Pour parvenir à la fin de cette redoutable mission, pas moins de 132 écrans, de 5 niveaux et de 34 bonus différents... Quant à l'animation, elle est annoncée comme étant superbe !

**GREMLIN**

Distribué par SFMI



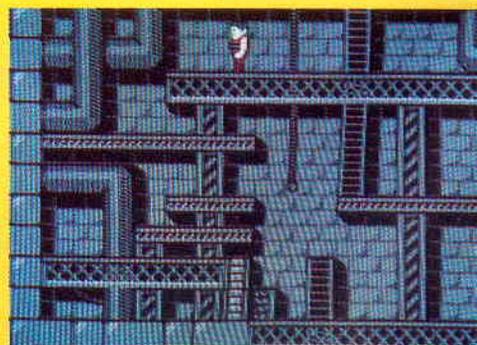
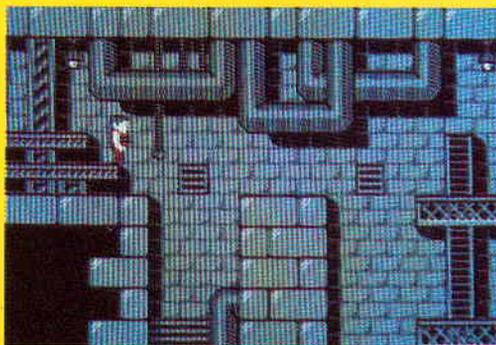
Vendetta C64

## SYSTEM 3

Ah la VENDETTA, en tant que presque Corse, je me sens plutôt concerné. Mais là, il s'agit plutôt d'une vengeance banale : il n'est même pas question d'honneur et de famille. En gros c'est l'histoire d'un type suffisamment riche pour se payer une F-40 (à ce sujet, vu le nombre de F-40 présentes dans les productions micro, je doute qu'il en reste assez pour les acquéreurs réels). Tout cela pour délivrer la fille d'un professeur enlevée par des terroristes. Cela laisse donc présager des séquences simulation de conduite (comme dirait Nicolas Hublot) entre-coupées par des recherches dans des décors en pseudo 3D. Comme le bougre est spécialisé dans les actions militaires, il risque d'y avoir de l'action.

**SYSTEM 3**

Distribué par UBI SOFT



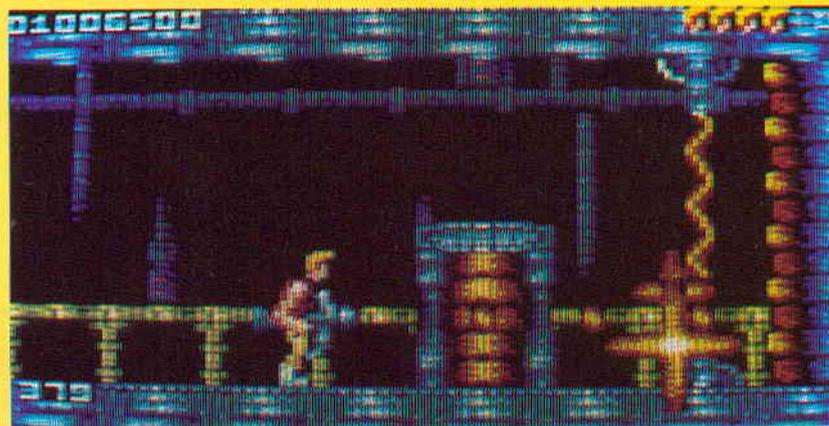
Switchblade

## GRANDSLAM

O rage, ô désespoir, ô disquette ennemie. Si la disquette ne nous avait pas lâchée, nous aurions pu vous présenter Space Harrier II dans la rubrique banc d'essai. Mais le sort s'acharne sur nos pauvres têtes et voici donc le fabuleux récit remis au mois prochain et aux mains expertes de Catherine (Tiens vous avez remarqué, c'est un zeugma). Toujours est-il que je puis vous rassurer : le petit bonhomme est toujours sur sa plate-forme et il tient toujours son aspirateur protonique sous le bras. A première vue (c'est-à-dire en regardant les photos derrière la boîte), il s'agit de la même aventure que la première fois mais avec des décors et des monstres différents. Hasta la vista !.

GRANDSLAM

Distribué par UBI SOFT



AMC

## DINAMIC

J'aime les jeux difficiles donc j'aime les jeux espagnols. Cette maxime devrait être inscrite dans les 10 commandements du joueur sur micro. Pour ceux qui jouaient les St Thomas, il ne reste qu'à se mesurer à une nouveauté hispanique dont elle s'appelle : AMC. Non rien à voir avec

Nelson Mandela, bien que votre héros soit lui aussi prisonnier d'un univers étrange et plein de monstres abominables. Mais bon, le héros il a une mitraillette et il se débrouille plutôt bien (enfin à condition que vous soyez habile vous-même). Enfin apparemment c'est assez coloré et bon voilà.

DINAMIC

Distribué par UBI SOFT



## NOUVEAUTE : MICROCLUB

Face à ce titre, je vous sens quelque peu perplexes ; s'agit-il de logiciel ou s'agit d'un club de micro-informatique ? En fait, vous allez vous apercevoir en lisant ce qui suit qu'il s'agit d'une collection ayant de nombreuses facettes. Tout d'abord, la collection *MICROCLUB*, c'est une nouvelle ligne de produits proposant 2 logiciels sur disquette pour le prix de 99 F. En somme, il s'agit de budgets sur disquette. Au niveau des titres choisis, ce sont des classiques regroupés plus ou moins par thème comme, par exemple, « Arkanoid » et « Arkanoid The Revenge of Doh » pour le N°1 ou « Rolling Thunder » et « Rygar » pour le N°15. Pourquoi des numéros ? Parce que cette collection aura pour chaque disquette le même type de jaquette et que leur signe distinctif se situera entre autres sur le numéro ; pour le lancement, 20 numéros sont prévus, soit en tout 40 jeux.

Voilà pour les jeux, mais ce n'est pas tout ! Avec chaque disquette, vous aurez des « Points Club » à découper qui vous permettront d'acquérir des cadeaux comme des T-shirts, des badges, des logiciels... Une sorte de carte de fidélité ! Enfin, dernier point lié à la collection Microclub : un serveur minitel accessible par 3615 MICROCLUB permettant de vous informer sur la collection et d'autres jeux.

Dernier détail utile : cette collection sera lancée entre le 8 et le 15 avril dans tous les points de vente où vous trouvez habituellement les logiciels distribués par SFMI, en particulier US GOLD et OCEAN.

SFMI

MICROCLUB

B.P. 114

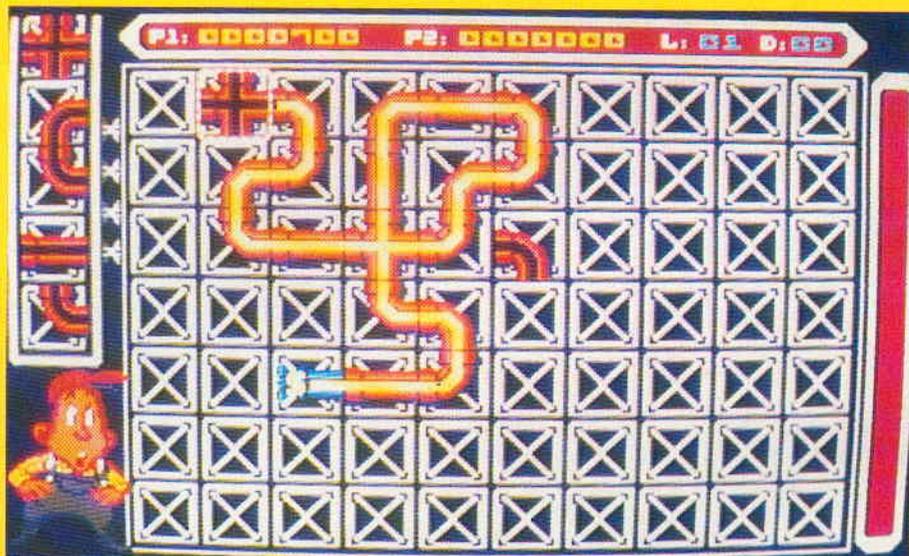
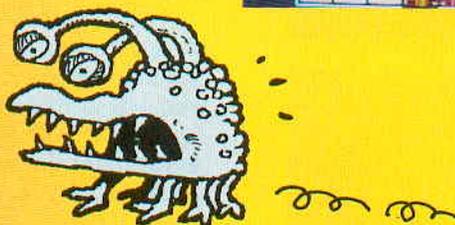
06561 VALBONNE CEDEX

## TITUS

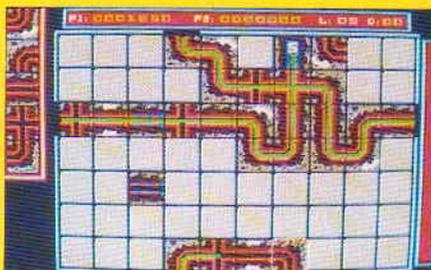
Le petit dernier distribué par Titus nous cause de plomberie. Si c'est vrai, il s'intitule même PIPEMANIA. On pourrait traduire ça par la folie des pipes. Non finalement, oubliez la phrase précédente je ne crois pas avoir vraiment compris le sens caché de cette appellation. En vérité, vous êtes un gentil plombier qui a beaucoup d'ennuis avec des canalisations : vous devez former un réseau de tuyaux le plus long possible tout en évitant les égoûts. Et puis ensuite, il ne faudra pas paniquer car l'eau arrive et il vaut mieux que votre installation tienne le coup car vous risquez sinon d'être complètement englouti. Ceux qui pensent encore qu'il s'agit d'un jeu d'arcade n'ont rien compris : on fait dans la stratégie ici et vous risquez de vous réveiller la nuit pour assembler des tuyaux.

### TITUS

28 ter, av. de Versailles  
93200 GAGNY  
Tél. (1) 43.32.10.92



Pipemania ST

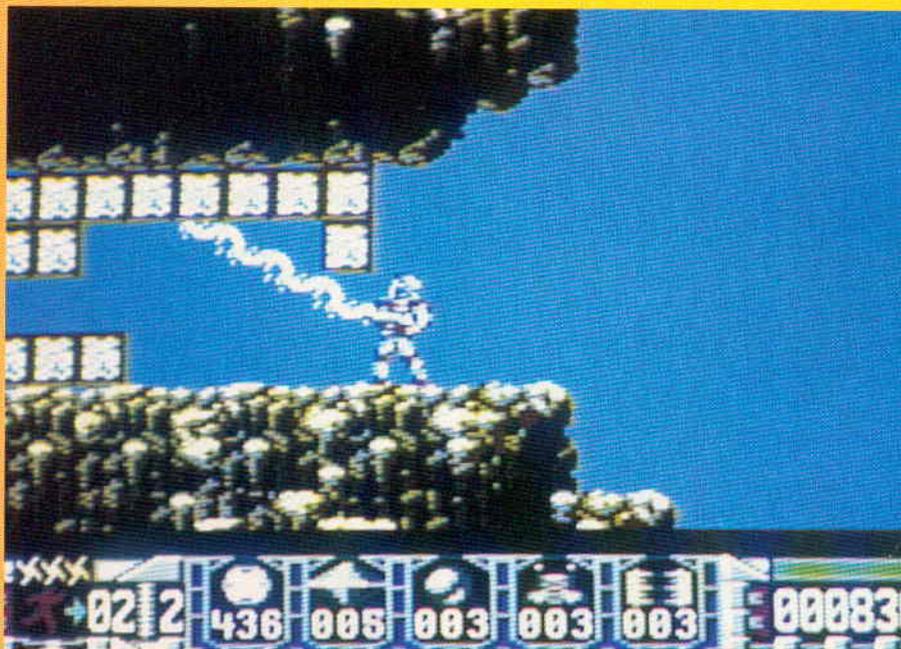


## RAINBOW ARTS

Justement, à propos de cauchemars, voici un petit TURRICAN (et non pas Jerrican) qui devrait combler vos espoirs les plus fous... Figurez-vous qu'il y a très, très longtemps vivait une créature à trois têtes nommée Morgul. Et cette bestiole aurait très bien pu se révéler parfaitement inoffensive, et donc notre histoire se serait arrêtée ici, si elle n'était la cause de tous les cauchemars de l'humanité. Lorsque je dis cauchemars, c'est au sens propre car effectivement le genre humain avait un de ces mal de crâne en se réveillant que cela devait cesser. Alors comme il y avait un héros dans le coin, Devolon (c'est le nom du héros, pas du coin), on décida de l'envoyer combattre le monstre. C'était une bonne idée car la créature fut projetée dans une autre dimension et l'on n'entendit plus parler d'elle. Jusqu'à ce qu'un jour, les ventes de somnifères augmentent dans une forte proportion. Morgul devait être de retour et il fallait un nouveau héros pour sauver l'humanité. C'est donc vous qui allez devoir trouver et combattre Morgul. Pas de suspens inutile, ce dernier se trouve au bout du treizième niveau. Mais avant, il faudra affronter bien d'autres créatures.

### RAINBOW ARTS

Distribué par UBI SOFT  
1, voie Félix Eboué  
94000 CRETEIL CEDEX  
Tél. (1) 48.98.99.00



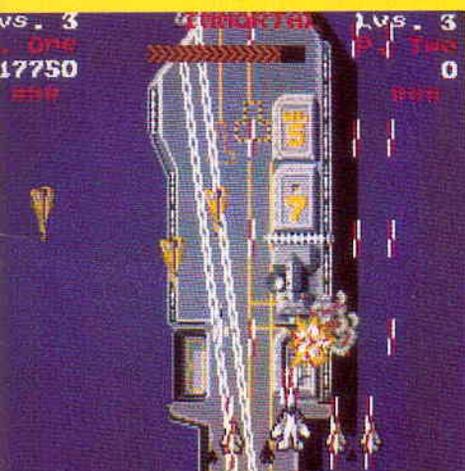
Turricon C64

# ACTIVISION

Les adaptations de jeu Sega continuent avec SONIC BOOM. Il s'agit là d'une aventure fantastique dans laquelle vous pilotez un des plus puissants chasseurs du monde de Bécon-les-Granits. Et tout ça avec un scrolling vertical du plus bel effet et des tas de destructions de villes et autres zones peuplées d'ennemis. En plus, il y a des parachutes à récupérer pour augmenter son énergie et le nombre d'appareils sous ses ordres. Tora, Tora, Tora !!

