

Informatique AMSIKRAD

# AMSTAR

GRAND  
CONCOURS  
PERMANENT :  
JUEZ  
AVEC  
MICROÏDS

## CONSPIRATION LE DÉFI DES DERNIERS ROIS

LOGICIEL DU MOIS :  
**CRASH GARETT**

DOSSIER SPÉCIAL :  
**LES ÉDUCATIFS**

ET TOUTES LES  
NOUVEAUTÉS  
DU MOIS...



MENSUEL N° 20  
AVRIL/MAI 1988

M 2817 - 20 - 14,00 F



3792817014000 00200



# SOMMAIRE

8	ACTUALITE
14	MYRIAM STARR
16	LE COIN DES AFFAIRES
18	◁ LE LOGICIEL DU MOIS
22	CONCOURS PERMANENT
24	LISTING : REBOUND BALL
36	VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?
40	PLAN : SABOTEUR II
43	LE DOSSIER DU MOIS
56	LE COIN DES AS
65	CHICHE, ON PROGRAMME !
77	PETITES ANNONCES
78	BULLETIN D'ABONNEMENT

## EDITORIAL

Cette période de l'année peut être qualifiée de période creuse pour la sortie des nouveaux logiciels ; en effet, après les fêtes de fin d'année où les jeux coulent à flot, les éditeurs "soufflent" un peu avant de relancer leur production.

Nous avons donc pensé mettre à profit ce moment d'accalmie pour vous présenter une catégorie de logiciels qui ne vous branchent peut-être pas trop, mais qui pourraient vous être bien utiles au moment où les passages en classe supérieure se décident ! Vous allez pouvoir ainsi constater que "programmes éducatifs" ne veut pas forcément dire "programmes inintéressants et rebutants" ! De plus, le dossier spécial traitant tous les niveaux et tous les âges, il y en a pour tout le monde !

Enfin, nous tenons à vous faire part de l'arrivée dans nos colonnes d'une nouvelle vedette qui sera désormais présente dans chaque numéro d'Amstar et qui vous fera partager quelques instants de sa vie : il s'agit de **Myriam Starr** ! Nous vous conseillons d'aller vite la rejoindre !

**La Rédaction**

Ce numéro contient un encart WEKA



La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une-publicité UBI-SOFT

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée trois 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).

Atari ST

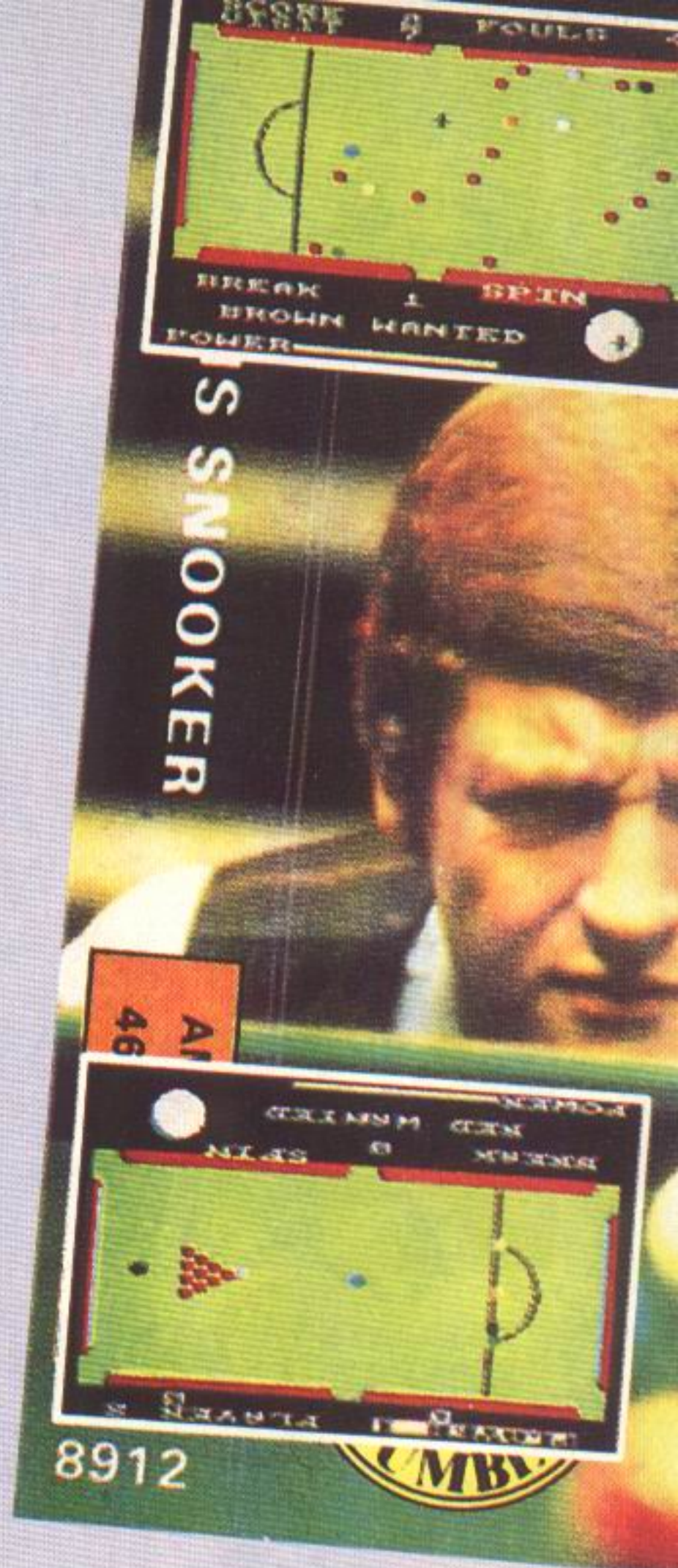


Atari ST

## LORICIELS

• Face au nouveau marché que constituent les portables tels que les Amstrad PPC 512 et 640, Loriciel a décidé de commercialiser tous ses logiciels IBM PC et compatibles non seulement au format 5" 1/4, mais également en 3" 1/2. C'est ainsi que vous pourrez trouver dans ce format aussi bien Cobra ou Mach 3 (qui ne sont plus déjà des nouveautés), mais également Kristor qui vous transforme en amiral d'une flotte de vaisseaux et vous envoie chercher le "minerai vital" vous faisant pénétrer dans un monde de science-fiction où se mêlent stratégie et aventure. (Attention ! Kristor est disponible uniquement pour IBM PC et compatibles).

• Par ailleurs, vous allez ronger votre frein en espérant qu'arrive enfin sur CPC la version très attendue de Space Racer. Nous avons été subjugués par la version sur Atari ST, aussi nous espérons ne pas être déçus par la version sur Amstrad de ce logiciel, à mi-chemin entre la course et la simulation où, à bord de votre scooter de l'espace, vous effectuez une course remarquable dans laquelle vous avez toute liberté de mouvement (à droite, à gauche, en haut, en bas ou en profondeur)...



## CEDIC NATHAN / COKTEL VISION

Dès à présent, il est temps d'envisager les révisions, en particulier en ce qui concerne les futurs bacheliers. Dans cette optique, Cedic et Coktel lancent les **Turbo-Révisions** dans la collection Microbac ; ainsi, l'élève peut faire une assimilation rapide des connaissances de base dans les matières suivantes : français, mathématiques B-C/E-D, langues (anglais, allemand, espagnol), histoire, géographie, physique et, enfin, chimie.

A noter que ces programmes ne fonctionnent que sur CPC 6128 et que chacun d'entre eux est au prix de 195 F.

## VIRGIN GAMES

Avec **Gi Joe**, vous allez découvrir la petite île de "Botsneda" après que les forces Cobra aient lancé leur attaque surprise ; seulement, il faut savoir que cette île est une position stratégique et que, maintenant, la banque de données principale réunissant toutes les tactiques et tous les stratagèmes de Cobra est entre les mains de l'ennemi et qu'il ne faut absolument pas que celui-ci l'étudie. C'est pourquoi l'équipe "Action Force" (équipe de choc !) est envoyée pour récupérer ce disque dur, mais pourront-ils déjouer tous les pièges mis en place par les forces Cobra ?



## BLUE RIBBON

Tous les adeptes de billard sur micro vont être ravis d'apprendre que la société Blue Ribbon a décidé de republier à un prix "budget" le grand classique de CDS : **Steve Davis Snooker**. A noter que ce programme ne sera disponible que sur cassette.

## CARRAZ EDITIONS

Le mois dernier, nous vous avons déjà annoncé la prochaine grande production de Carraz Editions : **Le Sida et Nous** ; le 22 mars dernier, une présentation officielle du programme sur Atari ST s'est déroulée au Centre Pompidou en présence de Madame Michèle Barzach. Etaient également présents tous les chercheurs qui ont largement collaboré par leurs conseils à la réalisation du logiciel : le professeur Luc Montagnier, Philippe Lagrange, microbiologiste et Dominique Vuitton, immunologiste.

La version Amstrad doit être disponible au mois d'avril. D'autre part, nous tenons à vous signaler que tous les bénéfices de la vente de ce logiciel seront versés à la Fondation pour la Recherche médicale.



## Go !

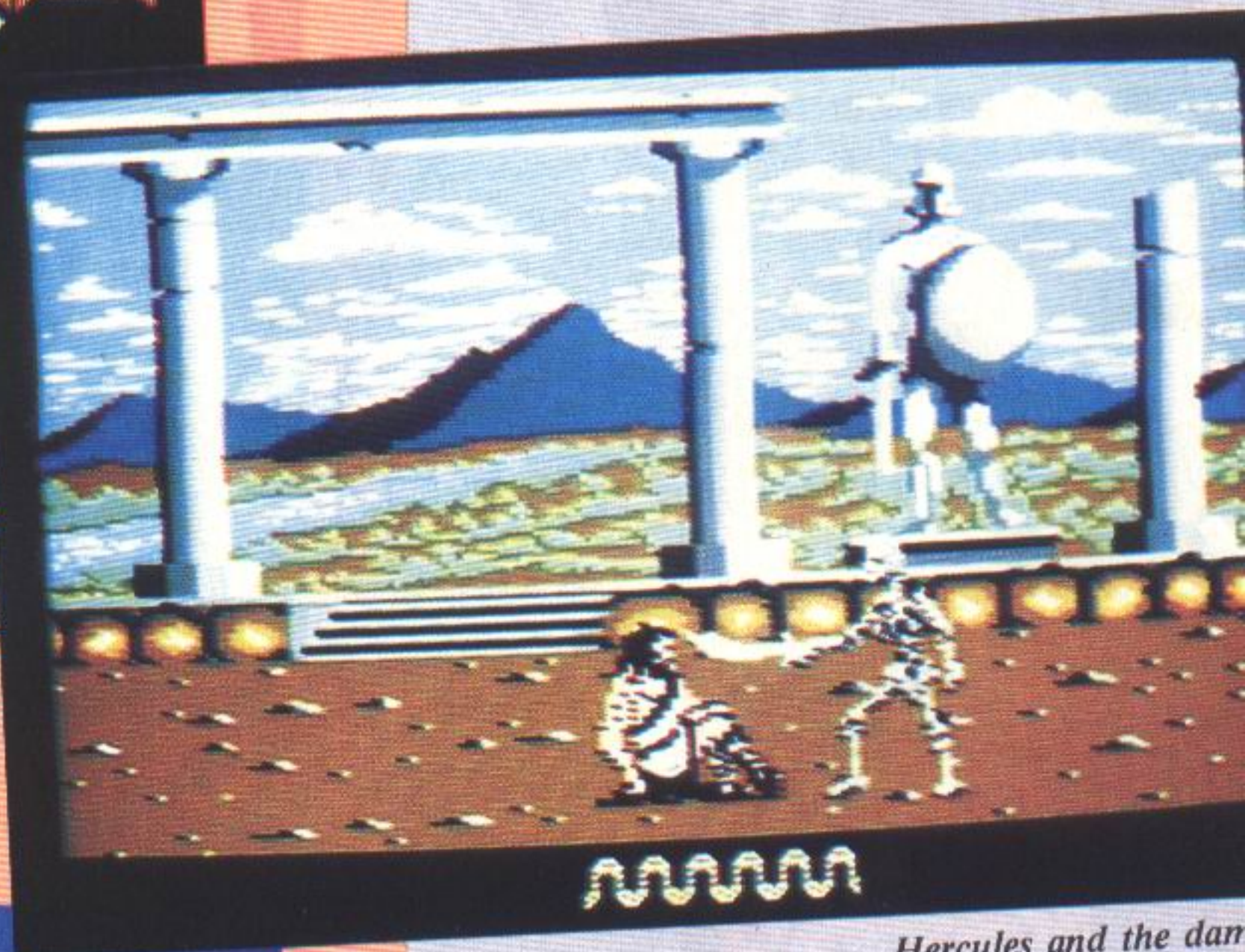
*L'arrivée du printemps coïncide avec celle de plusieurs logiciels de Go ! qui a quand même prévu la sortie de 14 jeux entre février et septembre 1988 !*

*Vous pourrez dans un premier temps essayer de devenir le Maître des Grands Sorciers avec **Wizard Warz** ; pour cela, vous aurez trois étapes à franchir pour vaincre tous les prétendants qui se présentent aussi. Mais si la sorcellerie ne vous tente pas, vous pourrez alors participer aux J.O. des gros matous avec **Bad Cat** où les "Bad Cats", chats maudits et méprisés par tous à Los Angeles, ont décidé d'organiser leurs propres jeux olympiques par rapport aux très officiels J.O. d'été... Enfin, si vous préférez partir dans une mission d'exploration, alors **Jinks** vous permettra de découvrir un monde hostile à bord de votre sonde de reconnaissance vous menant sur **Atavi**, planète belle, mystérieuse, mais apparemment sous-développée.*

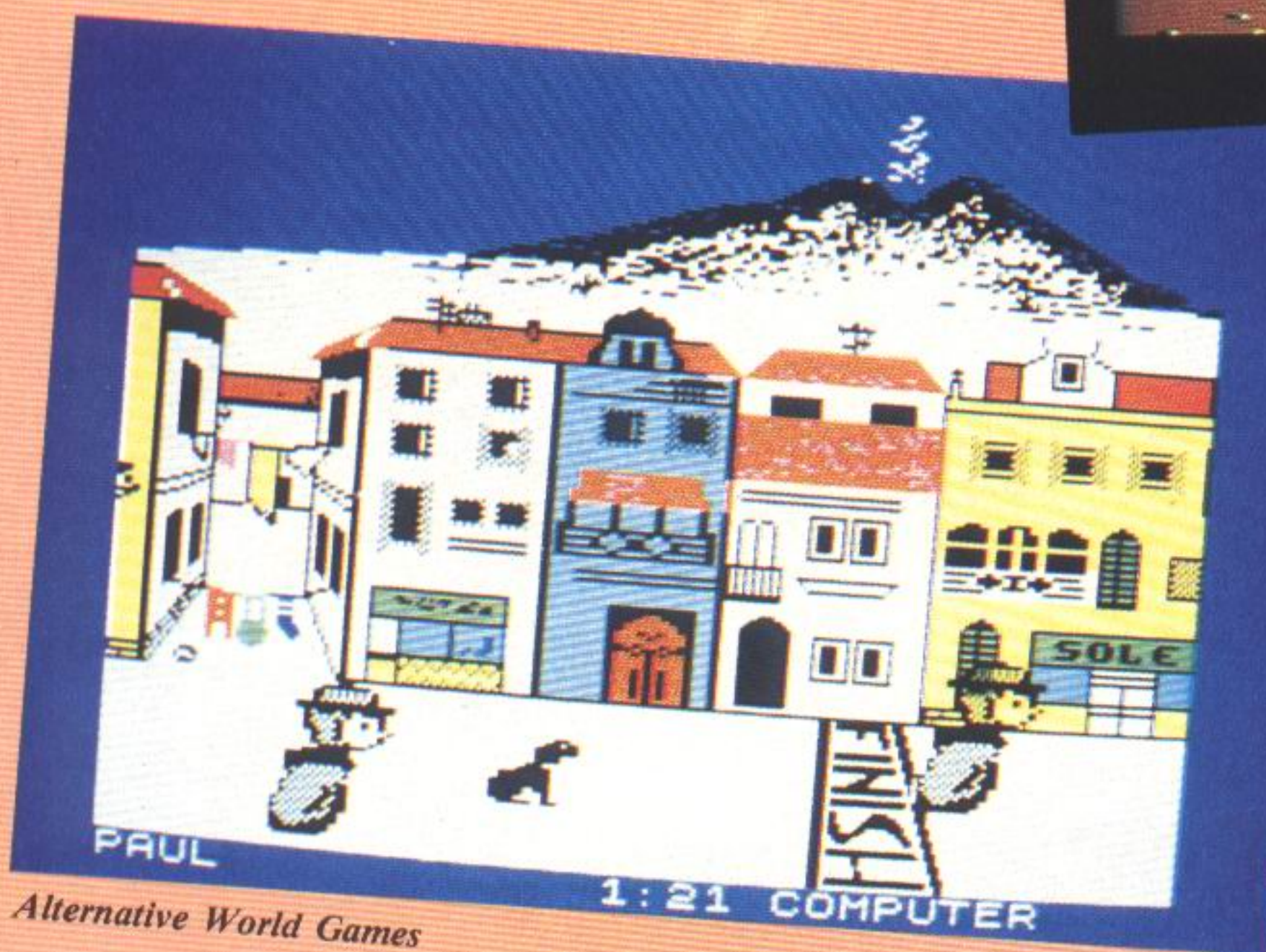




Venom Strikes Back



Hercules and the damned



Alternative World Games

## GREMLIN GRAPHICS

• Pour la 3<sup>e</sup> fois, vous allez pouvoir vous glisser dans la peau de Matt Racker et partir à la recherche de votre fils avec *Venom Strikes Back* ou *Mask III*. Tout en traversant la Terre, la Lune, des caves et des grottes pour atteindre l'intérieur de la base Venom, vous devrez ramasser des masques dont l'utilisation vous permettra de sortir (peut-être !) vainqueur.

• Il y a longtemps, longtemps que vous attendez ce logiciel sur votre micro ; comme tout finit par arriver, vous pourrez enfin découvrir dans notre prochain numéro *Alternative World Games*.

Par contre, il faudra attendre un mois de plus pour rencontrer, sur fond de Grèce antique, *Hercules and the damned* qui est un classique jeu d'arcade aventure dans lequel Hercules doit combattre sans répit les squelettes et minotaures...

## EPYX

La sortie de ce qu'Epyx prépare n'est pas pour tout de suite, mais c'est suffisamment exceptionnel pour que nous en parlions tout de suite ; en effet, une semaine avant les jeux olympiques d'été paraîtra **Gold Silver Bronze** qui, à lui seul, proposera 23 épreuves sportives grâce à une compilation de *Winter Games* et de *Summer Games I* et *II*. Super, non ? D'autant plus qu'il faut remarquer que *Summer Games* n'a encore jamais été publié sur Amstrad ! **Gold Silver Bronze** sera commercialisé au prix de 145 F la cassette et 195 F la disquette.

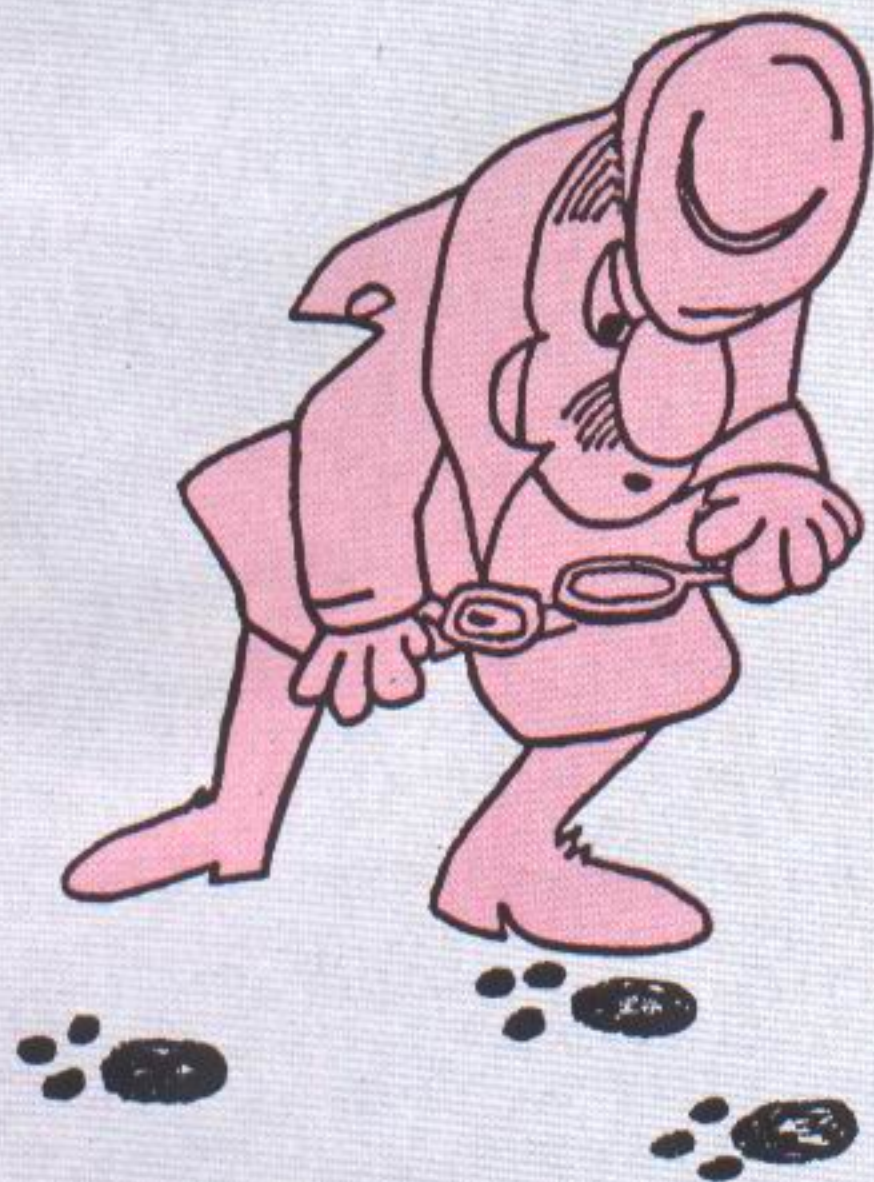
## ERE INFORMATIQUE

En toute dernière minute, nous apprenons que **l'Arche du Captain Blood** va être distribué aux Etats-Unis par Mindscape ; en effet, la société américaine a acheté la licence du programme et elle va le commercialiser sur Atari, Amiga, PC compatibles et Commodore 64.

Et nous alors ? Pensez-vous ! Ne vous impatientez pas, car les versions PC compatibles et Amstrad CPC vont sortir ce mois-ci, ce qui ne va plus être très long maintenant.

## HEWSON

"Tango Kilo... demande l'autorisation d'atterrir" Avec **Heathrow International Air Traffic Control**, c'est vous qui vous trouvez dans la tour de contrôle et êtes chargé de coordonner tout le trafic aérien de l'aéroport ; serez-vous à la hauteur de cette tâche ?



## NOUVELLE RUBRIQUE

Vous êtes très nombreux à vouloir vous exprimer dans votre revue préférée et à en faire la demande. C'est pourquoi nous avons décidé d'ouvrir nos colonnes à une **TRIBUNE DES LECTEURS** où vous aurez la parole pour communiquer entre vous, poser des questions ou faire des propositions ! Nous attendons vos envois...

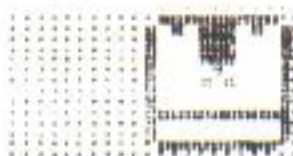
## COBRA SOFT

Suite au premier Festival International des Jeux de l'Esprit qui s'est tenu à Cannes, un accord franco-soviétique a été signé par Cobra Soft afin de créer un programme de jeu de dames capable de battre le champion du monde. C'est ainsi que le concepteur de ce programme, Roland Morla, sera conseillé par l'ancien champion d'URSS junior, Wladimir Agafonov. Le programme issu de cette coopération franco-soviétique s'appellera **Dames Grand-Maître** et sera disponible pour les prochains jeux olympiques de Séoul.

## INFOGRAMES

Dans nos précédents numéros, vous avez pu découvrir les bancs d'essais de Clever et Smart, ainsi que de Western Games qui sont des logiciels édités par Magic Bytes. Infogrames annonce qu'il vient d'effectuer avec Magic Bytes un accord de distribution pour diffuser leurs produits en France ; et pour commencer, vous pourrez voir sur vos écrans les prouesses de l'incomparable **Panthère Rose** qui décide de cambrioler une maison en y entrant en tant que maître d'hôtel ; malheureusement, le propriétaire est somnambule, ce qui risque de poser quelques problèmes...

D'autre part, Infogrames lance une collection, s'intitulant les Spécialistes, qui présente des jeux regroupés par thème et par machine. En ce qui concerne Amstrad, vous allez plonger dans les aventures policières avec **les Privés** qui regroupe quatre affaires : la Formule, l'Héritage, l'Affaire Vera Cruz et l'Affaire Sydney.



**NEWSTRAD**



NEWSTRAD, c'est un magazine magnétique ( c'est à dire un magazine réalisé entièrement sur disquette ou cassette ). Il se divise en deux parties distinctes La partie INFOS, vous informe sur toutes les dernières nouveautés dédiées à votre CPC. Au programme : Edito, Infos, Cours d'initiation au BASIC et LANGUAGE MACHINE, Courriers des lecteurs, Bidouilles, Aventuriers perdus, PA, SOFTS OCCASES, Concours, etc... La partie SOFTS vous propose chaque mois 3 logiciels de haute qualité, rapides et originaux !!! Jeux, Utilitaires et éducatifs. D'après nos lecteurs, les points forts de NEWSTRAD sont : sa présentation, ses

softs, ses initiations, son originalité et son prix ! Alors comme tous les passionnés du CPC. **ABONNEZ-VOUS !!! 4 NUMEROS DEJA SORTIS !**

POUR 3 MOIS : K7.93 D.165. POUR 6 MOIS: K7.185 D.329. POUR 1 AN: K7.340 D.605 FRS

Je m'abonne pour ... mois à partir du numéro ... au prix de .... FRS

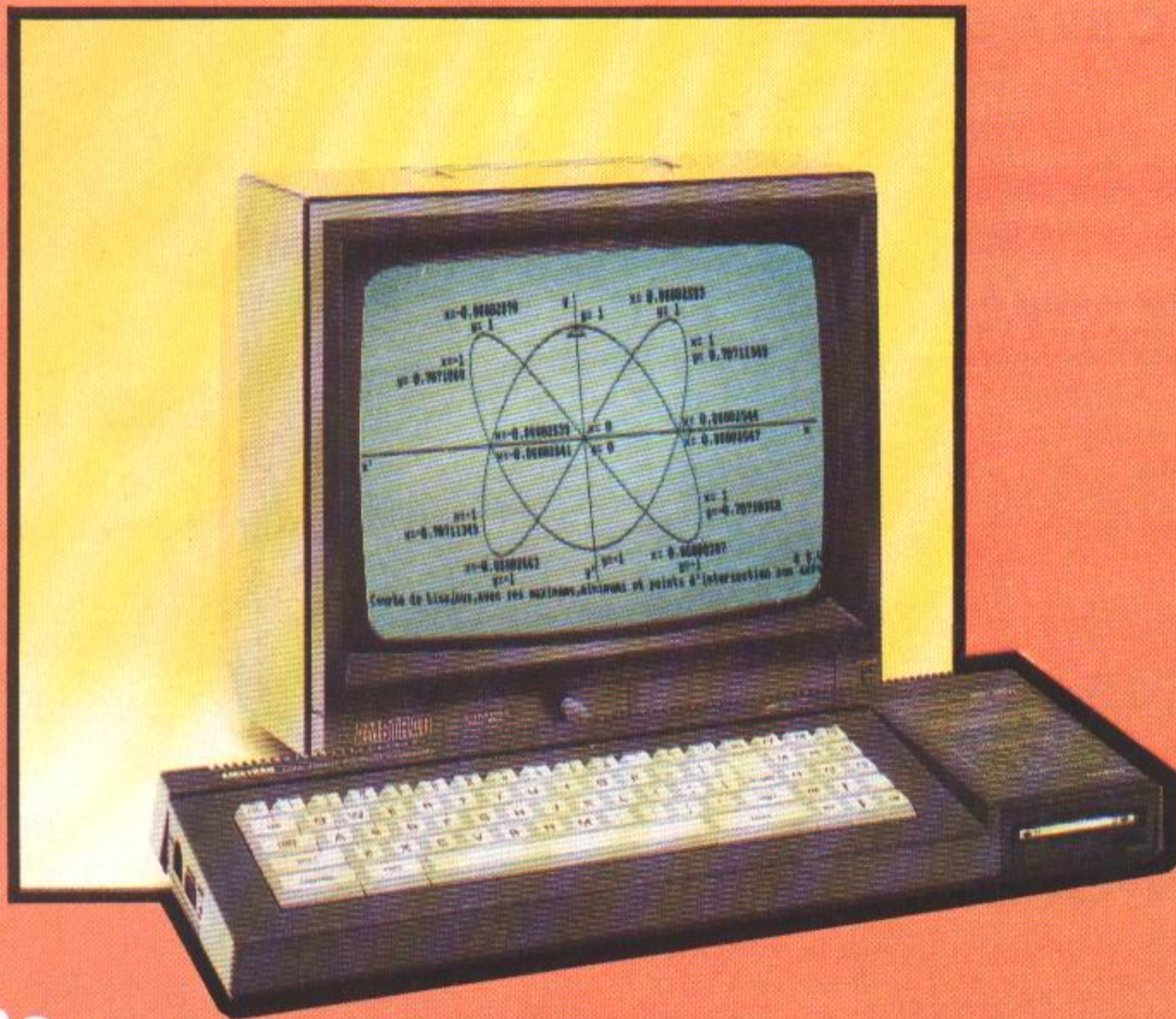
NON.....

ADRESSE .....

Retournez ce bon et votre règlement à: MICRO-PASSION, 33 BIS RUE CARNOT, 77400 THORIGNY. TEL. 64.30.82.78.

PAR MINITEL : 36.15 CODE: SER1\*MICROPA

NEWSTRAD MAGAZINE



## 3<sup>e</sup> FESTIVAL INFORMATIQUE POUR L'EDUCATION

*Ce festival est organisé par la Fédération des Oeuvres Laïques du Pas-de-Calais (1, Route Nationale - BP 8 - 62131 Verquin) et sous le patronage de la Région Nord-Pas-de-Calais, du Crédit Mutuel, du Groupe de Presse Faurez-Mellet et de la presse locale.*

*Si vous êtes intéressé par ce festival, sachez que les logiciels, à thème éducatif uniquement et impérativement réalisés par des amateurs, doivent parvenir avant le 15 juin 1988 à la Fédération.*

*Par ailleurs, le jury se réunira en juin et septembre 1988 et le vernissage aura lieu le 11 octobre au soir. Quant aux meilleurs logiciels, ils seront édités et commercialisés. Un dernier détail à noter : lors du dernier festival, il y avait 172 logiciels !*

## MEA CULPA !

Dans notre dossier spécial "jeux d'aventure", une erreur s'est malencontreusement glissée dans la solution du jeu Oxphar ; en effet, lors de l'attaque, il ne faut pas répondre "bourse" au voleur qui vous menace, mais "vie" sans quoi vous n'aurez plus l'or pour le donner à votre père ! (Merci à Antony Colliot qui nous a signalé cette erreur).

## US GOLD

Deux superbes compilations sont annoncées pour une sortie imminente : il s'agit d'une part d'**Amstrad Gold Hits n° 3** comprenant World Class Leaderboard, Tran-tor, Solomon's key, Captain America, Bravestarr et Ramparts ; d'autre part, les **Géants de l'Arcade** comprendront Indiana Jones, Road Runner, Rygar et Gauntlet the deeper dungeons.

## OCEAN

Toujours dans le domaine des compilations, Konami propose la compilation des six programmes suivants pour un prix de 119 F sur cassette et 189 F sur disquette : Jackal, Salamander, Nemesis, Jail Break, Green Beret et Hyper Sports.

## LE COIN DES AS

AVIS A TOUS LES AMATEURS ET PARTICIPANTS DE CETTE RUBRIQUE : dans le numéro d'Amstar du mois de juin, nous allons à nouveau changer la liste des logiciels mis en compétition. Afin que nous puissions constituer une liste qui satisfasse le maximum d'entre vous, vous avez un mois pour nous envoyer vos propositions : plus vous serez nombreux à nous écrire et plus vos désirs se verront réalisés ! N'oubliez pas pour autant de nous envoyer vos scores pour le mois de mai...

