

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X

**LE DOSSIER DU MOIS :
HISTOIRES D'EAUX**

**PLAN D'AVENTURE :
CAULDRON II**

**DECERNEZ
AVEC NOUS
LES AMSTARS
D'OR !**

M 2817 - 8 - 10,00 F



Mensuel - N° 8 - Avril/mai 1987

Alerte au Rouge !

Tous les Cyborgs - Classe A,
division PROGRAMMATION,
Licence Amstrad,
sont priés de contacter d'urgence
le Q.G. de la planète UBI-SOFT.

Gros butin à se partager.
Mercenaires d'élite acceptés.



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO

Rédaction
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction
Florence MELLET

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Photocomposition SORACOM
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ

Dessins FIDELTEX

Impression LA HAYE MUREAUX

Photogravure Bretagne Photogravure

Maquette

Patricia MANGIN - Jean-Luc AULNETTE

Service Rassort Réseau
Gérard PELLAN

Tél. vert 05.48.20.98

Inspection des ventes
Christian CHOUARD

Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ
Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction

SORACOM EDITIONS

La Haie de Pan

35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

Tél. 99.52.98.11 +

Télex : SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique : 36.15 + MHZ

CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP

Dépôt légal - Avril 1987 - N° 23374

Code APE 5120

Régie Publicitaire

IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

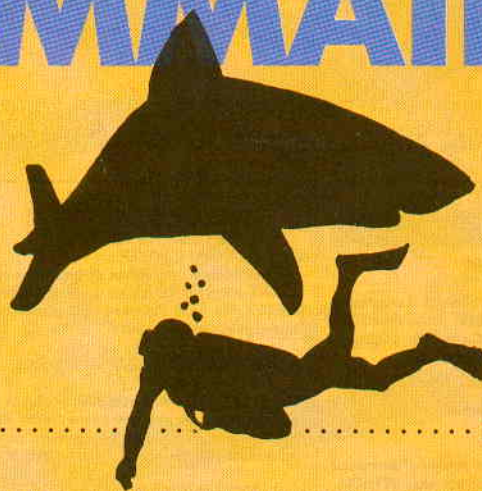
Chef de publicité

P. SIONNEAU

Assistante

Fabienne JAVELAUD

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.



A	Actualité	page 8
L	Les Amstar d'Or	page 10
L	Le coin des affaires	page 13
L	Les logiciels du mois	page 16
R	Résultats du concours Amstar/Ere	page 18
L	Le dossier du mois	page 22
P	Plan : Cauldron II	page 32
C	Chiche, on programme !	page 35
L	Listings :	
J	Jump et Bouquet	page 40
C	Concours Amstar ..	page 58
H	Hit des lecteurs	page 60
L	Le coin des As	page 61
B	Bulletin d'abonnement	page 62



EDITORIAL

Il fallait une récompense suprême, la voici : les Amstar d'Or seront attribués, avec votre collaboration, en juin 1987. Ils récompenseront tous ceux qui travaillent dans l'ombre des éditeurs sur les logiciels vedettes dont on ne retient que le titre : auteurs, scénaristes, graphistes, musiciens. Pour la première fois en France, la création informatique va être récompensée et sera reconnue à sa juste valeur.

Ne manquez pas l'événement : votez dès aujourd'hui !

La Rédaction

RENDEZ-VOUS A LYON !

Pour la seconde fois, Lyon va être le centre d'intérêt des "Amstradistes"... En effet, les 15, 16 et 17 mai prochains, la Cité Informatique organise les 3 JOURS AMSTRAD, PC et MINITEL.

Pendant ces trois journées, une trentaine d'exposants présenteront leurs nouveautés, logiciels, accessoires ou extensions qui s'adressent au grand public d'une part, mais également au secteur semi-professionnel d'autre part.

Alors, que toutes les personnes intéressées prennent leurs dispositions pour réserver ces dates, d'autant plus qu'Amstar, CPC et PCompatibles seront présents à la Cité Informatique !

COIN DES AFFAIRES : AVIS !

Il y a maintenant un peu plus de trois mois que nous avons ouvert la rubrique du Coin des Affaires... Visiblement, elle vous intéresse énormément ; s'il est besoin de preuves, je peux vous certifier que nombreux sont les coups de téléphone nous demandant l'adresse de Duchet Computers qui distribue tous les programmes évoqués dans cette rubrique. C'est pourquoi vous trouverez, à partir de ce numéro, les coordonnées complètes de Duchet sur la page des bancs d'essais. Vous pouvez leur écrire ou leur téléphoner (ils parlent très bien français...).

Cependant, ATTENTION : Duchet Computers nous a demandé de bien vouloir vous informer qu'ils seront fermés jusqu'au 21 avril 1987. Alors, soyez patients et attendez le 22 pour faire crépiter vos téléphones !...

ERE INFORMATIQUE AU JAPON

Après la Grande-Bretagne, l'Allemagne et l'Espagne, Ere Informatique poursuit son implantation par le Japon. En effet, la société Seika-Romox vient d'acheter la licence de Crafton et Xunk. Ce programme sera transposé et distribué par la firme japonaise sur MSX 1 et MSX 2...

Avouez que cette nouvelle mérite quand même un petit cocorico !...

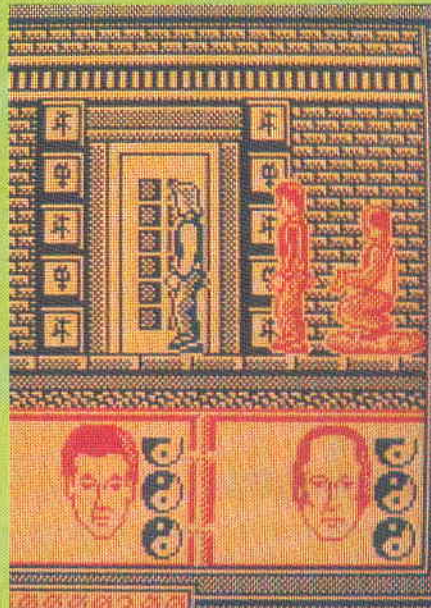
ALLO AMSTAR ?

Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal !...

Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons :

mercredi, de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h ; vendredi, de 9 h à 12 h. Tout appel en dehors de ces créneaux sera automatiquement refoulé ; ne dépensez pas inutilement votre argent ! Le numéro : 99.52.98.11.

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :



ACTIVISION :

• **LES AVENTURES DE JACK BURTON** : une nouvelle adaptation du cinéma dans laquelle vous retrouverez Jack Burton bien sûr, mais aussi Wang Chu et Egg Chen. Pour vaincre les guerriers Wing Kong et sauver les deux filles aux yeux verts, vous devrez utiliser à bon escient les arts martiaux, la magie... et, pourquoi pas, les bons vieux coups de poing.

COKTEL VISION :

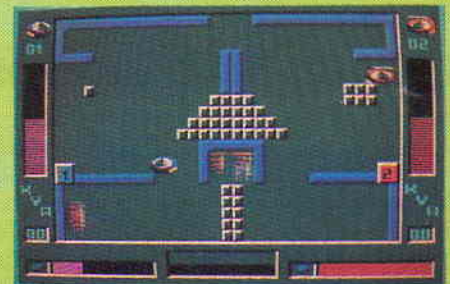
• **JAMES DEBUG** dans : **LE GRAND SAUT**... Encore de l'aventure et de l'action avec le retour de James Debug qui, victime d'une faille spatio-temporelle, se réveille dans une caverne sombre et humide, face à des créatures hors du temps... S'il ne veut pas sombrer corps et âme, il lui faut absolument retrouver les clefs de l'espace-temps.

• **GORBAF** : le pauvre Gorbaf n'est autre qu'un roi complètement désespéré... En effet, son fils unique Virka, héritier du trône, est l'otage d'un mage cruel et jaloux, j'ai nommé le grand Hingka. Pour Gorbaf, le seul moyen de retrouver son fils sera de prouver la force de sa foi en défiant les forces du mal.



INFOGRAMES :

• **PROHIBITION** : nous sommes à Chicago, à l'époque où la guerre des gangs bat son plein. Le héros de ce logiciel n'est autre qu'un mercenaire, Books, à qui la police elle-même fait appel pour nettoyer les bas-fonds de Chicago, infestés de mafiosi... Pour chaque tueur éliminé, Books reçoit une certaine somme en dollars... ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...



LORICIELS

• **KYA** : avec KYA, vous pénétrez dans la cité des VB masters, un monde grouillant de pièges mortels où une lutte sans merci va vous opposer à des adversaires de toute sorte. Le principe du jeu est d'évoluer dans des caves dont les murs possèdent plusieurs caractéristiques : ou ils vous déchargent de vos munitions ou ils vous rechargent... Il en est de même des différents adversaires...

UBI SOFT :

THE PAWN : pénétrez dans le monde magique de Kérovnia pour vivre une aventure se déroulant à une période d'immense bouleversement social. Le roi Erik, souverain de Kérovnia, a une cote d'impopularité qui va toujours

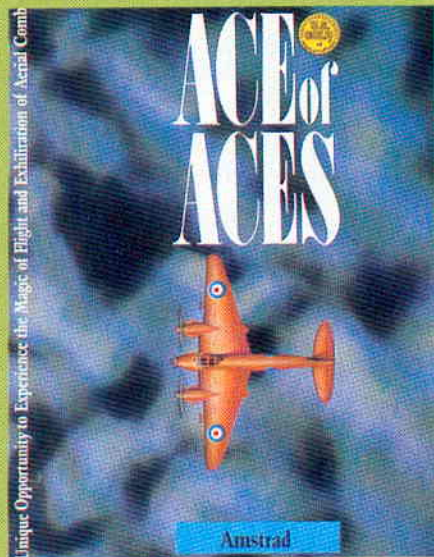


On The Path
You are on a gravel path leading north to two snow capped mountains. To the west is a dense forest. Eastward is a vast, grassy plain and the path also continues southward.

croissante... A vous de découvrir le but du jeu en utilisant tous les indices que vous pouvez récolter au fur et à mesure de votre progression... ATTENTION, ce jeu n'est disponible que sur CPC 6128 !...

US GOLD :

• ACE OF ACES : devenez l'As des As en remplissant avec succès toutes



les missions successives qui vous sont confiées... A bord de votre "Mosquito", vous êtes propulsé dans la tornade de combats air-air, air-terre, au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- A*N*F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
- ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
- BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
- CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
- COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
- COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
- COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
- D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
- DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
- ELITE, diffusé par UBI SOFT
- ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
- ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
- FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
- FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
- GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
- GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
- IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60

- IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
- LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18 *
- MICROIDS, 92100 BOULOGNE
- MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
- MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
- OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
- PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
- TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
- UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
- US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
- BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
- CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
- EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
- INFOGRAMMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
- SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :

51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

ZUB

MASTERTRONIC/
DUCHET COMPUTERS
Arcade

L'agent Zub a reçu la mission suivante : il doit retrouver l'œil de Zub pour le rendre au roi Zub 1^{er}. Si Zub réussit sa quête il sera nommé grand Zub, à moins qu'il ne devienne Zub s'il est mortellement blessé. Vous ne comprenez pas ? C'est normal : le monde de Zub est vraiment différent du nôtre et même les auteurs du programme ne le connaissent pas très bien. Dès le chargement, après une page écran magnifique, on sent que la folie règne en maître : une multitude de fenêtres débitent des textes tous différents (en anglais). Zub est un petit bonhomme constitué d'un casque sphérique et d'une combinaison spatiale. Il possède aussi une arme pour se protéger des "aliens" les plus extravagants que j'ai jamais vus. Et que fait Zub ? Il saute d'une plateforme mobile à l'autre. C'est là que Zub se révèle très crispant : les plateformes sont minuscules et il est très facile d'en choir. Imaginez la joie qui vous étreint au moment où vous chutez des 10 étages péniblement escaladés. Un jeu vraiment bizarre qui saura vous charmer grâce à des bruitages et à des sprites très bien faits. Malgré tout, un regret : le prix élevé de ce programme (31 francs).



GHOSTHUNTERS

CODEMASTERS/
DUCHET COMPUTERS
Arcade/Aventure



Nightmare Mansion. Ce nom vous donne déjà le frisson. Je ne crois pas aux fantômes mais je me suis équipé d'une mitrailleuse au cas où... Il faut dire que je suis à la recherche de mon frère disparu il y a de cela trois jours dans cette sinistre demeure. Il voulait toucher la forte récompense offerte par le propriétaire des lieux pour débarrasser Nightmare Mansion des esprits qui la hante. Jusqu'ici rien de terrible ! Mais à minuit les vampires sortent de leurs cercueils et les zombies surgissent de terre. Le "terreur-mètre" à gauche de l'écran grimpe dans la zone rouge à chaque contact avec les monstres.



Ghosthunters est un jeu attrayant aux graphismes soignés. Il offre également la possibilité de jouer à deux : l'un dirigeant le personnage et l'autre s'occupant du viseur et du tir. Il y a même un morceau de synthèse vocale tout au début du programme. Les tableaux sont suffisamment variés pour que la lassitude ne vous prenne pas de sitôt.

ONE MAN AND HIS DROID

MASTERTRONIC/DUCHET COMPUTERS
Arcade

Éleveur de l'espace... quelle vie mouvementée ! Je me présente : Albert, et voici mon droïde Polo. Celui-ci est mon aide le plus précieux. Polo est utilisé pour capturer les moutons mécaniques de la planète Andromède. Mais attention la tâche n'est pas facile, il faut amener ces sacrées bestioles jusqu'au téléporteur dans un ordre bien précis.

