

AMSTAR

& **CPC**

MICRO - INFORMATIQUE
SUR AMSTRAD



A DECOUVRIR :

- AMC
- CAP. FRACASSE
- SPACE HARRIER II
- CASTLE MASTER
- DOUBLE DRAGON II

DATALOAD :
LA SAISIE FACILE
DES DATAS

CONCOURS LORICIEL :
GAGNEZ UNE RAQUETTE
DE TENNIS !

M 2817 - 45 - 22,00 F



S O M M A I R E

4

ACTUALITE

10

CONCOURS

11

BANCS D'ESSAIS
LOGICIELS

18

LISTING : CHICAGO

29

LISTING : QUICK 55
(suite)

34

LISTING :
MEGASOUND (suite)

50

DATALOAD

56

CAO SUR CPC

67

INITIATION
A L'ASSEMBLEUR

70

LISTING : JT 37 (suite)

79

RESULTATS
CONCOURS

82

BULLETIN
D'ABONNEMENT

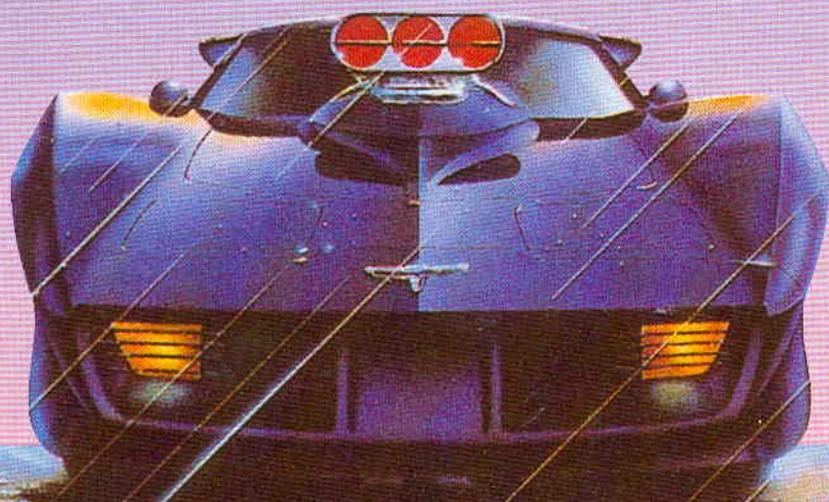
83

BANCS D'ESSAIS
LOGICIELS (suite)

96

LE COIN
DES AFFAIRES

Couverture :
A.M.C.
de Dinamic





S.F.M.I.

Pour avoir les bancs d'essai complets des logiciels comme *Crackdown* (US GOLD), *Shadow Warriors* et *Secret Agent* (OCEAN) ou *Switchblade* (GREMLIN) que nous vous avons annoncé en rubrique Actualité dans nos derniers numéros, il va falloir encore attendre un mois sinon deux. En effet, dorénavant, il y a malheureusement une loi généralisée dans le domaine de la micro ludique qui fait que les logiciels annoncés ont toujours quelques mois de retard par rapport à la date de sortie initiale annoncée. Remarquez que, parfois, cela vaut la peine d'attendre lorsque nous découvrons la qualité des jeux.

Du côté des annonces de nouveaux logiciels, seul US GOLD est en liste ce mois-ci avec deux jeux. Les fanatiques de football ne sont pas sans savoir que 1990 est une année historique pour ce sport puisqu'il y a la Coupe du Monde du Football 90. A cette occasion, US GOLD propose la simulation *ITALY 1990* permettant de retrouver toutes les équipes participant à cette Coupe sur votre écran. Vous pourrez participer activement aux sélections et examinez les compétences des joueurs, leur vitesse de déplacement, leur force et leur niveau d'agressivité. De même, vous pourrez vous glisser au sein des équipes les plus prestigieuses afin de jouer de mémorables shoots, tackles ou têtes... Il faut noter que le succès de chaque coup dépendra de la compétence du joueur, de la proximité du ballon, de la force et de l'agressivité du joueur considéré et de ses adversaires proches. Enfin, *ITALY 1990*

vous proposera plusieurs possibilités comme celle de jouer à deux contre l'ordinateur ou de sauvegarder les données sur les ligues et les équipes. Par ailleurs, les adeptes purs et durs de jeux d'arcade peuvent déjà se préparer à recevoir sur leur écran la prochaine production de CAPCOM - US GOLD avec *DYNASTY WARS*. Tout commence avec le dernier tour de force des Seigneurs de la Guerre qui viennent de renverser la dynastie de Han et qui sont en train de dévaster tout le pays. Toute la Chine médiévale semble promise à une seule et unique issue, le Chaos, car ces Seigneurs de la Guerre ne connaissent que la violence n'hésitant pas à utiliser leurs épées comme langage face à toute tentative d'opposition. Tout serait-il donc définitivement perdu ? Mais non,

puisque, par on ne sait quel miracle, quatre valeureux chevaliers vont renaître des cendres de la défunte dynastie et s'unir contre les oppresseurs... Chaque guerrier possédant ses propres caractéristiques, qualités et armes, il sera possible de jouer à deux simultanément. L'aventure se déroulera sur huit niveaux différents et, au fur et à mesure de votre progression, il sera possible de gagner de l'expérience et des armes supplémentaires. La sortie de *Dynasty Wars* est prévue pour le mois de juin.

S.F.M.I.
 Tour C.I.T.
 3, Rue de l'Arrivée
 B.P. 64
 75749 PARIS CEDEX 15
 Tél. : (1) 43.35.06.75



Dynasty Wars





Bubble +



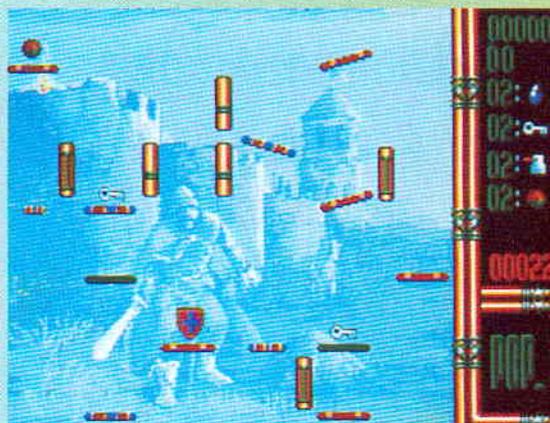
La légende de Sram

INFOGRAMES

Depuis quelque temps, beaucoup d'entre vous commençaient à se demander si le Tatou n'avait pas rencontré des problèmes car, s'il est vrai que nous vous avons présenté récemment Tintin sur la Lune, il est aussi certain qu'Infogrames ne figurait plus dans notre rubrique actualité. Voici que tout d'un coup l'éditeur revient en force en nous annonçant en même temps la naissance de plusieurs «collections».

La première collection s'intitule *LES*

AVENTURES A SOLUTION avec comme premier volume *La légende de Sram* que nous vous présentons dans ce numéro. Le principe de base est de faire une réédition d'aventures, plus ou moins anciennes, et dont le nouveau packaging contient les solutions dans une enveloppe scellée... D'ores et déjà, le second volume est prévu ; il s'agit d'*Etranges Affaires* qui regroupera deux enquêtes policières, l'affaire Vera Cruz et l'affaire Sydney ainsi que les armées de Qin.



Pop'up

La seconde collection s'adresse aux amateurs de jeux de société et de réflexion puisqu'il s'agit de *CLASSIC COLLECTION*. Vous allez ainsi avoir l'occasion de vous créer une ludothèque regroupant, par exemple, *Bridge*, *Dames*, *Billard* ou *Flipper*... A noter que les prochaines sorties prévues sur CPC sont *Dames Simulator* et *Bridge Simulator*.

Enfin, la dernière collection annoncée porte le nom de *COLLECTION CARTOON*. Elle a pour objectif de regrouper des jeux d'arcade ayant un look B.D. ou étant directement adaptés de bandes dessinées ; nous pouvons déjà mettre Tintin sur la Lune dans cette collection. Par ailleurs, deux nouveaux titres sont prévus pour ce mois-ci. Il s'agit d'une part de *POP'UP* où vous êtes une petite boule d'énergie que vous devez faire rebondir d'époque en époque. Ainsi, du Big Bang au futur en passant par le Moyen-Age, la Préhistoire ou les Temps Modernes, vous apporterez une touche de civilisation avec chacun de vos passages. De plus, il sera possible de construire ses propres tableaux. A noter que les premiers écrans nous font fortement penser à un jeu s'appelant *Bumpy*... Enfin, si je vous dis gentil petit fantôme soufflant sur fragile bulle de savon, vous me répondez... *Bubble Ghost*, bien sûr ! Eh bien, après *Bubble Ghost*, c'est *BUBBLE +* qui ne va pas tarder à voir le jour. L'inconscience du petit fantôme l'ayant emmené dans un manoir hanté, il vous incombe la lourde charge de le guider, lui et sa bulle de savon, de la cave au grenier afin d'essayer de retrouver la sortie...

INFOGRAMES

84, Rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX
Tél. : 78.03.18.46

COTE COMPILATIONS

Chez MICROIDS, la sortie d'une compilation est suffisamment exceptionnelle pour qu'elle soit soulignée. Ainsi donc, les fous du volant et les passionnés de sensations fortes vont pouvoir se défouler avec *DRIVERS* qui regroupent quatre grands titres de Microids : *Chicago 90*, *Highway Patrol*, *Grand Prix 500cc* et *Quad*.

Dans *Chicago 90*, vous avez le choix entre deux rôles : ou vous êtes un gangster et dans ce cas, vous devez sortir à tout prix de la ville... Ou vous avez endossé l'uniforme et alors, vous devez réussir l'interception des voleurs. Dans *Highway Patrol*, vous portez également l'uniforme mais on ne vous laisse pas le choix de votre rôle. Durant toute l'aventure, vous poursuivez un seul et unique but : sillonner les routes du grand canyon afin d'arrêter la FM TURBO - 12 qui terrorise les pompistes de l'Etat.

Avec *Grand Prix 500cc*, vous changez totalement de véhicule puisqu'il s'agit d'une moto. Cette fois, vous êtes sur les plus grands circuits du monde et devez affronter 5 autres concurrents. A noter le double écran permettant à deux joueurs de visualiser séparément son champ de vision.

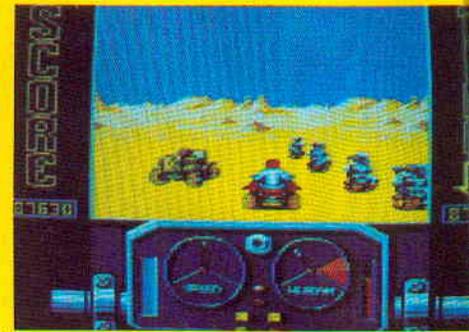
Enfin, *Quad* vous plonge au fin fond du désert aux commandes d'un engin fougueux... A vous d'éviter les rochers, cactus ou carcasses d'animaux sans oublier de ramasser les jerrycans de carburant et de faire attention aux tirs des hélicos...

Prix indicatif : K7, 149 F
DK, 199 F

MICROIDS
12, Place de l'église
94400 VITRY
Tél. : (1) 46.81.80.25



Highway Patrol



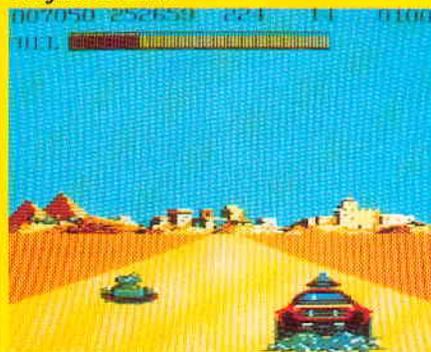
Quad



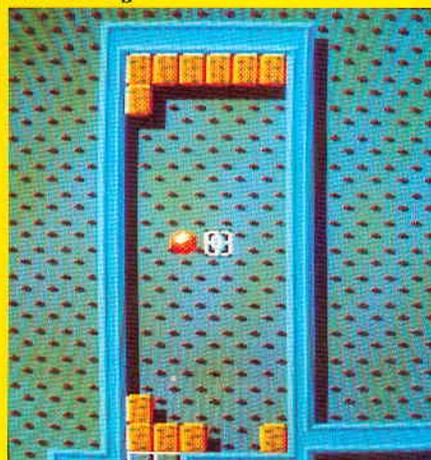
Chicago 90



Crafton & Xunk



Fire & Forget



Titan



Captain Blood

Si vous êtes un incondicional de *Grand Prix 500cc*, vous pouvez vous réjouir car une seconde compilation reprend également ce titre. Il s'agit d'une compilation s'intitulant *LES FANATIQUES* et elle est éditée par TITUS. Les «6 jeux fous pour les mordus de CPC» qui la constituent sont les suivants : *Crafton et Xunk*, *Fire & Forget*, *Titan*, *Grand Prix 500cc*, *Super Ski* et *Captain Blood*. Comme vous pouvez le remarquer, cette compilation comprend des jeux de trois éditeurs différents : Microids, le regretté Ere Informatique et, bien sûr, Titus. *Crafton et Xunk*, ainsi que *Grand Prix 500cc*, sont les deux titres les plus anciens, chacun étant respectivement une aventure sidérale et une simulation de moto. Cette compilation pourra satisfaire tout le monde puisque vous avez aussi un casse-briques avec *Titan*, une simulation de ski avec *Super Ski* et une superbe arcade/aventure avec le *Captain Blood*...