## ACTIVISION

Distribué par UBI SOFT



Sonic Boom ST



# OCEAN

Avec l'arrivée du printemps, Ocean va nous servir sur un plateau deux logiciels qui devraient vous en faire voir de toutes les couleurs !

Commençons tout d'abord par SHADOW WARRIOR qui est le dernier en date des jeux d'arcade d'arts martiaux. Vous avez du pain sur la planche puisque vous devez contrôler votre héros durant six niveaux qui ne devraient pas vous laisser le temps de souffler... Si vous êtes un fanatique d'action, vous allez en avoir puisque vous devrez aussi bien briser les chaînes qui unissent les gangs que grimper aux réverbères ou vous lancer contre l'ennemi en les écrasant par le simple fait de les précipiter dans des cabines téléphoniques... Tous les coups d'arts martiaux seront permis comme, par exemple, les coups avant, les coups arrières, les tourbillons ou les coups de pieds. Enfin, il faudra sans cesse être sur vos gardes car un colosse diabolique pourra toujours surgir au moment où vous vous y attendez le moins.

Le second logiciel annoncé qui, lui, devrait sortir dans le courant du mois de mai, vous propose de devenir un SECRET AGENT chargé de sauver le monde menacé de dictature par une organisation baptisée « Conseil Pour La Domination Du Monde ». Votre mission est très simple : vous infiltrer dans cette organisation et user de tous vos talents et de vos armes pour la vaincre. A cette fin, vous disposez de 9 niveaux pour vous battre durant une course de moto en évitant des patrouilles armées, en affrontant des guerilleros sous-marins sans compter les 6 autres épreuves surprises qui vous attendent...

## OCEAN

Distribué par SFMI

Tour CIT

3, Rue de l'Arrivée - B.P. 64

75749 PARIS Cedex 15

Tél. : (1) 43.35.06.75

# VIRGIN LOISIRS

Vous aimez les compilations ? Virgin aussi et il vous propose un package intéressant contenant Silkworm, Double Dragon, Xenon et Gemini Wing. Deux bons jeux (Silkworm et Double Dragon) et deux autres moyens à un prix certainement raisonnable.

World Cup Soccer 90 est bien entendu une simulation de football mais elle intègre tous les petits détails qui font les vrais matchs : intervention de l'équipe médicale, présence de l'arbitre, le gardien de but sait plonger, les coups, les hors-jeu et les pénalties sont également gérés par le programme. On pourrait presque échanger son téléviseur contre un moniteur d'Amstrad.

## VIRGIN LOISIRS

8/10, rue Barbette

75003 PARIS

Tél. (1) 42.78.98.99



World Cup Soccer

# RAINBOW ISLANDS

Arcade

► Point n'est besoin de grands discours pour vous présenter ce logiciel que vous attendez tous depuis si longtemps. Tout a commencé lorsque nous vous avons annoncé la sortie prochaine de la suite de Bubble Bobble qui vous avait déjà enchantés.

A ce moment là, c'était la société British Telecom qui annonçait le jeu.

Seulement, les fluctuations du monde de la micro étant ce qu'elles sont, Microprose racheta British Telecom et, parallèlement, Ocean acheta les droits de

Rainbow Islands à Taito. C'est ainsi que commençaient de longues délibérations entre Microprose et Ocean pour que ces derniers puissent se procurer le jeu déjà développé par B.T.

Finalement, tout est bien qui finit bien puisque les célèbres Bub et Bob arrivent enfin sur vos écrans et, croyez-nous, vous n'allez pas être déçus du voyage !

Cette fois, nos deux héros vont devoir faire face aux nombreux dangers de l'Archipel de l'Arc-en-ciel.

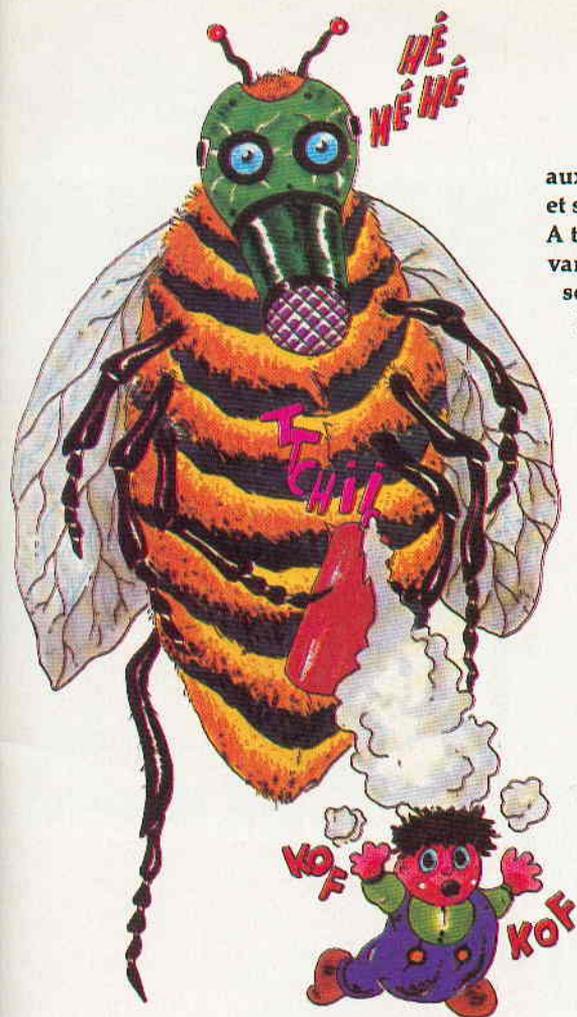
Pour cela, il faut affronter tour à tour les habitants des 7 îles constituant l'Archipel. L'issue finale de ce petit voyage sera bien sûr de se retrouver en face du Gardien, représentant la dernière épreuve à affronter.

La première île où vous êtes propulsé s'appelle l'île des insectes ; toutes ces petites bestioles volant à qui mieux mieux ne rêvent que d'une chose : vous frôler afin de vous faire chuter.

Mais, heureusement, vous possédez une arme fantastique contre eux ; en effet, vous avez la possibilité de jeter un arc-en-ciel n'importe où vous vous trouvez. Si celui-ci touche vos ennemis, ils se transforment en objets à ramasser ; certains d'entre eux vous donneront des points tandis que, par exemple, la chaussure vous permettra d'agir plus rapidement, la potion jaune accélèrera la mise en place de vos arcs-en-ciel et la potion rouge vous permettra de créer deux puis trois arcs-en-ciel à la fois.

Ainsi donc, à l'aide des arcs-en-ciel et des sauts que vous effectuez de plates-formes en plates-formes, vous finissez par atteindre le haut de l'île vous permettant alors de passer à l'île suivante.





aux combats avec ses chars, ses avions et ses hélicoptères.

A titre indicatif, sachez que les îles suivantes vous feront affronter des chauve-souris, loups-garous et spectres dans l'île aux monstres, des pistolets à eau, des disques et ours en peluche dans l'île aux jouets, des balles, des sphères et des capsules dans l'île de Doh, des clés, des robots et des boulons dans l'île aux robots, et, enfin, des cyclopes, des dragons et des revenants dans l'île aux dragons...

Pour terminer, afin que vous ayez en main tous les éléments nécessaires à une totale réussite, il faut encore savoir que vous pouvez casser un arc-en-ciel en sautant dessus pour ramasser des objets et que vous n'avez pas trop intérêt à batifoler en chemin car, sinon, un message «Hurry» apparaît à l'écran et si, alors, vous ne vous pressez pas un peu, vous ne tarderez pas à être englouti par les flots !

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

Mais une dernière épreuve vous attend avant de changer d'île : il s'agit d'un monstre qui possède un certain potentiel d'énergie et que vous devez anéantir petit à petit à coup d'arc-en-ciel.

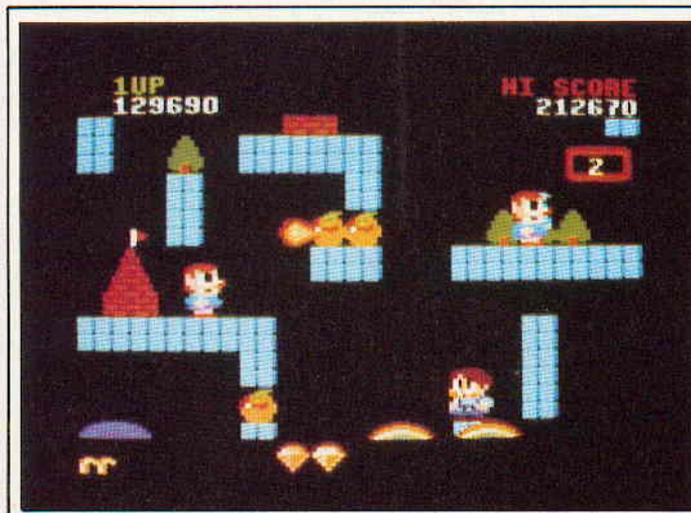
Ce sera, par exemple, une araignée à la fin de l'île aux insectes et un hélicoptère à la fin de la suivante qui est l'île

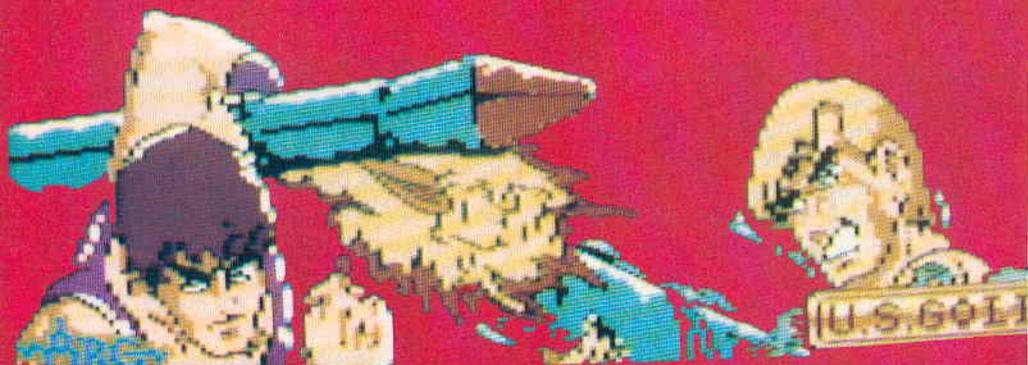
## Notre avis :

C'est un véritable bain de fraîcheur qui explose sur votre écran ; les couleurs sont agréables à souhait, l'animation est superbe et la petite musique répétitive s'installe dans votre tête (pour ceux qui n'aiment pas, il est possible de la couper...).

Enfin, le degré de difficulté de jeu le rend accessible à tous. Du tout bon, quoi !

**NOTE 17/20**





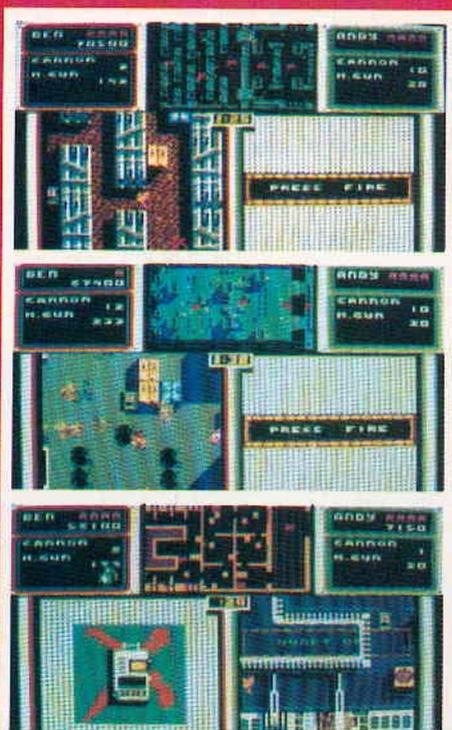
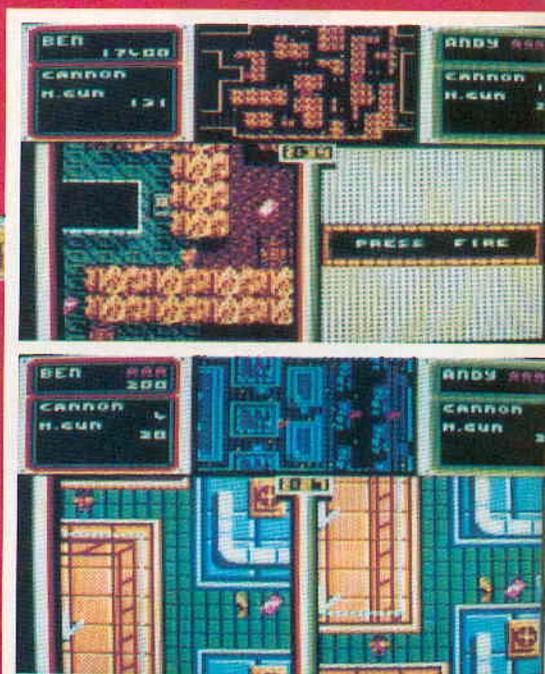
# CRACKDOWN

Arcade

► Crackdown est une adaptation du jeu de Sega portant le même nom et qui se trouve encore dans certaines salles d'arcade (c'est dire que l'adaptation a été rapide !).

