

Informatique **AMSTRAD**

AMSTAR

DES LOGICIELS **CONCOURS PERMANENT**
A GAGNER AVEC MICROIDS

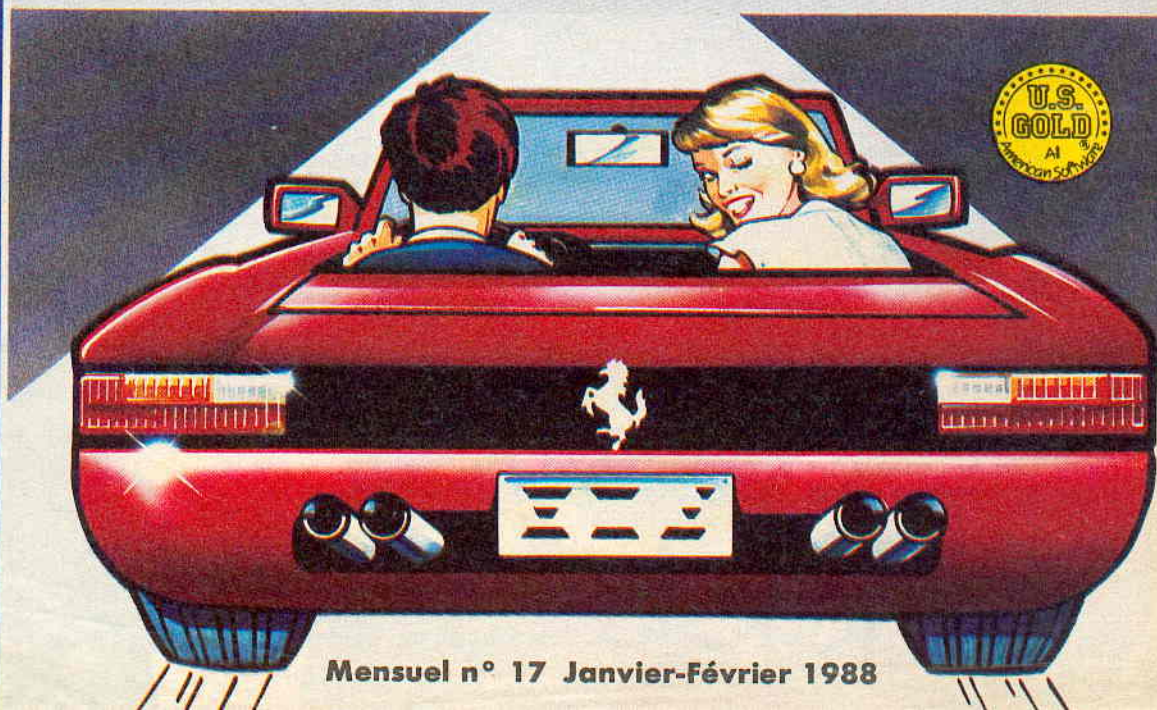
DOSSIER DU
MOIS :

LES
EPREUVES
SPORTIVES

PLAN
D'AVENTURE :

MASQUE

Out Run



M 2817 - 17 - 14,00 F



3792817014000 00170

Mensuel n° 17 Janvier-Février 1988

SOMMAIRE

6

ACTUALITE

10

LE COIN DES AFFAIRES

12

GRAND CONCOURS

24

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

26

LISTING : ROBBY

30

▶ REPORTAGE : BOB MORANE

38

PLAN : MASQUE

40

CADEAU AMSTAR

46

CHICHE, ON PROGRAMME...

50

FAISONS PLUS AMPLIE CONNAISSANCE

51

LE DOSSIER DU MOIS

72

LE HIT DES LECTEURS

74

LE COIN DES AS

76

PETITES ANNONCES



EDITORIAL

ENTRE NOUS

1 988 est maintenant commencé et Amstar a fait son chemin. Notre politique pour cette nouvelle année sera renforcée dans le domaine de la participation des lecteurs car il est indéniable que vous aimez cela !

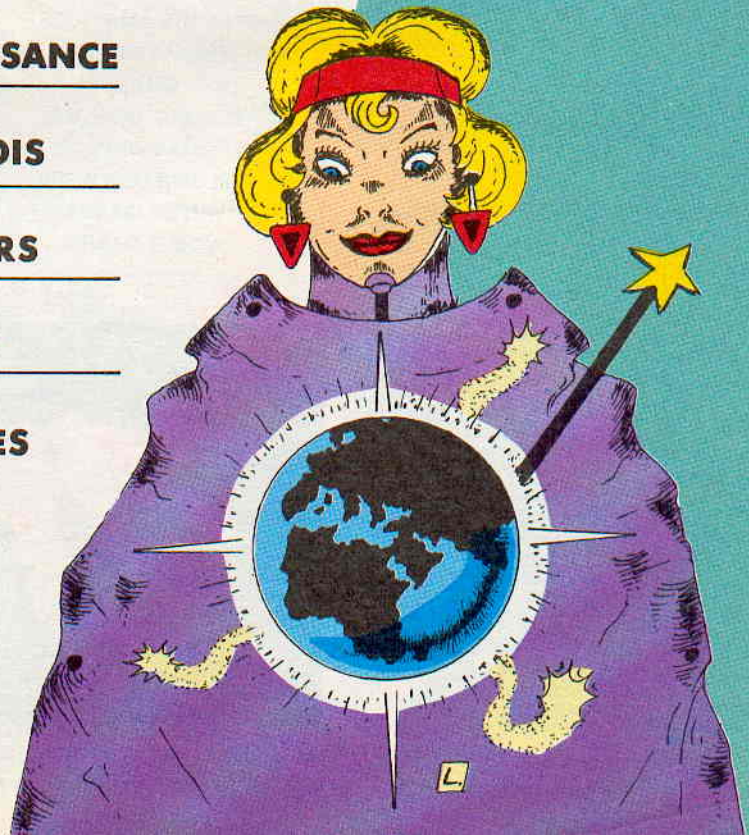
Au niveau des titres, CPC va poursuivre son chemin car son aspect technique plaît aussi et nous restons en cela fidèles à l'option choisie il y a 7 ans : fournir au lecteur le moyen de faire évoluer ses connaissances.

Par contre nous allons faire cesser la parution du numéro hors-série sur Amstrad et mettre en place un hebdomadaire "7 jours informatique", cela dans quelques semaines. Cet hebdomadaire viendra compléter CPC, AMSTAR, ARCADES etc.

De quoi satisfaire tous les lecteurs !

S. FAUREZ

Directeur de publication

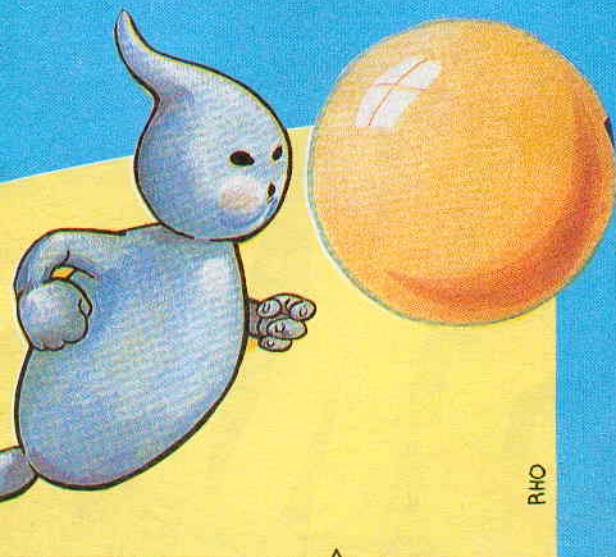


La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité US GOLD

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.

Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR



RHO



ERE INFORMATIQUE

Ça y est ! **Bubble Ghost** arrive sur vos écrans de CPC.. Vous allez pouvoir jouer avec ce petit fantôme qui souffle, qui souffle sur des bulles !... si fragiles qu'elles éclatent au moindre contact.



ACTIVISION

En incarnant George, Lizzie ou Ralph, vous devez vous préparer à semer une énorme panique dans les rues de la ville avec **Rampage** où votre mot-clé ne sera plus que destruction...

ELECTRIC DREAMS

Avec **Super Hang-On**, vous pourrez ajouter une simulation supplémentaire de moto...

ATTENTION ! CONCOURS !

Vous savez tous que depuis quelques numéros d'Amstar, nous vous offrons chaque mois de participer à un **concours**... Après avoir répondu à celui de ce numéro, nous vous conseillons de vous préparer dès à présent pour celui du mois prochain en révisant vos classiques et plus particulièrement en lisant (ou relisant) **Han d'Islande** de Victor Hugo ; le logiciel va vous transporter dans la Norvège du XVII^e siècle et vous transformer en Ordener, preux chevalier qui va partir à la poursuite du bandit sanguinaire Han, possesseur de la cassette qui pourrait innocenter sa dulcinée Ethel et son père odieusement accusés de crime d'Etat...

Nous vous livrerons le banc d'essai complet dans le prochain numéro alors soyez fin prêts !... **Prix** : Amstrad CPC disquette 220 F.



OCEAN

Préparez vos écrans pour une nouvelle adaptation de jeu de café avec la sortie de **Rastan**, fabuleux guerrier du monde mystique de Maranna.

MICROIDS

Une base ennemie à étudier et à anéantir ?... Rien de plus simple avec **RX 220** robot capable d'affronter tous les pièges mortels de la mégabase...

INFOGRAMES

Vous découvrirez bientôt deux programmes coédités par Magic Bytes et Infogrames ; il s'agit de **Western Games**, qui comprend 6 épreuves (allant du bras de fer au tir au crachoir...), et de **Clever and Smart**

où il faut réagir très vite dans une implacable poursuite contre le groupe terroriste OMA qui a kidnappé le prof. Bachius...



A.P.C. : NOUVEAUTES

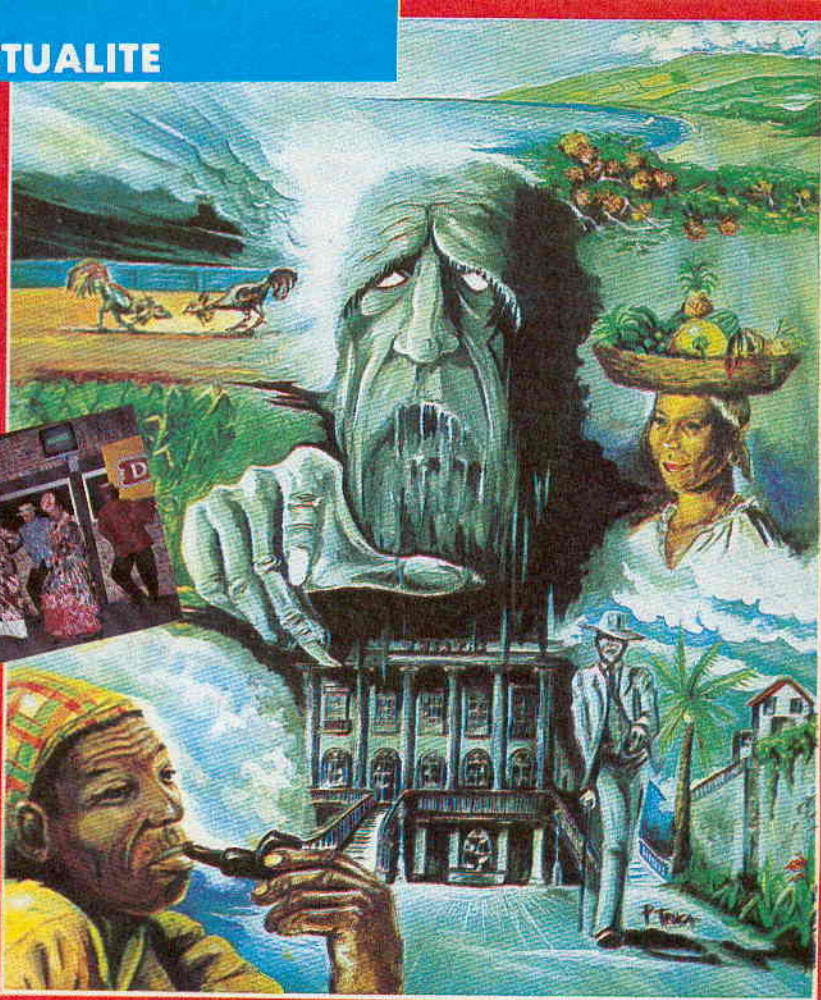
Pour ce début d'année, l'A.P.C. (Association de Presse et Communication) vous propose 3 nouveautés s'adressant aux possesseurs d'Amstrad :

— Tout d'abord, vous pouvez vous procurer contre 3 timbres à 2,20 F (pour participation aux frais d'envois) "**Le guide de l'utilisateur d'Amstrad**" qui vous livre 96 pages d'informations pratiques sur la périphérie de la machine.

— Ensuite, les possesseurs d'un CPC 6128 ont la possibilité d'acheter (en vente par correspondance seulement) "**AMSERV**" qui est un logiciel serveur comprenant une interface détection de sonnerie, un manuel d'exploitation et un logiciel permettant de piloter le minitel à partir du BASIC.

— Et, pour terminer, n'oubliez pas de noter sur votre agenda la période du **20 au 23 janvier 1988**, journées pendant lesquelles se déroulera dans les locaux de l'APC la **1^{re} bourse aux logiciels** version Amstrad. Une petite précision : l'entrée est gratuite et un cadeau surprise sera remis à chaque visiteur.

Pour plus de renseignements, contactez l'APC à l'adresse suivante : 7, rue du Capitaine Ferber, 75020 PARIS. Tél. (1) 48.97.84.84.



LE SOLEIL DES ANTILLES

Il y a un peu plus d'un mois, le soleil et la musique étaient au rendez-vous à l'auditorium de la FNAC du Forum des Halles ; en effet, **Coktel Vision** y avait organisé un grand concours-spectacle pour saluer la sortie de **Méwlo**, nouveau jeu d'aventure se passant à St-Pierre de la Martinique au début du siècle, période à

laquelle le volcan menaçait de faire des siennes...

Pour mettre ambiance et animation tout au long de cette journée, le groupe Al Lirvat était présent ainsi que des ballets antillais ; par ailleurs, les participants au concours se sont vus octroyer de nombreux lots dont un voyage-séjour pour deux personnes à la Martinique...

Pour ce qui est du logiciel, il est dès à présent disponible sur PC et compatibles au prix de 250 F et ne va pas tarder sur CPC au prix de 220 F la disquette...

SIGNEZ LA !...