Prix indicatif : DK, 249 F

TITUS
28, Ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY
Tél. : (1) 43.32.10.92



HARRICANA

Depuis le temps que nous vous en parlons, Harricana est loin d'être un nom inconnu pour vous maintenant. Si vous faites partie des fanatiques qui n'ont pas raté un seul reportage à la télé pendant la course ou qui ont suivi le team Loriciel dans notre magazine, sachez que vous avez encore la possibilité de retrouver les frissons du Grand Nord dans un superbe livre qui vient se sortir. Il s'intitule *HARRICANA QUEBEC-CANADA 90* et retrace au long d'une centaine de pages toute l'épopée de ce premier raid international de motoneige... De plus, les nombreuses photos qui illustrent ce livre sont tout-à-fait remarquables !

Prix indicatif : 140 F

HARRICANA QUEBEC-CANADA 90
Editions SOLAR



IMPOSSAMOLE

Arcade

► Il y a déjà trois années que la célèbre taupe super-star, Monty, s'était distinguée dans Auf Wiedersehen Monty... Depuis lors, ayant gagné suffisamment d'argent pour s'octroyer des vacances perpétuelles sur son île, nous n'avions plus entendu parler de lui. Et voilà qu'aujourd'hui, le ciel s'assombrit brutalement, l'île se trouvant totalement envahie par... une soucoupe volante ! Amis ou ennemis ? Monty ne tarde pas à apprendre qu'il a été choisi par ces extra-terrestres pour combattre cinq gardiens qui leur ont volé leurs manuscrits sacrés de vie éternelle sans lesquels leur planète ne peut pas vivre. Monty prend donc aussitôt le chemin vers le premier des cinq domaines qu'il lui faudra explorer en long, en large et en travers pour dénicher le gardien et l'anéantir. Pour les quatre premiers niveaux, il se trouve qu'il a le choix pour les parcourir ; ainsi, il peut commencer par explorer les mines du Klondike ou la forêt Amazonienne à moins qu'il ne

préfère le pôle nord ou l'orient. Quoi qu'il en soit, il faudra absolument qu'il soit venu à bout de ces quatre gardiens pour prétendre explorer le Triangle des Bermudes et dénicher ainsi l'ultime gardien. Pour se défendre, Monty peut user de ses poings mais il a aussi la possibilité de trouver des armes sur son chemin. De plus, une fois par niveau, il pourra se procurer une super arme à n'utiliser qu'en dernier recours. Enfin, certains ennemis



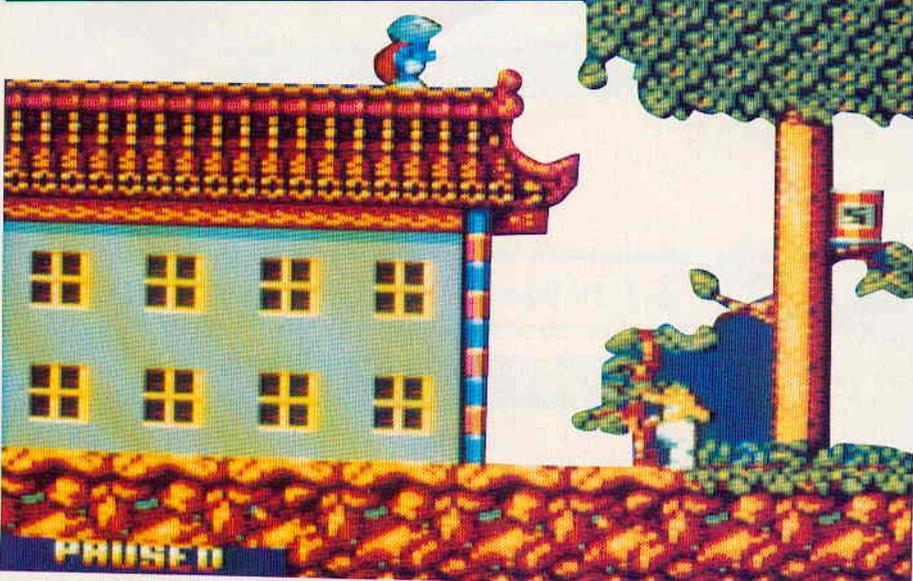
lui laisseront des pièces qui permettront parfois de faire des achats... Pour terminer, sachez que de nombreuses surprises attendent la taupe le long du chemin et que son «ventre» n'a pas été oublié puisqu'il trouvera quelques réserves de nourriture...

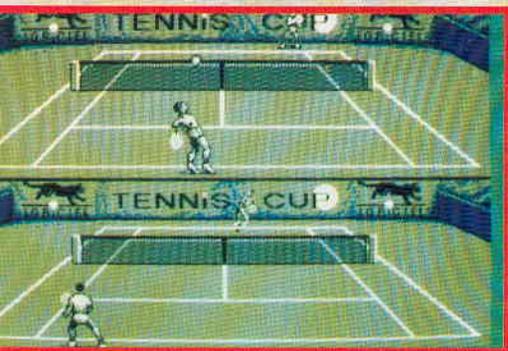
Édité par : GREMLIN
 Prix indicatif : K7, 99 F
 DK, 149 F

Notre avis :

Depuis sa dernière aventure, Monty a nettement évolué en bien ; il peut faire plus d'actions et les graphismes sont plus variés et plus colorés. En somme, ce logiciel n'a rien de bien nouveau mais il constitue un bon jeu d'arcade supplémentaire pour votre logithèque.

NOTE 14/20





TENNIS

Cup

Simulation

▶ Après vous avoir montré en exclusivité les premiers écrans de Tennis Cup sur CPC, nous sommes en mesure de vous donner nos impressions après un test approfondi du logiciel dans sa version définitive.

Commençons tout d'abord par le premier menu proposé dans la version qui nous intéresse.

Vous avez la possibilité de jouer seul contre l'ordinateur ou d'entraîner votre copain qui passait par là parce qu'il avait vu de la lumière dans un match sans pitié.

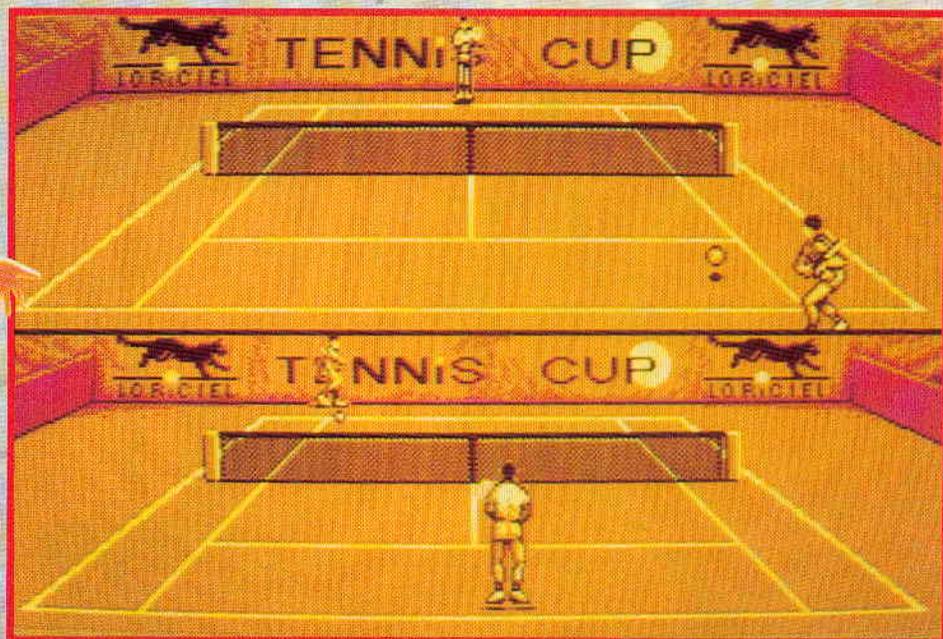
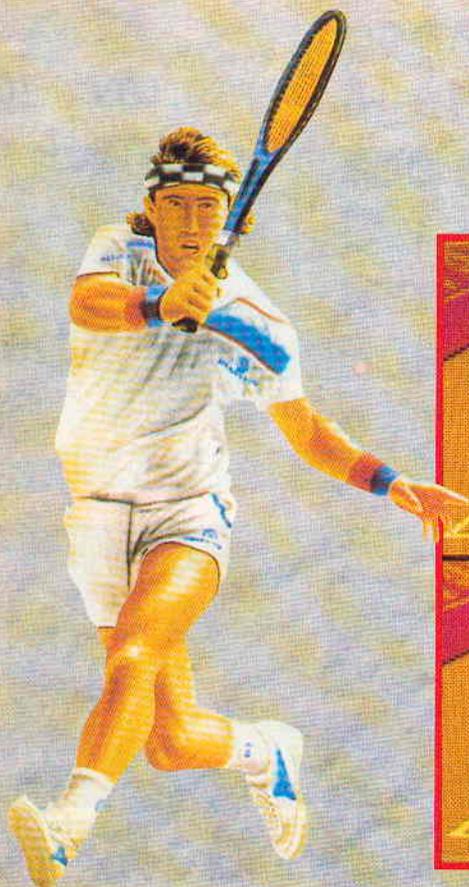
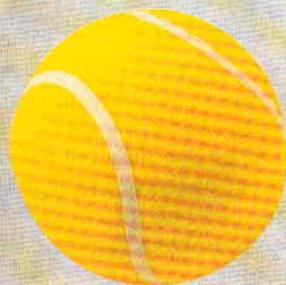
Seulement, si vous considérez que vous n'êtes pas encore au point pour vous lancer directement sur le terrain avec des huées possibles de la foule, vous avez encore le choix entre deux options : ou vous décidez de vous entraîner dans vos retours de balles avec une machine ef-

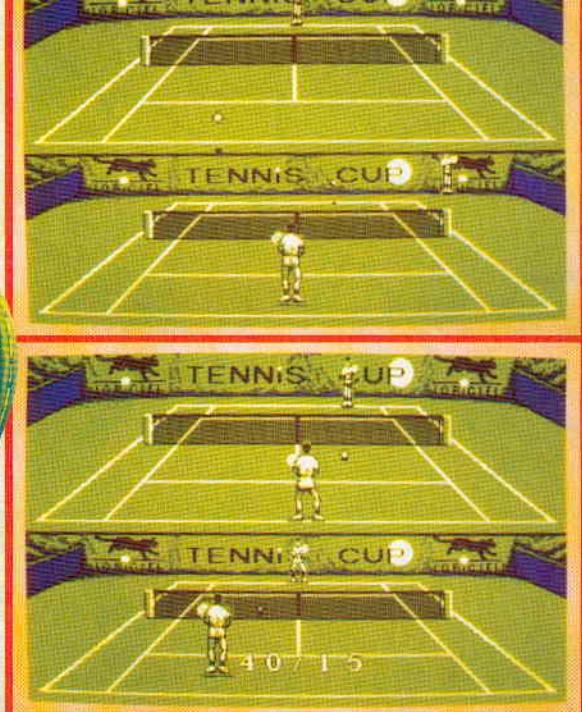
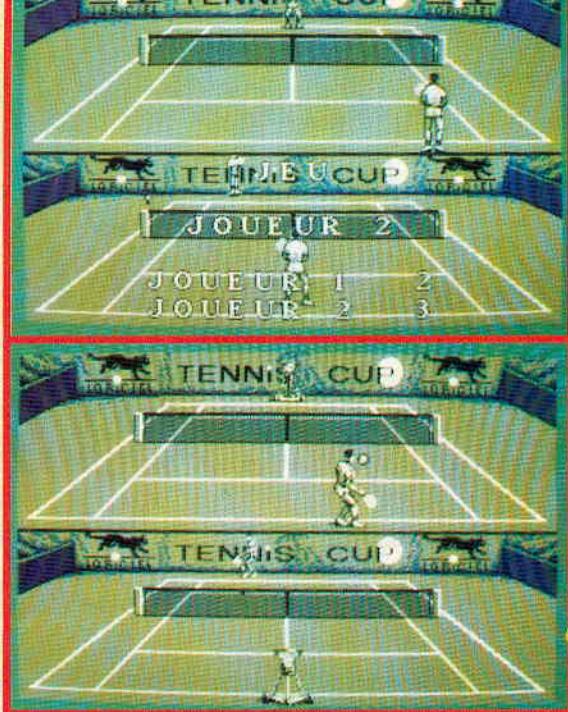
frayante de régularité et sans aucune concession ou vous avez tout simplement envie de faire du sport dans votre fauteuil et vous avez alors la possibilité d'admirer une démonstration de deux joueurs qui savent bien jouer... Mais, dans ce menu principal, ce qui reste encore le plus fondamental est contenu dans le choix « options ».