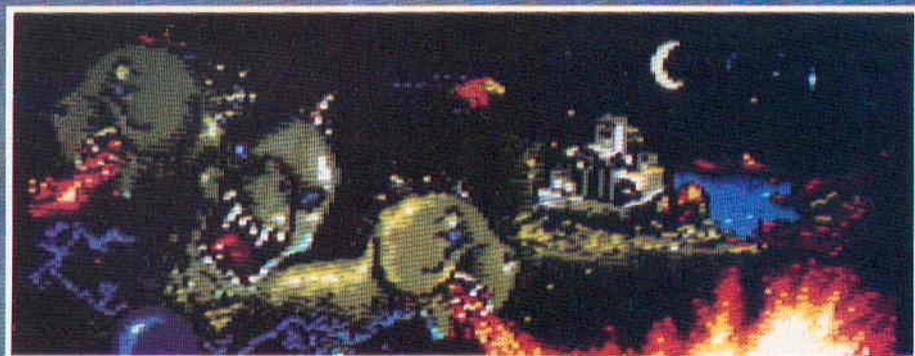
Comme c'est en général le cas dans les jeux d'arcade, il y a un grand méchant qui essaie de conquérir le monde en écrasant tout le monde et vous êtes le gentil qui allez être chargé d'empêcher la concrétisation de cet horrible projet. Dans ce scénario, le méchant est incarné par le Dr K qui a créé une armée d'humanoïdes biogénétiques. Quant à vous, vous pourrez jouer le rôle d'Andy ou de Ben, puisqu'il est possible de jouer à deux, et vous devez pénétrer dans la forteresse du Dr K.

Ainsi donc, durant 16 niveaux, vous allez pénétrer dans un labyrinthe avec pour objectif de le traverser tout en posant un certain nombre de bombes repérées au sol par des croix rouges. Une fois toutes les bombes posées, il est conseillé de ne pas trop rester dans le secteur et de trouver une sortie avant qu'elles n'explosent. Par ailleurs, le temps imparti pour déposer les bombes défile sous forme d'un compte à rebours et, dans le cas d'un jeu à deux, chacun doit gagner la sortie à temps. Bien entendu, votre progression est semée d'embûches ; ainsi, vous rencontrez l'armée du Dr K au début mais ensuite, plus vous avancez et plus c'est difficile avec des trappes qui s'ouvrent ou se ferment régulièrement ou le sol qui se troue petit à petit, par exemple. Enfin, il faut aussi parler de vos armes qui peuvent être des roquettes, des mitraillettes ou des superbombes et que vous pouvez ramasser à chaque niveau...



La préversion jouable que nous avons eu entre les mains nous a laissé une bonne première impression. De style Gauntlet, les deux écrans représentent les deux joueurs vus du dessus. Les personnages se déplacent suivant un scrolling multi-directionnel et, de plus, vous pouvez repérer en permanence votre position grâce à un plan du niveau affiché en permanence en haut de l'écran avec l'indication des emplacements de bombes. Soulignons enfin des graphismes précis malgré leur taille et une bonne animation...

Édité par : US GOLD



# TWINWORLD

Arcade

▶ Cette histoire, tragique à son début, met en scène le peuple de la Gasparie qui, jusqu'alors vivait paisiblement. En effet les Gaspards suivaient aveuglément le sage commandement d'une famille douée de pouvoirs magiques, les Cariken. Seulement, les années passèrent, la vigilance des Cariken se relâcha

et ce qui devait arriver arriva : un méchant, Maldur, entra en scène et réussit à envahir tout le pays. De plus, il massacra tous les membres de la famille et s'empara de l'amulette magique.

Malgré tout, une légende disant qu'un survivant de la famille récupérant l'amulette pourrait reprendre le pouvoir, Maldur décida de la détruire.

Malheureusement, tout ne se déroula pas comme il le souhaitait car l'amulette se cassa en 23 morceaux et se dispersa dans autant de mondes. Maldur envoya bien sûr ses créatures diaboliques pour récupérer les morceaux mais il ne sait pas encore que vous allez intervenir pour effectuer la même mission en tant que dernier survivant de la famille des Cariken...

Chaque niveau qui renferme un morceau de l'amulette se compose de deux mondes : un monde supérieur et un monde inférieur.

Il vous faut parcourir les deux pour récupérer le morceau d'amulette d'une part, mais aussi les potions qui vous permettront de conserver vos pouvoirs magiques d'autre part.

Bien entendu, vous allez devoir affronter les créatures diaboliques de Maldur à tout instant et, pour cela, vous disposez de 3 types différents d'armement ; il sera possible de faire un plein de munitions au fur et à mesure de votre progression.

Les autres éléments indispensables seront également des ressorts permettant d'atteindre des endroits inacces-



sibles ou des clés pour ouvrir certaines portes.

Dans le monde inférieur, vous pourrez aussi accéder à des grottes pleines de bijoux...

Enfin, lorsque le morceau d'amulette est en votre possession, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la porte de sortie qui porte

un symbole pour que vous puissiez la reconnaître.

Si nous n'avons pu voir pour l'instant qu'une préversion, sachez que Twinworld risque de vous passionner même si les couleurs sont telles qu'il est parfois difficile de repérer un tir de l'ennemi...

Par ailleurs, il faut découvrir tout au long du jeu certaines subtilités comme, par exemple, taper du pied au bon endroit pour créer une ouverture !



Édité par : UBI SOFT



PREVIEW

# FIRE!

● Fire !. Peut-être que ce nom ne vous dit rien mais les possesseurs de ST et d'Amiga connaissent déjà ce titre et la société qui le produit : New Deal. En effet ce titre est déjà sorti sur les 16 bits et sera bientôt diffusé sur Amstrad CPC.

Fire ! est un jeu d'arcade dans la lignée de Silkworm c'est-à-dire qu'un scrolling latéral déroule le décor sous vos pales vengeresses.

Eh oui, là aussi vous pilotez un hélicoptère et vous devez faire face à des ruées d'ennemis.

En fait votre mission, même si vous ne l'acceptez pas, est de combattre les grands fléaux de notre temps.

Certes, il s'agit d'une solution radicale mais il était temps d'en finir et tous les gouvernements vous ont désigné pour être le pilote de ce super hélicoptère.

Il y a des propositions qui ne se refusent pas. Vous allez ainsi voyager de pays en pays pour combattre la drogue en Amé-

rique Latine, faire un petit tour à Beyrouth et sauver les rescapés, anéantir la base d'une organisation du crime nommée Scorpion, «détruire» des rampes de missiles en Asie et enfin anéantir l'aviation d'un pays du Pro-

che-Orient. Il y a du pain sur la planche et de la castagne en perspective.

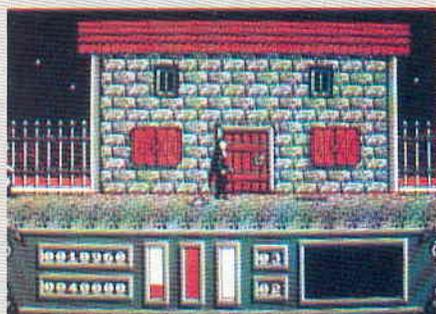
Je ne vous donnerai pas de détails sur le jeu puisque, pour le moment, nous ne possédons que des écrans du jeu. Mais il doit y avoir un scrolling différentiel sur trois plans et les graphismes semblent particulièrement réussis.

Quant aux auteurs de la conversion, il s'agit de Luc et Hervé Guillaume qui décidément sont partout et c'est tant mieux pour nous.

Rendez-vous dans un prochain numéro d'Amstar et CPC pour un banc d'essai de Fire !.

Édité par : NEW DEAL





# NIGHT HUNTER

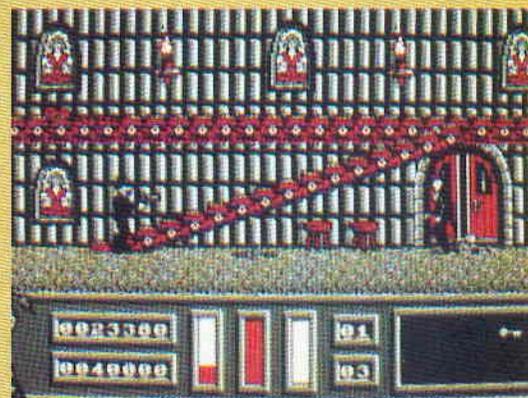
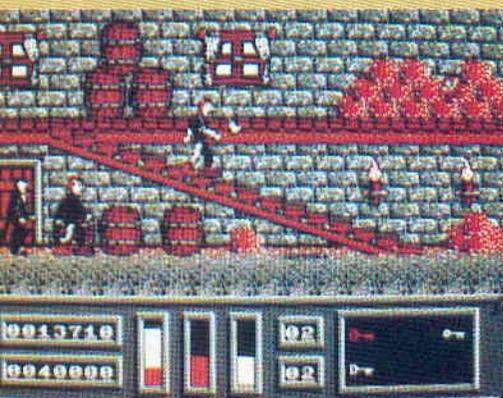
Arcade/Aventure

Ah, croyez-moi, la vie n'est pas facile en cette fin de XXème siècle pour un pauvre comte Dracula comme moi ! Pourtant, mon objectif de base était simple au départ : trouver les 5 médaillons qui me permettraient de devenir le maître du monde. Mais c'était sans compter sur le Professeur Van Hesling qui devina la finalité de mon projet et qui décida de mettre à contribution toute la population pour parvenir à déjouer mes plans...

Dès le premier niveau, je constatais que j'allais avoir du fil à retordre car je me trouvais attaquer par des skins aux coups violents ou des femmes brandissant un crucifix devant moi sans compter les sorcières contre lesquelles je ne pouvais rien sinon me baisser pour qu'elles ne m'atteignent pas. Pour les autres adversaires, leur durée de vie était comptée une

fois que j'avais réussi à les attraper pour me refaire un peu d'énergie avec une bonne morsure au coup... Pour changer de niveau et espérer atteindre le 5ème où je trouverais le premier médaillon, une seule possibilité : ramasser toutes les clés (au nombre de 5) et les trois morceaux de parchemin répartis dans tout le niveau. Pour essayer de contrer tout le monde, j'avais quand même la possibilité d'incarner trois personnages : Dracula plus vrai que nature, un loup garou pour avoir plus de résistance face aux attaques et une chauve souris pour s'esquiver plus vite ou passer certains obstacles... A noter que le loup garou a une utilité dont vous ne pourrez absolument pas vous passer : c'est le seul personnage qui vous permettra de sauter au-dessus des trous afin d'aller récupérer une clé ou un parchemin. Night Hunter devrait bientôt sortir en version définitive mais nous pouvons d'ores et déjà vous dire qu'il fera partie des logiciels méritant une place dans votre logithèque. En effet, les graphismes sont de qualité de même que l'animation ; quant au jeu en lui-même, il vous captivera sûrement durant sa trentaine de niveaux.

Edité par : UBI SOFT

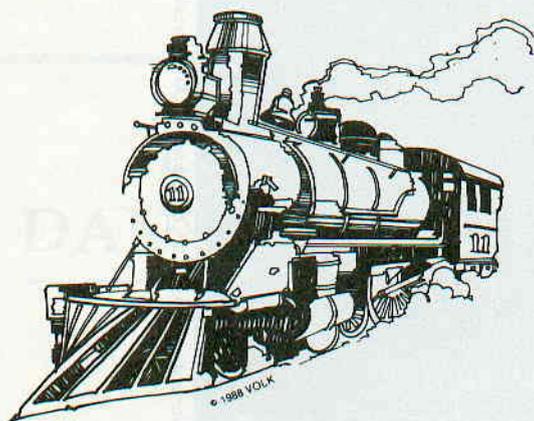




# INITIATION A L'ASSEMBLEUR

8ème partie

**Chose promise, chose dûe.  
Ce mois-ci, on va apprendre  
à ajouter des commandes à notre  
bonne vieille locomotive.  
Comment ? En faisant des R.S.X. !**



**T**out d'abord, la traduction : R.S.X. est l'abréviation de Resident System Extension, ce qui donne en français : extension du système résident. Même si cela ne vous dit rien, vous avez sûrement déjà vu, manipulé des commandes RSX. Elles se distinguent par leur premier caractère, qui, quelle que soit la commande, est toujours le même : '1' (shift + Arrobas). Sur les nouveaux claviers (AZERTY), ce symbole est "ù".

Voici quelques commandes que les possesseurs de lecteurs de disquettes connaissent :

|TAPE, |DISC, |CPM, |A, |B, etc...

En clair, une RSX est une commande externe : lorsque dans un programme BASIC, l'interpréteur rencontre

une instruction dite Interne (PRINT, GOTO, POKE, etc...), il va la chercher dans la ROM (mémoire morte), et lorsqu'il s'agit d'une instruction externe, il va voir dans la RAM (mémoire vive) si elle existe. Si, à l'allumage de votre ordinateur, vous tapez | INV, par exemple, alors l'ordinateur répondra par le message d'erreur «Unknown command», tout ça parce qu'il aura cherché dans la RAM si cette instruction existait, et il n'y aura rien trouvé.

Donc, pour réaliser une RSX, il faut prévenir le système en créant une table d'instructions dans laquelle seront stockés divers renseignements à propos de la nouvelle instruction. Ces renseignements seront envoyés au système d'exploitation de l'ordinateur lorsqu'on appellera la routine &BCD1, qui sert à définir des R.S.X.

Auparavant, il faudra charger les registres suivants comme suit :

BC : adresse de la table d'instructions

HL : adresse mémoire de départ d'un tampon de 4 octets, nécessaire pour la création des instructions externes. Ce tampon sera défini comme suit :

TAMP: DEFS 4

Ensuite on appelle la routine &BCD1.