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
- **BRITISH TELECOM**, London  
Tél. 01.379.6755
- **CASCADE GAMES**, Harrogate  
Tél. (0423) 525325
- **CHIP**, 75011 Paris - Tél. 1.43.57.26.03
- **COBRA SOFT**, 71104 Chalon-s/-Saone  
Tél. 85.93.20.01
- **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 Ivry-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR**, 75005 Paris  
Tél. 1.42.04.57.30
- **FIL**, 93175 Bagnole - 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
- **INFOGRAMES**, 69100 Villeurbanne  
Tél. 78.03.18.46
- **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**, 92500 Rueil Malmaison
- **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
- **SOFTHAWK**, 38000 Grenoble  
Tél. 76.47.32.51
- **TITUS**, 93220 Gagny  
Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT**, 94000 Créteil  
Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD**, 06740 Chateauneuf-de-Grasse  
Tél. 93.42.57.12

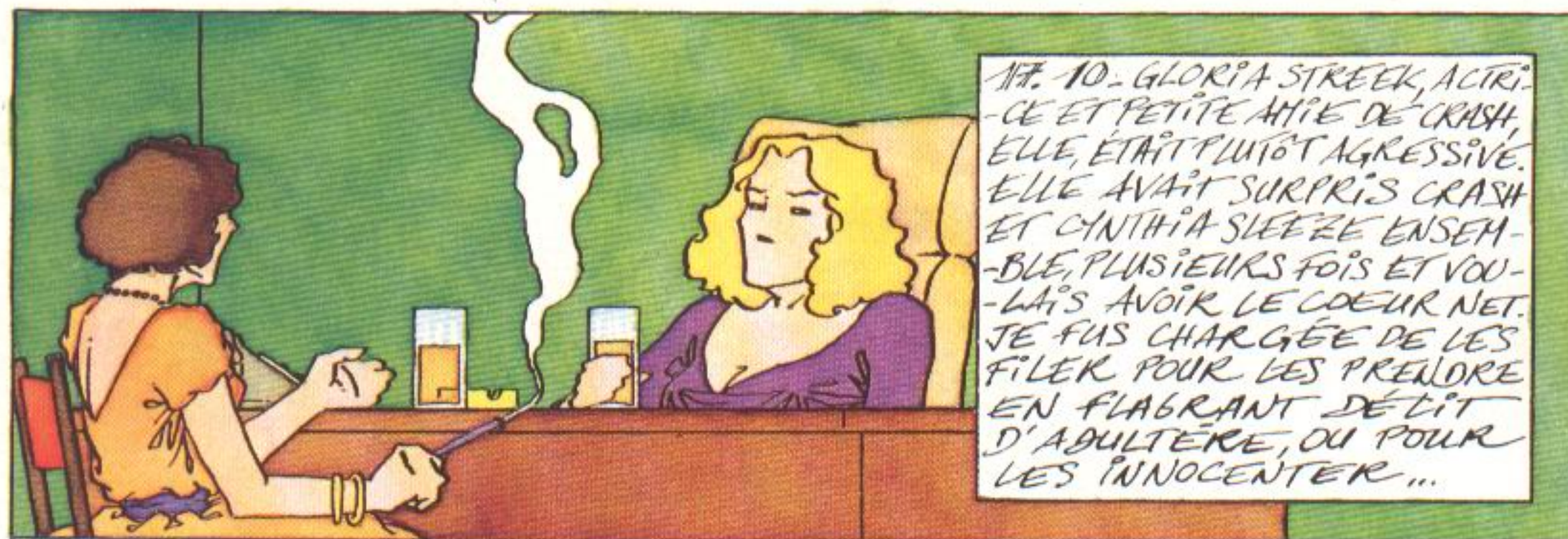
# MYRIAM STARR, DETECTIVE PRIVEE

## CE MOIS-CI, CRASH GARRETT AND CO!

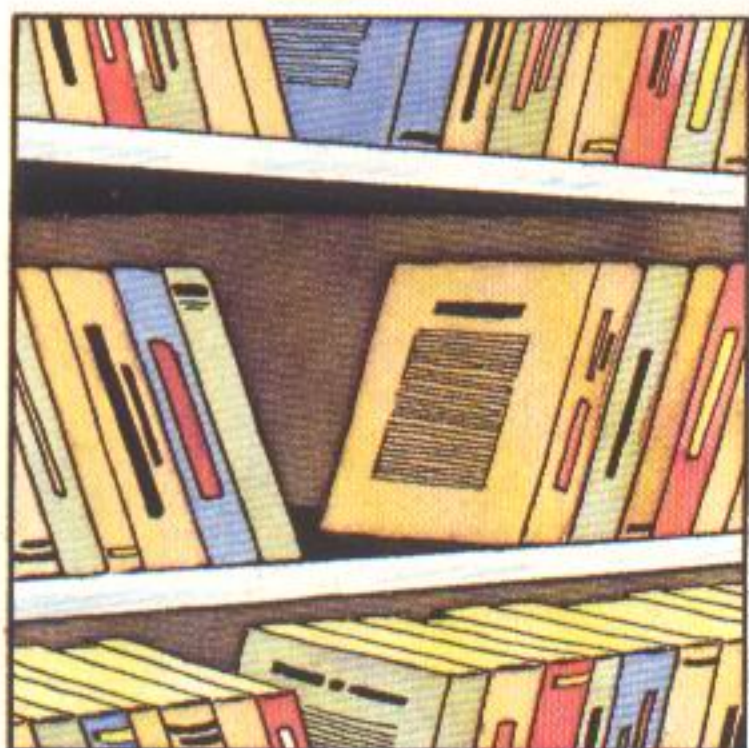
UN MATIN, LE TÉLÉPHONE SONNA CINQ FOIS ALORS QUE J'ÉMERGÉAIS PÉNIBLEMENT, À GRAND RENFORT DE CAFÉ ET DE VITAMINE C ... ÉTRANGÈMENT LES CINQ PERSONNAGES QUE JE PROMIS DE RENCONTRER ENTRE 15 ET 22 H. (QUEL MÉTIER!...) AVAIENT UN POINT COMMUN, CELUI DE SORTIR TOUT DROIT DU MÊME JEU D'AVENTURE!



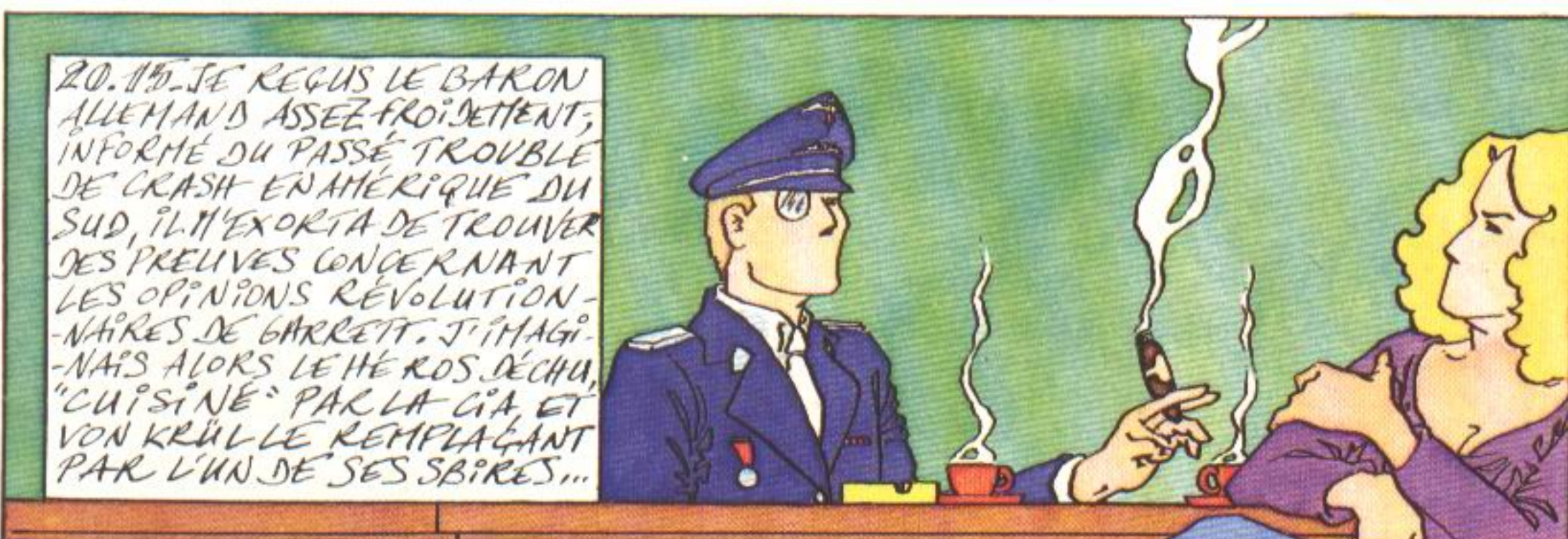
15.20. CRASH GARRETT FRAPPA LE PREMIER. IL SEMBLAIT INQUIET ET ME PARLA DE SON ASSOCIÉ ET AMI, GREASE FLANAGAN, QUI IL SOUS-CONNAÎT D'UNE TENTATIVE DE SABOTAGE SUR SON BI HÔTEUR. SELON LUI, GREASE AVAIT AGI PAR JALOUSIE, REVANT DEPUIS LONGTEMPS DE DEVENIR LE HÉROS À LA TÊTE DU HÉROS...



17.10. GLORIA STREEK, ACTRICE ET PETITE AMIE DE CRASH, ELLE ÉTAIT PLUTÔT AGRESSIVE. ELLE AVAIT SURPRIS CRASH ET CYNTHIA SLEEZE ENSEMBLE, PLUSIEURS FOIS ET VOULAIS AVOIR LE CŒUR NET. JE FUS CHARGÉE DE LES FILEK POUR LES PRENDRE EN FLAGRANT DÉLIT D'ADULTÈRE, OU POUR LES INNOCENTER...



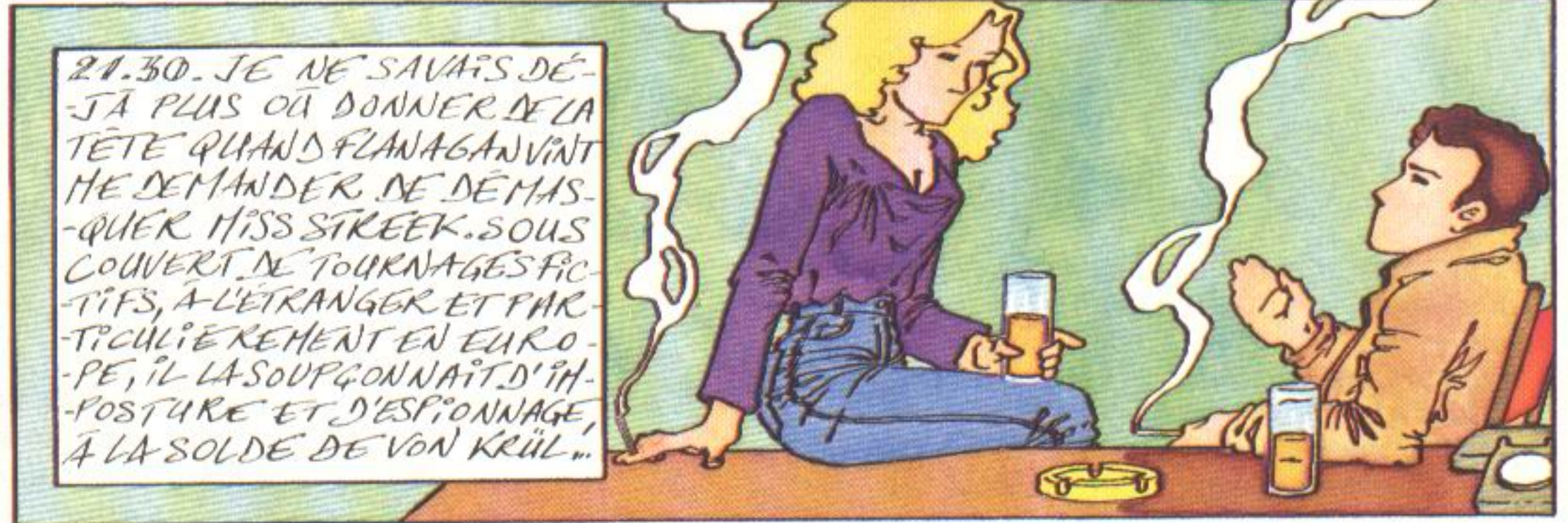
18.50. CE FUT LE TOUR DE CYNTHIA SLEEZE, JOURNALISTE. AUTEUR D'UN ARTICLE-SCOOP SUR LES ACTIVITÉS NAZIËS DU BARON VON KRÜL, ELLE ACCUSAIT CELUI-CI D'AVOIR FAIT DÉROBER SON MANUSCRIT AINSI QUE DES PHOTOS COMPROMETTANTES. ELLE CRAIGNAIT, D'AUTRE PART, DE DISPARAITRE SANS LAISSER DE TRACES...



20.15. JE REÇUS LE BARON ALLEMAND ASSEZ FROIDEMENT, INFORMÉ DU PASSÉ TROUBLE DE CRASH EN AMÉRIQUE DU SUD, IL M'EXORTA DE TROUVER DES PREUVES CONCERNANT LES OPINIONS RÉVOLUTIONNAIRES DE GARRETT. J'IMAGINAIS ALORS LE HÉROS DÉCHU, "CUISINÉ" PAR LA CIA, ET VON KRÜL LE REMPLAÇANT PAR L'UN DE SES SBIRES...







21.30. JE NE SAVAIS DÉJÀ PLUS OÙ DONNER DE LA TÊTE QUAND FLANAGAN VINT ME DEMANDER DE DÉMASQUER MISS STREEK. SOUS COUVERT, NE TOURNAGES FICTIFS, À L'ÉTRANGER ET PARTICULIÈREMENT EN EUROPE, IL LA SOUÇONNAIT D'INFILTRATION ET D'ESPIONNAGE, À LA SOLDE DE VON KRÜL...



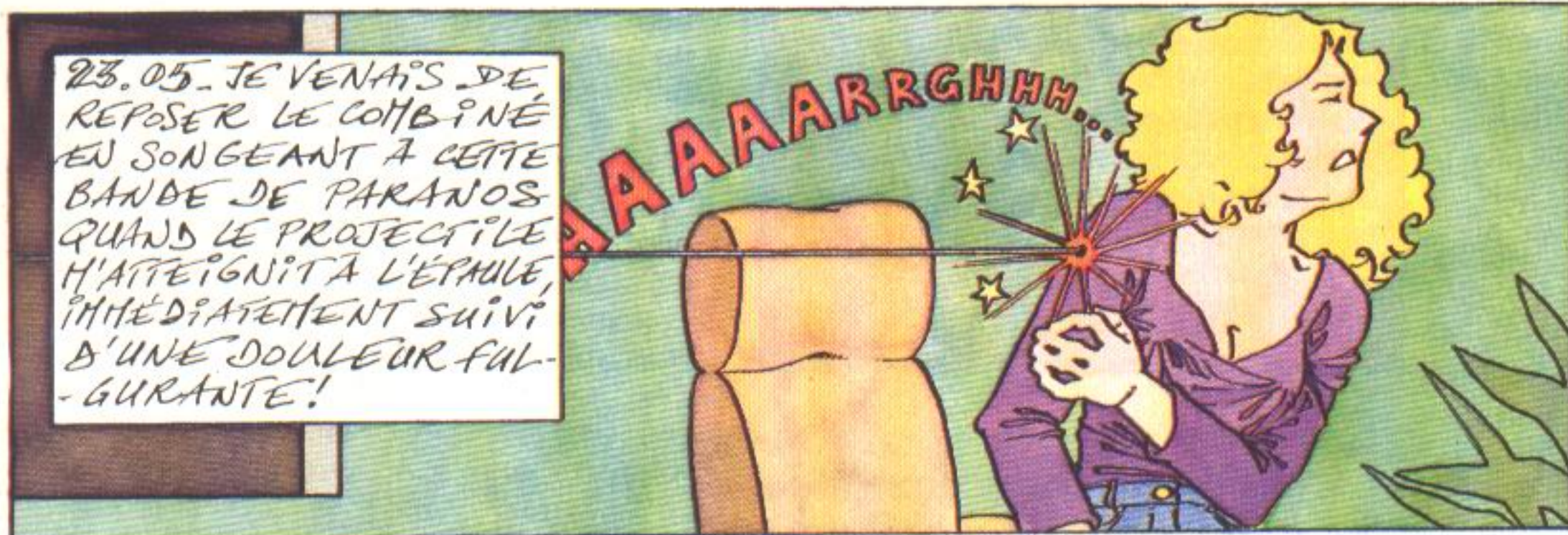
22.11.0. CETTE FOIS, AU BORD DE LA FOLIE, J'APPELAIS L'ÉDITEUR DU LOGICIEL! JE NE POUVAIS DÉCEHMENT PASSER À L'ACTION SANS AVOIR OBTENU DE LUI QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS...



— ÉCOUTEZ MISS STARR, À MON AVIS, TOUTES CES AFFAIRES N'EN FONT QU'UNE! UN PROGRAMMEUR MAL INTENTIONNÉ CHERCHE À TE NUIRE EN SABOTANT LE JEU...



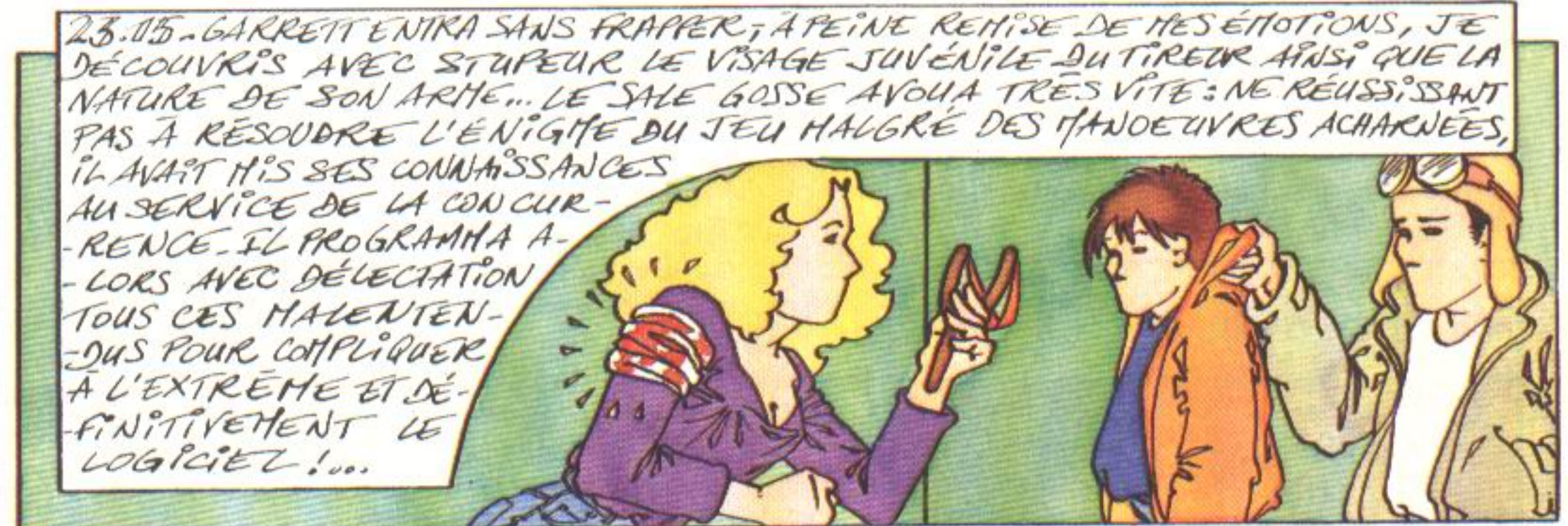
— C'EST LUI QUI FAUT DÉMASQUER AFIN DE RETENIR CHAQUE PERSONNAGE À SA PLACE, REDONNER À CHACUN SON RÔLE... ET JE COMPTE SUR VOUS!



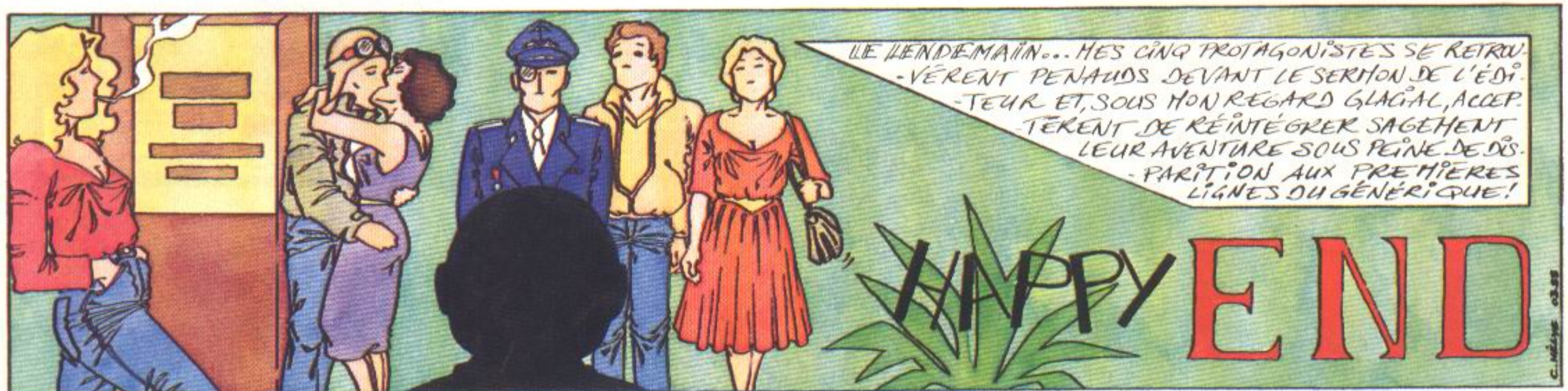
23.05. JE VENAIS DE REPOSER LE COMBINÉ EN SONGEANT À CETTE BANDE DE PARANOS QUAND LE PROJECTILE L'ATTEIGNIT À L'ÉPAULE, IMMÉDIATEMENT SUIVI D'UNE DOULEUR FULGURANTE!



CRASH, DISTRAIT, AVAIT OUBLIÉ SES CLEFS SUR SON BUREAU! LA LÛTE FUT INÉGALE ET DE COURTE DURÉE...



23.15. GARRETT ENTRA SANS FRAPPER, À PEINE REMISE DE SES ÉMOTIONS, JE DÉCOUVRIS AVEC STUPEUR LE VISAGE JUVÉNILE DU TIREUR AINSI QUE LA NATURE DE SON ARME... LE SALE GOSSE AVOUA TRÈS VITE: NE RÉUSSISSANT PAS À RÉSOUDRE L'ÉNIGME DU JEU MALGRÉ DES MANŒUVRES ACHARNÉES, IL AVAIT MIS SES CONNAISSANCES AU SERVICE DE LA CONCURRENCE. IL PROGRAMMA ALORS AVEC DÉLECTATION TOUTES CES MALENTENDUS POUR COMPLIQUER À L'EXTRÊME ET DÉFINITIVEMENT LE LOGICIEL!...



LE LENDemain... LES CINQ PROTAGONISTES SE RETROUVÈRENT PENAUDS DEVANT LE SERMON DE L'ÉDITEUR ET, SOUS SON REGARD GLACIAL, ACCEPTÈRENT DE RÉINTÉGRER SAGEMENT LEUR AVENTURE SOUS PEINE DE DISPARITION AUX PREMIÈRES LIGNES DU GÉNÉRIQUE!

HAPPY END



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

## MOONCRESTA

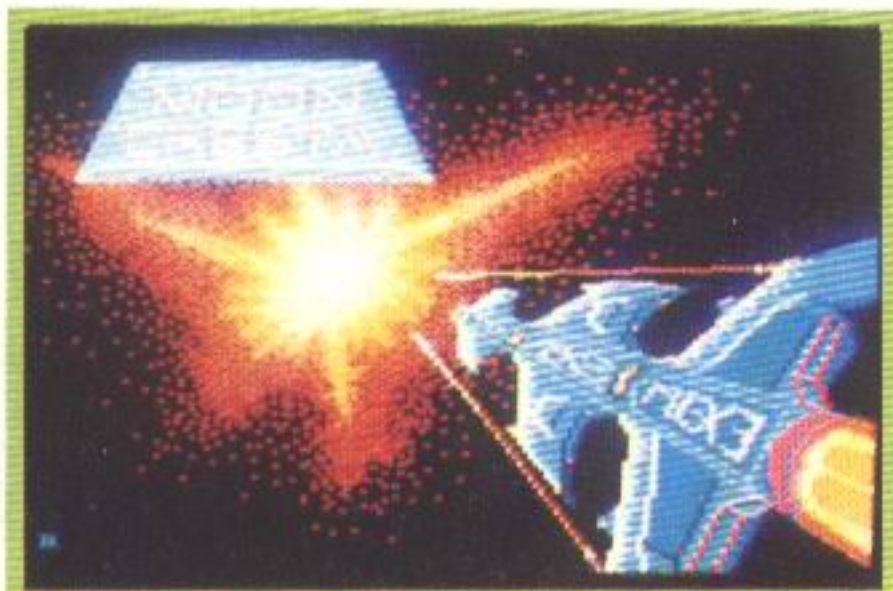
Arcade

Mooncresta est une adaptation d'un jeu d'arcade maintenant assez ancien, dans la lignée des galaxions. Les méchants sont de plusieurs catégories : les nébuleux, les "Galaxions" et les autres. Le scénario est plutôt simple : vous possédez un vaisseau à 3 étages, en face de vous les vagues d'aliens (ou plutôt les rondes) se succèdent. La première partie de votre vaisseau se détache du reste et va combattre seule, à l'aide de son unique laser, les vilains mobiles. Si d'aventure vous êtes détruit c'est le deuxième étage qui prend la relève et qui vous offre ses deux canons. Après la quatrième attaque, c'est l'étape du plein d'essence. Cela consiste en un arrimage entre votre "étage" et le reste du vaisseau (à condition bien sûr que vous n'avez pas atteint le dernier vaisseau disponible). Ainsi vous pourrez repartir au combat avec une puissance de feu doublée ou triplée.

L'étape des météorites n'est qu'une formalité et les aliens qui suivent sont très faciles à exterminer. Ensuite c'est reparti avec les mêmes adversaires mais à une vitesse plus élevée.

### Notre avis :

Mooncresta ne restera pas dans les mémoires ; les graphismes sont assez sommaires (ceux de la version arcade aussi d'ailleurs !) et le poids des ans se fait sentir. Mais enfin les collectionneurs auront peut-être là de quoi compléter leur catalogue.



## SKATE ROCK

Arcade

Fresh, fresh, les brothers and sisters. Yeeh, rap ! Je suis le plus fort des skateurs de cette ville. Comment ? Vous aussi ! Alors, il va falloir le prouver au travers de 10 courses qui mettront à l'épreuve votre habileté et vos réflexes. Casquette vissée sur la tête, protections aux coudes et

aux genoux, vous êtes au milieu de la route prêt à prendre le départ. C'est parti ! Votre but : atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible tout en n'oubliant pas de ramasser les huit drapeaux, preuves de votre participation réussie à la course. Mais voilà, ces drapeaux sont disposés un peu



n'importe où : il faut absolument tous les prendre. La montée sur le trottoir peut se faire uniquement sur les portions aménagées sinon c'est la chute et la perte de temps. Dans le premier circuit, les obstacles principaux sont les personnages et les bordures de trottoirs. Ensuite viendront les barrages routiers, les autres skateurs puis également les voitures. Comment allez-vous vous en sortir ?

### Notre avis :

Skate Rock ressemble à deux jeux : Motocross pour le principe et le déroulement en scrolling latéral et Paper Boy pour le décor. Le joueur peut évoluer dans tous les sens et même sauter de son skate ou effectuer des "wheelies" (rouler seulement à l'aide des roues arrières). Il s'agit donc d'un jeu pas toujours évident mais très amusant. Il est dommage que la musique soit si peu présente : cela aurait ajouté au plaisir du jeu.

## 3D STARFIGHTER

Arcade

"Bonne chance Captain" vient de s'inscrire sur votre écran de contrôle. "Merci Blinley" répondez-vous avec un sourire qui en dit long sur les relations affectives qui vous lient à cet ordinateur de bord. Cap sur Belmar (authentique !), premier secteur à nettoyer. N'allez pas croire que vous êtes un quelconque éboueur de l'espace... Pas du tout ! Vous devez tout simplement supprimer le plus grand nombre possible de vaisseaux ennemis, tout en gardant un œil sur vos indicateurs d'énergie. En effet, étant donné le nombre d'adversaires, on a équipé votre vaisseau d'un laser et d'un écran de protection. Seulement

### Notre avis :

3D Starfighter possède des graphismes 3D corrects mais plus très originaux maintenant. Vous avez vue sur l'espace, avec en encadrement, le tableau de bord. Un jeu moyen dans l'ensemble mais correctement réalisé. A noter la présence d'une voix numérisée qui n'est pas toujours compréhensible.

voilà, ces deux instruments consomment de l'énergie ; il faut donc éviter de tirer comme un fou sur tout ce qui bouge. D'autant qu'au fur et à mesure des tirs successifs, le laser perd de sa puissance et ne permet plus toujours de percer le blindage des appareils aliens. L'écran de protection est heureusement capable de se régénérer ce qui permet d'éviter à la fois le contact des missiles et des vaisseaux. Après avoir "nettoyé" un secteur, une petite étape en hyperspace permet d'atteindre la zone d'arrimage. La manœuvre est ici très simple, il



suffit d'utiliser le viseur pour pointer sur le petit carré presque au centre de l'écran et vous allez être attiré par cet aéroport spatial. Seulement il y a encore des adversaires présents qui vont tout faire pour vous empêcher d'atterrir et de continuer votre mission salvatrice sur d'autres mondes.

# LE LOGICIE



# CRASH GARRETT

Aventure

Après le petit incident qui a nécessité l'intervention de Myriam Starr, je me retrouve le lendemain aux commandes de mon coucou afin d'emmener Cynthia Sleeze faire le scoop de sa vie en interviewe-

want le célèbre Burt O'Steele. Seulement, tout d'un coup, cette chère Cynthia décide de nous détourner vers Porterville afin de s'entretenir avec le plus célèbre psychanalyste des Etats-Unis : Caleb Thorn ; celui-



ci doit être affligé puisque sa fiancée s'est suicidée la nuit dernière !

J'attends tranquillement près de mon avion le retour de la journaliste lorsque, soudain, un nommé Mongrel me demande d'une manière très persuasive de prendre le large : il a une barre de fer entre les mains. Ne supportant pas que l'on me traite de cette manière, je réagis de façon primaire en frappant. Non, mais ! Pendant que Mongrel est au pays des songes, j'en profite pour aller visiter le hangar. Le petit inventaire se révèle très fructueux car je découvre entre autres un papier avec une inscription qui ressemble fort à une combinaison (à conserver précieusement).

Etant persuadé que quelque chose de louche se passe entre les murs de cette clinique, je décide de me rendre à l'aéroport de Porterville afin de rencontrer le shérif. Seulement, moi, pauvre inconnu, je ne pèse pas lourd à côté du richissime, respectable et respecté Thorn ! Il ne me reste donc plus qu'à retourner à Hollywood. Là-bas, un autre mystère m'attend : Angel, la fille qui partage l'appartement avec ma fiancée, semble avoir disparue ! Mais je n'ai pas le

# LDU DU MOIS



temps de m'occuper de ce problème pour l'instant et je décide de retourner le soir à la clinique qui m'attire irrésistiblement. Après avoir examiné tous les alentours, je finis par me retrouver devant un ancien puits dont la plaque de métal servant de couvercle est soulevée. J'hésite à descendre dans ce puits qui ressemble fort à un piège et attends un peu. Bien m'en a pris, car un Wilbur à la mine patibulaire apparaît soudain, armé d'une pelle et portant un gros sac sur l'épaule. Il paraît tellement "coriace" que je n'hésite pas une seule seconde à le frapper avec ma botte secrète... Personne n'y résiste ! Je peux alors découvrir les sous-sols insoupçonnés de la clinique et, par conséquent, retrouver Cynthia qui, sous l'effet d'un sérum, se trouve dans un état lamentable. L'emmenant avec moi, nous ne restons pas longtemps dans le secteur, car j'imagine que l'alerte ne va pas tarder à être donnée. Le jour commence juste à poindre lorsque nous rejoignons Hollywood. La journaliste est sauvée, mais il faut maintenant que j'éclaircisse le mystère d'Angel. Je décide donc de me rendre chez Glory à bord de mon bolide fendant l'air. Malheureusement, la porte est close et seul



un mot est là pour m'accueillir : "Je serai de retour à midi". Midi passe, midi et demi... toujours rien. Sachant quand même qu'il s'agit d'une histoire avec un agent artistique pour lequel Angel travaille, je décide de me rendre chez lui et de mener ma propre enquête. Malheureusement, ma démarche reste sans résultat jusqu'au moment où je deviens menaçant et utilise à nouveau mes pouvoirs. Ces petits "détails" étant réglés, j'entreprends de fouiller de fond en comble le bureau de cet agent artistique douteux. Après avoir trouvé un anneau de Glory (ce qui est une preuve de son passage dans ce bureau), je fais une découverte très intéressante (je ne vous dirai pas quoi car, sinon, il n'y aura plus d'effet de surprise !). Je commence alors à entrevoir toute la solution de l'énigme. Pour élucider complètement cette aventure, il me reste encore à retourner à la clinique de Thorn où d'ailleurs un "agréable" comité d'accueil m'attend, mais il ne faut pas oublier que je suis protégé et que je dispose d'un certain pouvoir. C'est d'ailleurs grâce à lui que je vais réussir à

m'en tirer et à obtenir une réponse à toutes mes questions. Seulement tout n'est pas encore solutionné, mais je fais le serment solennel que moi, Crash Garrett, le vengeur au casque de cuir (que je n'enlève jamais ou presque !) n'arrêtera mes recherches que lorsque j'aurai retrouvé Glory ! ●

## Notre avis :

Nous attendions tous cette adaptation sur Amstrad d'un nouveau logiciel de la gamme Métal Hurlant. L'intrigue est intéressante et pas forcément très accessible aux débutants. L'analyseur syntaxique est correct ; par contre, les couleurs utilisées pour certaines phases du déroulement de l'aventure sont parfois un peu "bizarres" sinon décevantes, mais les graphismes, eux, sont fort acceptables.