Grâce à lui, vous pouvez décider du nombre de sets (1, 2 ou 3) que vous désirez pour un match ainsi que de la vitesse de jeu que vous souhaitez avoir (lente ou rapide).

Enfin, Tennis Cup a décidé de vous proposer les trois surfaces de jeu existantes (ciment, terre battue ou gazon), chacune ayant bien sûr leur spécificité de jeu.

Passons maintenant au comportement du joueur sur le terrain. Tout d'abord, vous avez déjà remarqué ce qui fait la spécifi-





ité de ce logiciel : le double écran. De cette manière, chaque joueur dispose de son propre écran où il se trouve au premier plan du terrain.

Ce double écran est particulièrement valorisant pour chaque joueur dans le cas d'un match où deux joueurs sont engagés.

Par ailleurs, ce système de jeu va vous obliger à avoir une autre vision du terrain, notamment lorsque votre adversaire est au service car il y a un temps où la balle de service n'est pas visible sur votre écran ; heureusement, la balle a une ombre fidèle qui permet de la localiser !

Enfin, il faut savoir qu'avec un peu d'entraînement, vous parviendrez à effectuer tous les coups qui sont nécessaires pour effectuer un bon match : balles amorties,

lobs, smashes, coup droit, revers, volées de coup droit et de revers.

De plus, autre innovation, vous avez la possibilité de doser le pourcentage de réussite des 4 derniers coups cités.

Ainsi, lorsque vous commencez votre premier match, vous avez un potentiel de 50% pour chaque coup et vous disposez

d'un crédit de 30 points à répartir selon votre bon vouloir.

Par la suite, ces points évolueront ensuite suivant votre manière de jouer et vos points faibles...

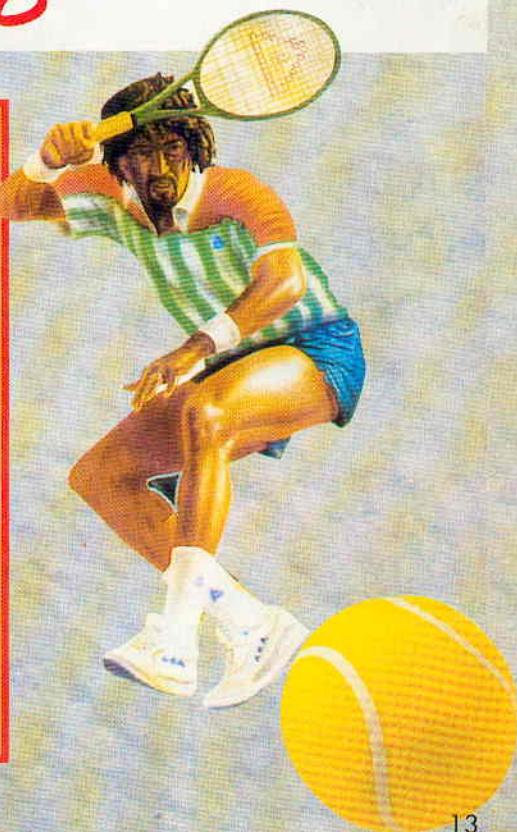
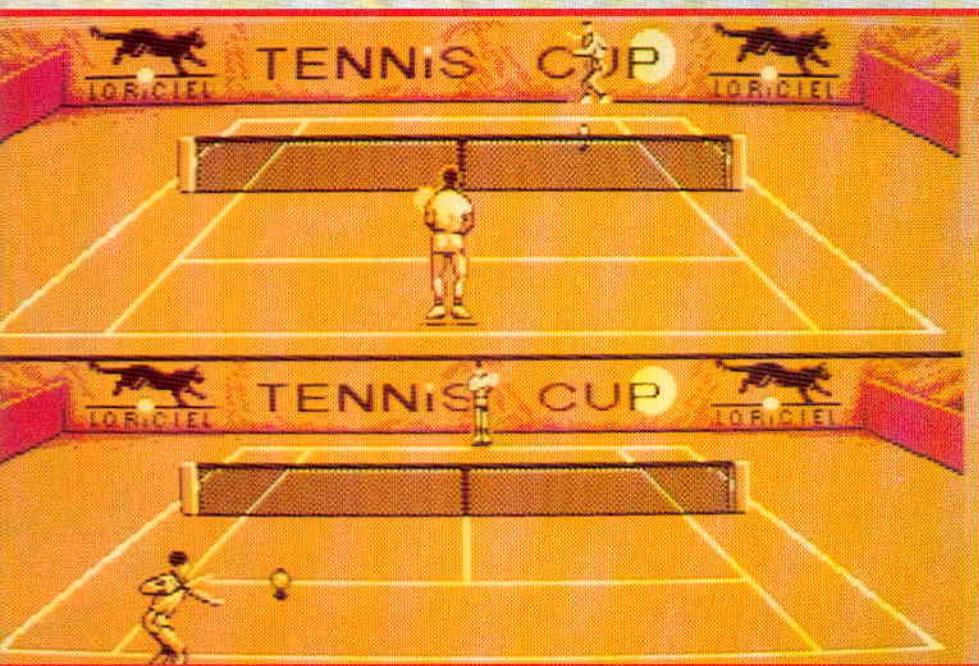
Édité par : LORICIEL
Prix indicatif : K7, 169 F
DK, 199 F

Notre avis :

Tennis Cup est un logiciel vraiment très très intéressant ! De plus, le mode choisi limite bien sûr les couleurs mais permet par ailleurs d'avoir de superbes graphismes des joueurs ainsi qu'une animation de très bonne qualité permettant notamment d'avoir un bon déplacement du joueur.

A posséder.

NOTE 16/20



CAPITAINE FRACASSE

Arcade

► Cette nouvelle aventure qui vous est proposée par les espagnols met en scène un héros que vous connaissez certainement et qui, au niveau de sa date de création, n'est pas tout jeune. En effet, Le Capitaine Fracasse a fait sa première apparition sous forme de cahier en 1958 !...



Aucun héros ne peut vivre sans avoir une bien-aimée dans son cœur et celle du Capitaine Fracasse s'appelle Sigrid. Seulement, voilà, la belle Sigrid a bien entendu été enlevée et le Capitaine Fracasse doit la délivrer afin qu'ils puissent se marier, être heureux et avoir beaucoup d'enfants... enfin, vous connaissez l'histoire !

L'abbé Stanislas de Castiglione fait partie des amis de notre héros et il lui a adressé une lettre mystérieuse laissant supposer qu'il possède des renseignements sur le lieu de séquestration de Sigrid.

C'est là que vous intervenez car il faut permettre au Capitaine Fracasse de se rendre au monastère où se trouve l'abbé.

De plus, le voyage ne va pas se faire à une seule personne car il y a deux fidèles amis du Capitaine qui l'accompagnent toujours.

Il s'agit d'une part de Crispin, jeune orphelin possédant de nombreuses qualités ; en effet, il est mince, petit, agile et lesté.

D'autre part, il faudra compter avec la présence de Goliath dont la principale caractéristique est d'être un grand costaud. D'entrée, le voyage s'an-

nonce difficile car de petits êtres verts se précipitent vers vous. Nous vous conseillons d'en abattre le plus possible car ils vous permettent de faire une réserve de talents qui, eux, vous donneront la possibilité de refaire un plein d'énergie pour 3000 talents ou de vous racheter une vie pour 5000 talents.

Pour pouvoir progresser, il faut commencer par repérer un levier rouge qui, une fois abaissé, fera apparaître une corde permettant de se rendre sur les remparts.

Seulement, le Capitaine ne sait pas monter à la corde et c'est là que vous commencez à comprendre l'intérêt des deux autres personnages.





Dans le cas présent, c'est Crispin qu'il faudra sélectionner...

Après avoir affronté des chiens enragés et des araignées géantes, vous atteignez une porte qui reste désespérément close. Soyez donc un peu curieux et prenez la peine de monter jusqu'aux cloches afin de les faire sonner.

Vous verrez, cela donne d'excellents résultats.

Une fois que vous aurez passé cette porte, vous plongerez dans les profondeurs du monastère qui abritent des personnages fort peu attirants comme des rats géants ou des squelettes.



fisante pour anéantir le monstre et rompre ainsi la malédiction qui pesait sur l'abbé.

Vous obtenez alors tous les renseignements qui vous permettront d'entammer la seconde partie de votre mission.

Cette seconde partie est composée de quatre phases qui se présentent sous la forme d'un shoot'em up.

Ainsi, il faudra faire attention aux boomerangs tout en récupérant les boules laissées par vos ennemis et particulièrement celles marquées d'un F qui vous permettront de doubler puis de tripler votre tir.

Ensuite, il y aura encore les plantes carnivores ou les passages au-dessus de l'eau que vous passerez sous la forme de Crispin tout en évitant les poissons qui sont voraces.

L'avant-dernière phase vous opposera aux chauve-souffis et aux statues cracheuses de feu avant de passer aux chutes de crânes et affrontement avec les oranges outans.

Mais, lorsque vous arrivez à ce niveau, tenez bon car Sigrid

Votre objectif dans cette partie est de récupérer dans un premier temps un diamant qu'il faudra transporter à un endroit approprié.

Vous aurez alors la possibilité d'emprunter des couloirs vous permettant d'atteindre une épée magique qui, pour 2000 talents, vous donnera la puissance de tir suffisante



est au bout du chemin et vous aurez alors droit aux félicitations du jury, à un énorme bonus et à la possibilité de recommencer, le tout se déroulant à plus grande vitesse...

Édité par : DINAMIC

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Une fois de plus, Dinamic nous sert ici un très bon logiciel avec un degré de difficulté qui me paraît un peu plus accessible que d'habitude.

Les graphismes sont, comme toujours, très colorés ; l'animation est excellente.

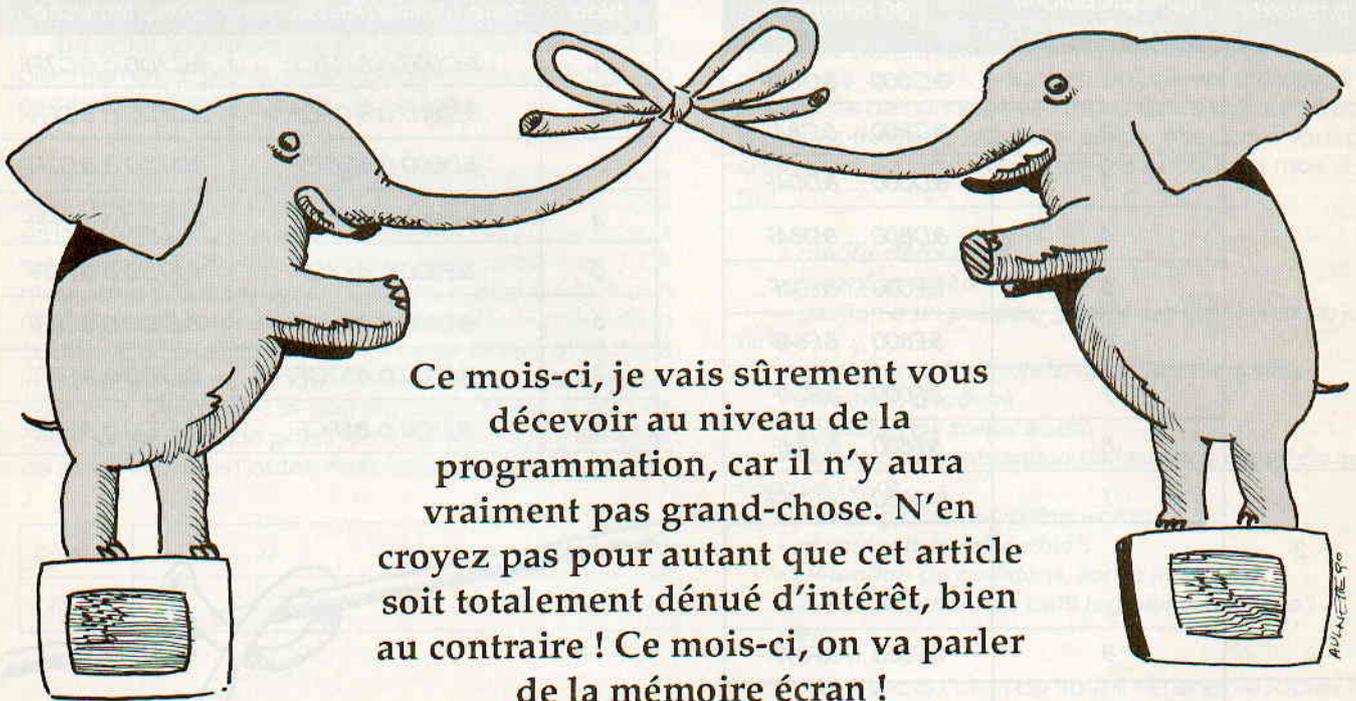
Enfin, si vous désirez quelques tuyaux ou, pourquoi pas, le code d'accès à la seconde partie, eh bien n'hésitez pas à m'appeler !