## ● LA TABLE D'INSTRUCTIONS ●

Le nom de la nouvelle commande sera entré comme une chaîne de caractères, mis à part le dernier caractère, qui sera saisi à part, et auquel sera ajouté la valeur hexa &80 :

Exemple pour une commande BONJOUR :

TABLE:	DEFM	"BONJOU"	;	
	DEFB	"R"+080H	;	
	DEFB	0	;	le 0 indique la fin de la table

Voici maintenant un programme qui va créer l'instruction | BONJOUR servant à afficher un message de bienvenue à l'écran. Il faut savoir que quelle que soit la commande que l'on veut définir, la procédure à suivre est toujours la même :

```

ORG 8000H ;
LOAD 8000H ; Voici la procédure
LD BC, DEBUT ;
LD HL, TAMP ; à toujours suivre
CALL OBCD1H ;
RET
;
;
TAMP: DEFS 4 ; ? de 4 octets
DEBUT: DEFW TABLE ; adresse de la table
JP PROG ; appel
du programme
TABLE: DEFM "BONJOU" ;
DEFB "R"+080H ;
DEFB 0 ;
PROG: LD HL, TEXTE ; programme
d'affichage
du texte, lancé par
appel sous

```

```

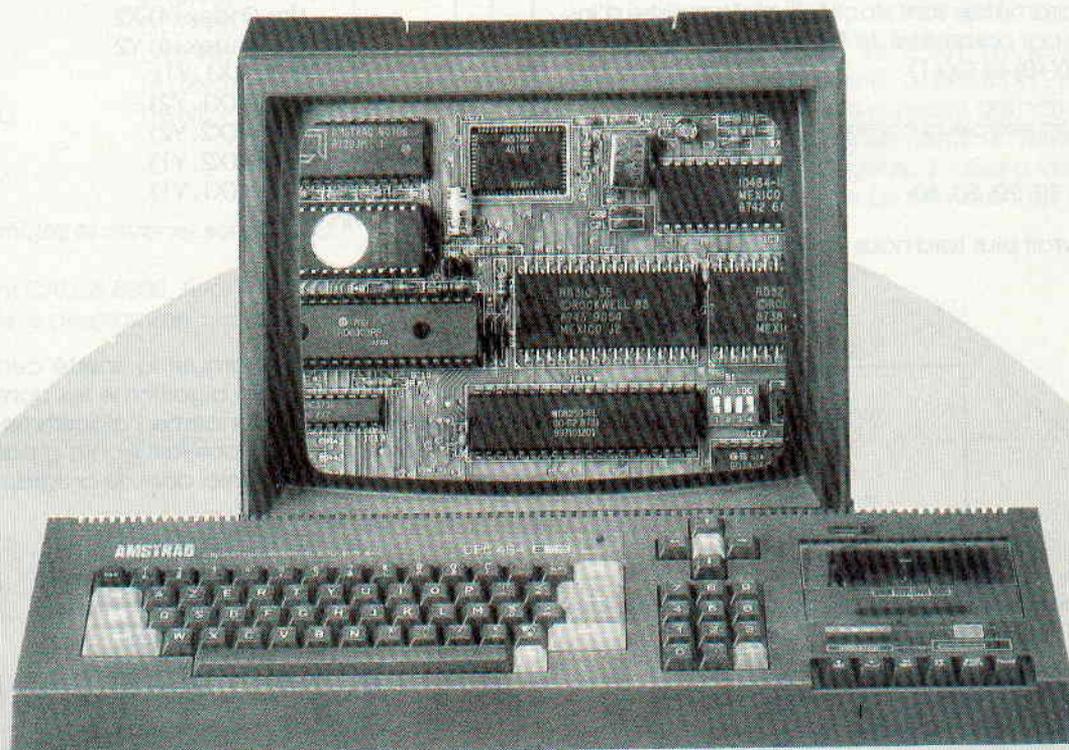
BCL: INC HL ; Basic de la fonction
| BONJOUR
LD A,(HL) ;
CALL 0BB5AH ;
DJNZ BCL ;
RET ;
TEXTE: DEFB 5 ; longueur de la
chaîne
DEFM "HELLO" ; texte à afficher
END

```

Vous assemblez, et revenez sous BASIC.

Maintenant, vous faites un CALL &8000. La nouvelle instruction est normalement définie. Pour le vérifier, faites un | BONJOUR, et si tout va bien, le message "HELLO" doit s'afficher sur votre écran.

Vous savez maintenant comment ajouter de nouvelles instructions au BASIC. Cependant, l'exemple donné est loin d'être intéressant, et surtout loin d'être utile ! Non, il vaudrait mieux ajouter au Basic les instructions qui lui font cruellement défaut. En matière de graphisme, par exemple, une instruction dessinant des rectangles serait la bienvenue. Cependant, elle nécessite quelque chose de plus, par rapport à notre instruction | BONJOUR : si vous voulez dessiner un rectangle, il faut fournir à la fonction les coordonnées des points à relier. Dans notre exemple, on fournira les coordonnées d'un coin du rectangle et celles du coin opposé :



(X1, Y1)



(X2, Y2)

D'où la syntaxe de notre instruction :

|RECTANGLE, X1, Y1, X2, Y2

Nous aurons besoin de 4 paramètres en tout.

### ● LES REGISTRES A INDEX ●

Ce qui m'amène à vous parler des registres à index IX et IY. Pour les RSX, seul IX vous est utile, IY étant tout à fait similaire.

X est un registre 16 bits, tout comme HL, BC, DE, AF.

L'utilité des registres d'Index est que l'on peut lire dans une case mémoire située 127 adresses avant ou 128 adresses après l'adresse de base. Syntaxe :

Chargement dans A du contenu de la case pointée par IX+d : LD A, (IX+d)

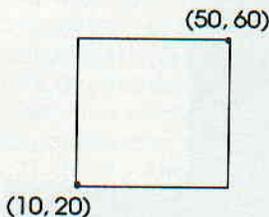
Chargement dans A | décalage pouvant varier de -127 à +128 index contenant l'adresse mémoire voulue.

Revenons à notre RSX. Lorsqu'on lui envoie des paramètres, ces paramètres sont stockés dans le registre d'index, sur 16 bits par paramètre, le dernier paramètre étant stocké dans (IX+0) et (IX+1).

Exemple : on envoie la commande :

|RECTANGLE, 10, 20, 50, 60

Ce qui devrait plus tard nous donner le rectangle suivant :



Voici la conversion en hexadécimal, sur 16 bits, de nos valeurs :

10 = 000AH  
20 = 0014H  
50 = 0032H  
60 = 003CH

qui seront stockées comme suit :

(IX+0) : 0A

(IX+1) : 00

(IX+2) : 14

(IX+3) : 00

(IX+4) : 32

(IX+5) : 00

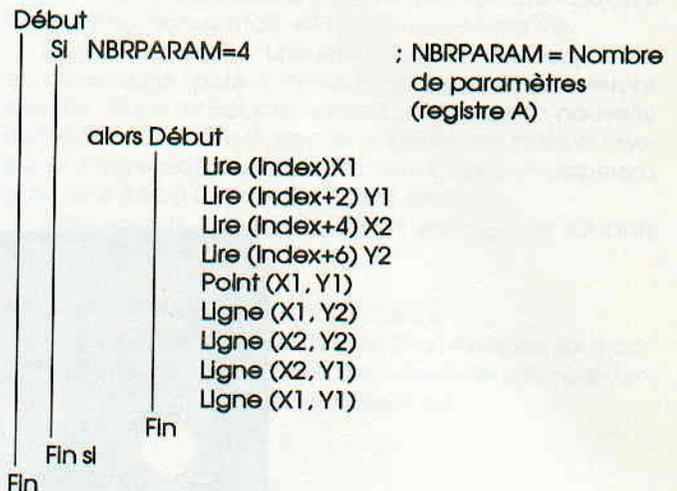
(IX+6) : 3C

(IX+7) : 00

A noter que lorsque vous lancez une RSX, le registre A contient le nombre de paramètres qui ont été saisis à la suite de la commande, ce qui permettra de vérifier la justesse de la saisie.

Comme vous avez dû le remarquer, je n'ai pas, jusqu'ici proposé d'algorithme. Pour une fois, il faut avouer que leur utilité dans cette application est plus que discutable. Seule la partie dite exécutive de la commande, qui est exécutée par la commande elle-même nécessite un algorithme.

Voici donc l'algorithme de dessin d'un rectangle :



Vous pouvez remarquer la liberté certaine que j'ai prise pour traduire en algorithme les commandes graphiques. En ce qui concerne l'algorithme, on peut voir que le dessin ne sera pas fait si on n'a pas saisi exactement 4 paramètres. Voici donc le programme Z-80 :

```

ORG      8000H
LOAD    8000H
;
LIGNE:  EQU      0BBF6H
POINT:  EQU      0BBEAH
RSX:    EQU      0BCD1H
DEBUT:  LD  BC, START
        LD  HL, TAMP
; Procédure usuelle

```

```

CALL      RSX      ;
RET      ; de définition
START:   DEFW     TABLE
JP PROG  ; d'une
         ; commande
         ; externe

TABLE:   DEFM     "RECTANGL" ;
DEFB     "E"&80 ;
DEFB     0 ;
TAMP:    DEFS     4 ;
PROG:    CP 4 ; vérification du
         ; bon nombre
         ; de paramètre
         ; et fin si ce n'est
         ; pas correct.

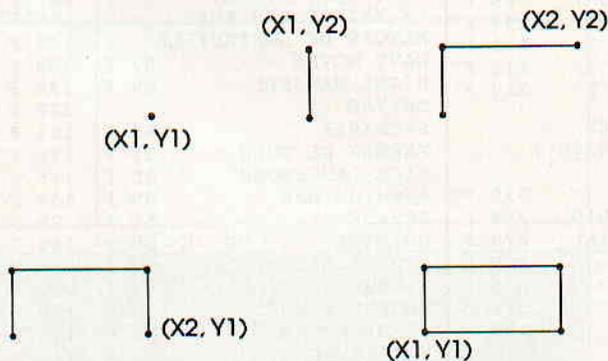
LD       E, (IX+6) ; lecture
LD       D, (IX+7) ; des paramètres :
         ; X1

LD       L, (IX+4) ;
LD       H, (IX+5) ; Y1
CALL     POINT ; Point (X1, Y1)
LD       E, (IX+6) ;
LD       D, (IX+7) ;
LD       L, (IX+0) ; Y2
LD       H, (IX+1) ;
CALL     LIGNE ; Ligne (X1, Y2)
LD       E, (IX+2) ; X2
LD       D, (IX+3) ;
LD       L, (IX+0) ; Y2
LD       H, (IX+1) ;
CALL     LIGNE ; Ligne (X2, Y2)
LD       E, (IX+2) ; X2
LD       D, (IX+3) ;
LD       L, (IX+4) ; Y1
LD       H, (IX+5) ;
CALL     LIGNE ; Ligne (X2, Y1)
LD       E, (IX+6) ; X1
LD       D, (IX+7) ;
LD       L, (IX+4) ; Y1
LD       H, (IX+5) ;
CALL     LIGNE ; Ligne (X1, Y1)
RET
END

```

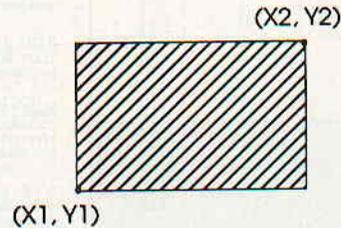
Vous assemblez et revenez sous BASIC.

Maintenant CALL & 8000. Avant d'essayer, voici comment procède le programme :

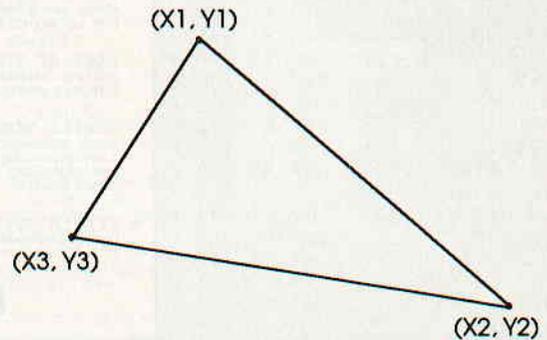


Vous pouvez y aller ! Faites, par exemple | RECTAN-  
GLE, 10, 10, 100, 200 et constatez le résultat. Avant de  
vous quitter quelques figures à programmer par vous-  
même selon le principe qui vient d'être vu. Entraînez-vous  
bien et le mois prochain, on passera à quelque chose  
de très intéressant : la mémoire écran, qui risque d'en  
attirer plus d'un parmi vous ! Bon amusement !

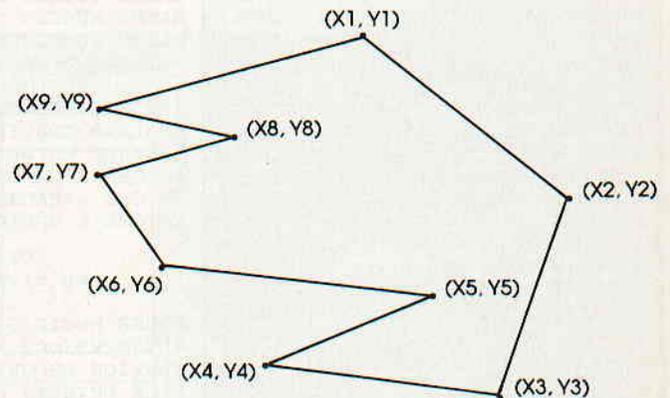
| RECTANGLE, X1, Y1, X2, Y2 : rectangle plein



| TRIANGLE, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3 :



| POLYGONE, X1, Y1, X2, Y2, ..., Xn, Yn : Ici le nombre de  
paramètre est indéterminé. Le point (X1, Y1) est relié au  
point (X2, Y2) qui est relié au point (X3, Y3), etc jusqu'au  
dernier point (Xn, Yn) qui lui-même est relié au point (X1,  
Y1) pour fermer le polygone. Il faudra veiller à ne pas  
dépasser tout de même un nombre trop important de  
paramètres.



Emmanuel GUILLARD

# UNE EXTENTION DE CAPACITE DISQUETTE POUR 6128



**E**n 1985, date à laquelle j'ai acheté mon 6128, j'étais comme tout le monde à cette époque là, content de posséder un ordinateur beau et performant. Mais depuis, je me suis rendu compte que cette fichue machine ne pouvait me donner plus que ses 128 Ko de mémoire alors que j'en voulais 7 ou 8 fois plus.

C'est à partir de ce moment que j'ai cherché et trouvé une idée pour :

Ne pas changer tout le matériel dans lequel j'avais investi et avoir une perte sur la revente de ce matériel et ne pas réinvestir dans un matériel plus performant mais plus cher avec le problème de réadaptation sur le dit matériel.

C'est en discutant de ce problème avec des amis que nous avons mis au point un système qui permet d'obtenir un fichier de 6 fois 169 Ko ou 6 fois 178 Ko (suivant le format adapté SYS ou DATA).