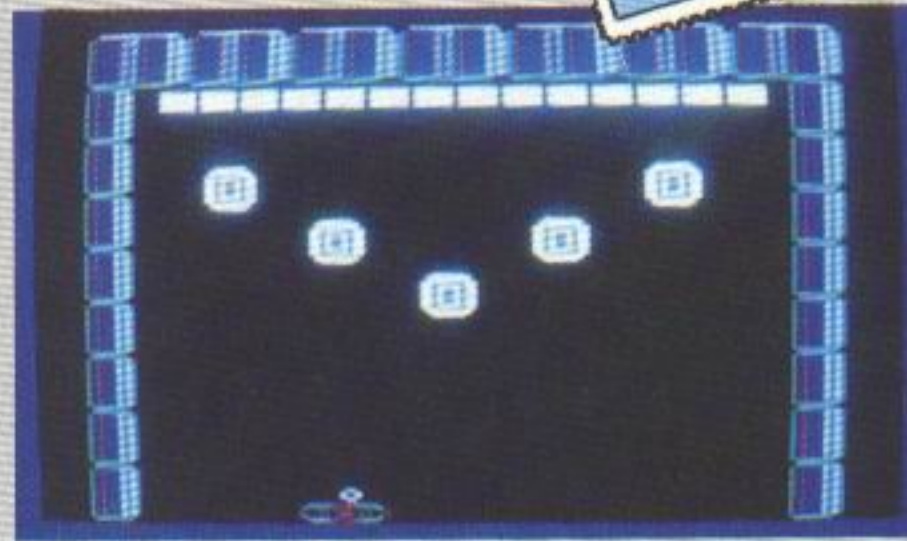


# REBOUND BALL

Marc DELAPIERRE



**R**ebound Ball est un casse-briques amélioré. Dans chacun des cinq tableaux du jeu, des obstacles seront là pour dévier la balle et vous gêner dans la destruction des briques. Au départ, vous disposez de quatre vies et vous en gagnez une chaque fois que vous passez à un niveau supérieur, c'est-à-dire lorsque vous avez détruit toutes les briques d'un même tableau. Avant de commencer un tableau, vous pouvez bien sûr positionner la raquette à l'aide du joystick pour exécuter votre premier tir.



**REMARQUE :** le programme étant écrit en langage machine mis sous forme de datas, il vous faudra patienter après la présentation le temps du chargement des codes.

```

x 10 MEMORY 30000 >AA
20 ' ***** >LB
30 ' ** ** >LC
40 ' ** REBOUND BALL ** >LD
50 ' ** ** >LE
60 ' ** par ** >LF
70 ' ** ** >LG
80 ' ** Marc Delaperriere ** >LH
90 ' ** ** >LJ
100 ' ** ** >RB
110 ' ***** >RC
130 ' >RE
x 150 MODE 1:INPUT"moniteur couleur(1 >QY
) ou monochrome(2)":f
160 IF f=1 THEN 170 ELSE 180 >UC
170 INK 0,0:INK 1,23,23:INK 13,23:INK >ZP
12,10:INK 11,14:INK 10,11:INK 9,
10:INK 8,4:INK 7,2:INK 6,1
180 CLS >UD
190 SYMBOL 240,0,127,127,127,127,12 >KE
7,127,127
200 MOVE 320,378:DRAW 638,200:DRAW >JR
320,22:DRAW 2,200:DRAW 320,378
210 MOVE 320,376:DRAW 636,200:DRAW >JQ
320,24:DRAW 4,200:DRAW 320,376
220 MOVE 320,374:DRAW 634,200:DRAW >JP
320,26:DRAW 6,200:DRAW 320,374
230 MOVE 320,360:DRAW 616,200:DRAW >KP
320,40:DRAW 24,200:DRAW 320,360
240 LOCATE 15,8:PRINT"REBOUND BALL" >ED
250 LOCATE 19,11:PRINT"par" >XC
x 260 LOCATE 12,16:PRINT"Marc Delaper >RT
riere"
270 LOCATE 9,25:PRINT"Patientez...C >YC
hargement"
280 RESTORE 4310:FOR a=30000 TO 301 >CL
02:READ b:POKE a,b:NEXT

```

```

290 RESTORE 4510:FOR a=30200 TO 304 >CX
04:READ b:POKE a,b:NEXT
300 RESTORE 4890:FOR a=30405 TO 304 >CR
84:READ b:POKE a,b:NEXT
310 RESTORE 5030:FOR a=30606 TO 306 >CP
89:READ b:POKE a,b:NEXT
320 RESTORE 5200:FOR a=30808 TO 308 >CE
20:READ b:POKE a,b:NEXT
330 RESTORE 400:FOR a=38000 TO 4026 >BX
5:READ b:POKE a,b:NEXT
x 340 MODE 1::LOCATE 5,12:PRINT"Appuy >CC
ez sur feu pour commencer":CALL &BB
03:CALL &BB06:MODE 0:CALL 38000
350 CALL &BB03:INK 1,23,10:CALL &BB >CJ
06
360 :FOR A=1 TO 2000:NEXT:INK 1,23, >TP
23:CLS:GOTO 340
370 ' ***** >TA
****
380 ' * PROGRAMME EN CODE MACHINE >TB
*
390 ' ***** >TC
****
400 DATA 24 , 77 , 89 , 120 , 197 , >WZ
118
410 DATA 143 , 119 , 49 , 117 , 251 >YW
, 117
420 DATA 30 , 1 , 14 , 0 , 56 , 1 >QN
430 DATA 24 , 0 , 14 , 0 , 40 , 0 >QH
440 DATA 40 , 0 , 4 , 0 , 1 , 83 >PU
450 DATA 67 , 79 , 82 , 69 , 46 , 4 >UH
8
460 DATA 48 , 48 , 48 , 32 , 32 , 3 >UG
2
470 DATA 86 , 73 , 69 , 83 , 32 , 5 >UU

```

```

480 DATA 255 , 0 , 0 , 1 , 0 , 0 >PE
490 DATA 37 , 0 , 0 , 15 , 8 , 0 >PZ
500 DATA 1 , 0 , 0 , 50 , 0 , 0 >ND
510 DATA 15 , 10 , 0 , 84 , 65 , 66 >TR
520 DATA 76 , 69 , 65 , 85 , 32 , 4 >UZ
9
530 DATA 255 , 195 , 18 , 156 , 0 , >VQ
17
540 DATA 20 , 0 , 33 , 142 , 1 , 20 >TQ
5
550 DATA 192 , 187 , 33 , 141 , 148 >YF
, 126
560 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229 , >WH
205
570 DATA 252 , 187 , 225 , 35 >QW
580 DATA 24 , 243 , 33 , 132 , 148 >WF
, 54
590 DATA 14 , 17 , 96 , 0 , 33 , 62 >TY
600 DATA 1 , 205 , 192 , 187 , 6 , >UJ
14
610 DATA 197 , 62 , 240 , 205 , 252 >YF
, 187
620 DATA 193 , 16 , 247 , 6 , 8 , 1 >UA
97
630 DATA 237 , 91 , 134 , 148 , 42 >XT
, 136
640 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 >YW
, 120
650 DATA 148 , 205 , 51 , 151 , 42 >XG
, 136
660 DATA 148 , 17 , 40 , 0 , 25 , 3 >TY
4
670 DATA 136 , 148 , 193 , 16 , 226 >XQ
, 33
680 DATA 40 , 0 , 34 , 136 , 148 , >UB
6
690 DATA 8 , 197 , 42 , 136 , 148 , >VX
17
700 DATA 48 , 2 , 205 , 192 , 187 , >VF
42
710 DATA 120 , 148 , 205 , 51 , 151 >XR
, 42
720 DATA 136 , 148 , 17 , 40 , 0 , >UW
25
730 DATA 34 , 136 , 148 , 193 , 16 >XY
, 227
740 DATA 6 , 7 , 197 , 237 >NL
750 DATA 91 , 134 , 148 , 33 , 104 >VK
, 1
760 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 122 >YD
, 148
770 DATA 205 , 51 , 151 , 237 , 91 >XN
, 134
780 DATA 148 , 33 , 80 , 0 , 25 , 2 >UQ
35
790 DATA 237 , 83 , 134 , 148 , 193 >XD

```

# PROGRAMMES

<p>, 16 800 DATA 223 , 237 , 91 , 124 , 148 &gt;XH , 42 810 DATA 126 , 148 , 205 , 192 , 18 &gt;YZ 7 , 42 820 DATA 116 , 148 , 205 , 254 , 15 &gt;ZC 0 , 205 830 DATA 9 , 187 , 254 , 88 , 40 , &gt;UT 8 840 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 101 &gt;YV , 151 850 DATA 24 , 241 , 42 , 124 , 148 &gt;VK , 1 860 DATA 28 , 0 , 9 , 34 , 128 , 14 &gt;UY 8 870 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 91 &gt;XY , 128 880 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 42 &gt;YF , 114 890 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 20 &gt;XF 5 , 6 900 DATA 187 , 42 , 114 , 148 , 205 &gt;XL , 25 X 910 DATA 189 , 205 , 254 , 150 &gt;RL 920 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 235 &gt;YD , 237 930 DATA 75 , 138 , 148 , 9 , 9 , 2 &gt;UH 35 940 DATA 237 , 83 , 128 , 148 , 42 &gt;XV , 130 950 DATA 148 , 237 , 75 , 138 , 148 &gt;WV , 9 960 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 192 &gt;YM , 187 970 DATA 42 , 114 , 148 , 205 , 254 &gt;YC , 150 980 DATA 205 , 101 , 151 , 205 , 6 &gt;XX , 153 990 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 122 &gt;YR , 254 1000 DATA 2 , 40 , 10 , 42 , 130 , &gt;VX 148 1010 DATA 124 , 254 , 1 , 40 , 9 , &gt;UC 24 1020 DATA 186 , 123 , 254 , 30 , 48 &gt;XG , 10 1030 DATA 24 , 239 , 125 , 254 , 64 &gt;YB , 210 1040 DATA 162 , 150 , 24 , 171 , 42 &gt;XB , 114 1050 DATA 148 , 205 , 25 , 189 , 20 &gt;ZD 5 , 254 1060 DATA 150 , 237 , 91 , 128 , 14 &gt;ZD 8 , 235 1070 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 &gt;YE 7 , 66 1080 DATA 237 , 66 , 235 , 237 &gt;RU</p>	<p>▲ 1090 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 &gt;YX , 148 1100 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 9 &gt;WU , 34 1110 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 &gt;YX 87 , 42 1120 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 &gt;ZE 50 , 205 1130 DATA 101 , 151 , 205 , 188 , 1 &gt;ZK 53 , 237 1140 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 &gt;XR 4 , 0 1150 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148 &gt;XR , 124 1160 DATA 254 , 1 , 40 , 10 , 24 , &gt;VA 184 1170 DATA 123 , 254 , 80 , 218 , 15 &gt;ZC 3 , 149 1180 DATA 24 , 238 , 125 , 254 , 64 &gt;XJ , 48 1190 DATA 2 , 24 , 169 , 42 , 114 , &gt;WH 148 1200 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 &gt;YD 4 , 150 1210 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 23 &gt;ZJ 5 , 237 1220 DATA 75 , 138 , 148 , 237 , 66 &gt;YF , 237 1230 DATA 66 , 235 , 237 , 83 , 128 &gt;YE , 148 1240 DATA 42 , 130 , 148 , 237 , 75 &gt;YT , 138 1250 DATA 148 , 237 , 66 , 34 &gt;QM  1260 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 &gt;YD 87 , 42 1270 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 &gt;ZL 50 , 205 1280 DATA 101 , 151 , 205 , 70 , 15 &gt;YV 3 , 237 1290 DATA 91 , 128 , 148 , 122 , 25 &gt;XY 4 , 0 1300 DATA 40 , 10 , 42 , 130 , 148 &gt;XN , 124 1310 DATA 254 , 0 , 40 , 9 , 24 , 1 &gt;UY 83 1320 DATA 123 , 254 , 80 , 56 , 15 &gt;WE , 24 1330 DATA 239 , 125 , 254 , 26 , 24 &gt;YD 5 , 220 1340 DATA 221 , 151 , 241 , 218 , 2 &gt;ZR 38 , 149 1350 DATA 24 , 163 , 42 , 114 , 148 &gt;YM , 205 1360 DATA 25 , 189 , 205 , 254 , 15 &gt;ZK 0 , 237 ▲ 1370 DATA 91 , 128 , 148 , 235 , 23 &gt;YE ▼</p>	<p>7 , 75 1380 DATA 138 , 148 , 9 , 9 , 235 , &gt;WN 237 1390 DATA 83 , 128 , 148 , 42 , 130 &gt;YA , 148 1400 DATA 237 , 75 , 138 , 148 , 23 &gt;YB 7 , 66 1410 DATA 34 , 130 , 148 , 205 , 19 &gt;ZD 2 , 187 1420 DATA 42 , 114 , 148 , 205 &gt;RD  1430 DATA 254 , 150 , 205 , 101 , 1 &gt;ZY 51 , 205 1440 DATA 129 , 153 , 237 , 91 , 12 &gt;ZJ 8 , 148 1450 DATA 122 , 254 , 2 , 40 , 10 , &gt;VJ 42 1460 DATA 130 , 148 , 124 , 254 , 0 &gt;XD , 40 1470 DATA 10 , 24 , 185 , 123 , 254 &gt;XX , 30 1480 DATA 210 , 69 , 150 , 24 , 238 &gt;YD , 125 1490 DATA 254 , 26 , 245 , 220 , 22 &gt;YE 1 , 151 1500 DATA 241 , 218 , 153 , 149 , 2 &gt;YC 4 , 164 1510 DATA 78 , 35 , 70 , 35 , 235 , &gt;WF 205 1520 DATA 26 , 151 , 197 , 229 , 26 &gt;XQ , 78 1530 DATA 119 , 121 , 18 , 35 , 19 &gt;WJ , 16 1540 DATA 247 , 225 , 205 , 38 , 18 &gt;ZN 8 , 193 1550 DATA 13 , 32 , 237 , 201 , 245 &gt;YW , 197 1560 DATA 213 , 205 , 198 , 187 , 2 &gt;YG 03 , 60 1570 DATA 203 , 29 , 203 , 58 , 203 &gt;XZ , 27 1580 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 205 &gt;XC , 29 1590 DATA 188 , 209 , 193 , 241 &gt;TA  1600 DATA 201 , 78 , 35 , 70 , 35 , &gt;WT 235 1610 DATA 205 , 76 , 151 , 197 , 22 &gt;YW 9 , 26 1620 DATA 119 , 35 , 19 , 16 , 250 &gt;XF , 225 1630 DATA 205 , 38 , 188 , 193 , 13 &gt;XD , 32 1640 DATA 240 , 201 , 245 , 197 , 2 &gt;ZM 13 , 205 1650 DATA 198 , 187 , 203 , 60 , 20 &gt;YR 3 , 29</p>
--	---	---

# PROGRAMMES

<p>1660 DATA 203 , 58 , 203 , 27 , 203 &gt;XB 58</p> <p>1670 DATA 203 , 27 , 205 , 29 , 188 &gt;YB 209</p> <p>1680 DATA 193 , 241 , 201 , 205 , 3 &gt;ZA 6 , 187</p> <p>1690 DATA 230 , 15 , 200 , 245 , 23 &gt;YJ 7 , 91</p> <p>1700 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 &gt;YF 8 , 205</p> <p>1710 DATA 192 , 187 , 241 , 205 , 1 &gt;ZX 65 , 151</p> <p>1720 DATA 218 , 154 , 151 , 237 , 8 &gt;YG 3 , 124</p> <p>1730 DATA 148 , 34 , 126 , 148 , 42 &gt;YR 116</p> <p>1740 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 &gt;YH 37 , 91</p> <p>1750 DATA 124 , 148 , 42 , 126 , 14 &gt;ZC 8 , 205</p> <p>1760 DATA 192 , 187 , 42 , 116 &gt;RH</p> <p>1770 DATA 148 , 205 , 254 , 150 , 2 &gt;ZC 37 , 91</p> <p>1780 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 &gt;ZE 8 , 205</p> <p>1790 DATA 192 , 187 , 201 , 24 , 6 &gt;WP 16</p> <p>1800 DATA 0 , 252 , 1 , 80 , 0 , 24 &gt;TN 5</p> <p>1810 DATA 205 , 198 , 187 , 241 , 3 &gt;YG 1 , 31</p> <p>1820 DATA 235 , 31 , 48 , 16 , 237 &gt;WB 75</p> <p>1830 DATA 167 , 151 , 183 , 237 , 6 &gt;ZN 6 , 229</p> <p>1840 DATA 237 , 75 , 171 , 151 , 23 &gt;YA 7 , 66</p> <p>1850 DATA 225 , 216 , 31 , 48 , 16 &gt;XF 237</p> <p>1860 DATA 75 , 167 , 151 , 9 , 229 &gt;XD 237</p> <p>1870 DATA 75 , 169 , 151 , 183 , 23 &gt;YN 7 , 66</p> <p>1880 DATA 225 , 63 , 216 , 235 , 20 &gt;ZF 1 , 237</p> <p>1890 DATA 91 , 128 , 148 , 42 , 130 &gt;YE 148</p> <p>1900 DATA 205 , 192 , 187 , 17 , 25 &gt;ZG 2 , 255</p> <p>1910 DATA 33 , 242 , 255 , 205 , 24 &gt;ZH 3 , 187</p> <p>1920 DATA 254 , 0 , 245 , 196 , 95 &gt;XW 155</p> <p>1930 DATA 241 , 194 , 189 , 152 &gt;TN</p> <p>1940 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 &gt;YV</p>	<p>130</p> <p>1950 DATA 148 , 205 , 192 , 187 , 1 &gt;YV 7 , 16</p> <p>1960 DATA 0 , 33 , 242 , 255 , 205 &gt;XN 243</p> <p>1970 DATA 187 , 254 , 0 , 245 , 196 &gt;XA 95</p> <p>1980 DATA 155 , 241 , 194 , 189 , 1 &gt;AG 52 , 209</p> <p>1990 DATA 209 , 237 , 91 , 128 , 14 &gt;YD 8 , 42</p> <p>2000 DATA 130 , 148 , 205 , 192 , 1 &gt;YW 87 , 42</p> <p>2010 DATA 114 , 148 , 205 , 254 , 1 &gt;ZJ 50 , 237</p> <p>2020 DATA 91 , 124 , 148 , 42 , 126 &gt;YQ 148</p> <p>2030 DATA 205 , 192 , 187 , 42 , 11 &gt;YH 6 , 148</p> <p>2040 DATA 205 , 254 , 150 , 33 , 30 &gt;WH 1</p> <p>2050 DATA 34 , 124 , 148 , 33 , 126 &gt;YQ 148</p> <p>2060 DATA 54 , 14 , 33 , 48 , 1 , 3 &gt;TD 4</p> <p>2070 DATA 128 , 148 , 33 , 130 , 14 &gt;YK 8 , 54</p> <p>2080 DATA 24 , 33 , 40 , 0 , 34 , 1 &gt;UU 34</p> <p>2090 DATA 148 , 34 , 136 , 148 , 33 &gt;YA 159</p> <p>2100 DATA 148 , 126 , 254 , 48 &gt;RG</p> <p>2110 DATA 40 , 15 , 53 , 62 , 0 , 2 &gt;UM 05</p> <p>2120 DATA 14 , 188 , 205 , 3 , 187 &gt;XE 205</p> <p>2130 DATA 6 , 187 , 195 , 191 , 148 &gt;XY 62</p> <p>2140 DATA 0 , 205 , 14 , 188 , 17 , &gt;WU 160</p> <p>2150 DATA 0 , 33 , 200 , 0 , 205 , &gt;VZ 192</p> <p>2160 DATA 187 , 33 , 141 , 148 , 12 &gt;ZG 6 , 254</p> <p>2170 DATA 32 , 40 , 8 , 229 , 205 , &gt;WB 252</p> <p>2180 DATA 187 , 225 , 35 , 24 , 243 &gt;XB 33</p> <p>2190 DATA 150 , 148 , 54 , 48 , 33 &gt;XK 148</p> <p>2200 DATA 148 , 54 , 48 , 33 , 149 &gt;XR 148</p> <p>2210 DATA 54 , 48 , 33 , 147 , 148 &gt;WF 54</p> <p>2220 DATA 48 , 33 , 159 , 148 , 54 &gt;WC 51</p>	<p>2230 DATA 33 , 1 , 0 , 34 , 140 , 1 &gt;UA 48</p> <p>2240 DATA 33 , 189 , 148 , 54 , 49 &gt;WE 33</p> <p>2250 DATA 141 , 148 , 54 , 83 , 205 &gt;WG 3</p> <p>2260 DATA 187 , 205 , 6 , 187 , 201 &gt;XC 33</p> <p>2270 DATA 150 , 148 , 126 , 254 &gt;RV</p> <p>2280 DATA 57 , 40 , 3 , 52 , 24 , 2 &gt;TZ 6</p> <p>2290 DATA 54 , 48 , 43 , 126 , 254 &gt;WN 57</p> <p>2300 DATA 40 , 3 , 52 , 24 , 15 , 5 &gt;TN 4</p> <p>2310 DATA 48 , 43 , 126 , 254 , 57 &gt;WW 40</p> <p>2320 DATA 3 , 52 , 24 , 4 , 54 , 48 &gt;TM</p> <p>2330 DATA 43 , 52 , 17 , 212 , 0 , &gt;UM 33</p> <p>2340 DATA 142 , 1 , 205 , 192 , 187 &gt;XA 33</p> <p>2350 DATA 147 , 148 , 126 , 254 , 3 &gt;YE 2 , 40</p> <p>2360 DATA 8 , 229 , 205 , 252 , 187 &gt;YJ 225</p> <p>2370 DATA 35 , 24 , 243 , 237 , 91 &gt;XQ 128</p> <p>2380 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 &gt;ZE 5 , 192</p> <p>2390 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 &gt;ZM 8 , 148</p> <p>2400 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 &gt;ZC 2 , 187</p> <p>2410 DATA 17 , 8 , 0 , 33 , 4 , 0 &gt;QL</p> <p>2420 DATA 205 , 243 , 187 , 254 , 1 &gt;YX 3 , 202</p> <p>2430 DATA 29 , 154 , 254 , 1 , 202 &gt;XT 102</p> <p>2440 DATA 155 , 237 , 91 , 128 &gt;RF</p> <p>2450 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 &gt;ZC 5 , 192</p> <p>2460 DATA 187 , 17 , 20 , 0 , 33 , &gt;VH 254</p> <p>2470 DATA 255 , 205 , 243 , 187 , 2 &gt;ZA 54 , 13</p> <p>2480 DATA 202 , 15 , 154 , 237 , 91 &gt;YR 128</p> <p>2490 DATA 148 , 42 , 130 , 148 , 20 &gt;ZG 5 , 192</p> <p>2500 DATA 187 , 201 , 237 , 91 , 12 &gt;ZE 8 , 148</p> <p>2510 DATA 42 , 130 , 148 , 205 , 19 &gt;ZE 2 , 187</p>
---	--	---

# PROGRAMMES

<p>2520 DATA 17 . 4 . 0 . 33 . 246 . 2 &gt;UN 55</p> <p>2530 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 &gt;YZ 3 . 202</p> <p>2540 DATA 43 . 154 . 237 . 91 . 128 &gt;YD . 148</p> <p>2550 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 &gt;ZJ 2 . 187</p> <p>2560 DATA 17 . 248 . 255 . 33 . 252 &gt;YD . 255</p> <p>2570 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 &gt;YD 3 . 202</p> <p>2580 DATA 57 . 154 . 237 . 91 . 128 &gt;YN . 148</p> <p>2590 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 &gt;ZN 2 . 187</p> <p>2600 DATA 201 . 237 . 91 . 128 . 14 &gt;YH 8 . 42</p> <p>2610 DATA 130 . 148 . 205 . 192 &gt;RF</p> <p>2620 DATA 187 . 17 . 8 . 0 . 33 . 2 &gt;UK 46</p> <p>2630 DATA 255 . 205 . 243 . 187 . 2 &gt;YG 54 . 13</p> <p>2640 DATA 202 . 71 . 154 . 237 . 91 &gt;YR . 128</p> <p>2650 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 20 &gt;ZE 5 . 192</p> <p>2660 DATA 187 . 17 . 20 . 0 . 33 . &gt;VH 252</p> <p>2670 DATA 255 . 205 . 243 . 187 . 2 &gt;ZC 54 . 13</p> <p>2680 DATA 202 . 85 . 154 . 237 . 91 &gt;YB . 128</p> <p>2690 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 20 &gt;ZJ 5 . 192</p> <p>2700 DATA 187 . 201 . 237 . 91 . 12 &gt;Z6 8 . 148</p> <p>2710 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 &gt;Z6 2 . 187</p> <p>2720 DATA 17 . 248 . 255 . 33 . 254 &gt;YD . 255</p> <p>2730 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 &gt;YB 3 . 202</p> <p>2740 DATA 99 . 154 . 237 . 91 . 128 &gt;YT . 148</p> <p>2750 DATA 42 . 130 . 148 . 205 . 19 &gt;ZL 2 . 187</p> <p>2760 DATA 17 . 4 . 0 . 33 . 4 . 0 &gt;QQ</p> <p>2770 DATA 205 . 243 . 187 . 254 . 1 &gt;YF 3 . 202</p> <p>2780 DATA 113 . 154 . 237 . 91 &gt;RN</p> <p>2790 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 &gt;Z6 8 . 205</p> <p>2800 DATA 192 . 187 . 17 . 8 . 0 . &gt;UX 33</p>	<p>2810 DATA 4 . 0 . 205 . 243 . 187 . &gt;WK 254</p> <p>2820 DATA 1 . 202 . 102 . 155 . 237 &gt;XZ . 91</p> <p>2830 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 &gt;ZB 8 . 205</p> <p>2840 DATA 192 . 187 . 201 . 205 . 1 &gt;ZZ 27 . 154</p> <p>2850 DATA 58 . 161 . 148 . 254 . 12 &gt;ZW 7 . 218</p> <p>2860 DATA 36 . 155 . 195 . 190 . 15 &gt;ZT 4 . 205</p> <p>2870 DATA 127 . 154 . 58 . 161 . 14 &gt;ZT 8 . 254</p> <p>2880 DATA 127 . 218 . 36 . 155 . 19 &gt;ZR 5 . 241</p> <p>2890 DATA 154 . 205 . 127 . 154 . 5 &gt;ZH 8 . 161</p> <p>2900 DATA 148 . 254 . 127 . 218 . 1 &gt;ZD 90 . 154</p> <p>2910 DATA 195 . 140 . 154 . 205 . 1 &gt;ZW 27 . 154</p> <p>2920 DATA 58 . 161 . 148 . 254 . 12 &gt;ZU 7 . 218</p> <p>2930 DATA 241 . 154 . 195 . 140 . 1 &gt;ZV 54 . 205</p> <p>2940 DATA 127 . 154 . 58 . 161 . 14 &gt;ZD 8 . 254</p> <p>2950 DATA 127 . 218 . 190 . 154 &gt;TK</p> <p>2960 DATA 195 . 140 . 154 . 205 . 1 &gt;ZB 27 . 154</p> <p>2970 DATA 58 . 161 . 148 . 254 . 12 &gt;ZZ 7 . 218</p> <p>2980 DATA 36 . 155 . 195 . 190 . 15 &gt;ZW 4 . 205</p> <p>2990 DATA 127 . 154 . 58 . 161 . 14 &gt;ZW 8 . 254</p> <p>3000 DATA 127 . 218 . 140 . 154 . 1 &gt;ZM 95 . 241</p> <p>3010 DATA 154 . 205 . 127 . 154 . 5 &gt;YA 8 . 161</p> <p>3020 DATA 148 . 254 . 127 . 218 . 2 &gt;ZU 41 . 154</p> <p>3030 DATA 195 . 36 . 155 . 58 . 161 &gt;YC . 148</p> <p>3040 DATA 79 . 135 . 135 . 135 . 12 &gt;YT 9 . 60</p> <p>3050 DATA 50 . 161 . 148 . 201 . 20 &gt;Y6 9 . 237</p> <p>3060 DATA 91 . 128 . 148 . 42 . 130 &gt;YV . 148</p> <p>3070 DATA 205 . 192 . 187 . 42 . 11 &gt;ZC 4 . 148</p> <p>3080 DATA 205 . 254 . 150 . 205 . 1 &gt;ZV 89 . 152</p> <p>3090 DATA 205 . 88 . 155 . 42 . 128 &gt;YD</p>	<p>. 148</p> <p>3100 DATA 1 . 8 . 0 . 9 . 34 . 128 &gt;RM</p> <p>3110 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 1 &gt;VK . 4</p> <p>3120 DATA 0 . 9 . 34 . 130 &gt;NA</p> <p>3130 DATA 148 . 237 . 91 . 128 . 14 &gt;ZR 8 . 195</p> <p>3140 DATA 189 . 149 . 209 . 237 . 9 &gt;ZQ 1 . 128</p> <p>3150 DATA 148 . 42 . 130 . 148 . 20 &gt;ZA 5 . 192</p> <p>3160 DATA 187 . 42 . 114 . 148 . 20 &gt;ZF 5 . 254</p> <p>3170 DATA 150 . 205 . 189 . 152 . 2 &gt;ZB 05 . 88</p> <p>3180 DATA 155 . 42 . 128 . 148 . 1 &gt;VC . 8</p> <p>3190 DATA 0 . 237 . 66 . 34 . 128 . &gt;WP 148</p> <p>3200 DATA 42 . 130 . 148 . 1 . 4 . &gt;TN 0</p> <p>3210 DATA 9 . 34 . 130 . 148 . 237 &gt;WE . 91</p> <p>3220 DATA 128 . 148 . 195 . 20 . 15 &gt;YF 0 . 209</p> <p>3230 DATA 237 . 91 . 128 . 148 . 42 &gt;YN . 130</p> <p>3240 DATA 148 . 205 . 192 . 187 . 4 &gt;YH 2 . 114</p> <p>3250 DATA 148 . 205 . 254 . 150 . 2 &gt;ZZ 05 . 189</p> <p>3260 DATA 152 . 205 . 88 . 155 . 42 &gt;YT . 128</p> <p>3270 DATA 148 . 1 . 8 . 0 . 9 . 34 &gt;RD</p> <p>3280 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 &gt;XT 8 . 1</p> <p>3290 DATA 4 . 0 . 237 . 66 &gt;NQ</p> <p>3300 DATA 34 . 130 . 148 . 237 . 91 &gt;YP . 128</p> <p>3310 DATA 148 . 195 . 199 . 150 . 2 &gt;AC 09 . 237</p> <p>3320 DATA 91 . 128 . 148 . 42 . 130 &gt;YU . 148</p> <p>3330 DATA 205 . 192 . 187 . 42 . 11 &gt;ZB 4 . 148</p> <p>3340 DATA 205 . 254 . 150 . 205 . 1 &gt;ZU 89 . 152</p> <p>3350 DATA 205 . 88 . 155 . 42 . 128 &gt;YC . 148</p> <p>3360 DATA 1 . 8 . 0 . 237 . 66 . 34 &gt;TY</p> <p>3370 DATA 128 . 148 . 42 . 130 . 14 &gt;XT 8 . 1</p> <p>3380 DATA 4 . 0 . 237 . 66 . 34 . 1 &gt;UQ</p> <p>30</p>
--	---	--