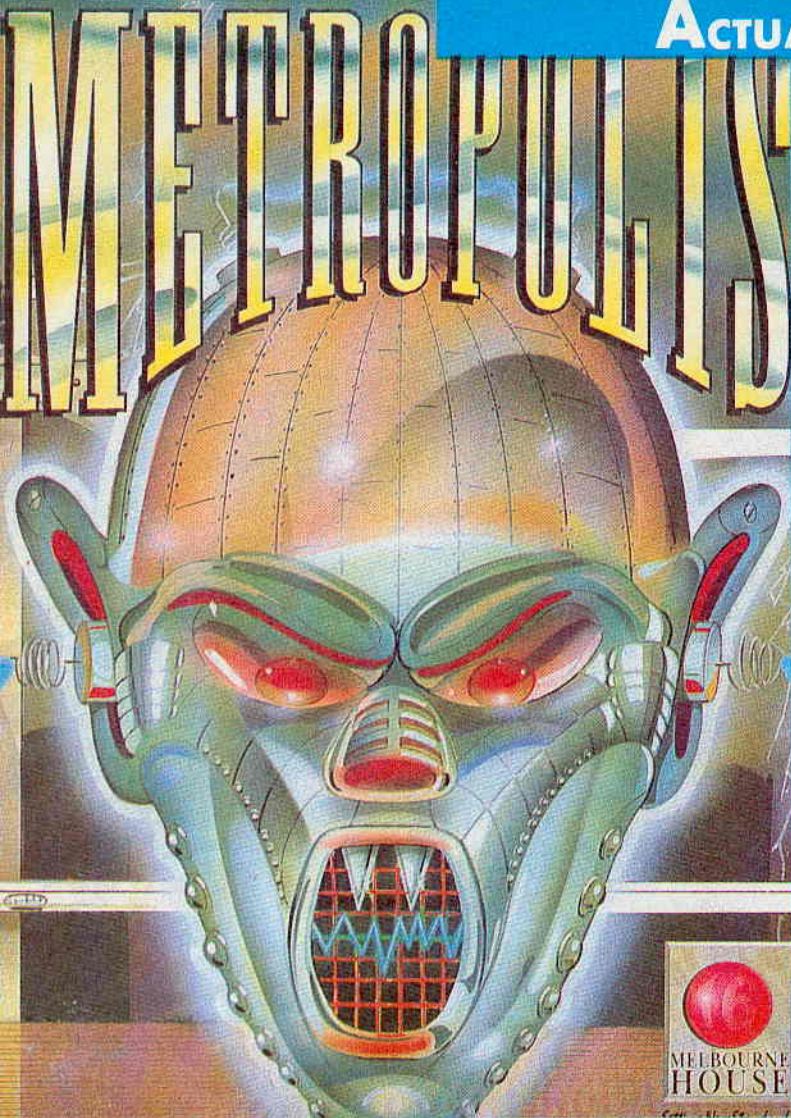
Avec la nouvelle année, arrivent les grandes résolutions et les nouveaux projets... Ainsi, **Mickey Mouse** (qui va quand même sur ses cinquante ans !...) vient de décider d'apparaître sur les écrans de vos micros ! Pour cela, il a signé un contrat de 2 ans avec **Gremlin Graphics**... Génial non ! En plus, le premier jeu est déjà en cours de développement et sortira, avec le printemps, **fin mars 88** ; nous pouvons déjà vous révéler le lieu de l'action : le château de Walt Disney...

Puisque l'heure est aux signatures, **GO !**, quant à lui, a signé des accords de licence pour 15 mois avec **CAPCOM**, le géant japonais des jeux d'arcade. Ces accords

vont permettre à **GO !** de convertir sur tous les types de micros 10 jeux d'arcade ; nous vous livrons les 5 premiers titres, tout en précisant que le premier devrait sortir **au début du printemps** : **Street Fighter**, **Black Tiger**, **1943**, **Bionic Commando** et **Tiger Road**.

Pour terminer, il nous reste à citer la signature de **Martech** avec **Electronic Arts** leur donnant ainsi la distribution exclusive de leurs produits sur toute l'Europe à part l'Espagne ; à titre indicatif, nous vous rappelons qu'en France, Ubi-Soft s'occupe de la distribution même des produits Electronic Arts...





DISTRIBUTION EXCLUSIVE

Mastertronic est heureux de nous annoncer pour ce début d'année la reprise en exclusivité de la distribution des logiciels **Melbourne House** ; pour commencer, Mastertronic ouvre les portes de **Métropolis** jeu entièrement en anglais où vous devez résoudre des enquêtes policières... Ce logiciel est disponible au prix de 249 F sur IBM PC et compatibles.



LE COIN DES AS

Cela fait maintenant quelques mois que la liste des logiciels figurant dans le coin des As est inchangée ; nous vous proposons de la faire évoluer à partir du prochain numéro. Seulement comme nous ne voulons pas imposer une liste d'autorité, nous vous demandons de nous **envoyer** vos **meilleurs scores** et nous retiendrons les dix logiciels le plus souvent cités. (A titre indicatif, nous vous précisons que nous avons déjà des scores sur les jeux suivants : Barbarian, Crazy Cars, Mag Max et Solomon's Key). Alors, **tous à vos joysticks !...**



UBI SOFT



De même qu'Ubi Soft avait déjà réédité il y a quelques mois Manhattan 95 sous le titre Manhattan Light, il sort ce mois-ci **Masque +**, version plus facile permettant d'accéder plus rapidement au but. Pour ce qui est de la catégorie des logiciels ayant une suite, si vous êtes devenu trop doué avec Trivial Pursuit, réjouissez-vous car le nouveau **Trivial Pursuit** est arrivé et il vous propose 3000 questions supplémentaires (de quoi occuper les longues soirées d'hiver...).

**MAGNETIC
TECHNOLOGY
MEDIA**

WITH SOLVENT
VEC DISSOLVANT
MIT LÖSUNG
CON SOLVENTE



**CLEAN LINE
3" DISKETTE**

Kit DE NETTOYAGE

Si vous faites subir un dur traitement à votre lecteur de disquettes comme, par exemple, une utilisation très fréquente, vous avez peut-être remarqué que les têtes de lecture ont tendance à s'encrasser...

C'est pourquoi C.T.S. sort un nouveau produit, le **Kit de nettoyage pour disquettes 3 pouces** : ainsi, vous avez à votre disposition une disquette 3" et un tube d'al-



Nous vous présentons 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

MISSION GENOCIDE

Arcade ■

La planète CRY-S-CIT est dangereusement menacée par l'empire Bad Star et si vous n'intervenez pas de manière immédiate et efficace, elle risque fort de disparaître à tout jamais de la carte de l'Univers !... Etant donné la situation, votre mission est synonyme de suicide ; aussi vous n'avez en tête qu'un seul leitmotiv : détruire ou être détruit... Dès le début, vous avez la possibilité de vous mettre en tir automatique ce qui ne sera pas superflu car vous aurez bien assez à faire en cherchant à vous diriger ! Ce premier assaut vous fait affronter toutes sortes d'ennemis qui ont une



fâcheuse tendance à se déplacer dans tous les sens... Vous avez malgré tout la possibilité de récupérer des missiles et des lasers (et une vie supplémentaire tous les 10 000 points...).

Au second assaut, vous vous trouverez confronté à toute une série de fruits et lorsque vous atteindrez le troisième assaut les météorites deviennent très agressives !... Alors, après, je ne vous raconte pas !

Notre avis :

Mission génocide apparaît comme un classique de jeu d'arcade où il faut "tirer dans le tas"... Vous y trouvez toutes les bonnes conditions réunies : graphisme correct, animation rapide et scrolling sans bavures...

MASTER CHESS

■ Réflexion

A cette époque de l'année où nous risquons fort de passer de longs moments au coin de la cheminée pour cause de mauvais temps, nous vous proposons de faire travailler quelque peu vos méninges en faisant une (ou plusieurs) partie d'échecs. Toutes les pièces étant en bonne place, il vous suffit de choisir votre couleur et le temps de réflexion que vous accordez à l'ordinateur (qui détermine le niveau de difficulté) ; ensuite il ne vous reste plus qu'à faire une ouverture savante en voyant s'afficher sur la droite de votre écran les codes de chaque coup... (Ah, il a joué A2-A4 ! Eh bien, je vais lui servir un B8-A6...).

Outre le degré de difficulté, vous pouvez également choisir de réarranger vos pièces pour faire un point, revoir la partie pour la terminer avec brio après une nuit de conseil, ou même démarrer un nouveau jeu si vous êtes vraiment très, très mal parti !...

Notre avis :

Il vous faudra un temps d'adaptation au choix des couleurs du plateau qui ne sont pas du meilleur goût ; par ailleurs, le graphisme est correct et la difficulté même du jeu permettra à des débutants de jouer sans se faire lamentablement écraser.



PROFESSIONAL SKI SIMULATOR

■ Simulation

Ne trouvez-vous pas que nous sommes dans la meilleure période pour commencer un petit entraînement de ski ?

Avec ce logiciel, vous vous retrouvez au départ d'une piste qui ne semble pas des plus faciles et ne pensez pas vous en tirer en prenant votre temps !... Car le jeu se présente de telle manière que vous avez un adversaire en permanence et que si vous n'effectuez pas votre descente suffisamment vite, vous sortez de l'écran graphi-

que ce qui n'est pas des plus pratiques pour éviter les obstacles ! Malgré tout, vous avez encore la possibilité de vous diriger



Notre avis :

Ce logiciel présente un graphisme très agréable par contre, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il faut sérieusement s'entraîner pour réussir à obtenir des déplacements corrects !...

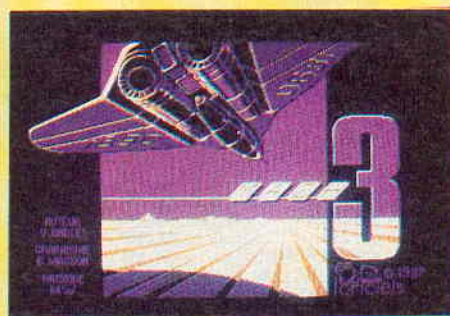
en vous référant à la vue de dessus de la piste que vous avez sur la droite de votre écran...

En plus de ces difficultés, vous ne devez pas négliger une rumeur qui semble se confirmer : il y aurait un Yeti qui s'amuserait à errer sur les pistes !

MACH 3

Arcade

Résolvons tout de suite le problème. Mach 3, cela représente approximativement 3600 km/h. Maintenant, ce n'est plus la peine d'y revenir. Que seraient les logiciels de jeu sans héroïne ? Mach 3 ne fait pas exception à la règle puisque la jaquette nous présente une créature dont le tour de poitrine n'a rien à envier à celui de Kartine, (ainsi que le dirait Marcel, le Russ Meyer de la rédaction). La quête qui s'abat sur vous contre le contrôle fiscal sur le contribuable n'a qu'un seul objet : retrouver et

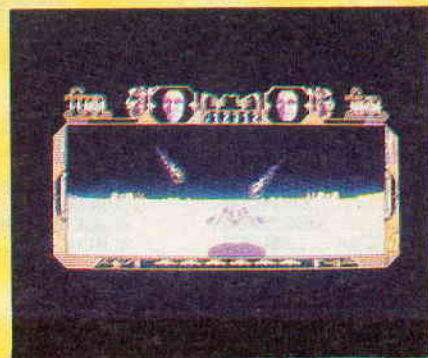


détruire Sfax, un sorcier dégénéré qui a jeté un sort à la magnifique Gwendoline et celle-ci se meurt. N'écoutez que votre courage et les voix qui vous conseillent un peu d'action, vous voilà à bord de votre sublime vaisseau intersidéral tout neuf et acheté à crédit. Pour ne pas perdre le bénéfice de 5 mois de labeur, vous décidez d'attaquer juste ce qu'il faut pour ne pas endommager, ni rayer la carrosserie. Un petit coup de peau de chamois sur la verrière.

Devant vous, une vaste plaine bordée de formations géologiques comme qu'y en a dans les vestes ternes (vous savez avec les

Notre avis :

Un jeu d'arcade bien fait mais pas précis en ce qui concerne les collisions : on a parfois l'impression que le vaisseau explose sans raison : c'est frustrant. À signaler : les deux têtes de sorcier qui n'arrêtent pas de grimacer pendant le jeu (mais si en haut de l'écran). Sinon, le programme est assez agréable (peut-être un peu répétitif) et le vaisseau est très (trop) maniable.



gros bois et nain dit hein). Seulement bien-tôt, des vagues d'affreux surgissent du fin fond (les pompiers) de l'horizon et galopent dans votre direction. Le laser protonique du bord se charge vite de calmer les ardeurs de ces individus, mais il ne faut pas abuser des bonnes choses et le laser s'échauffe vite au risque de devenir inutilisable pendant quelques secondes. Pour gagner quelques points de bonus, il vous suffit de passer sous les arches qui apparaissent de temps à autre. Pour le carburant, les stations services sont à éliminer pour obtenir quelques litres du précieux mélange. Elles sont également à éviter : les mines (très explosives !). Au bout de plusieurs kilomètres, un bunker protégé par une rangée de mines permet l'accès au niveau suivant et à l'affrontement avec Sfax. Celui-ci détruit, les couleurs changent et le jeu devient plus difficile.

PEUR SUR AMITYVILLE

Aventure

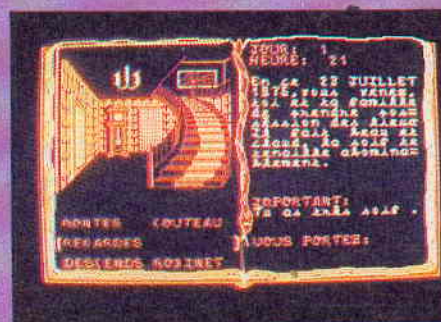
Vous n'avez pas peur des fantômes ? Vous ne croyez pas au diable ? De toutes façons vous êtes devenu propriétaire d'une belle maison et les ragots qui ont pour objet votre demeure vous laissent de marbre. D'accord il y a bien sûr cette histoire du jeune De Feo qui a massacré toute sa famille mais on ne peut pas y introduire un élément fantastique sous prétexte que les personnes assassinées se retrouvent toutes dans une position identique. Ensuite si l'on remonte dans le temps, un sorcier a été enterré sous les fondations de la maison, et l'on peut également retrouver trace d'un cimetière indien encore antérieur. Balivernes que tout cela ! Evidemment l'entrée est un peu impressionnante avec

les deux lucarnes sur la façade semblables à deux grands yeux vides. Mais une fois à l'intérieur, on est agréablement surpris par le calme et le confort. Un escalier mène à l'étage supérieur et aux deux chambres. Au rez-de-chaussée on trouve une autre chambre, la vôtre, ainsi que la cuisine, la salle à manger, la bibliothèque, une salle de bains et le salon. Au niveau inférieur il y a une cave. Voici donc le théâtre de vos exploits. Le nombre de pièces n'est pas énorme, la difficulté réside dans la succession d'actions nécessaires pour parvenir au but. Le programme vous indique ce qui est important et vous donne parfois les indices qui vous permettront d'avancer. Une liste de verbes et d'objets sont à votre dis-

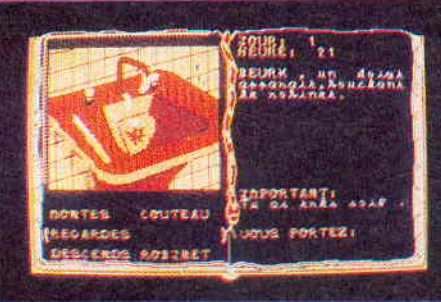


Notre avis :

Le thème n'est pas particulièrement original mais reste tout de même relativement intéressant (because l'atmosphère). Le jeu est à conseiller plutôt aux débutants car il est assez facile et l'on trouve relativement rapidement la solution.

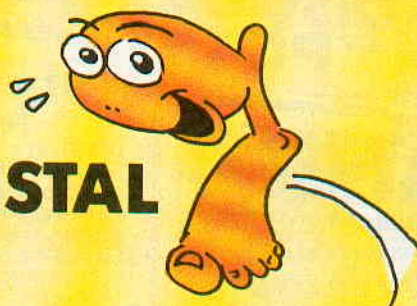


position en bas de l'écran. Le joystick est utilisé à la fois pour se déplacer dans la maison et également pour choisir un verbe ou un mot. L'heure et la date sont affichées mais n'influent pas directement sur le déroulement du jeu. Méfiez-vous de tout le monde et surtout de votre fils qui est bien ce qu'il paraît être (Vous ne connaissez pas 2V231 ?)



L'ANGE DE CRISTAL

Arcade/Aventure



Si je vous dis XUL-3, cela vous rappelle-t-il quelque chose ? Comment, non ! Je sais que maintenant la vie coule doucement sur cette planète qui a été en son temps une colonie terrienne mais il ne faudrait pas oublier non plus à qui nous devons cette douceur de vivre !... Il s'agit bien entendu de Crafton, androïde ultra-perfectionné toujours accompagné de Xunk, podocéphale inimitable.