Heureusement, les ovins métalliques sont assez peu imaginatifs et suivent une même trajectoire. Polo possède plusieurs fonctions : il peut voler bien sûr, creuser des galeries et repérer sur un radar la position des Ramboïdes (les moutons). Le paysage est plutôt morne, il faut bien le dire : des galeries, des briques et peu de couleurs gaies. Mais le scrolling est bien fait et l'on



prend bientôt plaisir à creuser des tunnels à condition de baisser le volume sonore afin d'éviter le lancer du joystick à travers l'écran. Si vous avez une vocation de berger (laissez venir à moi les petits Ramboïdes), vous choisirez le premier soft écolo-spatial : One man and his droid.

LES LOGICIE



MANHATTAN 95

UBI SOFT
Arcade/Aventure

Ah ! Je vous jure !... Il n'y a même plus moyen d'être tranquille dans sa petite cellule !... Où est-il le bon vieux temps où, lorsque vous aviez commis un méfait, vous attendiez que le temps passe ? Personne ne venait vous proposer une soit-disant liberté contre une Bonne Action.

Thunderson, mon cher directeur (du pénitencier de Manhattan) m'a fait venir dans son bureau et m'a dit : "La proposition que je vais vous faire constitue une possibilité de rachat pour tous les actes criminels que vous avez commis aux Etats-

Unis"... la chose est très simple en soi (mon œil !...) : monter à bord du Falcon, atterrir sur le toit du World Trade Center, descendre grâce à l'ascenseur qui est encore en état et partir à la recherche du Président qui était à bord d'un jet qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de s'écraser. Pour venir me chercher, il fallait vraiment qu'ils n'aient personne d'autre qui soit capable de piloter le Falcon !

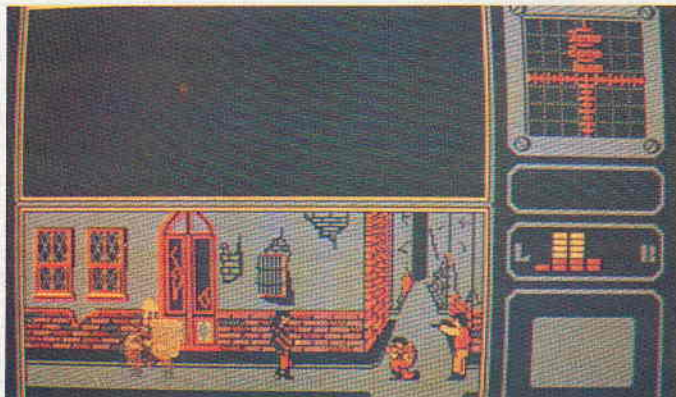
Le délai qu'ils m'ont laissé pour mener à bien cette mission ne va pas me laisser le temps de visiter les bars ; en effet, j'ai en tout et pour tout : 24 h et pas une minute de plus ! Vous me direz : pourquoi ne pas profiter de cette sortie du pénitencier pour fuir ?... Figurez-vous qu'ils ont tout

prévu ! Ils m'ont soit-disant fait une injection d'anti-toxines pour me protéger de tous les virus... Seulement, une fois la piqûre faite, ils m'ont annoncé que mes artères étaient maintenant pleines de capsules contenant des charges explosives prenant effet 24 h plus tard !... Ils neutraliseront ces charges par infra-sons 5 mn avant la fin de la dernière heure si je ramène le Président...

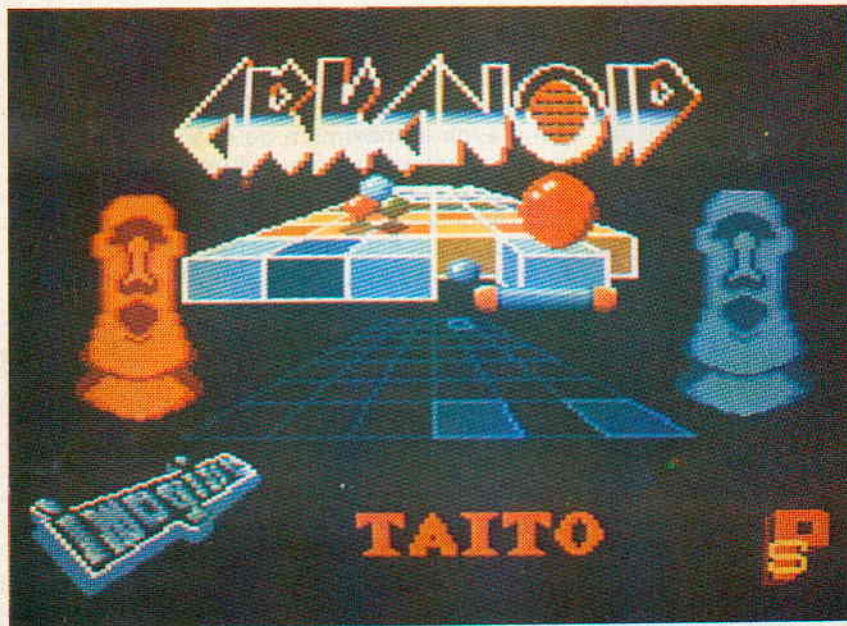
Et c'est ainsi que je me retrouve dans les rues de Manhattan, seul contre tous. Car Manhattan représente toute une société à elle seule, et de sauvages de surcroît ! Il ne me reste plus qu'à déambuler dans les rues, à pied ou en voiture, tout en surveillant mon détecteur qui m'indique en permanence ma position relative à celle du Président. Quant aux personnages hostiles que je rencontre, je peux les anéantir de différentes manières : coups de poings, de pieds ou alors INGRAM cal. 11.43 permettant quand même de tirer 1200 coups à la minute et enfin, pour les cas d'extrême urgence, des grenades...

Dans tous les cas, je dois toujours réagir vite car autrement mes indicateurs de force physique deviennent rapidement ternes si ce n'est inexistant et, alors, c'est la mort à coup sûr. Par contre, avant l'attaque, j'ai la possibilité d'interroger ou menacer mon adversaire, ce qui me permet, dans certains cas, d'avoir des alliés dans cette faune de sauvages.

Ce nouveau logiciel propose un graphisme recherché et c'est, entre autres, un vrai plaisir de voir la page de présentation prendre forme sous vos yeux ébahis. Quant au jeu lui-même, la phase arcade est complétée par un choix d'actions que vous sélectionnez grâce à un affichage d'icônes. Vous risquez fort de passer un bon moment en compagnie de SNAIL, rebus de la société et nouvelle sorte de héros.



LES DU MOIS



ARKANOID

IMAGINE/TAITO
Arcade

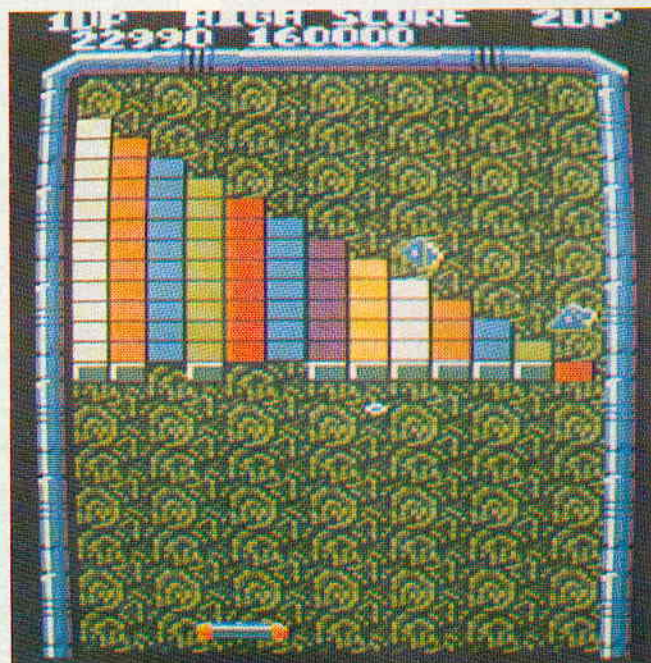
Arkanoid est un jeu de la même veine que Xérious ou Dragon's Lair : une adaptation d'un jeu de café. Il arrive souvent que l'on soit déçu par ces initiatives. Mais, dans ce cas, c'est une réussite. Le graphisme est proche de l'original, la musique est entraînante et l'action captivante. Il est difficile de lâcher une partie engagée. Voici le scénario : votre vaisseau Amiral l'Arkanoid a été détruit. Vous êtes le commandant du Vaus, une petite navette échappée de l'explosion de l'Arkanoid. Votre mission : parcourir les 32 niveaux de l'espace où vous êtes enfermé et parvenir au "changeur de dimension" qui permettra un retour dans le temps. Ainsi l'Arkanoid pourra être reconstitué.

A première vue, on pourrait croire qu'il s'agit d'un jeu d'arcade classique avec petits faisceaux laser dans tous les coins. Pas du tout, cela ressemble plutôt à une version améliorée du célèbre "casse-briques" ; mais avec des variantes qui en

font tout le charme : les briques qui vous font face sont de 3 types : certaines sont indestructibles, d'autres nécessitent 2 contacts pour disparaître, les dernières enfin, peuvent contenir des capsules. Ces capsules sont un élément important du jeu : selon la lettre inscrite sur le métal, elles possèdent des fonctions différentes. La lettre "S" ralentit le mouvement de la balle. "D" provoque la division de la balle en trois. "L" transforme le Vaus en navire armé : les lasers vous permettront de détruire les briques. "E" agrandit le vaisseau. "P" donne une vie supplémentaire. "B" permet de passer au niveau supérieur.

Si l'on ajoute les bestioles bizarres qui se promènent sur l'écran et qui détournent parfois la balle en explosant, le tableau est complet.

De l'action, encore de l'action, toujours de l'action, telle pourrait être la devise d'Arkanoid. Il s'agit d'un jeu réellement passionnant et que tout Amstradiste digne de ce nom doit absolument posséder.



DESPOTIK DESIGN

ERE INFORMATIQUE

Arcade/Aventure



“Nous interrompons un instant nos programmes pour vous faire part d’une nouvelle grave : le laboratoire de génétique constructive installé dans les sous-sols de la gare de Perpignan vient d’être mis sous le contrôle de dangereux terroristes. Rappelons à nos téléspectateurs que ce centre avait pour mission de fabriquer les cellules humaines entrant dans la composition des néo-humains que nous connaissons bien maintenant. Les pirates auraient détourné les vaillants robots de leur mission et les cellules qui sortiraient du laboratoire auraient dépassé la date limite de consommation et rendraient les néo-humains, particulièrement agressifs. Et maintenant, les résultats du techno-loto”. Allons bon, ces maudites machines se sont encore laissées prendre au piège vous dites-vous. Cette réflexion amère entraîne une inéluctable conséquence : vous êtes le seul à pouvoir réparer les dégâts. Armé de votre meilleure auto-tamponneuse à sustentation anti-gravitationnelle et de votre thermobile à rebonds, vous vous retrouvez dans une des innombrables salles du complexe laboratoire.

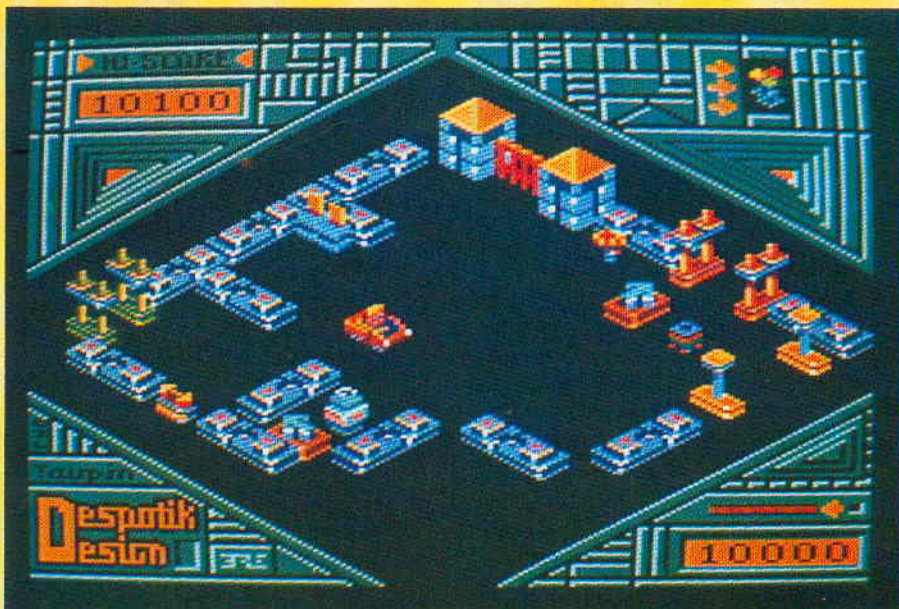
Voilà le point de départ de Despotik Design qui se présente sous une forme pseudo-3D avec des graphismes mignons



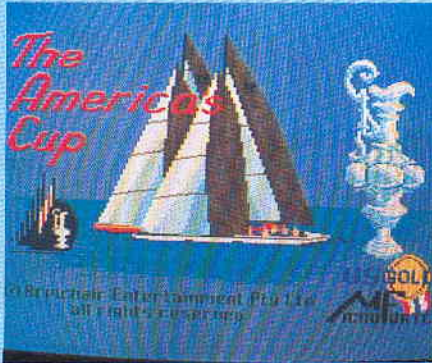
tout plein, colorés comme seul le permet le mode 0.

Dans tous les tableaux vous retrouvez des éléments constants : les portes jaunes par où sortent les Porteurs de cellules, les por-

tes rouges : les portes du mal (Vade retro, Satana !) dans lesquelles se fourvoient les Porteurs et enfin les portes vertes : les portes du paradis. Il y a également des petites flèches qui, selon leur sens, dirigent les Porteurs dans l’une ou l’autre des quatre directions. Au départ les flèches conduisent les porteurs directement sur le portail rouge. Il vous appartient de modifier l’agencement des flèches. Pour déplacer les flèches il faut d’abord déposer la clé magnétique. Attention tant que la clé ne sera pas présente dans la pièce les modules porteurs sont d’un contact mortel pour vous. Ne vous croyez pas au bout de vos peines. Tout d’abord certaines flèches ne sont pas orientées correctement il faudra utiliser l’inverseur. D’autre part, une foule d’ennemis hostiles vous guettent : le champignon, le grille-pain, la poubelle, la voiture jaune (si, si, c’est vrai), le réparateur et le garde rouge. La plupart de ces objets hétéroclites vous pompent (de l’énergie bien sûr !) ou bien vous détruisent purement et simplement. A ce propos l’animation finale mérite le détour et vous laissera sur le... Un tiers d’arcade, un tiers de réflexion, un quart de beaux graphismes. Le compte n’est pas juste mais ce sont les atouts de Despotik Design.



AMERICA'S CUP CHALLENGE



US GOLD

Simulation sportive

Le jour de la finale est enfin arrivé ! Seulement, par quels supplices avons-nous dû passer auparavant... En effet, nous avons la chance d'avoir été sélectionnés pour la course de l'America's Cup et tout le public, très intéressé, est en haleine pour enfin savoir qui, de Liberty ou d'Australia II, va finalement accéder à la victoire... Cette fameuse coupe fait naître un élan patriotique quasi-général, surtout du côté australien, car ils sentent que, cette fois, ils ont la capacité nécessaire pour détrôner les Américains... Quant à nous, nous sommes bien loin de toute cette pression, mais notre fierté réside dans le simple fait de participer (comme l'a dit, en d'autres lieux, Monsieur de Coubertin...). C'est déjà un grand exploit que de parvenir à ce stade car il y a quand même sept épreuves de sélection à subir auparavant, ce qui peut se révéler tout aussi éprouvant pour l'équipage que pour le voilier (qui nous observe du "haut" de ses 12 m JI...). A l'origine, la course de l'America's Cup faisait 24,3 miles nautiques, soit un peu plus de 55 km ; afin d'augmenter l'aspect compétitif de la course, elle a été divisée en plusieurs étapes de 3,25 miles nautiques (dur, dur...).

Avant de prendre le départ de cette fantastique épreuve, de deux choses l'une : ou vous êtes déjà rompu à la navigation (et alors, pas de problèmes...), ou vous prenez connaissance de la notice jusque dans ses moindres détails (exercice difficile car la notice est en anglais...). Vous apprendrez alors ce qu'on attend de vous dans chaque manche, la manière de naviguer et, ce qui est fondamental, vous saurez dans quelles conditions, en fonction de l'angle que votre yacht fait avec le vent, vous

SPECIAL AVENTURE MARITIME

Jusqu'à présent, nous vous avons proposé dans chacun de nos dossiers un thème permettant de présenter plusieurs logiciels de même type. Ce mois-ci, nous avons décidé de prendre pour thème un élément que nous retrouvons dans tous les jeux présentés...

Je m'explique : pour commencer, nous avons choisi LA MER (qu'on voit danser le long, le long des golfes pas très clairs...). Le fait de prendre un point commun servant de trait d'union entre les logiciels permet de présenter différents types de jeux... Cela ne veut pas dire que nous abandonnons l'ancienne formule ! Par exemple, nous ferons bientôt un spécial "Jeux de rôle". Nous attendons à la rédaction vos réactions ainsi que vos suggestions sur ce nouveau type de "dossier du mois"...



devez utiliser la grand-voile et le foc ou la grand-voile et le spi...

Les passionnés de courses maritimes seront ravis avec cette simulation. Les possibili-

tés du logiciel sont importantes et le graphisme est dans l'ensemble correct, sauf dans le cas où un bateau de la course passe sur un bateau "piquet"...

PACIFIC

ERE INFORMATIQUE
Arcade/Aventure

32000 lieues sous les mers, c'est tout de même plus alléchant que 20000. Pourtant le personnage central du logiciel d'Ere informatique n'est pas sans rappeler les héros du roman de Jules Verne. Même décor : les profondeurs de l'océan et même équipement : un scaphandre autonome. Au départ de l'aventure, vous vous tenez sur le bord de la cabine de plongée, votre pistolet à la main, hésitant à plonger dans les immensités bleues et noires. Oh, et puis



res. Entre autres des tonneaux d'explosifs, des sextants et des pompes à air. Les premiers seront utiles à votre progression future en éliminant les obstacles principalement rocheux. Les sextants laissés là par quelque capitaine abandonné, vous donne une vue en plongée (elle est très bonne !) de votre position relative dans la masse liquide. L'oxygène étant une de vos préoccupations principales et vos réserves diminuant allègrement, vous serez heureux de trouver de-ci de-là quelques pompes vous permettant de faire le plein. Attention cependant aux mines parfois placées près des pompes et qui sont prêtes à exploser à votre approche.

Il vous arrivera de croiser quelques portes, (c'est normal, ne vous inquiétez pas). Ouvrez-les, vous pourrez trouver des munitions et quelques babioles utiles.

Un jeu agréable au joystick mais qui demande la patience car la quête est longue au travers des paysages subaquatiques.

après tout vous êtes là pour vous emparer du trésor des Atlantes, allez-y ! Plus la plongée est profonde et plus le décor s'assombrit. On voit parfois des petites bestioles qui nagent ou pulsent. Horreur !, elles sont très dangereuses : au moindre contact le malheureux plongeur s'éclate en petites bulles rouges et jaunes. On comprend alors l'usage du pistolet. Il ne faut pourtant pas abuser de cette arme les munitions étant en nombre limité.

La descente continue, accompagnée de petites bulles d'oxygène du plus bel effet. Les tableaux sont, je dois le dire, superbes : des coraux multicolores, des rochers, de la mousse, des éponges (des Euspongiae officinalis, enfin je n'en suis pas sûr). Le monde du silence porte bien son nom puisque les bruitages sont réduits à leur plus simple expression des bips à chaque changement de tableaux. Signalons qu'à part les trésors engloutis on trouve aussi au fond de la mer quelques ustensiles bizar-



SAILING

ACTIVISION
Simulation sportive

Sailing n'est pas un logiciel de tout repos car, non seulement il vous faudra piloter un bateau, mais de plus il faudra le construire ! Rassurez-vous, il s'agit simplement de définir les caractéristiques générales du bâtiment.

Mais commençons par le commencement. Vous devez d'abord entrer le nom du pays que vous représenterez : 18 nationalités différentes vous sont proposées, de l'Australie au Canada en passant par la France et le Brésil. Ensuite, donnez le nom de baptême du bateau. Puis, définissez ses pro-



un tableau de bord vous donne la direction du vent, votre vitesse en nœuds, la position relative de votre bateau par rapport aux bouées et à votre adversaire. Le circuit est simple : 3 bouées à contourner par bâbord et retour au départ. A vous de manœuvrer habilement lors des remontées au vent et surtout lorsque vous devez tirer des bords. Il est possible d'amener le spinnaker pour obtenir une plus grande vitesse, mais son maniement est délicat. Il est très facile de sortir du "terrain" : vous êtes alors disqualifié.

Au premier niveau, les victoires sont assez faciles, mais ensuite vous aurez affaire à de vieux loups de mer. Alors, si vous voulez vous hausser à leur niveau, vous pourrez obtenir la fiche signalétique de leur bâtiment et copier ainsi certaines caractéristiques qui vous permettront peut-être de devenir un autre Poupon.

portions. Un schéma du voilier s'affiche. Vous pouvez redéfinir la longueur de la coque, la hauteur de la ligne de flottaison, la taille du franc-bord, le profil des ailerons sur la quille, la longueur du mât et enfin le matériau de la coque (bois, fibre de verre, aluminium). Toutes ces modifications devront se faire en respectant les conditions météorologiques qui défilent en bas de l'écran. La construction du navire représente la partie la plus importante du jeu. En effet, elle conditionne vos performances futures. Ces performances seront utiles dans la course qui vous opposera à l'ordinateur. Car il s'agit, bien sûr, de vous affronter dans des régates où le meilleur skipper et le meilleur bateau sauront tirer leur épingle du jeu.

Après la tactique, la stratégie. L'écran présente une vue extérieure sur la mer qui monte et descend (attention au mal de mer !). Une voile devant vous : c'est votre adversaire. La tache orange, c'est la première bouée. Tout à fait en bas de l'écran,



LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

MICROIDS
Aventure



De notre poste d'observation flottant, nous guettons sans relâche tous les mouvements de la mer si imperceptibles soient-ils... En effet, nous sommes chargés de signaler tout fait semblant anormal au QG de l'Observatoire.

Cela fait maintenant des jours et des jours que nos jumelles s'usent sur cette immensité calme et plate qui n'a rien à rejeter...

Quand, soudain, l'un d'entre nous crie : "Homme, à la mer !... Mais non, c'est une bouteille!" Après l'avoir récupérée à bord, nous avons l'impression de plonger dans une grande histoire fantastique car, dans la bouteille, il y a un message. Et sur le message... le dernier rapport étonnant de l'Alvin II, sous-marin explorant les fonds maritimes des Açores, avec lequel nous avons perdu tout contact depuis plus de deux mois. Ce dernier message éclaircit un peu le mystère de la Cité Perdue. Malheureusement pour l'équipage de l'Alvin II, la mission qui leur avait été confiée n'a pu être menée à bien sans dommage. Pendant trois longs mois, ils ont erré dans les basses fonds de l'Atlantique en essayant de résoudre les mystères des ruines atlantes. Inlassablement, ils sont passés d'un fond à l'autre, ont visité des dizaines de grottes sous-marines en espérant, chaque fois, trouver la fabuleuse Cité Perdue d'Atlantys. Que



dre les mystères des ruines atlantes. Inlassablement, ils sont passés d'un fond à l'autre, ont visité des dizaines de grottes sous-marines en espérant, chaque fois, trouver la fabuleuse Cité Perdue d'Atlantys. Que

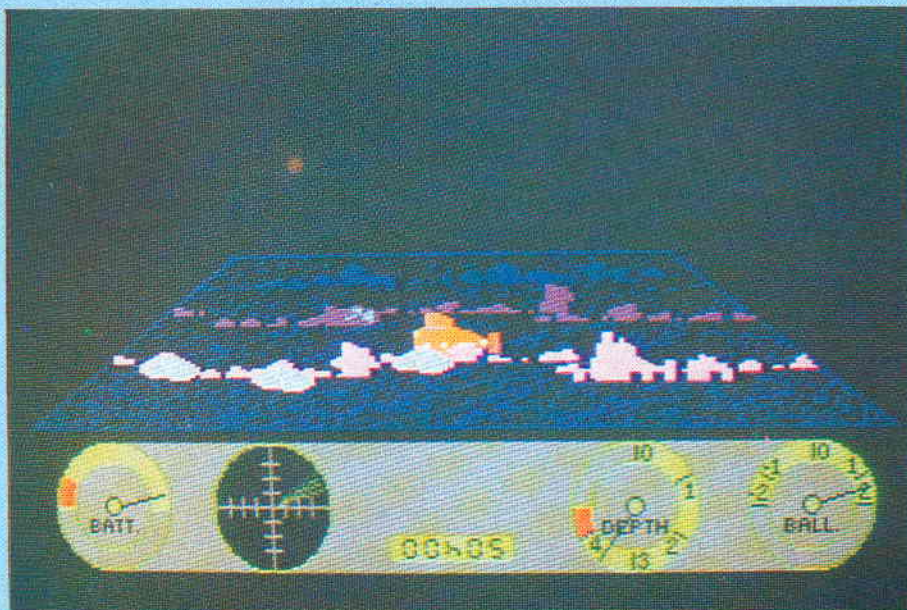
d'espoirs déçus ! Et c'est précisément le jour où ils ont enfin trouvé un de ces fameux cristaux qu'ils doivent se rendre à l'évidence du manque d'énergie d'Alvin II.

Il leur est impossible de remonter à la surface et c'est ainsi qu'ils ont dû mourir écrasés par les pressions énormes des grandes profondeurs ! Quelle triste fin...

Malgré tout, leur sacrifice va quand même servir à la postérité ; en effet, grâce à leur message, il est possible de mettre sur pied une nouvelle mission Alvin avec, cette fois, toutes les chances de réussite car, dans son dernier rapport, le commandant de l'Alvin II a donné sa dernière position : Lat. 32°39' - Long. 26°12' - Prof. 3720 m.

Tout naturellement, c'est vous, nouveau commandant du nouvel Alvin, qui avez la lourde tâche de retrouver cette cité d'Atlantys...

Avec ce logiciel, vous pénétrez dans un monde étrange que nous n'avons pas l'habitude d'explorer. Toutes les scènes se passent en 3D, avec des écrans intéressants quoique parfois un peu vides et sombres. Céderez-vous à l'attrait exercé par le mystère des fonds sous-marins ?





THE DEVIL'S CROWN

PROBE SOFTWARE
Arcade/Aventure

Il a toujours existé des légendes à propos de la mer et des marins. On raconte qu'un jour des pirates avaient réussi à dérober, sur une île lointaine, les bijoux de la couronne du diable. Sur le chemin du retour, une tempête se leva. Un démon gigantesque sortit des flots et fit sombrer le bâtiment.

Deux siècles plus tard, le navire pirate a été localisé dans une partie rarement visitée de l'océan Pacifique. En fait, c'est vous qui avez retrouvé le vaisseau et vous comptez bien récupérer les bijoux du diable. Armé d'un scooter marin, vous commencez à explorer les entrailles de la coque de bois pourrie.

Quel capharnaüm ! Des tonneaux, des chandeliers, des portraits de pirates célèbres encore accrochés aux murs. Soudain, un énorme poisson vous bondit au visage et votre réserve d'oxygène se trouve bientôt diminuée. Il va falloir réagir et vite ! Heureusement, deux bouteilles du précieux gaz sont à portée du scooter.



Quelques pièces plus loin, c'est le fantôme d'un pirate qui vous assaille à son tour. Vous vous dégagez de son emprise grâce au pistolet que vous portez et vous allez vous réfugier dans un endroit plus tranquille. Pendant que vous reprenez votre souffle, examinons les caractéristiques du programme. Vous aurez à parcourir environ 40 tableaux pour retrouver les bijoux et exactement autant pour les remettre à leur place sur la couronne. En effet, malgré votre avidité initiale, vous vous êtes aperçu que le seul moyen de calmer le diable et les esprits qui hantent le bateau était de rendre à César ce qui appartient à César.

Les différents tableaux sont plutôt bien

dessinés, mais le tout fait un peu fouillis. Comme si tous les pièges qui vous guettent ne vous suffisaient pas, il vous faudra d'abord passer par une épreuve initiatrice afin de jauger vos capacités. Vous aurez donc à errer dans les pièces du bateau à la recherche des objets que l'on vous aura indiqués. Certaines pièces sont totalement obscures : il faudra vous cogner de nombreuses fois contre des obstacles invisibles pour pouvoir trouver une porte de sortie.

En résumé, Devil's Crown est un jeu rapide où l'utilisation du joystick est fortement recommandée. C'est une version aquatique du célèbre logiciel d'arcade/aventure : Sorcery.

SILENT SERVICE

US GOLD
Simulation



13 janvier 1943 : rapport du commandant H. Cassidy. En ce début de journée, le SEARAVEN se trouve très exactement aux coordonnées suivantes : Latitude 9-12 N, longitude 130-38 E, RAS...

Cela fait maintenant un an que les combats sous-marins ont commencé dans le Pacifique. Il faut bien reconnaître que nos débuts n'ont pas été très brillants. Toutes les conditions nous étaient défavorables : nous n'avions pas de matériel performant, d'une part, et nos équipages n'avaient pas l'expérience nécessaire, d'autre part. Malgré tout, en ce début d'année 1943, les cours du succès et de la puissance commencent à tourner en notre faveur ; nous pouvons désormais passer à l'offensive et les Japonais commencent à ressentir le manque de ressources intérieures. C'est pourquoi nous devons surveiller étroitement les routes des convois japonais, afin de les découvrir, les attaquer et couler ainsi un nombre et un tonnage maximum d'ennemis.

Soudain, le radar nous indique qu'un convoi japonais se dirige vers le nord, quelque part entre les Philippines et la base navale de Tnik Lagoon. La position de l'USS Searaven est défavorable car nous nous trouvons derrière le convoi. Nous allons donc effectuer une manœuvre "tête



à queue". Bien sûr, nous pourrions faire une attaque en surface par derrière, mais le convoi est escorté par un destroyer et un sous-marin en surface est incapable de lui tenir tête pendant la journée...

Nous commençons donc par nous écarter

du convoi en plongée jusqu'à ce que nous ne soyons plus dans son champ visuel. Ensuite, nous parcourons environ 9 km (merci la modification de l'échelle des temps pour accélérer la simulation car la manœuvre prend du temps !...). Ceci étant fait, nous remontons en surface et marchons à la vitesse maximale pour nous retrouver en avant du convoi. Et alors ? Il n'y a plus qu'à attendre en plongeant jusqu'à la profondeur périscopique et, lorsqu'ils seront à une distance raisonnable, en avant les torpilles à vapeur...

Tout ceci ne retrace que l'un des nombreux scénarios qui sont accessibles avec ce logiciel. Bien entendu, le fait de rechercher le maximum de réalisme dans une telle simulation amène une certaine complexité et une grande diversité dans l'utilisation du jeu. Aussi, il est fortement recommandé de commencer par "s'imprégner" de la notice et, pourquoi pas, lire l'un des nombreux ouvrages relatant la lutte sous-marine pendant la seconde guerre mondiale.

Cette simulation est tout simplement fantastique, avec de nombreux écrans, un bon graphisme et de grandes possibilités... Qui sait, ce logiciel pourrait peut-être constituer une révision des affrontements américano-japonais dans le Pacifique !...



INTO THE EAGLE'S NEST

PANDORA
Arcade

Il est 22 h 30 et l'atmosphère de la réunion extraordinaire qui se déroule au Q.G. est de plus en plus houleuse... Il faut bien dire que la mission très spéciale qui se prépare requiert les services d'un agent très spécial ! Personne n'est en désaccord sur ce point ; par contre quand il s'agit de savoir qui va être "l'heureux élu", c'est la cacophonie la plus totale...



Il est 23 h lorsque le commandant forme sur le cadran du téléphone un seul et unique numéro... qui est le vôtre, bien sûr, puisque "you are the best in the world !...".

Heureusement que vous êtes le meilleur car tous les plus sales boulots, toutes les missions les plus délicates, enfin toutes les missions que personne ne veut se risquer à accomplir sont pour vous... Cette fois encore vous allez être servi ! Voici ce que vous devez réussir à faire : vous infiltrer tout bonnement dans le nid de l'aigle qui n'est autre que le Q.G. d'un important poste de commandement ennemi. Une fois sur place, il faut tout d'abord survivre car,



comme tout point stratégique digne de ce nom, il y a une fourmière de gardes !... Lorsque vous vous retrouvez en position de force, tout en restant sur vos gardes, vous vous concentrez alors sur trois objectifs précis : venir en aide à 3 saboteurs qui se trouvent coincés dans l'antre du château, détruire ce dernier après avoir pris le maximum de pièces de la collection privée du commandant.

Avec ce logiciel, vous dominez la situation en permanence puisque tous les plans sont vus du dessus... La réalisation graphique est soignée, les couleurs agréables avec une animation relativement rapide... Bref, un bon moment récréatif.

BALLBREAKER

CRL
Arcade

Aujourd'hui, nous sommes mardi et mon emploi du temps indique 14 h : cours de maths... Je vois d'ici le programme ! Géométrie avec cercles, disques, cylindres... A tous les coups, le prof va encore nous demander : "Quel est le volume d'une sphère ?". Vous parlez d'une question terre à terre !... Alors qu'il y aurait tant de choses à dire sur une sphère : elle peut être tout à la fois douce ou violente, trans-

parente, sombre ou colorée. Elle peut-être fragile comme la bulle de savon, malléable comme la balle en mousse ou bien encore solide et lourde comme la boule de bowling...

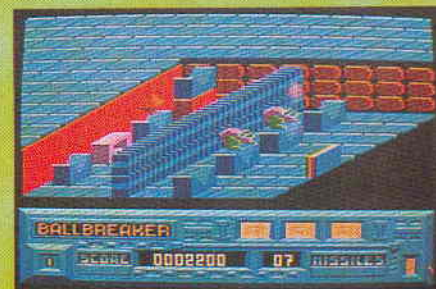
Avouez que nous nous retrouvons quand même bien loin du $\frac{4}{3} \pi R^3$ et que vous n'avez certainement pas cette théorie à l'esprit lorsque vous pénétrez dans l'arène du Ballbreaker. Et pourtant !... Ne serait-il pas nécessaire de connaître le principe des chocs mous ou des chocs durs, l'influence de l'impact sur la boule, suivant son angle, pour déterminer à coup sûr la trajectoire et la vitesse qu'elle va adopter ?...

Allons bon, pensez-vous... Il n'y a même plus moyen de jouer tranquillement, juste pour se détendre !... Enfin, se détendre, façon de parler, car vous vous retrouvez face à une balle meurtrière qu'il faut absolument empêcher d'aller se perdre dans le fin fond de l'abîme... Une seule mission : anéantir le mur qui se dresse devant elle,



Pierre par pierre !

Ce jeu diabolique met en avant deux qualités absolument nécessaires : réflexe et vue d'ensemble. La rapidité d'action est étonnante, le graphisme est réussi et très coloré ; quant aux différents tableaux, ils font apparaître, au fur et à mesure de la progression, des créatures étranges, mobiles et dangereuses... Comme si ce n'était pas déjà assez difficile !





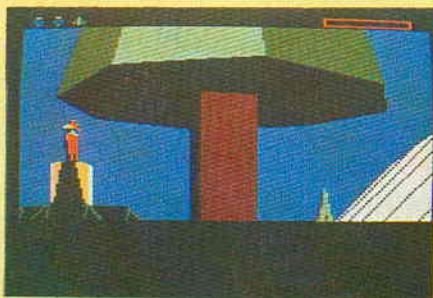
THE SENTINEL

FIREBIRD
Réflexion

Bizarre, bizarre, vous avez dit bizarre ? The Sentinel mérite tout à fait ce qualificatif. Le jeu se déroule sur une surface accidentée. Au sommet d'un monticule, se dresse la Sentinelle, une entité de formes géométriques. Elle est toute-puissante et règne déjà sur 10000 mondes ! Votre mission consistera à devenir Sentinelle à la place de la Sentinelle.

Pour cela, pas d'armes sophistiquées, de rayons mortels ou de missiles ravageurs. Il y a seulement des absorptions ou des transferts d'énergie.

Sur ces mondes étranges, il existe trois sortes de sources d'énergie : les arbres, les blocs de pierre et les robots. Au départ, vous vous trouvez dans un robot, sur une case verte ou grise. L'ensemble de ces cases forme un gigantesque damier en 3 dimensions avec des collines, des crevasses ; grâce au clavier (touches "S" et "D" pour droite et gauche, "L" et ";" pour haut et bas), vous pouvez observer le paysage autour de vous. En frappant la touche ESPACE, un viseur apparaîtra au centre de l'écran. Ce viseur est dirigé par les



mêmes touches que précédemment. Il sert à viser une des cases du damier pour, soit absorber, soit transférer de l'énergie. Imaginons que se trouve un arbre sur la case visée : la touche absorption va faire disparaître le végétal et va vous donner une unité d'énergie supplémentaire. Vous auriez pu faire la même chose avec un bloc de pierre (2 unités) ou un robot (3 unités). De la même manière, vous pouvez créer des objets. Chaque création ôte bien sûr autant d'unités que nécessaire. Comme je l'ai précisé au départ, vous vous trouvez dans un robot, mais celui-ci est immobile. Pour vos déplacements, il faudra viser une case, créer un robot et vous transférer de l'un dans l'autre. Une fois dans le nou-

veau, vous n'aurez plus qu'à absorber l'ancien pour récupérer 3 unités d'énergie. Seulement deux obstacles s'opposent à votre progression : vous ne pouvez atteindre que les carreaux visibles (pour accéder aux différents niveaux, il faudra grimper sur des blocs de pierre) et, de plus, la Sentinelle tourne sur elle-même à la recherche d'un carreau portant plus d'une unité d'énergie. Si elle en trouve un, elle réduira l'énergie de cette case à une unité. Si vous êtes sur la case concernée, vous avez 5 secondes pour vous échapper. Sinon vous serez détruit.

Le but final est de se hisser sur un monticule plus haut que celui de la Sentinelle et d'absorber cette dernière. Lorsque cela sera fait, il ne restera qu'à vous transporter jusqu'au prochain tableau.

Dans les tableaux supérieurs, il est à noter l'apparition de "Sentry", sorte de petites sentinelles qui multiplient le danger.

Il y a en haut de l'écran un indicateur. Si celui-ci est rempli de points, cela signifie que la Sentinelle vous a détecté et va commencer la réduction énergétique. Si le détecteur est à moitié rempli, la Sentinelle vous a vu, mais ne peut vous détruire, elle va donc créer près de vous un "Meonie". Celui-ci est chargé, dès qu'il vous détecte, de vous expédier dans l'espace, c'est-à-dire

de vous envoyer sur une autre partie du damier. Cela vous coûte 3 points à chaque fois. Notez bien que vous pouvez, de votre propre chef, grâce à la touche "H", vous propulser ailleurs, avec les mêmes limitations énergétiques que dans le cas précédent.

Les règles peuvent sembler compliquées (il est vrai que la notice n'éclaircit pas les choses), mais en fait on découvre que les processus sont assez simples. Rapidement, le jeu devient passionnant, d'autant que les graphismes (en 3D pleine) ajoutent au plaisir stratégique. The Sentinel est un jeu très original, très bien fait. Pour tous ceux que l'arcade agace et qui préfèrent se creuser un peu la cervelle.

PLAN DU PALAIS DE LA SORCIÈRE DANS CAULDRON II

RÉALISÉ PAR
HENRY MUNNEY

LEGENDE :

Objets Magiques :

- C : CISEAU
- ^ : COURONNE
- B : BOUCLIER
- H : HACHE
- V : VERRE

DIVERS :

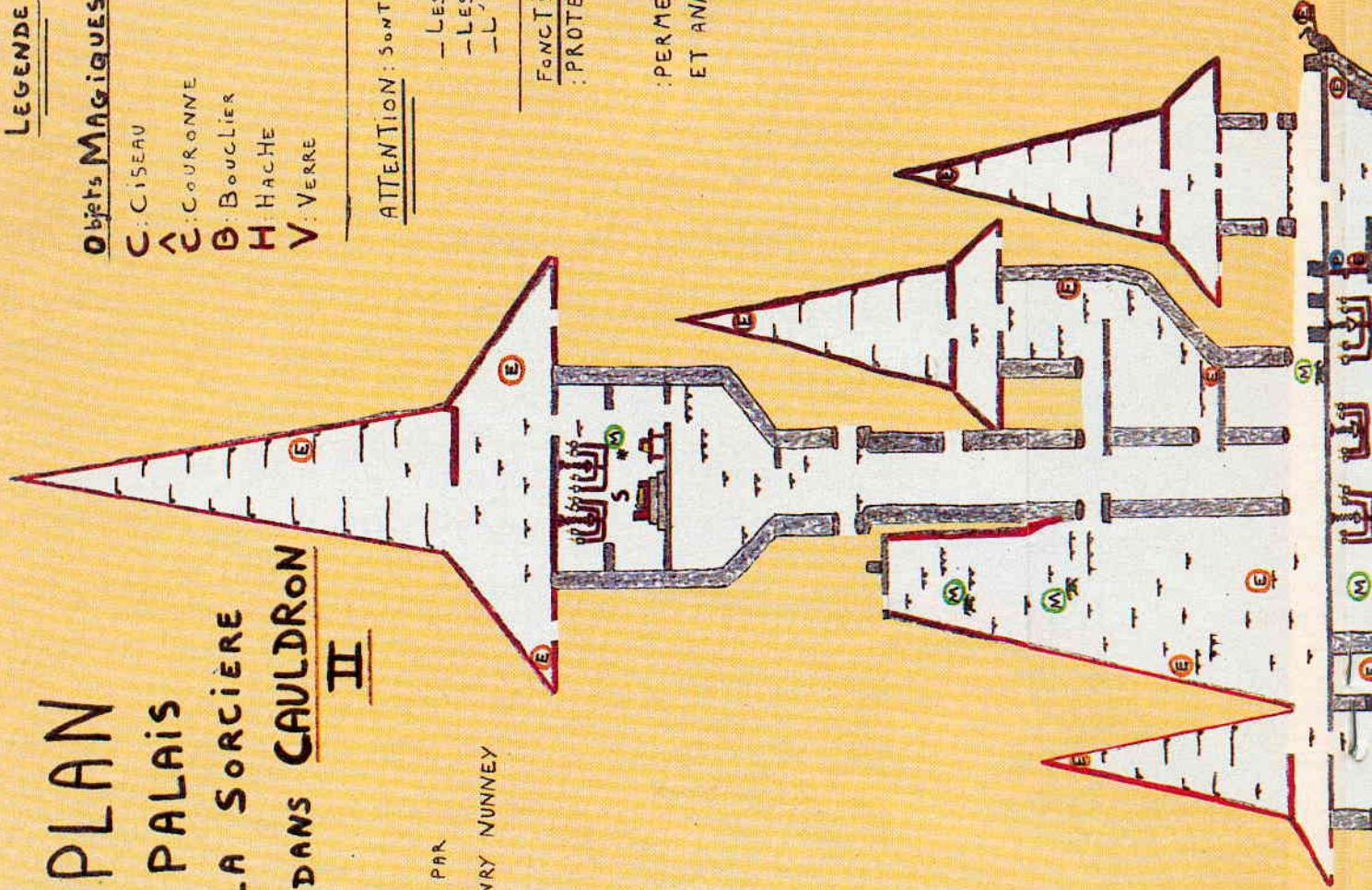
- CH : CHAUDRON
- S : CHAMBRE
- DE LA SORCIÈRE
- E : ENERGIE
- P : PORTES
- M : MONSTRES
- MORTELS
- (SPECTRES, ARAIGNIER
- GÉANTES, ...)

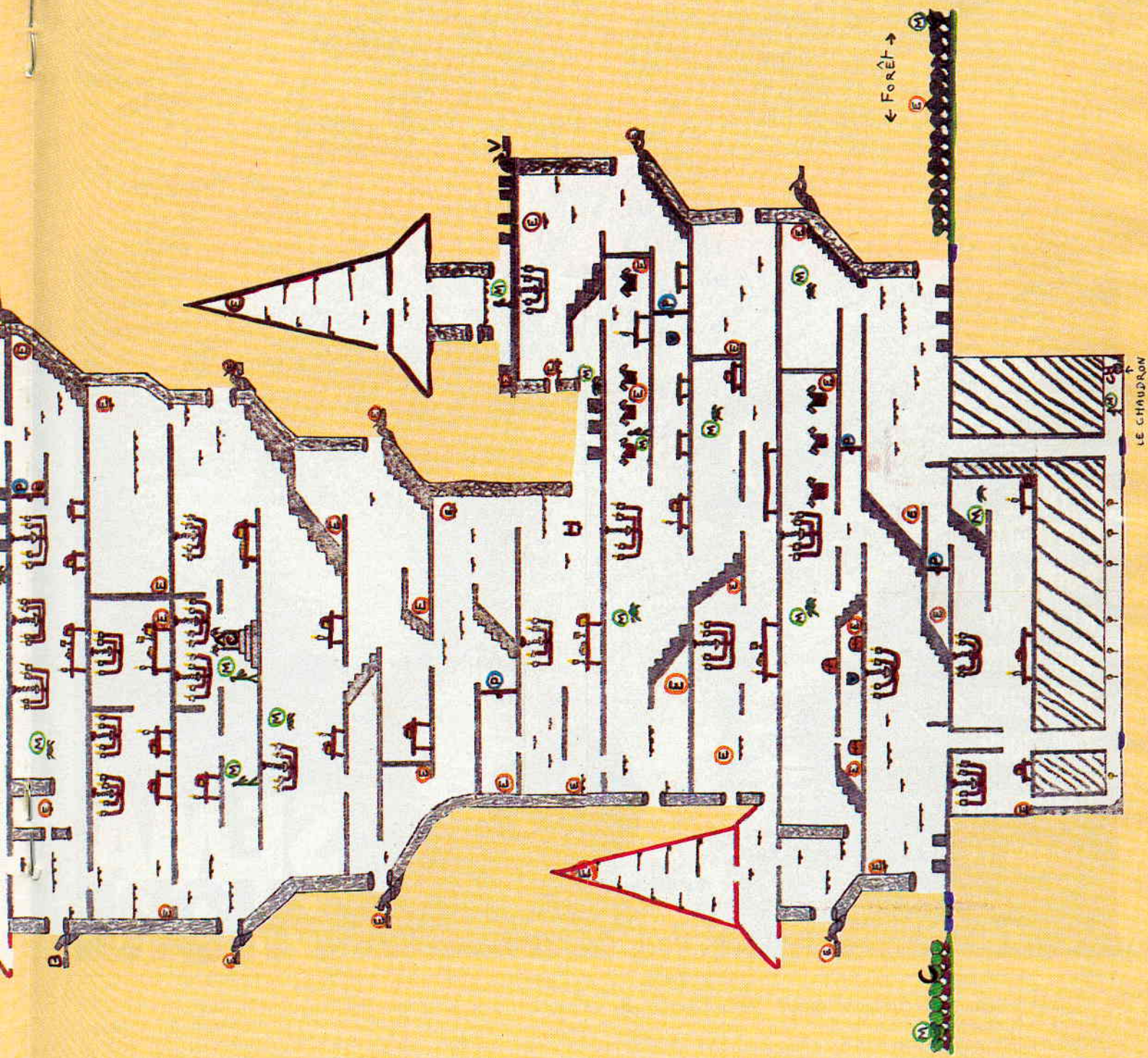
ATTENTION : SONT MORTELLES :

- LES TÊTES DE GARGOUILLES.
- LES FLAMMES DES CANDELABRES.
- L'EAU.

FONCTIONS : DU BOUCLIER
DU VERRE

: PERMET L'OUVERTURE DES PORTES
ET ANNULE LES FONCTIONS DES
MAINS JAUNES.





← Forêt →

LE CHAUDRON

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Sous prétexte de vous familiariser avec le BASIC, voilà déjà six mois que je vous abreuve de petits programmes complètement délirants : chez AMSTAR on a aussi le sens de l'humour et on m'a donné la permission de me "défouler". Stop !! Pour une fois je vais parler de choses plus sérieuses. (Qui a dit « moins débiles » ??). On va apprendre à se servir des fonctions BASIC relatives à l'arithmétique. Certains vont se réjouir d'autres vont m'imaginer en gris pâle, barbe, lunettes et bosse dans le dos. Non, je ne suis pas un « matheux », mais j'aime me servir des maths quand elles résolvent simplement mes petits problèmes. Et vous ? Surtout qu'avec le BASIC des AMSTRAD c'est cent fois plus facile qu'avec une calculatrice !

A QUELS NIVEAUX ?

Facile de dire que notre mensuel AMSTAR est une revue « pour jeunes » : j'en connais qui sont en CM1, d'autres en terminale C, et tous se le font "piquer" par le grand frère, le père (et par un grand-père que je connais). Alors je vais essayer de contenter tout le monde, c'est-à-dire que je vais décoller en rase-mottes et prendre *lentement* de l'altitude. Dès que vous vous sentirez mal, actionnez le siège éjectable et redescendez en parachute vers l'article suivant. Qui pourrait vous en vouloir ?

DEUX SORTES DE NOMBRES

Si vous ne précisez rien à l'ordinateur, tous

les nombres que vous utiliserez seront considérés comme REELS, c'est-à-dire qu'ils pourront être très grands, très petits, décimaux ou non. C'est « passe-partout » mais encombrant en mémoire et ça ralentit les calculs. Très souvent on peut se contenter de nombres ENTIERS, il s'agit des nombres NON DECIMAUX et compris entre - 32 767 et 32 767. Deux avantages : ils n'occupent que deux octets au lieu de cinq (soit 60 % d'économie dans la mémoire !). Ensuite, les calculs et les boucles FOR NEXT vont environ deux fois plus vite qu'avec les REELS !

Si vous dites :

AGE = 18 (réel) l'ordinateur comprend 18.000000, ridicule, et cela coûte 5 octets. En revanche, avec AGE % = 18 (entier) l'ordinateur comprend 18 et n'y consacre que deux octets. Donc, tout nom de variable terminé par le signe % veut dire nombre "entier".

Autre manière de faire. En début de programme on écrit :

```
30 DEFINT I-N,X,Z
```

Cela veut dire que toutes les variables numériques dont le nom *commence* par une lettre comprise entre I et N (I, J, K, L, M, N) ou X ou Z, seront des nombres entiers. On explique un peu :

"Entier" en anglais se dit INTEGER et c'est une convention, une habitude, d'écrire DEFINT I-N, parce que I et N sont les premières lettres de INTEGER... C'est pour cela que les lettres I à N se rencontrent souvent dans les comptages : FOR I = 1 TO 10... K = K + 1... etc. Quant à DEFINT, c'est la contraction anglaise de DEFINE INTEGER (= définit les entiers).

PARENTHESSES ET PRIORITES

Les "opérateurs" + et - sont moins "nobles" que * et /. Ces deux derniers sont donc "prioritaires". Exemples : PRINT 6+8/2 : l'ordinateur exécute d'abord la division, $8/2 = 4$, puis il continue par l'addition $6+4 = 10$. On obtiendrait la même chose par PRINT 8/2 + 6. Plus prioritaire que * et / c'est la parenthèse ; ainsi avec PRINT (6+8)/2 l'ordinateur calcule *d'abord le contenu entre parenthèses*, soit ici $6+8 = 14$, puis $14/2 = 7$.

Le grand conseil : si vous n'êtes pas sûr des priorités mettez des parenthèses, même si elles ne servent à rien comme par exemple PRINT 6 + (8/2). Peu d'inconvénients ; en revanche vous êtes sûr de vous et le listing est plus compréhensible.

Nota : le signe « flèche en haut » (sous le signe livre) signifie "puissance", "exposant". Ainsi $5^{12} = 25$. Ce signe est d'une priorité supérieure à * ou / mais inférieure à la parenthèse.

Pour des calculs compliqués on peut « imbriquer » des parenthèses, c'est-à-dire dans d'autres parenthèses. En arithmétique (ou algèbre) scolaire, on fait écrire des crochets en deuxième niveau, puis des accolades en troisième niveau d'imbrication. C'est plus lisible. Crochets et accolades n'ont aucun sens en BASIC, c'est défendu, on ne connaît que la parenthèse ; d'où des imbrications assez confuses à relire ! Le bon truc : comptez soigneusement les parenthèses "ouvertes", puis les

puis les parenthèses "fermées" : elles doivent être exactement en même quantité ; sinon plantage (le BASIC les compte lui !).

PUISSANCES ET RACINES

Nous avons déjà vu l'opérateur "puissance", à savoir la "flèche en haut". Quel est le volume d'un cube de 14,7 cm d'arête ?

PRINT 14.713 donne 3176.523 cm³
Surface d'un cercle de 12 cm de diamètre ?
PRINT PI*12/2/4 soit 113.097336 cm²
L'AMSTRAD connaît le nombre PI avec treize décimales, même si PRINT PI n'en présente que huit...

Pour les racines carrées c'est SQR, exemple PRINT SQR(81).

Vous pensez que votre calculatrice made in Hong-Kong en fait autant. Ah oui ? Et les racines cubiques ? Très simple. On demande puissance de (1/3)

PRINT 100 1(1/3), soit 4.64158884
Si vous oubliez les parenthèses l'ordinateur ferait 100 puissance 1 = 100, puis divisé par 3 = 33.3333... parce que le signe puissance est plus prioritaire que la division (rappel).

INT ET ROUND

INT prend la partie entière la plus petite d'un nombre décimal.

PRINT INT(14.98) donne 14
PRINT INT(-14.27) donne -15

Et oui ! c'est le piège, car -15 est un entier plus petit que -14. Rappelez-vous en.

ROUND est une spécialité du BASIC AMSTRAD, pensez à l'utiliser, elle est formidable : elle arrondit un nombre avec le nombre de décimales désiré.

PRINT ROUND(34.13678,2) donne 34.14
PRINT ROUND(34.13456,2) donne 34.13
PRINT ROUND(34.134) donne 34
PRINT ROUND(-14.27) donne -14
et non -15 comme avec INT...

Essayez ROUND(PI,4)

Pour afficher le résultat d'une division pensez toujours à la traiter par ROUND ; ainsi pour une consommation d'essence exprimée en litres aux 100 km :

PRINT ROUND(100*L/KM,1)
avouez que ce serait grotesque de donner huit décimales ! Une suffit.

MOD ET FIX

MOD est l'abréviation de "modulo". Le modulo c'est le "reste" quand on fait une division à la main, donc sans calculer les décimales. Je m'explique :

100 divisé par 60. Cela fait 1 avec un reste (modulo) de 40. OK ? Essayons :

PRINT 100 MOD 60, on obtient 40.

En revanche FIX nous donne la partie entière de la division :

PRINT FIX(100/60) donne 1.

J'ai choisi l'exemple de la division par 60 pour vous montrer une application utile : décomposer un nombre de secondes en heures, minutes et secondes. Ici 100 secondes se traduit par 1 minute et 40 secondes (par FIX et MOD).

Le mini programme du listing 1 calcule un nombre de secondes en jours, heures, minutes et secondes .

Vous verrez ainsi qu'un million de secondes se décompose en 11 jours 13 heures 46 minutes et 40 secondes.

LES NOMBRES TRES GRANDS OU TRES PETITS

Il arrive que l'on ait à manier de très grands nombres (millions, milliards), non pas pour calculer nos petites économies mais parce que l'on a affaire à des unités très spéciales. Le cas typique est l'électronique où il est banal de multiplier des centaines de milliers d'OHMS (unité de résistance) par des milliardièmes de FARAD (unité de condensateur). Quelle corvée s'il fallait aligner tous ces zéros, et sans se tromper ! Heureusement il y a la notation dite "scientifique" qui simplifie tout. C'est la fameuse lettre E. Exemples :

4E3 = 4000 soit 4 et trois zéros

4.512E3 = 4512 soit 3 décalages à droite du point. Le chiffre suivant E indique de combien de « crans » il faut décaler le point décimal. Quatre millions s'écrit 4E6, cinq milliards s'écrit 5E9, sept milliards et demi c'est 7.5E9. OK ? Rappelez-vous : E3 = milliers, E6 = millions, E9 = milliards.

Voyons maintenant les très petits nombres ; un millionième c'est 1E-6, trois milliardièmes 3E-9. Pratique non ? Exemple, multiplions 2.7 millions par 6.8 milliardièmes.

PRINT 2.7E6*6.8E-9

résultat 0.01836

L'AMSTRAD convertit automatiquement en notation scientifique tout nombre plus grand qu'un milliard. S'il répond 1.23 E + 10 c'est 12.3 E9, et 1.23 E + 11 = 123 E + 9 (123 milliards). Si on diminue le nombre qui suit E il faut d'autant décaler le point décimal vers la droite.

Dans les livres de physique la notation scientifique s'appelle « en puissances de dix ». Pour transcrire en BASIC remplacez le « 10 » par E. Exemple 2,56 10⁴ devient 2.56 E4 en BASIC.

FONCTIONS DIVERSES

Supposons que vous vous intéressez à la différence de deux nombres variables A et B. Selon que l'un est plus grand que l'autre cette différence A-B sera positive ou négative et cela vous gêne ; vous voulez une différence « absolue » (positive). Très simple : D = ABS(A-B)

Mais d'un autre côté vous aimeriez aussi savoir lequel est le plus grand, donc le « signe » (+ ou -) de (A-B)

G = SNG(A-B)

Si A-B est négatif G = -1 ; si A-B est positif G = +1 ; si A-B = 0, G = 0.

Deux autres fonctions spectaculaires sont MAX et MIN. Elles permettent de dénon-

cer le plus grand ou le plus petit d'une série de nombres. Supposons que l'on ait six notes A,B,C,D,E et F. Quelle est la plus forte ?

PRINT MAX(A,B,C,D,E,F)
tandis que PRINT MIN(A,B,C,D,E,F) donnera la plus minable. Mais attention ! On ne saura pas à quelle variable A à F elle correspond... MAX et MIN renvoient seulement le nombre "record".

LA FONCTION DEF FN

Super puissante ! Le temps d'un programme on va se créer une fonction BASIC "maison" qui nous simplifiera le listing.

Imaginons que vous ayez très souvent à calculer le poids de tiges (ou fils) de fer dont vous connaissez le diamètre et la longueur. Et ce en plusieurs endroits de votre programme. Ce serait merveilleux s'il y avait une fonction BASIC du genre TIGE (diamètre, longueur) qui donnerait directement le poids en grammes ! Hé bien, faisons-la... (listing 2).

Notre nouvelle fonction doit être précédée de FN ("FUNCTION") pour prévenir le BASIC que c'est une fonction "maison". Son nom réel sera donc FN TIGE (D,L). Tout d'abord, ligne 30, il faut la définir : c'est DEF ("DEFINE"), notre nom de fonction suivi de égal et de sa formule de calcul. (Elle peut être bien plus complexe !).

Cette formule est mémorisée, on aura plus jamais à la réécrire.

La simplicité de la ligne 70 se passe de commentaires.

Quelques remarques : dans l'étape DEF de la ligne 30 on met entre parenthèses les deux PARAMETRES (diamètre et longueur) dont on aura besoin pour le calcul. Nous avons en ligne 70 changé le nom de ces variables pour montrer que cela n'a pas d'importance. En revanche il est obliga-

LISTING 1

```

10 ' HORLOGE - secondes --> jour,h,mn,s
20 CLS
30 SPJ=60*60*24 : ' Secondes Par Jour
40 INPUT "NOMBRE DE SECONDES : ",S
50 J=FIX(S/SPJ)
60 S=S-J*SPJ
70 H=FIX(S/3600): ' 1 H=60*60=3600 s
80 S=S-H*3600
90 M=FIX(S/60)
100 S=S MOD 60
110 PRINT
120 PRINT J;" jours";H;" h";M;" mn";S;" s"
130 PRINT:GOTO 40●

```

LISTING 2

```

10 ' TIGE - Poids d'une tige de fer calc
ule par DEF FN
20 ' poids=volume du cylindre x densite
du fer (7.8)
30 DEF FN TIGE(D,L)=PI*D^2/4*L*7.8
40 CLS:PRINT "Poids d'une tige de FER":P
RINT
50 INPUT "DIAMETRE cm : ",DM
60 INPUT "LONGUEUR cm : ",LG
70 PRINT "POIDS g :";FN TIGE(DM,LG)
80 PRINT:GOTO 50●

```

LISTING 3

```

10 ' CERCLES rapides
20 CLS
30 INPUT "Position X du centre (0 a 640)
",X
40 INPUT "Position Y du centre (0 a 400)
",Y
50 INPUT "RAYON : ",R
60 CLS:GOSUB 54000
70 CALL &BB06: ' attente d'une touche
80 RUN
54000 ' TRACE DE CERCLE
54010 DEG:PLOT X+R,Y,1
54020 FOR A%=0 TO 360 STEP 10
54030 DRAW R*COS(A%)+X,R*SIN(A%)+Y:NEXT
54040 RETURN●

```

toire de respecter l'ordre dans les parenthèses ; c'est-à-dire d'abord le diamètre ensuite la longueur.

Arrêtez le programme par ESC, puis tapez PRINT FN TIGE(0.5,35).

Vous voyez que votre fonction est toujours active. Dans un DEF FN on peut utiliser des FN précédemment définis ! Exemple FN TIGE donnait le poids de la tige de fer, définissons FN ALU qui sera le poids de la même tige mais en aluminium. On la

calcule par FN TIGE multiplié pas le rapport des densités (2.7/7.8). Ajoutez la ligne 35.

```
35 DEF FN ALU(D,L) = FN TIGE(D,L)
*2.7/7.8
```

puis la ligne 75

```
75 PRINT "poids en ALU:", FN
ALU(DM,LG)
```

Un RUN vous prouve que ça marche impeccable. On peut donc créer des nouvelles fonctions super puissantes et très

"personnelles", c'est-à-dire adaptées à votre problème. On peut ainsi aller "très loin"...

La pratique des FN rend le listing beaucoup plus clair (à relire) que par des GOSUB vers des petits sous-programmes de calculs.

LES FONCTIONS SUPERIEURES

J'entends par là la trigonométrie et les logarithmes (y-en a qui cherchent le siège éjectable !...). En trigonométrie (fonctions d'angles) on dispose de SIN, COS, TAN et ATN. ATN est "arc-tangente" c'est-à-dire "tangente en sens inverse". Il manque arc-sinus et arc-cosinus, mais en revanche les angles peuvent être exprimés en radians ou en degrés ; il suffit d'annoncer au départ RAD ou DEG (par défaut c'est RAD). C'est un des très rares BASIC où l'on peut entrer les angles en degrés. *Nota.* Pour en savoir plus sur l'usage de ces fonctions, voir du même auteur un article dans la revue « CPC » n° 15 page 12, ou l'ouvrage « Mieux programmer sur AMSTRAD », pages 56 à 60.

A titre d'exemple voici un très court programme (listing 3) qui permet de tracer des cercles très rapidement, et pas en pointillés... Car il trace le cercle en 36 cordes de 10 degrés.

Enfin pour les matheux signalons qu'ils disposent de LOG (népériens, naturels), de LOG10 (décimaux, à base 10) et de EXP (contraire de LOG).

Sur les calculatrices dites scientifiques les opérations à base de trigonométrie ou d'exponentielles sont très lentes (plusieurs secondes) ; ici elles paraissent aussi rapides qu'une simple addition.

CONCLUSION

Le BASIC de l'AMSTRAD CPC est le plus riche que je connaisse en fonctions mathématiques (il y en a encore bien d'autres dont je vous ai fait grâce) ; il est bien plus puissant que celui des IBM PC. On peut le placer en deuxième place derrière le langage FORTRAN.

Mon but a surtout été de vous faire prendre conscience que vous avez sous vos doigts une bête qui ne demande qu'à résoudre simplement, et en quelques centièmes de secondes, vos problèmes les plus fous.

Faire des maths face à une feuille blanche ou à un tableau noir n'a rien d'enthousiasmant (sauf pour certains...) ; sur un ordinateur c'est autre chose ! Pourquoi ? Parce qu'il ne nous reste à faire que la partie « noble » (la pensée), tandis que c'est l'ordinateur qui se charge du « sale boulot » (les calculs). C'est ainsi que ce qui était un gros travail se transforme en jeu intellectuel. Nuance !

SPELLBOUND

MASTERTRONIC
Arcade/Aventure

Que vous arrive t-il ?... Et comment se fait-il que vous deveniez tout bleu ? Est-ce votre imagination qui vous joue des tours ou bien êtes-vous soudainement naturalisé "Schtroumpf à part entière" ? Je crois qu'aucune de ces deux propositions n'est à retenir car, en effet, ce n'est pas sérieux... Autant que vous sachiez la vérité, tout simplement : vous êtes tout bonnement "victime" d'un appel à travers



le temps et vous êtes devenu ainsi le Chevalier Magique.

Dès lors, une mission vous est assignée et vous ne serez libéré de votre sortilège que lorsque vous serez parvenu à vos fins. Pour y arriver, vous devez porter secours à votre Maître Gimbal ainsi qu'à sept autres personnes qui ont été entraînées dans l'aventure...

Et c'est ainsi que vous vous retrouvez propulsé dans le château mystique de Karn, avec une armure toute bleue et rien que sept étages à explorer (un vrai travail de Titan pour un petit Schtroumpf !...). Il va

falloir retrouver tous vos compagnons et de plus accéder à leurs désirs comme, par exemple, donner un marteau à Thor (et non à tort)... Mais ce n'est pas tout car il faut également vous surveiller car avouez qu'il serait quand même fort dommage que vous périessiez épuisé !...

Ce jeu qui a pratiquement deux années d'existence (déjà !) a l'avantage d'être une aventure avec une sélection d'action qui se pratique par superposition de menus à fenêtres. Le graphisme est pure arcade et je ne recommande pas ce produit anglais aux francophones exclusifs... pour cause d'incompatibilité de langue...



10 TH FRAME

US GOLD
Simulation sportive

Connaissez-vous beaucoup de logiciels avec lesquels vous pouvez jouer à huit personnes ?... Bien entendu, les huit joueurs ne s'activent pas simultanément ! (C'était juste une supposition gratuite de la part de mon coéquipier... de bureau). Voici la situation exacte dans laquelle nous nous trouvons : un Amstrad, un jeu de bowling, la possibilité de faire un tournoi



en équipe ou en ouvert... Lorsque vous définissez vos critères de jeu, vous vous engagez, bien sûr, à faire au moins une partie. Pour ceux qui n'ont aucune idée du déroulement d'une partie de bowling, les principales règles sont les suivantes : chaque partie se compose de dix reprises, une reprise consistant à abattre les dix quilles avec au plus deux boules !... Le but dans chaque Frame (ou reprise) est d'abattre les dix quilles en une seule fois ce qui équivaut à faire un strike. Le grand luxe consiste à réaliser trois strikes à suivre ; dans ces conditions, vous réalisez alors un turkey...

Forte de tous ces renseignements, je me prépare à effectuer une première partie en pensant que le bowling, ce n'est sûrement pas si sorcier que cela !... Bien mal m'en a pris !... Bien qu'ayant choisi le mode amateur (ce qui est à peu près équivalent à débutant), je me suis rapidement rendu compte que je devais subtilement compo-

ser avec 3 facteurs : ma position, le réglage de la vitesse et le réglage de l'effet permettant de faire soit des coups droits, soit des crochets... (J'ai également remarqué que le fait de se pencher à droite ou à gauche devant l'écran n'avait aucun effet sur la trajectoire de la boule... ô rage, ô désespoir !).

Avec l'entraînement, vous pourrez constater comme moi que le bowling est un sport extrêmement précis. Pour atteindre cette précision, il fallait absolument avoir une bonne perspective à l'écran... et le pari a été tenu avec 10 TH Frame. Par ailleurs, il existe deux autres niveaux en plus de celui d'amateur : niveau enfants qui permet aux plus jeunes de jouer malgré tout et avec intérêt car la vitesse est automatiquement réglée et il n'y a pas d'effet sur la boule ; le second niveau est professionnel : c'est avec celui-ci que vous pourrez faire des tournois très acharnés et passionnés...



ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

SOFTWARE PROJECTS

Arcade/Aventure

S'échapper du château de Singe (c'est un nom propre) c'est ce que Dirk va essayer de réussir tout au long des huit tableaux que comporte ce logiciel. Le héros Dirk vous est peut-être familier. En effet, il s'agit du personnage chevaleresque qui devait délivrer la princesse Daphnée des griffes du dragon.

Si je vous dis, de plus, que le présent programme est sous-titré Dragon's Lair Part II vous comprendrez qu'il s'agit de la suite de la fabuleuse saga commencée avec Dragon's Lair. Pour aborder le jeu il vaut mieux posséder un joystick en parfait état : il va y avoir de l'action. Car Dirk, non content d'avoir sauvé la princesse, (1^{er} épisode), veut maintenant chiper le trésor de feu le dragon (celui-ci étant mort lors de la première partie). Voilà où mène la convoitise. 1^{er} tableau : dans un frêle esquif vous tentez d'éviter les tourbillons qui vous fracasseraient sur les rochers.

Le tout dans un décor de grottes et de rivière souterraine.

2^e tableau : un couloir lisse en "U" sert de toboggan à une boule de pierre géante. Malheureusement vous êtes devant elle et vous devez courir tout en évitant les pièges du chemin. 3^e tableau : enfin, un



endroit civilisé, mais pas moins dangereux pour autant : la salle du trône est gorgée de pièges diaboliques (boules de feu et autres supplices).

4^e tableau : l'or est à votre portée : il suffit de récupérer votre épée en évitant les champs de force puis de tuer le roi lézard pour pouvoir s'enfuir. Facile !

5^e tableau : un cheval volant maintenant ! Vous êtes dessus (on se demande pourquoi) et vous devez guider le canasson magique afin d'éviter les obstacles qui ne demandent qu'à vous expédier ad patres. 6^e tableau : l'horreur pour les claustrophobes : enfermé dans une salle avec pour compagnons langues de feu et créatures peu engageantes.

7^e tableau : un couloir de dallages noir et blanc à traverser. Simple ? Pas si certaines dalles se dérobent sous vos pieds et si une chauve-souris géante ne cesse de vous asticoter.

8^e et dernier tableau : les monstres de boue vous barrent la route. Allez encore un petit effort et vous pourrez aller dîner.

Ceux qui connaissent la version disque laser du programme ne vont pas retrouver les mêmes graphismes (c'est impossible !) en revanche les actions sont similaires : des réflexes très rapides sont requis.

Un jeu d'action nécessaire à tous les drogués de Dragon's Lair.



LA CITE PERDUE

EXCALIBUR
Aventure



Comme chacun le sait, notre rédaction est composée de personnes de grand talent et toujours avides de "scoops" quitte à prendre de grands risques pour y parvenir...

Je vais vous raconter l'aventure que vient de vivre l'un d'entre eux ; pour lui, depuis quelques mois, la vie se déroulait sans problème majeur : reportages, articles, bouclage de revue... reportages, articles... (enfin, pratiquement la routine quoi !). Et puis un jour (je me souviens, c'était le 10), un fait somme toute banal, une lettre, a donné un tournant décisif à sa vie ; ce courrier émanait de l'éminent Professeur Mac Dowell, mondialement connu pour ses recherches qu'il effectue sur l'île Kursay.

Le message était aussi bref que mystérieux : "Rejoignez-moi tout de suite sur mon île... mais attention si je ne suis pas à l'aéroport pour vous accueillir, tenez-vous sur vos gardes et sachez que ma maison se trouve au nord de l'île"...

Notre héros a immédiatement décidé de se rendre sur les lieux ; après un voyage fantastique dans les nuages, il met pied à terre et sent d'emblée (mais si, son odorat est très sensible...) une atmosphère hostile... Il ne s'est pas trompé car, très vite, il tombe dans une embuscade qui n'est pas pour lui qu'un petit échauffement car j'ai oublié de vous dire que nous avons affaire à un Rambo...

Après avoir réussi à éviter les autres pièges, il se trouve enfin devant la maison du Professeur qui, malheureusement, vient

lié à une mystérieuse pierre radioactive qui semble avoir des effets pas possibles. D'où peut-elle provenir ? A qui appartient-elle ?



d'être attaqué ! Il parvient à le ranimer (à vous de découvrir comment) et en apprend un peu plus sur toute l'histoire : tout est

Par où commencer l'enquête ? Autant de questions sans réponses jusqu'au moment où, grâce à un correspondant inconnu, il prend connaissance d'un message crypté... Très rapidement, il découvre que la mission qu'il a à accomplir passe par le château de la mort (le message donne également le lieu précis où il faut se rendre, mais vous pouvez vous creuser un peu les méninges !...).

Après avoir traversé la forêt (non sans mal, croyez-moi), il arrive enfin à pénétrer dans le château et pense être pratiquement au bout de ses peines. Quelle erreur ! L'histoire ne fait que commencer et va l'emporter jusqu'à la Cité Perdue qui l'attend pour une mission bien précise et faite de suspens, mystère et rebondissements...

Cette nouvelle production d'Excalibur va faire le poids dans les annales des aventures : exactement 120 g à raison de 60 g par disquette ce qui ne fait pas moins de 4 faces pour une aventure !... Contrairement à Faïal, nous avons un écran graphique pour chaque action (ce qui va ravir beaucoup d'entre vous), et l'action est menée de telle manière, au niveau de son attrait, que l'on a toujours envie de recommencer.



VOLLEY-BALL

CHIP

Simulation sportive

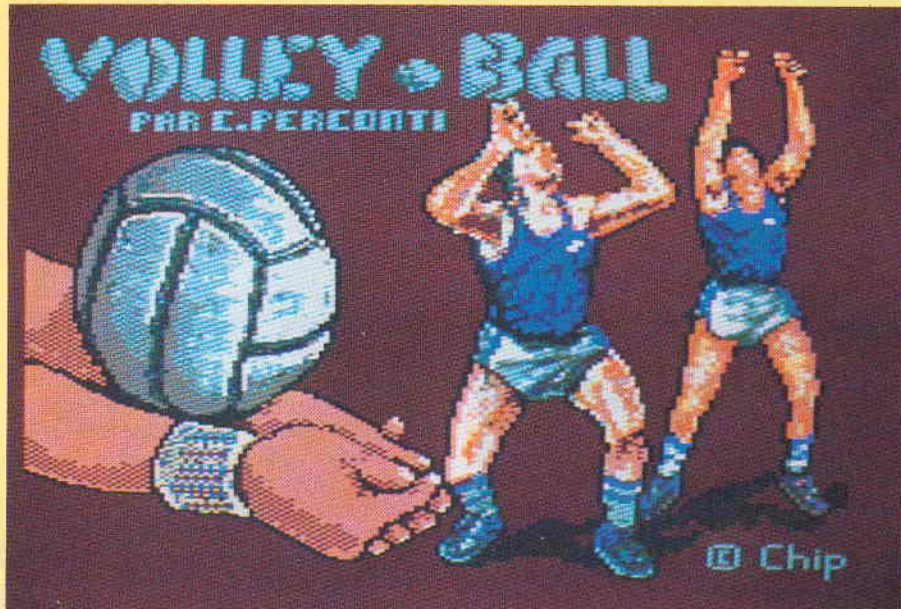
Actuellement, nous nous trouvons dans les vestiaires et je ressens à nouveau l'angoisse qui m'étreint ; c'est la même chose chaque fois que je dois pénétrer dans la salle. Bien sûr, je ne suis pas seule en jeu (Hé oui, j'ose !...) puisque notre équipe est quand même composée de six membres (ce qui est tout à fait normal pour une équipe normalement constituée...).

Nous entendons du vestiaire le public qui est déjà en délire ; il faut bien dire qu'ils

vont assister aujourd'hui au match du siècle !... Ça y est, cette fois, il faut y aller : et c'est avec le dos chargé d'une énorme pression (nous sommes les grands favoris...) que nous pénétrons dans l'arène. En tant que joueurs professionnels, nous devons non seulement nous placer et rattraper le ballon suivant les règles mais nous devons décider de l'impact que nous donnons à la balle : longue passe, smash ou manchette ! Ce qui n'est pas le cas pour le statut de débutant car, en effet, dans ce cas, l'ordinateur se charge de choisir tout seul la parade la mieux adaptée...

Dès le premier set, les favoris que nous sommes commencent à tirer péniblement la langue ; pas si facile que cela de conclure un set en 15 points quand on a en face de soi un adversaire prêt à tout et fortement déterminé !

Qu'importe ! Nous sommes là pour vaincre... et nous vaincrons ! Peut-être pas dès la première partie, car l'effet de perspective est tel à l'écran qu'il faut quelque temps avant de "s'acclimater". Il faut reconnaître qu'il est toujours aussi difficile de représenter un jeu d'équipe à l'écran mais ici, l'effet est relativement réussi grâce au scrolling qui permet de passer d'un côté du filet à l'autre... Pour terminer, je dois vous signaler que ce jeu vous propose trois options : jouer à deux, jouer seul contre l'ordinateur ou (ce qui est le plus épuisant nerveusement) être spectateur en contemplant une partie de l'ordinateur contre lui-même !



SHORT CIRCUIT

OCEAN/US GOLD
Arcade/Aventure

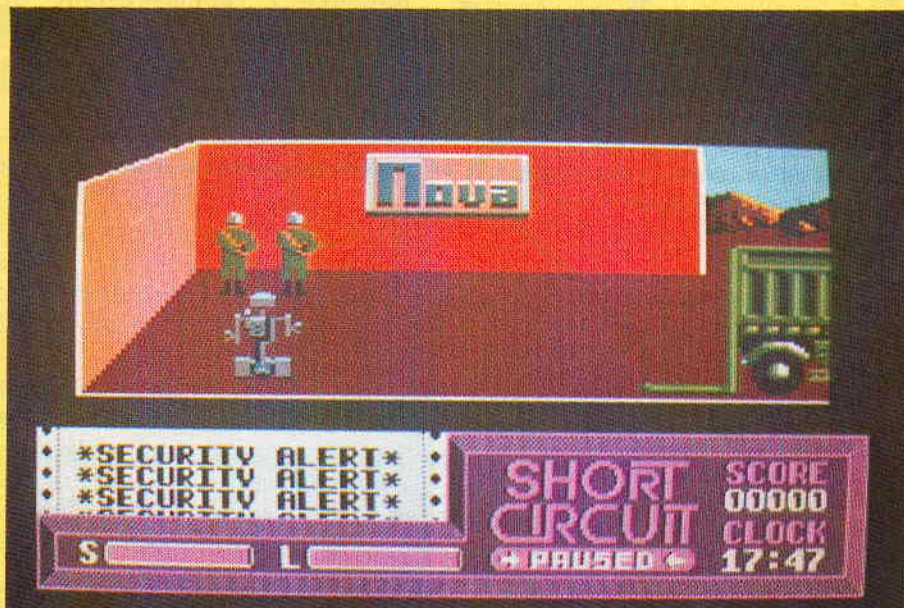
It's alive ! A l'instar du monstre de Frankenstein, le robot number 5 est vivant. Touché par la grâce d'un éclair providentiel, il devient une mécanique consciente. Les dirigeants de Nova Robotics veulent essayer de récupérer leur engin épris d'indépendance, afin de le disséquer pour en tirer une conclusion sur le "disfonction-



ceci dans une ambiance agréablement colorée (dominante bleu), avec un mobilier rouge très bien dessiné. Number 5 est un beau sprite gris qui passe devant et derrière le décor sans clignotements, ni bavures. La deuxième partie se déroule en pleine nature et le jeu devient beaucoup plus actif. En effet, il faut éviter les gardes, les robots envoyés à votre recherche, les animaux (qui risquent d'être blessés par vos métalliques appendices), tout en recherchant une camionnette de matériel électronique vous permettant de construire un faux numéro 5 qui se fera tuer à votre place.

Ouf ! Sitôt ces formalités terminées, vous avez le high-score, vous envoyez une photo d'écran et AMSTAR inscrira dans ses pages votre prouesse. Avant d'en arriver là, il faudra diriger le plus habilement et le plus rapidement possible votre personnage sur un air entraînant.

nement" de numéro 5. De plus, pour amplifier le drame, l'innocente machine est porteuse d'une batterie d'armes toutes plus nucléaires les unes que les autres. Le Pentagone et ses joyeux militaires tremblent à l'idée d'une manipulation hasardeuse de ces joujoux dangereux. Conclusion : il faut retrouver ce robot et l'empêcher, éventuellement, de nuire. Il y a pourtant une personne qui tient à sa liberté : c'est vous ! Que venez-vous faire dans cette galère ? Et bien vous êtes le numéro 5 (je ne suis pas un numéro). Voyons un peu la situation : vous êtes seul, à la recherche des objets permettant votre évasion des locaux de Nova Lab. Autour de vous, un paysage grandiose de bureaux et de plantes vertes. Allons y ! D'abord, il faut changer de pièce et s'approcher de l'ordinateur pour pouvoir charger les logiciels indispensables. Par exemple "SEARCH" tient lieu d'interface entre vous et l'extérieur. Vous pourrez alors examiner tables, canapés et bureaux qui ornent les pièces vides. Tout



DURELL BIG 4

UBI SOFT
Compilation



COMBAT LYNX (Arcade/Action) :

Votre mission consiste à défendre quatre bases à l'aide de vos troupes et d'une couverture aérienne. La base fondamentale est la numéro 1 car elle seule vous permet de disposer d'une réserve infinie de carburant et d'armes ; de plus, vous avez la possibilité de remettre en état vos troupes blessées.

Bonne réalisation à recommander aux adeptes d'hélicoptères.

TURBO ESPRIT (Arcade) :

Vous êtes au volant d'une magnifique Lotus Esprit Turbo pouvant faire des pointes à 240 km/h. De plus, vous apparaissez comme le sauveur de la ville car vous devez surveiller un réseau de trafiquants de drogue qui effectue son approvisionnement et ses livraisons avec des voitures... Vous voyez l'utilité d'avoir une puissante Lotus rouge !

Graphisme correct pour un moment récréatif.

CRITICAL MASS (Arcade) :

Avec ce jeu, vous avez une dangereuse mission à accomplir : vous êtes aux commandes d'un aéroglisseur et devez vous rendre le plus rapidement possible vers un convertisseur d'anti-matière en évitant rochers, mines et ennemis de toutes sortes. Une fois sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à le neutraliser avant qu'il n'atteigne la masse critique et que vous ne soyez aspiré et vaporisé... Jeu relativement peu intéressant et au graphisme pauvre.

SABOTEUR (Arcade/Aventure) :

En parfait saboteur que vous êtes, vous arrivez près de l'entrepôt, où vous devez exercer vos méfaits, par la voie des eaux et en combinaison de plongée. Tout à fait logiquement vous repartirez par la voie des airs après avoir effectué votre mission et neutralisé chiens, gardes et armes anti-personnel...

Bonne réalisation graphique.

UCHI-MATA

MARTECH/MICROPOOL

Simulation sportive

Après avoir enfilé votre kimono et mis votre ceinture noire (dois-je préciser le dan ?), vous vous présentez sur le tatami pour une séance d'entraînement. Votre maître de toujours est là pour vous donner une leçon mais rappelez-vous bien que plus vous transpirez à l'entraînement, moins vous transpirez sur le tapis... Avant de voir quelques prises parmi tant



d'autres, rappelons quelques règles essentielles du judo. Comme chacun le sait, le judo est un art japonais ancien et subtil du combat non armé permettant l'attaque et la défense. Non seulement il constitue un combat rituel entre deux adversaires lorsque cela se passe sur un tatami mais, dans la vie de tous les jours, il est une préparation parfaite à la survie. Par contre, il est une règle d'or qu'aucun judoka digne de ce nom ne doit enfreindre : il est absolument hors de question de donner des coups de poings et des coups de pieds.

Forts de ces principes de base moraux, voici un petit lexique donnant les principales prises : un TOMOE NAGE est une passe de l'estomac sacrificatoire ; un O SOTO GARI est un balayage extérieur principal ; un DE ASHI BARAI est un balayage de la cheville en avant et enfin, la raison du titre du logiciel, est l'UCHI MATA qui n'est autre qu'un jeté de la



cuisse intérieur.

Si vous ne l'aviez pas encore constaté je peux vous assurer qu'avant de vous entraîner sur le tapis, il est certainement sage de s'adapter au vocabulaire. Car non seulement toutes les prises ont un nom barbare mais la valeur de chaque passe porte également un nom. Vous voulez des exemples ? Non ?... Alors, je vais seulement vous donner un terme qu'il vaut mieux pour vous que vous n'entendiez pas : MANSOKU MAKE car, dans ce cas, c'est l'élimination pure et simple.

Avec UCHI MATA, vous avez entre les mains une bonne simulation sportive vous permettant, après un bon entraînement, de voir la complexité que représente chaque prise de judo. Une fois que vous serez bien rompu à ce sport, vous pourrez faire un combat avec n'importe quelle ceinture noire, n'importe quel dan...

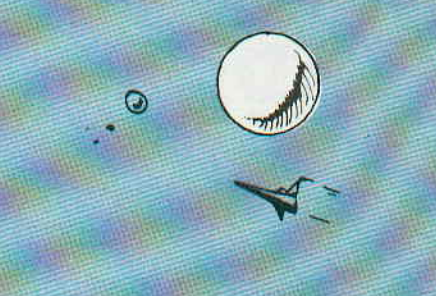
NEMESIS

KONAMI
Arcade

La photo de jaquette dissipe d'un coup les hésitations que le titre aurait pu engendrer sur le genre du logiciel. Arcade ! de la pure et dure avec aliens vicieux, challenges frénétiques et crampes du pouce ou de l'index. Il y a bien longtemps, sur une planète inconnue vivaient les Nemesiens. Un demi-jour, les horribles Bactériens se ruèrent sur le monde de Nemesis. Celui-ci peu entraîné à la guerre ne résista pas longtemps. Le dernier espoir du peuple pacifique est un



vaisseau spatial : le Warp Rattle. Celui-ci est assez puissamment armé pour résister aux belliqueux et non moins amiboïdes Bactériens. Il ne manque qu'un pilote assez courageux ou assez fou pour mener à bien cette mission. Vous êtes désigné comme volontaire. Le Warp Rattle possède plusieurs options de défense : lasers, missiles, navette d'accompagnement. Evidemment, vous n'avez pas accès à ces possibilités gratuitement : vous allez être obligé de les gagner en prouvant votre habileté au tir. Les différents tableaux débutent d'ailleurs ainsi : une vague d'ennemis déferle de droite à gauche suivant le scrolling des étoiles (sur deux plans). Si vous annihilez tous les méchants d'une vague, il ne vous reste qu'à aborder la capsule d'énergie laissée là, pour bénéficier des avantages offerts par le laser ou le double tir. Attention ; certaines options en annulent d'autres. A mon avis le laser est le plus efficace et si vous possédez de plus une



navette c'est le rêve.

Après le "Challenge" les choses sérieuses commencent : l'entrée dans la base, ne va pas se passer sans mal : des tourelles crachent leurs obus mortels et les vaisseaux ennemis sont visiblement hostiles. Ça ne va pas être du gâteau.

Nemesis est un jeu d'action aux graphismes moyens et à la musique lancinante (il n'y a pas de bruitages). Il devrait plaire surtout aux dingues de jeux d'arcade.



WEST BANK

GREMLIN GRAPHICS
Arcade



Dans cette partie du Dakota, je me demande s'il fait bon vivre... En effet, à Soft City, l'air qu'on respire est jaune, le sol est jaune, les murs des maisons sont jaunes ; mais, malgré tout, cette petite ville de l'ouest est fortement fréquentée puisque la folie douce de tous les temps est là : il s'agit bien entendu d'OR !...

Faisons un petit tour de la ville : saloon, hôtel, shériff, prison, etc. mais le bâtiment le plus important est bien entendu la West Bank !... Et c'est là que les choses se corsent (ou se dakotisent, comment vous voulez)... Toujours est-il que les honnêtes citoyens qui désirent faire un dépôt d'or amassé à la sueur (jaune !) de leur front ont de grandes angoisses quant au devenir de leur trésor car de sinistres personnages désirent s'appropriier tout ce qui se trouve derrière les murs de la banque... Et croyez-moi, si on vous annonce que toute votre richesse risque de partir en fumée, vous ferez comme eux : vous rirez jaune !...

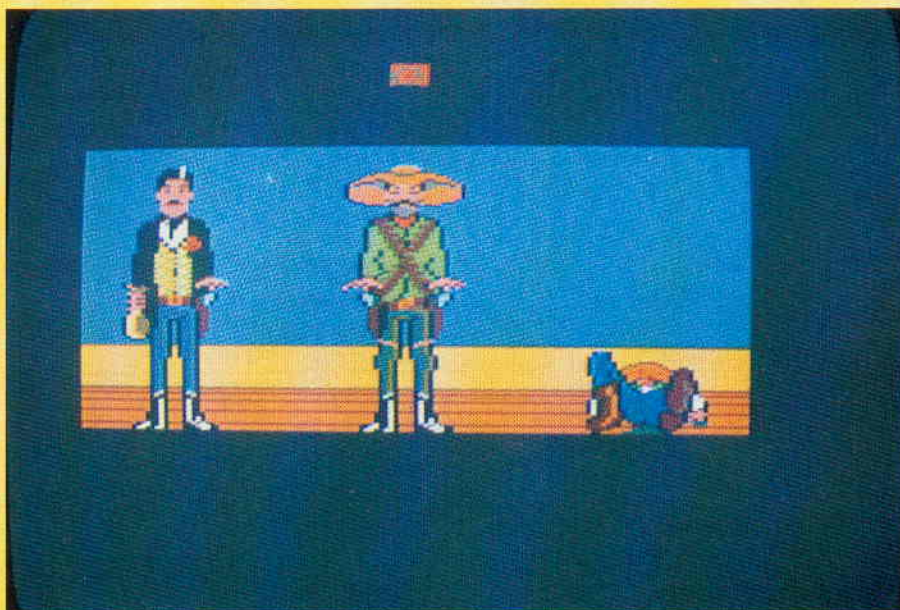
Alors, il en vous reste plus qu'à prendre la lourde responsabilité suivante : surveiller les dépôts, les encaisser et abattre sans aucun scrupule tous les êtres nuisibles au bon déroulement des opérations... Vous êtes chargé de récupérer l'or et cette mission se situe au niveau de portes ; vous

en surveillez trois simultanément. Tour à tour, elles s'ouvrent laissant apparaître un bon contribuable ou une canaille. Dans le



premier cas, surtout ne tirez pas ! Vous perdriez la vie... Par contre, dans le second cas, il va dans votre intérêt d'être plus rapide que votre adversaire. Lorsque vous avez rassemblé l'or sur l'en-

semble des neuf portes existantes, vous vous trouvez confronté à un duel avec trois "desperados" (il fallait y penser !). Pour sortir gagnant de cette épreuve, je vous conseille fortement d'être le roi de la gâchette !...



Tant que vous ne réussissez pas à abattre ces trois tueurs, vous recommencez la même phase de jeu avec une vie en moins, il faut bien le dire !... Par contre, si vous vous affirmez comme le tireur le plus rapide de l'Ouest, vous recommencez une nouvelle phase de jeu du même type mais avec un petit plus ! Et quel est ce petit plus ?... Vous n'avez plus une crapule à surveiller mais deux !... et la progression sera toujours constante jusqu'à atteindre le chiffre de cinq, ce qui devient alors franchement diabolique !... d'autant plus que les deux dernières périodes (sur neuf !) sont nocturnes et très dangereuses.

Ce jeu est recommandable à toute personne voulant dominer ses réflexes, car il ne faut pas toujours tirer. Le graphisme est correct ; quant à la musique, elle vous transporte sur votre cheval afin de faire une entrée remarquable et très certainement remarquée dans Soft City !...