# PROGRAMMES

<p>3390 DATA 148 , 237 , 91 , 128 , 14 &gt;ZA 8 , 195 3400 DATA 108 , 150 , 33 , 163 , 14 &gt;YA 8 , 205 3410 DATA 170 , 188 , 201 , 33 , 17 &gt;YF 2 , 148 3420 DATA 205 , 170 , 188 , 201 , 2 &gt;YC 37 , 91 3430 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 &gt;YG 8 , 205 3440 DATA 192 , 187 , 209 , 42 , 11 &gt;ZH 4 , 148 3450 DATA 205 , 25 , 189 , 205 , 25 &gt;ZE 4 , 150 3460 DATA 33 , 132 , 148 , 126 &gt;RC 3470 DATA 254 , 1 , 202 , 224 , 155 &gt;XZ  , 53 3480 DATA 42 , 130 , 148 , 1 , 8 , &gt;TD 0 3490 DATA 237 , 66 , 34 , 130 , 148 &gt;XL  , 42 3500 DATA 128 , 148 , 17 , 9 , 0 , &gt;UT 25 3510 DATA 17 , 32 , 0 , 6 , 0 , 237 &gt;TB  3520 DATA 82 , 56 , 3 , 4 , 24 , 24 &gt;UC 9 3530 DATA 33 , 0 , 0 , 17 , 32 , 0 &gt;RL  3540 DATA 25 , 16 , 253 , 229 , 205 &gt;YH  , 189 3550 DATA 152 , 205 , 95 , 155 , 20 &gt;YQ 9 , 33 3560 DATA 62 , 1 , 205 , 192 , 187 &gt;WH  , 62 3570 DATA 128 , 205 , 252 , 187 , 2 &gt;ZC 05 , 127 3580 DATA 154 , 58 , 161 , 148 , 25 &gt;ZU 4 , 127 3590 DATA 218 , 204 , 155 , 195 , 2 &gt;ZF 14 , 155 3600 DATA 237 , 91 , 128 , 148 , 42 &gt;YF  , 130 3610 DATA 148 , 195 , 199 , 150 , 2 &gt;ZP 37 , 91 3620 DATA 128 , 148 , 42 , 130 , 14 &gt;ZH 8 , 195 3630 DATA 108 , 150 , 33 , 159 &gt;RZ 3640 DATA 148 , 52 , 33 , 189 , 148 &gt;YJ  , 126 3650 DATA 254 , 56 , 32 , 2 , 54 , &gt;UH 48 3660 DATA 52 , 33 , 140 , 148 , 52 &gt;WU  , 33 3670 DATA 40 , 0 , 34 , 134 , 148 , &gt;VR 34 3680 DATA 136 , 148 , 237 , 91 , 12 &gt;ZQ</p>	<p>4 , 148 3690 DATA 42 , 126 , 148 , 205 , 19 &gt;ZW 2 , 187 3700 DATA 33 , 24 , 0 , 34 , 130 , &gt;VJ 148 3710 DATA 42 , 116 , 148 , 205 , 25 &gt;ZA 4 , 150 3720 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 , &gt;VR 17 3730 DATA 176 , 0 , 33 , 200 , 0 , &gt;VW 205 3740 DATA 192 , 187 , 33 , 181 , 14 &gt;ZQ 8 , 126 3750 DATA 254 , 255 , 40 , 8 , 229 &gt;XL  , 205 3760 DATA 252 , 187 , 225 , 35 , 24 &gt;YU  , 243 3770 DATA 205 , 3 , 187 , 205 , 6 , &gt;WH 187 3780 DATA 62 , 0 , 205 , 14 , 188 , &gt;WN 237 3790 DATA 91 , 124 , 148 , 33 , 140 &gt;YC  , 148 3800 DATA 126 , 254 , 1 , 40 &gt;PX 3810 DATA 20 , 254 , 2 , 40 , 21 , &gt;VB 254 3820 DATA 3 , 40 , 22 , 254 , 4 , 4 &gt;TR 0 3830 DATA 23 , 254 , 5 , 40 , 24 , &gt;VN 254 3840 DATA 6 , 40 , 25 , 1 , 159 , 1 &gt;UY 56 3850 DATA 24 , 27 , 1 , 181 , 156 , &gt;VV 24 3860 DATA 22 , 1 , 215 , 156 , 24 , &gt;VN 17 3870 DATA 1 , 245 , 156 , 24 , 12 , &gt;UX 1 3880 DATA 31 , 157 , 24 , 7 , 33 , &gt;VQ 140 3890 DATA 148 , 54 , 1 , 24 , 151 , &gt;VK 10 3900 DATA 111 , 3 , 10 , 103 , 3 , &gt;VM 125 3910 DATA 254 , 0 , 32 , 6 , 124 , &gt;VM 254 3920 DATA 0 , 202 , 194 , 148 , 10 &gt;WX  , 95 3930 DATA 3 , 10 , 87 , 3 , 197 , 2 &gt;UZ 05 3940 DATA 192 , 187 , 42 , 118 , 14 &gt;ZQ 8 , 205 3950 DATA 51 , 151 , 193 , 24 , 220 &gt;WK  , 4 3960 DATA 1 , 140 , 0 , 4 , 1 , 204 &gt;RB  3970 DATA 1 , 220 , 0 , 220 &gt;NC</p>	<p>3980 DATA 0 , 220 , 0 , 124 , 1 , 1 &gt;UW 80 3990 DATA 0 , 44 , 1 , 0 , 0 , 24 &gt;QW  4000 DATA 1 , 44 , 1 , 4 , 1 , 220 &gt;RM  4010 DATA 0 , 4 , 1 , 124 , 1 , 220 &gt;RB  4020 DATA 0 , 140 , 0 , 220 , 0 , 2 &gt;UZ 04 4030 DATA 1 , 180 , 0 , 220 , 0 , 1 &gt;UJ 80 4040 DATA 0 , 124 , 1 , 140 , 0 , 4 &gt;TZ 4 4050 DATA 1 , 0 , 0 , 24 , 1 , 44 &gt;QN  4060 DATA 1 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 &gt;UC 00 4070 DATA 0 , 4 , 1 , 200 , 0 , 84 &gt;RV  4080 DATA 1 , 200 , 0 , 164 , 1 , 1 &gt;UN 60 4090 DATA 0 , 100 , 0 , 160 , 0 , 2 &gt;UK 44 4100 DATA 1 , 0 , 0 , 4 , 1 , 160 &gt;QK  4110 DATA 0 , 4 , 1 , 240 , 0 , 4 &gt;QE 4120 DATA 1 , 64 , 1 , 4 , 1 , 144 &gt;RY  4130 DATA 1 , 4 , 1 , 224 , 1 , 180 &gt;TD  4140 DATA 0 , 120 , 0 , 180 &gt;NV 4150 DATA 0 , 200 , 0 , 180 , 0 , 2 &gt;TX 4 4160 DATA 1 , 180 , 0 , 104 , 1 , 1 &gt;UG 80 4170 DATA 0 , 184 , 1 , 0 , 0 , 180 &gt;RG  4180 DATA 0 , 80 , 0 , 180 , 0 , 12 &gt;TM 0 4190 DATA 0 , 180 , 0 , 200 , 0 , 1 &gt;UN 80 4200 DATA 0 , 240 , 0 , 180 , 0 , 2 &gt;TX 4 4210 DATA 1 , 180 , 0 , 64 , 1 , 18 &gt;TM 0 4220 DATA 0 , 104 , 1 , 180 , 0 , 1 &gt;UL 44 4230 DATA 1 , 180 , 0 , 224 , 1 , 1 &gt;UR 80 4240 DATA 0 , 8 , 2 , 0 , 0 , 0 &gt;NE 4250 ' ***** &gt;YD **** 4260 ' * definition des sprites &gt;YE * 4270 ' ***** &gt;YF ****</p>
---	--	--

# PROGRAMMES

<p>4280 ' &gt;YB</p> <p>4290 'Sprite 1:mur des cotes &gt;YH</p> <p>4300 ' &gt;XK</p> <p>4310 DATA 2 , 20 , 5 , 65 , 195 , 1 &gt;UY</p> <p>95</p> <p>4320 DATA 195 , 130 , 54 , 22 , 60 &gt;XP</p> <p>, 203</p> <p>4330 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203 &gt;XM</p> <p>, 203</p> <p>4340 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203 &gt;WM</p> <p>, 54</p> <p>4350 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54 &gt;WD</p> <p>, 22</p> <p>4360 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22 &gt;WC</p> <p>, 60</p> <p>4370 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60 &gt;XK</p> <p>, 203</p> <p>4380 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203 &gt;XT</p> <p>, 203</p> <p>4390 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203 &gt;WT</p> <p>, 54</p> <p>4400 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54 &gt;WZ</p> <p>, 22</p> <p>4410 DATA 60 , 203 , 203 , 54 , 22 &gt;WY</p> <p>, 60</p> <p>4420 DATA 203 , 203 , 54 , 22 , 60 &gt;XF</p> <p>, 203</p> <p>4430 DATA 203 , 54 , 22 , 60 , 203 &gt;XN</p> <p>, 203</p> <p>4440 DATA 54 , 22 , 60 , 203 , 203 &gt;WN</p> <p>, 54</p> <p>4450 DATA 22 , 60 , 203 , 203 , 54 &gt;WE</p> <p>, 22</p> <p>4460 DATA 60 , 203 , 203 , 51 , 51 &gt;WC</p> <p>, 51</p> <p>4470 DATA 51 , 34 , 17 , 51 , 51 , &gt;UD</p> <p>51</p> <p>4480 ' &gt;YJ</p> <p>4490 'sprite 2:plafond &gt;YK</p> <p>4500 ' &gt;YB</p> <p>4510 DATA 0 , 0 , 0 , 20 , 10 , 0 &gt;QY</p> <p>4520 DATA 207 , 207 , 207 , 207 , 2 &gt;ZR</p> <p>07 , 207</p> <p>4530 DATA 207 , 207 , 0 , 1 , 60 , &gt;UH</p> <p>60</p> <p>4540 DATA 7 , 237 , 1 , 60 , 60 , 2 &gt;UJ</p> <p>22</p> <p>4550 DATA 138 , 35 , 60 , 60 , 7 , &gt;VR</p> <p>237</p> <p>4560 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 138 &gt;WX</p> <p>, 35</p> <p>4570 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 &gt;TN</p> <p>4580 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 &gt;WM</p> <p>, 60</p> <p>4590 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 &gt;UG</p>	<p>2</p> <p>4600 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , &gt;TJ</p> <p>7</p> <p>4610 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 &gt;WN</p> <p>, 35</p> <p>4620 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 &gt;TJ</p> <p>4630 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 &gt;WH</p> <p>, 60</p> <p>4640 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 &gt;UC</p> <p>2</p> <p>4650 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , &gt;TP</p> <p>7</p> <p>4660 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 &gt;WU</p> <p>, 35</p> <p>4670 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 &gt;TP</p> <p>4680 DATA 60 , 222 , 143 , 35 &gt;QK</p> <p>4690 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 &gt;TR</p> <p>4700 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 &gt;WF</p> <p>, 60</p> <p>4710 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 &gt;UA</p> <p>2</p> <p>4720 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , &gt;TM</p> <p>7</p> <p>4730 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 &gt;WR</p> <p>, 35</p> <p>4740 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 &gt;TM</p> <p>4750 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 &gt;WL</p> <p>, 60</p> <p>4760 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 &gt;UF</p> <p>2</p> <p>4770 DATA 143 , 35 , 60 , 60 , 7 , &gt;TT</p> <p>7</p> <p>4780 DATA 41 , 60 , 60 , 222 , 143 &gt;WX</p> <p>, 35</p> <p>4790 DATA 60 , 60 , 7 , 7 , 41 , 60 &gt;TT</p> <p>4800 DATA 60 , 222 , 143 , 35 , 60 &gt;WG</p> <p>, 60</p> <p>4810 DATA 7 , 7 , 41 , 60 , 60 , 22 &gt;UB</p> <p>2</p> <p>4820 DATA 143 , 51 , 51 , 51 , 51 , &gt;VA</p> <p>51</p> <p>4830 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 0 , 1 &gt;TP</p> <p>7</p> <p>4840 DATA 51 , 51 , 51 , 51 , 51 , &gt;UB</p> <p>51</p> <p>4850 DATA 51 , 34 , 0 , 0 &gt;MJ</p> <p>4860 ' &gt;ZA</p> <p>4870 'Sprite 3:raquette &gt;ZB</p> <p>4880 ' &gt;ZC</p> <p>4890 DATA 7 , 9 , 0 , 51 , 51 &gt;PN</p> <p>4900 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 &gt;TA</p>	<p>4910 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161 &gt;WN</p> <p>, 67</p> <p>4920 DATA 195 , 195 , 0 , 67 , 240 &gt;XN</p> <p>, 240</p> <p>4930 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 &gt;XN</p> <p>5 , 2</p> <p>4940 DATA 82 , 161 , 3 , 161 , 3 , &gt;VM</p> <p>161</p> <p>4950 DATA 3 , 240 , 2 , 67 , 240 , &gt;VV</p> <p>240</p> <p>4960 DATA 240 , 82 , 240 , 240 , 22 &gt;XR</p> <p>5 , 2</p> <p>4970 DATA 65 , 195 , 195 , 3 , 161 &gt;WV</p> <p>, 67</p> <p>4980 DATA 195 , 195 , 0 , 0 , 51 , &gt;UE</p> <p>51</p> <p>4990 DATA 35 , 3 , 51 , 51 , 34 , 0 &gt;TK</p> <p>5000 ' &gt;XH</p> <p>5010 'sprite 4:obstacle &gt;XJ</p> <p>5020 ' &gt;XK</p> <p>5030 DATA 0 , 16 , 5 , 0 , 243 , 24 &gt;TX</p> <p>3</p> <p>5040 DATA 243 , 0 , 81 , 243 , 243 &gt;XC</p> <p>, 243</p> <p>5050 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 &gt;ZA</p> <p>3 , 162</p> <p>5060 DATA 243 , 51 , 51 , 51 , 243 &gt;XA</p> <p>, 243</p> <p>5070 DATA 115 , 243 , 179 , 243 , 2 &gt;ZX</p> <p>43 , 115</p> <p>5080 DATA 51 , 179 , 243 , 243 , 11 &gt;YR</p> <p>5 , 51</p> <p>5090 DATA 179 , 243 , 243 , 115 , 5 &gt;ZK</p> <p>1 , 179</p> <p>5100 DATA 243 , 243 , 115 , 51 , 17 &gt;YD</p> <p>9 , 243</p> <p>5110 DATA 243 , 115 , 51 , 179 , 24 &gt;YB</p> <p>3 , 243</p> <p>5120 DATA 115 , 51 , 179 , 243 , 24 &gt;YH</p> <p>3 , 115</p> <p>5130 DATA 243 , 179 , 243 , 243 , 5 &gt;YF</p> <p>1 , 51</p> <p>5140 DATA 51 , 243 , 81 , 243 , 243 &gt;YR</p> <p>, 243</p> <p>5150 DATA 162 , 81 , 243 , 243 , 24 &gt;ZB</p> <p>3 , 162</p> <p>5160 DATA 0 , 243 , 243 , 243 , 0 , &gt;WP</p> <p>255</p> <p>5170 ' &gt;YF</p> <p>5180 'sprite 5:balle &gt;YB</p> <p>5190 ' &gt;YH</p> <p>5200 DATA 82 , 4 , 2 , 81 , 162 , 2 &gt;UL</p> <p>42</p> <p>5210 DATA 241 , 242 , 241 , 81 , 16 &gt;XB</p> <p>2 , 0</p> <p>5220 DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 &gt;NT</p>
--	--	---

# ARKANOÏD II

(Revenge of Doh)

Arcade

Arkanoïd revient, l'unique, le seul, l'inoubliable (malgré ses bugs) casse-briques, nous préparait sa deuxième partie. Le scénario vous entraîne à bord du Vaus II qui ressemble à s'y méprendre au Vaus I. Figurez-vous qu'à la fin d'Arkanoïd, le vilain Doh était plutôt mal en point. Mais tel le Phoenix renaissant de ses cendres, voici à nouveau l'entité Doh qui utilise un gigantesque vaisseau spatial, le Zarg afin de conquérir votre univers et surtout de se venger de l'affront subi.

Ah, qu'il est beau l'Arkanoïd nouveau ! On retrouve avec une joie non dissimulée l'écran en hauteur si familier à nos yeux rougis par le temps et le balayage vidéo. On empoigne alors son joystick et l'on se remémore les instants joyeux où d'une main légère et sûre l'on guidait la baballe énergétique au travers des 32 tableaux colorés. Pour Arkanoïd II, le luxe est de rigueur : même si cela ne touche que des détails. Le pourtour de l'écran est plus fouillé. Les fonds de décor sont égaux à eux-mêmes.

le Vaus est également plus compact que le premier modèle. On jette un coup d'œil vers le haut de l'écran et là s'agitent toujours de petits aliens sympathiques et tourbillonnants. Une petite différence tout de même, certaines espèces se reproduisent au fur et à mesure du jeu et les rejetons bien que petits n'en sont pas moins aussi dangereux que leurs parents.

Mis à part ces quelques remarques, la véri-

table différence vient des "gélules" qui pleuvent parfois sur le Vaus. Un laser est fourni gratuitement à tous les joueurs qui capturent la gélule "L". Vitesse de la balle ralentie, "collage" sur la raquette (le Vaus bien sûr !), vie supplémentaire, accroissement de taille du Vaus. Toutes ces caractéristiques étaient déjà présentes dans le premier volet d'Arkanoïd. Il y a également quelques adaptations : vous pouvez toujours obtenir des balles multiples mais cette fois-ci, elles sont 5 à se partager l'écran ! L'option "3 balles" possède une fonction supplémentaire : la régénération, c'est-à-dire que si 1 ou 2 balles sortent de l'écran, elles sont automatiquement remises en jeu. Bien évidemment, si vous laissez passer les 3, vous perdez une vie. Enfin une dernière "adaptation" : la lettre "B" ouvre les portes d'accès aux tableaux suivants. J'ai bien dit "les portes", en effet, il y a 2 sorties possibles qui mènent à deux tableaux différents. Passons maintenant aux fonctions

qui n'existent pas dans la précédente version : la création d'un "fantôme" du Vaus qui le suit comme son ombre. Ceci afin de détourner plus facilement la balle.

Dans le même style, on trouve le dédoublement : deux raquettes côte à côte se disputant l'honneur de renvoyer la sphère. La seule option contre Vaus est la réduction de taille de la raquette. La dernière capsule immaculée, est la pochette-surprise : elle peut contenir aussi bien un laser à tir continu qu'une balle rouge qui détruit absolument tout sur son passage (même les briques indestructibles !). Citons quelques briques spéciales : celles qui disparaissent pendant quelques instants pour mieux réapparaître au moment le plus inopportun. Admirons avec ravissement les briques-raquettes qui se mettent en marche dès qu'elles sont touchées : c'est quelque fois très énervant mais le plus souvent très pratique pour anéantir plus rapidement ces satanés murs.



## Notre avis :

Arkanoïd II possède quelques "plus" par rapport à son aîné. Les graphismes sont très fouillés (dégradés multicolores, Vaus décoré). Musique et animation sont, à mon avis, moins bonnes que sur la première partie. En effet, la balle et la raquette sont plus lentes et le déplacement du Vaus est légèrement saccadé.

Mais ne chipotons pas, ce casse-briques est très agréable à jouer et devrait permettre aux fanatiques de se défouler à loisir.

P. - S. : Il y a également une pause (elle n'est pas indiquée dans la notice), il s'agit de la touche ENTER pour stopper le jeu et SHIFT pour le débloquer.

# PIRATES

Aventure

■ - Navi'e à t'ibo'd ! Navi'e à t'ibo'd !  
 - Combien de fois t'ai-je dit de ne pas imiter les pirates d'Astérix ? Quel type de navire ?  
 - Un gallion espagnol, cap'tain !  
 - Alors, on passe au large, ils sont bien mieux armés et plus nombreux que nous. En deux ans de navigation dans la mer des Caraïbes, j'ai appris à être prudent. Il n'y a de bon pirate que de pirate vivant !

tiago puis à Petit Goave, tout en détruisant à chaque fois que possible les navires espagnols. Petit à petit, je vais monter une flottille pirate dont la puissance de feu ne sera pas à négliger. Un moyen comme un autre de me faire un nom !

Au début, je recrutais mes hommes d'équipage dans les tavernes ; des gaillards prêts à tout... mais aussi les premiers à désertir en cas de coup dur ! Maintenant, je suis plus exigeant lors de mes choix. C'est dans une de ces tavernes que j'ai rencontré un vieil ivrogne, tout imprégné de rhum qui, pour 500 pièces d'or, m'a remis une carte au trésor hélas à demi-déchirée que je conserve au fond de ma poche. Je ne désespère pas de retrouver ce petit coin perdu près de Caracas où est enfouie une véritable fortune grâce à laquelle je pourrai m'acheter les consciences les plus honnêtes...

Je me donne encore 2 ou 3 ans à naviguer ainsi et, si Dieu ou le diable me prêtent vie jusque-là, je me retirerai en partageant mon butin pour une retraite bien méritée !

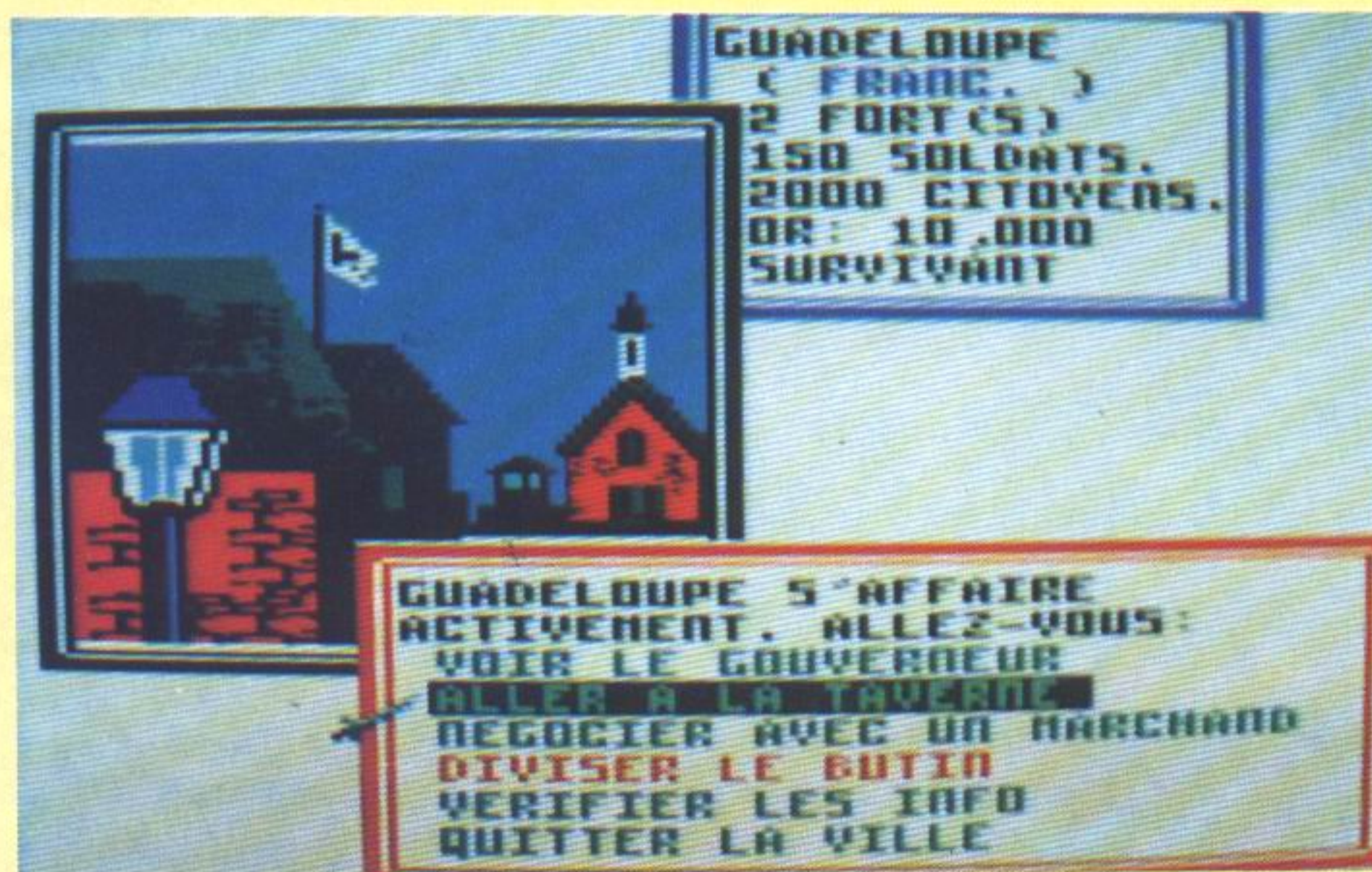
## Notre avis :

Ce jeu de MicroProse était très attendu car annoncé depuis fort longtemps. L'aventure pirate est enfin à votre portée ! Après avoir déplié la carte et lu une partie de l'épais manuel qui accompagne la disquette (pour 6128 seulement, hélas !), on peut partir à l'aventure sur les eaux bleues des Caraïbes. Graphismes et animations n'ont rien d'exceptionnel mais l'intérêt du jeu ne se situe pas sur ces points.

"Pirates" est une reconstitution assez fidèle de ce qui se passait aux 15<sup>e</sup> et 16<sup>e</sup> siècles, au large des Amériques. Le jeu peut être abordé (sans jeu de mots) de 2 manières : en vivant sa propre aventure ou en choisissant une période historique particulière.

L'attrait de "Pirates" est que, en partant de rien, le joueur va constituer un équipage, partir en mer et, s'il est adroit au maniement d'armes (combats), qu'il sait naviguer et possède un peu de perspicacité, il pourra au fil du jeu se constituer une fortune et une flotte qui feront de lui un homme... ou une femme(!) célèbre.

L'aventure peut être sauvegardée en cours de partie et peut ainsi se dérouler sur plusieurs jours. Le manuel qui l'accompagne est en bon français. Par contre la traduction dans notre langue du logiciel laisse un peu à désirer.



Et avec la cargaison que je transporte... Nous avons réussi un beau coup la semaine dernière en arraisonnant un navire marchand espagnol et nos cales sont pleines. Depuis un mois, date de ma rencontre à Port Royale avec le gouverneur, qui m'a appris notre entrée en guerre avec l'Espagne, nous n'avons pas touché terre. Ma "mission" consistait à me rendre à San-



# I, BALL II

Arcade

Je ne sais pas ce que les sphères inspirent aux programmeurs mais le fait est que ce volume est souvent utilisé dans les jeux informatiques (Wizball, Mad Balls, Spindizzy...). En tout cas, voici une nouvelle aventure se déroulant au pays des boules. Figurez-vous que les balles sont atteintes par une angoisse existentielle : qui étaient donc leurs ancêtres ? Or, la contrée est plutôt dangereuse : des amiboïdes ont été aperçus il y a peu de temps. Cette race est particulièrement hostile aux baballes.

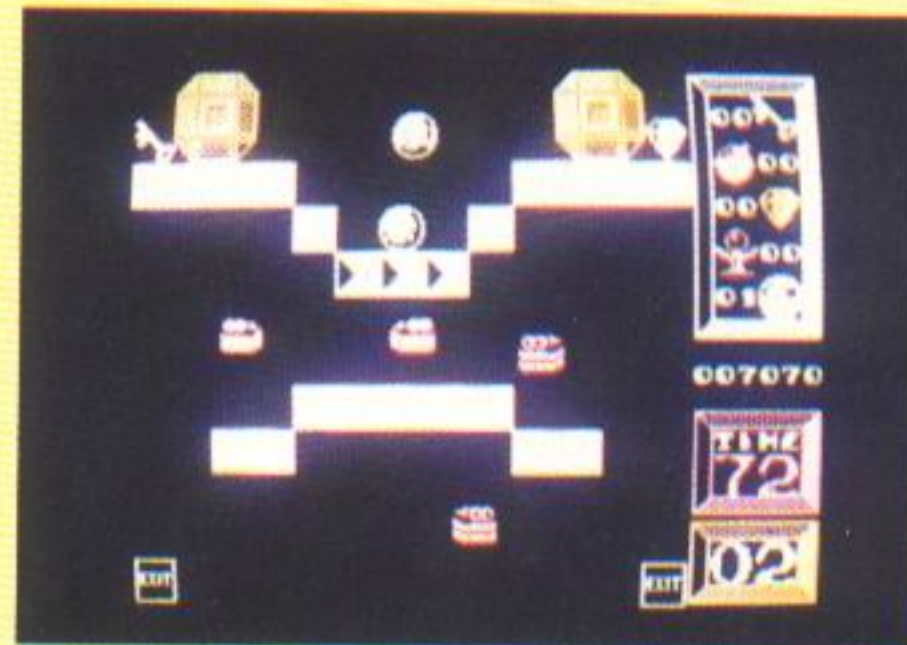


N'écoutez que votre courage et dans l'intérêt de la Science, vous décidez de partir, seul, à l'assaut des territoires infestés. Vous n'êtes tout de même pas inconscient et vous emportez avec vous le dernier modèle de lanceur de boules de feu.

Grâce à la haute technologie de votre peuple, vous êtes téléporté sur les lieux de vos futurs exploits. En général, le décor se présente sous forme d'un système de plateaux à plusieurs niveaux. Vos caractéristiques anatomiques vous permettent un déplacement par bonds. Mais le hasard des parcours ne facilite pas toujours ce type de manœuvre et les risques de toucher les amiboïdes virevoltants sont importants. Vos tribulations ont pour but d'atteindre le carré marqué EXIT qui se trouve en général à l'opposé de l'endroit où vous avez été téléporté. Mais pour cela, il faut tout d'abord récupérer une clé, seul moyen d'accès à la sortie (quoique au bout d'un certain temps le passage soit dégagé mais alors le compte à rebours est bien entamé).

En effet, l'épreuve se déroule en temps limité et de plus, pour ajouter encore à la difficulté, la perte d'une vie vous ramène au point de départ.

Heureusement, quelques objets peuvent vous permettre de réussir cette difficile mis-



sion : on trouve donc des bombes, des bijoux contenant souvent des pouvoirs bénéfiques et des "particules de vie" propres à vous octroyer une vie supplémentaire au cas où vous en collecteriez quatre.

## Notre avis :

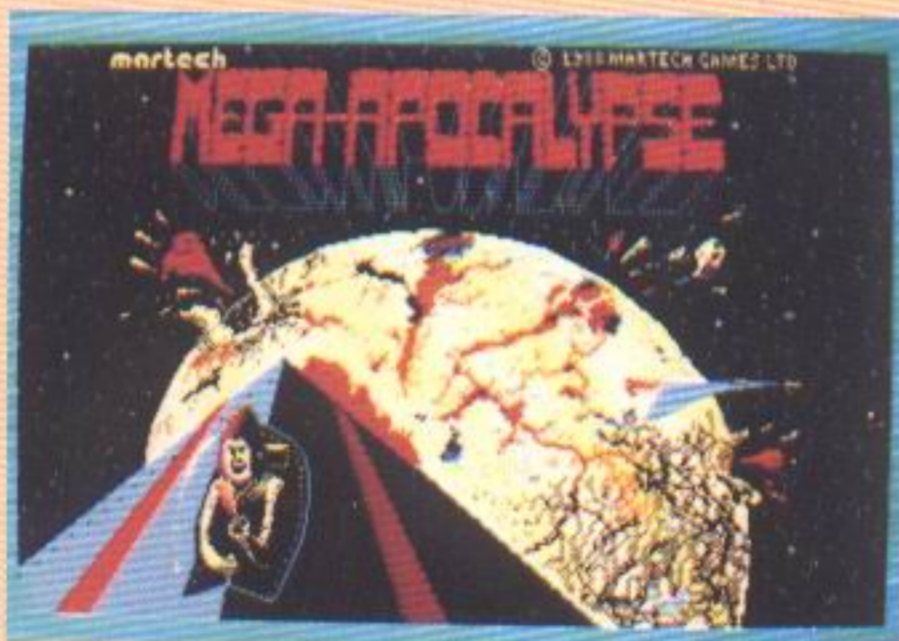
I, Ball II est dans la lignée de la gamme "Silver" de Firebird. Bien sûr, il n'y a pas de graphismes époustouflants ni de musique tonitruante, mais la (trop ?) grande difficulté du jeu apportera peut-être un peu de piment à ce style de jeu pas très original.

P. - S. : Le maniement du joystick est assez déroutant puisque le tir s'effectue en choisissant la direction "bas". Mais on se fait à tout n'est-ce pas ?

# MEGA-APOCALYPSE

Arcade

Depuis le temps que vous vouliez un vaisseau spatial. Enfin votre rêve est réalisé ! Devenu explorateur officiel de l'IAR (Institut of Advanced Research) vous possédez un véhicule intersidéral. Et vous comptez bien l'utiliser, nom d'un astéroïde ! Tout est calme, (c'est d'ailleurs tout à fait normal puisque le son ne se propage pas dans le vide) donc tout est calme, seules les étoiles défilent devant votre cockpit. A vous l'aventure et les mondes nouveaux à explorer. Soudain, alors que vous dévorez



allègrement un gigantesque sandwich au plutonium enrichi, des objets bizarres passent devant vos yeux : cela ressemble à de petits missiles rouges. Votre curiosité vous pousse à vous approcher et sans le vouloir à absorber les objets en question. Votre armement est alors complété par un apport de lasers. Mais attention, une comète se met à tourner autour de votre appareil : le moindre contact vous détruirait. Essayez donc de toucher ce corps céleste afin de vous en débarrasser. Ceci fait, votre appareil passe en tir automatique et au loin de petits points jaunes se mettent à grossir et

## Notre avis :

Pourquoi faire beau alors que l'on peut bâcler le travail ? C'est sûrement la pensée qui a traversé l'esprit des "adaptateurs" de ce programme. L'animation est approximative, le graphisme est du style "Spectrum" en moins fouillé. L'action est plutôt répétitive. A conseiller seulement si vous n'avez pas autre chose à vous mettre sous la dent.



bientôt une mini planète est presque sur vous. C'est le moment de la détruire. Faites vite car sinon elle atteindra sa taille maximale et sera très difficile à faire exploser. Mais vous n'en êtes pas là puisque grâce à votre précision habituelle en pointant le nez de l'appareil sur la planète elle-même, vous la réduisez en poussière. Le tout sur un ciel d'étoiles tourbillonnantes.

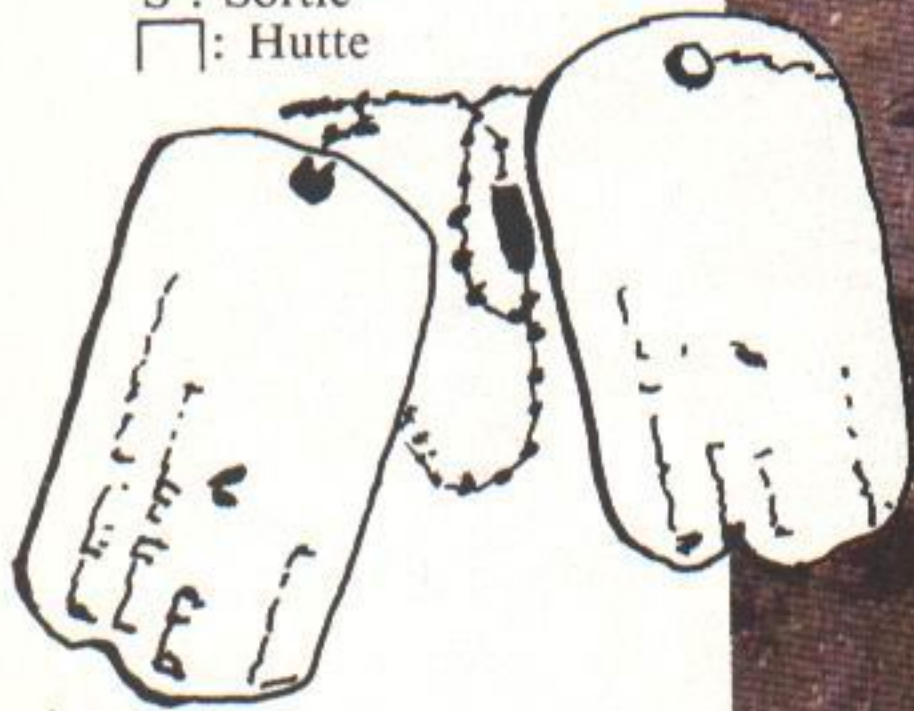


**D**e part votre courrier, nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et que, par conséquent, nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

## PLATOON

Plan de la 1<sup>ère</sup> section

- D** : Départ
- E** : Explosifs
- P** : Pont
- L** : Lampe
- C** : Carte
- S** : Sortie
-  : Hutte



## SAI COMBAT

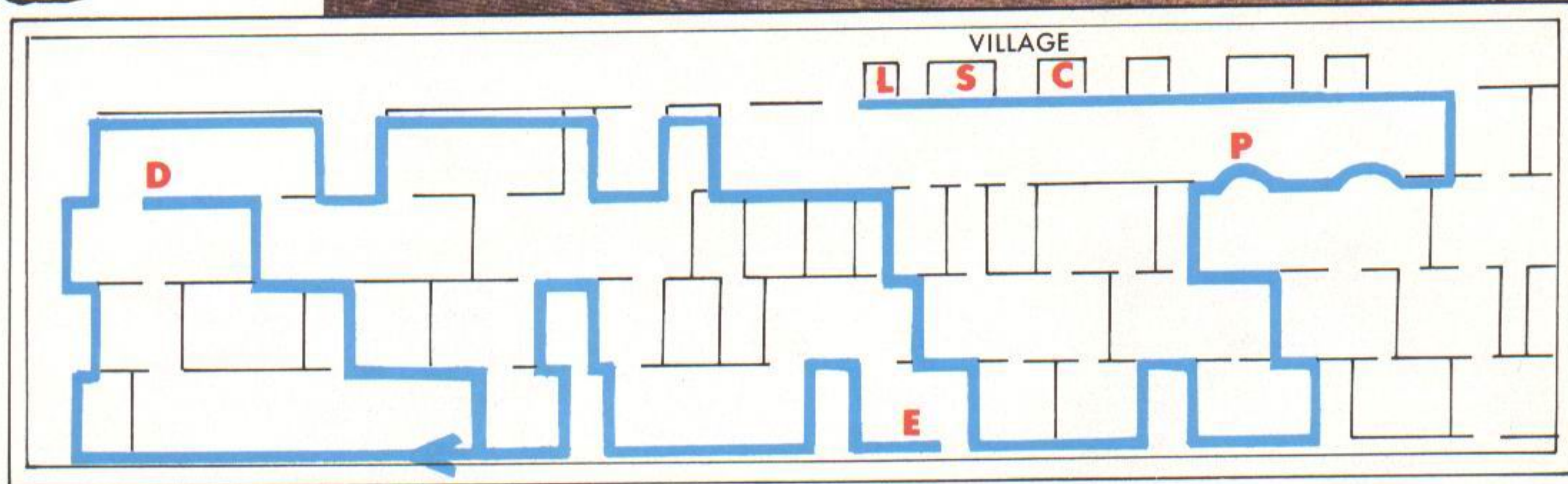
(Eric POSTEL)

Vous voulez doubler vos vies dans le jeu Sai Combat ? Rien de plus simple, car il suffit tout simplement de presser la touche "RETURN"...