Alors, me direz-vous, s'il n'y a plus de problèmes sur XUL-3 pourquoi Crafton et Xunk reviennent-ils à l'affiche ? Tout simplement parce que, cette fois, c'est Kef qui inquiète ; il semblerait que depuis quelque temps un nouveau culte a pris naissance que l'on appelle déjà le culte d'Antinès... Antinès est une construction mystérieuse se trouvant à flanc de montagne et dont personne ne peut percer le secret car les Stiffiens en gardent féroce l'accès en se contentant de scander cette phrase : "Antinès est la demeure des Dieux".

Il faut dire que les Stiffiens possèdent le pouvoir sur Kef et sont universellement reconnus pour leur esprit méthodique et leur discipline ; l'autre partie des habitants de Kef leur est totalement opposée : il s'agit des Swapis qui eux se contentent de vivre chichement en s'adonnant à leur passe-temps favori, le troc, tout en reconnaissant volontiers qu'eux ne comprennent pas le mot "ordre".

Etant donné ses possibilités, il semble que seul Crafton soit capable de percer ce mystère ; malgré tout, il va devoir s'assurer la confiance et l'aide des Swapis qui pourront lui permettre de pénétrer "su-

permettant de pénétrer dans le centre du mystère.

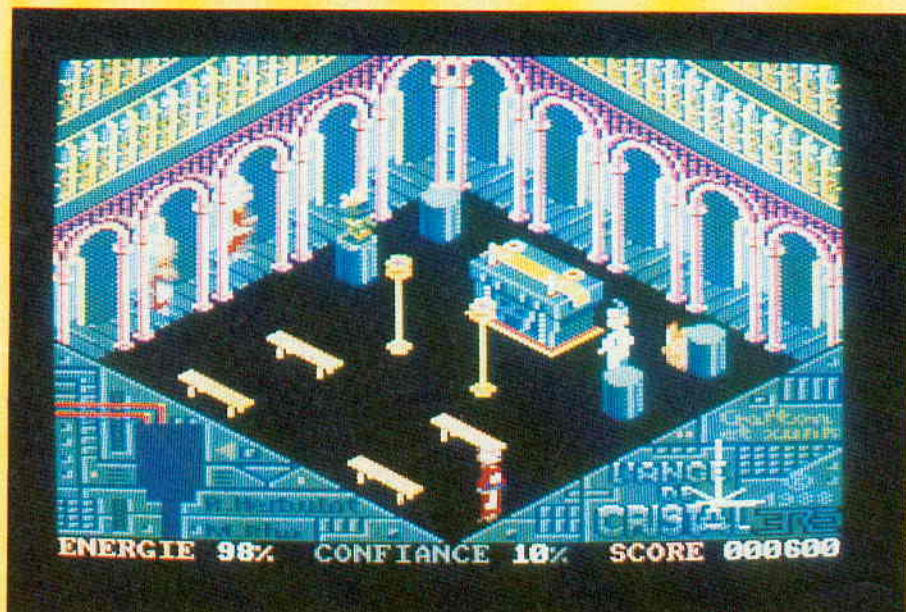
Je ne vais quand même pas commencer par vous donner la solution (tout le charme de la recherche s'envolerait !...) mais je peux



brepticement" dans Antirès. Les Swapis étant de grands enfants, il va suffire (enfin, tout est relatif !) de réaliser trois de leurs souhaits et de ne pas oublier de faire du troc à bon escient pour avoir "le code"

vous livrer les trois souhaits que les Swapis aimeraient bien voir se réaliser : "quelles sont nos origines ?", "étant malades il nous faut une potion" et "allez à la recherche du ouac perdu"... Rassurez-vous, avant de trouver les solutions, vous allez pouvoir vous promener, faire de bonnes ou de mauvaises rencontres mais aussi vous régénérer en énergie et même trouver une arme !

Une fois les trois souhaits réalisés, il ne me reste plus qu'à me présenter à la porte d'Antinès puis à toucher les pierres s'y trouvant dans le bon sens et alors !... c'est presque la fin !...●



Notre avis :

Etant donné que L'ange de cristal est la suite de Crafton et Xunk, nous retrouvons la marque de fabrique avec un graphisme en 3D toujours aussi coloré mais, cette fois, plus fourni (un peu trop d'ailleurs !). L'animation, quant à elle, est de bonne qualité par contre l'accès au disque à chaque changement d'écran !... (Je n'ose imaginer sur cassette !).

MADBALLS

Arcade

Une balle par çï, une balle par là. C'est le monde fou des balles folles. Peut-être avez-vous répondu négativement à la question objets inanimés avez-vous donc une âme ? Eh bien vous avez tort les balles, elles, sont des êtres à part entière. Elles habitent un monde lointain appelé ORB. Bien sûr leur aspect n'est pas des plus cordiaux, on trouve beaucoup de cicatrices sur les visages ronds et les yeux sont souvent injectés de sang. Mais ces personnages ont chacun leur physionomie leur force et leur nourriture préférée. Les noms également sont assez pittoresques : Screamin' Meenie, Skull Face, Dust Brain, Fist Face, Slo-



bulus et autres Horn Head. Sur cette planète règnent non seulement des balles mais aussi une ambiance agitée. En effet, vous, Dust Brain, avez décidé de diriger le monde des balles. Pour cela vous devez vous faire des alliés parmi les autres habitants. Votre "campagne électorale" se déroule plutôt dans la violence : il faut heurter ses congénères afin de les projeter sur une espèce de parquet gris qui capture les balles et les met sous votre contrôle. Orb est vraiment bizarre : cette planète comprend plusieurs niveaux accessibles par de somptueuses poubelles.

D'ailleurs les aliments ingérés par ces créatures sont tout droit sortis des récipients cités ci-dessus : têtes de poissons, os, sang. Le joystick, instrument obligatoire, est utilisé pour diriger les baballes et surtout pour leur éviter de tomber dans les zones grises qui sont mortelles. Vous avez perdu une vie ? Heureusement vous aviez déjà culbuté un adversaire : il sautille d'ailleurs dans un coin de l'écran, vous allez donc



vous glisser dans sa peau pour continuer à un autre niveau. Pour chaque niveau on trouve de nouveaux instruments : trampolines, pour augmenter l'amplitude des bonds et taches d'huile pour faire déraiper l'adversaire.

Le résultat des chocs entre boules dépend fortement de la vitesse relative des protagonistes ainsi que de leur force.

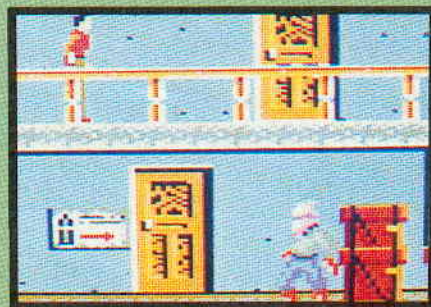
Notre avis :

Laissons parler Kartine qui bombe le torse, fière de son high-score : Le graphisme est pas très joli et les couleurs non plus, et pis les bonshommes on les voit que du haut alors y sont pas bien dessinés. Sinon le jeu il est très énervant pass que on perd tout de suite".

ROLLING THUNDER

Arcade

Non vraiment je ne suis pas paranoïaque mais tous ces petits bonshommes en cagoules roses font part d'un gigantesque complot visant à déstabiliser le monde, je vous l'assure j'ai été victime de ces agents du mal. Heureusement grâce à mon courage, mon habileté et mes réflexes j'ai pu m'échapper du complexe souterrain des affreux. Puisque je passais par là, j'ai également délivré les otages de la tentaculaire organisation. Bon, j'avoue je suis en fait



un agent de la police secrète et je porte le nom de code Albatross. Je possède deux armes : un revolver et une aptitude au saut assez incroyable. La première "story" comprend de multiples plates-formes ainsi que des couloirs et des portes accessibles.

Notre avis :

Rolling Thunder est lui aussi une reprise de jeu d'arcade. Bien que l'écran de feu soit réduit le scrolling est saccadé. La sonorisation est plutôt répétitive et irritante. On retrouve tout de même quelques attitudes chez les sprites qui ressemblent à celles du jeu de café. L'action est assez trépidante mais le jeu est parfois difficile car les touches ne répondent pas aussi vite qu'il serait souhaitable.

Il m'est possible de me déplacer latéralement, verticalement et même d'ouvrir des portes qui cachent parfois des munitions bien utiles pour ma mission. Au départ je pourrais presque me sentir seul, mais bientôt une armée d'hommes en cagoules se précipitent sur moi. La plupart du temps, une balle bien placée suffit à les anéantir. Mais certains sont plus coriaces et il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant de vaincre. De plus certains sont armés et me projettent de petites balles qu'il est impératif d'éviter. Le contact avec les cagoules tourne toujours en ma défaveur : je me retrouve très vite comme asphyxié par un gaz et je me roule à terre. En fait il faut savoir profiter des deux étages du début du jeu afin d'échapper aux attaques conjointes des galeries inférieures et supérieures.



QUAD Simulation —

Tout est calme, trop calme dans ces bureaux où je déambule dans le noir (heureusement que j'ai appris les plans de l'immeuble par cœur afin de pouvoir me rendre directement dans la pièce qui m'intéresse...). Par contre, dès que je pose la main sur la poignée de la porte 327... tout s'éclaire et l'alarme se met en marche ; à partir de cet instant, je sais que j'ai exactement 20 s pour prendre les plans, ouvrir la fenêtre, sauter (nous ne sommes qu'au 1^{er} étage !) et démarrer sur les chapeaux de roues avec mon Quad !

Et ensuite ? La véritable action commence et je n'ai plus qu'à me rendre sur la piste désertique que m'ont indiquée les types de l'Agence au cas où j'aurais besoin d'une fuite rapide... Je sais que la moitié des services secrets doit déjà être à ma poursuite,



désespéré pour échapper à leurs tirs ; lorsqu'enfin, je crois que je vais pouvoir m'en sortir, c'est au tour des avions de venir me harceler ! ... Ne peut-on me laisser fuir en paix et accomplir ma mission dans sa totalité ? Absorbé par mes pensées, je n'ai pas vu l'énorme caillou droit devant qui me vaut un superbe vol plané se terminant dans un énorme cactus ! ... Adieu, veaux, vaches, cochons... (Je sais, ça, c'était dans une autre histoire mais cela veut bien dire ce que cela veut dire...)●

Notre avis :

Simulation originale car elle introduit une part d'action avec les interventions d'hélicos et d'avions. Le graphisme est correct et l'animation nous permet d'atteindre une bonne vitesse ; par contre, la réponse aux changements de direction n'est pas vraiment satisfaisante.

aussi je donne toute la puissance que je peux à mon engin. Seulement, en haut lieu, ils avaient ouïé un léger détail : cette piste du désert n'est plus empruntée depuis très, très longtemps ! Aussi, je dois faire très attention pour ne pas aller embrasser un cactus ou me casser les os sur les crânes de bœufs disséminés ça et là... Enfin, j'ai quand même une petite consolation : ils ont pensé à me parachuter des bidons d'essence, car avouez que ce n'est vraiment pas le moment d'avoir une panne sèche !... De plus, je ne dois absolument pas sortir de la piste car à ce moment là, c'est l'enlèvement assuré et, par conséquent, la perte de vitesse...

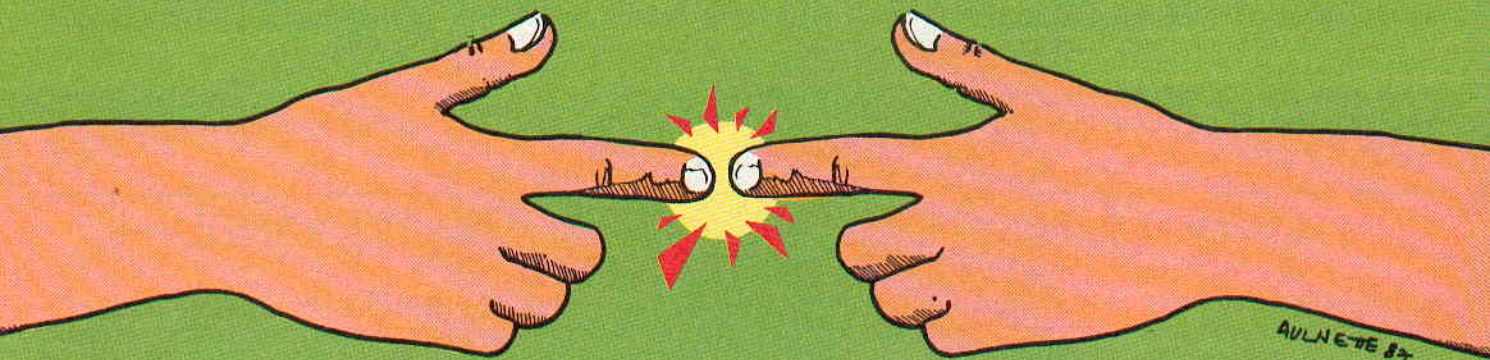
J'ai l'impression de rouler depuis une éternité et je commence à me demander si je vais apercevoir un jour cette barrière de douane tant attendue !... Pour l'instant, je ne vois rien ; par contre, j'entends distinctement un bruit sourd qui va grandissant et, soudain, je vois les hélicos !... Commence alors un slalom éperdu et



VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...

"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



GAME OVER

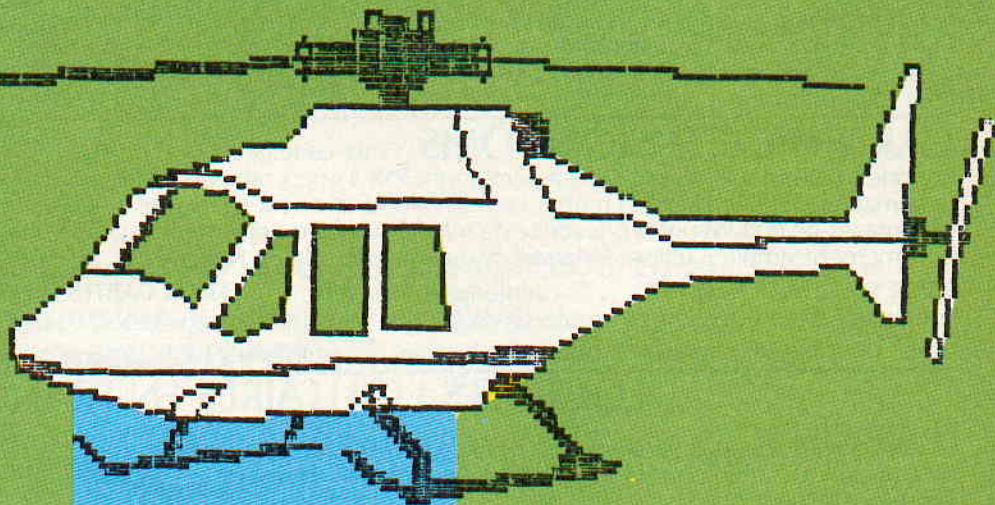
Si vous êtes désespérément coincé à la première partie de Game Over (et si vous n'avez pas lu le banc d'essai dans Amstar sur ce logiciel) nous vous livrons enfin le code pour accéder directement à la deuxième partie : 10 218 surtout, ne l'égarer pas ! ●

ENDURO RACER (François Eraud)

Voici une astuce qui a été testée sur un CPC 6128 pour la version disquette du logiciel Enduro Racer.

Par expérience, vous devez savoir que le niveau 1 est facile à franchir par contre lorsque vous atteignez le niveau 2, je ne vous raconte pas la galère !...