Cela est possible avec 3 lecteurs de 5"1/4 en double drive (DRIVE B) montés en parallèle et commutés par un montage électronique. Le tout sera enfermé dans un boîtier compact qui aura pour dimensions :

Hauteur = 180 mm ; Profondeur = 350 mm et largeur = 250 mm

Nous avons mis conjointement nos idées en pratique et avons conçu deux exemplaires différents l'un de l'autre suivant les besoins et l'emploi de l'utilisateur. J'ai, pour ma part, construit le modèle le plus imposant car j'y ai incorporé la stéréo et je n'ai pas voulu me défaire de mon DD 3". J'ai d'ailleurs eu un problème de compatibilité avec les 5"1/4 mais il a été vite résolu. Ensuite, s'est posé le problème de la création de la routine nécessaire au fonctionnement de l'ensemble. Ce problème a été résolu par Mr BARBIER ainsi d'ailleurs que la partie recherche et calcul.

Cette routine est composée de deux parties :

LECT permet de mettre en mode (A)utomatique tous les lecteurs c'est-à-dire avec les 3 disques 5"1/4 les uns à la suite des autres sans autre manipulation, ce qui peut faire un fichier de plus de 1 Mo.

TEST permet d'appeler les lecteurs les uns après les autres pour la vérification du fonctionnement et qui sera utile par la suite dans vos futurs programmes. Il est écrit en Basic et donc facilement modifiable.

Maintenant, parlons un peu finances. Un lecteur 3" est vendu sur le marché environ 1590 F, de plus, la disquette elle, revient à 27 ou 35 F. Le prix de revient d'un ensemble lecteur + disquette à 35 F est de 1625 F pour un maximum de 178 Ko sur chaque face (manipulation en plus) donc une limitation en capacité fichier sur disquette.

Nous vous proposons pour un investissement d'environ 3000 F un ensemble compact qui vous permettra d'avoir la possibilité de faire des fichiers sur 1 Mo et plus, et cela sans aucun changement de votre matériel actuel. Il est évident que cela ne peut intéresser que les possesseurs de 6128 qui n'auraient pas encore de 2ème lecteur 3". Pour les autres possesseurs de 6128 nous y avons pensé mais ils auront envie de se défaire du 3".

Eh ! Entre nous combien pour une disquette 5"1/4 ?? Vous dites 2 F, même à 5 F quelle économie !!!...

**Pour tout renseignement , écrire à Mr BOULLAROT Michel,  
8 allée du Sillon - St Melaine - 35220 Châteaubourg.**



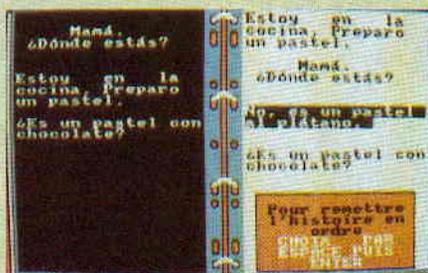


**AMSTAR**  
CPC

# ESPAGNOL PRIMAIRE

Educatif

► Vous vous souvenez peut-être du banc d'essai que nous avons effectué dans notre numéro de Janvier 1990 portant sur le logiciel ANGLAIS PRIMAIRE. Espagnol Primaire reprend exactement le même schéma d'apprentissage de la langue avec, comme vous pouvez le remarquer sur les photos, le même personnage d'accompagnement. Il faut noter quand même que dans le dictionnaire, par exemple, les mots sont proposés par un personnage très «british» dans Anglais Primaire et très typé dans ce logiciel.



Dans le menu principal, vous avez quatre grands thèmes qui sont proposés à l'étude : le DICTIONNAIRE, les PHRASES, les TEXTES et la CONJUGAISON. Dans l'option Dictionnaire, ce sont six sujets qui sont accessibles en consultation ou en interrogation. Il est intéressant de noter qu'avec chaque mot présenté, vous avez la possibilité d'avoir sa traduction et sa prononciation. En ce qui concerne l'option Phrases, il s'agit de combler un texte à trous en utilisant petit à petit les mots affichés en haut de l'écran. Si vous avez un problème de compréhension, la

Complète avec les mots ci-dessous

una	nueve	tres
cinco	siete	diez
dos	siete	cuatro

NOTE ENTER EVALUATION DEL CORRECTO

Tenemos dos manos.  
Cada mano tiene cinco dedos.  
El coche tiene cuatro ruedas.  
Hay siete colores en el arco iris.  
Hay diez cifras para contar.  
Tenemos una boca.

En la semana hay siete días.  
En un trimestre hay tres meses.  
Hay tres frases en la pantalla.  
En un trimestre hay tres meses.

0+ 6+ 2+ 8+ 1+

touche Aide permet d'avoir la traduction en français. Pour ce qui est des Textes, il s'agit de remettre dans le bon ordre des phrases afin de reconstituer une histoire. Enfin, comme son nom l'indique, Conjugaison permet d'apprendre la conjugaison de 10 verbes de base et essentiels comme, par exemple, boire... Dans cette option, vous avez bien sûr la possibilité de consulter ou d'interroger tout en ayant traduction et prononciation.

Édité par : MICRO C  
Prix indicatif : DK, 200 F

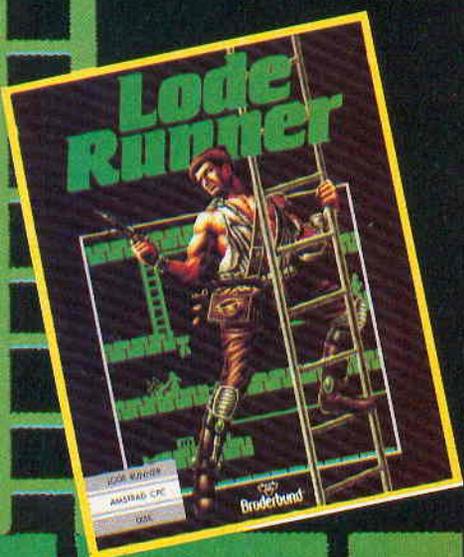
## Notre avis :

Espagnol Primaire constitue un bon support d'initiation à la langue espagnole, spécialement grâce à la prononciation apparaissant à l'écran. Il faut quand même noter qu'il y a des phrases d'écriture avec les options phrases alors que, normalement, cela n'est pas prévu dans le programme scolaire. Ceci permettra d'aller plus loin à ceux qui le désirent...

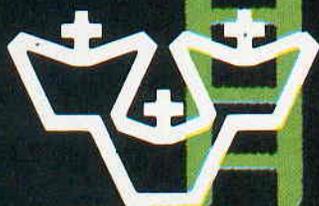
NOTE 15/20



enfin..



50 TABLEAUX



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

## FANTASY WORLD DIZZY



Arcade/Aventure

L'histoire commence comme dans toutes les histoires fantastiques : Dizzy et Daisy se promenaient tranquillement dans la forêt enchantée lorsque, soudain, les forces du mal enlèvent la pauvre Daisy. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer sur ses traces.

Seulement, voilà ! Au début, vous êtes coincé entre un gardien à la mine patibulaire et un feu qui ne vous réjouit guère car il est bien connu que les œufs n'aiment pas le feu... Heureusement, plusieurs objets vous entourent et il va falloir savoir les ramasser et les utiliser à bon escient. Ainsi, par exemple, le feu ne résistera pas à une cruche d'eau et le rat partira tout joyeux avec un morceau de pain...

Édité par : CODE MASTERS

### Notre avis : 15/20

C'est dans un univers très coloré que vous êtes invité à progresser sachant bien qu'il faudra réfléchir avant toute nouvelle progression.

## ELVEN WARRIOR



Arcade/Aventure

Encore une fois, c'est dans une histoire complètement magique que vous allez plonger avec Elven Warrior. L'objet de votre aventure semble très simple puisque vous devez ramasser quatre bouteilles de potions et porter chacune d'elles dans le chaudron magique qui lui correspond. Simple, c'est sûr mais pas évident car les chemins à emprunter ne sont pas des plus praticables... En effet, il y a des trous, de l'eau (élément que vous avez en horreur) et, pour couronner le tout, vous ne devez prendre le risque de vous frotter à aucun « personnage ». Par contre, il y a beaucoup d'objets à ramasser qui se révéleront être de grande utilité ; enfin, vous pourrez constater que l'environnement peut évoluer lorsque certains chaudrons sont remplis (murs qui disparaissent, par exemple...).

Édité par : PLAYERS

### Notre avis : 14/20

Elven Warrior est un jeu classique de plates-formes pouvant vous captiver pendant de nombreuses heures.

## EXPLODING WALL



Arcade

Je pense qu'il est pratiquement inutile de vous présenter le processus d'un casse-briques ; vous y avez certainement tous joué au moins une fois dans votre vie. Par contre, celui-ci vaut la peine d'être un peu détaillé.

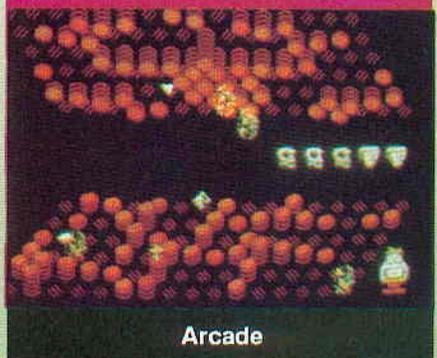
Tout d'abord, vous disposez de 20 niveaux différents pour "souffrir". Ensuite, contrairement à la plupart des autres casse-briques, celui-ci a la particularité de s'étendre sur une surface plus grande que celle qui apparaît à l'écran. Vous comprenez dès lors l'utilité du plan général se trouvant en bas à droite de l'écran. Enfin, certaines briques détruites laissent place à des icônes qui auront différentes fonctions comme, par exemple, la scission de votre balle en quatre balles ou la possibilité supplémentaire de tirer sur les briques...

Édité par : BYTE BACK

### Notre avis : 16/20

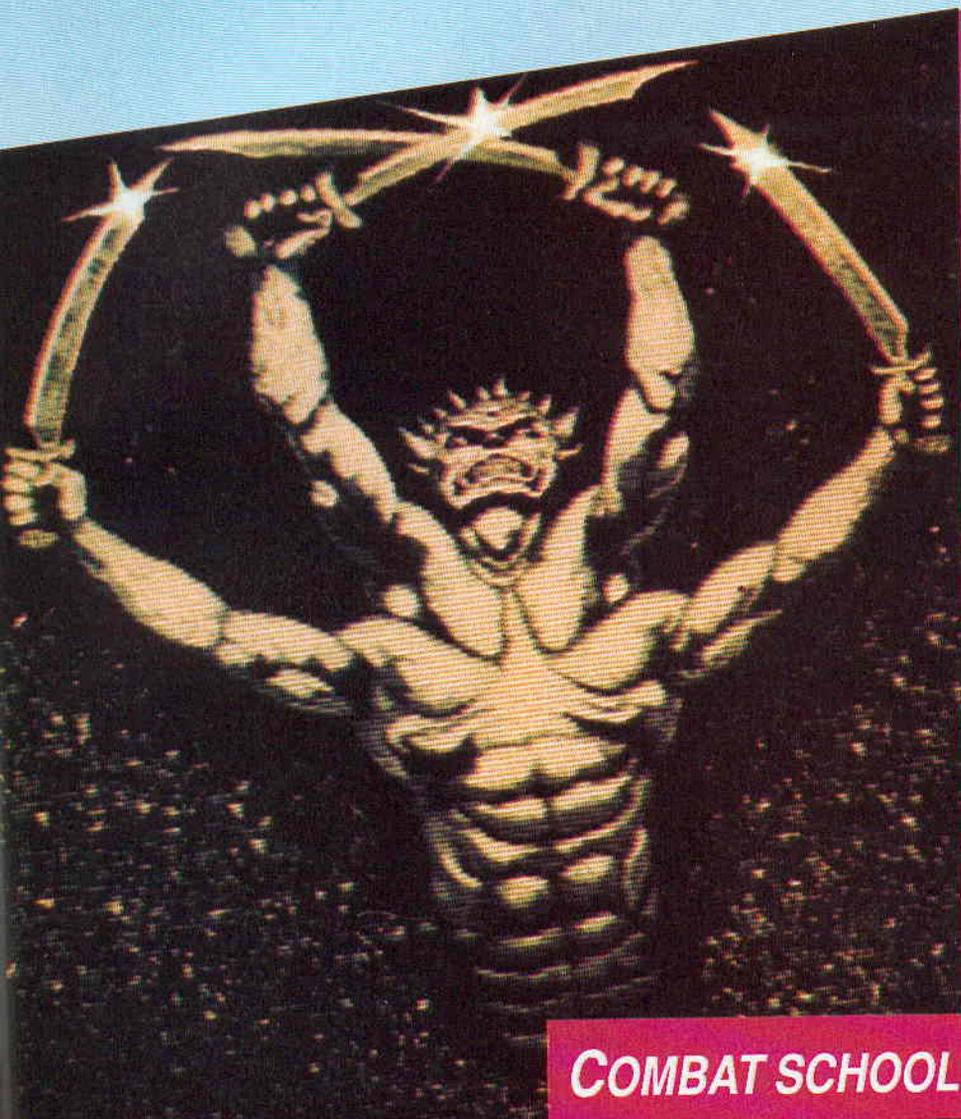
Si vous êtes un fana de ce style de jeu, vous allez adorer celui-ci.

## TROLL



Arcade

Humgruffin est un pauvre Troll venant de subir un dramatique accident ; en effet, il se retrouve plongé dans un monde



étrange s'appelant Narc et, dès lors, il ne va plus avoir qu'un seul objectif : s'enfuir de cet endroit...

Seulement, pour quitter Narc, il n'existe qu'un seul moyen : visiter toutes les cavernes le constituant et récolter dans chacune d'elles les clés en cristal. Il y a quand même un petit problème : c'est plus facile à dire qu'à faire car dans chaque caverne, il y a des ennemis, des trous et des plates-formes qu'il faut franchir dans le bon ordre. Enfin, chaque caverne est constituée d'un dessus et d'un dessous accessible uniquement par un «ascenseur»...

*Édité par : KIXX*

### Notre avis : 13/20

Troll est un logiciel quelque peu déroutant dans son approche ; seulement, avec un peu de patience et de persévérance, vous pourrez en percevoir son intérêt.

## COMBAT SCHOOL



Arcade

Une fois que ce programme est chargé, vous n'avez plus droit à aucun répit avant d'avoir effectué avec succès toutes les épreuves existantes. En effet, pour faire partie de l'élite des Marines Américains, il faut le mériter, non mais !