## GOONIES

(Sylvain DESBONNE et Sébastien BOURRY)

Voici un petit programme à rentrer dans votre ordinateur avant de lancer Goonies si vous désirez avoir de nombreuses vies :  
**10 MODE 1 : OPENOUT "d" ;**  
**MEMORY &3FF :CLOSEOUT**  
**20 LOAD "GOONIES.BIN"**



Dans cette première partie de "Platoon", vous devez commencer par aller chercher les explosifs puis revenir sur vos pas pour ensuite vous rendre au village.

```
25 INPUT "NUMERO DE TABLEAU  
INITIAL (1 à 8)";T :IF T > 8 THEN 25  
30 INPUT "NOMBRE DE VIES (1 à  
255)";V: IF V > 255 THEN 30  
40 POKE 18015, V: POKE 17982, T:  
CALL &4600
```

## FREDDY HARDEST (Ludovic BIDEAU)

Voici enfin le moyen de rejoindre Freddy Hardest dans la seconde partie du jeu avec la livraison du bon code : 897 653

Seulement, il faut savoir à quoi on s'engage ! En effet, cette partie est beaucoup plus difficile que la première ! Aussi, Ludovic donne ce conseil énigmatique : "Tapez sur les touches des ordinateurs aux écrans verts et... vous verrez !"



# PREDATOR

Arcade

■ "Commandant Alan Shaefer, votre mission est de récupérer un hélicoptère rempli de 3 membres du cabinet présidentiel, qui s'est écrasé dans la jungle sud-américaine. Cette mission est top-secret. Si vous ou l'un des membres de votre équipe était capturé, nous nierions avoir fait appel à vos services. Cette bande s'auto-détruirait dans 5,23 secondes". Alan Shaefer écrasa d'une main le magnétophone et saisit son cigare de l'autre.

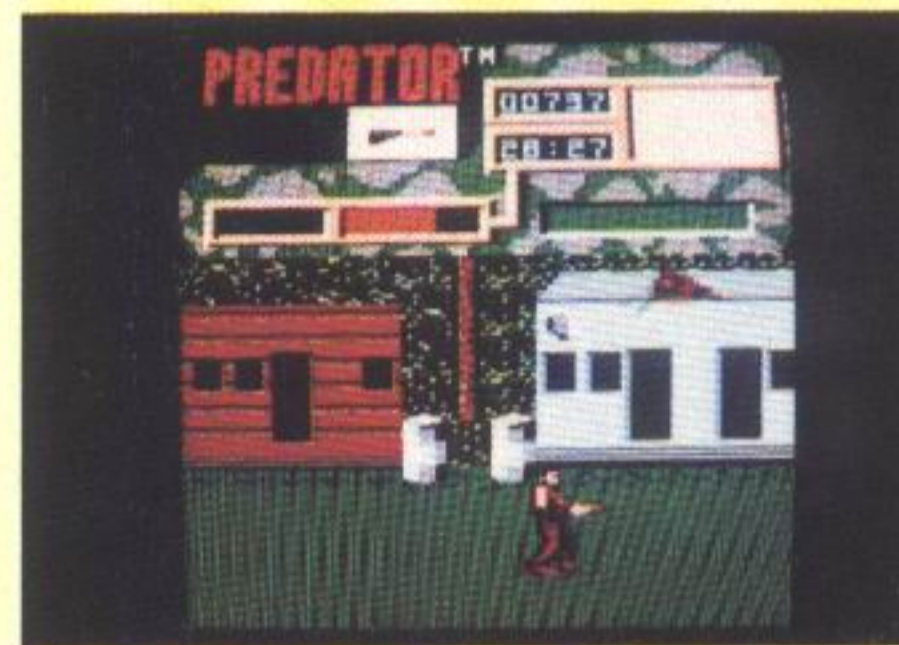
"Ouais ! Je me demande ce que faisaient ces fonctionnaires dans ce coin perdu ! De toute façon, je suis bien payé pour ce travail, ce n'est pas la peine de me poser des questions".

Il aurait peut-être dû s'en poser des questions le commandant Shaefer ! En effet, il ne savait pas ce qui l'attendait.

Toute son équipe était là : Mac, Ramirez, Blain, Billy, Hawlers et Dillon. L'hélicoptère était maintenant en vol stationnaire. Tous les hommes bondirent sur le sol et se mirent à courir en direction de la forêt. Shaefer fut le dernier à s'élancer, arme au

poing. Dès le début, il est confronté au tir nourri d'une mitrailleuse maniée par un guerrillero (j'oubliais que la jungle est remplie de soldats totalement antiaméricains). La progression s'annonce difficile d'autant qu'il y a également des pièges.

Des hommes sont cachés dans des trappes et sortent un bref instant afin de tirer sur d'éventuels assaillants. Et l'assaillant pour l'instant c'est Shaefer. Celui-ci continuait d'ailleurs sa progression à coup de mitrailleuse et de grenades. Mais bientôt, il s'arrêta devant le corps étendu de l'un de ses compagnons. Des vautours s'approchaient, Shaefer essaya de les chasser mais il perdit des plumes dans la bataille et son énergie s'affaiblit. Il décida de continuer cette mission bien étrange. L'hélicoptère crashé s'était abîmé dans les arbres. Aucun corps à l'intérieur. En revanche, à l'extérieur, il y a 3 cadavres dépecés. Alan Shaefer se sentait de plus observé par quelqu'un ou plutôt quelque chose. Plus loin, il trouva de nouveau un de ses compagnons mort, son arme à côté de lui. Comme il n'avait plus de munitions, il s'empara de celles que son défunt coéquipier possédait encore. Peut-être que cela lui permettrait d'aller



plus loin et de trouver la source de ces bruits et celle de son malaise.

## Notre avis :

Predator reprend la trame du film dont il tire son nom. On retrouve donc le commando avec Arnie à sa tête. Dommage que le scrolling et l'animation soient si lents (on dirait presque que l'action est toujours "filmée" au ralenti). De plus, le jeu est assez difficile : les munitions partent très vite et il faut souvent "fouiller" les cadavres pour trouver des balles ou échanger des armes. La vision de l'Alien du terrain de jeu en fausses couleurs est bien rendue : cela ajoute un peu de piment au déroulement de l'action.



# SIDE ARMS

Arcade

■ Petite devinette : qu'est-ce qui est visqueux, affreux et qui tient à dominer la terre ? Réponse : un extraterrestre. Autre devinette : qu'est-ce qui est beau, musclé et qui passe son temps à combattre le surnommé ? Réponse : c'est le héros (toutes celles qui ont répondu "Olivier" peuvent m'envoyer leurs coordonnées !).

Dernière devinette : qui porte des talons aiguilles, se peint les ongles et les lèvres en rose et dont les mensurations sont 95-60-90 ? Réponse : c'est Kartine.

Mis à part la dernière question, les deux premières devinettes dévoilent la trame du scénario bergmanien de Side Arms.

Figurez-vous que les Bozons ont décidé d'envahir la terre et de détruire ses occupants actuels (cela ne fait que la 1021ème fois !).

Vous avez, bien entendu, accepté de défendre la planète à condition que l'on vous donne l'équipement le plus perfectionné qui existe. Ainsi, on vous a remis un scaphandre qui vous permet de voler et de projeter des rayons mortels. Mais là n'est pas la principale caractéristique de ce matériel. En effet, lorsque vous détruisez un ennemi, il est possible de récupérer son énergie symbolisée par de petits pictogrammes. Certains vous donnent des armes différentes : des boules d'énergie, des esclaves, d'autres disposent des protections tournoyantes autour de vous. Les "POW" augmentent la cadence de tir (jusqu'à 3 fois la vitesse normale) alors que les "WO "

## Notre avis :

Side Arms, bien que moyen au niveau décors et graphismes, nous a un peu déçu. En effet, l'animation est parfois lente et hésitante, ce qui occasionne parfois des game over injustes. De plus, où est l'option deux joueurs présente dans le jeu d'arcade ? Il est sans doute préférable de ne pas ajouter ce deuxième joueur en simultané : cela risquerait de ralentir encore le jeu. Dommage, Go ! nous avait habitués à mieux réalisé.

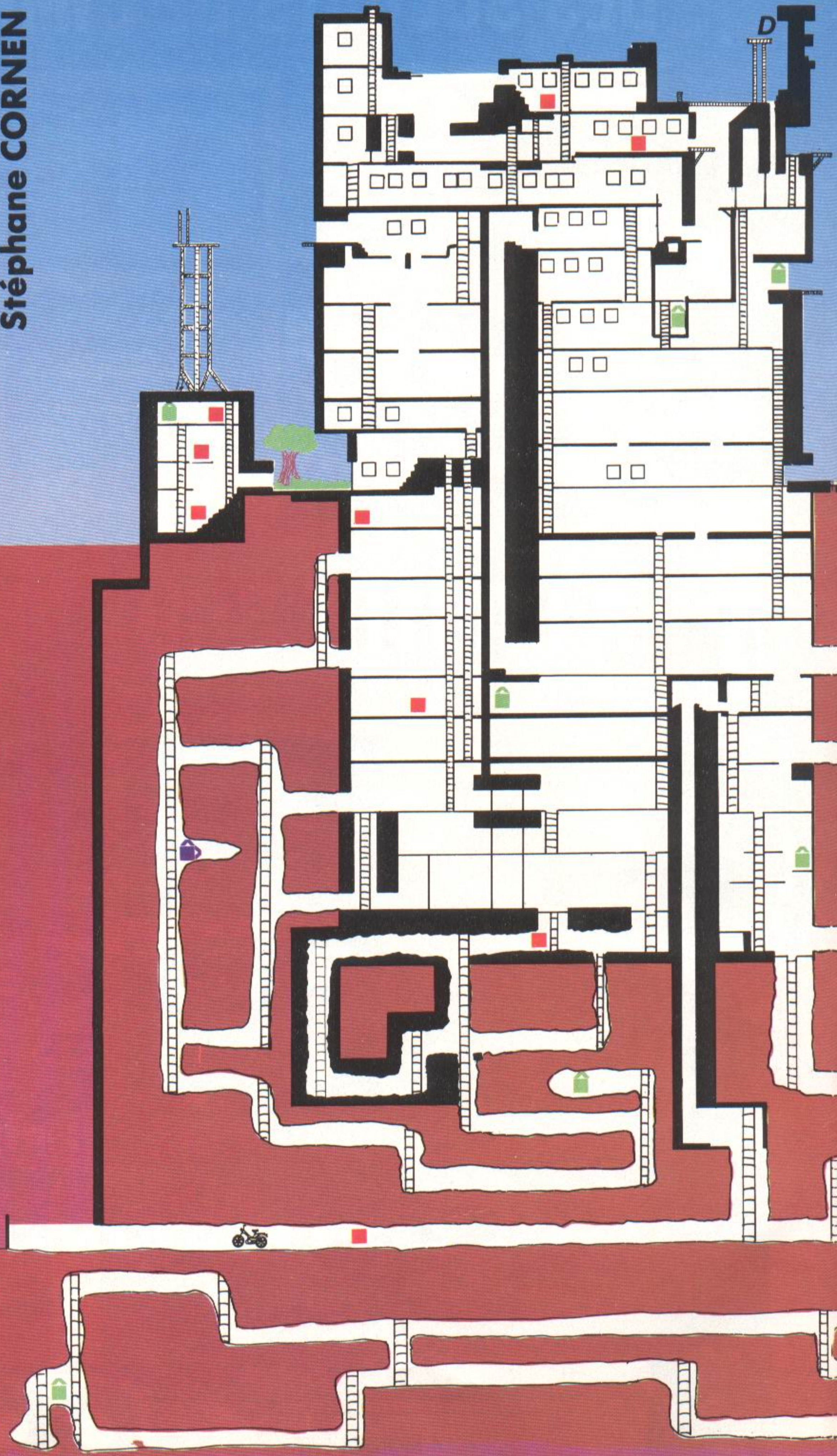
vous font perdre les caractéristiques chèrement acquises. Même au premier niveau, les Aliens vous attaquent de tous les côtés (ils n'ont aucun sens de l'honneur). Sinon, ils arrivent par vagues successives et meurtrières. L'idéal est de posséder à ce moment, l'éclateur de particules, qui est capable de détruire cinq adversaires simultanément. A la fin de chaque couloir (puisque le jeu se déroule dans des galeries souterraines) on découvre un monstre gigantesque : comme il est un peu plus coriace que les autres, il faudra plusieurs coups au but avant de l'éliminer. Mais lorsque cela sera fait, il vous laissera en cadeau 4 nouvelles caractéristiques au choix. Au choix ou presque c'est le nombre de tirs sur les "pastilles" qui détermine l'option choisie. En bas de l'écran on trouve la liste des caractéristiques. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu et grâce à l'accumulation des points, vous pourrez choisir différentes combinaisons d'attaque.





# SABOTEUR

Stéphane CORNEN



## Légende

**D** : Départ

■ : caisse contenant des armes

🏠 : caisse contenant un morceau du code

**Attention** : la caisse marquée 📖 contient 2 morceaux du code



UNE FOIS LES 14 MORCEAUX REUNIS, IL FAUT SE RENDRE DANS LA PIECE MARQUEE \* POUR INTRODUIRE LE CODE, PUIS DANS CELLE MARQUEE ● POUR OUVRIR LES PORTES DU SILO A MISSILES ET ENSUITE IL SUFFIT DE DESCENDRE ET DE S'ECHAPPER SUR LA MOTO. FIN.

# SAC A DOS

**U**n sac à dos est censé pouvoir contenir beaucoup de choses ; cette affirmation se trouve vérifiée ici car la disquette présentée (dans un véritable sac à dos !) propose à l'enfant 5 programmes. Il s'agit tout d'abord de parvenir à relier un point à un autre au travers d'un labyrinthe ; le premier écran est très simple et, au fur et à

Pour terminer en beauté, il faut "chercher l'erreur" dans une série de 4 objets et barrer l'intrus avant que le temps imparti soit écoulé (bon pour la réaction rapide).

**Nous vous conseillons vivement ce sac à dos qui, à partir de dessins simples mais représentatifs, permet à l'enfant de développer son sens de l'observation, de l'association, de la reconnaissance ainsi que celui de la rapidité de réflexion et d'action.**

C'est ainsi qu'Abacadabra rendra visite à l'araignée, au robot, à la sorcière ou au hibou dans l'espoir de retrouver la pluie, le vent, le grand soleil ou la neige ! Mais il y a tellement de choses dans chaque maison qu'il sera parfois difficile de repérer l'élément cherché. Seulement quelle joie de pouvoir assister à "l'éclosion", à l'écran, de chaque saison une fois que tous les éléments du temps ont retrouvé leur place...

**Il faut reconnaître que ce logiciel a une approche très originale de l'étude des 4 saisons avec un graphisme très coloré. De plus, 3 niveaux de difficulté existent, ce qui permet au petit comme au grand de la maternelle de trouver un intérêt à cet éducatif. A voir !**

## LES 4 SAISONS

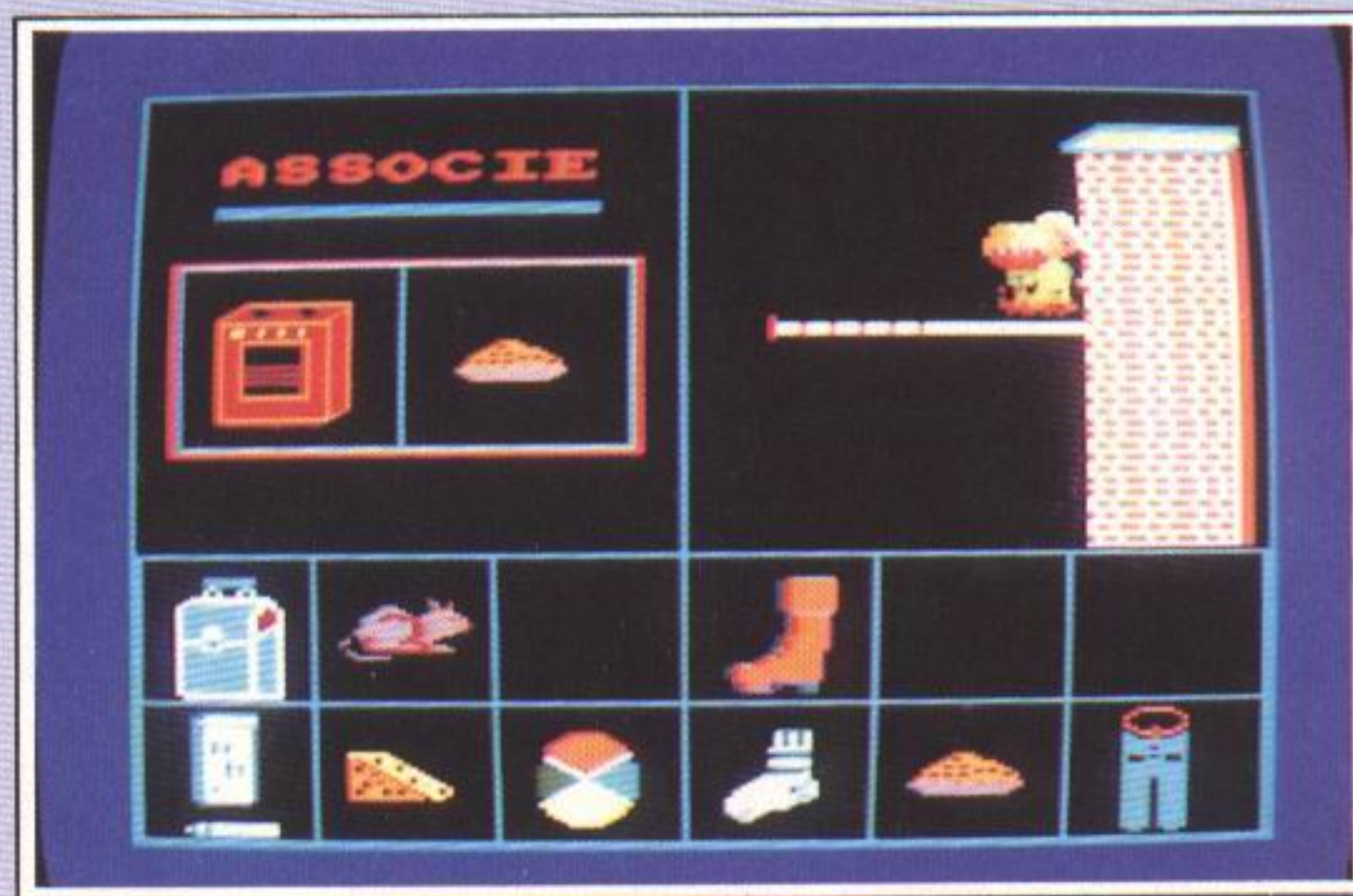
**C**ontrairement à ce que nous pourrions croire, ce logiciel ne traite pas des 4 saisons qui rythment notre vie mais présente 4 séquences de jeu distinctes permettant de développer chez l'enfant essentiellement sa mémoire visuelle. Ainsi, avec le cirque, il s'agit de découvrir les personnages qui le composent et de les colorier grâce à une palette de couleurs présente à droite de l'écran. Pour le sac magique, l'exercice est un peu plus difficile car il s'agit de reconnaître un objet dans le sac fermé !

LES VOLEURS DE TEMPS



mesure de la progression, on découvre un labyrinthe avec plusieurs points de départ pour un même point d'arrivée. (A noter que le départ et l'arrivée sont représentés par des animaux ou des objets). Ensuite, l'enfant se trouve confronté à un problème d'association d'objets ou autres ; par exemple, le xylophone devra être associé à la note de musique ou le bois à la scie. Cet exercice très enrichissant pour l'enfant est simple d'utilisation : il suffit de déplacer et de cliquer une croix sur le bon objet. Quant à l'ABC des petits, il permet une première reconnaissance des lettres et une association entre un mot et ce qu'il représente. Il montre également la différence entre majuscules et minuscules. Pour l'avant-dernier exercice, tout le monde est concerné (Eh oui, même les parents !). En effet, il s'agit d'un photo-mémory à l'écran : 6 dessins s'affichent à l'écran pendant quelques secondes (plus ou moins longuement suivant l'âge) puis il faut remettre à sa place chaque objet ce qui n'est pas toujours évident...

De 3  
à 6 ans



SAC A DOS

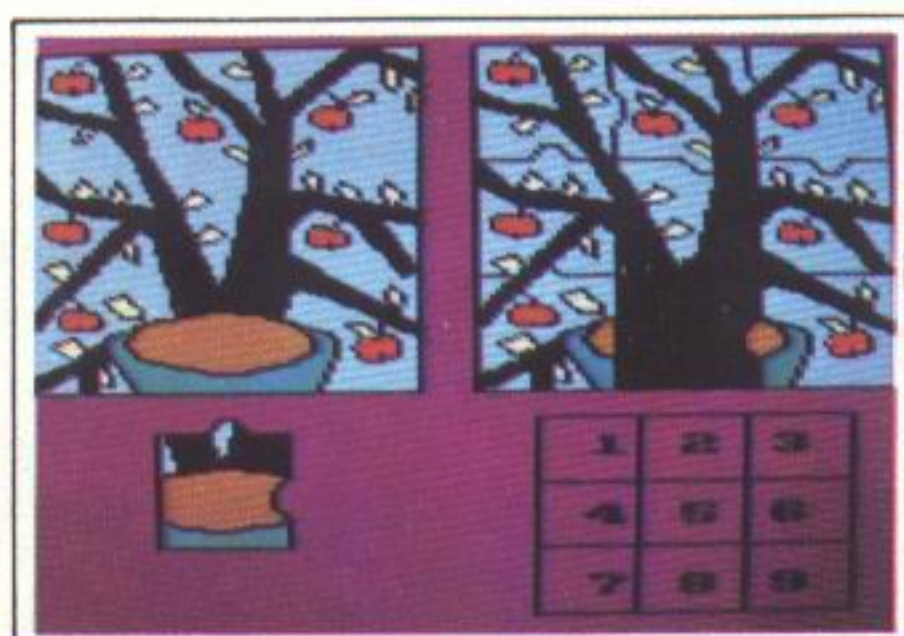
## LES VOLEURS DE TEMPS

**Q**uoi de plus agréable que d'apprendre en s'amusant ? C'est tout à fait possible avec ce logiciel qui raconte l'histoire d'Abacadabra, "le petit magicien tout de bleu vêtu", qui est le gardien des éléments du temps. Malheureusement, six d'entre eux lui sont volés et il ne dispose que d'une nuit pour les récupérer dans les maisons des voleurs.

Ensuite, il faudra associer un chiffre à un ensemble d'objets se ressemblant. Pour la troisième séquence, la difficulté est encore plus grande car il s'agit de constituer un portrait-robot, ce qui nécessite de la part de l'enfant une très bonne faculté d'observation. Enfin, pour terminer, il s'agit d'une activité de puzzle dans laquelle il faut reconstituer le branchage d'un arbre (activité plus ou moins difficile suivant la saison).

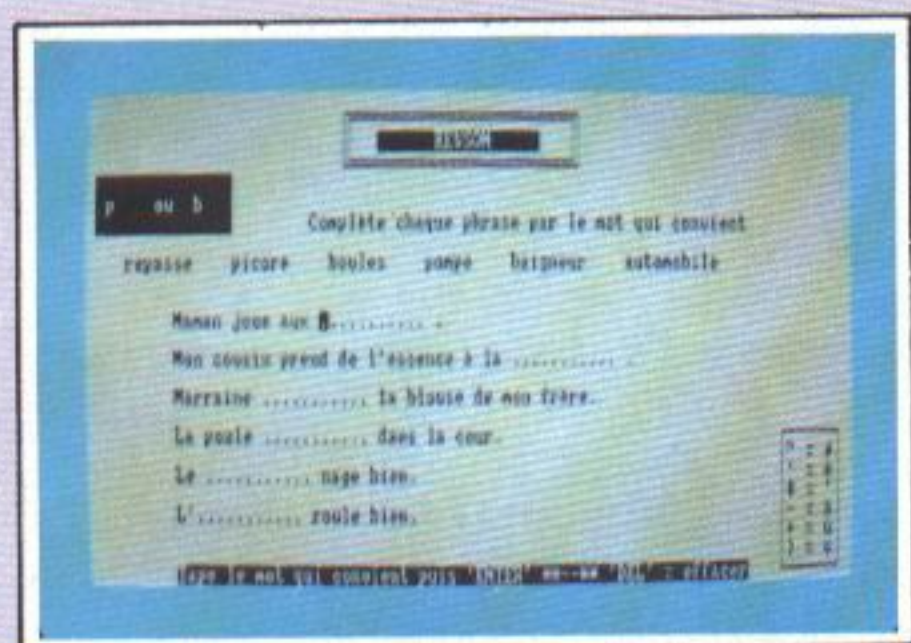
**Cet éducatif est intéressant par les activités qu'il propose ; par contre, les dessins risquent d'apparaître comme un peu trop simples aux enfants.**

LES 4 SAISONS



# J'APPRENDS A OBSERVER

**A**ujourd'hui c'est décidé ! Je me fais tout petit et je vis toute une journée en compagnie de mon ours préféré : l'ours Percevoir. Bien entendu, le matin commence avec une activité très importante : s'habiller ! La chambre étant divisée en 9 cases, je dois retrouver pour Percevoir, son pantalon, sa chemise, sa botte, son ours, son nœud papillon... (Pfout ! Quel désordre !). Mais ce n'est pas tout car vient ensuite la séance du petit déjeuner où il faut prendre tasse, cuillère, pomme ou croissant tout en sachant si Percevoir veut la petite taille, la moyenne ou la grande. Tout ceci étant fait, il ne reste plus qu'à faire le cartable avant de trouver le chemin de l'école.



Ensuite, il n'est plus question de rigoler ! Avec Percevoir, je dois faire une relation entre un chiffre et sa représentation graphique par un nombre équivalent d'objets. L'écran est toujours divisé suivant le même principe en 9 cases. L'exercice suivant complique fortement les choses : Percevoir donne une addition et je dois sélectionner graphiquement le résultat. Enfin, avant une petite scène récréative, il me faut reconstituer une suite logique de dessins (facile quand on a compris le système !).

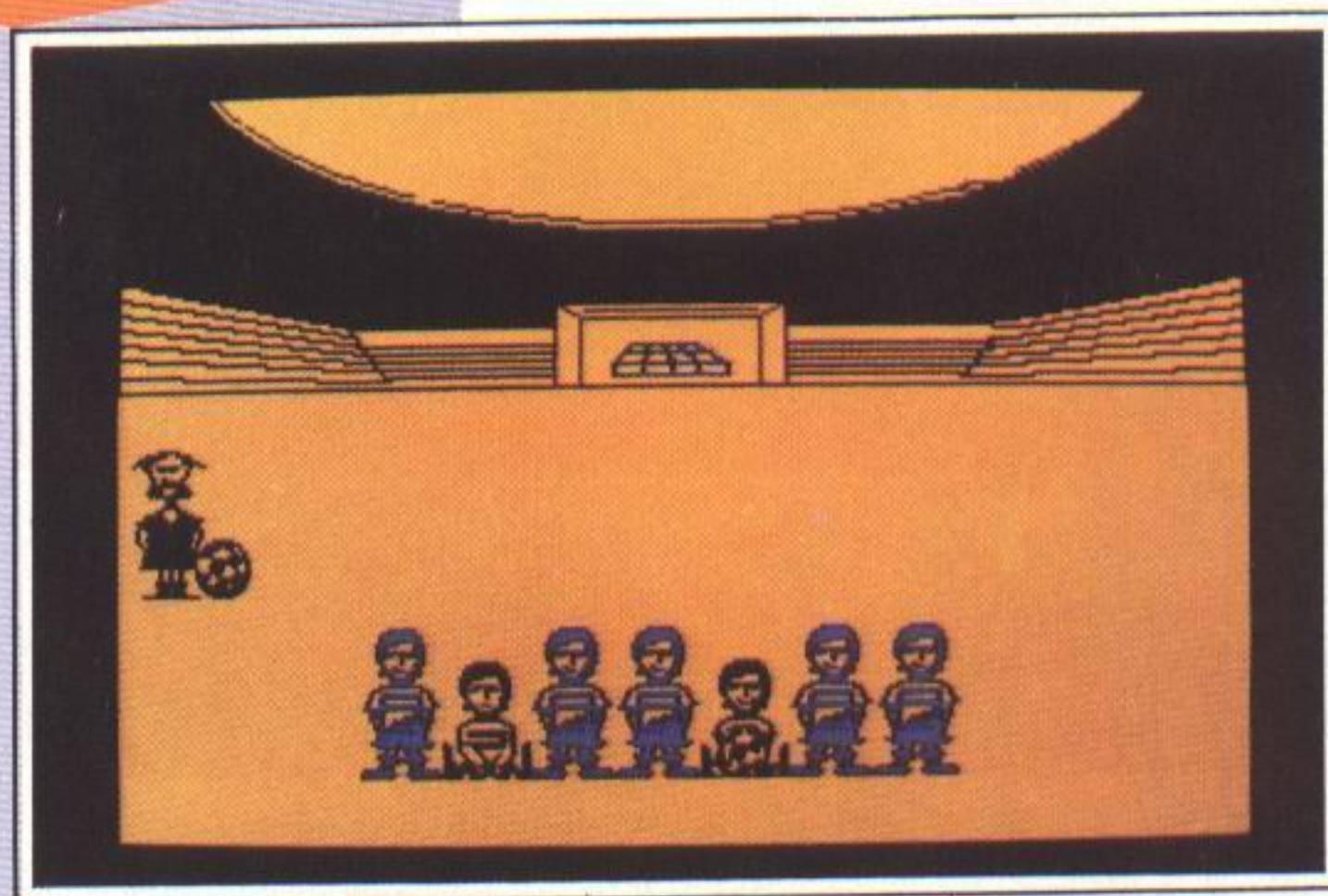


Primaire  
+  
élémentaire

L'intermède récréatif quant à lui consiste à donner à manger la bonne "gourmandise" au bon animal : le vermisseau au corbeau, le fromage à la souris, le miel à l'ourson...

Ouf ! La séquence à l'école est terminée ; vive la récréation où tous les animaux racontent une drôle d'histoire. Chaque histoire est représentée à l'écran par 3 phases ; seulement, elles ne sont pas dans l'ordre. Il va donc falloir que je comprenne ce qui est arrivé au lapin ou au renard, par exemple, pour reconstituer les événements de manière chronologique. Toutes ces histoires finissent par bien remplir ma journée et c'est avec grand plaisir que le soir venu je fais comme mon ami Percevoir : je vais me coucher dans mon grand lit avec sa couette si moelleuse...