Alors, voici ce qu'il faut faire : au départ vous appuyez sur la touche f4 puis vous la maintenez enfoncée ; vous continuez ainsi pour toutes les touches suivantes : f1, f0, -, f6 et f3... Vous maintenez toutes ces touches enfoncées pendant 10 s puis vous lâchez. Votre moto roulera à 200 km/h bien que l'indicateur de vitesse soit bloqué à 0 km/h et, de plus, tous les lutins tels que arbres, motos, rochers ou autres seront ignorés... Ensuite, vous pourrez tranquillement continuer en étant au niveau 3 après avoir passé les deux premiers niveaux sans aucun problème ●



INFILTRATOR

Pour passer sans encombre la 1^{re} partie d'Infiltrator, voici la liste des amis et ennemis :

Amis : Haymish, Seth, Magles, Gizmo, Whipple, Geoff et Dweezil.

Ennemis : Buzz, Komie, Rhanbow, Rattie, Scum et Weasle ●

SUPER SPRINT (Jérôme Caravielhes)

Pour obtenir un nombre de clefs infini sur Super Sprint, voici un petit truc très facile à réaliser pour faire des scores faramineux en faisant de la chaise longue (ou presque !...).

Dès le début de la course, vous rentrez avec votre voiture à droite de l'indicateur de nombre de tours (qui, lui, se trouve en haut à gauche) ; à partir de cet instant, vous n'arrêtez pas d'accélérer en attendant qu'un autre concurrents se qualifie... Vous remarquerez alors que le nombre de clefs s'affolera et que votre score sera plus qu'honorable ●

BOB MORANE HEROS DE TOUS LES DANGERS

Le celui ou celle qui n'a jamais entendu parler de Bob Morane ose
ver le doigt ! J'attends quelques secondes mais je ne vois rien, stricte-
ment rien, pas même l'ombre d'un demi-doigt... Ce qui, en somme,
me paraît tout à fait normal étant donné la fantastique destinée
de ce héros.

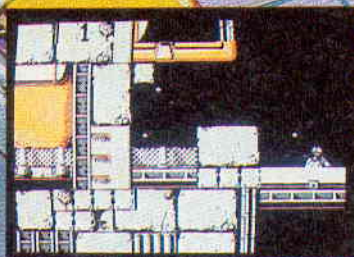
LE PASSE DE BOB MORANE

Cet aventurier de tous les temps a commencé ses prouesses il y
a déjà 35 ans. A cette époque, il s'est avéré que des person-
nages comme Tarzan ou Buffalo Bill commençaient quelque
peu à s'essouffler et à prendre la poussière. Il fallait donc
trouver quelqu'un qui ait à peu près ce profil : cheveu en
brosse, viril, visage carré, yeux clairs, sympathique,
défenseur des vraies valeurs et toujours prêt à sauver
les faibles et les opprimés... En somme, tout le por-
trait de Bob Morane !

C'est ainsi que naquit la première aventure se dé-
roulant dans "La vallée infernale" ; par la suite,
afin de prendre une dimension plus fantastique
et plus science-fiction, toute une équipe est
venue rejoindre Bob Morane : il s'agit
de "la patrouille du temps" dirigée
par le colonel Graigh.

A partir de ce moment, le héros
de tous les dangers va vivre
en moyenne 6 aventures par
an et toujours avec l'aide
de ses fidèles compagnons
tels Bill Ballantine, So-
phia Paramount, Tania
Orloff et l'ignoble Om-
bre jaune sans qui l'é-
nigme et le suspense
ne pourraient exis-
ter...

Il faut aussi recon-
naître que Bob
Morane se serait
jamais devenu
ce qu'il est
sans l'aide de
son père.



SCIENCE FICTION



CHEVALERIE

L'équipe Infogrames avec les responsables du projet Bob Morane.

1. Didier Chamfray, graphiste
2. Isabelle Martinez, secrétaire presse
3. Eric Mottet, responsable technique
4. Daniel Charpy, chef de produit Bob Morane Jungle
5. Philippe Aggripnidis, chef de produit marketing
6. Philippe Nottoli, chef de produit Bob Morane Chevalerie
7. Richard Bottet, chef de produit Bob Morane Espace
8. Véronique Genot, chef de produit marketing
9. Josyane Girard, graphiste Bob Morane Chevalerie
10. Dominique Giroud, graphiste Bob Morane Espace
11. Henri Vernes, auteur du héros Bob Morane
12. Sabine Robert, attachée presse Infogrames



jamais devenu ce qu'il est sans l'aide de son père.

LE PERE DE BOB MORANE

Bob Morane a vu le jour grâce à la plume bienveillante d'Henri VERNES, romancier né à Ath le 16 octobre 1918. Après avoir fait ses études à Mons, il a travaillé, pendant la guerre, pour un service de renseignements allié avant d'être correspondant tout d'abord pour une agence de presse américaine puis pour un grand journal du Nord de la France. Seulement, étant donné la vie mouvementée de son fils spirituel, Henri Vernes finit par se consacrer entièrement à lui ce qui nous vaut malgré tout l'impressionnante production suivante : 152 volumes publiés successivement chez Pocket Marabout, aux éditions des Champs Elysées et dans la Bibliothèque verte, 38 albums de B.D. adaptés par Henri Vernes lui-même et une série de 26 films pour la télévision française. Prestigieux palmarès certes mais pas tout à fait complet pour l'époque où nous vivons ; il fallait donc que Bob Morane ajoute une corde à son arc.

BOB MORANE SUR MICRO

C'est aujourd'hui chose faite grâce à Infogrames qui nous présente non pas un logiciel mais toute une série de logiciels permettant de vivre les aventures de Bob Morane sur micro.

Pour lancer cette collection, Infogrames sort trois titres avec, en plus, un packaging et un concept à la fois nouveau et original. En effet, le but est de pouvoir vivre une aventure pleinement avec ou sans micro dans laquelle l'informatique est utilisée seulement comme un des éléments d'un environnement. C'est pourquoi vous retrouvez avec chaque logiciel un magazine comprenant un roman de Bob Morane, une B.D. (en couleur !), un guide et, pour terminer, un jeu de rôle vous permettant de vivre une aventure dont vous êtes le héros...

Infogrames a prévu deux titres en 88, un au mois de mai et l'autre en octobre, les environnements choisis étant le fond des Océans et l'Asie ; mais nous n'en sommes pas encore là... Voici pour l'instant deux des trois logiciels annoncés (Bob Morane Jungle devrait arriver sur vos écrans très rapidement...) :

Bob Morane Science Fiction :

Le magazine comprend les titres suivants : "Le satellite de l'Ombre Jaune", roman d'Henri Vernes est suivi de la B.D. "Tarhn le prince des étoiles" ; après un guide complet de l'Espace il ne vous reste plus qu'à vous distinguer dans "Le satellite maléfique".

Le logiciel en lui-même est un pur jeu d'arcade... Vous êtes sur la base où Bill est retenu prisonnier et vous devez le délivrer en détruisant tous les soldats-robots et monstres de tous ordres défendant la base. Le principe du jeu est en tous points semblable à Prohibition, avec un graphisme net et une action très rapide.

Bob Morane Chevalerie :

Cette fois après vous être mis en condition avec La prisonnière de l'Ombre Jaune et Les écluses du ciel vous êtes apte à affronter le donjon enchanté. Mais si par hasard vous avez à un quelconque instant un besoin de dé-foulement, il suffit de charger votre logiciel à l'écran car, cette fois encore, il s'agit d'un jeu d'arcade. Votre mission est d'importance car vous devez retrouver le "Saint-Suaire" gardé par les hommes de l'Ombre Jaune dans un château du Comté de Savoie.

Là encore, il faudra agir rapidement si vous ne voulez pas vous retrouver "mis en bulle" et ramené à votre point de départ. L'animation du logiciel est rapide mais cette fois le graphisme subit parfois dans les déplacements des déformations pas toujours agréables à l'œil...

L'AVENIR DE BOB MORANE

Il faut noter que Bob Morane a toujours eu un franc succès ; sa popularité a été remise en haut de l'affiche grâce à la chanson "L'aventurier" du groupe Indochine. Maintenant, il semble promis à un bel avenir dans le monde de la micro-informatique... avec malgré tout une petite réserve : Bob Morane étant un grand aventurier, ne mérite-t-il pas de faire vivre à l'utilisateur de micro une véritable aventure sur l'écran ? L'action, c'est bien mais peut-être pas toujours suffisant...

C.V.

TURLOGH LE RODEUR

Aventure ■

Il y a bien longtemps que plus rien d'extraordinaire ne se passe dans le fabuleux royaume de Thoz... Bien entendu, cette pensée m'a à peine effleuré que je vois des messagers se pointer à l'horizon. Une fois qu'ils sont à ma hauteur ils m'enjoignent de les accompagner immédiatement à la forteresse de Brain Tain (Notez bien que ceci n'est pas une cordiale invitation, mais un ordre !). Tiens, tiens ! Mon vieil ami Ydahaut ar Dinlach aurait-il à nouveau besoin de moi ?...

En effet, la dernière fois qu'il avait fait appel à mes services, cela s'était soldé par une aventure tout à fait fantastique où il m'avait fallu retirer une sphère magique des griffes du Nécromant Skroflu. Ydahaut tenait beaucoup à cette sphère car, comme vous ne le savez pas encore, le royaume de Thoz a des frontières très grandes et éloignées ; avec cette sphère, il est possible de voir l'endroit exact de la frontière qui est menacé et l'on peut ainsi envoyer en toute certitude une armée pour sauvegarder la paix du royaume...

Pénétrant dans la salle où se trouve mon "vieil" ami, celui-ci m'accueille de sa voix forte et me salue bien bas : "Bienvenue à toi, Turlogh, baron de Penroth ; une fois de plus tout notre espoir repose entièrement sur toi... Je t'explique le problème : la sphère nous montre la citadelle de Much'Quaryat dans un bien triste état alors



Tu comprends aisément qu'il faut que tu interviennes immédiatement !" ... C'est pourquoi je reprends sans plus attendre ma monture et pars au galop vers la



et arrive en vue de Much'Quaryat.



de la porte des clartés. Là ou les personnes qui ont osé commettre un tel méfait veulent très certainement s'emparer des Kula Kangrith (ou tables sacrées) afin de pouvoir commander aux forces obscures...

citadelle... Malgré tout, je fais un détour chez Achnéa, visite intéressée je le reconnais car cela me permet de me procurer un anneau de lune qui me sera très utile... Lorsque j'atteins enfin la citadelle, des nains campent devant l'entrée ; ils ont beau être trois je pense que je peux les avoir par surprise et je m'approche d'eux (tout en restant à une distance raisonnable...). Des combats violents (dont je vous épargnerai le récit) ont alors lieu et une fois que ce petit détail est réglé je peux pénétrer dans la citadelle et avoir ma première rencontre avec la maîtresse des lieux... (Pour la suite, je vous passe la main et vous nomme maître du jeu)●



Le soleil disparaissait à l'horizon quand il se présenta chez Achnea.

Notre avis :

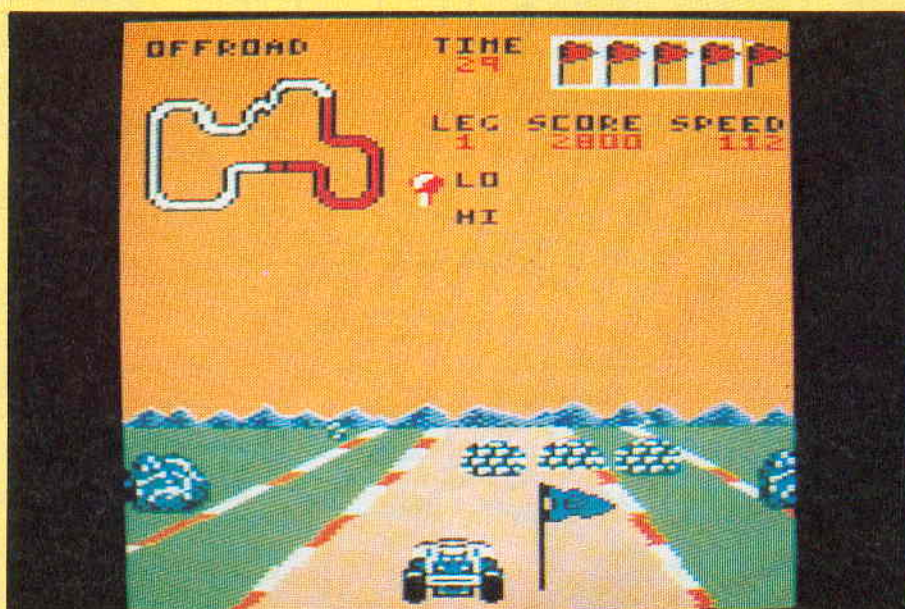
Turlogh le rôdeur est original sur un point : ce logiciel est livré avec une B.D. interactive ce qui constitue une première. Quant au logiciel en lui-même, il est composé de plusieurs fenêtres graphiques et de texte qui évoluent en même temps que l'histoire : c'est propre et bien dessiné mais ce n'est pas pour les actifs.

BUGGY BOY Arcade

Attention ! Mesdames et Messieurs, dans un instant, ça va commencer ! Installez-vous confortablement dans votre meilleur fauteuil et préparez-vous à vivre en direct l'aventure inédite et exclusive d'Olivetti dans : "Olivetti, le roi du buggy !".

Tout a commencé un beau matin par temps clair (je tiens à préciser que le temps était clair parce que pour ce qui est d'Olivetti...). Or donc, notre "héros" se présente sur la ligne de départ du premier des cinq circuits qu'il va devoir parcourir. Les mains crispées sur le volant, il attend la fin du compte à rebours pour démarrer "full pot" en faisant crisser les pneus ; il faut que je vous précise qu'Olivetti est un jeune conducteur impétueux qui ne connaît pas les vitesses intermédiaires (à la limite, un interrupteur ON/OFF lui suffirait !).

Il n'a pas parcouru 100 m qu'un premier obstacle se présente devant ses yeux que rien ne peut impressionner : il s'agit d'un



Je tiens aussi à signaler qu'Olivetti mérite complètement son titre de roi du buggy à partir du moment où, passant sur un petit rocher, il se retrouve sur deux roues et c'est dans cette position peu confortable (mais nettement moins encombrante !) qu'il passe entre deux-rochers...

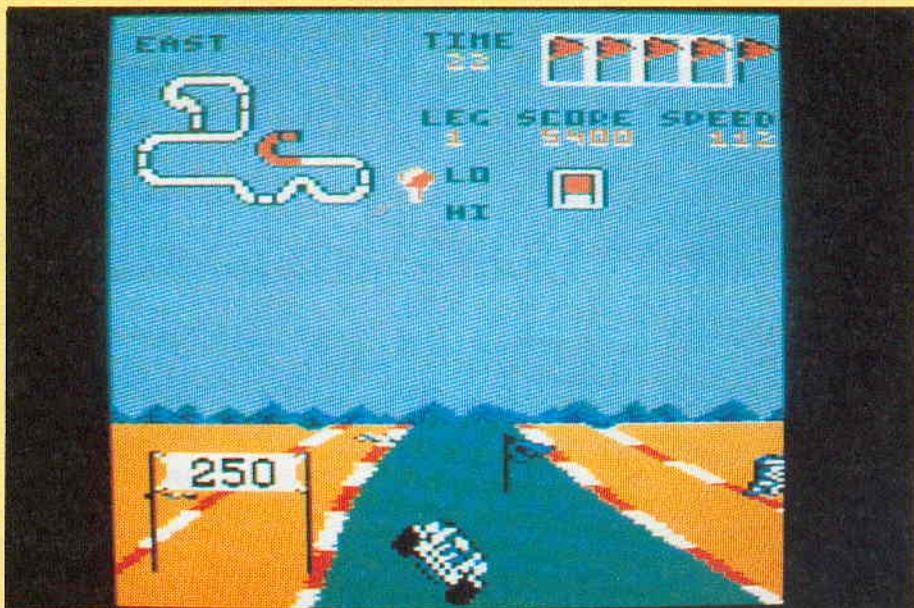
Malgré tout, n'allez pas en déduire qu'il est un "Superman" car, par discrétion, je ne vous ai pas raconté toutes les fois où, ne pouvant éviter l'obstacle, sa course s'est momentanément terminée par un tonneau ! (Surtout, gardez cela pour vous car s'il apprenait que j'effrite son image de marque, il n'hésiterait pas à se venger...) !

Notre avis :

Cette adaptation de jeu de café est très honorable : graphisme agréable, bonnes couleurs et vitesse acceptable... Bon dévouement à prévoir dans votre logithèque.

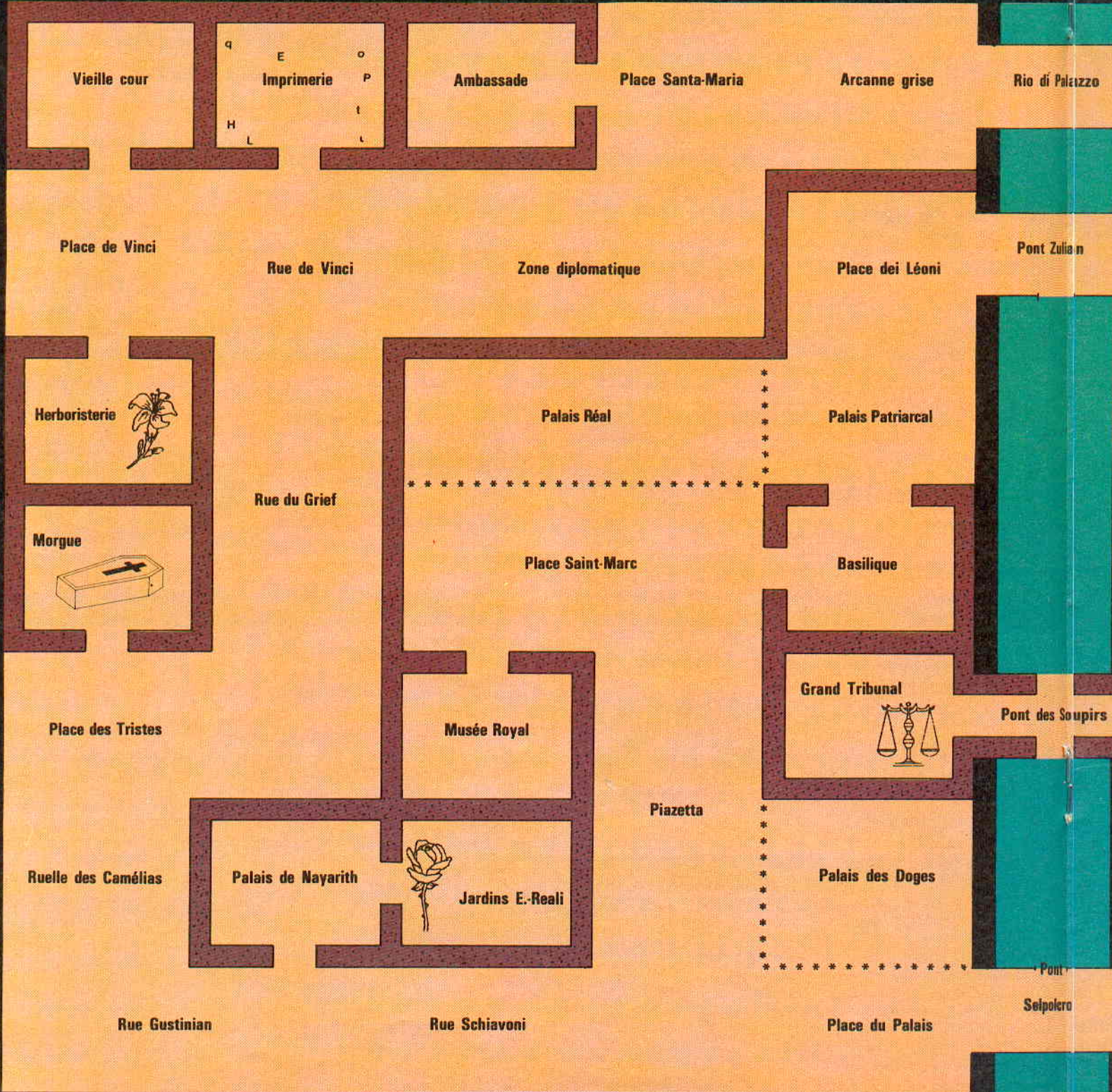
énorme rocher en plein milieu de la piste... Le conducteur donne alors un vigoureux coup de volant à gauche et... il passe ! Pfui... Juste le temps de souffler, de s'esuyer le front où commencent déjà à perler des grosses gouttes (de sueur dues à l'effort pas de peur ! Il ne faut pas confondre !). Son écart l'a fait sortir de la piste ; aussi, il rectifie immédiatement la direction. Ouf ! Il était temps car il se précipite sur un pont et il était moins une, il avait droit à un bain gratuit...

Après 65 s de course infernale sur les 70 accordées, Olivetti passe la limite de la fin de la première étape et enchaîne tout de suite sur la seconde où il rencontre à nouveau des rochers mais aussi des arbres, des barrières ou des murs en briques. On croirait voir un slalom perpétuel (à part que dans ce slalom spécial, il ne passe pas entre les drapeaux mais il les "ramasse" au passage...). De plus il découvre que le fait de passer sur les souches à grande vitesse lui permet de s'envoler et de passer ainsi au-dessus des obstacles les plus importants...

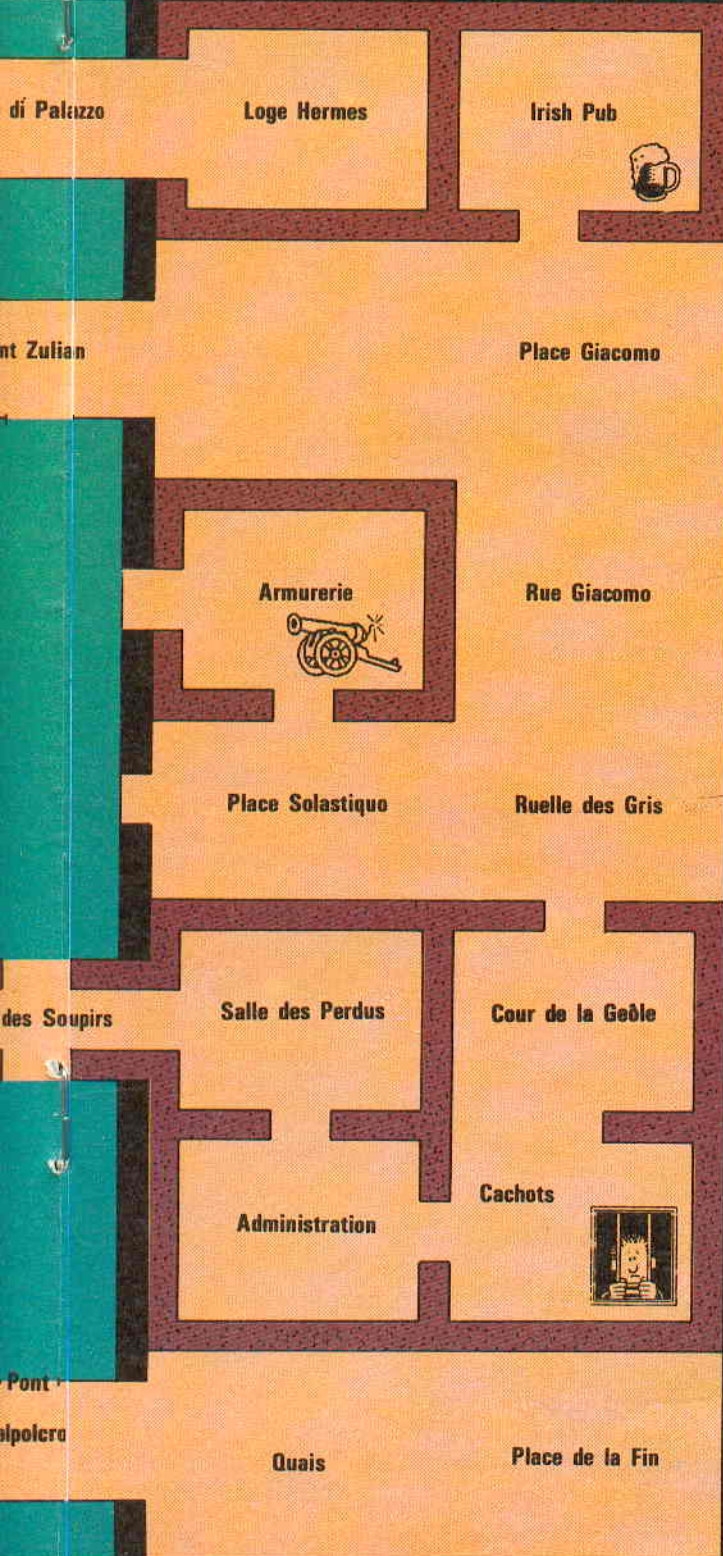




PLAN DE MASQU



QUE



MASQUA



Par Damien MARECHAL
et Andréa GUERAUD

– 3 questions importantes :

"As-tu un flingue ?"

"As-tu une seringue" ?

"As-tu du serum" ?

– ANDREA fourni des munitions à gogo à toute heure.

("As-tu des minitions ?")

– on récupère de la crédibilité en soudoyant

– on récupère de l'énergie en "hageant"

– avec le serum et la seringue, n'hésitez pas à changer de masque plusieurs fois : vous saurez où est le témoin

– trouvez l'assassin et tuez-le

– vous aurez alors un beau diplôme de vengeur.

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Ce mois-ci j'ai un peu honte de mon sujet car il ne s'adresse qu'à ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une imprimante. Si ce n'est pas encore votre cas cela ne saurait pas tarder, les prix baissent... Vous savez déjà lister un programme par LIST #8, mais c'est peu de chose face à tout ce que vous pouvez faire avec cette petite merveille. Je sais que vous vous en doutez, mais vous avez certainement été découragé le jour où vous avez essayé de vous plonger dans la notice. Hein que c'est vrai ? Vous avouez et vous êtes excusé, car il faut bien constater que les manuels d'imprimantes s'adressent presque toujours à des gens déjà initiés à certaines choses. Du "chinois" ! Et c'est pire encore quand ce chinois est écrit en anglais...

Mon but est de vous apprendre à comprendre enfin ce manuel, et ce par mes habituels petits exemples vite tapés. Tout va devenir limpide dès que je vous aurai expliqué comment fonctionne (sommairement) une imprimante. Sans ces indispensables notions de base vous seriez vite "perdus", et je ne le veux pas.

LE PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT D'UNE IMPRIMANTE

C'est en fait un petit micro-ordinateur, mais qui reçoit ses ordres par son câble au lieu d'un clavier et affiche sur papier au d'un écran vidéo. Comme votre CPC il a son langage, qui s'appelle "CODE EPSON", et une mémoire vive RAM mais de quelques kilo-octets seulement.

Lorsque vous pressez la touche A de votre CPC, le clavier n'envoie pas "A" mais le nombre 65 qui est le code ASCII du A majuscule. Le CPC a en mémoire la façon de "dessiner" ce caractère à l'écran, et de plusieurs manières selon que vous êtes en MODE 0, 1 ou 2 ou en telle couleur. OK ? Eh bien pour une imprimante c'est exactement pareil :

Si vous tapez PRINT #8,"A" vous envoyez seulement le nombre 65 par le câble d'imprimante. Celle-ci recevant 65 demande à sa mémoire comment ça se dessine ; elle actionne alors ses aiguilles et son chariot pour dessiner quelques chose qui ressemble à un A. Elle aussi possède des variantes de formes et de tailles : en gros ou petits caractères, en gras, en italique, en qualité courrier (NLQ), en souligné, etc. Avec PRINT #8,"TABAC" vous déclenchez dans le câble un tir en rafale rapide des cinq codes ASCII de ce mot : 84, 65, 66, 65 et 67.

COMMENT ÇA IMPRIME ?

La "tête d'impression" est cette pièce qui se déplace horizontalement sur le rail. Sur sa partie arrière il y a neuf minuscules aiguilles disposées les unes au-dessus des autres. Et cet "empilement" ne représente que trois millimètres en hauteur ! Au repos ces aiguilles ne dépassent pas de la tête car le ruban encreur frotte sur cette partie arrière. Il y a très peu d'espace entre le ruban et le papier.

Chaque aiguille peut être propulsée en avant par un tout petit électroaimant (un par aiguille) ; de ce fait il y a impact sur le papier, où il apparaît un petit point noir.

Tous les caractères sont dessinés par juxtaposition de points (comme sur un écran d'ailleur).

La tête écrit une ligne de gauche à droite, arrêt, le papier avance d'un cran, la tête repart dans l'autre sens en imprimant la ligne suivante de droite à gauche, avance papier, etc. Un chef-d'œuvre de micromécanique rapide.

Je viens de décrire le fonctionnement des "imprimantes à aiguilles" appelées aussi "imprimantes matricielles" ou "DOT PRINTER" en anglais. Ce sont de très loin les plus courantes en micro-informatique et aussi les plus rapides ; plus de cent caractères par seconde ! Leur seul défaut est l'aspect "pointillé" des lettres quand on les regarde de très près, mais leur grand mérite, outre leur grande vitesse, est de savoir tout faire. Tracer des images graphiques par exemple.

L'ENTREE DES CONSIGNES

Quand vous allumez votre CPC il présente ses "options pas défaut", à savoir MODE 1 et lettres jaunes sur fond bleu (pour les modèles couleur vous l'avez deviné). Pareil pour une imprimante : ses options par défaut sont 80 caractères par

```
10 NATIONALITES
20 A$="[{ ]}@!\"
30 FOR N=0 TO 10
40 PRINT #8,CHR$(27);"R";CHR$(N);N;A$
50 NEXT
```

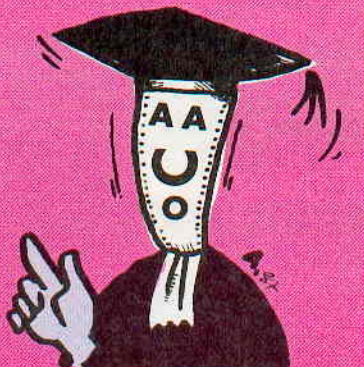
1

2

```

10 DEMO IMPRIMANTE - M.A. 11/87
20 GOSUB 59000
30 PRINT#8,EFF$;"Ecriture normale en PICA.";GRAS$;"En gras on ne voit plus les p
ointilles, ";
40 PRINT#8,GRASX$;"mais en ";NLQ$;"QUALITE COURRIER c'est encore plus chic.";NLQ
X$
50 PRINT#8,ITAL$;GRAS$;"Et l'ITALIQUE en gras vous aimez ?";ITALX$
60 PRINT#8: ' saut de ligne
70 PRINT#8,"On dispose de plusieurs tailles de caracteres :";GRASX$
80 PRINT#8,COND$;"Le condense qui correspond a 132 caracteres par ligne.";CONDX$
90 PRINT#8,ELITE$;"L'ELITE est une taille intermediaire avec ses 96/lignes.";ELI
TEX$
100 PRINT#8,TITRE$;"Enfin le LARGE de 40/ligne."
110 PRINT#8,"Remarquez que si la largeur change la hauteur des lettres reste la
meme !"
120 PRINT#8,"Voyons quelques fantaisies d'ecritures:":PRINT#8
130 PRINT#8,"D'abord le ";SOUL$;"soulignement";SOULX$;" d'un mot"
140 PRINT#8,"puis la mise en index A";IND$;"1";INDX$;" ou en exposant E=MC";EXPO
$;"2"
150 PRINT #8,EFF$:END
59000 'CODES EPSON en CLAIR / M.A. 87
59010 E$=CHR$(27):U$=CHR$(1):Z$=CHR$(0)
59020 EFF$=E$+"@"
59030 GRAS$=E$+"E"
59040 GRASX$=E$+"F"
59050 TITRE$=CHR$(14)
59060 ELITE$=E$+"M"
59070 LARGE$=E$+"W"+U$
59080 LARGEX$=E$+"W"+Z$
59090 COND$=CHR$(15)
59100 CONDX$=CHR$(18)
59110 PICA$=E$+"P"+LARGEX$+CONDX$
59120 SOUL$=E$+"-"+"U$
59130 SOULX$=E$+"-"+"Z$
59140 ITAL$=E$+"4"
59150 ITALX$=E$+"5"
59160 FRAN$=E$+"R"+U$
59170 USA$=E$+"R"+Z$
59180 EXPO$=E$+"S"+Z$
59190 IND$=E$+"S"+U$
59200 EXPOX$=E$+"T"
59210 INDX$=EXPOX$
59220 SKIP$=E$+"N"+CHR$(6)
59230 SKIPX$=E$+"D"
59240 NLQ$=E$+"x"+U$
59250 NLQX$=E$+"x"+Z$
59260 RETURN

```



ligne soit 10 par pouce (1" = 25,4 mm), c'est ce que l'on appelle la taille PICA ; six lignes par pouce, et forme dite "normale" c'est-à-dire obtenue par un seul passage de la tête. C'est ultra rapide mais on distingue bien les petits points constituant les lettres.

On veut modifier cela, par exemple écrire en caractères gras ; ainsi ce sera plus présentable car le "pointillisme" disparaît. Deux inconvénients, c'est deux fois plus lent et le ruban s'usera deux fois plus vite. Comment faire comprendre ces consignes à l'imprimante ?

Avant de lui envoyer le texte à écrire on lui injecte par le câble une "consigne d'impression" qui ici sera 27, 69. Ce code ASCII 27 est super important, il ne correspond à aucun caractère, ni sur le CPC ni sur l'imprimante, mais lorsqu'elle reçoit 27 elle sait que ce qui suit est une com-

mande. Donc elle traduit par "Mettre en service la consigne n° 69", qui est l'écriture grasse (ou "renforcée"). Elle restera active indéfiniment (pas la peine de la répéter chaque fois), sauf si l'imprimante reçoit un contre ordre ou si on l'éteint. Elle garde cette consigne dans sa mémoire RAM, dans son "buffer de consignes", même si vous éteignez le CPC.

Ce code 27 a un nom, ESCAPE ou ESC. ATTENTION ! Cela n'a strictement aucun rapport avec la touche "ESC" de votre CPC, qui entre nous aurait dû s'appeler "BREAK" pour éviter des confusions. En revanche 69 est le code ASCII du E majuscule. Pratiquement on programmera sur le CPC PRINT #8,CHR\$(27);CHR\$(69); ou plus simplement PRINT #8,CHR\$(27);"E"; Le point-virgule final évite que le papier avance d'une ligne blanche.

Désormais elle imprimera en gras, que

vous fassiez des PRINT #8 ou des LIST #8.

LES CODES EPSON

Du nom de ce grand fabricant d'imprimantes qui les a créés. C'est devenu un "langage" standard adopté par tous les autres fabricants. Du moins à de rares exceptions près. Par exemple les anciennes AMSTRAD DMP1 qui prenaient quelques "libertés" et brillaient par l'absence de nombreux codes super utiles.

Dans le manuel cette commande pour écrire en gras est désignée par ESC E, ou ESC "E" ou ESC 69. C'est ce que l'on appelle un "CODE EPSON"; votre imprimante en connaît des dizaines d'autres (plus de cent sur les modèles haut de gamme). Certains codes EPSON exigent deux paramètres. Exemple : pour écrire en gros caractères (40 par ligne) c'est ESC W 1 qui se programmera sur CPC par PRINT #8,CHR\$(27);"W";CHR\$(1); car pour l'annuler après usage c'est ESC W 0

Pour les codes inférieurs à 32 il est inutile de faire figurer le ESC. Ainsi pour écrire en "condensé" (132 caractères par ligne) c'est le code 15.PRINT #8,CHR\$(15); mais PRINT #8,CHR\$(27);CHR\$(15); serait aussi accepté.

On peut combiner (additionner) des commandes dans le buffer des consignes, par exemple pour des caractères larges et gras on enverra ESC W 1:ESC E et ce dans un ordre quelconque ; mais séparés par des points-virgules et en répétant chaque fois le CHR\$(27). Fastidieux ? Alors essayez cette petite astuce de fainéant :

```

10 E$ = CHR$(27):U$ = CHR$(1):EFF$ = E$ + CHR$(64)
20 PRINT #8,EFF$;
30 PRINT #8,E$;"W";U$;"Lettres larges";E$;"E";"renforcées";
40 PRINT #8,EFF$;"puis normales"

```

CONSEILS

Ce ESC 64 ou ESC " " (EFFF) est super utile car il vide le buffer des consignes. On le programme AVANT et APRES usage de nouvelles consignes : c'est une sage précaution qu'il faut toujours prendre...

Remarque le signe + dans la définition de la chaîne EFFF, c'est normal puisque c'est une "concaténation" de chaînes. Si une consigne est fréquente dans votre programme n'hésitez pas à lui donner un nom à vous, par exemple ajoutez ces lignes.

```
15 LARGES = ES + "W" + US:GRASS  
= ES + "E"  
50 PRINT #8,GRASS;LARGES;  
"Encore";  
EFFF;"puis normal"
```

Vous voyez que tous les coups sont permis, et sans rabâcher ces sacrés CHR\$. On résume.

Si dans le manuel de l'imprimante vous découvrez une commande qui vous intéresse, par exemple ESC R 1, vous la traduisez en BASIC AMSTRAD CPC par PRINT >8,CHR\$(27);"R";CHR\$(1);

NOS PROBLEMES DE NATIONALITES

Les lettres typiquement françaises telles les minuscules avec accent peuvent être obtenues directement sur papier, même avec un

CPC QWERTY. Je m'explique. La norme ASCII a réservé huit de ses codes pour les particularités de chaque langue ; c'est-à-dire que ces codes vont donner sur papier des symboles différents selon la nationalité choisie.

Prenons le cas d'un clavier CPC QWERTY : nos minuscules accentuées n'y figurent pas, mais les touches correspondant à ces fameux codes existent !

Tapez A\$ = " puis les touches "crochets", "a commercial", "slash inverse" avec et sans SHIFT. Vous obtenez à l'écran huit caractères bizarres de nationalité US. Imprimons-les en onze nationalités différentes. Attendez-vous à des surprises... Pour cela essayez le petit listing n° 1. Vous obtenez dans l'ordre les caractères US, France, Allemagne, Angleterre, Danemark 1, Suède, Italie, Espagne, Japon, Norvège et Danemark 2.

Revenons en France. En programmant ESC R 1 vous aurez sur papier les minuscules accentuées, en ayant à l'écran des signes bizarres tels que "accolade ouverte" pour un "é" (obtenu par SHIFT + crochet ouvert).

Si vous avez un clavier AZERTY, vous avez les "é" à l'écran, mais pour les avoir aussi sur papier il faut commander à l'imprimante ESC R 1. Sauf si celle-ci a été "switchée" France.

LE PREREGLAGE DES "SWITCHES"

Ce sont ces minuscules commutateurs qui établissent les options par défaut de l'imprimante. Vous pourrez les contredire par des codes EPSON, ils ont priorité sur les switches.

Si votre clavier est QWERTY switchez US (et non pas Angleterre), s'il est AZERTY switchez France.

On switche une imprimante généralement une fois pour toutes. Mais certains ont un rôle très mystérieux ; en cas de doute appliquez les réglages préconisés dans le manuel (ceux marqués en Anglais FACTORY SET).

Super ultra important !!! Ne manœuvrez pas les switches avec l'imprimante sous tension. Non seulement c'est dangereux pour son électronique, mais surtout parce que ça ne servirait à rien. En effet l'imprimante "lit" ses switches uniquement à la mise sous tension, plus après...

UN PETIT PROGRAMME DEMO

Pour le listing n° 2 commencez par défi-

nir deux touches pour fainéants

KEY 130, "CHR\$(" : ' 2 du pavé numérique
KEY 136, "?" # 8, " : ' 8 du pavé numérique

Puis tapez d'abord les lignes en 59000, puis SAVE "EPSON" ou SAVE "EPSON", A si vous avez un 464. En effet c'est un utilitaire que vous joindrez à tous vos programmes futurs par MERGE "EPSON". Mettez tout en majuscules sauf les deux "x" des lignes 59240 et 59250.

Complétez ensuite par la démo commençant en ligne 10.

Certains noms se terminent par X, c'est le code d'annulation ; par exemple GRASS\$ mis hors service par GRASX\$. Cette programmation par noms évocateurs a trois gros avantages : on n'a plus besoin de consulter le manuel, le listing est bien plus clair et ça fait moins de caractères à taper. Le code SKIP\$ (ligne 59220) fait faire un saut de six lignes en bas de chaque page, ce qui empêchera d'imprimer sur les pliures.

Si vous observez un raté dans l'exécution de ce programme, c'est peut être à cause d'un code EPSON que votre imprimante ne possède pas. Vérifiez bien son absence dans le manuel... Après essai vous serez reconcilié avec ce sacré manuel car il va

commencer à devenir compréhensible. Vous y découvrirez alors bien d'autres commandes qui vous concernent, alors baptisez-les et ajoutez-les à l'utilitaire "EPSON".

CONCLUSION

J'espère vous avoir donné le goût des "programmes d'éditions", ça change un peu du LIST #8... Il y a encore beaucoup à dire sur les imprimantes tant sur le matériel (dépannages simples, etc.) que sur la programmation. Si ce virus vous prend, vous trouverez tout cela dans un de mes livres "LA PRATIQUE DES IMPRIMANTES" (SORACOM). Cette ligne de Pub dans AMSTAR me coûtant un peu moins cher qu'un spot publicitaire sur ANTENNE 2. Du moins je le souhaite...

Parlons du ruban encreur. C'est une boucle fermée de ruban nylon imprégné d'encre grasse spéciale. Il est enfermé dans une cartouche en plastique. Un mécanisme d'entraînement le fait circuler lentement de la droite vers la gauche. Ayez toujours une cartouche d'avance. Hélas c'est là que le bât blesse, car il existe une multitude de

modèles de cartouches ; et trouver un ruban de rechange pour une imprimante de la marque TRUCMUCHE modèle XBY-800 est un désopilant jeu d'aventures.

La plupart des cartouches contiennent environ 15 mètres de ruban replié en "accordéon", sauf qui ?... AMSTRAD DMP quelque chose où c'est un ruban tendu de... 30 centimètres environ qui frotte sur une capsule d'encre. Résultat impression d'un noir irrégulier (mais non ce n'est pas du racisme...) et épuisement rapide de la capsule. Pour couronner le tout ces cartouches sont deux à trois fois plus chères que certaines autres contenant 18 mètres de ruban.

Le papier qui se froisse est une calamité facile à éviter. Il suffit de veiller à ce que le papier ne soit pas entraîné à la fois en traction par les picots et en friction par le rouleau caoutchouc.

Est-ce que l'arrivée du papier n'est pas gênée par les câbles ? Est-il bien en face ?

Si le papier imprimé risque de repasser dans la machine (un gag classique), faites-le tomber par le devant en le lestant avec une pince à linge.

Si un changement de papier vous oblige à modifier l'écartement des roues à picots, ne déplacez que la roue de droite▲

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE



De gauche
à droite :
Nicolas, Olivier
Didier et Philippe

Dans le précédent numéro d'Amstar, vous avez pu découvrir ou même peut-être affronter "la Chose de Grottemberg". Cette aventure sanglante est l'œuvre de cinq copains qui sont de la région de Fougères et qui, un beau jour, ont décidé de créer leur propre logiciel de jeu...

Il faut dire que, dès le départ, ils possédaient tous les éléments nécessaires, aussi bien au niveau matériel (ils avaient déjà les machines) qu'au niveau intellectuel...

Constatez par vous-mêmes : Olivier prépare un B.T.S. de commerce international, Philippe un B.T.S. informatique, de même que Nicolas, Samuel est en première S et Didier est étudiant en arts plastiques ! Ainsi, les tâches peuvent être partagées suivant les capacités de chacun : Olivier s'occupera donc du scénario et des contacts futurs avec les éditeurs, Philippe, Samuel et Didier auront la charge des graphismes et pour ce qui est de la programmation parallèle, c'est à Nicolas de faire des prouesses...

Seulement, il ne faut pas croire qu'un logiciel se réalise à une vitesse grand V ; par exemple, pour la Chose de Grottemberg, le projet a commencé à prendre forme en janvier (eh oui ! il y a déjà un an !) et les premiers contacts avec les éditeurs ont eu lieu au mois d'avril... Finalement, le contrat a été signé avec Ubi Soft qui a exercé une fonction d'éditeur bien sûr, mais également de critique et d'assistance pour obtenir le produit fini tel que vous le connaissez... Mais...

ATTENTION ! ECRANS INEDITS !



Comme dans toute aventure, au fur et à mesure que le logiciel prend forme, l'histoire évolue d'une part et les limites de la machine font malheureusement leur apparition, d'autre part... Nos cinq créateurs ont dû se

rendre à cette évidence et remodeler quelque peu leur scénario... Ce qui nous permet de vous présenter en exclusivité quelques écrans que vous ne retrouverez jamais dans la version définitive du logiciel... Au départ, voici comment les événements étaient prévus : vous étiez tranquillement installé devant votre écran de télévision pour suivre les informations. C'est à cet instant que vous apprenez que dans un paisible village se passent d'horribles massacres qu'il est pour le moment impossible d'expliquer... De plus, quelle que soit la chaîne que vous sélectionnez, vous retombez toujours sur cette nouvelle ; vous éteignez alors votre poste et vous vous rendez dans votre cuisine... Et l'horreur commence ! Car vous découvrez votre pauvre Germaine dans un piteux état ! (la suite, vous la connaissez...) Voici donc les différents écrans des chaînes de TV représentées avec la caractéristique principale de chaque chaîne (exemple : le dessin animé pour FR3). Vous comprendrez donc que nous ne mettions pas Canal +... pour cause de censure !

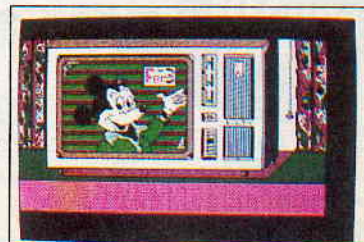


QUELS SONT LES PROJETS ?

La page de la Chose n'est pas encore définitivement tournée puisqu'il faut encore travailler pour la version cassette sur Amstrad et les versions sur les autres machines ; pour ce qui est de la traduction, il n'y a aucun problème car Olivier, tout en faisant un stage en Angleterre, en a profité pour dénicher des informaticiens anglais qui ont accepté de réaliser ce travail...

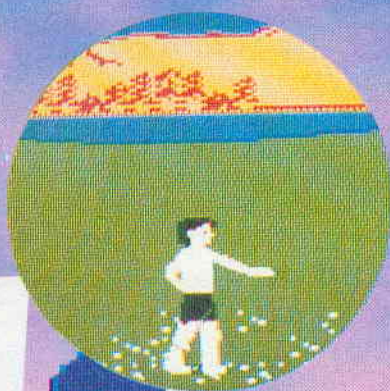
Mais déjà, l'équipe a commencé un nouveau projet et cette fois, ils travaillent dès le départ sur Atari.

Pour avoir de plus amples renseignements, il faudra attendre quelques mois car pour l'instant, le plus grand secret est de rigueur...



C.V.

PREUVES SPORTIVES



WINTER GAMES

Simulation 

durée des jeux... Et pour terminer cette cérémonie d'ouverture (qui s'effectue sur un fond musical empreint de solennité), nous assistons à un immense envol de colombes blanches, symbole de la paix. Alors, les jeux d'hiver sont officiellement ouverts et les athlètes n'ont plus en tête, à partir de cet instant, que la célèbre devise des athlètes grecs de l'antiquité : "Citius-Altius-Fortius" ce qui signifie bien entendu : "plus rapide - plus haut - plus fort"...

Il est grand temps de commencer les épreuves... Tout d'abord, il s'agit de faire des prouesses au Hotdog ou saut acrobatique à ski. Au cours des 3 essais qui me sont accordés, j'essaie de faire le maximum de



Nous sommes en 1988, à l'entrée de l'hiver, et une ambiance empreinte tout à la fois de solennité, de tension et de concentration règne sur la ville de Calgary dans l'Ontario au Canada. Cela fait maintenant 4 ans que j'attends cet instant, très exactement depuis la première prise de contact que j'ai eu avec les jeux d'hiver à Sarajevo en 1984...

Pour l'instant, nous en sommes à la cérémonie d'ouverture et c'est toujours avec la même émotion que nous accompagnons du regard ce sportif choisi parmi tant d'autres pour mener la flamme tout en haut de l'escalier et allumer ainsi l'immense vasque qui restera allumée durant tout la

figures pouvant me rapporter le plus grand nombre de points et par la même occasion un nouveau record du monde et une médaille d'or ; j'ai donc le choix entre 2 sauts périlleux ou 1 mouvement plus 1 saut périlleux... Seulement, le temps passé en l'air est très, très court !

Pour reprendre pied, il me faut affronter l'épreuve de biathlon qui est une épreuve de ski de fond avec un petit plus de choc : une carabine 22 long rifle et 20 balles qui devront servir à toucher 5 séries de 4 cibles qui ne sont pas toujours faciles à atteindre car la précision du tir dépend du rythme cardiaque...

Du souffle et de la régularité, il en faut

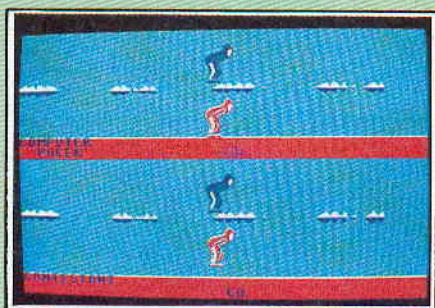
tout autant pour le patinage de vitesse qui est une épreuve très courte et à laquelle je n'ai réussi à obtenir de bons temps qu'en m'entraînant énormément. D'ailleurs cette notion d'entraînement est valable et primordiale dans toutes les épreuves et peut-être principalement pour le patinage artistique dans les figures imposées... Ah, là, là ! Que de bleus et de larmes pour parvenir à réaliser correctement une pirouette horizontale suivie d'une pirouette assise ! Alors, pour le triple Axel, je ne vous raconte pas ! Par contre, il ne faut pas oublier qu'il y a malgré tout 7 figures à effectuer !...

Cette épreuve étant très éprouvante, je préfère passer par l'intermédiaire du saut à ski avant de revenir à l'épreuve de patinage artistique, mais, cette fois, en figures libres... Pour ce qui est du saut à ski, après avoir dépassé l'effet impressionnant qu'a toujours sur moi eu le toboggan, il me suf-



fit de contrôler la position de mon corps et de mes skis en l'air ! (Hum ! pour le corps, ça va mais dès que les skis s'emmêlent...).

J'arrive alors sans trop de bobo à l'avant-dernière épreuve : les figures libres où, cette fois, je laisse exploser mon imagination en fonction de mes capacités, malgré tout !... Mais c'est avec un petit pincement au cœur que je m'installe dans le bobsleigh pour la dernière épreuve ce qui signifie la fin d'une belle aventure et la proclamation des résultats finaux... Mais, enfin, quel que soit le résultat, il faut toujours considérer que "l'important, c'est de participer !".



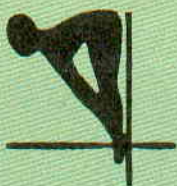
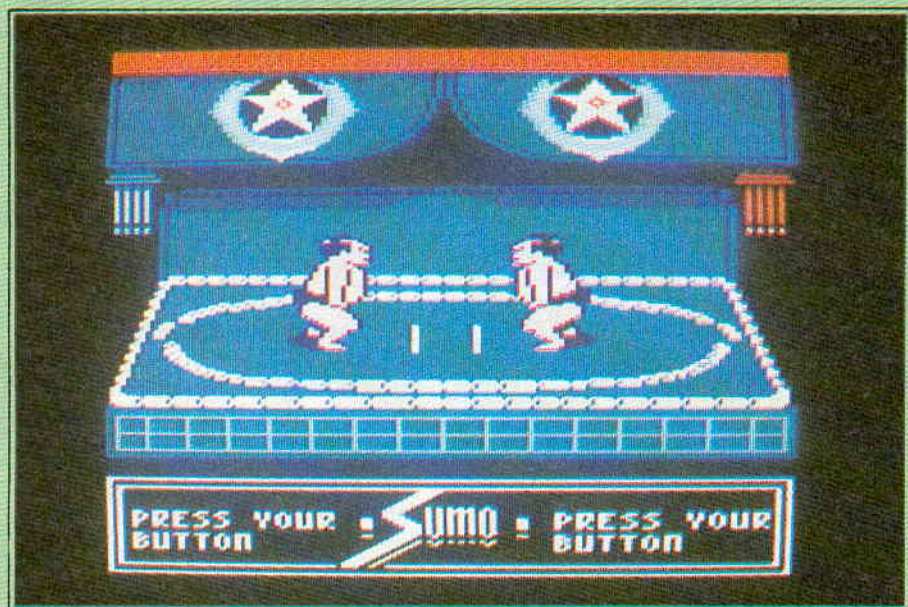
Notre avis :

Superbe logiciel, faisant partie des classiques depuis un peu plus d'un an et que vous devez posséder dans votre logithèque. Tout y est : beauté du graphisme, bonne animation, intérêt des épreuves et musique stimulante pour chacune d'entre elles...



WORLD GAMES

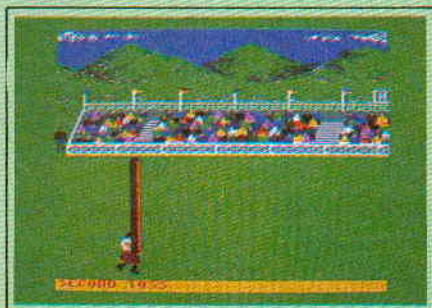
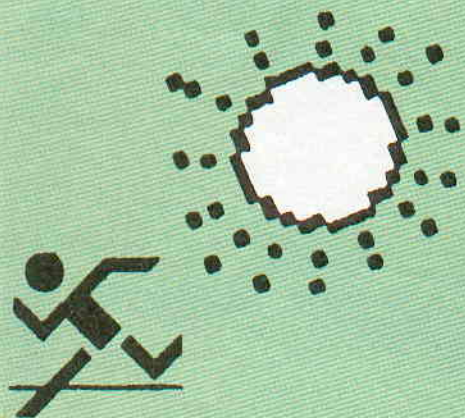
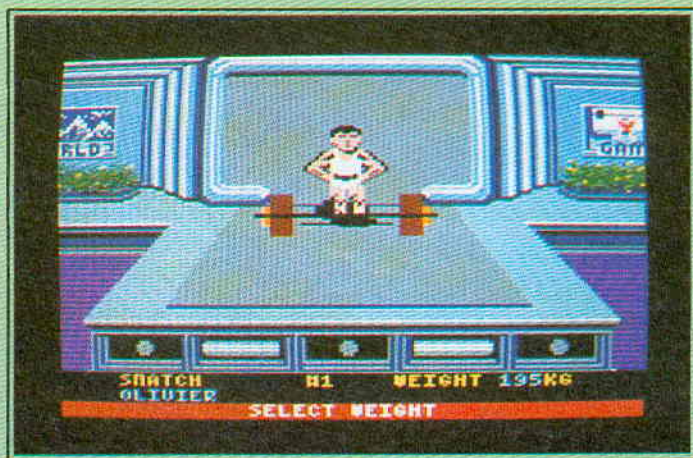
Simulation 



que benjamin de l'équipe, il s'occupera des deux épreuves finales. Ainsi donc, après la séance d'ouverture des jeux, Denis se présente pour le lever de poids : pour ne pas effrayer ses adversaires, il commence tout doucement par 100 kg, puis il augmente régulièrement la charge de 20 kg. Et, à chaque fois, le même scénario se déroule devant nos yeux ébahis : il se penche, attrape solidement la barre et nous fait inmanquablement un clean et jert... Stupéfiant, non ? Il faut reconnaître qu'avant les jeux, il a effectué un périlleux déménagement, ce qui apparemment vaut tous les entraînements pour soulever des poids...

Fort de la place de choix qu'il donne d'emblée à notre équipe, Denis doit avoir l'impression d'avoir des ailes, car à l'épreuve du saut des barils sur glace, il saute 3, 4, 5, puis 6 barils sans aucun encombre. Mais ce n'est pas tout ! Il lui reste encore à se distinguer dans l'épreuve du plongeon du haut des rochers, épreuve dont il se sort avec brio... et avec une bosse pour cause de choc à la tête !

A cet instant, la relève est prise avec énergie avec Marcel se présentant aux épreuves suivantes d'un pas nonchalant mais néanmoins rapide. Pour lui, la première épreuve est un slalom a ski, ce qui va se révéler pour lui un jeu d'enfant car, en Bretagne, on n'a peut être pas de neige, mais on a des routes et, pour Marcel, le slalom sur route n'a pas de secret ! (Comme quoi, tout peut toujours servir !)... La seconde épreuve ne motive pas



L'année 1987 a été une bonne année pour les épreuves sportives car, entre autres, ont été organisés les "World Games". Devant participer à cette grande manifestation, il nous fallait une équipe qui nous représente dignement... Etant donné des disciplines proposées, nous devons absolument envoyer une équipe de choc ! C'est pourquoi Marcel, Denis et Olivier n'ont pas hésité une seule seconde avant de se porter volontaires (heu ! un peu d'office, je dois le reconnaître).

La répartition des épreuves a été décidée comme suit : Denis assurera les trois premières épreuves, Marcel se dévouera pour les trois suivantes ; quant à Olivier, en tant

trop notre coéquipier pour la simple et bonne raison qu'il s'agit de rouler sur un tronc d'arbre, que sous l'arbre il y a de l'eau et que Marcel n'aime pas l'eau... C'est aussi une fort bonne raison pour rester sur le tronc d'arbre et conforter ainsi notre place sur la première marche du podium. Le dernier supplice arrive pour Marcel avec l'ultime épreuve qui consiste à monter le taureau. Mais là, il faut reconnaître qu'il ne rencontre aucun problème ! Il ne lui reste plus qu'à passer le relais à Olivier...

Vous allez tout de suite comprendre pourquoi les deux dernières épreuves ont été réservées à Olivier (que nous appelons



entre nous notre "Rambo de service" mais, surtout, n'allez pas le répéter !). En effet, il doit commencer par un lancé de poteaux où il faut courir et puis lancer le poteau... Pour nous, il aurait été préférable de s'arrêter à la 7^e épreuve car, malgré sa constitution, Olivier n'a pas réussi à "faire le poids" devant son adversaire lorsqu'il est présenté à l'épreuve de Sumo... (Il n'en est quand même pas rendu à ce point là !)

Notre avis :

Il y en a pour tous les goûts parmi les huit épreuves proposées qui sont presque toutes originales, avec des degrés de difficulté différents et réalisés dans un graphisme correct lié à une bonne animation. Dernier point : la musique est également présente tout le long du jeu...



CALIFORNIA GAMES

Simulation

Au courrier de ce matin, nous avons une grosse enveloppe venant directement des Etats-Unis, très exactement d'Ipswich ; ce sont des nouvelles de notre ami Régis qui vient de passer une semaine folle en parti-

cipant à California Games et qui nous raconte par le détail toutes les épreuves qu'il a vécues.

Pour commencer, il est allé à Hollywood afin de se distinguer dans une compétition très spéciale de planche à roulettes ; se trouvant dans un tube spécialement conçu à cet effet, il a eu 1,15 mn pour prendre de la vitesse et effectuer des acrobaties. Heureusement qu'il avait mis ses genouillères de rigueur, car c'est vraiment dur, dur et il faut vraiment beaucoup de coordination pour démarrer la figure juste au bon moment ! S'en étant tiré sans trop de bobo, notre ami s'est retrouvé à San Francisco pour la seconde épreuve qui est tout





recul ! Et pourtant, il paraît qu'elles étaient énormes ce jour-là, et rester 1,30 mn à leur crête est loin d'être facile ! Avec le patin à roulettes, a ensuite commencé la seconde série des épreuves ; il s'agit alors de faire tout un parcours près de la plage en patins à roulettes en évitant les obstacles qui peuvent se présenter tels du sable, des crevasses, une peau de banane ou une tâche d'huile... Et le nec plus ultra consistera à faire une pirouette en sautant au-dessus des obstacles ! Arrivé à ce moment du récit de notre correspondant, nous percevons qu'il n'est pas mécontent d'entamer l'avant-dernière épreuve. Etant super équipé, il a décidé de se défouler à plein sur ce circuit de BMX situé dans le désert de la Californie. C'est pourquoi, tout en passant les Whoop-tidos (ou suites de petites bosses), il s'amuse à faire des "petites choses" comme un tour à 360°, un retournement avant ou arrière sans oublier le dessus de table ! Ayant malgré tout ramassé déjà quatre trophées sur 5, Régi s'est présenté très détendu à l'épreuve du disque volant ou plus communément appelé frisbee. Non seulement il s'agit de lancer le disque correctement mais, en plus, il faut le rattraper ! Finalement, après avoir détaillé longue-



à fait originale : le foot bag... Quand le chrono démarre, il reste 1,15 mn pour maintenir dans les airs une balle en la renvoyant soit avec les pieds, soit avec la tête, mais attention, sans les mains ! Pas foulant, me direz-vous... En effet, c'est aussi notre impression, mais Régi nous explique qu'il ne suffit pas d'attendre que la balle aille de bas en haut puis de haut en bas ; l'intérêt est de faire des figures avant que la balle ne retombe tels un axel, un bouffon ou un triangle... Tout ceci ne devait représenter qu'un petit intermède avant la grande épreuve : le surf. Seulement, comme à Ipsnitch il y a la mer, Régi n'était pas du tout impressionné et s'est lancé à l'assaut des vagues sans un instant de

ment toutes les épreuves, Régi à une conclusion qui tient en deux mots et qui montre l'état d'esprit que doivent avoir les concurrents : Way Aggro...

Notre avis :

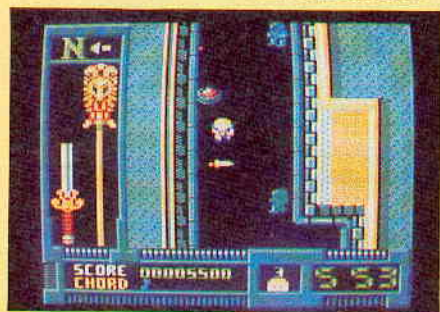
California Games est un logiciel que nous pouvons qualifier de mignon, mais sans plus : le graphisme n'est pas très recherché et l'animation est moyenne... Ce n'est pas encore cette fois-ci que Winter Games va être détrôné !



LES MAITRES DE L'UNIVERS

Arcade ●

Skeletor vous connaissez ? Bien sûr c'est le vilain à tête de mort qui se démène tout le long du dessin animé ou du film contre les forces du bien représentées par Musclor ou He-man pour les intimes. Or donc cette histoire débute sur notre terre. Nos héros qui comprennent (pour le même prix) Musclor, Teela et Gwildor sont éparpillés dans une cité américaine. Vous dirigez Musclor, parti à la recherche d'accords musicaux. Ces accords sont ceux nécessai-



res au bon fonctionnement de la clé cosmique. Allons bon, qu'est-ce que c'est ce machin là. Mais voyons c'est un objet type bidule qui permet de passer d'une dimension à une autre sans trop se fatiguer. Cette méthode de voyage permet, entre autres, aux méchants de venir sur terre pour y semer la pagaille et le SIDA. Allons, bien sûr, Musclor il veut pas que tout ça se fasse. C'est pourquoi il passe les 9 heures qui restent avant le grand chambardement à courir après ces !#φ d'accords. La ville et ses rues sont de vrais labyrinthes. D'ailleurs vu la difficulté vous trouverez un plan dans le mode d'emploi. Malheureusement, la gestion des déplacements est assez tordue et il est assez facile de se perdre. Puisqu'il n'y a pas énormément d'action au départ (tir à vue sur les soldats ennemis rencontrés), on attend avec impatience un appel de l'un de ses alliés. Enfin le visage béni apparaît et nous conseille de nous rendre chez le ferrailleur où ça castagne un max. J'espère que vous savez



vous repérer parce que l'endroit n'est pas facile à trouver (même avec le plan). Là-bas (JJG) vous allez faire chuter leur niveau d'énergie jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Une fois la formalité accomplie (facile !) vous gagnez un accord. Il vous reste encore la bataille dans le magasin de Charlie, les combats en disques volants et finalement l'affrontement avec Skeletor. Tout cela me paraît bien amusant. Tiens une épée je la prends et je me régénère : je détiens la force toute puissante !!●

Notre avis :

Bon, c'est un jeu tiré du scénario d'un film ce n'est ni le premier, ni le dernier. Les graphismes ne sont pas très réussis et l'intérêt est plutôt limité.

GRYZOR

Arcade ■

Non, ce n'est pas possible, il y a tromperie sur la marchandise. Tout le monde sait bien que Lance Gryzor a été tué en mission il y a quelques jours. Par conséquent ce jeu devrait s'intituler Kartinor, le nom du nouvel agent, envoyé pour anéantir une base extraterrestre enfouie au cœur de la jungle. En effet les Durrs (Akuire) se sont douillettement installés dans une partie inexplorée de notre planète. Mais puisque l'atmosphère est décidément trop chaude à leur goût, ils ont construit une machinerie gigantesque qui leur permet de contrôler le climat de notre riante planète. Si l'on ne stoppe pas cette engeance, la Terre



va connaître une nouvelle période glaciaire. Kartinor empoigne son M82 et réajuste son harnachement. Son doigt est crispé sur la détente. Elle est partie ! Dans le décor junglesque se cachent de nombreux ennemis et dangers. Il faut toute l'habileté et la vitesse de Kartinor pour parvenir à sortir en bon état de ce piège. La difficulté est encore accrue par la présence de plusieurs niveaux de jeu dans la première partie. En effet, quelques batteries ennemies et blindées sont disposées en contre-bas. Certaines sont camouflées et ne se dévoilent qu'au dernier moment. Il est même conseillé pour éviter certaines surprises de marcher dans l'eau. Par exemple le port est miné et la traversée est plutôt hasardeuse : préférez la rivière cela vous évitera des désagréments. Certaines

Notre avis :

Bien que se déroulant sur un écran réduit, le champ d'action de Gryzor est très grand. Quant aux graphismes, Rhaa Lovely : magnifiques. Les sprites sont tout petits mais ils possèdent de nombreuses attitudes et les décors ne manquent pas eux non plus de détails. Il s'agit d'un jeu d'arcade rapide et loin d'être facile (En fait il y a des "parcours" à respecter mais la moindre erreur peut vous faire plonger).



portes s'ouvrent et laissent entrevoir un entrelac mécanique, si votre arme est assez prompte le mécanisme est détruit et un objet étrange apparaît : passez dessus et votre M82 sera doté d'un laser très puissant. Mais bientôt vous voici devant la porte du complexe vaillamment défendue par une horde de méchants. Plusieurs coups seront nécessaires pour percer le blindage de la porte qui vous mènera dans des labyrinthes complexes et obscurs●



DEFLEKTOR

● Arcade/Réflexion

Attention ! Ce qui va suivre est très important ! Si vous êtes un fanatique de jeu d'arcade mais que vous êtes un peu fatigué (oh, un tout petit peu...) d'être poursuivi par les monstres qui vous pompent votre énergie ou de devoir tirer dans le tas en permanence pour avoir une chance de survivre, alors vous risquez d'être intéressé par ce qui suit... Si, au contraire, vous êtes un fanatique de jeu d'aventure mais que vous éprouvez (provisoirement) une certaine lassitude face à l'analyseur syntactique, alors vous risquez aussi d'être intéressé par ce qui suit... Bref, si vous avez envie de faire un petit break tout en faisant un peu tra-

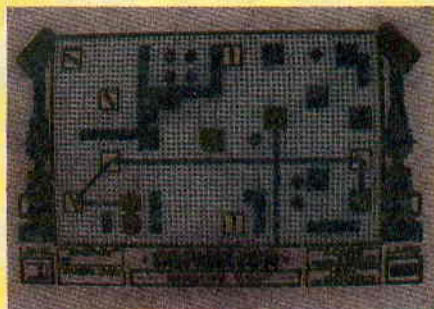
vailler vos méninges, Déflektor est peut-être bien fait pour vous...

Je vous explique le principe : vous disposez d'un laser produisant un rayon de haute intensité : le but de la manœuvre est d'atteindre un récepteur et de créer ainsi le contact. Seulement, le chemin à parcourir est loin d'être simple pour y parvenir et vous avez un véritable périple à accomplir pour compléter chaque circuit optique qui se présente à vous...

Qui dit circuit optique dit bien entendu miroirs. Il y en a plusieurs sortes à votre disposition : certains sont orientables suivant votre désir et d'autres sont à rotation automatique ; ils tournent plus ou moins

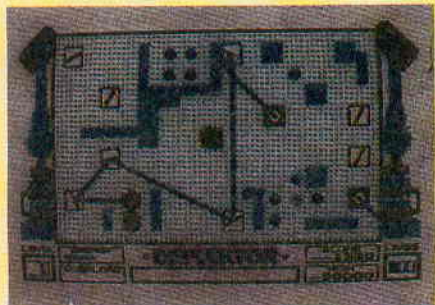
Notre avis :

Avec un graphisme net et parfaitement géométrique (normal), Déflektor présente un sujet totalement original. A posséder si vous désirez étudier les pouvoirs de la réflexion (dans tous les sens du terme...).



vite selon la direction que vous donnez au rayon... Mais, me direz-vous, il suffit de diriger le rayon vers le récepteur ? Non, c'est un peu plus compliqué que cela : il y a un certain nombre de cellules à détruire avant et pour les atteindre il faut savamment contrôler le rayon ; mais, en plus, il existe des possibilités de surcharge qu'il faut immédiatement modifier !... Il s'agit de la réflexion totale qui surchauffe le laser ou, enfin, de heurt avec une mine provoquant une surtension de courant...

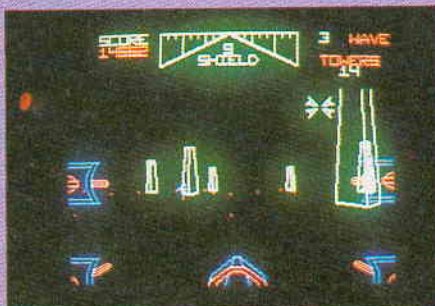
Disposant seulement d'une quantité d'énergie fixe, vous devrez faire quelques séances d'entraînement avant de parvenir à créer le contact. Mais attention lorsque vous passerez aux écrans suivants, il vous faudra en plus affronter les diabolotins qui ont pour effet de changer le déplacement du rayon à leur guise... Cela devient alors une véritable course poursuite et c'est vraiment diabolique !...



STAR WARS

Arcade

Premier épisode de la saga la Guerre des étoiles. The game nous met dans la peau de Luke Skywalker. Si vous me demandez "Luke quoi ?" je vous prierai de revoir vos classiques. Pis d'abord il y a les méchants avec Dark Vador et pis surtout l'étoile de la mort qu'elle est très grosse et très dangereuse. Alors que les rebelles dont la princesse Leia elle est la chef ils veulent la détruire (pas la princesse, hein, l'étoile de la mort). Elle a décidé (la princesse pas

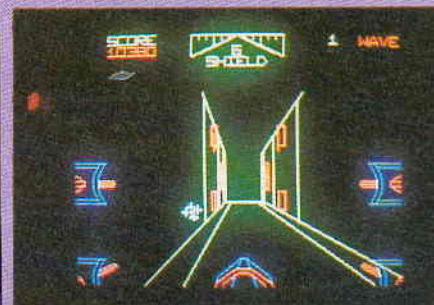


l'étoile de la mort) d'envoyer ses chasseurs pornographiques (ou chasseurs X) pour tout casser le joujou du méchant. Mais elle est vraiment bien défendue (l'étoile de la mort, pas la princesse) alors ça va pas être de la tarte. D'abord, les gentils ils vont tirer sur les tie-fortow qui sont les vaisseaux ennemis. Ensuite il faudra survoler la surface de l'étoile de la mort et détruire les tourelles qui vous veulent, à priori, du mal. Mais comment je cause moi ! Donc quand on a fini de mettre du bazar on peut se lancer à priori dans le canyon dont il mène au générateur d'énergie et qu'il faut le casser (le générateur, pas le canyon).

A priori, les ennemis n'arrêtent pas de vous tirer dessus. Alors votre énergie, elle baisse. Pis quand vous avez plus d'énergie votre avion il a perdu, il a le game over. Si vous êtes pas trop forts, vaut mieux, à priori, prendre le niveau qu'il est le plus faible. Signé : Kartine 9 ans.

Notre avis :

Ce jeu reprend intégralement le jeu de café sans la synthèse vocale et sans la rapidité. Rappelons que le décor est représenté en fil de fer et en 3 dimensions. Le tout ne plaira qu'aux fanatiques de ce type de graphismes car l'intérêt que pourrait avoir le programme est annulé par une animation hésitante. De plus le jeu est vraiment trop simple. La preuve : Kartine parvient facilement au 3^e niveau c'est vous dire.



MASK II

Arcade

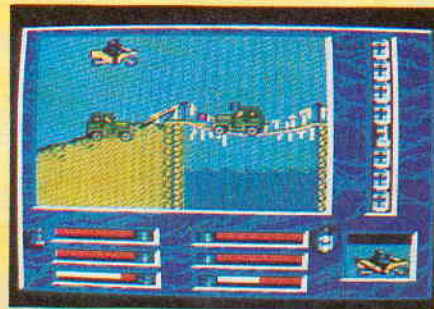
A peine le temps de souffler et déjà un deuxième Mask. Celui-ci comprend 3 missions différentes. Chacune d'entre elles est expliquée en détail dans la notice. Elles débutent toutes par la traditionnelle cérémonie de remise des masques dans la base secrète de Boulder Hill. A chaque nouvelle mission il faut choisir 3 agents parmi les 5 disponibles. A l'aide d'une icône vous sélectionnez les personnages et les véhicules les plus aptes à remplir la mission proposée.

La première expédition a pour but de



retrouver le président de l'ANP ou Alliance des Nations Pacifiques (elle compte un membre unique). Ce cher président a été enlevé par les Venoms. Ces derniers projettent de semer l'anarchie sur la Terre, ils doivent donc se débarrasser du seul homme qui puisse les en empêcher. Deuxième mission : s'emparer d'un missile susceptible de détruire une base vénomienne installée dans le désert. Et pourquoi donc ? parce que cette installation est le préluce à l'appropriation totale des réserves de pétrole au profit des Venoms. Enfin dernière aventure : les bricoleurs de Venom ont mis au point une arme dévastatrice à base du plus gros rubis du monde. Il faut détruire cette arme puis rapporter le rubis au temple d'où il a été volé.

Après la sélection des agents, le tableau de bord apparaît : une grande fenêtre s'ouvre sur un scrolling latéral du paysage. Le premier véhicule sélectionné descend du ciel. Ne vous laissez pas aller : faites très attention à la nature du terrain. S'il s'agit d'une étendue d'eau, seuls les véhicules amphibies pourront y surnager sans pro-



blèmes. Il y a également des obstacles infranchissables pour les véhicules non-volants. Dans le même état d'esprit, Rhimo, le camion blindé peut déblayer des éboulis de rochers grâce à sa grille avant. A chaque engin correspond une touche de 1 à 3. C'est donc à vous de choisir le bon appareil en fonction de ses capacités et de son armement.

Notre avis :

Mask II est plutôt réussi graphiquement en revanche l'animation est tout juste correcte. Les commandes sont simples à assimiler, il n'est pas besoin d'un long apprentissage. Un seul regret : les décors ne sont pas assez variés d'une mission à l'autre.

OUT RUN

Simulation

Hosannah, Out Run le tant attendu est arrivé. Fébrilement j'extrais la cassette convoitée de son enveloppe de plastique. Out Run, le jeu magique de nos salles de jeux, celui qui par sa rapidité, la beauté et la variété de ses décors enchante encore les fanatiques du volant. Le principe du jeu est extrêmement simple : il s'agit de parcourir le plus rapidement possible un tronçon de route en compagnie d'une accorte bougresse et à bord d'une somptueuse Ferrari Testarossa. Comme vous êtes de plus un amateur de musique, vous



ne pouvez supporter de conduire sans avoir les oreilles remplies d'un air entraînant. Que St-Joystick nous damne, la sonorisation est à la hauteur du programme : superbe (je parle toujours de la version arcade). Sur ces "highways" il y a également d'autres véhicules qui gênent votre progression. Votre vitesse maximum est d'environ 293 km/h. Cette dernière

Notre avis :

Si nous vous avons parlé du jeu d'arcade tout au long de ce banc d'essai c'est tout simplement pour faire découvrir le "vrai" Out Run à ceux qui ne le connaîtraient pas encore. La version Amstrad est très décevante ; si le principe reste le même, les caractéristiques principales du jeu sont absentes : la rapidité et la sonorisation. En effet même à la vitesse maximum les déplacements sont saccadés et lents. Quant à la sonorisation elle est quasi inexistante. Mis à part la cassette audio livrée avec le programme et contenant la musique originale seuls quelques pseudo crissements de pneus viennent ponctuer le jeu. On savait que l'Amstrad ne pourrait soutenir la comparaison avec la machine de café mais tout de même...



valeur est atteinte grâce à la position 2 du levier de vitesse. Soudain la route se divise en deux parties : il s'agit de faire un choix assez rapidement.

Celui-ci déterminera le prochain décor, si vous parvenez au point "check" bien sûr. Chaque rencontre avec un obstacle se solde par une perte de temps puisqu'il vous faut redémarrer. De plus la route est loin d'être plane et les descentes vertigineuses laissent parfois entrevoir quelques surprises.