NOTE 16/20



INITIATION A L'ASSEMBLEUR

9ème partie



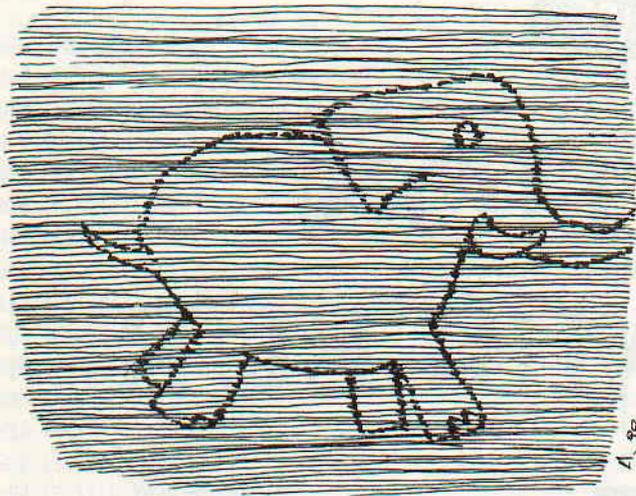
Ce mois-ci, je vais sûrement vous décevoir au niveau de la programmation, car il n'y aura vraiment pas grand-chose. N'en croyez pas pour autant que cet article soit totalement dénué d'intérêt, bien au contraire ! Ce mois-ci, on va parler de la mémoire écran !

Un des points difficiles à aborder que cette mémoire écran de notre cher AMSTRAD, qui rebute souvent certains d'entre vous qui hésitent alors à se lancer. Donc aujourd'hui, rassurez-vous, le mystère risque fort de s'éclaircir.

Rappelons d'abord l'essentiel : la mémoire écran est située de l'adresse &C000 à l'adresse &FFFF, ce qui constitue une zone mémoire de &4000 octets (&FFFF - &C000 + 1), soit en décimal 16 kilo-octets (&4000 = 16384 = 16 x 1024 = 16 x 1 Ko). Notre écran est divisé en 200 lignes, contenant donc 80 octets chacune (200 x 80 = 16 K), quelque soit le mode dans lequel on se trouve. Vous allez me dire que 80 x 200 font 16 000 et non 16384. Alors, où sont passés nos 384 derniers octets ? Rassurez-vous, ils existent bien, mais ne sont pas visibles à l'écran. On verra ça plus loin.

Donc, le début de la mémoire écran est situé en &C000. 80 octets par ligne font que la fin de la première ligne est pointée par l'adresse &C04F (&4F + 1 = &50 = 80 octets). Jusqu'ici, tout va bien. L'adresse suivante, &C050, en toute logique, devrait être située en début de seconde ligne. Détrompez-vous et oubliez ce que vous venez de lire, car l'adresse &C050 indique en fait le début de la 8ème ligne ! Pas de panique. En fait, notre mémoire écran est divisée en 8 blocs de 2048 octets chacun. Vous savez que l'écran contient 25 lignes de textes, et que chaque ligne texte est haute de 8 lignes "graphique".

Donc, le premier bloc, allant de &C000 à &C7FF, contient la première ligne "graphique" de chacune des 25 lignes de texte, le second bloc, allant de &C800 à &CFFF, contient la seconde ligne, ... , le 8ème et dernier bloc allant de &F800 à &FFFF, contient la dernière ligne de chacune des 25 lignes de textes.

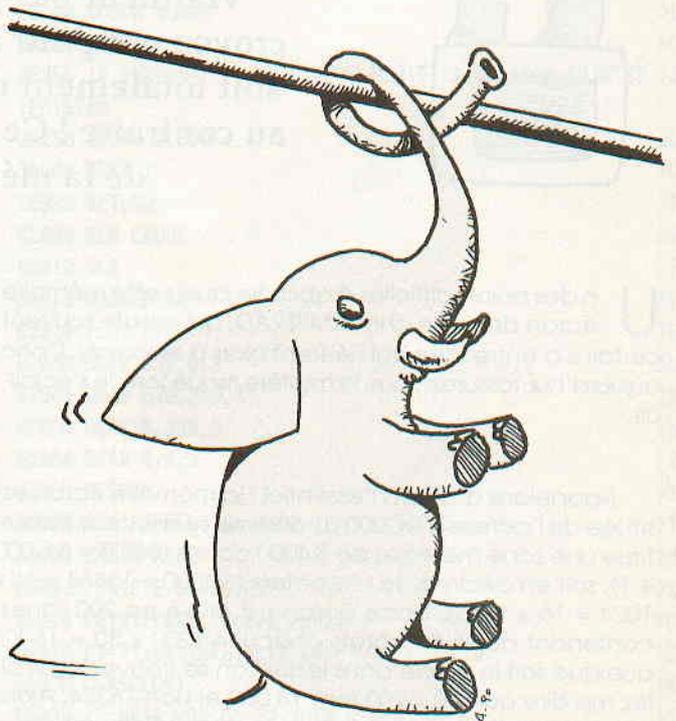


Je vous avais dit que le 1er bloc allait de &C000 à C7FF. Or, la dernière ligne de ce premier bloc se termine en &C7CF. Il vous reste donc &30, soit 48 octets inutilisés, de &C7D0 à &C7FF. Ceci est de même pour chacun des 8 blocs, ce qui nous donne : $8 \times 48 = 384$; on retrouve bien nos 384 octets inutilisés. A quel peuvent-ils donc servir ? A ce qu'on veut en fait. On peut y stocker des renseignements concernant notre écran. Certains logiciels graphiques utilisent cette zone mémoire pour stocker la palette de leur image et la résolution dans laquelle elle est affichée (mode 0, 1 ou 2). Ainsi, lors de la sauvegarde de l'image, ces renseignements sont aussi sauvegardés et plus tard, lors du chargement de cette même image, le logiciel va automatiquement chercher les renseignements nécessaires pour l'affichage correct de la dite image.

Voici un tableau récapitulant les emplacements inutilisés pour l'écran :

ligne texte	ligne graphique ou bloc	80 octets
1	1	&C000 ... &C04F
	2	&C800 ... &C84F
	3	&D000 ... &D04F
	4	&D800 ... &D84F
	5	&E000 ... &E04F
	6	&E800 ... &E84F
	7	&F000 ... &F04F
	8	&F800 ... &F84F
2	1	&C050 ... &C09F
	8	&F850 ... &F89F
8	1	&C780 ... &C7CF
	2	&CF80 ... &CFCF
	3	&D780 ... &D7CF
	4	&DF80 ... &DFCF
	5	&E780 ... &E7CF
	6	&EF80 ... &EFCF
	7	&F780 ... &F7CF
	8	&FF80 ... &FFCF

bloc	zone utilisée par l'écran	zone inutilisée
1	&C000 à &C7CF	&C7D0 à &C7FF
2	&C800 à &CFCF	&CFD0 à &CFFF
3	&D000 à &D7CF	&D7D0 à &D7FF
4	&D800 à &DFCF	&DFD0 à &DFFF
5	&E000 à &E7CF	&E7D0 à &E7FF
6	&E800 à &EFCF	&EFD0 à &EFFF
7	&F000 à &F7CF	&F7D0 à &F7FF
8	&F800 à &FFCF	&FFD0 à &FFFF



Maintenant que vous connaissez la structure de la mémoire écran, comprenons son fonctionnement.

COULEURS ET RESOLUTIONS

On va essayer en fait de comprendre pourquoi et comment l'ordinateur affiche un certain nombre de couleurs selon une résolution bien précise. Voici un rappel des différentes résolutions possibles sur l'AMSTRAD :

MODE 2 : 640 points par 200 lignes en 2 couleurs
 MODE 1 : 320 points par 200 lignes en 4 couleurs
 MODE 0 : 160 points par 200 lignes en 16 couleurs

MODE 0 :

Nous avons 160 points par lignes. Sachant que chaque ligne comporte 80 octets, cela nous fait deux points par octets.

Un octet étant représenté par 8 bits (Je salue, c'est un pléonisme), 2 points seront donc codés sur 8 bits, un point nécessitant 4 bits pour le codage.

Maintenant, 4 bits permettent de représenter 16 valeurs différentes (de 0 à 15), soit 16 états différents. Ces états représentent en fait le nombre de couleurs qu'il est possible d'afficher à l'écran. Vous comprenez ? Ce n'est pas si difficile que cela. La valeur affichée à l'écran (0 à 15) ne représente évidemment pas le numéro de la couleur, qui, je le rappelle, peut varier entre 0 et 255, mais le numéro d'encre à laquelle est affectée une couleur. Pour tout "simplifier", le premier point (pixel) n'est pas codé sur les 4 bits de poids fort et le second sur les 4 bits de poids faible de l'octet, mais selon le schéma suivant :

pixel	0	1
bits	1 5 3 7	0 4 2 6

Vous voyez que les bits ne sont pas affichés dans l'ordre "usuel".

Pour bien comprendre, je vais décrire de la même façon les 2 autres résolutions.

MODE 1 :

Cette fois nous avons 320 points par ligne. Donc sur 80 octets, cela donne quatre points pour un octet.

Chacun de nos 4 points nécessiteront 2 bits pour être codés.

2 bits permettent de représenter 4 valeurs différentes, allant de 0 à 3. Ce qui nous fera donc 4 couleurs possibles simultanément en 320 points par 200 lignes. Voici alors la disposition des bits dans cette résolution :

pixel	0	1	2	3
bits	3 7	2 6	1 5	0 4

MODE 2 :

Le moins compliqué : 640 points par 200 lignes.

Donc une ligne de 80 octets contiendra 640 points, ce qui nous donne 8 points par octets. Nous aurons alors besoin d'un seul bit pour coder un point. Ce bit ne prendra que deux valeurs, 0 ou 1, c'est bien connu, nous ne pourrions afficher que deux couleurs dans cette résolution.

Voici donc la disposition des bits en MODE 2 :

pixel	0	1	2	3	4	5	6	7
bits	7	6	5	4	3	2	1	0

Cette première initiation est, certes courte, mais il vaut mieux ce mois-ci voir moins de choses et prendre son temps pour bien les assimiler. Cela nous permettra, dans les mois suivants de passer à la vitesse supérieure et d'aborder tous les sujets possibles et inimaginables traitant la mémoire écran. Que vous ayez envie de programmer n'importe quel jeu, éducatif, ou même utilitaire, il est nécessaire de connaître le minimum du maximum à savoir à propos de cette mémoire écran. Allez, pour vous allécher, voici en vrac ce qui est prévu pour les mois à venir :

- *menus déroulants*
- *inversion vidéo*
- *gestion d'un pointeur graphique (par souris ou joystick)*
- *déplacement d'objets, d'icônes, de sprites*
- *sélection d'icônes*
- *sélection de zones écran*
- *test de points (obtention de l'encre du point de coordonnée (x,y))*
- *scrolling texte, scrolling écran*
- *recouvrement des objets*
- *détection de collisions, zones interdites*
- *éventuellement un petit logiciel graphique !*
- *etc.*

Vous voyez qu'on a du travail ! Et encore, après tout cela, il restera à s'occuper de la programmation des circuits spéciaux destinés à gérer le graphisme et l'écran de l'AMSTRAD. On apprendra alors à changer la taille de l'écran, à afficher plusieurs résolutions simultanément à l'écran, à afficher plus de 16 couleurs à la fois, on s'essayera à obtenir un affichage plein-écran (c'est-à-dire sans le "BORDER"), bref, on n'est pas sorti de l'auberge ! Si vous avez déjà quelques idées sur les sujets proposés, vous pouvez essayer de chercher, mais pensez d'abord à bien assimiler le contenu de l'article de ce mois-ci, sans quoi vous ne pourrez rien faire de rentable. Alors au mois prochain et... patience !

Emmanuel GUILLARD



DOUBLE DRAGON II

Arcade



▶ Voici la seconde partie tant attendue de la bataille livrée par Billy et Jimmy pour secourir la belle Marian. Rappelez-vous !

Dans le premier épisode, le chef des Guerriers Noirs, répondant au nom de Willy, avait enlevé la douce Marian. Mais les jumeaux, remis entre vos mains expertes, avaient réussi à la délivrer.

Cette fois, Willy récidive mais, pour être sûr de ne pas avoir les mêmes problèmes, il commence par tuer Marian.

Seulement, si vous vous montrez le meilleur, vous avez encore la possibilité de faire agir la magie pour faire renaître la belle.

Le but du jeu va être d'atteindre le repaire du Shadow Boss où il faudra anéantir Willy avant d'accéder au tombeau de Marian.

Pour cela, vous disposez de cinq niveaux afin de montrer vos capacités en faisant mordre la poussière tous ceux et toutes celles qui vont avoir l'affront de vouloir vous bloquer dans votre progression.

Bien entendu, vous avez le choix entre vous battre seul contre tous, ce qui peut quand même être périlleux lorsque vous en avez quatre qui vous tombent dessus en même temps ou alors, jouer à deux en ayant un jeu complémentaire.

De temps en temps, vous aurez à terre différentes armes pouvant vous être utiles ; à vous de les saisir et de ne pas vous faire toucher car, alors, vous perdrez

vos armes. Ainsi, vous pourrez avoir, par exemple, une pelle, un fouet, une grenade ou un poignard...

Bien entendu, à la fin de chaque niveau, vous aurez un grand costaud à détruire et, méfiez-vous, car il y en a qui résistent !

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

Notre avis :

Si les graphismes paraissent par moments un peu fouillis, il faut noter que les sprites sont de grande taille et que l'animation se révèle de bonne qualité. Quant à la jouabilité, elle est très bonne et, lorsque vous avez une arme en main, vous atteignez relativement facilement la fin d'un niveau.

NOTE

14
/ 20





CASTLE MASTER



Aventure

► Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes pour votre jumeau et vous si on ne vous avait pas fait l'affront de votre vie en kidnappant votre jumeau (ou votre jumelle car vous avez la possibilité de choisir votre sexe au début de la partie).

Enfin, toujours est-il que celui-ci est enfermé dans une des tours du «Castle Eternity», le nom de ce château étant à lui seul tout un programme, et vous n'allez avoir de cesse avant d'être parvenu à délivrer votre ombre...

Car il faut aussi savoir que le maître dse lieux nourrit à votre égard de sombres projets !

En effet, Magister n'attend qu'un faux pas fatal de votre part car il pourra alors voler vos âmes et faire de vous deux des esprits esclaves.

Si vous le voulez bien, nous allons faire ensemble les premiers pas hésitants dans cette aventure.

Tout commence à l'extérieur du château et, bien entendu, celui-ci est rendu inaccessible par des douves et un pont-levis relevé.

Si vous commencez par faire un tour du château, vous verrez un bâtiment

légèrement en retrait dont l'entrée bien évidemment reste obstinément close pour l'instant. La première chose à faire est de réussir à faire descendre ce fichu pont-levis.

En examinant avec un peu plus d'attention le mur d'enceinte,

vous voyez une tâche un peu plus claire à côté du pont-levis. Ajustez votre tir en envoyant une pierre sur cette tâche et vous verrez se produire le premier miracle.

Vous pénétrez dans la cour du château et ce sont alors trois entrées possibles qui s'offrent à vous : ou vous choisissez la porte de la tour sud ouest, ou vous choisissez celle de la tour nord est ou, enfin, vous optez pour une petite visite dans la chapelle.

Il faut savoir que vous allez avoir à votre disposition (à condition bien sûr de les trouver) trois potions et dix clés.

Mais, attention, les esprits sont là, à rôder autour de vous et si vous n'agissez pas rapidement, ils finiront par prendre le dessus en vous enlevant toutes vos forces. Aussi, il va falloir les combattre sans merci afin de faire baisser leur échelle d'in-





fluence. Si vous optez pour la chapelle, une petite observation vous révélera une entrée directe dans les catacombes.

Bien entendu, beaucoup de choses vont se dérouler dans cet endroit et il va falloir commencer par se repérer.

A cette intention, nous vous avons fait, spécialement pour vous, le plan des catacombes que vous trouverez ci-joint.

A noter que dans les cavernes, vous allez rencontrer des esprits qu'il faut détruire ; ainsi, vous pourrez ensuite trouver les différentes entrées des cavernes dans le château et y descendre sans au-



la salle des provisions où se trouve une bouteille qui accepte de vous reconstituer des forces à chacun de vos passages d'autre part.

Par ailleurs, pour récupérer les clés, il va falloir faire travailler vos méninges et vous aider des panneaux accrochés au mur qu'il sera toujours intéressant de lire.

Ainsi, par exemple, vous trouverez facilement une première clé sur la table de la cuisine, un panneau vous permettra de comprendre qu'il faut aller inspecter le puits dans la cour et nous vous conseillons de bien regarder dans les coins

cun risque afin de récupérer par exemple la potion qui revitalise complètement ou de la nourriture...

Mais il ne suffit pas de scruter les profondeurs du château ; il faut aussi songer à récupérer les fameuses clés qui correspondent à des portes bien précises et il ne faut pas oublier de surveiller votre état de force.

Pour l'entretenir, vous trouverez dans certains endroits des réserves de nourriture d'une part et nous vous conseillons de trouver rapidement

lorsque vous êtes dans une caverne. Mais, direz-vous, où sont les entrées de ces cavernes ?

Allez, nous sommes sympa, nous vous livrons l'entrée de l'une d'elles : lorsque vous êtes dans la salle des bains chauds, observez l'appareil se trouvant sur le bord.

En appuyant sur la manivelle, vous videz d'un seul coup la piscine et libérez le passage...

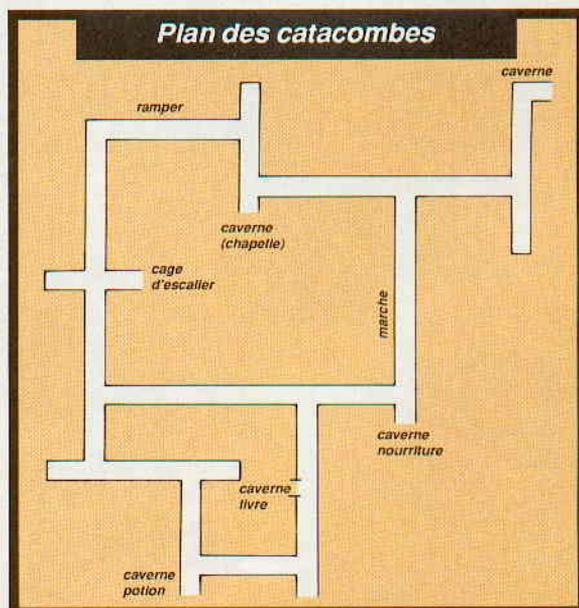
Mais nous en avons déjà trop dit ! N'oubliez pas que, pour réussir dans votre entreprise, il faudra vous révéler observateur et curieux.

Édité par : DOMARK
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Castle Master est un logiciel en Freespace développé par Incentive Software. Les connaisseurs auront déjà reconnu le label de qualité dans la précédente phrase. Après Dark Side ou Total Eclipse, l'intérêt est toujours le même et la passion est toujours là servie par des graphismes en 3D.

NOTE 15/20



SPACE HARRIER II

Arcade



► A la découverte du titre, je vois que les encyclopédies vivantes de l'histoire du logiciel de jeu ont déjà trouvé la bonne case faisant référence à Space Harrier, logiciel datant quand même de la fin de 1986 !...

Comme dans le premier épisode, vous jouez le rôle du «Space Harrier» et votre lourde tâche consiste à délivrer le Pays Fantastique de toutes les tyrannies qui sont exercées par le «Dark Harrier». Pour cela, vous devez avant tout parcourir avec succès les 12 niveaux qui servent de préambule à la ren-



contre finale et indispensable entre le Dark

Harrier et vous-même. Une des innovations dans Space Harrier II par rapport à son aîné réside dans le fait qu'avant de commencer à jouer, vous pouvez sélectionner le niveau auquel vous désirez accéder. Bien entendu, il vous sera ainsi impossible d'espérer voir la phase finale du jeu mais vous pourrez de cette manière vous octroyer quelques séances d'entraînement... Voici ce dont vous disposez pour affronter les différents adversaires de chaque niveau : commençant avec un crédit de 5 vies, vous possédez un tir continu et la possibilité de vous diriger dans les 4 directions. Cette mobilité ne sera pas superflue car, outre les obstacles au sol tels que arbres, colonnes ou autres



(à noter d'ailleurs que certains sont destructibles, vous permettant ainsi de vous ouvrir une brèche...), vous avez les ennemis qui se précipitent sur vous en hordes et qui vous tirent dessus avec des anneaux blancs, ravageurs car ils vous suivent ! Il vous faudra donc une mobilité rapide et précise de dernier instant pour pouvoir leur échapper sans aller pour autant vous lancer à la tête d'autres obstacles. Enfin, bien sûr, comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, la fin de chaque niveau est liée à la destruction d'un monstre final contre lequel il faudra inventer une nouvelle tactique à chaque niveau car aucun ne se ressemble. Malgré tout, ne soyez pas trop effrayé car ils sont dans l'ensemble relativement surmontables...



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



Notre avis :

Par rapport au numéro 1 de Space Harrier, ce logiciel apporte un véritable « plus » aux nombreux joueurs de jeux d'arcade que vous représentez. Ainsi, les graphismes en fil de fer qui n'étaient pas du plus bel effet ont totalement laissé place à de beaux graphismes pleins et colorés sans pour autant enlever à la vitesse d'action. Quel progrès ! De plus, chaque niveau s'avère différent et vous éprouverez un réel plaisir à plonger dans ce jeu.

NOTE 15/20





aux plus sincères congratulations de la rédaction!

En clair, une horde de criminels galactiques composée de spécimens mortels a pour but de conquérir la galaxie ; aussi, la Base Centrale de l'Astro Marine Corps a décidé d'envoyer son meilleur élément, vous, (le voyage se fait en état d'hibernation) vers cette confédération.

Parmi les 9 armes qui seront à votre disposition, la plus efficace s'appelle la Décharge Totalement Efficace. Votre mission est subdivisée en deux parties et il est essentiel de terminer la première partie afin d'obtenir le code permettant de passer à la seconde partie.



Des que vous effectuez vos premiers pas, les premiers ennemis se précipitent à votre rencontre.

Tout en leur tirant dessus, je vous conseille de faire attention à l'endroit où vous posez les pieds car d'horribles plantes carnivores se trouvent à des endroits bien précis sans aucun indice visible pour les repérer...

Par contre, l'A.M.C. ne vous laisse pas totalement seul puisque, de temps en temps, «on» vous envoie des containers

AMC

Arcade

► Ne cherchez pas à traduire le titre tel qu'il est puisqu'il s'agit tout simplement d'un sigle signifiant Astro Marine Corps.

Bon, de quoi s'agit-il encore ?

Pour rester bref et précis, vous êtes le meilleur élément de l'A.M.C. et la B.C.A.M.C. a décidé de vous envoyer vers

la confédération SOKK afin de neutraliser les méchants DEATHBRINGERS en ayant avec vous, entre autres armes, la D.T.E...

Après avoir lu ce qui précède, si vous avez tout compris, bravo, téléphonez-moi, vous aurez droit





qui se transforment si vous leur tirez dessus. Mais, là encore, soyez méfiant car, si la plupart du temps, ils se transforment en armes, il

arrive aussi que vos ennemis les transforment en pièges...

Pour terminer ce premier niveau, vous avez 8 phases à passer avec succès ; outre les nombreuses difficultés que vous rencontrerez tout le long de votre progression, il faut noter les soldats alliés sur lesquels il ne faut pas tirer sinon vous êtes pénalisé dans le temps vous restant pour terminer le niveau.

Seulement, c'est très crispant car certains d'entre eux se transforment soudain en odieux monstres ne cherchant qu'à vous couper la tête !

Enfin, après avoir terrassé le chef qui vous domine de toute sa hauteur (4m), vous parvenez à vous emparer du vaisseau tant convoité et vous avez alors connaissance du précieux code vous permettant de vous plonger dans la seconde partie.

Ce second niveau s'annonce du même style que le premier sinon que le degré de difficulté est encore plus élevé. Par exemple, dès le début, si vous ne parvenez pas à récupérer le lance-flammes, vous avez très peu de chances de survivre face aux choses vertes et visqueuses qui n'hé-



siteront pas à vous dissoudre. De même, il n'existe qu'une seule méthode pour détruire les «Yurk Snakes» qui apparaissent subitement dans votre dos ; tout d'abord, il faut repérer votre position par rapport à leur apparition puis vous retourner tout en leur lançant une grenade.

Cette arme est très précieuse dans les moments critiques mais il faut l'économiser

car c'est une «monnaie» très rare...

Édité par : DINAMIC
Prix indicatif : Non communiqué



Notre avis :

A.M.C. est un jeu comprenant les graphismes, les couleurs et l'animation souhaités pour avoir entre les mains un bon logiciel. De plus, son degré de difficulté va en faire «craquer» plus d'un parmi vous. Enfin, si le scénario ne comporte vraiment pas grand-chose d'innovateur ou d'original, A.M.C. n'en est pas moins un jeu qui captivera les adeptes de jeu d'arcade.

NOTE 15/20



NINJA SPIRIT

Arcade

Une fois encore, vous avez l'occasion de pénétrer dans le monde tout aussi attrayant que mystérieux des ninjas et de leur magie. Dans Ninja Spirit, vous avez pris la forme d'un ninja pour combattre le Démon mais, en fait, vous êtes l'esprit d'un loup blanc, Tsukikage... La seule idée que vous ayez en tête est de réussir à atteindre le repère du Démon afin de le détruire, de l'anéantir, de l'écraser, de l'écrabouiller (mais non, vous n'avez pas l'esprit vengeur !...). Seulement, vous n' imaginez quand même pas que tout ninja que vous êtes, vous allez avoir toutes les facilités pour atteindre votre but ! Un très long parcours vous attend avec son lot de guerriers Ninjas, de samourais ou de Ninjas géants sans oublier de mystérieux hommes cerf-volants ou des loups... En plus de vos nombreux adversaires, il faudra tenir compte du relief qui constitue



votre chemin. Face à toutes ces difficultés, si vous vous sentez un peu seul, n'oubliez jamais que vous avez quatre types d'armes à votre disposition et que, si vous les sélectionnez à bon escient, vous détruirez vos ennemis sans trop de problèmes. De plus, il vous sera alors facilement possible de ramasser des esprits supplémentaires et vous

verrez augmenter la puissance de vos armes de manière tout à fait appréciable. Vous ayant donné tous les éléments p o u v a n t vous servir, il ne nous reste plus qu'à faire un souhait : que les Dieux soient avec vous.

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

Notre avis :

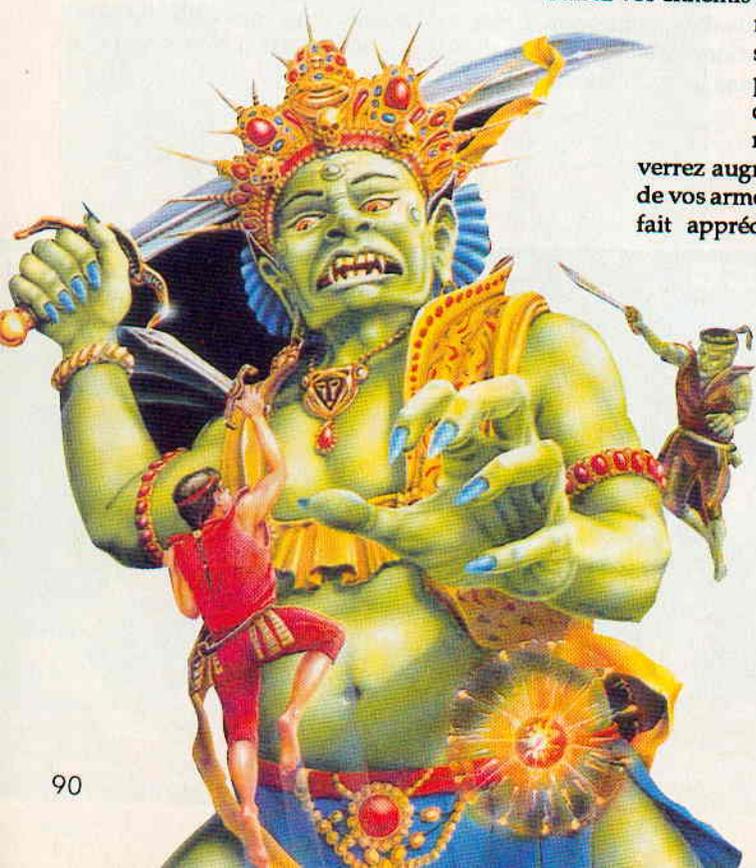
Si les graphismes de Ninja Spirit sont très attrayants par leurs couleurs, il faut noter une difficulté de jouabilité due à l'animation qui ne permet pas une grande souplesse dans l'utilisation du joystick.

Malheureusement, ceci vous bloque quelquefois dans certaines situations alors que vous aviez vu le

danger...

Avouez que c'est rageant.

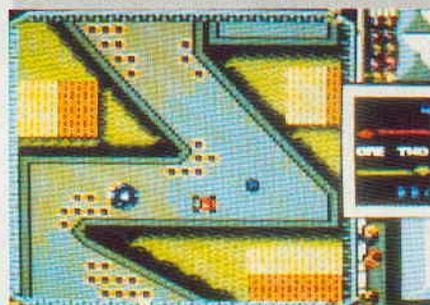
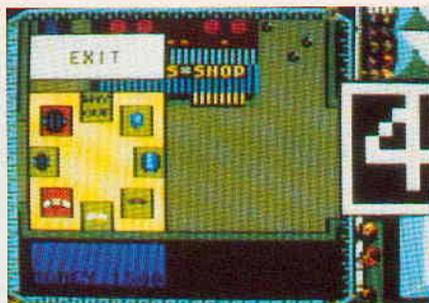
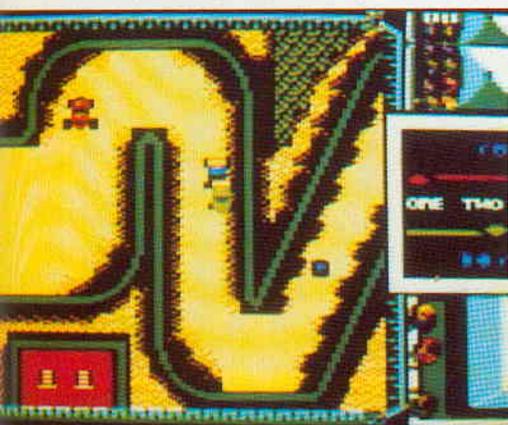
NOTE 12/20



HOT ROD

Simulation

► Hot Rod est un logiciel de simulation comme on n'en a pas vu depuis Super Sprint. Il y a trois voitures à s'aligner au départ, sachant que vous pouvez être au plus deux joueurs à prendre ce départ.



Les commandes qui sont à votre disposition sont extrêmement simples puisque vous avez la possibilité d'accélérer et de virer à droite ou à gauche. Bien entendu, le but est de terminer chaque course dans de bonnes conditions sachant qu'il y a 15 courses différentes à effectuer. Suivant la place que vous occupez en passant la ligne d'arrivée, vous obtiendrez un bonus plus ou moins important agissant sur votre score final. Mais ce n'est pas tout ! Vous remarquerez que tout de le long de la course, vous avez des pastilles rouges portant un G représentant le carburant et des pastilles bleues portant un P représentant des points. Le nombre de pastilles ramassées en fin de course agit également sur votre score final. Enfin, les pastilles rouges vous permettront de repartir avec une réserve plus ou moins honorable de carburant car celui-ci diminue au fur et à mesure de votre progression.

Il y a un autre facteur qui rentre en ligne de compte : en fonction de vos «prouesses», vous obtenez une certaine somme d'argent. A la fin de chaque course, vous pénétrez d'office dans un garage où vous pouvez acheter des pièces (selon vos moyens) afin d'améliorer les performances de votre véhicule. Ainsi, vous aurez de meilleurs pneus, des moteurs plus puissants, de solides anti-chocs ou des ailes... Quant au terrain, il évolue également d'une course à l'autre. Vous pouvez ainsi passer d'un terrain sec à un terrain glissant ou à un terrain semé d'embûches. Il y a même une course où vous pouvez sortir de la piste et prendre des raccourcis... à vos risques et périls bien sûr ! Enfin, pour terminer, sachez que toutes les trois courses, vous avez droit à une petite cérémonie avec podium qui vous permet de savoir sur quelle marche vous pouvez prétendre monter!

Édité par : ACTIVISION

Prix indicatif : K7, 99 F

DK, 149 F

Notre avis :

Hot Rod fait partie de ce type de simulation où vous courez en ayant en permanence une vue du dessus des circuits ; par ailleurs, les véhicules sont petits et vous avez parfois l'impression de faire de la savonnette... Enfin, il y a un phénomène auquel vous devrez vous habituer et qui se révèle très stressant : vous êtes laborieusement en train d'essayer de ramasser une pastille lorsque votre véhicule subit une brusque translation et se retrouve un peu plus loin sur la piste. Et pourquoi, me direz-vous ? Simplement parce que les autres voitures sont plus loin et qu'il faut qu'elles soient toutes sur le même écran... Pour terminer, soulignons malgré tout la qualité des couleurs de ce logiciel.

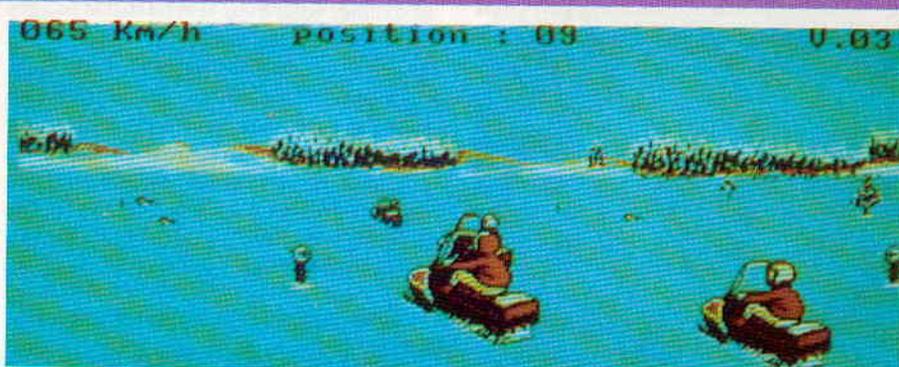
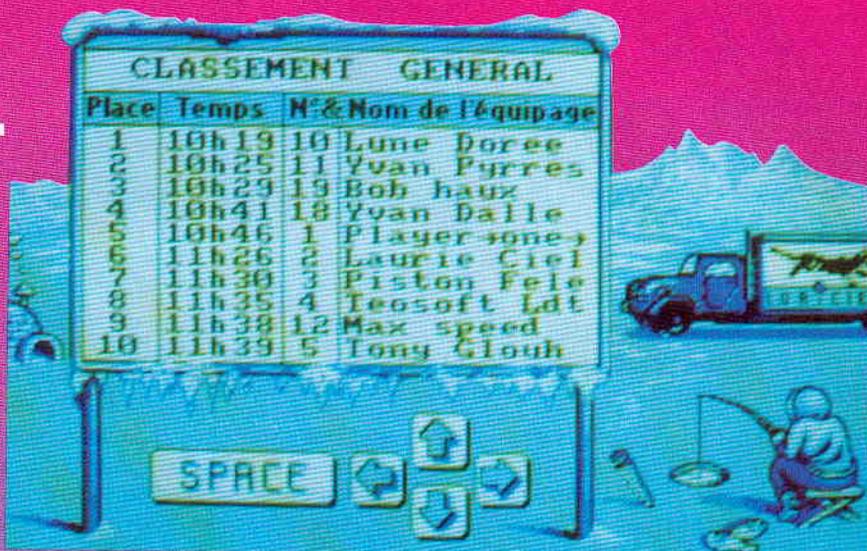
NOTE 12/20

HARRICANA

Simulation

Dans nos derniers numéros, vous avez eu chaque fois des nouvelles du premier raid international en scooter des neiges auquel Laurant Weill, P.D.C. de Loricel a pris part. Cette fois, avec le logiciel, vous avez la possibilité de courir votre propre raid avec bien sûr des paysages moins jolis que les véritables mais notez quand même que vous avez aussi le froid en moins, appréciable non ? Le principe de base d'élaboration de ce logiciel a été de suivre le plus rigoureusement possible les conditions réelles de la course Harricana. C'est pourquoi vous avez 12 étapes à parcourir dont une de nuit, le départ s'effectuant à Québec et l'arrivée étant prévue à Radisson. Le parcours prévu représente quand même quelque 3000 km !