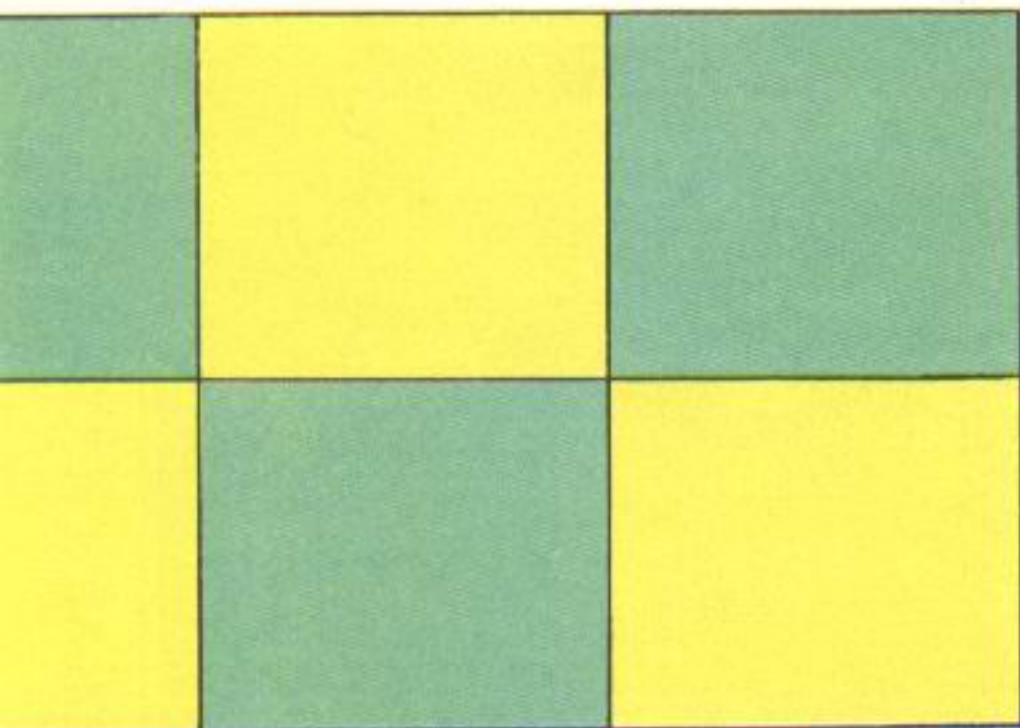
Nous devons ce logiciel, comme de nombreux autres déjà, à Andréa Tanguy qui a compris comment on peut utiliser un micro-ordinateur pour intéresser un enfant tout en l'éveillant. C'est donc au travers d'activités que l'enfant réalise tous les jours, qu'il peut développer ses facultés d'observation, de grandeur (petit, moyen ou grand), de positionnement dans l'es-



pace (à droite, à gauche, au-dessus, en dessous...) de calcul ou de connaissance des animaux.

Ce partage de l'écran en 9 cases permet à l'enfant de se repérer, seulement il est dommage que la numérotation des cases ne reprenne pas le schéma du clavier numérique ! Quant aux autres séquences où les cases se repèrent par des lettres, c'est un sérieux degré de difficulté supplémentaire pour l'élève qui ne connaît pas très bien le clavier. Ces détails étant signalés, je tiens à préciser que j'ai été séduite par cette nouveauté faisant partie de la gamme des logiciels "micro-école".





## FRANÇAIS- SONS

**L**e but recherché par Français-Sons est de permettre à chaque élève d'étudier les différents sons de la langue française et d'acquérir du vocabulaire au travers des nombreux exercices proposés. Pour ce qui est de l'étude des sons à proprement parler, le premier type d'exercice demande de remplacer un son manquant par un des deux sons proposés ; il faut savoir que le programme est livré avec 3 fichiers et que, pour l'étude des sons, il y a 26 couples de sons différents (par exemple : p et b, vr et fr, g et qu, ai et ia...).

Cours  
moyen

## MATHS -CM

**A**llez, un petit effort ! Je sais qu'en général, tout le monde rechigne quand il s'agit de faire des exercices de maths mais il faut bien vous mettre dans la tête que c'est I-N-D-I-S-P-E-N-S-A-B-L-E car tout au long de votre vie vous utiliserez à tout moment des notions mathématiques. Rassurez-vous quand même car ce logiciel commence "en douceur" avec des opérations sur les nombres entiers (additions, soustractions, multiplications et divisions) ; ensuite, c'est un peu plus délicat puisqu'il s'agit d'exercices sur les fractions avec la détermination (à partir de dessins) de fraction d'un rectangle ou d'un disque. Cette séquence se termine par des problèmes demandant de trouver des fractions équivalentes, le numérateur ou le dénominateur. Dans un second temps, vous abordez une partie géométrique dans laquelle vous déterminez le périmètre, l'aire ou le volume de carré, rectangle, triangle ou cer-

Ensuite, il s'agit de relever et de classer des mots comprenant tel ou tel son et ce à partir d'un texte. Il faut noter que les possesseurs de claviers QWERTY ne sont pas lésés car ils ont en permanence à l'écran une redéfinition des caractères accentués. Enfin, apparaît à l'écran une liste de mots (correspondant toujours à un couple de sons) ; la partie inférieure de l'écran montre des phrases incomplètes. Il suffira donc

de mettre le bon mot dans la bonne phrase ce qui constitue là un excellent exercice de compréhension.

●  
Ce logiciel permet une bonne approche pour faire la relation entre un son et sa représentation ; de plus, les exercices de vocabulaire s'avèrent enrichissants pour chaque élève. Nous pouvons juste regretter une présentation ni très recherchée ni très attrayante.

## APPRENDS-MOI A COMPTER

**V**oici un logiciel original qui permet à l'élève d'appréhender le système de la numération, du dénombrement ainsi que l'étude du nombre ou des quantités. Le décor de base est un stade dans lequel sont présents un arbitre et des joueurs de football (il fallait y penser !). Les premières séquences permettent de faire une relation entre le numéro du joueur, sa place et le numéro correspondant au clavier ; ensuite une partie de saute-mouton entre l'arbitre et les joueurs permet d'écrire une suite en ordre croissant ou décroissant. Les exercices suivants introduisent la localisation d'un nombre dans la suite par un jeu de passe de ballon d'un joueur à l'autre (2 niveaux d'exer-

cice : l'enfant choisit lui-même le destinataire du ballon puis le joueur est imposé par l'ordinateur). Enfin, avant d'aborder la notion de quantité, par le biais de dispute avec les joueurs entourant un joueur donné, l'élève apprend la notion d'à côté de, de proche, de joueur de droite ou de joueur de gauche.

●  
A notre avis, "Apprends-moi à compter" peut être très bénéfique pour un enfant à condition qu'il soit utilisé comme outil pédagogique ; en effet, il faut qu'un adulte soit présent pour diriger et expliquer les exercices. Dans cette optique, l'intérêt du logiciel est évident. A noter toutefois que les graphismes sont simplement corrects.

cle. Cette section a l'avantage d'être présentée avec des représentations graphiques accompagnées du rappel des formules permettant de faire les différents calculs. Pour terminer l'étude du programme de maths des CM, il reste encore à étudier les suites proportionnelles en les déterminant par représentation graphique (points alignés ou non), l'étude des pourcentages (verre à moitié vide ou à moitié plein ?) et enfin, l'approche par représentation graphique des symétries centrales et des symétries orthogonales.

●  
**Maths-CM a deux avantages : son utilisation est simple et la présentation est claire (quoique parfois un peu austère). Il est fortement conseillé d'avoir près de soi une feuille et un crayon ou une calculatrice car vous ne ferez pas les calculs d'aire de tête. A voir !**

## ORTHOGRAPHE -CM

**I**l faut reconnaître que les problèmes d'orthographe liés à la complexité de la langue française peuvent parfois vous amener à vous tirer les cheveux ou à vous ronger les ongles ! C'est pourquoi je vous conseille de faire un petit détour par ce programme.

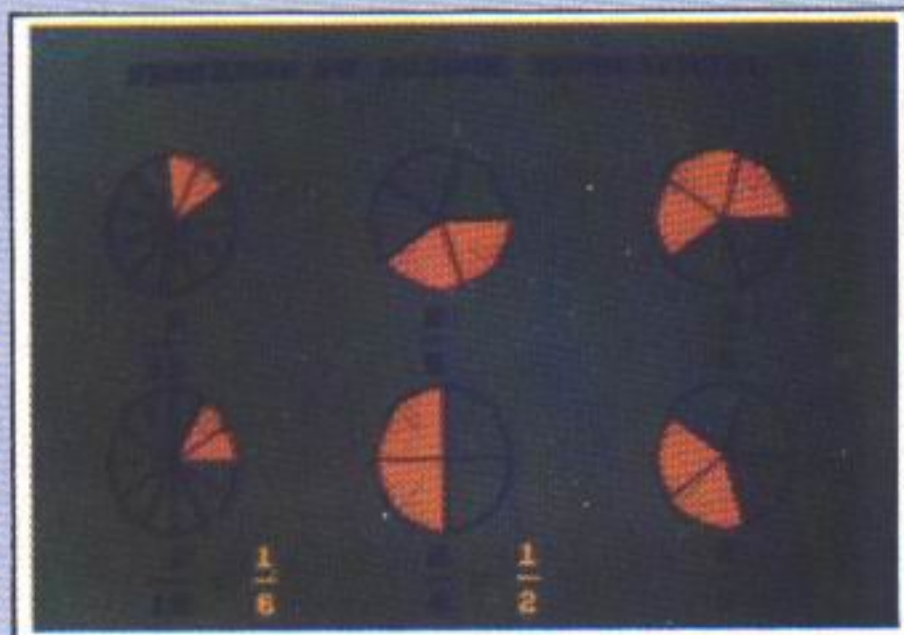
Vous avez des problèmes pour écrire des mots avec "c et qu" ou "g et gu" ? Vous avez tendance à confondre "on" et "ont" ou "là, l'a et la" ? Vous hésitez souvent pour accorder un participe passé ou écrire les verbes au passé simple de l'indicatif ? A ce moment-là, sélectionnez tout de suite la partie d'exercices qui y correspond : vous devez répondre à 20 questions ; si par hasard, vous faites une faute, une explication s'inscrit en haut de l'écran. Quant à la comptabilisation des bonnes réponses, elle est visualisée sur un "orthomètre" se trouvant à droite de l'écran et indiquant la note finale en fin d'exercice. Si par contre, vous ne savez pas très bien sur quelles règles vous êtes le plus faible, il vous suffit de choisir l'un des cinq textes-contrôles qui vous sont proposés et de compléter les phrases manquantes. A la fin de l'exercice, vous voyez apparaître un récapitulatif vous donnant les règles à réviser.

●  
La présentation d'Orthographe-CM ne s'avère pas trop rebutante et chaque exercice a 2 niveaux de difficulté : facile pour les CM1 et difficile pour les CM2. De plus, ce logiciel a deux utilisations différentes : seul à la maison pour se perfectionner ou à l'école avec comme support le livre "Apprendre l'orthographe". Par contre, il est dommage que la majuscule en début de phrase soit automatique car l'enfant risque d'oublier cette règle lorsqu'il écrira ensuite sur papier.

## KIT CM2/6EME

**L**e mois d'avril constitue une période de l'année scolaire où les conseils de classe se réunissent pour déterminer le passage éventuel en classe supérieure de chaque élève. C'est aussi l'angoisse pour tous les jeunes qui sont un peu sur la corde raide car ils ont quelques difficultés dans une ou plusieurs matières.

Si tel est votre cas et si vous possédez un micro-ordinateur, il est possible de préparer votre entrée en 6ème dans de bonnes conditions. En effet, vous pouvez réviser tout votre programme de CM2 grâce d'une part, à des exercices sur votre micro mais aussi d'autre part, à des cours et exercices sur livrets spécialisés. Commençons par la partie logiciel : on vous propose tout d'abord de faire un bilan des acquis au tra-



MATHS-CM

vers de 6 rubriques qui sont les suivantes : orthographe grammaticale, grammaire, conjugaison, vocabulaire orthographique, opérations et mesure et, proportions et géométrie. Chaque rubrique propose toute une série de dix exercices qui, au travers de dix questions par exercice, permettent de savoir si une notion est bien acquise. Afin que vous puissiez constater à quel point chaque rubrique est complète, voici à titre d'exemple tous les sujets abordés par voie d'exercices interposés pour la rubrique conjugaison. Après avoir déter-

miné le mode et le temps d'un verbe, tous les temps suivants sont étudiés séparément : présent de l'indicatif des verbes en er, présent de l'indicatif des autres verbes, imparfait et passé simple de l'indicatif, futur simple, temps composés de l'indicatif, présent du conditionnel, présent du subjonctif, présent de l'impératif et participe présent.

Lorsque vous avez envie de faire une pause par rapport à la partie "bilan des acquis" vous avez accès à d'autres types d'exercices avec la partie "logique et méthode" ; en effet, dans ce cas, 38 exercices vous sont proposés vous permettant de résoudre des problèmes de ce genre : "pour faire une jupe, une couturière achète 2,75 m de drap à 118 F le mètre et 1,75 m de doublure à 57 F le m. Combien dépense-t-elle pour cet achat ?"

L'approche du problème est très intéressante car le programme vous fait suivre une démarche méthodique afin de répondre aux questions de manière logique.

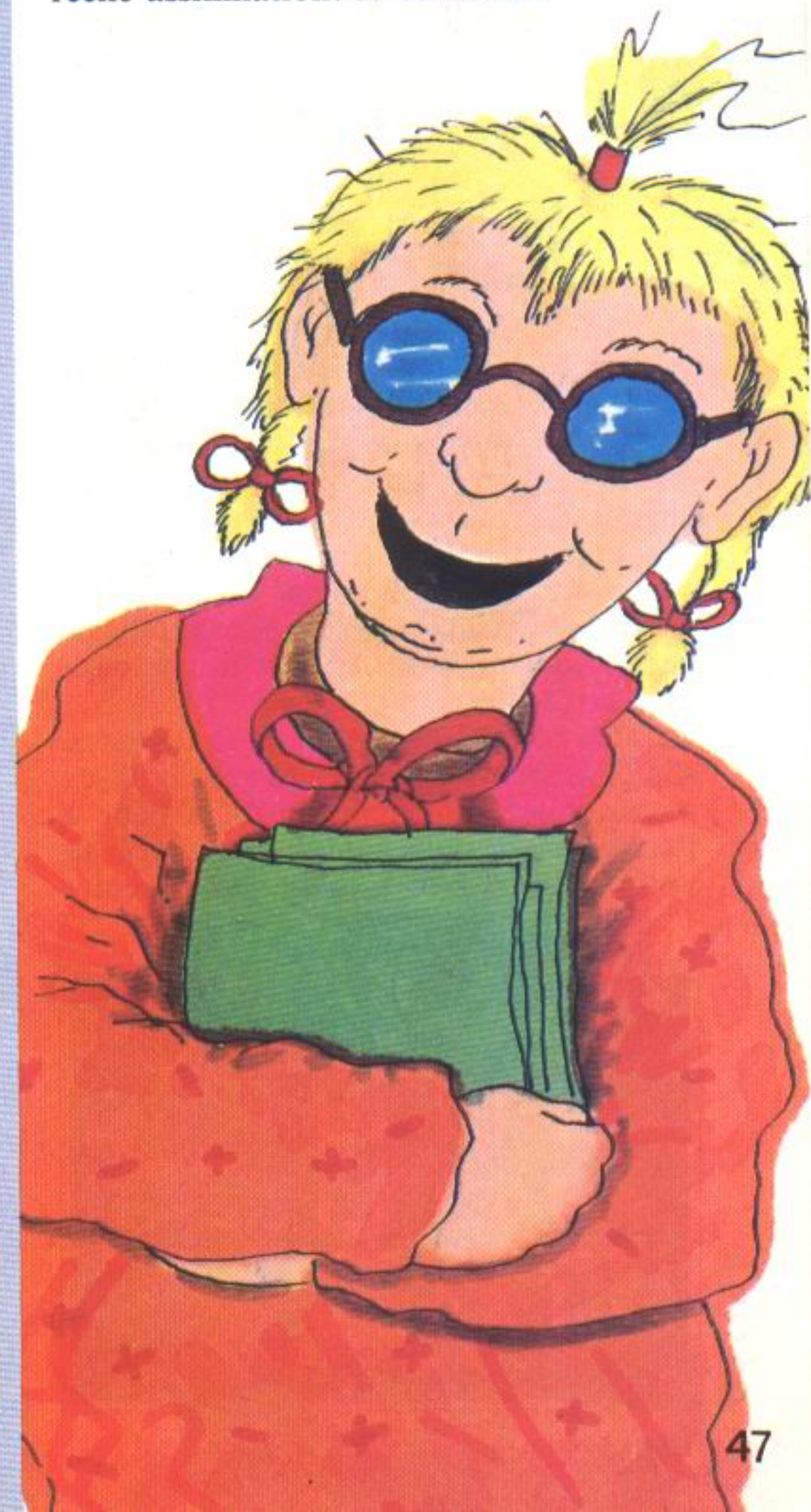
Il n'y a pas de problème relatif au temps que met une baignoire pour se vider mais par contre, vous trouverez des problèmes de distance, de surface de terrain... bref de quoi se distraire !

Enfin, le logiciel offre une troisième possibilité qui s'avérera très utile pour cha-

cun : il s'agit d'un bloc-notes permettant de créer plusieurs pages de renseignements autorisant ainsi une consultation rapide de vos notes.

**Il faut savoir que ce kit CM2/6ème est livré dans une petite mallette avec, en plus du logiciel, un livret de dictées, un de calcul, un d'orthographe et un de conjugaison ; de plus, vous avez une disquette audio regroupant des dictées.**

**Enfin tout cet outil, très utile à mon sens, présente une particularité pour permettre une réelle progression : aucun exercice à l'écran n'est corrigé, ce qui permet au jeune de refaire l'exercice après avoir révisé son cours et de constater ainsi s'il y a une réelle assimilation. A conseiller.**



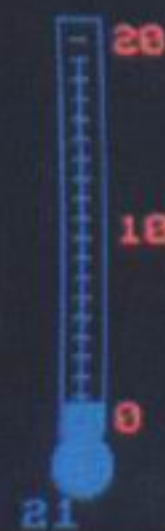
ORTHOGRAPHE-CM

KIT CM2/6EME

## Texte-contrôle 2.

Complète au passé simple.

Nuage de sauterelles, en Afrique.  
 Peu après le petit déjeuner, des haut-parleurs nous annoncèrent l'approche d'une gigantesque nuée provenant du Nord. Un quart d'heure plus tard, les premières sauterelles apparurent. Elles étaient de grande taille, mesurant quinze centimètres



CTRL+ A pour arrêter.  
 ↑ ↓ pour se déplacer.

## Mode, Temps

On ne (prit) pas son projet au sérieux.

Indique le mode puis le temps du verbe entre parenthèses.

MODE : ■■■■

TEMPS : ■■■■

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| 1. Indicatif    | 5. Présent           |
| 2. Conditionnel | 6. Futur simple      |
| 3. Subjonctif   | 7. Imparfait         |
| 4. Impératif    | 8. Passé simple      |
|                 | 9. Futur antérieur   |
|                 | 10. Plus-que-parfait |

F7 Quitter

Tape le numéro correspondant au mode et appuie sur ENTER.

2 points de ravitaillement. Il faut déterminer le nombre de points d'arrêt qu'il y a et cette recherche est visualisée graphiquement par une voiture et une ligne droite. Dans le premier cas, on repart du début à chaque fois que la réponse n'est pas bonne tandis que dans le second cas, on repart de l'endroit où on s'était précédemment arrêté. Quant au dernier rallye, il

4 personnes ce qui introduit un esprit de compétition entre les participants et donc une certaine émulation.

## ROBERT : CONJUGUER

**J**e suis en train de terminer la 4ème page d'une profonde et douloureuse dissertation lorsque soudain, un grave problème se pose à moi : comment écrire le verbe boire à la première personne du pluriel du subjonctif imparfait ? Il faut reconnaître que je n'ai pas l'habitude d'employer couramment cette forme de conjugaison ! Je m'empresse alors de charger le programme "Conjuguer" pour avoir la solution ; s'inscrivent alors à l'écran l'indicatif, le subjonctif et l'impératif présent puis l'imparfait, le futur et le conditionnel et enfin, le passé simple, le subjonctif imparfait (je commençais à désespérer !) et les participes présent et passé. Je peux alors écrire "de ma plus belle écriture" : encore eut-il fallu que nous bussions ! Vous avez sans doute compris que ce programme propose une fonction de vérificateur pour tous les verbes de la langue fran-

CALCUL

2848 km à parcourir et des arrêts tous les 712 km

1 arrêt :  $1 \times 712 = 712$  Reste 2136  
 2 arrêts :  $2 \times 712 = 1424$  Reste 712  
 1 arrêt :  $1 \times 712 = 712$  Reste 0  
 BRAVO... vous avez trouvé en 5 coups

2848 = 2848 + 0 = (4 x 712) + 0  
 Appuyer sur une touche pour continuer

## CALCUL

**V**oici un logiciel qui aborde trois types d'opérations qui posent souvent de gros problèmes aux élèves tant que le principe de chaque opération n'est pas bien assimilé. C'est pourquoi "Calcul" peut aussi bien s'adresser aux débutants du primaire qu'aux enfants du premier cycle éprouvant encore quelques difficultés notamment avec la division.

Afin de bien saisir le sens de la division, son principe est présenté à travers 3 rallyes automobiles. Pour chacun est affiché à l'écran une distance que doit parcourir la voiture ainsi que la distance qu'il y a entre

Primaire  
+  
secondaire

nom du verbe: chanter  
 INDICATIF PRÉSENT  
 je chante  
 tu chantes  
 il chante  
 ns chantons  
 vs chantez  
 ils chantent  
 SUBJONCTIF PRÉSENT  
 q. je chante  
 q. tu chantes  
 q. il chante  
 q. ns chantions  
 q. vs chantiez  
 q. ils chantent  
 IMPÉRATIF PRÉSENT  
 chante  
 chantons  
 chantez

ROBERT : CONJUGUER

faut en plus calculer chaque produit ce qui donne ensuite la distance qu'il reste encore à parcourir. Les 3 rallyes étant alors effectués, l'enfant calcule de "vraies" divisions avec toujours présents à l'écran les 9 premiers multiples du diviseur dans un premier temps puis sans aucune aide ensuite. Pour ce qui est de l'addition et de la soustraction, 3 phases sont proposées : une démonstration et un entraînement où les opérations sont visualisées par des abaques et des jetons pour les unités, les dizaines et les centaines ; la dernière phase constitue le véritable exercice.

Ce logiciel n'a pas une énorme recherche de présentation mais il présente un intérêt : en effet, il est possible de "jouer" à

çaise ; il suffit de le saisir dans sa forme à l'infinitif et toutes les conjugaisons s'inscriront à l'écran.

Seulement attention ! Si vous entrez un mot qui a l'aspect d'un verbe, qui ressemble à un verbe, mais qui n'est pas un verbe, le programme vous le conjuguera de la même façon car il ne vérifie pas la véracité des données, ce qui peut constituer un problème pour les débutants en orthographe.

D'une présentation claire mais un peu nue, "Conjuguer" permet d'avoir rapidement toutes les formes conjuguées que vous désirez ; seulement, ce service sur micro ne me paraît pas d'une indispensable nécessité.

CALCUL

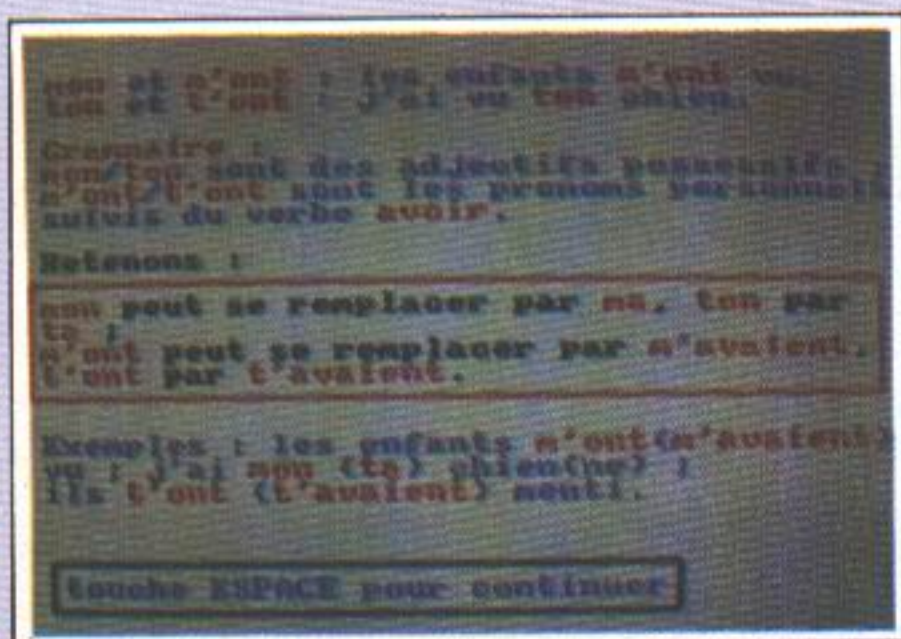
JE VAIS LES ÉCHANGER CONTRE UN 0

# ORTHOCIEL

**L**es problèmes que nous pouvons rencontrer devant l'orthographe ne sont pas exclusivement le "privilege" des jeunes enfants lors de l'apprentissage de l'écriture.

L'orthographe française constitue, en fait, un vaste domaine puisqu'Orthociel ne comprend pas moins de 10 disquettes pour couvrir toutes les difficultés !

Cette méthode permet d'appréhender les sujets suivants : les homonymes grammaticaux (sur 2 disquettes), les noms et les adjectifs, les verbes, les participes et les adverbes, le début des mots, les sons dans les mots, la finale des mots, les homonymes et enfin, les familles irrégulières.



ORTHOCIEL

Etudions d'un peu plus près la finale des mots par exemple. Vingt exercices sont à votre disposition qui vont vous permettre (normalement) de percer tous les secrets des finales de mots, en "eur et eure", en "au et eau" ou en "endre et andre", à votre propre rythme et selon votre faculté d'assimilation et de compréhension. A titre d'exemple, faisons 1 exercice pour les mots se terminant par "tié, té ou tée".

Après un rappel très clair de la règle se rattachant à l'écriture de ces mots, nous pouvons tenter l'exercice. Il s'agit tout simplement de compléter un texte occupant tout l'écran. La demande de la correction fait ensuite apparaître clairement les fautes éventuelles. Il est ensuite possible de recommencer l'exercice afin d'acquérir ainsi une écriture automatique exempte de fautes.

Cette méthode fait partie de tout un programme d'E.A.O. mis au point par M.P.S. qui est spécialisé dans l'équipement des écoles. La présentation d'Orthociel est toute simple mais il y a un détail très intéressant : au lieu de passer beaucoup de temps à taper vos réponses ou à corriger, pour cause de fautes de frappe, chaque terminaison (dans le cas de la finale des mots) est associée à un chiffre d'où une simplicité d'utilisation.

6° et 5°

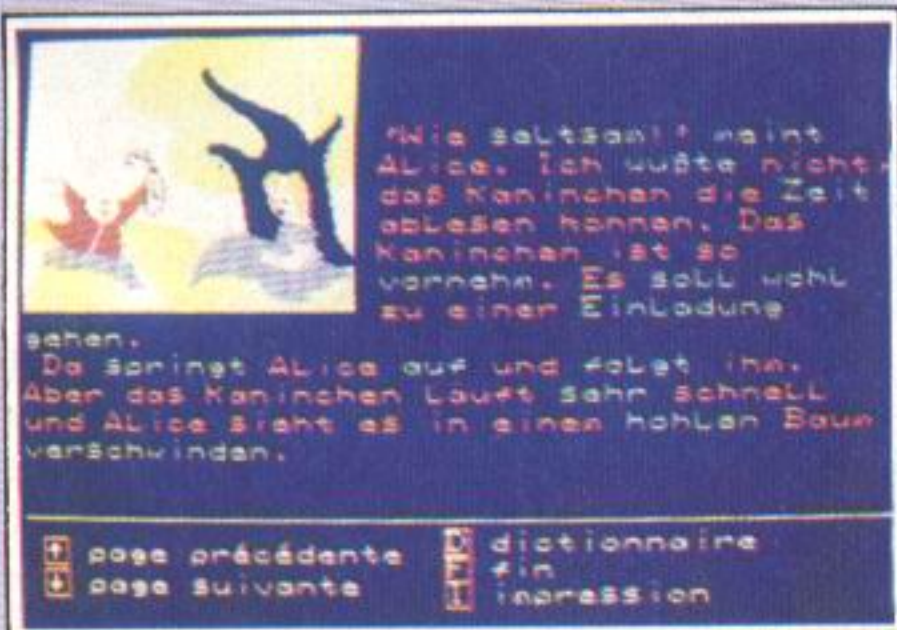
# BALADE OUTRE-RHIN

**C**'est l'histoire d'une petite fille qui s'appelle Alice ; lorsque nous la rencontrons, elle est assise au pied d'un arbre, un livre sur les genoux et regarde courir dans l'herbe un lapin blanc. Elle décide soudain de le suivre ; seulement ce lapin court vraiment très vite et elle peut tout juste le voir disparaître dans un arbre creux. Alice s'approche prudemment puis, soudain, elle glisse et tombe, tombe dans un puits profond. Alice se pose alors une question : cette chute finira-t-elle un jour ? Soudain,

boum ! Elle se retrouve dans une grande pièce et n'a que le temps de voir disparaître le lapin blanc à travers une petite porte. Seulement, Alice n'arrive pas à ouvrir les portes lorsqu'elle aperçoit sur une table une clé en or et une bouteille. Elle peut ouvrir la porte mais ne peut en franchir le seuil car elle est trop grande ! Alors, Alice boit un peu du liquide qui se trouve dans la bouteille et, miracle, elle devient toute petite ! Elle se précipite alors à travers l'ouverture et se retrouve dans un superbe jardin. Mais comment s'appelle ce magnifique pays ?

C'est alors qu'une voix derrière Alice répond : "Tu es au pays des merveilles". Alice se retourne pour constater que c'est une chenille qui vient de lui parler. Elle décide de gagner maison du lapin et se rend compte en chemin que des voix répondent aux questions qu'elle se pose dans sa tête uniquement ! Mais quel est donc cet étrange pays ?

Ce logiciel permet de vivre en allemand l'histoire d'Alice au pays des merveilles. La subdivision en 4 épisodes permet de poser quelques questions sur la compréhension du texte et de faire des exercices sur des règles de grammaire à la fin de chaque épisode. L'objectif est intéressant bien que les graphismes ne soient pas trop travaillés et il est dommage que le logiciel n'oblige pas à écrire les majuscules obligatoires pour une orthographe correcte des noms.



BALADE OUTRE-RHIN

4 A J

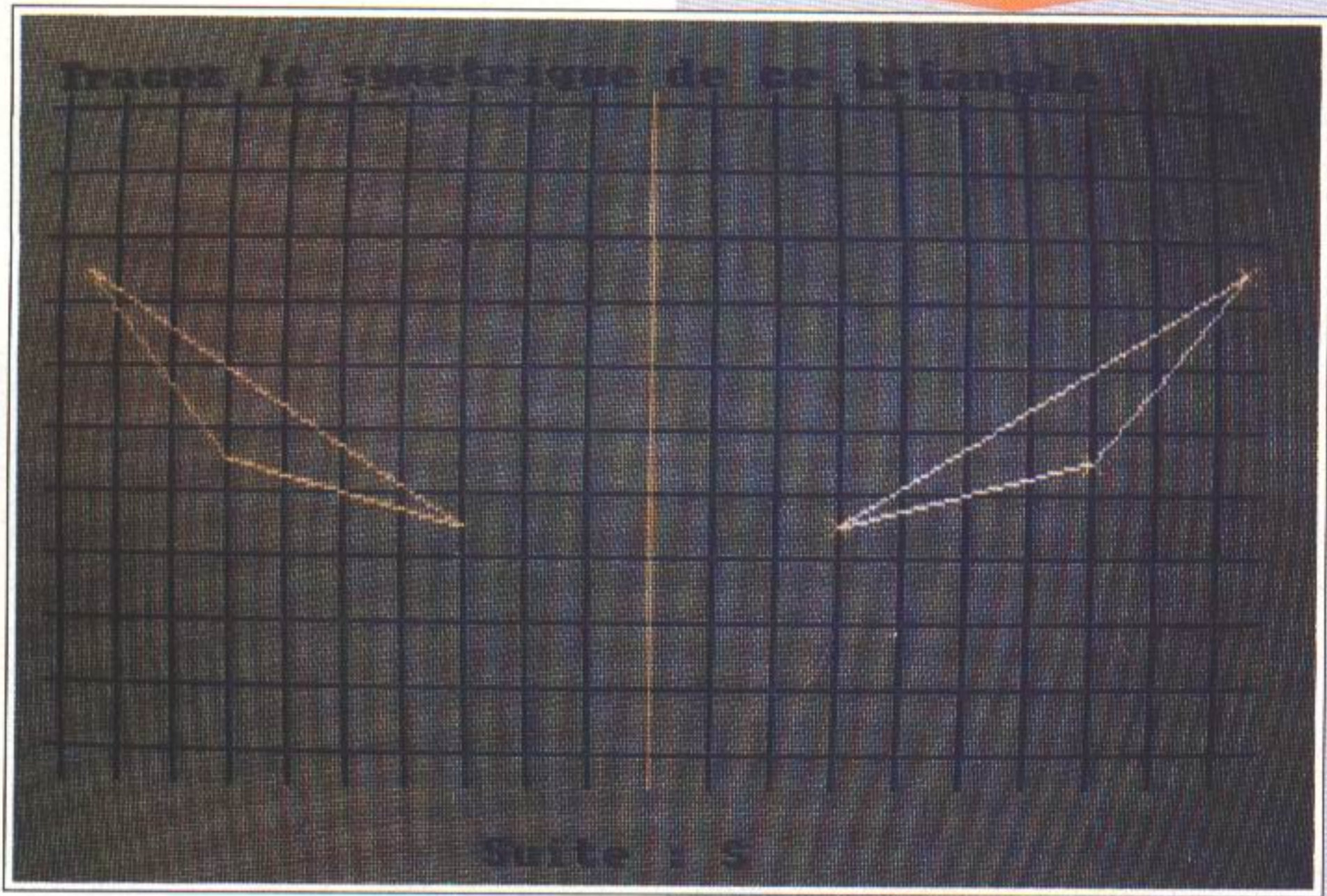




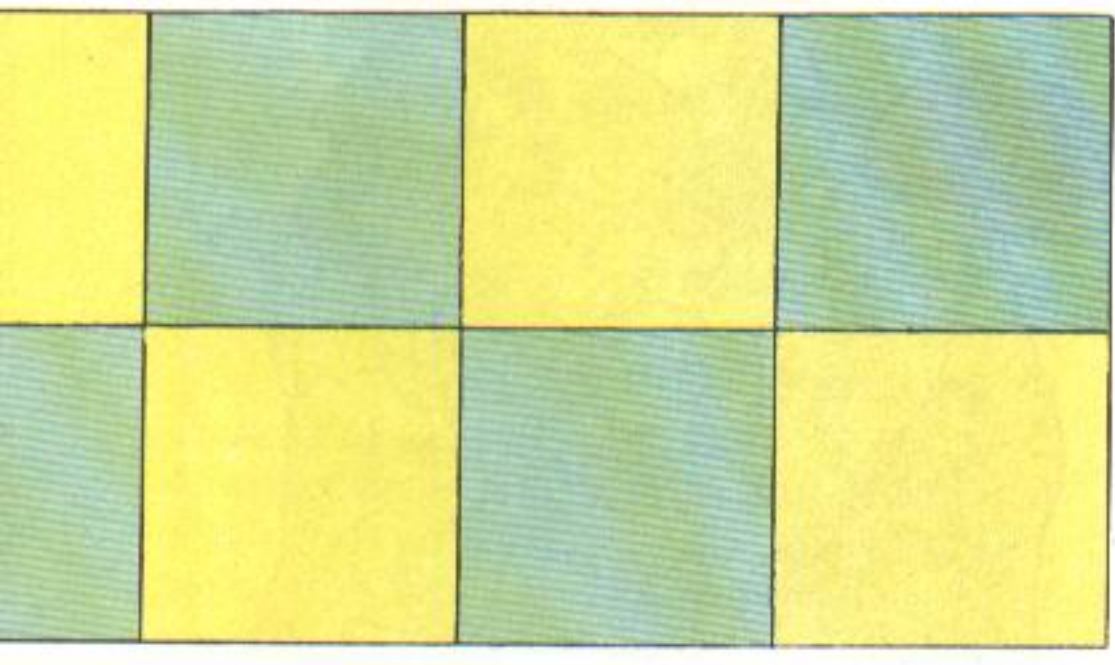
# MATHS 6

**L**e nouveau logiciel de Micro C est semblable à tous les autres pour ce qui est de la présentation. Nous allons donc nous attacher à présenter le contenu du programme qui s'adresse à des élèves franchissant un grand pas durant cette année scolaire.