Tout commence par une course avec obstacles qu'il faut parcourir dans les temps ; si ce n'est pas le cas, vous êtes bon pour recommencer ou, si vous avez échoué de très peu, vous avez droit à une séance de rattrapage qui consiste à faire des pompes sur une barre fixe. La seconde épreuve est une question de rapidité et de précision de tir sur des cibles ; dans la troisième, vous devez vous aventurer dans un terrain plein d'obstacles et de

mines. Quoi qu'il en soit, vous finirez par un combat avec votre instructeur... Dur, dur !

*Édité par : THE HIT SQUAD*

### Notre avis : 15/20

Combat School est excellent pour ceux qui aiment se défouler en maltraitant un joystick et il est intéressant de noter qu'il est possible de jouer à deux.

## AMERICAN TURBO KING



Simulation

Avec ce logiciel, vous êtes convié à pénétrer dans le monde fou des courses de voitures telles qu'elles se déroulent aux Etats-Unis. C'est donc au volant d'un engin équipé en conséquence que vous prenez le départ de la première épreuve sur les cinq qui vous attendent. Pour chaque niveau, vous disposez de 3 vies, mais vous constaterez rapidement qu'elles ne sont pas superflues car non seulement vous devez vous frayer un chemin dans un décor difficile mais en plus «on» veut du mal ! En ce qui concerne le paysage, vous devrez parfois emprunter des tremplins pour passer au-dessus de rochers, par exemple. Quant à vos ennemis, ils ont l'apparence de voitures, d'hélicoptères ou d'avions ; mais, heureusement, vous avez la possibilité de tirer...

*Édité par : MASTERTRONIC*

### Notre avis : 15/20

American Turbo King possède des graphismes corrects et une animation de qualité. Mais, surtout, il faut noter que vous pouvez jouer à ce logiciel en utilisant le Magnum Light Phaser, l'autre face de la cassette étant pour ceux qui utilisent clavier ou joystick.

# PINBALL MAGIC

Arcade

► Comme prévu, vous avez eu droit au concours sur Pinball Magic le mois dernier et, cette fois, vous pouvez découvrir le jeu dans toute sa splendeur.

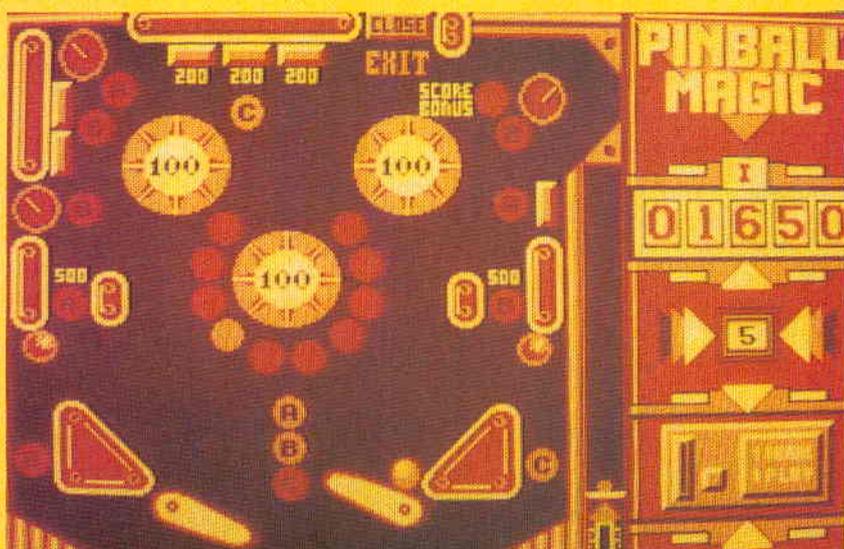
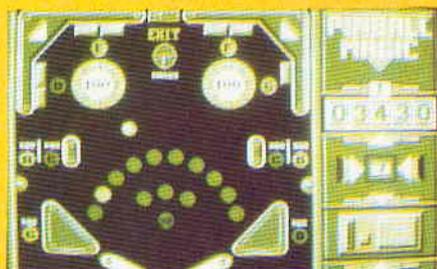
Tous les adeptes de flipper peuvent se préparer à passer de longues heures devant leur CPC adoré car ils ne sont pas prêts d'arriver au bout des 12 tableaux proposés.

Pour commencer en douceur, le premier tableau est presque facile : vous disposez de cinq balles et vous avez trois lettres à éteindre en faisant preuve de précision dans vos tirs et de maîtrise de soi. Une fois que cette première performance est réalisée, la seconde consiste à réussir à envoyer la balle dans l'ouverture qui s'est libérée en haut de l'écran. Ceci étant fait, vous passez au tableau suivant avec un crédit de 5 balles plus éventuellement celles qui vous restaient du tableau précédent... jusqu'à concurrence de neuf balles.

Dès ce second tableau, les choses deviennent plus difficiles. D'une part, le lancement de balle n'est pas forcément évident, placée comme elle l'est entre les deux flippers ; une toute petite erreur de manipulation et c'est une balle de perdue. D'autre part, ce n'est plus trois mais dix lettres que vous devez désormais éteindre ! Par ailleurs, le prin-

cipe reste le même et le troisième tableau vous fait découvrir de nouvelles difficultés. Si vous parvenez à passer au suivant, vous serez alors ravi de découvrir ce qui constitue une originalité de ce programme : l'insertion d'un casse-briques au milieu d'un flipper... Ce phénomène se reproduit au huitième tableau et, dans ce cas, la porte de sortie ne s'ouvre que lorsque toutes les briques sont détruites, ce qui est loin d'être d'une facilité évidente !

Édité par : LORICIEL  
 Prix indicatif : K7, 149 F  
 DK, 199 F



## Notre avis :

Pinball Magic est véritablement une réussite. Les différents tableaux sont variés avec des graphismes et des couleurs de qualité. Quant à l'animation de la balle, on peut simplement dire qu'elle est remarquable. Il faut quand même noter que d'une part, le degré de difficulté est assez grand et que, d'autre part,

vous n'avez pas trop intérêt à bouger le flipper car il a tendance à tilter relativement vite.

NOTE

16/20



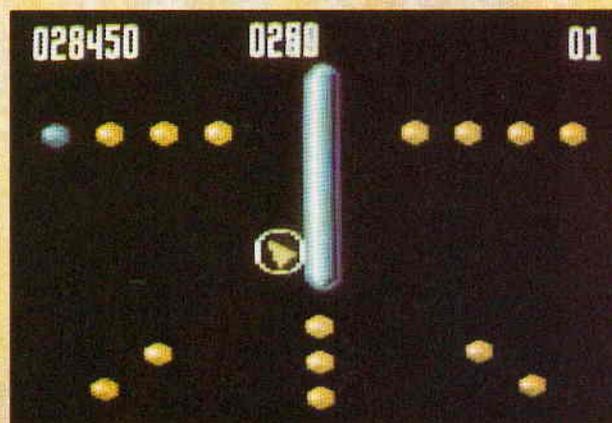
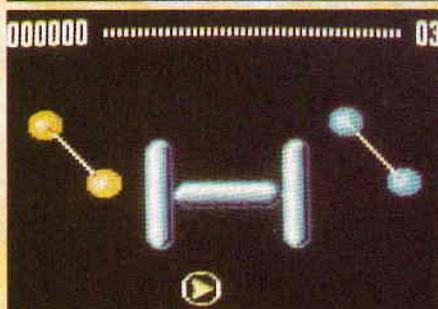
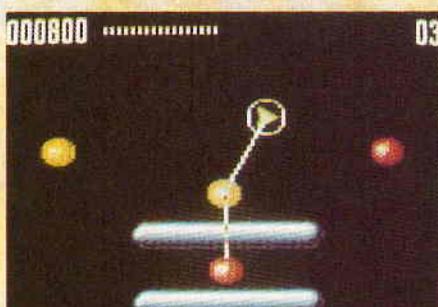
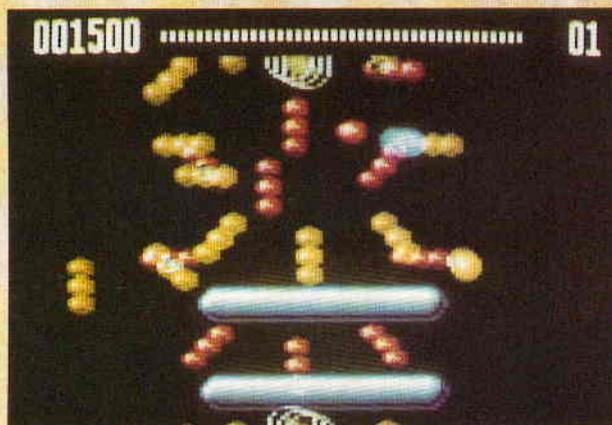
# E-MOTION

Arcade/Réflexion

► E-Motion est le premier jeu «New-Age» comme nous vous l'avons déjà expliqué dans notre rubrique actualité du mois dernier. C'est dans un monde totalement étrange où circulent des atomes, des particules et des molécules que nous vous invitons à pénétrer sans plus attendre. Le principe de jeu est très simple en soi : vous avez à l'écran des boules bleues, rouges ou jaunes et vous devez provoquer des réactions en chaîne afin d'éli-



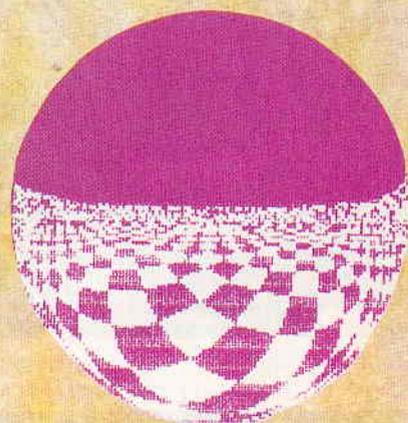
miner toutes les boules. Mais il y a quelques conditions à respecter pour que tout se passe bien. Tout d'abord, il faut que vous fassiez en sorte que ce soient des boules de même couleur qui se touchent car, sinon, non seulement vous ne les éliminez pas mais, en plus, vous en faites apparaître de nouvelles ! Dans le cas où vous en créez de nouvelles, vous avez quand même la possibilité de vous refaire une petite santé d'énergie en passant sur ces boules tant qu'elles sont petites. La seconde difficulté majeure réside dans le fait que certaines boules sont reliées par des fils, élastiques de surcroît ! Vous imaginez donc sans peine les réactions que cela peut entraîner après un choc... Enfin, vous n'avez pas tout le loisir de vous balader dans



l'écran afin de choisir votre meilleur angle de choc car, au bout d'un certain temps, les boules explosent vous faisant perdre une quantité importante d'énergie. Lorsque vous avez éliminé toutes les boules, vous avez un nouveau niveau avec de nouvelles difficultés et, régulièrement, des niveaux de bonus où il vous faudra montrer de l'habileté.

Édité par : US GOLD  
Prix indicatif : Non communiqué

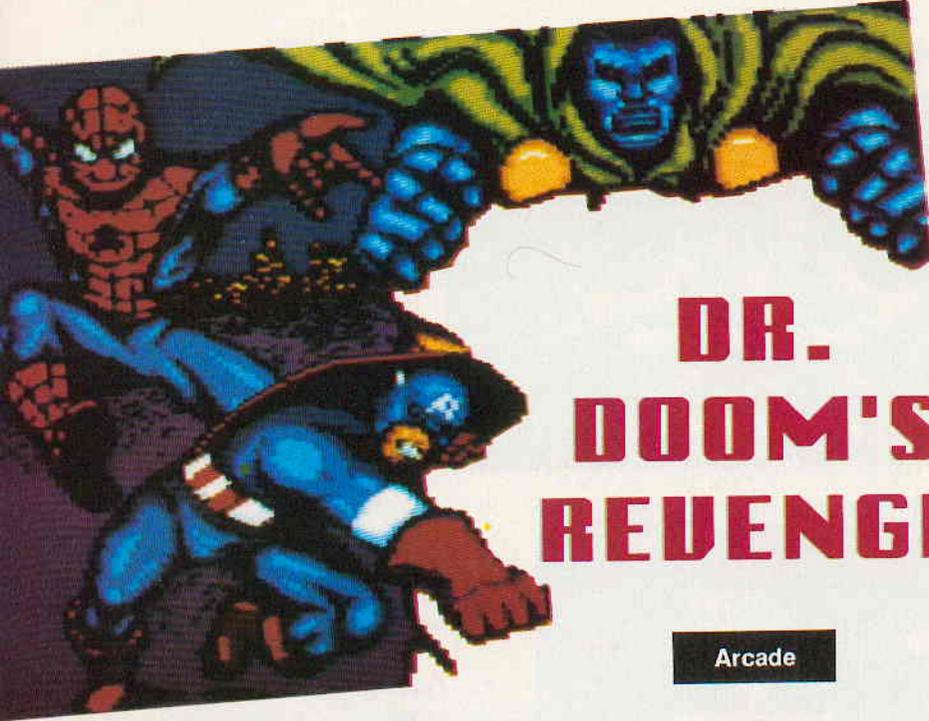
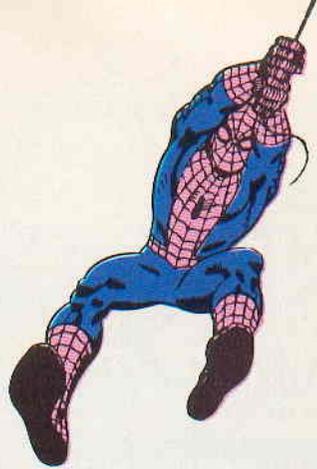
Édité par : US GOLD  
Prix indicatif : Non communiqué



## Notre avis :

E-Motion est un nouveau concept de jeu faisant intervenir la réflexion et la patience. Il passionnera les adeptes de la maîtrise de soi d'autant plus que les graphismes et l'animation sont de très bonne qualité.

**NOTE**  
**15/20**



# DR. DOOM'S REVENGE

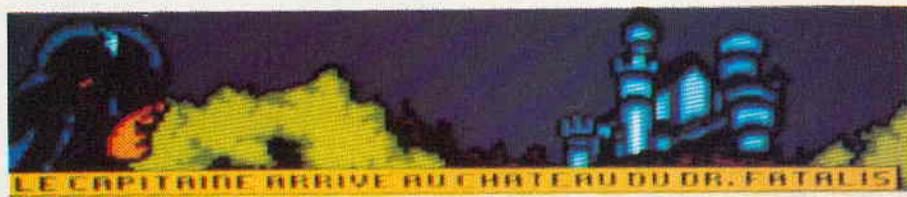
Arcade

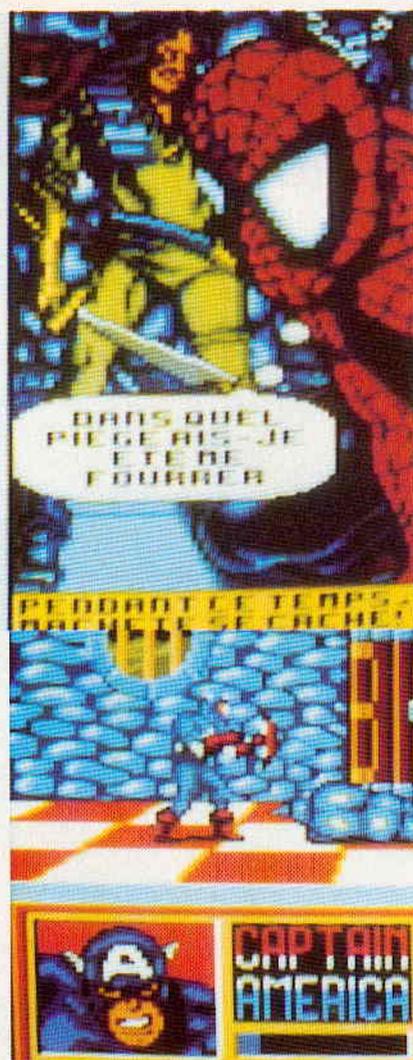


► Voici que le docteur Fatalis et ses horribles projets démoniaques s'installent dans vos écrans afin d'accomplir sa vengeance. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce personnage de B.D., nous allons commencer par camper le décor. Le Dr Fatalis est monarque de Latveria et il a décidé d'annexer les Etats-Unis à son royaume ; seulement, bien sûr, ceux-ci ne sont pas vraiment d'accord et pour essayer de leur forcer la main, Fatalis a organisé le vol d'un missile nucléaire sur New-York. Réalisant l'ampleur du dan-

ger qui se profile à l'horizon, le Président décide de faire appel à deux justiciers qui ne sont pas des moindres : Captain America et Spiderman.

Les deux héros prennent donc le chemin de Latveria avec leur ordre de mission respectif : Spiderman va s'occuper de stopper le lancement du missile tandis que Captain America va se charger de capturer Fatalis. C'est donc dans ce contexte que vous allez intervenir prenant tour à tour le rôle de l'un ou de l'autre.





La première scène est constituée d'une page de B.D. annonçant l'arrivée de Captain America au château de Fatalis. Sa première rencontre désagréable va s'effectuer avec Rhino, criminel professionnel. Heureusement pour notre héros, cet adversaire est loin d'être insurmontable et quelques coups de bouclier bien placés suffiront à l'anéantir. Vous passez alors sans transition à Spiderman qui, lui, essaie de trouver une issue mais, pour l'instant, il n'y a qu'un robot sur son chemin. Là encore, quelques tirs de fils d'araignée auront raison de l'adversaire sans difficulté majeure. Après cette petite introduction, Spiderman se voit dans l'obligation d'affronter Machette, mercenaire sans pitié lançant des lames de scie et des couteaux, ce qui commence à devenir plus sérieux... Mais ce n'est pas tout ! Reve-

nant à Captain America, vous allez vous rendre compte que les choses sérieuses commencent avec l'affrontement contre son pire ennemi, Batroc, diabolique mercenaire. Arrivé à ce stade, la route jusqu'à Fatalis est encore longue et elle va continuer à

être ainsi ponctuée de phases B.D. annonçant la progression de l'histoire et l'identité du prochain adversaire d'une part, et le combat réel où vous intervenez d'autre part...

Édité par : EMPIRE SOFTWARE  
 Prix indicatif : K7, 139 F  
 DK, 179 F



### Notre avis :

Si les graphismes de ce logiciel ainsi que l'animation sont de très bonne qualité, le fait que vos interventions soient uniquement de type combat risque d'être un peu trop répétitif.

**NOTE 14/20**



# MAZE MANIA

**Arcade**

Alors que certains se perdent dans les rues de la grande ville, ceux qui se risquent dans le monde de Mazemania vont avoir fort à faire pour ne pas s'égarer définitivement dans les dédales de la Grande Plaine.

De niveau en niveau, les gestes que vous allez devoir remplir se répéteront sans cesse avec, bien sûr, un degré de difficulté qui va croître.

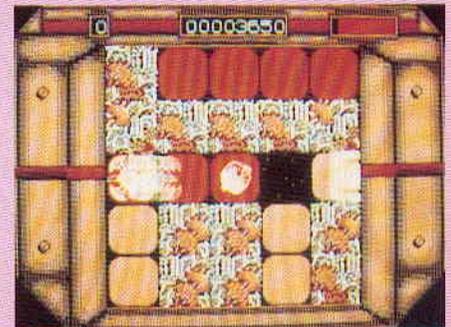
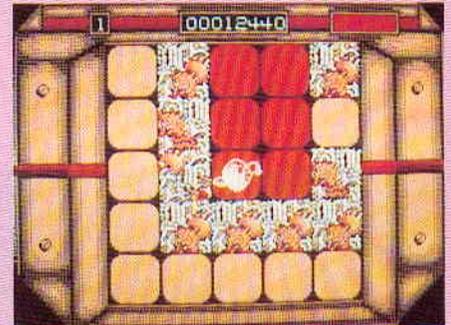
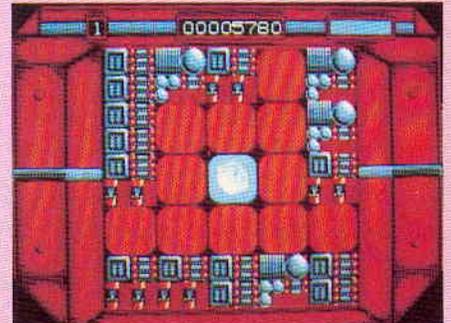
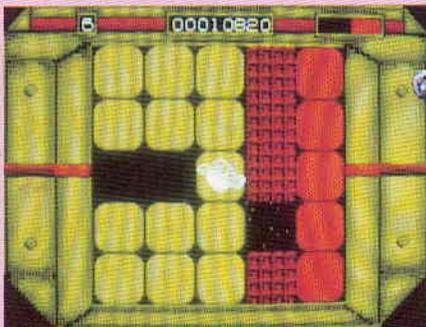
Ainsi, pour pouvoir quitter un niveau, vous devez passer sur toutes les dalles du niveau et les faire changer de couleur. Seulement, certaines dalles vont s'avérer



**Notre avis :**

Cela ressemble à Skweek, c'est le même principe que Skweek... mais c'est loin d'être aussi beau que Skweek ! En effet, si l'animation se révèle de bonne qualité, il n'en est pas de même des graphismes et des couleurs qui sont, il faut le reconnaître, navrants.

**NOTE**  
**10/20**



récalcitrantes et il faudra passer dessus une seconde fois pour qu'elles daignent changer enfin de couleur ; par ailleurs, des extras-terrestres veillent à chaque niveau pour vous faire échouer et un simple contact avec l'un d'entre eux vous fait perdre de l'énergie.

Il faut donc les éviter et ramasser toutes les icônes que vous pouvez rencontrer ; si certaines vous redonnent de l'énergie, d'autres vous permettent d'anéantir les extras-terrestres en leur sautant dessus.

Enfin, la dernière difficulté de chaque niveau se situe au niveau des trous noirs surgissant brusquement qu'il faut avoir la présence d'esprit de sauter.

Après que vous ayez terminé un niveau, vous avez droit à une petite séance de bonus dans laquelle vous pourrez accumuler un grand nombre de points à condition de rester en vie suffisamment longtemps...

Vous passez ensuite au niveau suivant et découvrez alors un nouveau décor.

Édité par : HEWSON.

Prix indicatif : Non communiqué

## LIVINGSTONE II

Arcade/Aventure



● Ceux qui ont déjà vécu la première aventure à la recherche du Docteur Livingstone savent qu'une certaine part d'exotisme est assurée. C'est pourquoi cette nouvelle aventure vous entraîne à quelques kilomètres du fleuve Zambèse. Comme la dernière fois, le célèbre explorateur s'est fait enlever et aujourd'hui, il s'agit des Ujiji, peuple barbare vivant pas très loin du fleuve. Dans un premier temps, vous allez devoir parcourir la savane aride et, croyez-moi, le chapeau et le sac à dos de survie ne seront pas superflus. A peine avez-vous effectué vos premiers pas sur ce sol inhospitalier que les premières autruches agressives montrent leur bout de nez ! Heureusement que votre célèbre fouet est là pour les «mater» quelque peu. Après avoir dépassé cet obstacle, c'est un piège de flèches qui surgit sous vos pieds puis votre progression semble bloquée par un mur de roches. Vous sortez alors votre perche et, en l'utilisant, vous découvrez un peu plus haut un détonateur vous permettant de faire exploser de la dynamite ouvrant ainsi le mur. Il est alors possible de continuer mais le puits de Krumam dans lequel il faudra descendre est encore loin et de nombreux dangers vous attendent ; ce pourra être par exemple, une pieuvre avec une seule tentacule ou un aigle ravageur à moins que vous ne tombiez nez à nez avec un singe voleur d'armes.. En plus de la perche et du fouet, vous possédez également des grenades et un boomerang, chacune étant bien sûr indispensable à votre progression. Il reste encore un dernier détail à signaler : pour pouvoir sortir du Temple sacré des Ujiji, il faudra vous faire aider par la Déesse Dana en vous emparant de ses tablettes qui sont au nombre de 5. Une fois sorti du Temple, vous n'êtes pas quitte pour autant car il faut alors vous orienter dans les anciennes galeries de la mine de Karul afin de trouver la sortie vous permettant de déboucher



sur le fleuve Zambèse. Une fois encore, vous serez confronté à de nombreux pièges et ennemis...

Édité par : OPERA SOFT  
Prix indicatif : Non communiqué

## Notre avis :

Opera Soft ne faillit pas ici à sa réputation une fois de plus : Livingstone II est un jeu difficile et seuls les nerfs solides rois du joystick parviendront sans problème majeur jusqu'au code vous permettant d'accéder à la seconde partie. A noter les graphismes fournis et colorés ainsi que l'animation de qualité correcte.

**NOTE 13/20**



# SCRAMBLE SPIRITS

Arcade

Je ne comprendrais jamais les scénarios (ou scénarii) des concepteurs de logiciels. Dans Scramble Spirits par exemple, on vous parle d'une erreur commise par la race humaine mais on ne vous précise pas laquelle (pas la race humaine hein, l'erreur bien sûr). Enfin on peut faire confiance à notre noble humanité pour avoir réussi à se faire remarquer par une quelconque bêtise. Toujours est il que des vilains ennemis ont entrepri de conquérir notre planète. Non c'est pas possible me direz-vous, un sujet aussi original que celui-ci doit donner au jeu un intérêt indéniable. Ce à quoi je répondrais que nous sommes en face d'un jeu d'arcade et que dans ce cas là on est pas trop regardant sur le prétexte au dévouement général. Cette fois encore, vous allez affronter seul... Attendez, non, il est possible de jouer à deux, donc vous pouvez ne plus être seul face aux hordes sauvages des

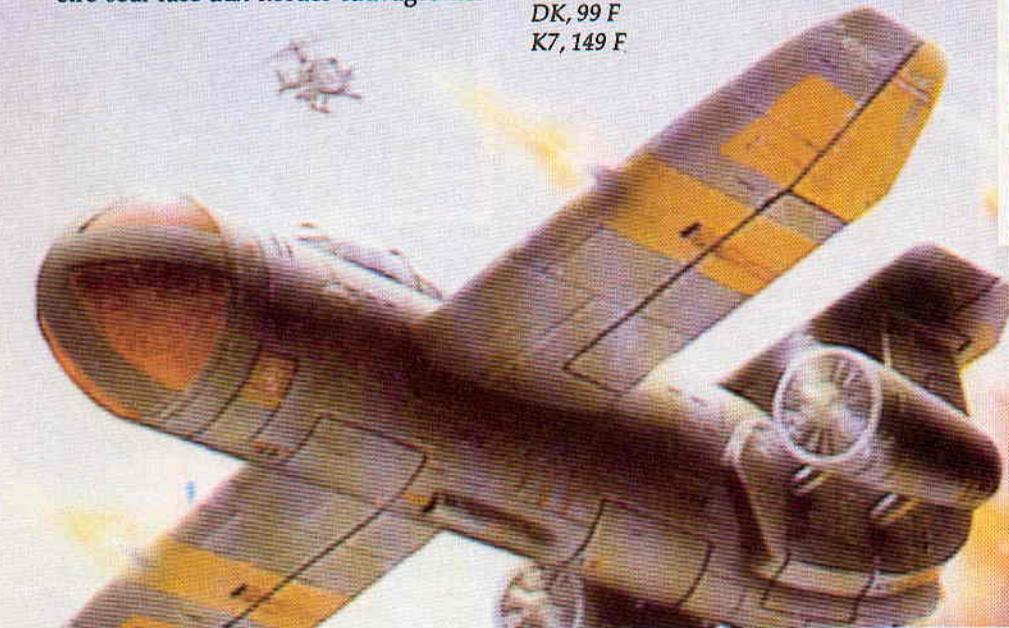
Aliens. Justement les Aliens sont dans le coin. Autant vous les décrire tout de suite. Ici pas de globes verdâtres pourvus d'yeux multiples, pas de tentacules visqueuses ou de vaisseaux hyper sophistiqués, on fait plutôt dans le style première et seconde guerre mondiale : biplans, chars et hélicoptères. Il n'y a que vers la fin des tableaux que l'on se doute de la nature véritable des ennemis. Des sortes d'engins gigantesques vous attendent alors au tournant. Pour riposter dans les meilleures conditions, vous disposez d'un avion à hélices muni d'un canon double à l'avant pour les cibles volantes et de bombes pour les installations terriennes. Et parfois, si la chance vous sourit, vous abattrez un hélicoptère spécial qui libérera un petit appareil allié. Il suffira de le «capturer» pour aussitôt posséder une puissance de feu accrue. Mais attention ce petit engin collé à vos basques peut être détruit aussi facilement que votre propre appareil. Le comble du bonheur est d'avoir deux de ces petits appareils sur vos flancs. Le paysage qui scrolle verticalement sous vos pieds n'est pas très varié et il est interdit de le regarder fixement sous peine de s'endormir.

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

## Notre avis :

Scramble Spirits ne provoquera pas de migraines intempestives lors de la lecture du scénario mais il ne provoquera pas non plus l'enthousiasme des accros du joystick : écrans en mode 1 (donc 4 pauvres petites couleurs), taille minuscule de l'écran, scrolling poussif, animations hésitantes. C'est vraiment pas du tout bon.

NOTE 9/20



# SKYWAR

Arcade

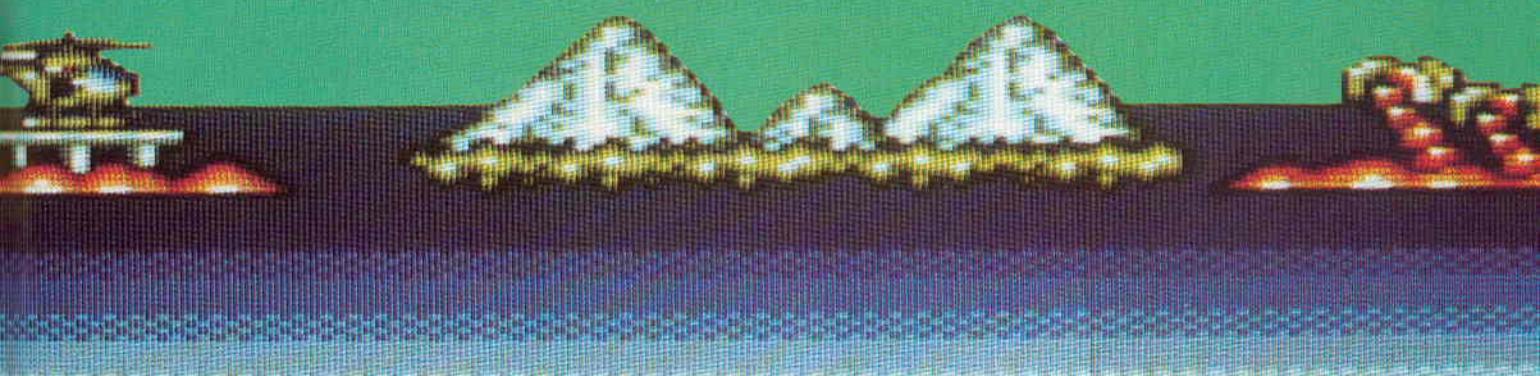
► Bon maintenant vous devez tous connaître Skywar puisque ce jeu a été présenté en préview dans le numéro précédent. Je vous rappelle simplement qu'il s'agit du premier jeu sur Amstrad de la société Ackerlight. Le scénario n'a pas beaucoup varié puisque vous devez toujours partir à la recherche d'un célèbre professeur enlevé par la police secrète d'un état Sud-américain : San Carlos. Mais cette fois-ci vous n'êtes pas engagé par la DGSE mais par la DST. Ceci n'influe en rien sur votre manière de procéder car la première partie du jeu se déroule à bord d'un hélicoptère alors que la seconde vous lance dans la jungle avec une mitrailleuse pour arme unique. Autre changement : il n'y a pas de 3ème partie comme annoncé précédemment et surtout la vitesse du scrolling a été grandement améliorée ce qui rend le jeu plus agréable mais surtout plus difficile.

Edité par : ACKERLIGHT  
Prix indicatif : Non communiqué

## Notre avis :

Ce tout premier logiciel semble plutôt réussi : une bonne animation, de bons graphismes, deux parties différentes. Seule l'originalité du sujet fait un peu défaut.

**NOTE 13/20**

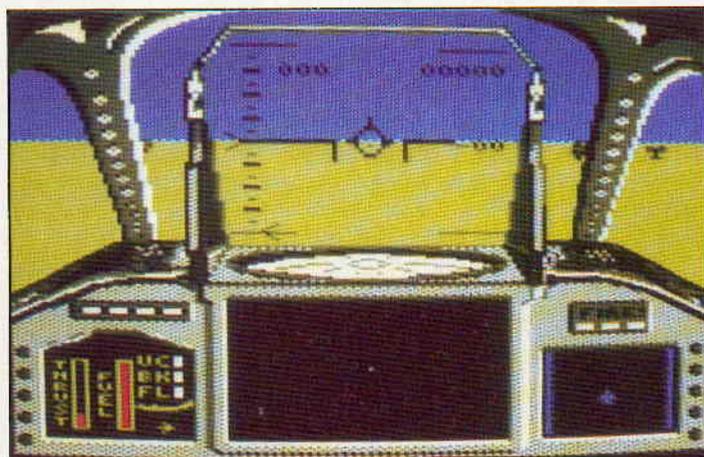




Navy Moves vol. 1



After Burner vol. 1



Strike Force Harrier vol. 1



Zynaps vol. 1

## LES TOPS D'OR (Volume 1 et Volume 2)

Compilation

Vous êtes friands et grands consommateurs de compilations ? Cette fois, vous allez être servis puisque nous vous présentons les deux volumes d'une série en une seule fois ce qui représente quand même 11 jeux différents.

Tout d'abord, il faut noter que dans chacun des volumes, vous avez un package complet pour un jeu ; dans le *volume 1*, il s'agit de *AFTER BURNER* et dans le *volume 2*, vous avez *THE LAST NINJA 2*.

Quant aux autres programmes, ils sont regroupés sur une disquette pour chaque volume de la manière suivante : pour le premier volume, vous retrouverez avec plaisir *ZYNAPS*, *SKATEBALL*, *NAVY MOVES*, *STAR WARS* et *STRIKE FORCE HARRIER*.

Vous pouvez constater qu'il y a aussi bien des titres récents comme *Skateball*, des moins récents comme *Zynaps* ou *Navy Moves* et, enfin, des carrément vieux comme *Star Wars* ou *Strike Force Harrier*.

En ce qui concerne le *volume 2*, vous avez à votre disposition *TT RACER*, *IKARI WARRIOR*, *EXOLON*, *LIVE & LET DIE* et, ô stupeur, *SKATEBALL*. Une fois encore, vous avez un panachage de jeux sur 4 ans environ et ceux qui ont horreur du hockey sur glace futuriste remarqueront que les deux volumes contiennent *Skateball*... Quoiqu'il en soit, la synthèse de ces deux compilations est satisfaisante.

Édité par : UBI SOFT

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Globalement, ces deux volumes regroupent des titres susceptibles de captiver tout le monde.

14120



Skateball vol. 1 et 2



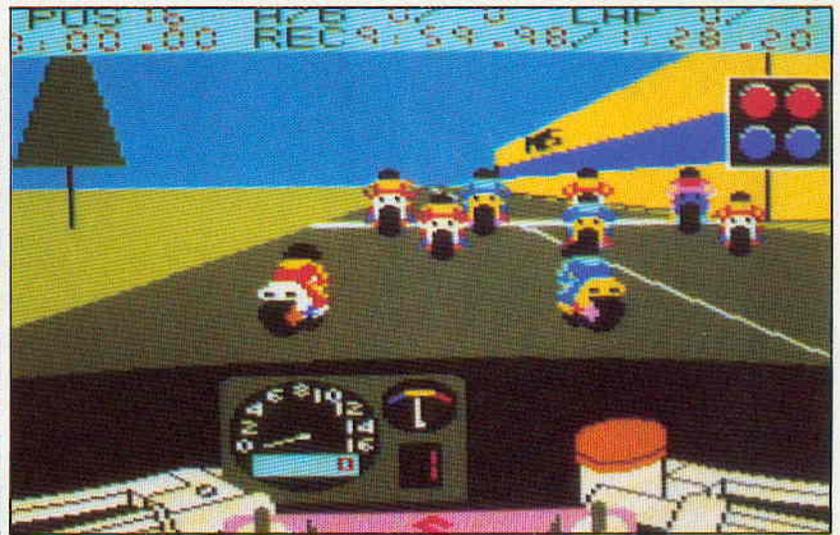
Exolon vol. 2



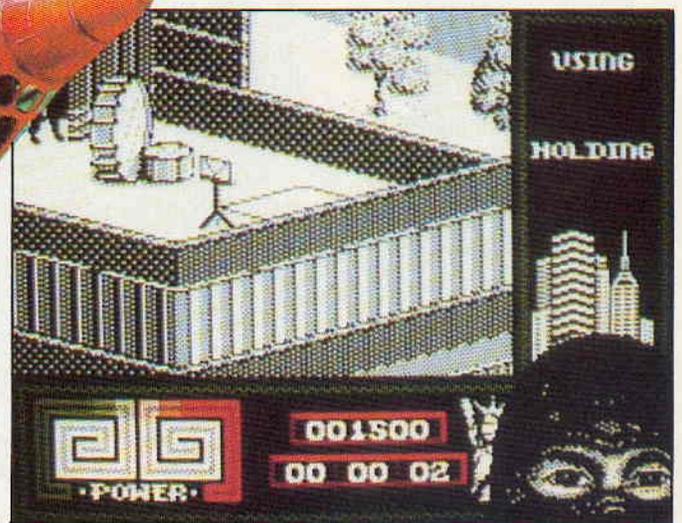
Ikari Warrior vol. 2



Live & Let Die vol. 2



TT Racer vol. 2



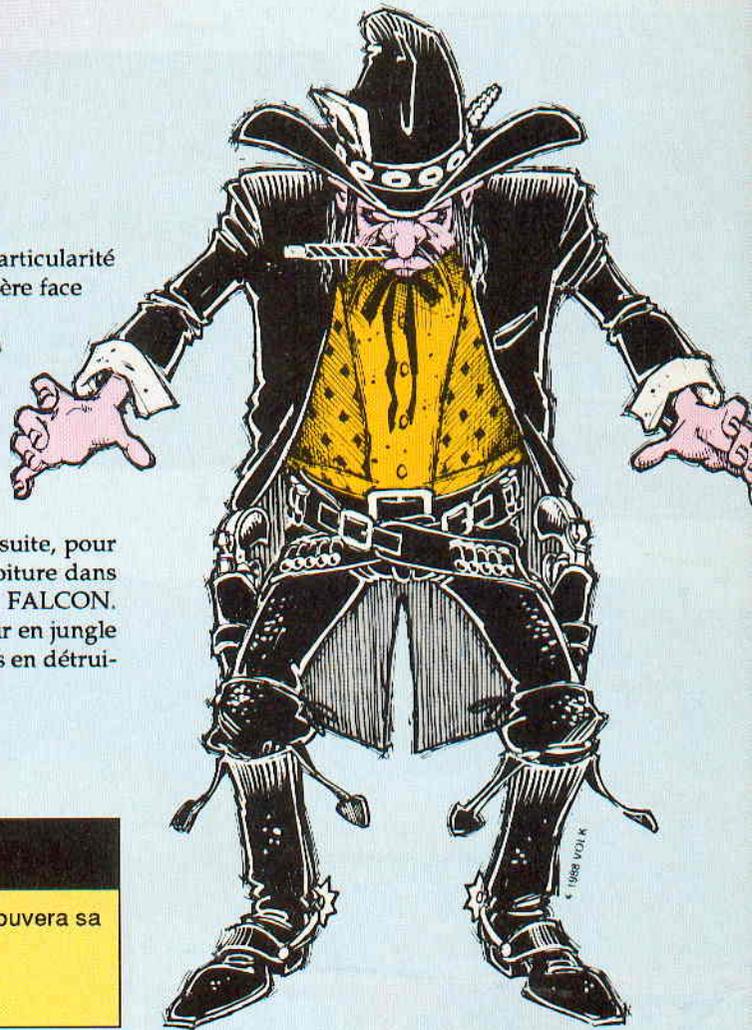
The Last Ninja vol. 2

# MEGAPLAY 2

Compilation

► Voici une compilation distribuée par Virgin Loisirs qui a la particularité d'être compatible avec le Magnum Lightphaser sur la première face et le clavier ou le joystick sur la seconde face de la disquette. Bien entendu, tous les jeux présentés sont des jeux d'arcade afin d'avoir un intérêt d'utilisation avec le pistolet. Vous pouvez commencer, par exemple, avec BILLY THE KID où vous devez faire preuve de vos talents de tireur. Après être passé par une phase d'entraînement, vous serez ensuite déclaré apte à devenir un hors-la-loi. Toujours dans le domaine des tirs, BRONX STREET COP vous demande tout d'abord de prouver vos talents en salle avant d'aller tirer sur les terroristes. Ensuite, pour changer un peu, passons aux conduites d'engins tels qu'une voiture dans AMERICAN TURBO KING ou un avion dans F-16 FIGHTING FALCON. Enfin, pour terminer, il ne vous reste plus qu'à faire un petit tour en jungle avec JUNGLE WARFARE où vous devez repousser vos ennemis en détruisant leurs bases...

Édité par : MASTERTRONIC  
 Prix indicatif : DK, 149 F



**Notre avis :**

Dans la série des petits jeux d'arcade plaisants, Megaplay 2 trouvera sa place dans votre logithèque sans problème.

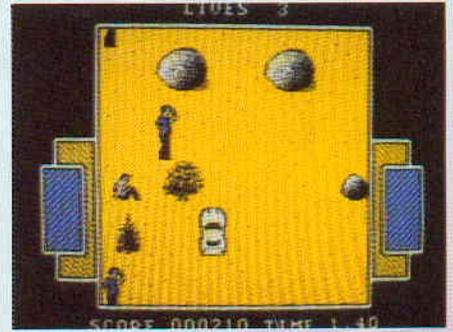
**NOTE 14/20**



Billy The Kid



Bronx Street Cop



American Turbo King



F-16 Fighting Falcon