Au départ, on considère qu'il y a 20 joueurs d'engagés et le plus difficile ne va pas être simplement de terminer



l'étape mais de la terminer en étant au plus avant-dernier !

En effet, le principe est d'éliminer de la course chaque concurrent arrivant le dernier à la fin d'une étape.

Sachant que vous ne connaissez absolument pas le parcours au départ, il va bien falloir que vous ayez un moyen de vous repérer car le Grand Nord comporte des pièges à foison que ce soient les arbres, les ours ou les lacs gelés et fragiles... Aussi, vous allez pouvoir vous référer à deux systèmes de repérage : d'une part, vous avez sur le terrain des repères délimitant la piste à droite et à gauche ; seulement, comme il peut y avoir de brusques changements de direction, attendez-vous à faire relativement du hors piste et, dans ce cas, il vous faudra retrouver la piste.

D'autre part, vous disposez d'une carte globale comportant toutes les étapes pré-

vues et vous pouvez facilement repérer



dont vous pouvez facilement la position

grâce à un quadrillage. Ainsi, pour repérer votre position par rapport à la carte, il suffira de relever votre position indiquée à chaque instant à l'écran.

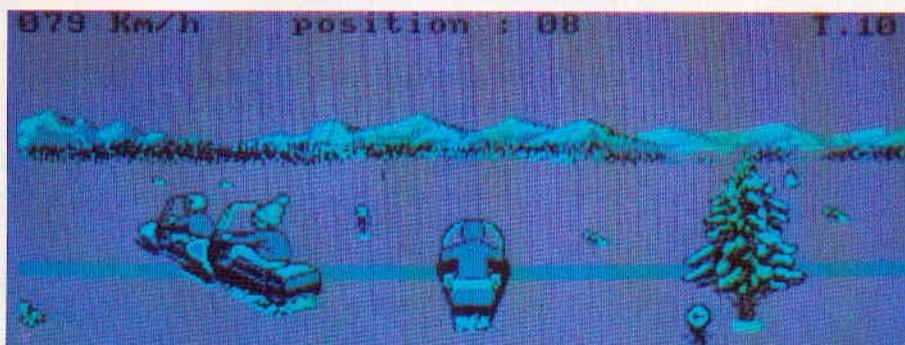
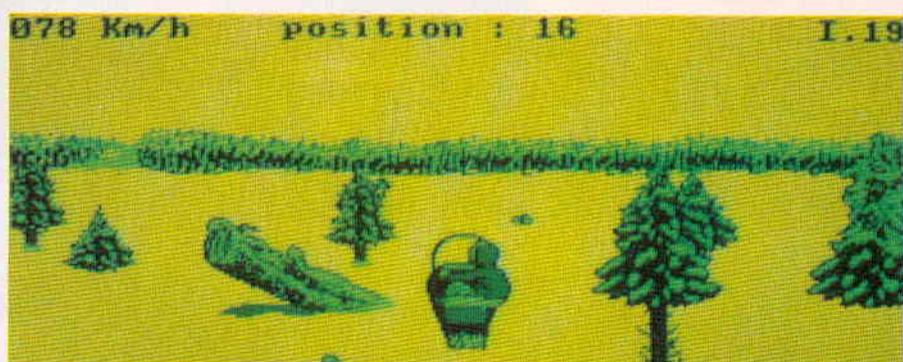
Lorsque vous prenez le départ, deux facteurs sont à prendre en considération : d'une part, il faut absolument prendre assez de vitesse pour ne pas se faire doubler par tous les autres concurrents. Mais, attention de ne pas aller trop vite non plus car, alors, vous risquez de finir très vite dans un sapin pour n'avoir pas pu changer de direction à temps...

D'autre part, le départ se fait groupé ce qui sous-entend que vous allez devoir « pousser » gentiment les autres.

À la fin de chaque étape, les résultats apparaissent sous forme de deux tableaux : le premier donne le classement de l'étape et le second donne le classement général. Lorsque vous aurez le malheur de finir dernier dans une étape, vous devrez alors tout recommencer... ce qui s'avère très stressant lorsque vous avez déjà accompli la moitié des étapes, par exemple ! Mais il y a quand même un avantage à cela : vous découvrirez très vite que les premières étapes se feront alors « les doigts dans le nez ».

Édité par : LORICIEL

Prix indicatif : K7, 149 F - DK, 199 F



Notre avis :

De même que pour Turbo Cup, Harricana a l'avantage de puiser son inspiration dans des faits réels. Il faut savoir que la version CPC est plus pauvre que les autres (manque d'option magnétoscope, par exemple). Malgré tout, les graphismes se révèlent satisfaisants et il faut surtout noter l'animation de la motoneige, notamment en réception de saut ou lorsque vous tombez.

Par contre, vous risquez de casser votre joystick à force de le pousser en avant pour le démarrage car il se révèle particulièrement lent à la détente...

NOTE 14/20



BLACK TIGER

Arcade

► Le jeu d'arcade ayant laissé d'excellents souvenirs, c'est avec une impatience non dissimulée que nous attendions de mois en mois l'apparition de Black Tiger sur nos écrans de CPC. Comme vous l'avez sans doute déjà compris en regardant les photos d'écrans, la déception a fait suite à l'impatience...

Toute l'histoire avait commencé lorsque trois dragons démoniaques décidèrent de s'octroyer une petite balade en descendant des enfers afin d'apporter tourments et destruction dans un royaume qui avait un énorme défaut : il était paisible à longueur d'année ! Dès lors, tous les habitants du royaume devinrent les esclaves de cette tyrannie jusqu'à ce que vous arriviez enfin, vous, Black Tiger, guerrier qui ne connaît pas la peur et que rien n'arrête.

Le jeu est divisé en plusieurs niveaux, chaque niveau ressemblant étrangement au précédent dans la version qui nous intéresse. Le seul et unique but que vous poursuivez dans tous les niveaux est de réussir à libérer tous les sages du royaume qui ont été

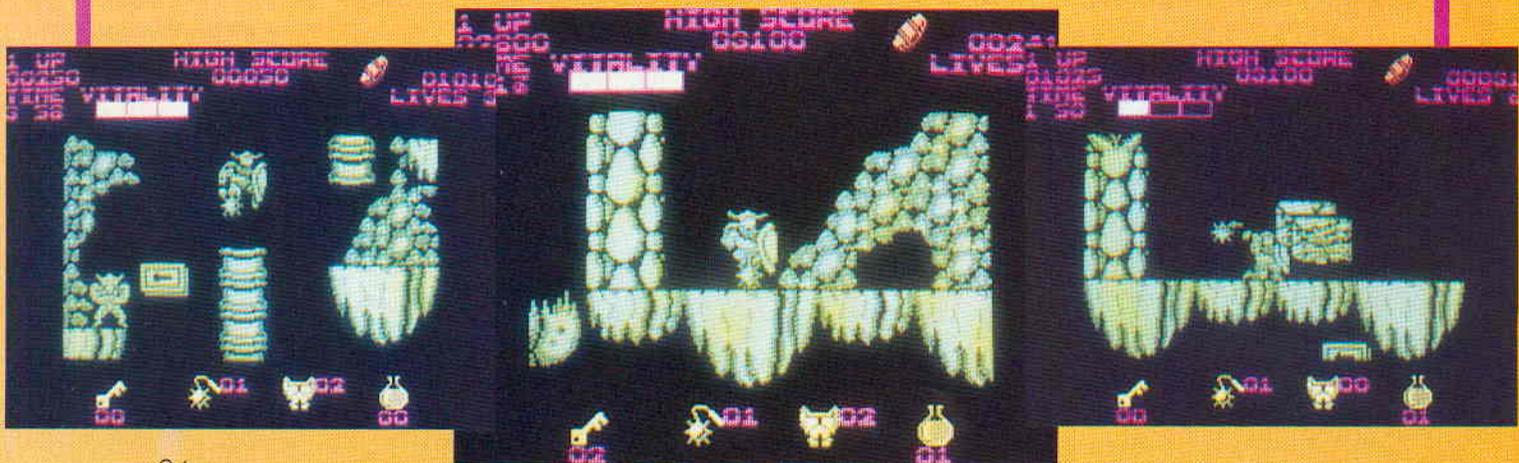
pétrifiés. Pour cela, vous devez dénicher chacun d'eux et lorsque vous les toucherez, ils pourront vous récompenser de deux manières différentes : ou ils vous offriront du temps, des astuces ou des potions magiques ; ou ils vous proposeront d'acheter des armes, des boucliers ou des clés. C'est pour cette seconde possibilité qu'il vous faudra vous enrichir avec les zennies, monnaie locale. Pour les obtenir, il faudra anéantir les empêcheurs d'avancer et, quelquefois, visiter les coffres que vous rencontrerez... à condition, dans ce cas, de posséder des clés. Enfin, comme tout jeu d'arcade qui se respecte, le passage au niveau supérieur sera sanctionné par la destruction d'un monstre...

Édité par : US GOLD
 Prix indicatif : K7,99 F
 DK, 149 F

Notre avis :

Black Tiger est un logiciel qui aurait mérité d'avoir plus de couleurs qu'il n'en possède effectivement. Car, dans ce cas, même si l'animation se révèle de bonne qualité, l'attrait du jeu en lui-même devient bien mince...

NOTE 11/20



SONIC BOOM

Arcade



► Sonic Boom est un jeu d'arcade comme Olivier les aime ; il n'y a pas de besoin de réfléchir, tout ce que vous devez faire, c'est tirer sur tout ce qui bouge et ne pas vous faire descendre...

Voilà, vous savez tout ! J'en vois dans le fond quelques-uns qui aimeraient bien avoir un peu plus de détails... Bon, d'accord, mais c'est bien parce que c'est vous. Pour faire votre nettoyage, vous êtes dans un avion ; par conséquent, vous allez donc survoler votre champ d'action en vue du dessus et c'est ainsi que vous allez découvrir des villes (ennemies, bien sûr), des océans, des déserts ou des installations militaires tout au long des 6 niveaux qui constituent ce jeu. Les attaques que vous allez subir seront soit terrestres avec des tanks, soit aériennes avec des avions et des missiles... Le plus difficile à parer est quand même les tirs aériens surtout lorsque les attaques se font groupées avec des avions qui arrivent par derrière ! Dans ce cas, vous avez le choix : ou vous succombez vaillamment au champ ou vous utilisez un de vos «super-tirs» capables de faire le ménage sur tout l'écran. Pour augmenter le nombre de vos super-tirs, il suffira de ramasser les parachutes jaunes que vous aurez à l'écran... Tandis que les parachutes rouges vous permettront d'obtenir des «ai-

les» supplémentaires élargissant ainsi votre champ de tir. Enfin, en ce qui concerne les passages un peu plus difficiles, il faudra tenir compte par exemple, dans le troisième niveau, des installations qui s'enflamment et qu'il n'est nullement conseillé d'aller frôler même du bout de l'aile ; et, pour terminer, il y aura une «forteresse» à la fin de chaque niveau qui vous tirera dessus en rafale et de manière méthodique. C'est en observant le rythme de tir de chaque niveau que vous pourrez parvenir à la détruire tout en restant vous-même rescapé.

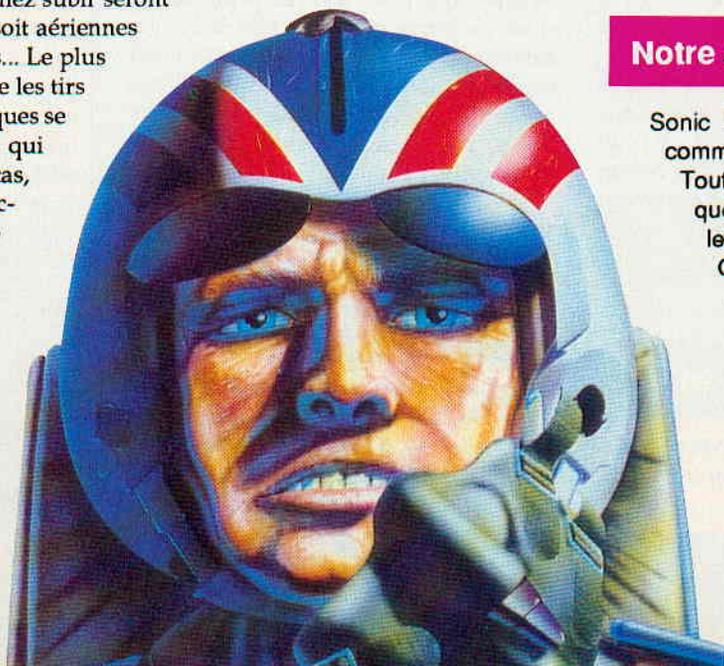
Édité par : ACTIVISION

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

Notre avis :

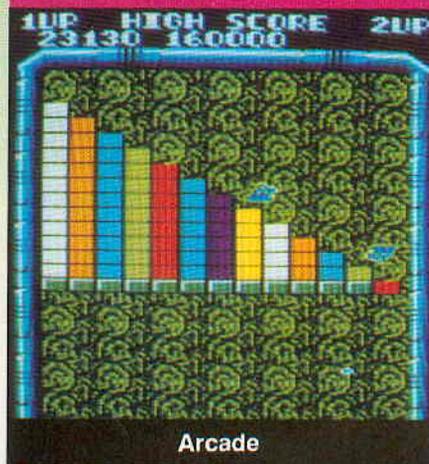
Sonic Boom est un jeu d'arcade comme on en a déjà beaucoup vu. Tout ce qu'on peut en dire, c'est que les graphismes et les couleurs sont de bonne qualité. Quant à l'animation, elle est correcte dans l'ensemble mais dans les moments cruciaux, on l'aimerait quand même un peu moins molle.

NOTE
12/20



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

ARKANOID



Arcade

Est-il vraiment nécessaire de vous décrire en long et en large ce superbe casse-briques faisant partie des grands classiques qu'on ne peut pas ne pas avoir dans sa logithèque ?

Aussi, nous ne vous donnons que quelques rappels sur les points les plus intéressants. Votre but est de détruire tout le mur se trouvant à l'écran et certaines briques laissent tomber des capsules portant une lettre. Les plus importantes sont les suivantes : la capsule S permet de ralentir la balle, la D de séparer la balle en trois balles identiques, la P de vous donner une vie supplémentaire et, surtout, la B de vous créer une ouverture en bas de l'écran permettant ainsi de passer directement au niveau suivant...

Édité par : THE HIT SQUAD

Notre avis : 16/20

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, Arkanoid est un jeu qu'il faut absolument posséder.

PSYCHO HOPPER



Arcade

Comme son nom ne l'indique pas, ce logiciel vous convie à une partie qui n'a rien d'une partie de plaisir se déroulant dans le monde des rêves. Si vous avez l'habitude de faire des rêves roses ou bleus pastel, alors préparez-vous à un tout autre décor car vous allez devoir combattre toutes sortes d'extra-terrestres...

Il faut aussi noter le mode de déplacement que vous utilisez dans ce décor hostile : un «Bounce Bubble» ou boule rebondissante ayant la particularité d'être remplie d'un gaz qui bouffe l'enveloppe de la boule de l'intérieur ! De plus, comme si les monstres que vous rencontrez ne suffisaient pas, vous êtes sous le coup d'un compte à rebours et vous devez reconstituer une précieuse tête de mort (4 morceaux) pour être autorisé à passer au niveau suivant...

Édité par : MASTERTRONIC

Notre avis : 16/20

Psycho Hopper est un budget réunissant véritablement toutes les qualités d'un bon jeu distrayant : graphismes colorés, animation de qualité et musique sympa.

STRIP POKER II



Simulation de jeu

Ce logiciel, qui peut devenir fort déshabillé, suit les règles normales du poker. Cinq cartes vous sont ainsi distribuées et, après un versement initial dans le «pot», vous pouvez, à tour de rôle avec votre adversaire, miser à nouveau dans le pot, demander à changer une ou plusieurs cartes, voir le jeu en appelant au risque de tout perdre ou, si vous n'êtes pas en forme abandonner la main en concédant le jeu à votre adversaire.

Mais, me direz-vous, où est le strip poker dans tout ça ? Voilà, j'y viens : chaque joueur dispose au départ d'une réserve de 100\$; si vous venez à tout miser, vous aurez à nouveau 100\$ mais l'ordinateur demandera de mettre un vêtement en jeu. Si vous gagnez le tour, vous conservez votre vêtement, sinon vous l'enlevez. Ceci se déroulera effectivement à l'écran avec votre adversaire ; en ce qui vous concerne, c'est à vous de voir...

Édité par : BYTE BACK

Notre avis : 14/20

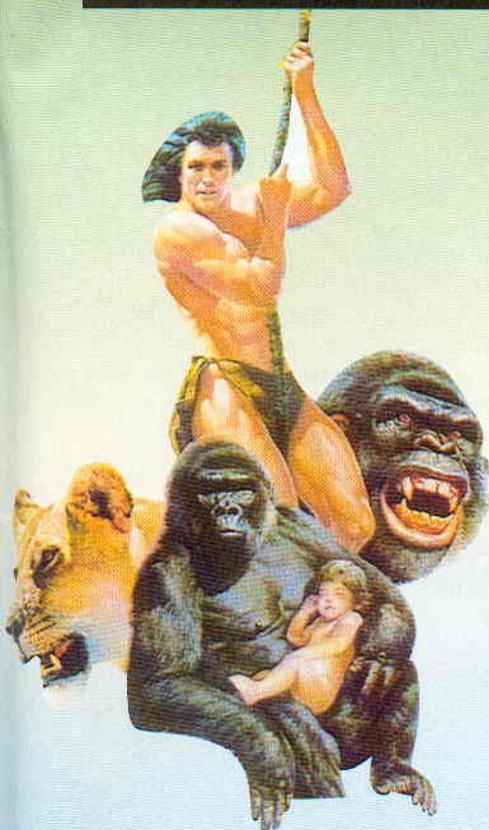
Strip Poker II est un peu tristounet au niveau des couleurs, mais, rassurez-vous, pour compenser cela, vous avez droit à deux joueuses : Donna sur la première face de la cassette et Sam sur la seconde ! Quant au jeu en lui-même, il vous demandera de savoir déjà bien jouer au poker.



TARZAN



Arcade/Aventure



Toi, Jane, Moi, Tarzan... Je sais, le slogan est quelque peu inversé mais c'est pour les besoins du jeu. En effet, Jane a été enlevée ; aussi, le seul et unique but que vous allez poursuivre va être de parvenir à la délivrer.

Pour cela, vous disposez en tout et pour tout de 3 jours et 3 nuits symbolisés à l'écran par la progression d'un soleil ou d'une lune. Bien entendu, ceux-ci iront plus vite à chaque fois que vous aurez été touché par un ennemi. Avant de libérer votre «belle», vous devez posséder 7 pierres précieuses ; pour vous y aider, vous découvrirez tout au long de vos balades des boîtes noires qui, une fois ramassées, vous donneront différents objets fort utiles.

Édité par : REACT SOFTWARE

Notre avis : 13/20

Tarzan fait partie du bas de notre sélection de budgets de ce mois-ci. En effet, il faut reconnaître que l'écran d'action est réduit, mais ceci permet par ailleurs d'avoir une animation rapide et des graphismes colorés.



1943



Arcade

Certains d'entre vous ont peut-être connu 1942, voici maintenant la sortie en budget de 1943.

L'histoire se déroule durant la bataille de Midway, vous opposant violemment aux japonais pendant la seconde guerre mondiale. Vous êtes aux commandes d'un P38 et vous allez pouvoir vous équiper de six super armes au cours de votre progression. Pour cela, vous devez bien sûr tuer tous vos ennemis mais, en plus, être vigilant pour récupérer les différentes armes qui changent de genre lorsque vous tirez dessus. Enfin, il faut savoir que vos ennemis pourront aussi bien être en l'air que sur mer..

Édité par : KIXX



Notre avis : 15/20

1943 est un jeu agréable qui va vous demander de mettre en œuvre toutes vos qualités de maniement de joystick.

SUPER HANG ON



Simulation

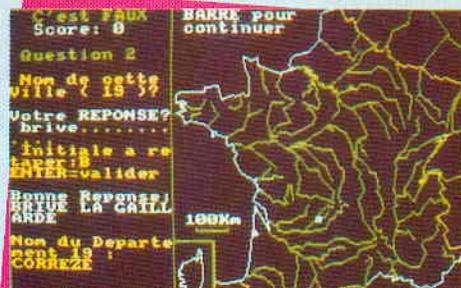
Un conseil avant de prendre le départ de ce logiciel : n'oubliez pas de mettre votre combinaison de cuir et attendez-vous à souffrir.

L'objectif que vous poursuivez est grandiose puisque vous devez parcourir quatre continents sachant que le style de course sera différent pour chacun d'entre eux. Dans chaque continent, la course est divisée en plusieurs tronçons, chacun d'entre eux devant être parcouru au plus dans un temps donné. Si, par contre, vous franchissez la ligne entre deux tronçons avec de l'avance, celui-ci est reporté sur le temps alloué pour le tronçon suivant. La difficulté suit bien sûr un ordre croissant et est répartie de la manière suivante : l'Afrique avec 6 tronçons, l'Asie avec 10 tronçons, l'Amérique avec 14 tronçons et, enfin, l'Europe avec 18 tronçons...

Édité par : THE HIT SQUAD

Notre avis : 15/20

Si les couleurs de Super Hang On sont loin d'être extraordinaires, vous serez séduit par l'animation et resterez accro tant que vous n'aurez pas rempli avec succès toutes les courses de tous les continents. Le seul problème reste bien sûr le temps de chargement des différents continents.



LA GAMME «SAVOIR»

Educatif

Sous ce nom, se cache un nouvel éditeur, qui propose une gamme de produits éducatifs dont les premiers éléments ont pour thème la géographie. Par la suite, on nous promet des logiciels visant d'autres sujets...

Ces produits ont en commun leur présentation. Développés sur AMSTRAD, ils n'exploitent pas pleinement les qualités de la machine. On pourrait commencer par leur reprocher un manque de soin dans la finition : pourquoi ne pas avoir évité de couper les mots, pourquoi avoir omis les minuscules accentuées ? Autant de détails qui, à notre avis, sont importants lorsqu'on s'attaque au marché de l'éducatif où il faut donner l'exemple.

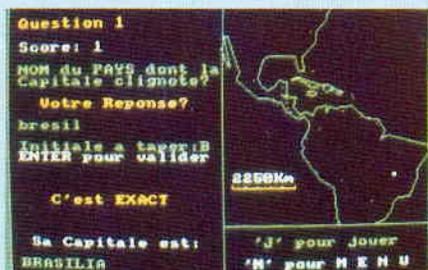
En fait, la gamme «Géographie» est une sorte de base de données, un atlas transféré sur ordinateur. Les logiciels ne suivent donc pas un programme scolaire bien établi, mais s'adressent à une vaste population de gens, enfants ou adultes, qui ont envie d'apprendre devant l'écran. Chaque logiciel se pré-

sente donc comme un «fichier» dans lequel on peut puiser des informations, mais c'est aussi un jeu. Si l'on sélectionne cette option, il faudra répondre à des questions concernant les villes, les fleuves, les régions, les drapeaux, les capitales des pays, selon le logiciel concerné. Apprendre et voyager tout en s'amusant, voilà qui mettra l'utilisateur en compétition avec lui-même ou avec d'autres adversaires.

Six logiciels existent déjà sur CPC : le Monde, la France, l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne et l'Angleterre.

Édité par : I.D.I.

Prix indicatif : Non communiqué



Notre avis :

Si l'idée de l'éducatif ne s'adressant pas à un public particulier est intéressante, si le fait de glisser un jeu dans un logiciel de géographie incite l'utilisateur à faire travailler sa mémoire, on ne peut reprocher à cette gamme que le manque de finition des produits, détail par lequel ils auraient davantage conquis la Rédaction... et le lecteur !

NOTE 77/20