Après un rappel du primaire avec des exercices sur les quatre opérations en utilisant des nombres avec deux décimales (ce qui n'est pas toujours évident), nous abordons les calculs sur les fractions en faisant tout d'abord une approche graphique puis en comparant directement des écritures de fractions. Ceci étant vu, nous continuons avec le calcul d'aires telles que celle d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un cercle et d'un disque. A cet instant, nous n'avons vu que la moitié du programme ; en effet, il reste encore à savoir déterminer graphiquement si des suites de nombres sont proportionnelles, puis pouvoir calculer un pourcentage (graphiquement et par le calcul) pour terminer par trouver



4



MATHS 6

l'image de quatre triangles par une symétrie orthogonale. Enfin, en vue du passage dans la classe supérieure, est abordé le problème de la somme et de la différence de nombres dans  $Z$ , l'ensemble des entiers relatifs.

Ce programme s'avère intéressant et même parfois difficile au niveau des exercices proposés. Par conséquent, il est dommage qu'il n'y ait pas de rappel de règles élémentaires avant les exercices ; enfin, il serait parfois utile de pouvoir interrompre un exercice en cours de réalisation et il serait bon que le jeune puisse situer son niveau de connaissances par un système de notation.

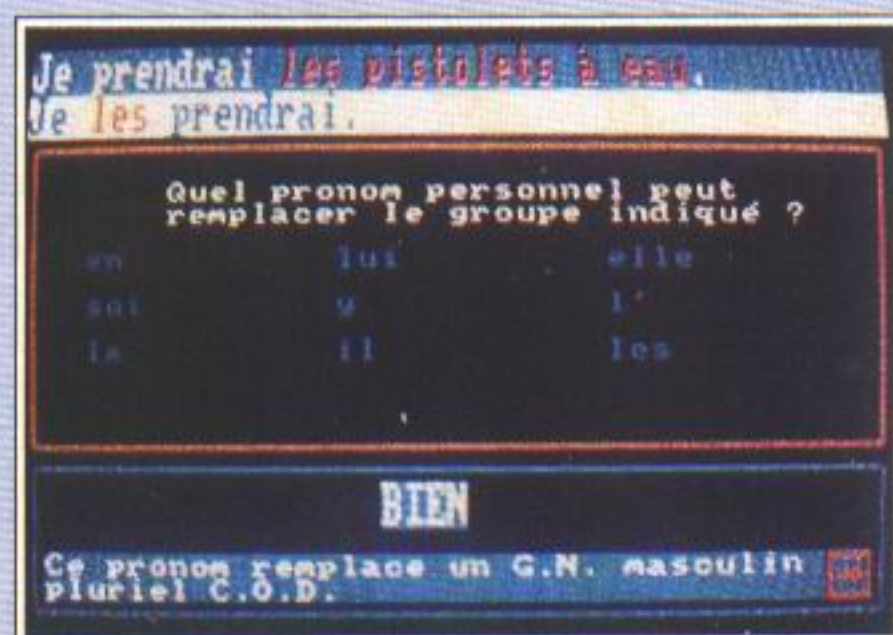


A

# GRAMMAIRE, LANGUE FRANÇAISE

**C**e logiciel représente un sérieux morceau à digérer puisque pour couvrir tout le programme de grammaire pour les classes de 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>, deux disquettes ont été nécessaires. Chaque volume est subdivisé en 6 "chapitres" présentant succinctement la règle qui s'y réfère d'une part, puis toute une série d'exercices d'autre part. A la fin de chaque série, l'élève a son taux de réussite qui s'inscrit ; il peut alors avoir la correction de l'exercice et même le recommencer s'il le désire.

Voici une présentation rapide de tous les problèmes abordés dans cet éducatif : bien



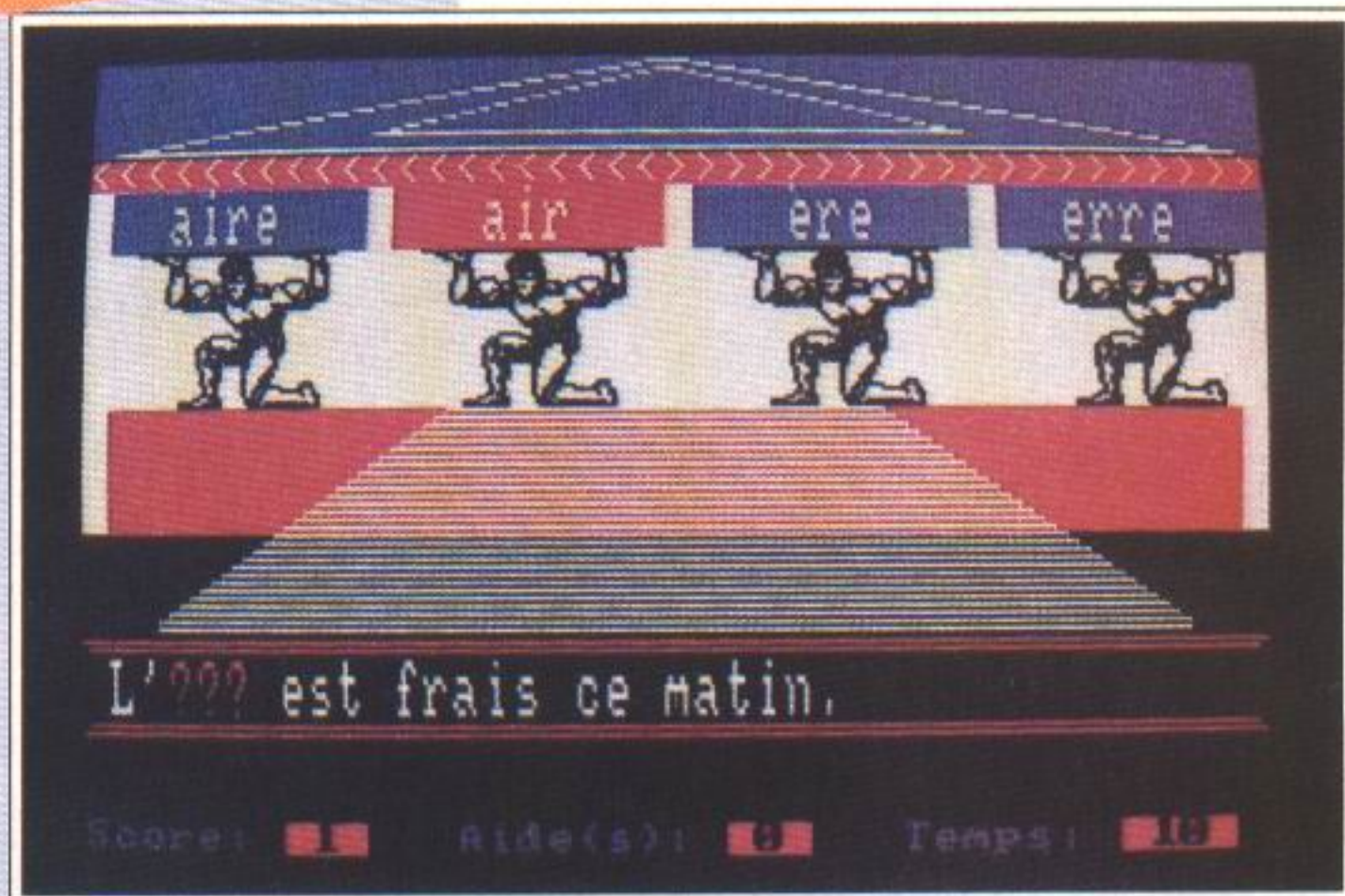
entendu, il est essentiel de commencer par tout ce qui est groupe de nom et, ensuite, les déterminants du nom ; ainsi l'enfant étudie tous les éléments de la phrase et, plus spécialement, le nom et ce qui peut le compléter (articles, déterminants possessifs, démonstratifs, interrogatifs, exclamatifs, indéfinis ou numéraux cardinaux). La troisième activité proposée est la pronominalisation : pour une phrase donnée, il faut choisir un pronom dans un ensemble de pronoms personnels pour remplacer le

groupe nominal mis en avant dans la phrase. Ceci étant acquis, il faut la fonction d'un pronom dans une phrase (C.O.D. du verbe, sujet du verbe...). C'est par un enchaînement tout à fait logique qu'intervient alors l'étude des pronoms relatifs (vous vous souvenez ? qui, que, quoi, dont, où !) avant de terminer le 1er volume par une petite séance récréative (par sa présentation) où il faut compléter des phrases en choisissant un mot parmi une liste d'homophones (ex : ère, air, erre, aire).

Quant au second volume, il commence par la détermination du type et de la forme d'une phrase (types : déclarative, interrogative, exclamative ou impérative ; formes : affirmative, négative ou emphatique). Il reste encore deux sujets importants à traiter avec l'étude des propositions subordonnées relatives qui complètent un nom ; il faut donc savoir la reconnaître et déterminer sa place. Pour ce qui est des compléments circonstanciels, il est proposé à l'élève d'apprendre à discerner ce qui est complément circonstanciel de temps, de lieu, de manière et de moyen au travers, comme toujours, de nombreux exercices. Enfin, de même que pour la première disquette, il y a en exercice final une petite

récréation sur les paronymes qui permet de bien faire la différence entre les mots qui se ressemblent par la forme et la prononciation mais n'ont pas la même signification.

**Grammaire, Langue française constitue un support solide pour effectuer des révisions ou s'entraîner pour rattraper un retard. La présentation est claire et colorée, quant à l'utilisation même du logiciel, elle s'avère être très souple. A noter qu'il est possible de faire une sortie sur imprimante mais, malheureusement, il manque un tableau récapitulatif qui pourrait montrer à l'enfant ses progrès... ou ses faiblesses.**



**Comme les arbres étaient fleuris!**

Indiquez le type et la forme de cette phrase.

Types de phrases	affirmative	négative	emphatique
déclarative	x	x	x
interrogative	x	x	x
exclamative	x	x	x
impérative	x	x	x

**BIEN**

La phrase exclamative est caractérisée par une certaine intonation, et parfois par un mot exclamatif.





## OBJECTIF FRANCE

**L**e secteur éducatif est très développé dans le domaine de la micro en ce qui concerne les deux matières suivantes : le français et les maths. Mais il ne faut pas oublier que toute scolarité comprend d'autres matières aussi importantes, en particulier, la géographie.

Dans le cas présent, il s'agit de cerner notre beau pays : la France. Le logiciel est divisé en 4 grandes parties ; nous commençons par découvrir les 22 régions qui composent la France ainsi que les institutions régionales (président du Conseil général, commissaire de la République, Conseil régional, Conseil économique et social) et leur rôle dans le système français. Après avoir assimilé cette partie, il reste à étudier chaque secteur de la France qu'elle soit urbaine, industrielle ou agricole. C'est ainsi que le réseau urbain est étudié par la localisation sur la carte des principales villes, puis il est important d'avoir une approche du taux d'urbanisation pour chaque région. Pour ce qui est de la France industrielle, citée comme la 5<sup>e</sup> puissance du monde, il s'agit de connaître les grandes régions industrielles ainsi que leurs spécialités respectives. Enfin, il ne faut pas oublier que le secteur agricole reste très important en France ; il faut donc connaître les spécialisations régionales de même que la place de la France dans la CEE (Communauté économique européenne) par production (blé, maïs, lait...).

**Objectif France constitue une bonne approche de notre pays pour tous les grands secteurs. Tout le travail se fait avec support graphique ce qui permet, en plus,**

une mémorisation visuelle. Par contre, la géographie est une matière qui évolue et certaines informations sont erronées (ex : la CEE comprend seulement 10 pays au lieu de 12 actuellement !)

Dans ce bois coule un ruisseau qui serpente entre les branches. J'entends déjà le clapotis de l'eau; tu vas pouvoir boire.

Un verbe conjugué s'accorde avec son sujet qui est parfois inversé.

A la 3<sup>ème</sup> personne du singulier le verbe se termine par -E -A -I -D.

A la 1<sup>ère</sup> personne du singulier le verbe se termine par -E -AI -S -X.

A la 2<sup>ème</sup> personne du singulier le verbe se termine par -S -X.

réussite 100%

## FRANÇAIS REUSSITE

**D**e même qu'il existe la collection micro-école dont fait partie, par exemple, "J'apprends à observer", vous avez la collection micro-collège comprenant, entre autres, ce logiciel de français.

Français Réussite a pour but de proposer à l'élève de déjouer tous les pièges en orthographe et en grammaire au travers de six chapitres clés. Pour ce qui est de l'orthographe, sont d'abord étudiées en particulier la transcription du son (k) d'une

part et celle du son (j) d'autre part. Avant chaque série d'exercices, il y a une leçon basée sur un texte qu'il faut compléter et qui, à chaque réponse, fait apparaître à l'écran la règle qui s'y rapporte. Les cinq séries d'exercices se présentent ainsi : l'élève doit accomplir ce qui lui est demandé ; en cas d'échec, la règle qui s'y rapporte s'affiche à l'écran. A la fin des exercices, un bilan de taux de réussite pour chaque exercice s'affiche à l'écran, permettant d'obtenir une note finale. Suivant les résultats, il est possible alors de recommencer l'exercice, de revoir la leçon ou de continuer.

Avant de passer à la partie concernant la grammaire, sachez que le troisième chapitre relatif à l'orthographe concerne le sujet et la terminaison variable des mots. Le premier sujet abordé en grammaire montre la voix active et la voix passive, ainsi que la transformation passive de phrases. Ensuite, est abordé le problème de la forme impersonnelle ou pronominale d'une phrase avant de terminer cette étude de grammaire par l'accord de l'adjectif et du participe. Il faut noter que pour chaque chapitre, il n'y a pas moins de six fichiers différents d'exercices !

Ce logiciel a un énorme avantage : il y a une évidente recherche de présentation et de facilité d'utilisation du programme ; par ailleurs, le principe du bilan permet véritablement à l'utilisateur de visualiser ses points faibles. A conseiller.

4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>

# MATHS-3

**C**ette année est une année très importante puisqu'il faut préparer le brevet des collèges et, par conséquent, il ne faut négliger aucun moyen susceptible de permettre une réussite à cet examen.

Voici les parties du programme de maths de 3<sup>e</sup> qui sont abordées dans ce logiciel : on commence par l'étude des vecteurs avec l'addition de vecteurs, ayant une même origine ou non, et avec la décomposition d'un vecteur dans un repère donné ; vient ensuite toute une étude sur les droites (comment trouver l'équation d'une droite, déterminer un vecteur directeur d'une droite, trouver des droites parallèles ou perpendiculaires). Il s'agit dans un troisième temps de résoudre un système de deux équations linéaires avant de voir le régionnement du plan par résolution graphique d'inéquation de la forme, par exemple  $ax + by + c > 0$ . Enfin, quelques calculs sur les racines carrées précéderont les premières notions en trigonométrie définissant les deux fonctions :  $\sin x$  et  $\cos x$ .

**Il faut reconnaître qu'avec ce logiciel, quelques efforts de présentation ont été faits. Par ailleurs, on trouve un peu plus d'explications, ce qui peut rendre Maths-3 bénéfique pour le jeune qui l'utilise.**

## ENIGME A OXFORD

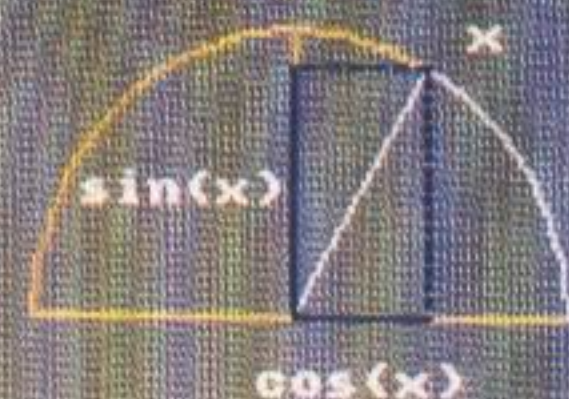
**L**orsque nous faisons la connaissance de Jonathan, il sort de la bibliothèque de l'université où il est étudiant en biologie. Il a décidé d'associer ses études et sa passion pour l'histoire en rédigeant une thèse sur le journal de bord du capitaine Cook. Bizarrement, Jonathan est appelé le len-

demain à la salle de rédaction de l'université et aussitôt des rires mal intentionnés fusent de toute part car ses "collègues" ne sont pas convaincus du sujet choisi par Jonathan et seraient certainement plus stimulés par une thèse sur de nouvelles technologies, par exemple...

Quoiqu'il en soit, Jonathan a véritablement envahi la bibliothèque et fait ses recherches parmi tous ces fichiers ; il se sent l'âme d'un détective et cherche avidement des indices. Il est en train de consulter une des fiches lorsque, soudain, il remarque une lettre grecque qui l'intrigue. Il est immobile devant l'écran, comme hypnotisé par cette lettre mystérieuse lorsqu'une voix s'élève derrière lui : "Des problèmes avec Cook ?" Instinctivement, Jonathan appuie sur une touche et une magnifique fleur apparaît à l'écran. Pour ne pas faire part de sa découverte, Jonathan prétend qu'il lui faut au moins un quart d'heure pour lire une page entière, car la forme graphique des lettres du XVIII<sup>e</sup> siècle est difficile à interpréter.

Jonathan est persuadé d'avoir mis le doigt sur une énigme. Il décide donc d'éclaircir ce mystère, mais il aura besoin de vous pour mener son enquête à terme.

deni-cercle  
trigonometrique



$$\sin^2 x + \cos^2 x = 1$$

$$\tan x = \frac{\sin x}{\cos x}$$

$$\cot x = \frac{\cos x}{\sin x}$$

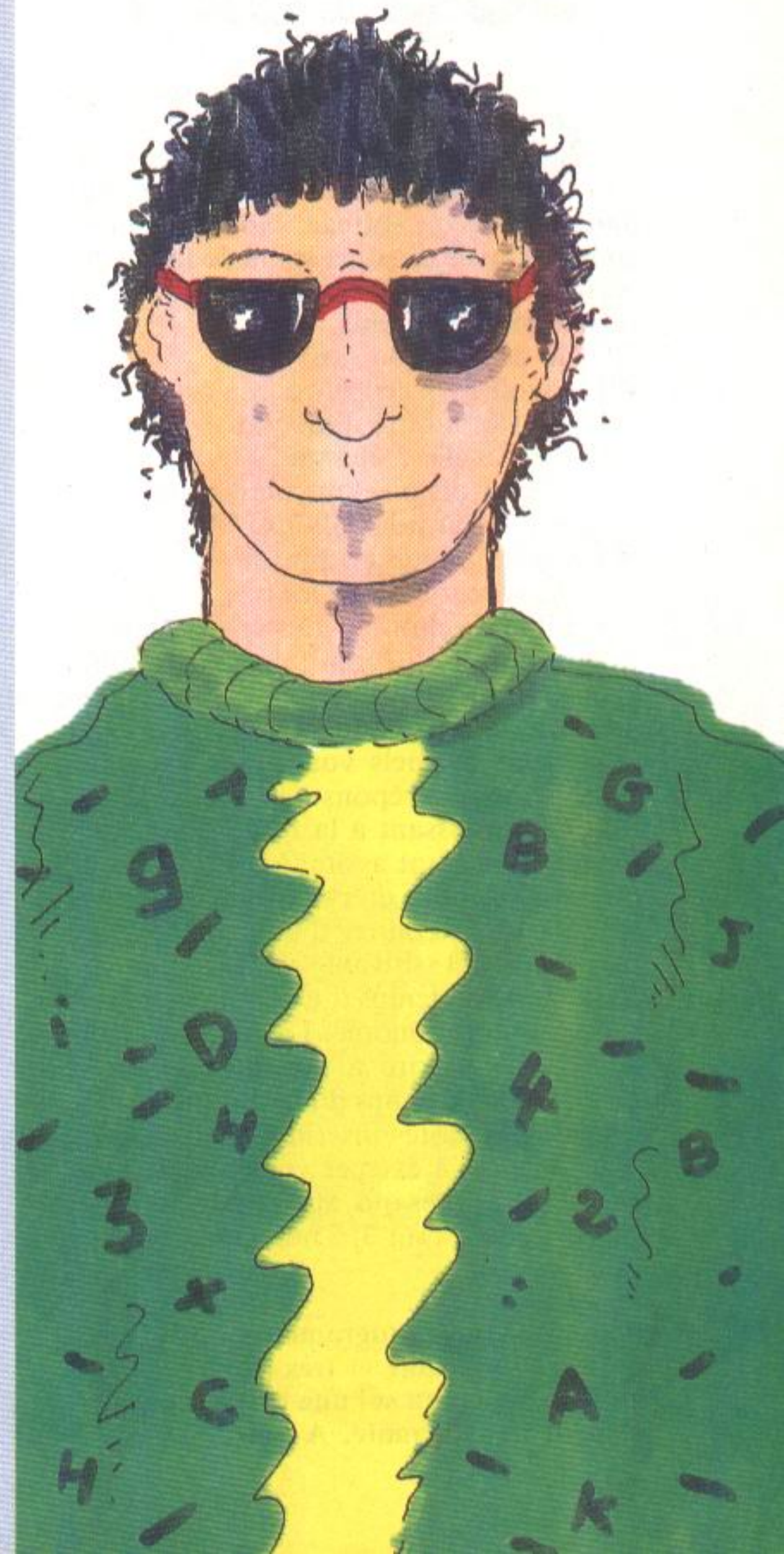
$$1 + \tan^2 x = \frac{1}{\cos^2 x}$$

$$1 + \cot^2 x = \frac{1}{\sin^2 x}$$

SUITE : S

MATHS-3

Ce logiciel constitue un excellent test de connaissance et de compréhension au travers d'une histoire qui est divisée en quatre épisodes. De plus, un point grammatical est abordé à la fin de chaque épisode, suivant le même principe que Balade Outre-Rhin. A voir.



Then he took the page of games out, and inserted his coded message instead under an enticing heading: A TICKET FOR PARADISE ISLAND...

if you can restore the mysterious formula written in coded language...and do not forget to answer in two days time.

Jonathan put the model in order and left the room. The day after, when he received his copy of Campus, he checked that everything was as he had planned it.

↑ page précédente  
↓ page suivante

⌂ dictionnaire  
⌂ fin  
⌂ impression

## PRESENTATION DES NOTES

LA RONDE :



DURE 4 TEMPS

DESSINONS SON EXECUTION...



Silence correspondant : LA PAUSE

Tape [ENTER]

Pour continuer

retrouvez le même principe de cours et d'exercice que dans la première partie du cours de solfège 1.

Les dièses, bémols et bécarres n'ayant plus de secret pour vous, vous êtes alors apte à appréhender le problème des gammes. Vous commencez le cours par la présentation de la tonalité de base en do majeur qui ne possède aucune altération à la clé.

Toutes les notes sont inscrites sur une portée avec l'inscription des tons existant entre chaque note (ex. : 1 ton entre do et ré, mais 1/2 ton entre mi et fa). Vous continuez votre découverte des gammes avec la tonalité mineure correspondante ayant le même nombre d'altérations à la clé. Le nom de la tonalité mineure est obtenu en descendant d'une tierce mineure soit dans le cas présent, la gamme de la mineur. Les deux premières gammes étant vues, vous n'avez plus qu'à découvrir, par nombre d'altérations croissantes pour les dièses et les bémols, chaque tonalité ainsi que sa relative mineure.

Cette partie de cours de solfège ne devra être abordée que progressivement et en connaissant parfaitement ce que représente chaque terme utilisé (comme les différen-

## COURS DE SOLFÈGE 1

Comme tout finit en musique, il nous a paru intéressant de terminer par des logiciels permettant de faire ses premiers pas dans l'étude du solfège. Nous commençons par la clé de sol et la clé de fa, ce qui permettra de chanter en chœur, comme le faisait Mary Poppins :

DO, le do il a bon dos  
RE, rayon de soleil d'or  
MI, c'est la moitié d'un ton  
FA, c'est facile à chanter  
SOL, l'endroit où nous marchons  
LA, le lieu où nous allons  
SI, sifflez comme un pinson  
et nous revenons à DOooo...

Suivant la clé choisie, vous voyez apparaître une portée à l'écran ; une partie cours vous donne le son et la position d'une note avant de vous demander de faire des exercices pour lesquels vous pouvez choisir votre temps de réponse et le nombre de notes apparaissant à la fois.

Cette phase étant assimilée, vous pouvez passer à l'étendue du rythme avec la représentation sur la portée d'une note ou d'un temps d'arrêt suivant sa longueur, de même que son temps d'exécution à travers l'usage du métronome. La partie exercice consiste à inscrire à l'écran, suivant le métronome, le temps d'exécution de toute une série de notes inscrites sur la portée. Il reste enfin à exercer votre oreille avec la dictée de notes qui, suivant la difficulté choisie, portera sur 3, 5 notes ou la gamme tout entière.

**A notre avis, ce programme constitue une approche agréable et très progressive du solfège qui est en soi une matière pas forcément très attirante. A voir.**

Pour  
tous



LA SI DO RE MI FA SOL LA

TONS: 1 1/2 1 1 1/2 3/2 1/2

TONALITE : LA MINEUR

Altérations a la cle : 0

Note Sensible : SOL#

Tapez [ENTER] pour continuer ...  
ou 'R' pour retourner au debut...

## COURS DE SOLFÈGE 2

Les principes de base du solfège étant considérés comme parfaitement assimilés, vous pouvez maintenant pousser votre étude plus loin en abordant le problème des altérations. Après avoir choisi la clef sur laquelle vous désirez travailler (sol ou fa) et fixé les limites inférieure et supérieure des notes considérées sur la portée, il vous reste encore à déterminer le nombre d'altérations apparaissant à la clé et leur forme (dièse ou bémol). Ceci étant fait, vous

tes tierces par exemple), ce qui nécessite une bonne aide sur papier en plus du logiciel et s'avère très instructif.

## HISTOIRE DE FRANCE

Voici un programme qui a peut-être trouvé le moyen de faire assimiler toute l'histoire de notre pays d'une manière qui fait perdre l'aspect malheureusement rebutant que possède en général cette matière. Dans le cas présent, il s'agit de découvrir

tous les événements historiques sur une période s'étendant de 120 AV. J.-C. jusqu'à 1980. Le principe est le suivant : en haut de l'écran défile une frise graduée de telle façon qu'un demi-siècle apparaît à chaque fois à l'écran. Selon votre bon plaisir, il suffit d'interrompre le défilement de cette frise pour voir apparaître une question sur une date précise. C'est ainsi que, par exemple, nous apprenons qu'en 1200, Philippe Auguste avait décidé de lutter pour chasser les Anglais de France, ce qu'il réussit à la bataille de Bouvines en 1214. Après avoir répondu à la question, nous avons deux possibilités : ou nous reprenons notre voyage dans la frise du temps ou nous répondons à une nouvelle question sur cette époque.

**Histoire de France a un avantage certain : il permet une visualisation de la chronologie des événements historiques, ce qui est important pour l'ancrage des faits dans la mémoire. La présentation du logiciel est correcte et il faut remarquer que durant le défilement de la frise, le trait principal d'une époque est inscrit (par exemple, entre 350 et 500, c'est la période de la Gaule romaine). A voir.**

## ORTHO CRACK

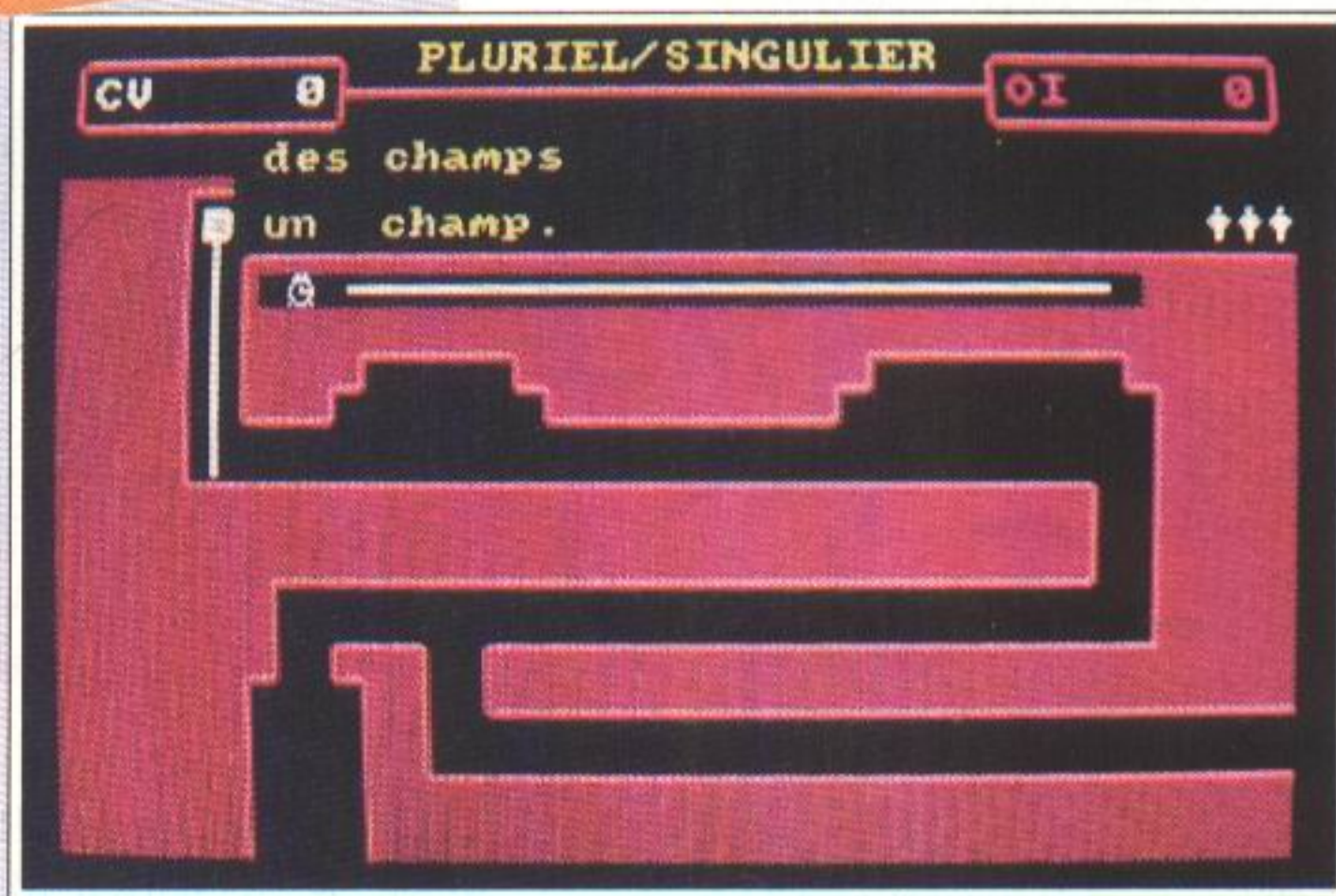
**O**rthocrack rentre dans la catégorie des jeux éducatifs permettant un perfectionnement au niveau du vocabulaire et de l'orthographe. Il s'adresse en principe aux élèves de collèges et lycées, mais peut être utilisé dès l'âge de 9 ans.

Il est possible de jouer à deux ; les choses se passent alors de cette manière : le premier joueur donne le genre (masculin ou féminin) d'un mot et un des trois petits bonshommes commence son parcours. Arrivé sous la 1<sup>re</sup> poche, le 2<sup>e</sup> joueur peut le traiter ou non d'ignare et si cela se produit, le 1<sup>er</sup> joueur peut riposter sous la 2<sup>e</sup>

poche en disant qu'il est en crack ! Enfin, suivant la justesse de la réponse, le bonhomme prend la sortie "vraie" ou la sortie "fausse". Le jeu se termine de trois manières différentes : il n'y a plus de bonhommes (3 réponses fausses), tout le temps imparti est écoulé ou, plus gratifiant, toutes les difficultés ont été surmontées... Dans ce cas, il est possible d'effectuer une nouvelle partie tout en sachant qu'il y a une seconde variante de jeu avec l'option "singulier-pluriel" qui aborde ainsi l'orthographe.

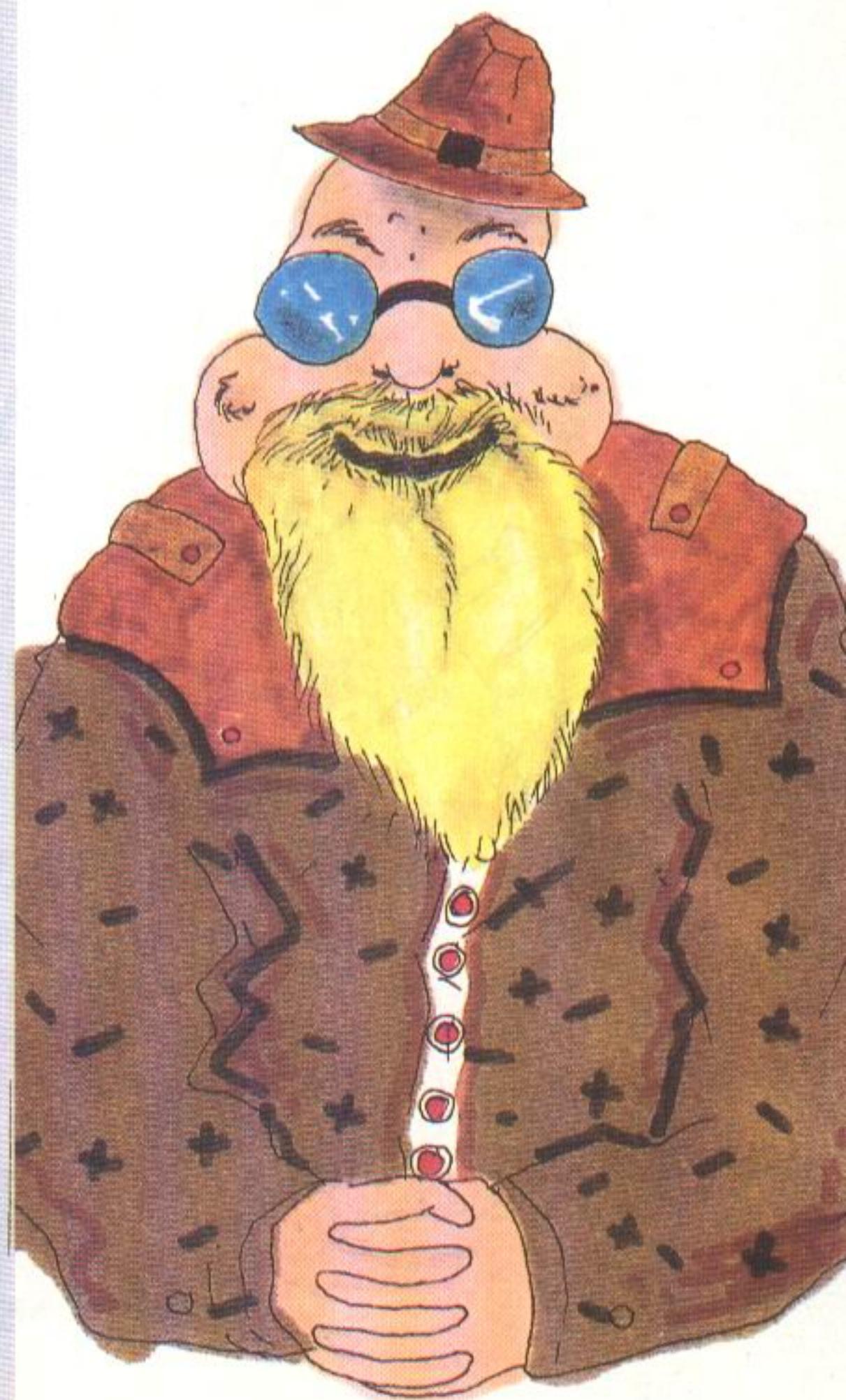
**Voici une manière originale et très simple d'apprendre en s'amusant ; il y a un concept d'affrontement, donc de stimulation, à travers le jeu et le principe d'un simple parcours bon ou mauvais ne demande pas une grande recherche graphique, mais se révèle être efficace.**

ORTHO CRACK



U  
C

D



# CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

*Ah ! Aujourd'hui, on va se lancer dans l'art. Je veux dire que l'on va apprendre à faire des "pages d'écrans" sympathiques. Des titres bien centrés, équilibrés et surtout... lisibles. On apprendra aussi à choisir ses couleurs, mais pas dans le genre "Aïe, ma rétine !". On commence donc par un petit coup de chiffon à poussière sur l'écran : on dirait qu'il en avait besoin...*

## COMMENT ETRE LISIBLE

Imaginez une seconde (voire cinq...) que les articles de votre revue chérie Amstar soient entièrement écrits en lettres majuscules : ce serait insoutenable, non ? D'autre part, vous avez déjà dû remarquer qu'un long baratin à l'écran est plus pénible à lire que s'il était sur papier. En revanche, un texte dactylographié sur papier où les lignes sont courtes et très espacées, c'est exaspérant. Pourquoi ? Sans doute le revers de nos habitudes : dans un livre ou un journal, on dévore un texte dense, mais que ce soit au cinéma ou sur un écran de télé (ou de micro), on n'aime pas lire beaucoup. Vrai ou faux ?

Alors, pour rendre vos programmes sympathiques côté textes, il faudra tenir compte de ce phénomène. D'où ces quelques conseils.

- Ecrire en minuscules. Seules les initiales des phrases et de quelques mots seront en majuscules. Tant pis si nous n'avons pas les é, è, à, î, ù et ç.
- Utilisez des phrases courtes et peu nombreuses. Ecrire UNE LIGNE SUR DEUX. Si vous n'avez pas eu la place de tout dire (bavard !), faites une page d'écran suivante : face à un écran, on veut que ça bouge un peu !
- Les phrases courtes doivent être CENTREES. Que penseriez-vous d'un générique (ciné ou télé) où tout serait collé à gauche ?

- Les textes en MODE 1 (40 caractères par ligne) sont plus lisibles qu'en MODE 0 (lettres obèses) ou qu'en MODE 2 (lettres sous-alimentées).

- Les changements de couleurs de lettres permettent de mieux séparer (ou mettre en évidence) chaînes ou paragraphes. Ne pas en abuser...
- Pour le contraste entre lettres et fond (PEN et PAPER), jouez sur teintes foncée/claire ou sur teintes "chaude/froide". (Nous en reparlerons).
- Un petit détail qui "fait classe", l'orthographe bien sûr, mais aussi le respect des normes des espaces avant ou après certains signes de ponctuations : tout signe de ponctuation (point, virgule, etc.) doit être suivi d'un espace. Tout signe comprenant deux "motifs", tels que ! ? ; : doit en outre être précédé d'un espace. Ces derniers ont donc un espace de chaque côté. Une exception, les parenthèses où il faut un blanc avant "(" et un blanc après ")".

## LES ASTUCES DU FAINEANT

Vous êtes en train de penser : "Hé, il en veut un peut trop le frère !", rassurez-vous, si je suis un peu maniaque sur la présentation, je ne suis pas maso, tout en étant partisan du moindre effort. La preuve, des phrases centrées et écrites une ligne sur deux sans un seul LOCATE et sans calcul, ça vous dit ? Alors, essayez le petit listing n° 1 ("CENTRAGE").

Toute l'astuce est dans la ligne 20, un DEF FN. Qu'est-ce que c'est ?

DEF FN est une commande BASIC qui nous permet de concevoir une fonction BASIC personnelle, rien que ça... (DEF FN vient de "DEFINE FUNCTION" = définir une fonction). Seule condition, il faut que son nom commence par FN (ou FN + espace) ; ainsi, lorsque BASIC rencontre ces deux premières lettres, il sait que c'est une fonction "maison".

J'ai voulu une fonction de centrage automatique, je l'ai appelée FNC\$, j'aurais aussi pu l'appeler FNCENTRE\$ ou FNC\$. Ligne 20, je la DEFinis : je veux que FNC\$ (A\$) soit égale à A\$ précédée d'un certain nombre de blancs pour assurer le centrage de A\$. Cet espace gauche étant égal à 40, longueur de A\$, le tout divisé par deux. Logique ?

Et je pousse le vice jusqu'à ajouter un saut de ligne automatique, c'est le CHR\$(10) final.

Après un BREAK, on peut utiliser cette fonction en "mode direct", du genre PRINT FNC\$("MICRO"), mais en revanche, on n'a pas le droit de créer un DEF FN quelque chose en mode direct. Un DEF FN doit être dans un programme, il est créé par RUN.

Pour le définir, j'ai utilisé A\$, mais après cela, on peut l'utiliser avec d'autres noms de variables, exemple B\$ ligne 60 ou XYZ\$ ligne 80.

Deux autres remarques en passant :

- Les DATA de la ligne 30 sont mis entre guillemets. C'est pour inclure les blancs

# 1

```

10 ' CENTRAGE automatique en MODE 1 ; M.
A. 2/88
20 DEF FNC$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/2)+A
$+CHR$(10)
30 DATA "Un DEF FN maison", "permet de ce
nter des", "phrases courtes avec", "saut
de ligne."
40 CLS
50 FOR N=1 TO 4:READ B$
60 PRINT FNC$(B$):NEXT
70 LINE INPUT "Tapez une phrase courte a
centrer ----->",XYZ$
80 PRINT FNC$(XYZ$)
90 GOTO 70●
    
```

entre les mots, car dans une ligne de DATA, un espace a le même effet séparateur que la virgule...

• Ligne 70, j'utilise toujours LINE INPUT plutôt qu'INPUT pour entrer une chaîne. Grâce à cela, on peut loger une ou des virgules dans la phrase (avec INPUT on aurait le message "Redo from start"). Promesse tenue : pas de LOCATE, pas de calculs !

## AVEZ-VOUS BIEN COMPRIS LES COMMANDES COULEURS ?

Si vous avez tout compris du premier coup par la simple lecture du manuel Amstrad, alors là, chapeau ! Vous devez être un surdoué...

Alors je vais vous présenter cela d'une tout autre manière :

- Le CPC sait créer 27 TEINTES qu'il numérote de 0 à 26 : 0=noir ; 1=bleu foncé ; 2=bleu clair ; 3=rouge, etc. Seule la commande BORDER permet de les illustrer DIRECTEMENT. Le petit listing n° 2 ("TEINTES") est très utile pour se les mettre en tête. Vous remarquerez alors que ces couleurs ne correspondent pas toujours avec le nom du manuel.

Exemples : "4=magenta", c'est un violet ; "12=jaune", c'est plutôt un vert-jaune ; "19=vert marin", moi j'appelle cela un vert-bleu fluo. D'autre part, certaines teintes sont pratiquement identiques.

- Le CPC ne peut pas représenter ces 27 teintes en même temps, mais 16 en MODE 0, ou 4 en MODE 1 ou seulement deux en MODE 2. Nous sommes dans le cas du peintre qui possède dans sa boîte 27 tubes de gouache, mais les PALETTES qu'il utilise n'ont que 16, 4 ou 2 emplacements. Il prend la "grande palette" (MODE 0) ; ses seize emplacements sont numérotés de 0 à 15. Pour les garnir au gré de sa fantaisie, il y a la commande INK ; exemple : INK 0,18 signifie "on place en 0 la teinte n° 18" (vert fluo).

A la mise sous tension, le CPC garnit la palette de 0 à 13 avec 14 teintes arbitraires "par défaut", c'est pratique ; mais on peut modifier notre palette par INK.

Les deux derniers emplacements, les INK 14 et 15 sont par défaut des couleurs "flashing", c'est-à-dire changeant alternativement de teintes. C'est d'un goût assez douteux, mais c'est spectaculaire. On peut les remplacer par des teintes manquantes, par exemple INK 14,4 (violet) : INK 15, 13 (gris clair) ou encore par un flashing plus supportable comme INK 15, 10, 14 (vert clair/bleu ciel).

La palette étant garnie, utilisons ces couleurs :

- PAPER sera la couleur du fond ; si on ne le précise pas, par défaut, c'est PAPER 0 (couleur 0 de la palette).

- PEN (stylo en anglais) sera la couleur des caractères. Si on ne précise rien c'est PEN 1 (couleur 1 de la palette).

- Résumons quelques options "par défaut" :

INK 0, 1 (bleu foncé) : INK 1, 24 (jaune vif) : BORDER 1 (bleu foncé) : PAPER 0 (bleu foncé) : PEN 1 (jaune vif). Voilà qui explique les lettres jaunes sur fond bleu lors de l'allumage d'un CPC couleur.

## CHANGEONS DE MODE

Par défaut on est en MODE 1, 4 couleurs maxi sur la palette donc sur l'écran.

Tapons PEN 2, le "Ready" s'écrit en bleu ciel ; puis, PEN 3, c'est alors du rouge. Sur l'écran, nous avons notre maxi de 4 couleurs : le PAPER bleu foncé et des inscriptions en jaune, ciel et rouge. Stop ! Que se passerait-il si nous tapions PEN 4, ça ne planterait pas car ça repart à zéro. PEN 4 est analogue à PEN 0. (Les lettres sont invisibles puisque de la même couleur que le fond, la bonne blague...). De même PEN 5 donne encore du jaune, PEN 6 = PEN 2, PEN 7 = PEN 3, etc.

En revanche pour le BORDER vous avez droit à ce que vous voulez (pas dans la palette), exemple BORDER 23. En somme une cinquième couleur possible.

Puisque par défaut PEN prend la couleur 1, tapons INK 1, 26. Les lettres apparaissent alors en blanc brillant (teinte 26), du moins tout ce qui avait été écrit en PEN 1 (jaune). Même remarque en tapant INK 0, 9 : notre PAPER 0 change de teinte et devient vert foncé (= teinte n° 9).

Le très petit listing n° 3 ("PALETTE") fixera les idées. Refaites un CTRL-SHIFT-ESC avant de le taper pour être sûr d'avoir les options par défaut. Le STRING\$ de la ligne 50 fait afficher 10 fois CHR\$(143), ce qui donne une sorte de barre horizontale. Avouez que je suis sympa de vous avoir écrit la ligne 70...

A présent, tapez MODE 2. Si vous avez un écran couleur, c'est la catastrophe car les lettres jaunes étriquées sont difficiles à lire sur fond bleu foncé. Un bon conseil : en MODE 2, mettez-vous en lettres noires sur fond ciel (20) ou gris (13). Essayez. INK 1, 0 : INK 0, 20 (ou INK 0, 13).

## QUELQUES FARCES COULEURS

Premier gag : changement de PAPER. Réinitialisez le micro et tapez PAPER 3 (fond rouge). Oh surprise ! seul le mot "Ready" est sur fond rouge. Eh oui, tout le fond autour est resté inchangé : bleu foncé. A présent, tapez CLS, là, tout l'écran est rouge. Après un changement de PAPER, il faut tout de suite faire un CLS (rappelez-vous...).

# 2

```

10 ' TEINTES par BORDER - M.A. 2/88
20 MODE 1:BORDER 0
30 FOR T=0 TO 26
40 BORDER T
50 LOCATE 3,10:PRINT"Le BORDER est de la
TEINTE numero";T
60 LOCATE 15,14:INPUT "Tapez ENTER ",R$
70 NEXT
80 BORDER 1:CLS●
    
```



## CONSEILS

Second gag : vous venez d'utiliser un programme où les INK, les PEN et PAPER avaient tous été modifiés. Notamment la dernière commande PEN faisait écrire en bleu foncé. Puis vous en chargez un autre, RUN, mais celui-ci ne comporte aucune commande couleur. Que de miracles à l'écran ! Hé oui, même après NEW ou RUN, les INK, PAPER et PEN **sont restés en mémoire** ; et vous risquez même de vous trouver avec des lettres invisibles, ce qui fait croire à un méchant plantage...

### QUELQUES SAGES PRECAUTIONS EN COULEURS

- Dans un programme vous avez changé les options couleur par défaut. C'est très bien, mais juste avant le END final pensez à restituer les options que vous avez modifiées. Même MODE 1 (voir les dernières lignes du listing n° 3).
- Commencez toujours un programme prévu en MODE 1 par la commande MODE 1. Pour un programme important, je confirme même les INK, PEN, PAPER et BORDER par défaut ; on ne sait jamais...
- Il y a des couleurs dites "chaudes" tel le jaune, le rouge, l'orange (rappellent le feu) et d'autres dites "froides" tel le bleu, le vert, le noir (rappellent l'eau, la nuit).

Pour la lisibilité lettres/fond, il faut juxtaposer des teintes chaudes et froides, ou des teintes claires et foncées : jamais clair/clair (jaune sur ciel est illisible). Deux teintes de même "température". Mais clair/foncé, c'est lisible mais lassant (exemple : PEN 1 : PAPER 3).

De grâce, pitié, tout ce que vous voudrez mais pas de BORDER qui clignotent...

### CONCLUSION

On est bien loin du morne message qui apparaît en haut à gauche de l'écran, vous savez celui que l'on obtient par CLS : PRINT "bla bla bla...".

Une bonne présentation des pages d'écran est quasi obligatoire ; les fioritures sont, elles, souvent superflues (surtout quand leur affichage est long !). Si votre programme est digne d'intérêt, ne le démolissez pas avec des textes en débrillé. Surtout que c'est si facile avec le BASIC des CPC...

Mais au lieu d'attendre votre prochain chef-d'œuvre pour mettre ces conseils en pratique, si vous vous entraînez sur votre programme préféré ! Une séance de chirurgie esthétique à coups de FNC\$ le transfigurera.

*à suivre...*

```
10 ' Palette en MODE 0
20 MODE 0
30 PRINT " PAPER 0: PEN 1 a 15": PRINT
40 FOR P=1 TO 15: PEN P
50 PRINT STRING$(10,143); P
60 NEXT
70 PEN 1
80 PRINT: INPUT "Tapez ENTER ", R$
90 MODE 1●
```

3

# BLOOD VALLEY

Aventure/Arcade

On sait s'amuser dans la vallée de Gad ! Vous le maître des lieux, l'Archveult, organisez comme chaque année votre chasse. Pas n'importe laquelle : une chasse à l'homme. Un esclave a été choisi parmi les plus robustes. Celui-ci est lâché dans la vallée de Gad et il doit s'en échapper avant d'être rejoint par la meute des chiens de l'enfer, abominables créatures cracheuses de feu. En général, cela ne pose pas de problèmes, mais cette fois-ci vous avez décidé



de corser le jeu en choisissant un adversaire plus coriace. Justement vous pourrez jouer le rôle de cet adversaire. Vous serez un barbare, un prêtre ou un voleur. Chaque esclave possède ses propres ordres de mission, mis à part bien sûr le fait d'échapper à l'Archveult.

Pour vous défaire, l'Archveult possède plusieurs alliés puissants. Il y a Ka-Riim l'assassin, Kritos Blood Heart le capitaine de la garde et le Demiveult, le fils dégénéré de l'Archveult. Si vous choisissez l'option "un seul joueur" vous êtes obligatoirement la victime. Si, en revanche, vous jouez à deux, il y aura alors 2 écrans de jeu : un pour le chasseur et l'autre pour la proie. Dans ce cas de figure, le chasseur doit d'abord placer ses alliés dans un de leurs territoires privilégiés. Tout est en place ? Que la chasse commence !

Dès le départ, il se passe une chose étrange : le joueur qui occupe le corps de l'Archveult doit également se battre comme un vulgaire esclave. (Question : contre qui se bat-il ?). Si par malchance ou par bonheur (cela dépend du camp auquel on appartient) la proie rencontre un allié de l'Archveult, c'est ce dernier qui prend la direction des combats grâce à la télépathie. L'esclave, s'il vit assez longtemps va pouvoir ramasser les objets qui jonchent le chemin. Potions magiques, or et nourriture

lui permettront de poursuivre plus avant son chemin. En effet, à tout moment, il sera possible de "geler" l'action, de contempler ce que l'on possède et éventuellement de s'en servir. La nourriture par exemple vous remplit de courage et d'énergie.

A chaque fois qu'une zone est terminée, vous vous retrouvez à un carrefour et vous devez choisir parmi les directions proposées. Puissiez-vous faire le bon choix et échapper à la meute dont le souffle chaud se fait déjà sentir sur vos talons.

## Notre avis :

L'histoire est très intéressante : enfin un jeu qui met le mal à la portée de tous. On sort enfin de la traditionnelle recette du jeu vidéo d'action. Le scénario tient compte des origines de chacun, du côté du bien comme du mal. A cela on peut ajouter un zeste de stratégie : l'emplacement des alliés de l'Archveult ou le choix du bon chemin pour la proie.

Hélas on ne peut tout avoir. Si le scénario tient la route, en revanche le graphisme n'a rien d'extraordinaire et l'animation laisse plus qu'à désirer. Dommage car avec un décor digne de l'histoire, ce jeu aurait été une merveille.

# ENLIGHTENMENT

Arcade/Aventure

Le jour où le druide Hasrinaxx a bouté le démoniaque Acamontor hors du royaume de Belorn, il aurait mieux fait de se casser le coude. 103 années sont passées et le représentant du diable est de retour sur Terre pour semer la terreur et les Kartines. Le vieux Hasrinaxx qui va tout de même sur ses 2050 ans se sent-il encore d'attaque pour se lancer dans cette folle équipée ? Quelle question ! Druides toujours prêts ! Mais pour rejoindre la ville d'Ishmar, lieu du combat final, il faudra traverser de vastes territoires peuplés de démons ou de morts-vivants.

Il est certain que les créatures rencontrées sont aussi diverses que mortelles. Pour se



défaire de ses attaquants, Hasrinaxx dispose d'éclairs magiques. Mais ceux-ci perdent en puissance au fur et à mesure de l'écoulement du temps. Heureusement, le druide peut obtenir des sorts. L'accès à ces pouvoirs supplémentaires se fait en s'arrêtant délicatement sur une plaque ornée d'un point d'interrogation. Il est alors possible de s'emparer du charme et de le déposer dans le livre de magie (pas plus de 8 simultanément). Ensuite, Hasrinaxx devra utiliser les sorts le plus efficacement possible. Et il y a 31 sorts différents ! Certains permettent au druide de se protéger, d'attaquer ou de créer des "éléments". Ceux-ci sont au nombre de quatre : le Golem fait d'argile, le Kraken d'eau, le Phœnix de fer et le ruban d'air. Ces personnages peuvent éventuellement être dirigés par un deuxième joueur. Chaque "élément" a ses forces et ses faiblesses : le Phœnix est très rapide mais il s'épuise vite dans les terrains humides. Il y a également des sorts très puissants mais qui ne sont accessibles qu'aux grands druides. Revenons à des détails plus matériels : la faim et la soif (qui peuvent entraîner la mort). Ce problème est résolu grâce à des sorts particuliers. En général, il vaut mieux se ravitailler régulièrement afin d'éviter les messages d'alarme qui apparaissent aux derniers instants de la vie du druide. N'oubliez pas également de recharger vos batteries de production d'éclairs, sinon vous serez incapable de repousser vos ennemis.



Les passages entre chaque domaine (montagne, désert, marais, cimetière) se font par une simple porte. Il va falloir en franchir plusieurs avant de rejoindre la tour où se cache Acamontor.

## Notre avis :

Enlightenment est un jeu du type "Gauntlet", c'est-à-dire que le terrain est vu du haut et les personnages se débattent dans de multiples labyrinthes. Le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu se situe au niveau des graphismes : les sprites sont vraiment tout petits. Mais qu'importe, le nombre de sorts rend le jeu très intéressant et l'on est vite contaminé par le virus de l'aventure.

# CYBERNOÏD

Arcade

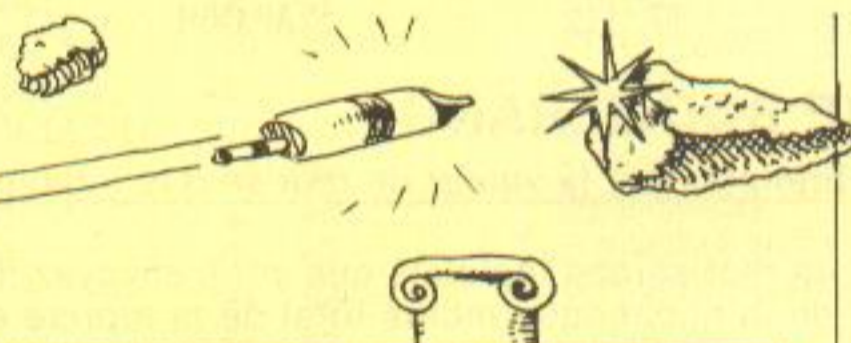


Vous savez que vous, lecteurs, avez bien de la chance car lorsque vous avez un logiciel en votre possession, vous détenez également le manuel (car, bien entendu, vous avez TOUS un manuel, n'est-ce pas ?). Alors que nous, parfois nous n'avons quasiment aucune indication. Enfin, Cybernoïd n'est pas le style de jeu qui nécessite vraiment une notice. On se retrouve en effet très vite au cœur de l'action.

Cybernoïd désigne un système d'attaque ou de défense fortement armé et qui de plus peut s'approprier d'autres modules de combat qui le rendront encore plus puissant. C'est parti pour une nouvelle aventure souterraine. Eh oui, les combats vont se dérouler dans un labyrinthe complètement fermé. Comme le travail de héros ne s'exerce pas sans courir quelques dangers, chaque "pièce" du labyrinthe contient un piège, un passage difficile. Une race extraterrestre a en effet placé tous ces chausse-trapes afin de vous empêcher d'atteindre... (remplacez les points par ce qu'il vous plaira). Mais attention, vous êtes armé : deux lasers et un lance-missiles sont vos outils protecteurs. Pour obtenir le lancement des roquettes, il suffit de maintenir son doigt appuyé sur le bouton de tir. Pas trop longtemps, malheureux ! Il n'y a que 20 objets de ce genre à votre disposition et dans certaines salles il est indispensable de les posséder.

La présence d'un indicateur portant sur le nombre de missiles réfrénera sûrement vos ardeurs destructrices. Tiens juste à côté de cet indicateur, on trouve un sablier, mais

alors, le temps est compté ? Mais oui mon bon monsieur, il va falloir être précis et rapide. Mis à part les pièges statiques (canons, outre à spores mortelles) les EVNI



ou Ennemis Volants Non Identifiés possèdent une qualité rare : lorsqu'ils sont détruits, ils se transforment en pierres précieuses qui ont certainement des pouvoirs fabuleux, entre autres celui de vous nantir d'une arme supplémentaire. Les boules oranges dispersées çà et là sont également des armes : il suffit de les toucher pour qu'aussitôt, elles se mettent à tourner autour du Cybernoïd en un cercle protecteur.

Allez encore un petit effort, la fin est bientôt proche (la vôtre ou celle du jeu...)●



## Notre avis :

Ce programme a été conçu par Raffaele Cecco qui est l'auteur entre autres de l'excellent Exolon. Avec Cybernoïd, Cecco a encore frappé très fort : des graphismes colorés, fouillés, une animation rapide, des mouvements coulés, une musique permanente et rythmée. A posséder absolument dans sa logithèque. A quand la prochaine merveille, Raffaele ?



N'oublions pas les Umbrargs qui sont les seigneurs des Ténèbres. Dans chaque équipe on trouve différentes catégories : les Thones ou nobles, sans eux les hommes risquent de désertier ; les Mystiques qui possèdent des pouvoirs magiques. Il y a également les esclaves, les fous, les bourreaux. Chaque personnage possède sa propre personnalité et ses propres caractéristiques. Vous êtes le commandant, c'est donc à vous de diriger correctement les personnages afin de mener à bien la quête du St Sceptre. Chacun des membres de l'équipe peut recevoir jusqu'à trois ordres dont il tiendra compte suivant ses possibilités. (Par exemple, le sauvage ne saura pas lancer des sorts). Les ordres sont au nombre de 34. Cela va du lancement des sorts à l'attaque tous azimuts. Vous pouvez également vous faire des alliés ou des ennemis parmi les autres équipes. Vous pouvez échanger des cadeaux ou envoyer des espions. Dans tous les cas, le but est de parvenir au sceptre le plus rapidement possible car le temps est limité.

# DARK SCEPTRE

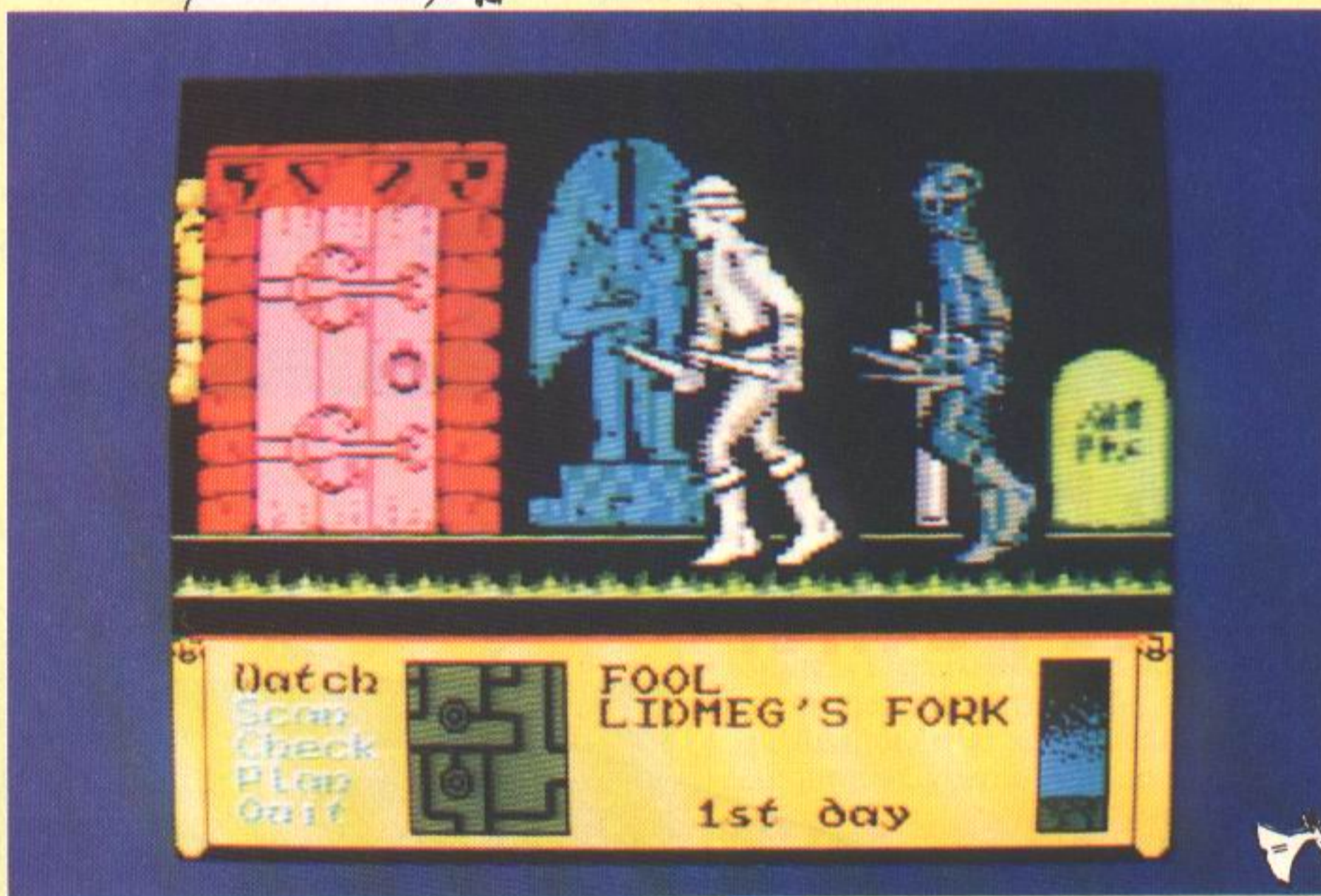


Arcade/Aventure

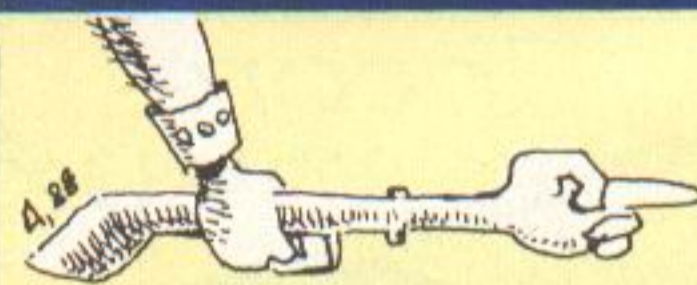
Sombre histoire que celle de Dark Sceptre. Un roi puissant et respecté vit arriver par un jour noir et maudit les bateaux des Hommes du Nord. Ces bateaux s'échouèrent sur les côtes des îles de l'Ouest. Bon prince, le roi les accueillit et leur offrit le gîte et le couvert. Seulement, les Hommes du Nord se sont avérés être de sacrés parasites. Ils voulurent des terres et menacèrent le roi de provoquer une guerre s'il ne satisfaisait pas leurs désirs.

Le roi accepta de leur offrir des terres, mais il ordonna à ses forgerons de lui fabriquer un sceptre aux pouvoirs diaboliques afin de se débarrasser des envahisseurs nordiques. Cinq années s'écoulèrent et les barbares devinrent de plus en plus exigeants.

Le roi les convoqua alors dans la salle du trône sous un prétexte quelconque et tenta d'utiliser le sceptre afin d'envoyer les Hommes du Nord au diable. Mal lui en prit car l'un d'eux réussit à s'emparer à temps du sceptre et l'utilisa pour tuer le roi et transformer tous ses compagnons en seigneurs des Ténèbres.



A la tête d'une armée de guerriers, vous avez décidé de retrouver le sceptre et de le détruire. Il y a également d'autres équipes parties à la course au sceptre. On trouve les Verdino, les Grisuls, les Kuanos, etc.



## Notre avis :

Il n'y a pas de quoi s'extasier devant les graphiques qui sont assez "fous" et surtout devant l'animation extrêmement lente : il faut dire que les sprites ont une taille respectable et que plusieurs actions se déroulent en même temps mais tout de même il y a

des limites au supportable. En revanche, le scénario et le déroulement du jeu sont assez intéressants, principalement les alliances possibles et les espions "télécommandés". Mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ?