

AMSTAR

GRAND CONCOURS AVEC IMAGINE
GAGNEZ
UN SYNTHETISEUR...

LE LOGICIEL DU MOIS:
L'ARCHE DU
CAPTAIN
BLOOD

BANCS D'ESSAIS EXCLUSIFS:
NEBULUS,
BEYOND THE ICE
PALACE

ARKANOID

TAITO
COIN-OP

REVENGE DOH

M 2817 - 21 - 14,00 F



3792817014000 00210

SOMMAIRE

6

ACTUALITE

12

◀ LE LOGICIEL DU MOIS

14

LE COIN DES AFFAIRES

17

UN LECTEUR PARMİ NOUS

18

CONCOURS PERMANENT

22

REPORTAGE : US GOLD

32

LISTING : MAXI MASTER MIND

35

SONDAGE : VOTRE AVIS NOUS INTERESSE

38

LISTE DES BANCS D'ESSAIS
(n° 10 à 18)

40

PLAN : TRANTOR

46

CHICHE, ON PROGRAMME !

56

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

65

LE DOSSIER DU MOIS

75

LE COIN DES AS

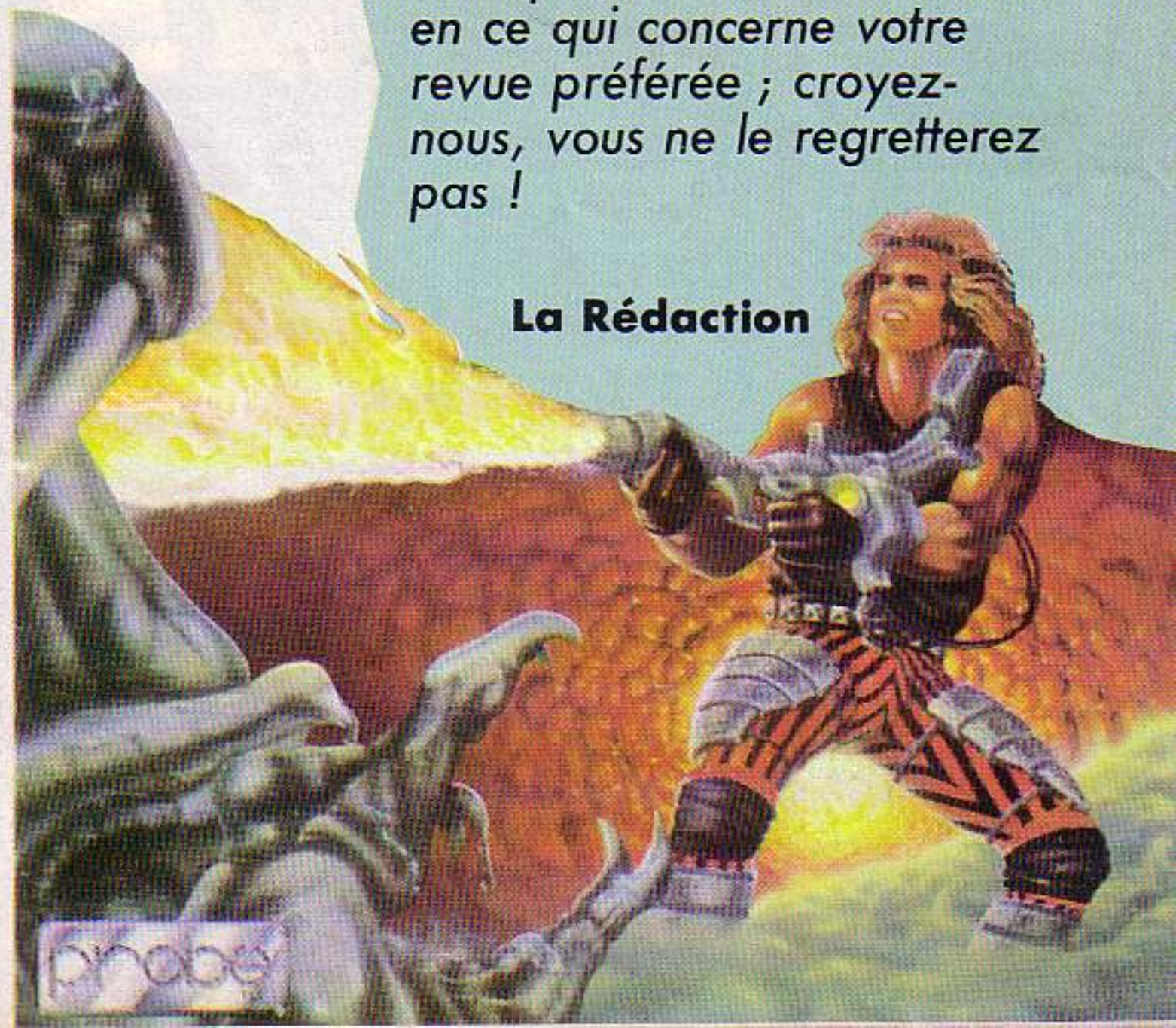


EDITORIAL

Nous voici arrivés au joli mois de mai qui voit le retour en force du soleil et l'explosion de la nature en une multitude de fleurs colorées. Avouez que tout ce paysage positif nous donne envie de bouger ! Alors, reprenez tranquillement les entraînements grâce à notre dossier sur les sports, qu'ils soient collectifs ou individuels...

Par ailleurs, nous vous recommandons vivement notre logiciel du mois qui après avoir fait un triomphe sur Atari ST, fait une entrée très remarquée, grâce à sa qualité, sur Amstrad CPC. Enfin, avant que vous ne soyez monopolisés par les examens ou que vous n'ayez une foulure du poignet pour cause de soleil intense, nous vous demandons de nous faire parvenir tous vos désirs en ce qui concerne votre revue préférée ; croyez-nous, vous ne le regretterez pas !

La Rédaction



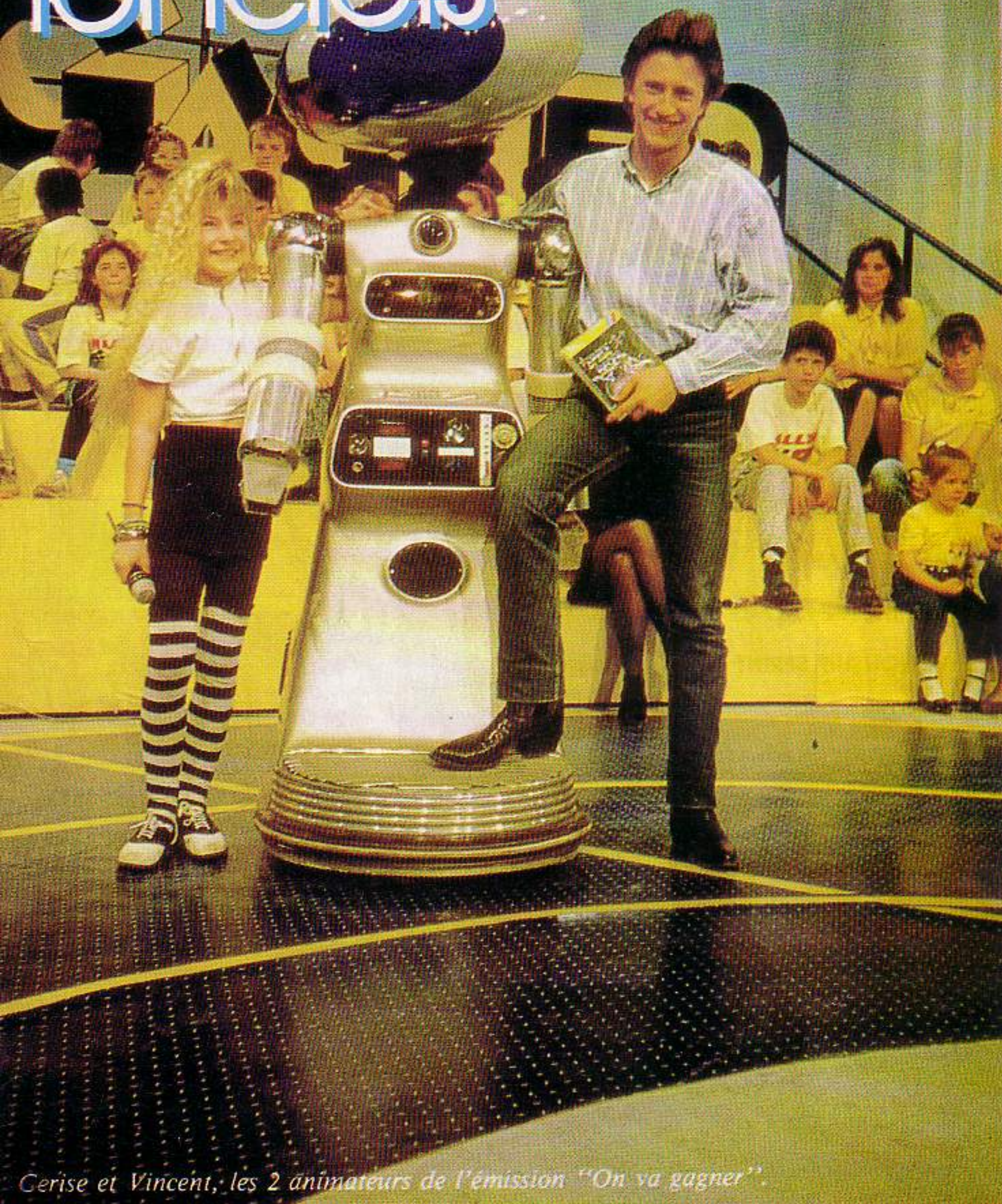
La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité IMAGINE

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).



Loriciels



AGENDA

Les 28 et 29 mai prochains se tiendra à Barenton (50) le **1er salon Para Informatique Régional**, qui est une manifestation organisée par le Club Informatique de Barenton. Le S.P.I.R. permettra de découvrir toutes les techniques informatiques et leurs dérivés ainsi que la télématique et la domotique, que ce soit au niveau professionnel ou particulier.

SPiR : 28 et 29 mai 1988
Salle Socio-Culturelle
50720 BARENTON



CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ECHECS

Ce sont les 22 et 23 mai prochains que se déroulera le championnat de France d'échecs au Centre Georges Pompidou à Vincennes. Il est à noter que les spectateurs pourront suivre simultanément toutes les parties à la fois grâce à un Atari 1040. De plus, les deux vainqueurs recevront 2 Amstrad CPC offerts par Ordividuel qui sera le sponsor principal de cette manifestation.

Nous vous avons présenté la sortie prochaine de **Space Racer** dans notre précédent numéro. Ce logiciel est déjà à l'honneur sur les écrans de télévision avant que soit terminée la version CPC. En effet, depuis le 30 mars dernier, Loriciels participe chaque mercredi entre 15h et 17h à l'émission de FR3 "On va gagner" ; dans le cadre de cette émission, les concurrents s'affrontent avec **Space Racer** dans une épreuve de 45 secondes. A voir...

se lance dans le sponsoring en devenant le sponsor d'une superbe **Porsche 944** pilotée par **René Metge**, favori de la Porsche Turbo Cup ; ainsi entre le 16 avril et le 16 octobre de cette année, 10 courses se dérouleront dont 3 au mois de mai ; le 1er mai à Monthléry, le 22 mai à Pau et le 29 mai à Dijon.

En sponsorisant la Porsche Turbo Cup, Loriciels s'engage dans une politique de communication près du grand public et nous ne manquerons pas de vous tenir au courant du déroulement des courses ainsi que des résultats obtenus.



En dernière minute nous apprenons que depuis le début du mois d'avril, Loriciels

UBI SOFT

Voici un scoop livré par Ubi Soft qui ne compte pas s'arrêter en si bon chemin : en effet, dans un premier temps, Ubi Soft vient de signer un contrat avec Albin Michel pour adapter Ranxerox sur micro et commercialiser ce soft avec une B.D. inédite de Ranxerox. Importante affaire à suivre...



A gauche : M. JOOP - H. VISCH
(Directeur Général de la SEPP).

A droite : M. B. BONNEL (PDG INFOGRAMES).

INFOGRAMES

Dans le cadre de la distribution des produits Magic Bytes, après l'annonce de la Panthère Rose, voici celle de **Vampire Empire**, logiciel d'action dans lequel vous devrez essayer de diriger un rayon de lumière divin à travers les couloirs du château où vous vous trouvez jusqu'au repaire du terrible comte Dracula. Par ailleurs, il a été signé fin mars un accord pour une durée de deux ans, pour la distribution en France par **Infogrames** de tous les produits informatiques édités sous le label **PSS** qui sont des wargames.



Accord de label aux USA avec BRODERBUND.

MICROIDS

Dans le cadre de son développement du marché de l'export, Microïds a décidé de créer un label aux Etats-Unis ; pour cela, Microïds a choisi de collaborer avec la firme américaine Broderbund Software qui a à son actif des succès tels que *Choplifter* ou *Lode Runner*. Les débuts de cette association sont d'ailleurs très prometteurs car il y a eu 25 000 exemplaires de *Superbike Challenge* (Grand Prix 500cc version américaine) vendus durant les 2 premiers mois ; espérons que la performance va se renouveler avec *Down Hill Challenge* (version américaine de *Super Ski* !).

A noter que ce premier logiciel sous "label" Microïds sera présenté au salon de Chicago à la fin du mois de mai...

STAGES D'INFORMATIQUE

Chaque année, le Centre Informatique X2000 et Microtel Club Ademir de Valence d'Agen organisent pendant les vacances scolaires un **stage associant informatique et tourisme** ce qui permet de découvrir à la fois le monde de l'ordinateur et la région Midi-Pyrénées. Il est possible de faire un stage d'une ou deux semaines. A titre indicatif, le prix tout compris (une fois arrivé au collège informatique d'été) par personne pour un séjour d'une semaine est de 1 800 F.

Pour tout renseignement complémentaire :
MICROTEL ADEMIR CENTRE X2000
3, avenue de Bordeaux
82400 VALENCE D'AGEN
Tél. 63.29.09.44.

C'est ainsi que les premiers titres distribués par Infogrames seront les suivants : les *Annales de Rome*, *Bismarck* et *Conflits*. Enfin, toujours dans la catégorie de signature de contrat, la SEPP (société détenant tous les droits des personnages et des albums Dupuis dont *Spirou*) et Infogrames ont signé un accord exclusif, pour une durée de cinq ans, permettant à Infogrames de lancer une **collection micro-informatique** s'intitulant "**Spirou présente**". Vous pourrez ainsi retrouver sur vos écrans des héros tels que *Spirou*, *Spip*, *Fantasio*, *Les Tuniques Bleues*, *Natacha*, *Yoko Tsuno*, *Bobo*... et les autres ! Au rythme de 3 logiciels par an.



ELITE

Avec Beyond the Ice Palace, pénétrez dans un monde magique où les forces du bien et du mal s'opposent en permanence ; votre mission sera de ramener ce pays à la paix... BANC D'ESSAI EN EXCLUSIVITE DANS CE NUMERO

COMPILATIONS

Cette période de l'année voit une prolifération des compilations dont voici un rapide aperçu. Chez Gremlin Graphics, Les Gremlins regroupent les sept jeux suivants : Mask, Mask II, Jack the Nipper II, Basil the great Mouse Detective, Death Wish III, Trailblazer et Deflektor (119 F en K7, 169 F en D7). Chez US Gold, Amstrad Gold Hits III propose les 6 titres suivants : Trantor, Solomon's Key, Captain America, World Class Leaderboard, Ramparts et Bravestarr (119 F en K7, 195 F en D7). Quant à Konami, il propose avec Arcade Collection les 9 titres suivants : Jail Break, Nemesis, Green Beret, Shao-Lin's Road, Yie ar Kung-Fu, Hypersports, Ping-Pong, Yie ar Kung-Fu II, Mikie et Jackal (119 F en K7, 185 F en D7).



Go!

Dans le cadre du contrat signé par GO ! et Capcom, voici la 2ème conversion d'un jeu d'arcade avec Gunsmoke, shoot'em'up pur et dur se déroulant dans les prairies du Far-West. Par ailleurs, préparez-vous à vous rendre en plein cœur du Moyen Age dans le monde abstrait de la magie avec Wizard Warz où vous devrez être le meilleur pour être élu Grand Mage. Enfin, très bientôt sur vos écrans, un nouveau casse-briques tout à fait original avec Jinks...

US GOLD

Rêve ou réalité ? Avec Dream Warrior vous pénétrez dans le rêve des amis que vous devez sauver et libérer du Monde du Pouvoir des Focus ; pour terminer cette aventure en 3D, il faudra affronter le Démon Suprême en la personne d'Ocular.



HATIER LOGICIELS

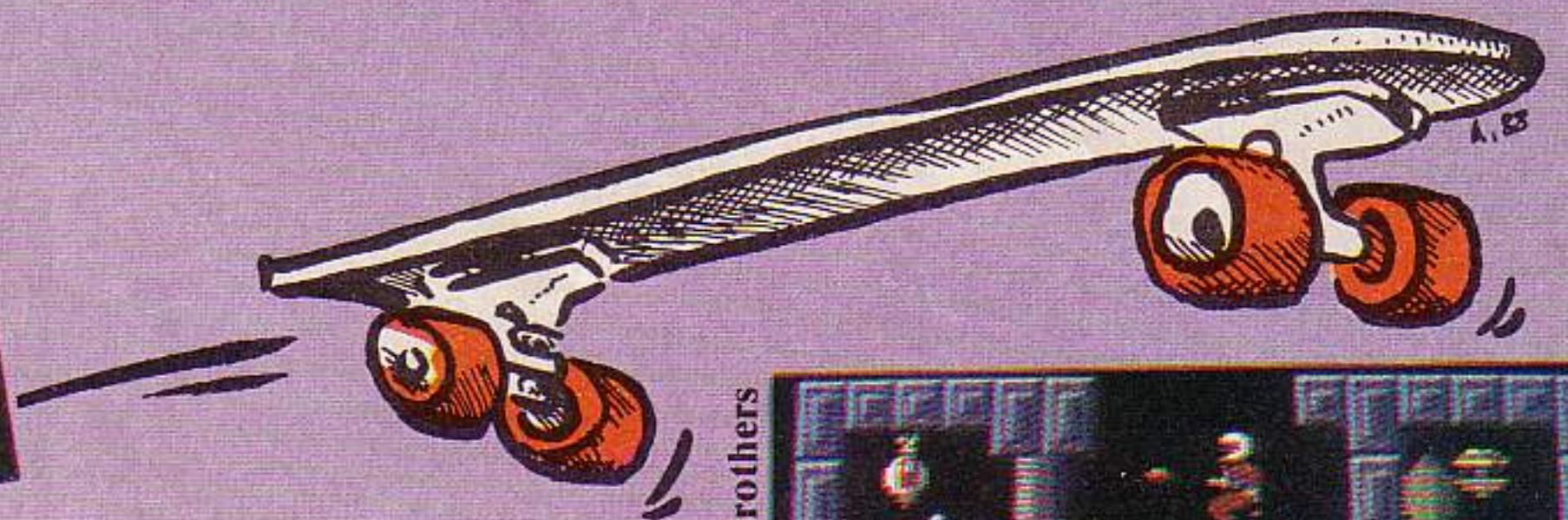
Dans le précédent numéro d'Amstar, vous avez pu découvrir et apprécier le "kit éducatif" : préparation à la 6ème ; ce mois-ci, le kit "Préparation à la seconde" fait son entrée sur le marché. Ce kit va permettre aux élèves de 3ème de revoir l'ensemble du programme de maths et de français et de préparer le Brevet des Collèges.



GREMLIN GRAPHICS

Ce mois de mai nous fera faire la connaissance de deux frères Hark et Kren venant d'une lointaine planète, riche en minéraux et en ressources naturelles, nommée Sylovia. Ces deux frères vont être les héros de **Blood Brothers**.

Tous les fans de skateboard sont priés de surveiller l'arrivée très prochaine sur leurs écrans de **Skate Crazy** où vous pourrez faire preuve de votre adresse devant des juges qui vous permettront d'accéder à tous les niveaux qui composent ce jeu.



Blood Brothers



HEWSON

Le logiciel **Battlecar Marauder** ne sera disponible qu'en juin prochain mais nous tenons à vous dire dès à présent qu'il s'agit de progresser dans un fantastique champ de bataille où les ennemis arrivent de partout aussi bien de la terre que du ciel...

Il est grand temps que vous arriviez sur la planète **Nebulus** afin de remettre les choses en place ; pour cela, il vous faudra réussir à parvenir en haut de tours géantes construites sur l'eau ; à noter un superbe scrolling 3D pour la rotation des tours !
BANC D'ESSAI EN EXCLUSIVITE DANS CE NUMERO.



ÈRE INFORMATIQUE

Serions-nous proches de l'Apocalypse ? Vous le saurez en commandant les forces armées de l'OTAN et en faisant en sorte que dans ce wargame, vous soyez le premier à détruire tous les sites ennemis.

Si vous préférez vous lancer dans un jeu d'arcade/aventure, nous vous conseillons alors de prendre les commandes d'un char de combat afin d'accomplir la mission qui vous incombe dans Sky Hunter ce qui vous demandera à la fois des réflexes et de la réflexion... Enfin, vous qui programmez et qui connaissez l'angoisse des programmes longs, trop longs, le Messie peut vous apporter une solution ; en effet, c'est un compilateur BASIC intégral qui semble avoir de bonnes performances.

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
- **ÈRE 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



MANDARIN SOFTWARE

Tiens, qu'est-ce que c'est ? Des petits nouveaux ? En effet, Mandarin Software est un nouveau label qui a été créé pour diffuser des jeux exclusifs aussi bien en Angleterre que dans le reste de l'Europe. Mandarin Software nous propose une nouvelle trilogie de Level 9 : **Time and Magik** réunissant les 3 aventures suivantes : Lord of Time, Red Moon et Price of Magik. A suivre...



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

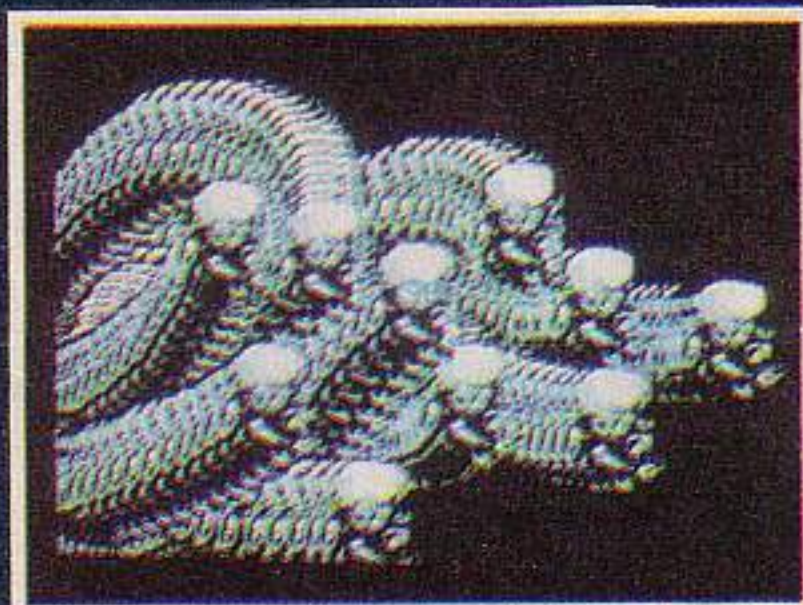
Aventure

Etre un programmeur de jeux vidéos n'est pas toujours simple : il arrive parfois que l'on se trouve à cours d'inspiration.

Bob Morlock le sait bien puisqu'il se retrouve dans cette situation angoissante. C'est une promenade sur les trottoirs mouillés de la capitale qui va déclencher le tournant le plus important de la vie de Bob. En effet, il va faire une rencontre plutôt étrange : Jean Rostand (le fils d'Edmond) le célèbre biologiste mort il y a de cela 11 ans lui apprend que les protagonistes des jeux vidéos sont des extra-terrestres et qu'ils existent réellement.

A ces mots Bob dit Blood ne se sent plus de joie et pour montrer son grand talent il construit un programme ayant pour but de contrecarrer les plans des ignobles PAC-MANS et autres SPACE INVADERS. Pour cela il imagine un double informatique de sa personne : le capitaine Blood et lui concocte un vaisseau spatial appelé l'Arche. Mais voilà qu'après avoir entièrement fabriqué cet univers, Blood est aspiré à bord du vaisseau et devient réellement le héros de son logiciel.

Son but premier est de détruire les armadas d'extra terrestres. C'est d'ailleurs après une attaque particulièrement violente et un passage en hyper-espace mouvementé que Blood se voit cloné en 30 exemplaires. Cette division a eu une conséquence terrible : notre héros manque de fluide vital et ainsi commence une lente dégénérescence de son corps. Le capitaine va devoir récupérer les clones éparpillés à travers la galaxie.



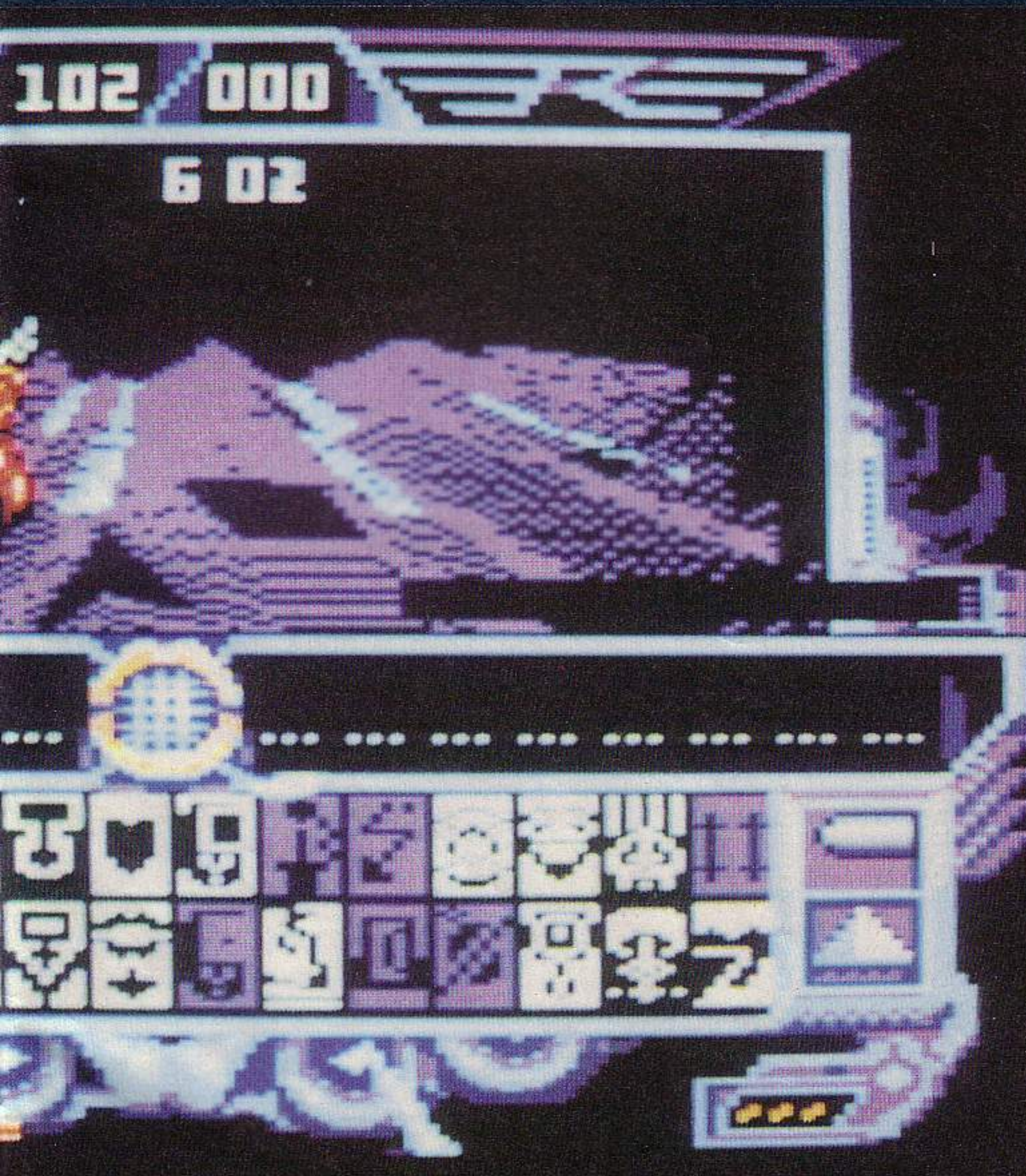
800 ans plus tard, presque tous les clones ont été capturés et ont servi à régénérer le capitaine. Il ne reste plus que 5 numéros, ainsi que les appelle Blood, et bien sûr les planètes où ils se cachent sont indécélables parmi les 32 768 autres qui constituent la "soupe d'étoiles". L'Arche possède une bioconscience qui supervise tous les appareils : l'UPCOM, le téléporteur, la "fabrication" des OORXX, la pondeuse, etc.

Au tout début du jeu, l'Arche s'est immobilisée près d'une planète habitée. D'ailleurs vous l'observez actuellement : elle

tournoie en décrivant des volutes de couleur vertes, bleues ou rouges. Bien que le spectacle soit enchanteur, le capitaine Blood, blasé par toutes ces années à parcourir l'espace, demande l'éjection d'un OORXX. Il s'agit d'un poisson fossile de l'espace reprogrammé génétiquement afin d'être utilisé comme appareil de reconnaissance. C'est donc la surface de la planète qui va s'inscrire sur l'écran du tableau de bord en courbes plus ou moins dentelées. Avec un peu de chance la planète ne sera pas protégée. Mais la plupart du temps un missile sera lancé à la



L DU MOIS



poursuite de l'OORXX. Il faut alors voler le plus bas possible : cela permet d'éviter la détection.

Au centre de l'écran un point rouge s'orne parfois d'une flèche dirigée vers la gauche ou vers la droite. Ce point vous indique le cap à suivre pour atteindre le canyon. En effet dans cette galaxie, les canyons sont le lieu privilégié à l'organisation de la vie. Bientôt vos yeux à travers ceux de l'OORXX, trouveront l'entrée de la vallée. Il faut ensuite communiquer avec l'être qui apparaît. Pour vous faciliter la tâche, au vu de la quantité de langues et

de dialectes parlés, l'UPCOM est un système de communication à l'aide d'icônes qui traduit tous les langages existants en symboles. Cela reste assez sommaire au niveau de la formulation. On obtient des phrases comme : Bonjour toi, moi ami, moi vouloir information, etc. On trouve un dictionnaire des symboles, celui-ci possède un système de reconnaissance de vocabulaire, c'est-à-dire qu'il élimine automatiquement tous les mots inconnus au répertoire de l'être rencontré. Ceci est très pratique pour orienter les questions. Eh oui car il faut absolument dialoguer pour

obtenir diverses informations et parmi elles des coordonnées de planètes. N'oubliez pas que si vous ne savez plus où aller le jeu est quasiment terminé pour vous. Essayez donc de retrouver une planète habitée parmi les 32 000 qui existent. Il faut être psychologue et savoir quelles sont les préoccupations majeures de l'extra terrestre. Parce qu'il y a plusieurs races: les Izwals, les Buggol, les Yukas, les Croolis, les Migrax, les Ondoyantes, les Tricéphals, les Simox, les Antenna, les Tubulars Brainers, les Tromps, les Robhead et les Kingpack. Chacun d'entre eux est plus ou moins dangereux, plus ou moins intelligent.

Si le personnage l'accepte vous pouvez le téléporter et l'envoyer ainsi ailleurs (pour son bénéfice ou le votre). L'entretien terminé vous revenez au tableau de bord de l'Arche. Si vous êtes en possession d'une coordonnée il faut choisir l'option "carte de la galaxie" et pointer sur le dessin à l'aide du bras bionique du captain Blood. Puis on choisit le passage en hyper-espace. Après quelques défilements d'étoiles on arrive en vue de la nouvelle planète et l'on dispose toujours des options observation du sol (c'est assez joli mais pas vraiment utile), destruction de la planète (mon option préférée!) et atterrissage. Là encore il faudra se poser puis discuter. La quête ne fait que commencer...

Notre avis :

Captain Blood a été salué en son temps comme une réussite. On pouvait craindre que la version Amstrad de ce jeu originellement sur Atari ST ne perde de son attrait graphique. Il n'en est rien, il faut féliciter la personne qui a effectué l'adaptation, car malgré une résolution plus faible, les dessins ont conservé tout le charme de l'original. Il y a quelques petits détails "gadgets" qui ont disparu, entre autres la voix digitalisée. Mais dans certaines parties, l'Amstrad est plus rapide ! La rotation des planètes et le défilement des icônes prouveront mes dires. Seul l'hyper-espace a perdu de sa splendeur atarienne. En revanche la destruction des planètes est très réussie. Quant au scénario, il est assez riche pour vous occuper de nombreuses fois. Le Captain Blood sur Amstrad CPC est vraiment une grande réussite.

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

LE COIN DES

AFFAIRES

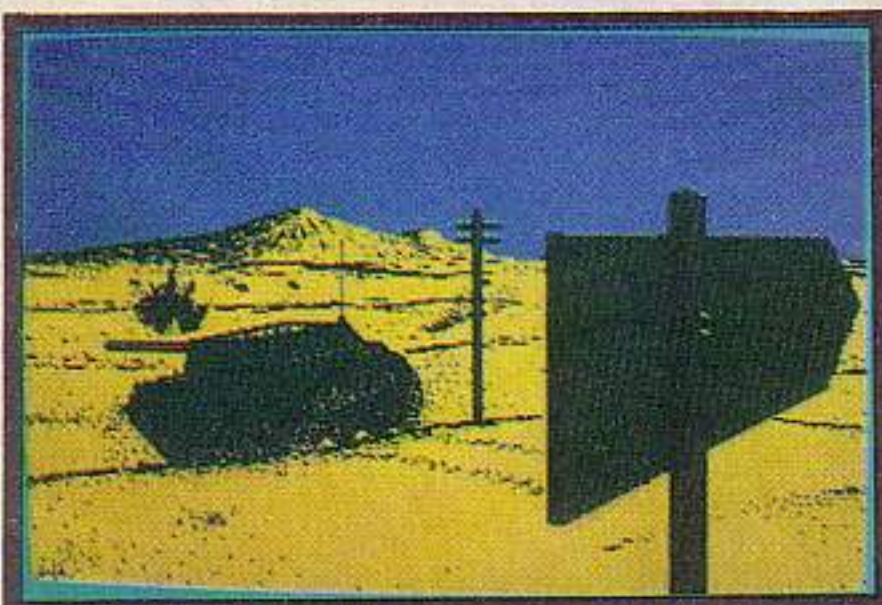
TANKBUSTERS

Arcade

■ If there's something strange in the neighbourho, who you gonna call ? Non pas Ghostbusters mais Tankbusters ! En effet, votre présent terrestre sous forme de tank est en marche. D'ailleurs, vous avez bien voulu vous engager non ? Alors maintenant, Alea Jacta est (ce qui peut se traduire par : on cause beaucoup à la gare de l'Est). Devant votre hublot un paysage plutôt sombre possédant juste une petite ligne d'horizon sous forme d'une ligne brisée simulant à première vue une chaîne de montagnes. Entre les traits blancs constituant votre radar, apparaît bientôt un petit point vert ; il s'agit là d'un adversaire sournoisement lancé à votre poursuite, dont l'ardeur à vous détruire n'a d'égale que la vôtre. Votre cadence de tir n'est pas très élevée alors ne tirez pas trop au hasard. D'autre part, le paysage n'est pas aussi morne que celui décrit plus haut. Il y a quelques "volumes" (cubes, pyramides...) qui peuvent vous bloquer mais qui ne résistent pas à un tir précis. Il est possible de recevoir quelques missiles de plein fouet puisque le champ protecteur joue bien son rôle. Mais attention, il n'est pas inépuisable et il faudra bien penser à se régénérer sous la station (Eh oui !)

Notre avis :

Tankbusters est la reprise d'un jeu d'arcade. Ce dernier possédait un graphisme vectoriel assez simple. L'Amstrad n'a pas eu trop de mal à s'adapter, de plus la vitesse reste assez rapide et le jeu garde son intérêt. Un jeu qui ravivera la nostalgie de certains.



COMBAT ZONE

Arcade

■ La zone de combat où je devais me rendre me rappelait étrangement une plage de débarquement en Normandie (seul endroit convenable pour une plage de débarquement). Un petit détail cependant devait me faire tiquer (de Restau-U) : le nombre de bâtiments du style usine à gaz qui ornaient les plages et les côtes. A vous dire vrai, j'avais été légèrement averti de cette présence étrange par le Haut Commandement. Je connaissais donc parfaitement ma mission : repérer les modules

Notre avis :

Si le graphisme est plutôt quelconque en revanche les couleurs chatoyantes de l'écran rehaussent de leur multitude la petite taille (relative) de l'écran de jeu. Mais pourquoi avoir laissé deux barres horizontales qui découpent la surface et ne facilitent pas la vision du jeu. Hein, pourquoi tant de haine ?

ennemis puis les désintégrer d'une bombe ravageuse. Par chance, les maudits pulsent (référence à Canal) et certains possèdent même en leur centre un objet rose à lèvres de Kartine. Ils sont quasiment aussi indispensables que le célébrité éléphant dans son couloir. Les objets volants sont, en revanche, moins coopératifs puisqu'ils n'hésitent pas à vous escarmoucher de quelques bordées de missiles. Vous avez



heureusement la possibilité de répliquer sans sommations, ce dont vous ne vous privez pas ! Hardi, petit ! Mais n'oubliez pas de vous ravitailler en essence, en énergie et en vies (ce dernier élément n'est pas indispensable mais cela ne vous nuira pas !). Ne vous laissez pas prendre par le temps : vous devez détruire au moins 10 bâtiments avant de pouvoir accéder au niveau suivant.

WARHAWK

Arcade

■ Bâfrant volontiers à l'intérieur de mon cockpit, je ne m'étonne plus de trouver des miettes de sandwiches à la mortadelle sur l'écran verdoyant de mon radar. C'est d'ailleurs en balayant d'une main distraite mes instruments que mes yeux accrochèrent les spots bleus annonceurs d'Aliens. Les voici à nouveau ces monstres tentaculaires prêts à emplir le monde des bruits et fureurs nécessaires à la bonne tenue d'une invasion intergalactique de taille raisonnable, en données corrigées des variations saisonnières. Ainsi en sera-t-il

Notre avis :

Warhawk est un jeu d'arcade hyperclassique avec un scrolling vertical plutôt bien réalisé. Des ennemis rapides, des astéroïdes indestructibles. Une action plutôt soutenue et une musique de Rob Hubbard, le messie du synthétiseur.



toujours ainsi : ma vie se partage entre la destruction frénétique d'extraterrestres glorieux et la mise au pilon des 33 tours de Francis Lalanne. Peut-être qu'après tout, cela vous importe peu. Vous aimeriez sans doute une description de la scène apocalyptique qui se déroule sous mes yeux vermillons. J'ai enfin réussi à me lancer au travers de ces astéroïdes sans perdre trop d'énergie protectrice. Conclusion, je suis maintenant au-dessus de la base extraterrestre et je pilonne (mais non, pas les 33 tours !) les installations défilant sous mon appareil. Bien entendu, les "autres" ne se laissent pas faire et envoient des vagues d'assaut de plus en plus meurtrières. Il est à signaler qu'"ils" possèdent une arme efficace. Cette dernière est attirée par le métal composant votre carlingue. Elle menace donc fortement votre écran protecteur. Et lorsque celui-ci sera entièrement détruit...

BEYOND THE ICE PALACE

Arcade



Engagez-vous, rengagez-vous, qu'y disaient ! Vous verrez du pays et vous ne serez jamais déçu ! Moi guerrier sans peur et sans reproche, je n'hésitai pas un seul instant avant de m'inscrire sur les listes mais, ouh là là ! Si j'avais su ! Ils m'ont envoyé sur une curieuse planète où je me suis rendu compte très rapidement que la force seule n'était pas une solution car, en effet, je me retrouvais bel et bien dans un monde magique et fantastique où s'opposent sans relâche les forces du bien et du mal.

Malgré tout, comme disait mon grand-père, quand faut y aller, faut y aller ! Aussi, je décide de me lancer sans attendre, les cheveux au vent, vers la victoire ou la mort. Dès les premiers pas que j'effectue, je rencontre des armes (3 pour être exact) qui vont m'être très utiles. Après mûre réflexion, j'opte pour la grande épée et me jette dans un trou (seule issue possible). Mais je n'ai pas encore touché le sol que déjà je suis sauvagement agressé par une horde d'hideuses chauves-souris vertes ; le seul moyen pour progresser est de les anéantir toutes. Après avoir défoncé un mur (bagatelle à détruire avec quelques coups d'épée magique !), je dois affronter quelques lutins et quelques étranges créatures toutes néfastes pour mon petit cœur. Et soudain, j'arrive devant un passage très difficile : ce sont des plates-formes mobiles qu'il faut franchir de manière synchro-

nisée tout en répondant aux assauts des "ennemis". Mais ce n'est pas tout ! Je viens péniblement d'atteindre l'autre berme lorsqu'une énorme chenille me fait face

lançant des éclairs fulgurants. Et il faut absolument que je la détruise pour continuer ma progression dans ce monde étrange !



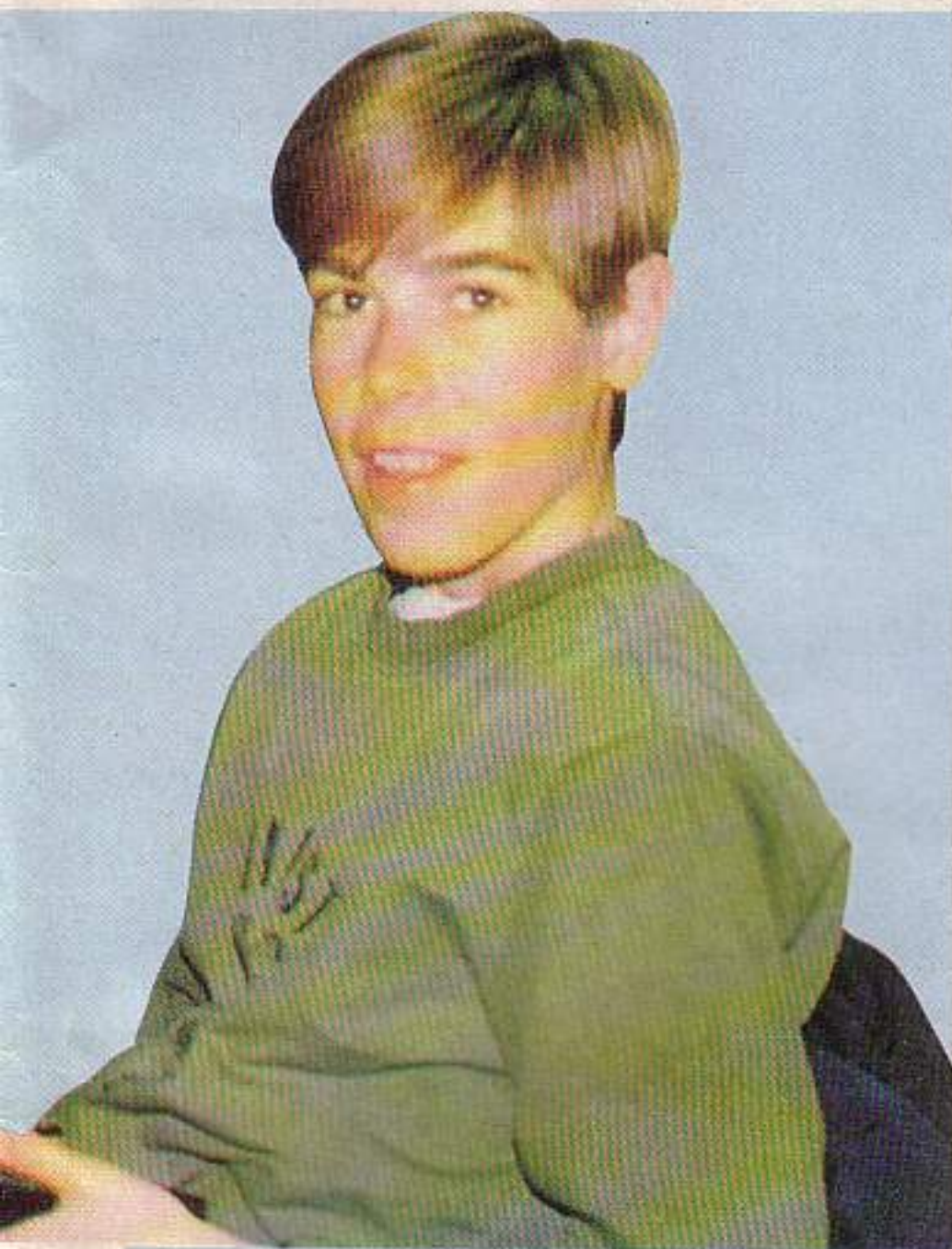
Ayant dépassé ce premier niveau, je me retrouve dans un environnement de couloirs et de parois constitués de briques. Le même scénario continue mais avec une difficulté croissante et de nouveaux ennemis ; il y en a même qui sont insensibles à mes coups d'épée ou à mon arme secrète et magique qui, d'un coup de masque d'un seul, détruit tous les méchants qui m'entourent. A ce rythme-là, je ne suis pas sorti de l'auberge ! ●



Notre avis :

Nous tenons à vous signaler que nous vous présentons ici une belle avant-première car la date de sortie de ce logiciel est fixée au 23 mai. Mais cela vaut la peine de vous allécher car les graphismes sont bien réalisés, les couleurs sont attrayantes et l'animation va vous faire vous crisper sur vos joysticks ! Très certainement un futur titre pour le Coin des As...

UN LECTEUR PARMI NOUS



BANC D'ESSAI : ARKANOID II "THE REVENGE OF DOH"

Arkanoid, un casse-briques, banal !... C'est connu, me direz-vous ! Eh bien non... Arkanoid, Revenge of Doh, c'est un casse-briques peu banal qui sort de l'ordinaire. Inspiré de son prédécesseur, ce jeu est plus que SUPER. Il a tout pour plaire : graphisme, bruitage, animation. Je charge le jeu, une magnifique page titre me met dans l'ambiance ; je presse le bouton FIRE et c'est parti ! Il a fallu que ma bille frappe 4 fois la première brique pour que celle-ci disparaisse. C'est plus que crispant et, à ce rythme, si tout se passe bien, il va falloir 10 mn pour détruire le premier tableau. Heureusement pour moi, et surtout pour mes nerfs, toutes les briques ne doivent pas être frappées 4 fois pour disparaître et, en plus, beaucoup d'entre elles

sont là pour m'aider. En effet, nombreuses sont celles qui arrivent jusqu'à moi et me donnent une force qui est souvent nécessaire pour la suite. Certaines m'offrent une vie supplémentaire ou alors me donnent le pouvoir de tirer ou encore allongent ma raquette. Tout ceci est bon à prendre et ceux qui, comme moi, ont tendance à ne pas s'occuper de ces petites briques "jocker" le regretteront par la suite.

Mon avis :

On peut s'attendre à un grand succès pour Arkanoid II dont l'animation, les bruitages et les graphismes sont encore meilleurs que dans Arkanoid. Ce jeu très difficile au début offre un grand intérêt pour son utilisateur. J'ai longtemps cherché le défaut de ce jeu mais, je n'ai rien trouvé... Spectaculaire !

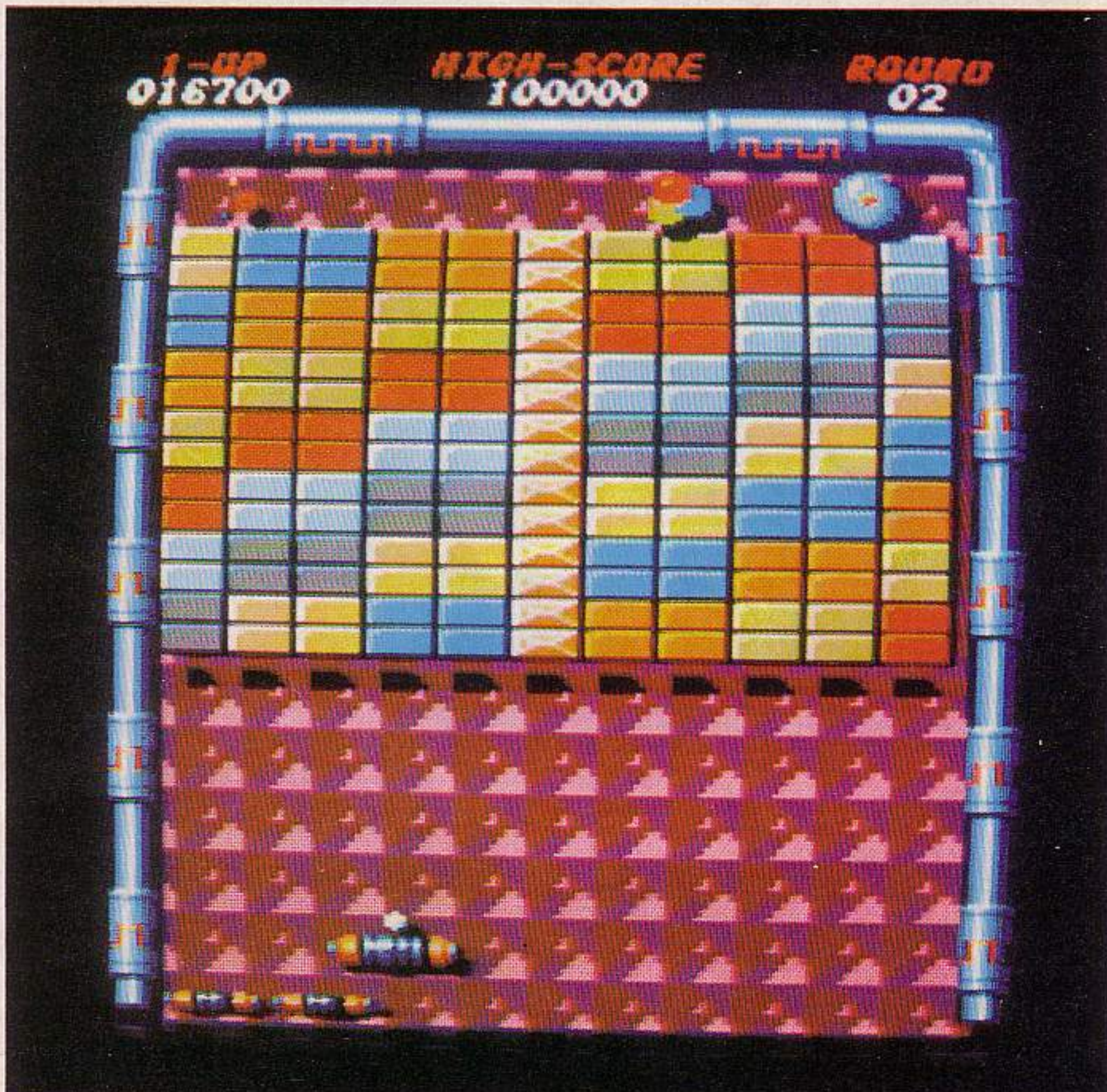
AUTOportrait

Je m'appelle Eric FOURY ; j'ai 14 ans et je suis en 3^e au collège des Rochers Sévigné à Vitré (35 - Ille-et-Vilaine). Depuis un an maintenant, je possède un CPC 6128 et sur cette machine talentueuse je fais principalement des jeux. Voici mes préférés :

- ARKANOID
- WINTER GAMES
- BARBARIAN
- BOMB JACK
- GHOST'N' GOBLINS
- 3D GRAND PRIX... etc.

Tous les mois, j'achète Amstar ou Arcades, ça dépend. Je trouve ces magazines en général très bien faits. Ces mensuels s'adaptent parfaitement à mes désirs. Quand il y a quelque chose que je veux savoir ou alors si je recherche des renseignements sur un certain logiciel, je n'hésite pas, je vais tout de suite feuilleter une de ces deux revues *et je trouve toujours*.

Nous certifions n'avoir usé d'absolument aucune torture à l'encontre d'Eric afin qu'il écrive tout ceci et nous tenons à l'en remercier. Afin de concrétiser son passage à la rédaction, nous lui avons demandé de choisir un logiciel parmi une dizaine que nous lui présentions, de le tester, et d'écrire un banc d'essai. Son choix s'est porté sans trop d'hésitation sur Arkanoid II.





GRAND CONCOURS

▶ PERMANENT ◀

CONCOURS PORTANT SUR :



Vous êtes toujours aussi friand de votre concours permanent et ce mois-ci nous vous conseillons plus que jamais d'y participer ; en effet, les deux premiers lots que nous vous offrons sont vraiment superbes ! Jugez plutôt par vous-même : le premier aura un bon d'achat de 3 000 F ; quant au second, il pourra se défouler en musique, entre 2 parties d'Arkanoid grâce à un magnifique synthé... Alors, répondez vite au questionnaire !

Le concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur le questionnaire découpé dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.



CONCOURS IMPOSSIBLE MISSION II

Pour des raisons qui lui sont propres, l'éditeur US Gold a dû retarder la date de sortie du logiciel **Impossible Mission II**. Il est maintenant disponible chez tous les revendeurs et c'est d'un commun accord avec US Gold que nous repoussons exceptionnellement **la date de clôture du concours** sur ce logiciel au **30 mai 1988**. Petits veinards !

LES LOTS :

- 1er prix : un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de notre choix.
- 2ème prix : un synthétiseur Yamaha PSS 170
- Du 3ème au 10ème prix : 3 logiciels Ocean
- Du 11ème au 20ème prix : 2 logiciels Ocean
- Du 21ème au 30ème prix : 1 logiciel Ocean
- 31ème prix : un abonnement de 6 mois à Amstar.
- 32ème prix : un abonnement de 3 mois à Amstar.

La société **Disque et Musique**, 165 rue de Rennes, 75006 Paris s'associe à notre concours pour le synthé Yamaha PSS 170 qui comprend 100 timbres différents, 3,5 octaves et 10 rythmes ; de plus, il possède un accompagnement automatique et une sortie ampli.

① - Qui a réalisé la programmation de Arkanoid "The revenge of Doh" ?

② - Quel est le meilleur score affiché sur l'écran au début de la 1re partie ?

③ - Quel est le nom du prédécesseur de Arkanoid "The revenge of Doh" ?

④ - Quelle est la fonction de la capsule P ?

⑤ - Citez le nom de l'éditeur associé à Imagine :

⑥ - Donnez le nom du graphiste pour le logiciel Arkanoid "The revenge of Doh" ?

⑦ - Combien y a-t-il de briques mobiles dans le second tableau que vous obtenez en prenant la sortie à gauche dans le premier tableau ?

⑧ - Qui a produit la version originale d'Arkanoid en jeu d'arcade ?

⑨ - Quelle est la couleur du monstre dans le tableau 17 :

Orange

Violet

Rouge

⑩ - **Question subsidiaire** : donnez le nombre de réponses exactes que nous recevrons pour ce concours :

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

Dernier délai le 15 juin 1988

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature _____

Si je gagne, je voudrais mon lot sur : K7 D7



UNE JOURNEE CHEZ



Geoff Brown US Gold

Charles Cecil (responsable du développement) en compagnie de Thierry Braille (représentant de US Gold en France)



Roger (responsable du département Epyx)

Il est 9 heures du matin et il y a un magnifique ciel bleu (qui a dit qu'il pleuvait toujours en Angleterre ?) lorsque nous arrivons en vue des locaux de l'éditeur de logiciels US Gold qui se trouvent un peu en dehors du centre de Birmingham. Il faut reconnaître que ce grand bâtiment en forme de L avec des bureaux aux grandes baies vitrées est impressionnant.

Nous pénétrons dans les bureaux où règne déjà une grande effervescence ; nous avons l'impression d'être au milieu d'une fourmilière bien qu'il n'y ait chez US Gold qu'une quinzaine de personnes. Nous rencontrons Geoff Brown, P.D.G d'US Gold, qui accepte de nous parler des débuts et des projets de cette société, bien qu'il soit très sollicité de part et d'autre.

LES DEBUTS DE US GOLD

Tout d'abord, il faut savoir que Geoff a commencé par s'occuper de Centre Soft qui est une société de distribution ; nous sommes en 1983 et Centre Soft distribue des logiciels américains. Seulement, il s'avère que ces jeux se révèlent être chers et c'est alors la naissance de US Gold avec la fabrication en Angleterre de logiciels pour Commodore et Atari. C'est ainsi que des logiciels comme Bruce Lee, Beach Head et Zaxxon sont 3 fois moins chers que ne l'étaient les produits américains. Très rapidement, il faut les convertir pour Spectrum et Amstrad et c'est à cette époque que commence la collaboration de US Gold avec la société Ocean qui assure le développement sur Spectrum. Cette association s'est révélée efficace puisque pas moins de 10 millions de jeux ont été vendus depuis 1983 ; parallèlement à cette association, il y a eu également un développement propre, indépendant et l'achat de licences sur des jeux d'arcade. En fin d'année 1987, afin de pouvoir multiplier les parutions de titres, US Gold décide de créer un label parallèle : c'est la naissance de GO !

LES PROJETS DE US GOLD POUR 1988

Il faut savoir que non seulement US Gold est un des plus importants éditeurs de logiciels en Angleterre, mais qu'il est aussi très bien implanté en Europe. Une des raisons de ce succès tient au fait que la société s'adapte à chaque pays où elle diffuse ses logiciels. Ainsi en France, on crée des publicités spécifiques au marché français et les packagings sont francisés. Cette année, US Gold a décidé de créer des jeux pour s'exporter sur le marché américain et japonais et de s'investir beaucoup sur le marché des 16 bits ; en somme US Gold a pour objectif de lancer des produits internationaux tout en étant plus innovateur en lançant de nouvelles tendances...

Demandant à Geoff Brown comment il voit l'évolution du marché de la micro, celui-ci m'a répondu que fin 1988, il n'y aura plus que 5 sociétés anglaises d'édition et de diffusion de logiciels. Tous les petits éditeurs auront rejoint les gros éditeurs ce qui leur permettra de se consacrer totalement au développement des jeux ; de plus, ajoute-t-il, ce même phénomène devrait également se produire en France. Est-ce une réalité objective ou un souhait ?



LES PROCÉDES DE DÉVELOPPEMENT

Après avoir remercié Geoff Brown du temps qu'il avait bien voulu nous accorder, c'est un aspect plus technique de US Gold que nous abordons en discutant avec Charles Cecil qui est le responsable du développement. Tout d'abord, il faut savoir que US Gold a toujours eu comme politique de soigner son image de marque tout en veillant à la qualité des produits. Pour obtenir de tels résultats, leur méthode de travail est très simple : d'une part, ils font développer tous leurs logiciels par des sociétés externes c'est ainsi que US Gold emploie 120 programmeurs extérieurs) et d'autre part chaque logiciel est développé sur chaque machine afin d'utiliser au mieux les possibilités de chaque micro.

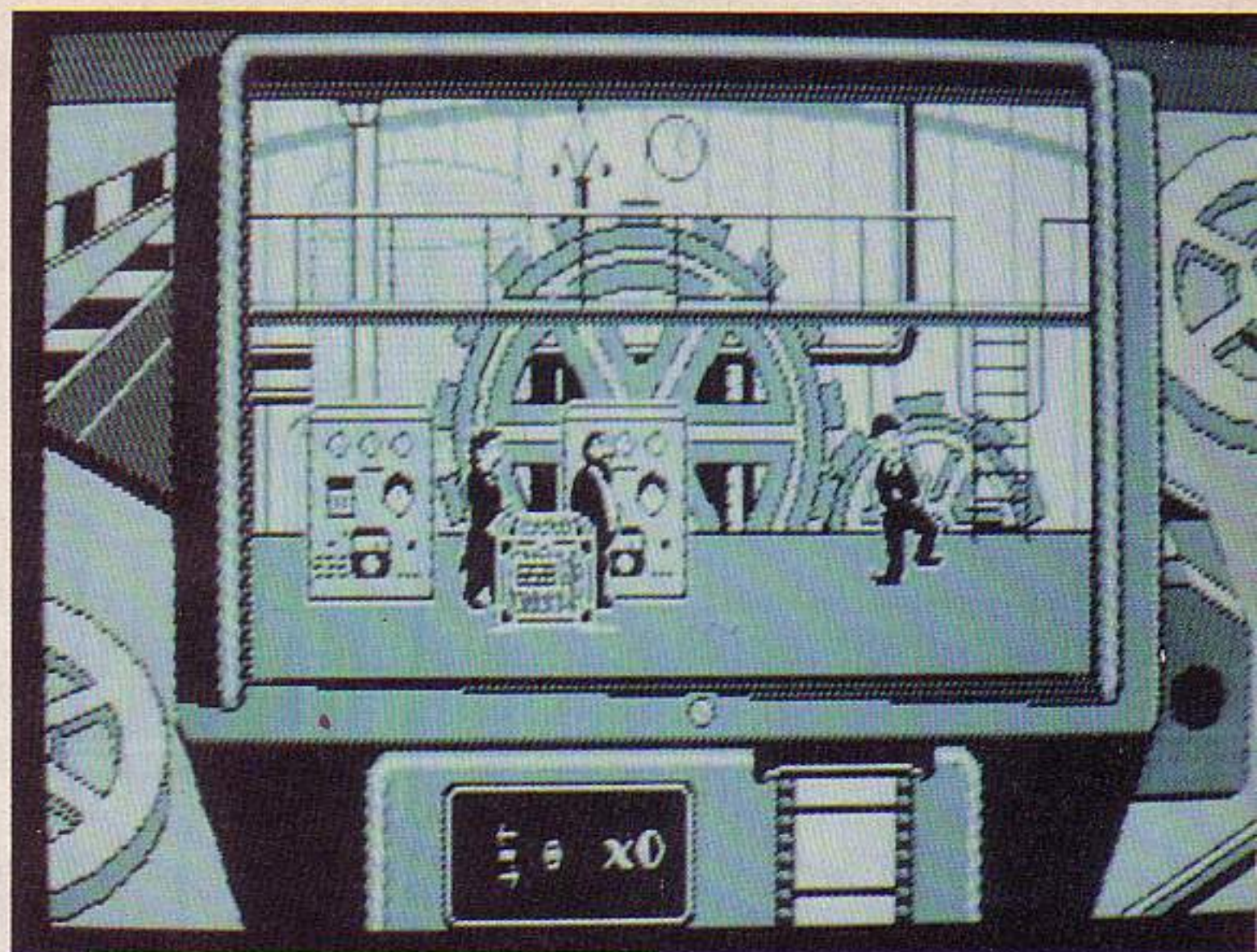
LES LOGICIELS MARQUANTS POUR 1988

A propos de logiciels, le catalogue prévu pour 1988 est très fourni que ce soit du côté de US Gold ou de GO ! (Nous vous les annonçons d'ailleurs chaque mois au fur et à mesure de leur parution), aussi nous n'allons citer que quelques titres. Tout d'abord, vous serez ébloui par un jeu d'arcade absolument fantastique, **Dream Warrior** où vous êtes un Asmen qui doit en libérer 3 autres en pénétrant dans leurs rêves ! Pour essayer de vous faire une idée de ce jeu au niveau graphique, il suffit d'imaginer un mélange de Trantor et de Captain America ; super, non !... Par ailleurs, dans le cadre des innovations, vous serez surpris par **Starring Charlie Chaplin** (que nous avons vu tourner sur PC), logiciel se situant entre l'arcade pur et la création graphique. Quant à GO !, il faut surtout noter parmi toutes les conversions prévues, celle de **Tiger Road**. En ce qui concerne Epyx, il nous prépare pour cet été le futur remplaçant de Winter Games avec **Gold, Silver, Bronze** dont nous vous livrons en exclusivité l'étude de maquette.

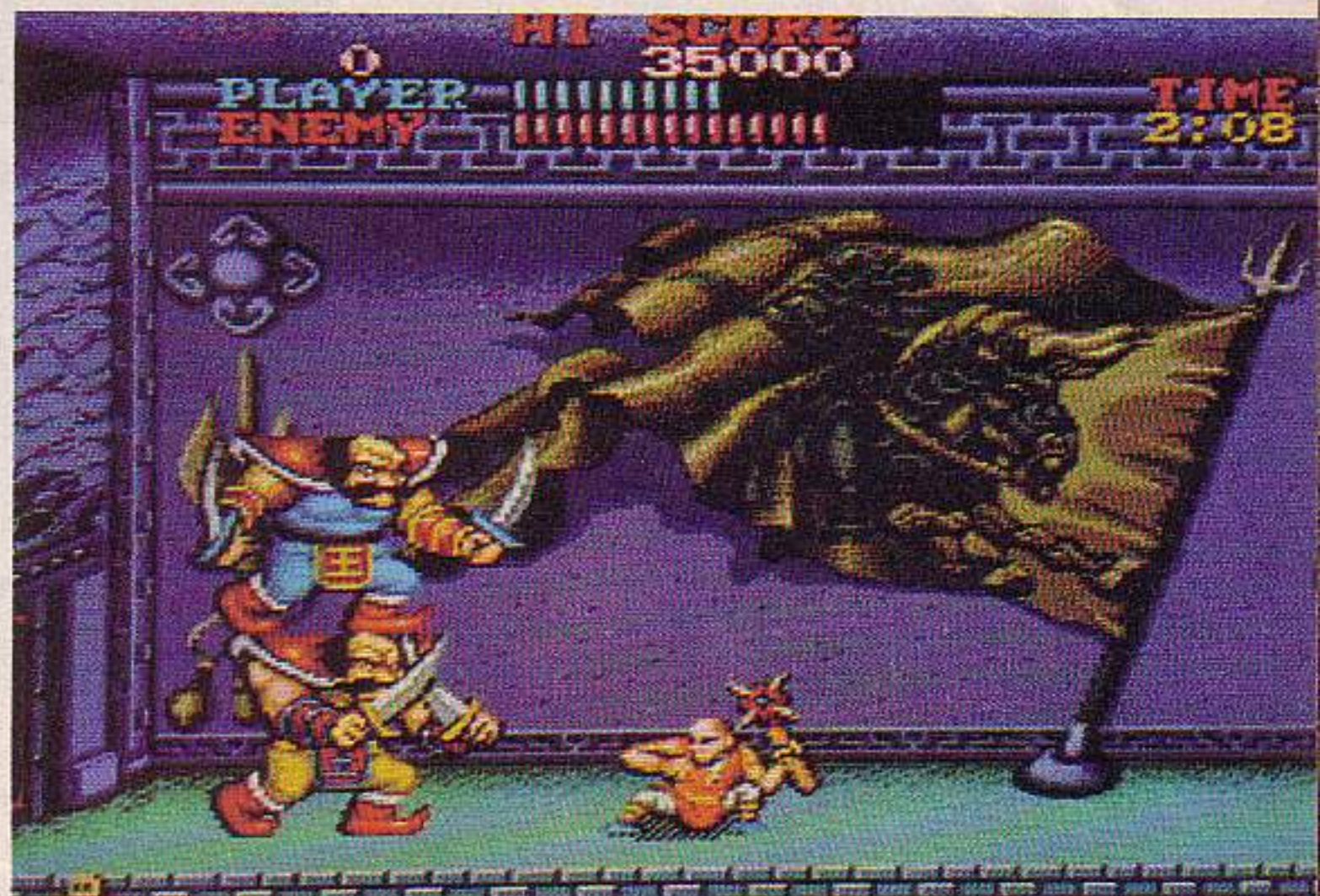
Comme conclusion, nous ne pouvons que dire qu'avec US Gold vous n'êtes pas prêt d'être en peine de nouveautés et que grâce à eux vous passerez de longues heures devant votre micro.

C.V.

Les locaux de US Gold et de Centre Soft



Starring Charlie Chaplin sur PC



Tiger Road

Gold, Silver, Bronze



NEBULUS

Arcade

■ S'il est bien connu que sur Terre tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, on ne peut pas dire qu'il en soit de même sur la planète Nebulus, étrange planète faite comme chez nous, de terre et de mer. Et savez-vous quelle est la meilleure de l'année à Nebulus ? Il se trouve que des tours géantes pour ne pas dire énormes ont été construites sur la mer ! Quelle drôle d'idée, me direz-vous ! D'autant plus qu'elles ont été édifiées sans aucune permission... Et il se trouve que vous travaillez dans la seule entreprise qui s'occupe de démolition.

Commencez-vous à entrevoir ce qui va encore vous tomber sur le coin de la figure ? Eh bien, oui, vous avez gagné ! Vous êtes désigné comme volontaire pour aller détruire toutes ces immenses tours...

Et pour commencer, vous arrivez à bord de votre petit submersible au pied de la "Tour des yeux". Vous faites un premier pas à droite et... plouf ! Le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous faites engouffrer par la mer ! Ça commence bien ! Heureusement qu'il vous est permis d'avoir 3 vies. Vous reprenez donc pied sur cette tour et allez cette fois à gauche (une fois, pas deux !). Tiens ! Une porte ; vous pénétrez dans la tour et ô surprise la tour se met à effectuer une superbe rotation et vous ressortez de l'autre côté : à droite, c'est le vide, à gauche, waouh ! Un horrible œil qui monte et qui descend et que vous ne pouvez maîtriser. Il faut donc passer en dessous ; s'annonce alors un empêcheur de

tourner ressemblant à une molécule rouge qu'il vous faut fuir ! Chic, une autre porte ! Vous montez alors un peu plus dans la tour puis vous vous retrouvez sur une pierre qui fait office d'ascenseur. Seulement voilà, cet ascenseur vous mène devant



une énorme boule noire ; heureusement, vous pouvez la paralyser pendant quelques instants grâce à un tir de plasma... Vous progressez ainsi tout doucement vers le haut de la tour ; ne soyez quand même pas trop lent car vous avez un temps limité

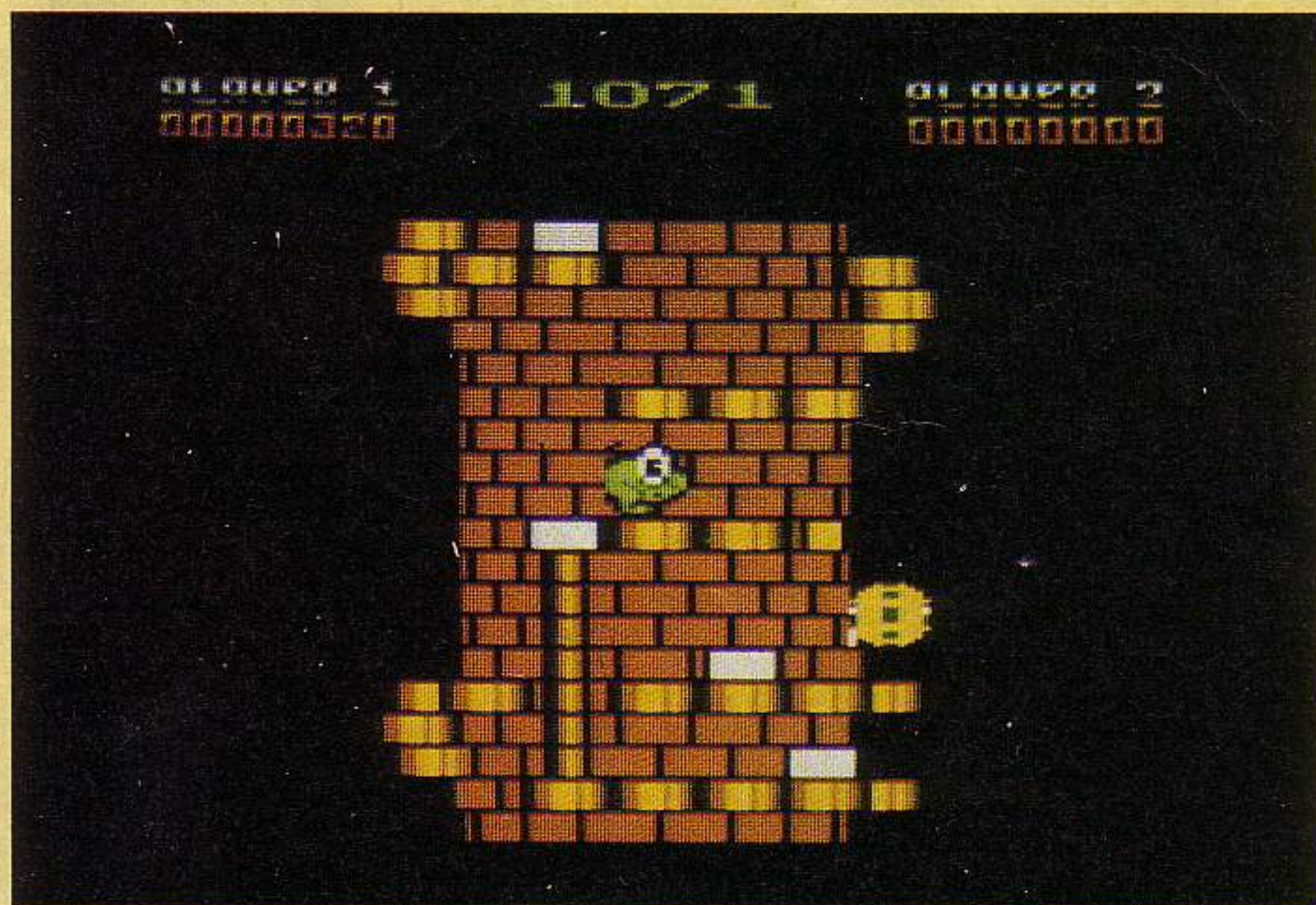
pour atteindre sommet ! Vous sentez que vous n'êtes pas loin du but lorsque vous vous trouvez confronté à un grave problème : pour pouvoir continuer, il faudrait sauter, oui mais comment ? Allez, je vous

donne un truc : pour sauter à droite par exemple, poussez la manette à droite puis appuyez sur feu tout en maintenant la position de la manette et ça marche !

Soudain, c'est la victoire ! Vous venez de passer par la dernière porte et après un court instant toute la tour s'effondre ce qui vous permet tout naturellement de réintégrer votre submersible pour passer à la tour suivante. Il s'agit cette fois du "Domaine des robots" mais votre mission ne s'arrête pas là car vous aurez encore 3 autres tours à détruire...●

Notre avis :

Tout simplement superbe ! Les graphismes sont beaux et colorés, la musique super et le scrolling en 3D de rotation de la tour est un ravissement de l'œil ! Quant à l'action, elle est loin d'être facile... Nous vous conseillons fortement ce logiciel qui dans sa version Amstrad ressemble beaucoup à celle sur Commodore ce qui est une bonne performance



TROUBADOURS

Compilation

Oyez, oyez, braves gens ! Nous sommes deux joyeux troubadours qui allons de ville en ville pour chanter devant les seigneurs qui veulent bien nous recevoir. Nos seuls compagnons de voyage sont nos poèmes et une viole que nous grattons de temps en temps pour mettre de la joie dans vos cœurs. Oyez, oyez, braves gens, nous allons vous conter notre histoire

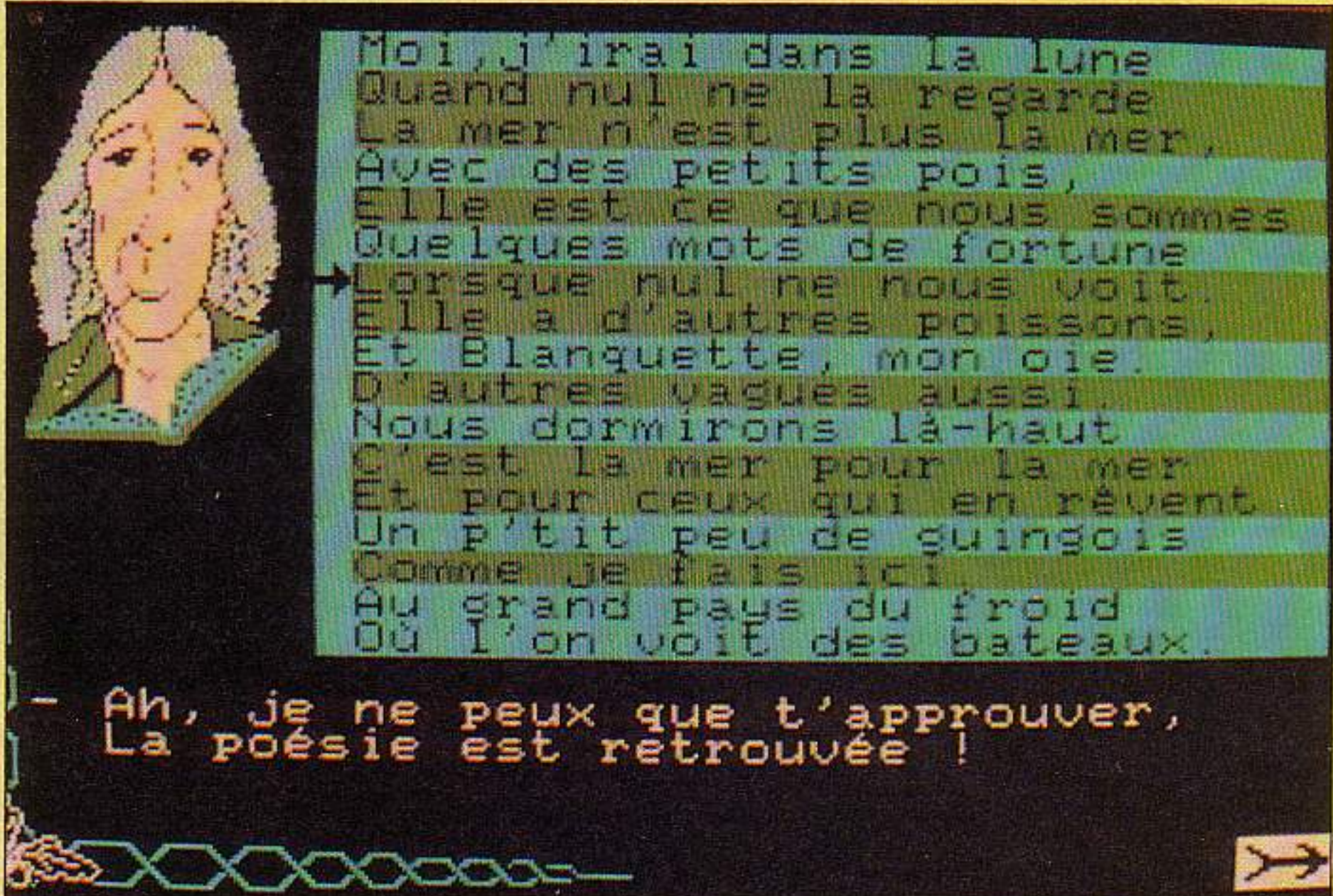
Le ciel est gris et le temps tout triste lorsque nous arrivons au carrefour de la croix du destin ; c'est à cet endroit que nous rencontrons pour la première fois l'enchanteur Corwin qui a pour mission de nous aider. Seulement, nous devons commencer par subir une épreuve sur les contes ou les légendes. Ayant choisi de répondre à des questions portant sur des légendes, nous devons trouver les réponses à des problèmes tels que le nombre de têtes qu'avait Cerbère, chien gardant les enfers, le nombre de collines entourant Rome ou le nombre d'années pendant lesquelles Ulysse erra sur les mers... Notre victoire à ce test prouve que nous sommes capables de triompher du terrible Kantor, dans son château de Roc-Noir. Mais avant cela, il nous faut rencontrer Dworkin le gnomemusicien dans la forêt d'Ambre.

Le chemin est long jusqu'à cette forêt impressionnante où encore une fois nous devons passer un test pour pouvoir progresser dans de bonnes conditions. Cette fois, après avoir entendu un sol, nous devons dire sans nous tromper si les huit notes que



nous entendons (une par une) sont un sol ou non. Un sans-faute nous permet d'obtenir de la poudre magique et nous pouvons avoir un second indice en passant une autre épreuve ce que nous nous empressons d'accepter. Ainsi, nous apprenons que cette poudre magique nous révélera l'invisible. Beaucoup plus tard, nous arrivons en vue d'un petit pont où nous rencontrons le

poète distrait qui, comme son nom l'indique, a mélangé 2 poésies ; il nous incombe donc de remettre les vers à leur place puis de réécrire les strophes d'une poésie rédigée en prose pour obtenir 7 mots qui nous seront très utiles pour la suite. Nous traversons alors la Lande de Guernemeur et

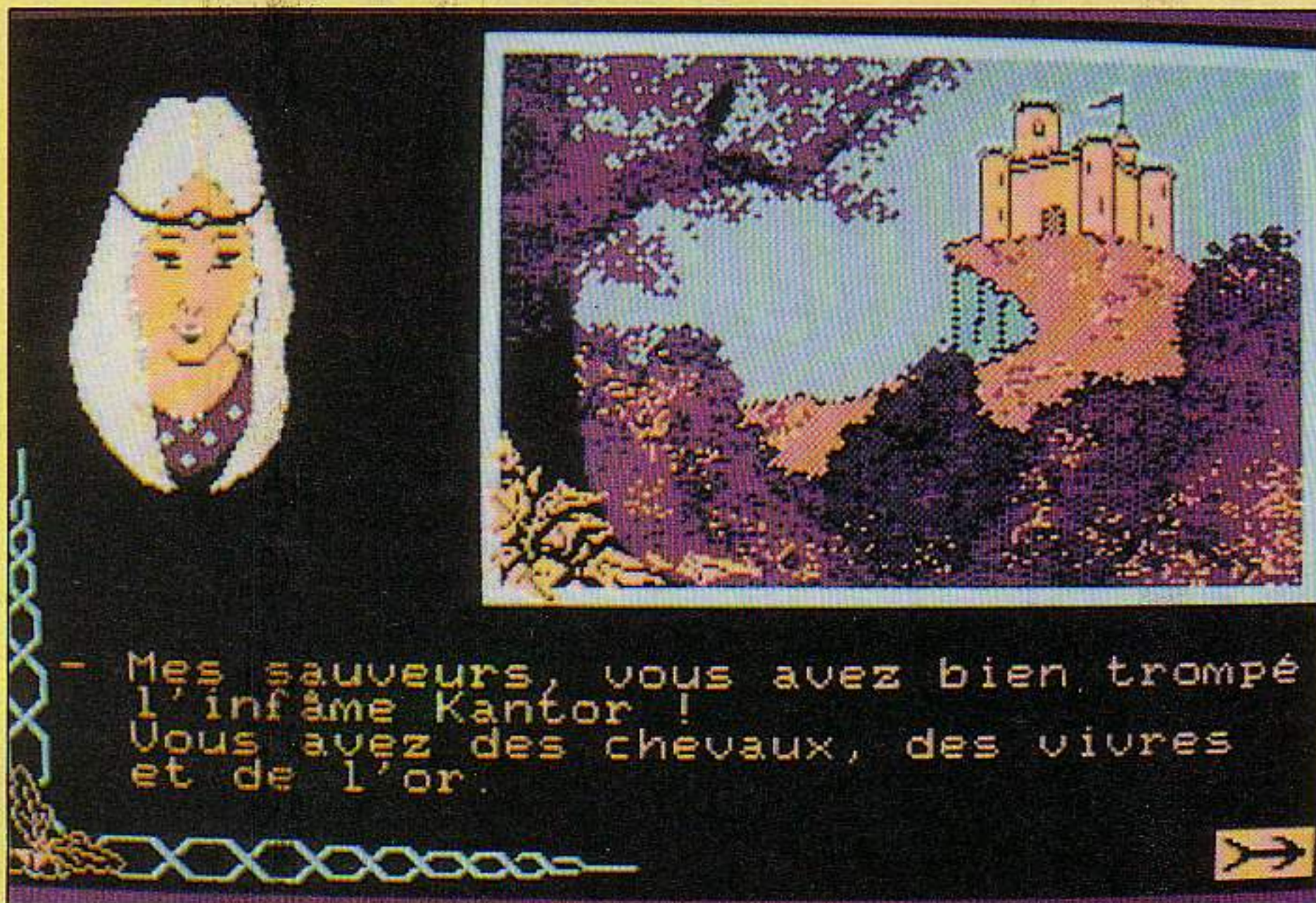


trouvons au pied d'un menhir, un message écrit avec de l'encre sympathique ; heureusement que nous possédons ce qu'il faut pour en percer le secret...

Ayant maintenant tous les indices nécessaires en notre possession, nous pénétrons dans le château de Roc-Noir et nous nous préparons pour la fête devant se dérouler le soir même. Réussirons-nous à sortir cette pauvre Viviane des griffes de Kantor ?

Notre avis :

Dans la catégorie éducatif, voici enfin un logiciel qui fait vivre une aventure originale tout en conservant l'aspect pédagogique. Outre l'intérêt des connaissances que Troubadours peut apporter à un jeune entre 9 et 14 ans, vous avez également le plaisir des yeux grâce à un superbe graphisme et le plaisir des oreilles par la musique qui l'accompagne. Deux choses à noter : un enfant jouant seul pourra parfois sécher car les questions ne sont pas toujours faciles ; enfin, en plus de l'aventure se trouve un jeu d'arcade/aventure vous permettant de composer des mots de 4 lettres. A conseiller !



LES PRIVÉS

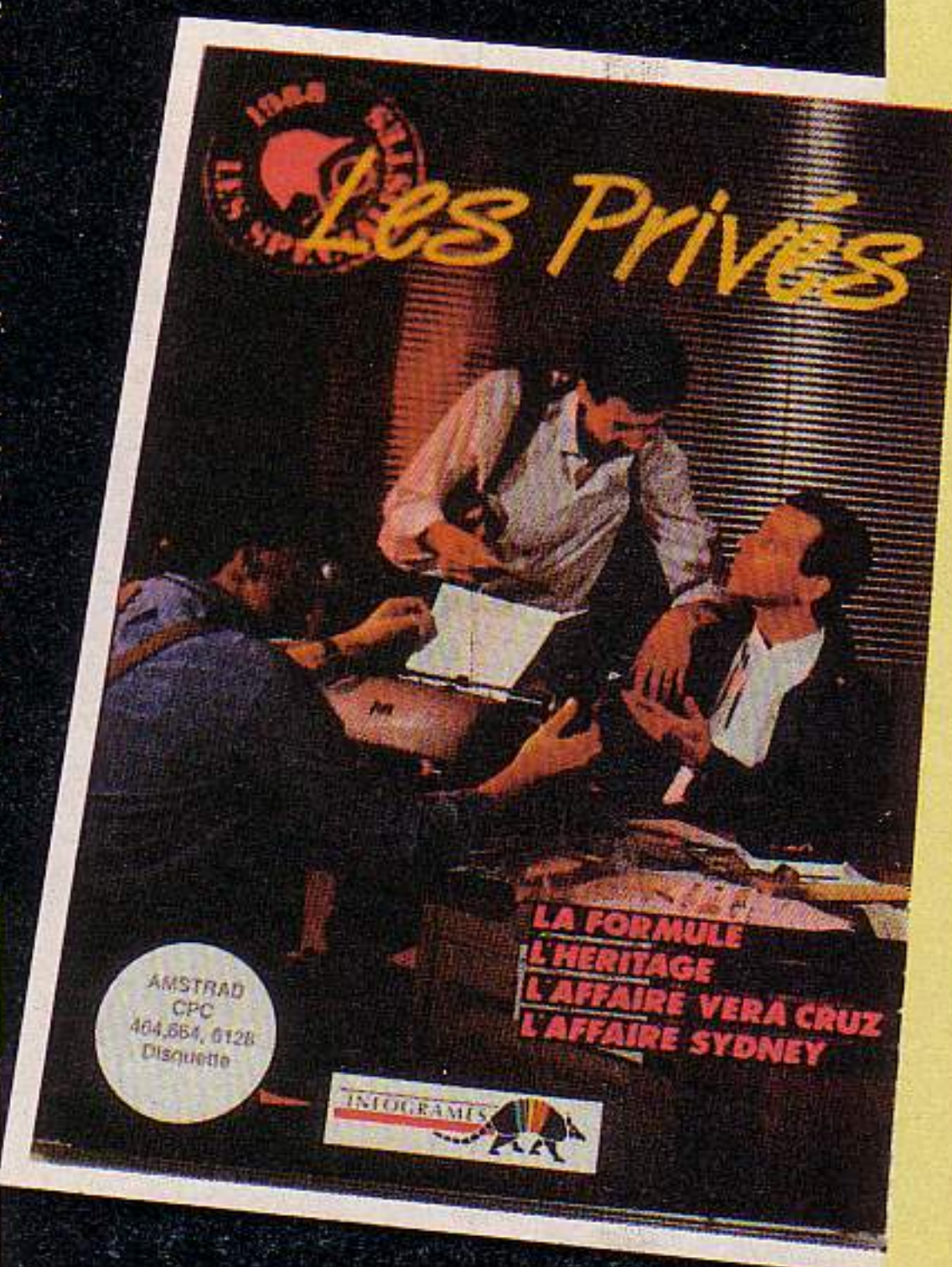
Compilation



seul et unique héritier mais en posant des conditions : il vous faut donc sortir absolument vainqueur de toute une série d'épreuves ! Après avoir vécu cette aventure, vous êtes complètement prêt à remplir votre rôle de détective privé dans 2 affaires particulièrement délicates. Tout d'abord **L'affaire Vera Cruz** où vous devez trouver la raison du décès suspect de l'habitante d'un immeuble. Ensuite, fort de votre expérience, vous pouvez enchaîner avec **L'affaire Sydney** où là, le crime ne fait pas de doute mais encore reste-t-il à découvrir le meurtrier ! Pour terminer, après vous être bien creusé les méninges, vous avez la possibilité de vous détendre avec un petit jeu d'arcade aventure, **la Formule** où vous devez aider le professeur Nitro à retrouver sa taille normale en réunissant tous les éléments nécessaires pour réaliser la formule...

Notre avis :

Cette compilation fait partie d'une nouvelle collection de jeux, lancée par Infogrames, qui sont regroupés par thème et par machine, ce qui va ravir tous les détectives en herbe car ce sont des affaires de bonne qualité... A noter la recherche effectuée pour le packaging !



Avant de faire quoi que ce soit avec cette compilation, sachez qu'il faut des nerfs solides et que vous ne devez pas avoir une âme sensible car vous en verrez de toutes les couleurs.

Tout commence avec une affaire délicate dans laquelle vous êtes impliqué : il s'agit de **L'Héritage** de votre chère tante. Elle a eu la bonne idée de vous choisir comme

GABRIELLE

Arcade



À chaque époque, il se trouve des personnages qui semblent être des annonciateurs du futur ; pour vous prouver mes dires, je ne vous donnerai qu'un exemple, un seul : figurez-vous que dans les années 1980, il y a eu un chanteur qui chantait à tue-tête et désespérément GABRIELLE ! Eh bien, il aura fallu attendre jusqu'à ce jour (nous sommes quand même en 3001...) pour la voir enfin apparaître ! Remarquez, cela valait la peine d'attendre ! On dit que c'est un ange mais je me pose quand même cette question : ange ou démon ? Parce que, comme dirait Olivier, un tel physique (95-60-90), cela laisse rêveur !



Revenons les pieds sur terre, car nous ne sommes pas encore au paradis, loin de là ! Avant de continuer, je dois vous expliquer la raison de la présence de Gabrielle à nos côtés : nous les hommes, ou plutôt nos ancêtres ont un peu trop joué avec les boutons rouges et ont ainsi déclenché un cataclysme nucléaire. Pour les punir, ils furent jetés en enfer ; mais le temps de la clémence est arrivé pour toutes les âmes repenties (et je pense qu'il va y en avoir beaucoup quand ils verront Gabrielle !). Notre cher ange commence donc son périple dans de nombreux dédales où il lui faut affronter des robots qui lui pompent son

énergie. Heureusement que "pour se refaire", Gabrielle trouve sur son chemin des petits anges qui lui redonnent suffisamment de forces pour continuer à progresser ; par ailleurs, il y a également des cœurs

sortie, d'où l'utilité de trouver et de ramener une belle clé en or ! Ayant déniché cette fameuse porte, Gabrielle se trouve alors propulsée... en enfer ! Tout est à recommencer mais cette



qui sont là pour permettre de faire le nettoyage par le vide lorsqu'un écran devient un peu trop dangereux ou un peu trop encombré... Seulement, il ne suffit pas de se promener à la recherche des âmes repenties, il faut également découvrir la porte

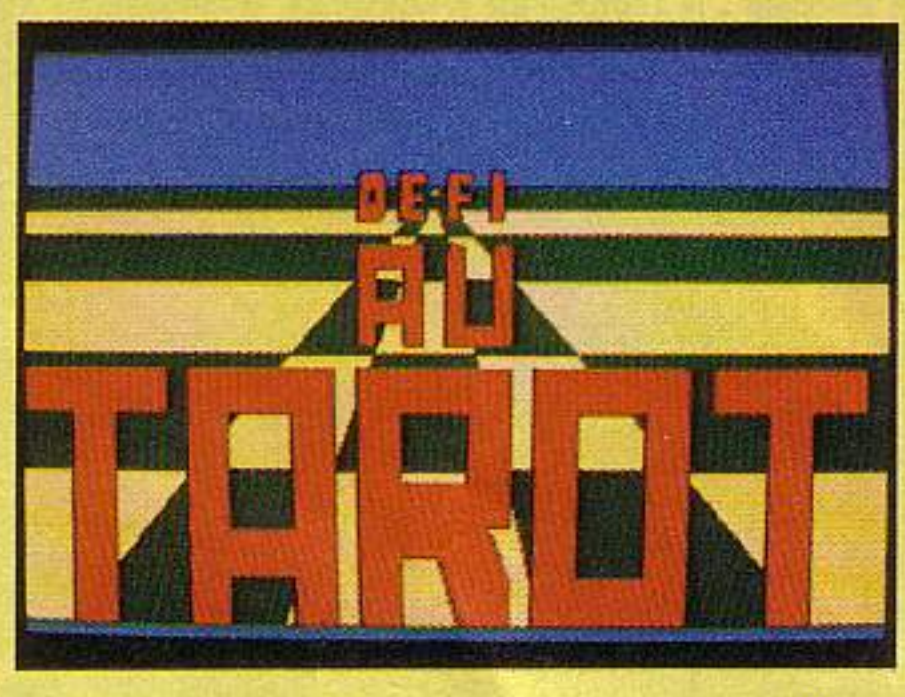
fois, c'est plus difficile car le sol a une forte tendance à brûler les pieds ! Heureusement que notre ange peut voler ! De plus, les portes de l'enfer étant particulièrement bien gardées, la clé est emprisonnée derrière un mur de briques qu'il faut faire sauter en trouvant un détonateur ; dur, dur ! Et lorsque Gabrielle se présente tout heureuse devant la porte qui laisse entrevoir un coin de ciel bleu, elle se retrouve... sur Terre ! Cette "promenade" est-elle sans fin ? Où se trouve donc le Paradis ? se dit ce bel ange qui est en train de vivre son purgatoire...



Notre avis :
Gabrielle peut être qualifiée comme une belle réussite car les graphismes et les couleurs sont superbes. L'animation est plus que correcte dans l'ensemble mais il est dommage que la vitesse de l'ange soit fortement diminuée lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran. Quoi qu'il en soit, je vous prédis de bons moments de détente en compagnie de cet ange fort agréable.

DEFI AU TAROT

Simulation Jeu



Puisqu'il en est ainsi, je te mets au défi !.. Et c'est sur cette phrase lancée du plus haut de son dédain qu'il quitta majestueusement la pièce. Mais quelle mouche avait bien pu le piquer ? Pensant qu'il s'agissait sûrement d'un effet théâtral et que sa sortie n'était qu'une fausse sortie, je décidai de l'attendre ici. Tiens, si j'allumais mon ordinateur, il y a justement une disquette qui me tend les bras ! C'est avec stupeur que je vois apparaître à l'écran : Défi au tarot. Je commence à comprendre : il voudrait bien que je teste ce jeu mais comme il ne sait pas jouer au tarot, il a préféré faire une sortie en toute dignité ! Eh bien, soit ! Je vais le relever, son défi !

Je me retrouve donc seule face à 3 adversaires gérés par l'ordinateur ; je suis au Sud et c'est Est qui a distribué. Que vais-je faire ? Je consulte mon jeu qui est affiché à l'écran : un bout (le 21), un roi, plusieurs atouts... Allez, pour se chauffer, je décide de prendre une petite ; et qui sait, il y a peut-être quelques bonnes cartes dans le chien ! Mes 3 adversaires ayant passé leur

tour, je découvre mon chien ; pas si mal ! 2 atouts et une dame... De ce fait, je vais pouvoir annoncer une poignée. Après avoir reconstitué mon chien, la par-

rer un "bout" ; il va donc falloir que je remplisse mon contrat en faisant 51 points ! Je passe donc à l'attaque et, heureusement pour moi, ma poignée d'atouts

18 5 4 R D 5

NORD PASSE

QUEST PASSE EST PASSE

SUD	:	495
QUEST	:	495
NORD	:	495
EST	:	495

POT: 20

PRESSEZ UNE TOUCHE

20 16 15 9 8 6 1 10 3 U 9 R D U 10 7 2 10

tie s'engage ; je fais une ouverture savante à trèfle et j'essaie de passer la main pour voir ce qu'ils vont faire. Malheureusement, au 4^e pli alors que je fournis sagement, Nord décide de couper avec son petit. Je n'ai donc plus aucune chance de récupé-

comporte des atouts élevés ce qui fait que je vais avoir tous mes adversaires à l'usure... Je suis très fière de remplir mon contrat en faisant 10 de mieux ! (Si j'avais su, j'aurais fait une garde). Etant fortement encouragée par ces débuts prometteurs, je remise dans le pot avec mes petits camarades fictifs et en avant pour une nouvelle partie !



SUD PRISE

SUD OUVRE

MON CHIEN VOUS PLAIT ? (0/10)

D C 6 D U 1

21 18 14 10 8 4 2 1 ★ C 8 5 R 10 9 C U 2

Notre avis :

Quand on est amateur de jeux de cartes, il n'est pas toujours évident de rassembler les 3 partenaires nécessaires d'où l'intérêt de ce jeu. Les graphismes sont acceptables et l'utilisation du jeu simple ; par contre ne comptez pas apprendre à jouer au tarot avec ce logiciel car les règles sont censées être connues. Enfin, pour terminer, 2 petits détails : sur les règles officielles du jeu de tarot, il est dit que le jeu s'effectue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ce qui n'est pas respecté ici ; ensuite, on a parfois l'impression que les adversaires jouent un peu trop en fonction de votre jeu...

GEE BEE AIR RALLY

Simulation

Connaissez-vous les Gee-Bee ? Non, eh bien il s'agit de petits avions de course trapus pourvus d'un moteur très puissant. Ils n'ont pas une ligne très élégante mais sont rapides et assez dangereux. D'ailleurs un pilote les avait surnommés les "cercueils volants." Donc nous sommes en 1930 et vous êtes un des pilotes qui participent à la Cartwright Cup. Il s'agit d'une épreuve comprenant 4 courses successives avec une étape spéciale à la fin. Assez discuté ! Installez-vous aux commandes, saisissez le manche à balai, mettez le contact et vous voilà bientôt en l'air. Enfin, vous restez assez près du sol pour apercevoir les balises qui jalonnent le parcours. Il est conseillé de ne pas trop s'éloigner du chemin car le chronomètre se met à fonctionner quatre fois plus vite. Bientôt vous apercevrez vos adversaires qui volent un peu moins rapidement que vous. Ainsi il vous sera facile de passer en tête. La plus grande difficulté réside dans le dépassement : il faut manœuvrer astucieusement pour passer à côté, au-dessus ou au-dessous des autres appareils. Si vous heurtez trop souvent les concurrents, il ne vous restera qu'à vous éjecter de votre "cercueil volant".

Mais voici déjà l'arrivée : vous atterrissez sans problèmes sous les acclamations de la foule.



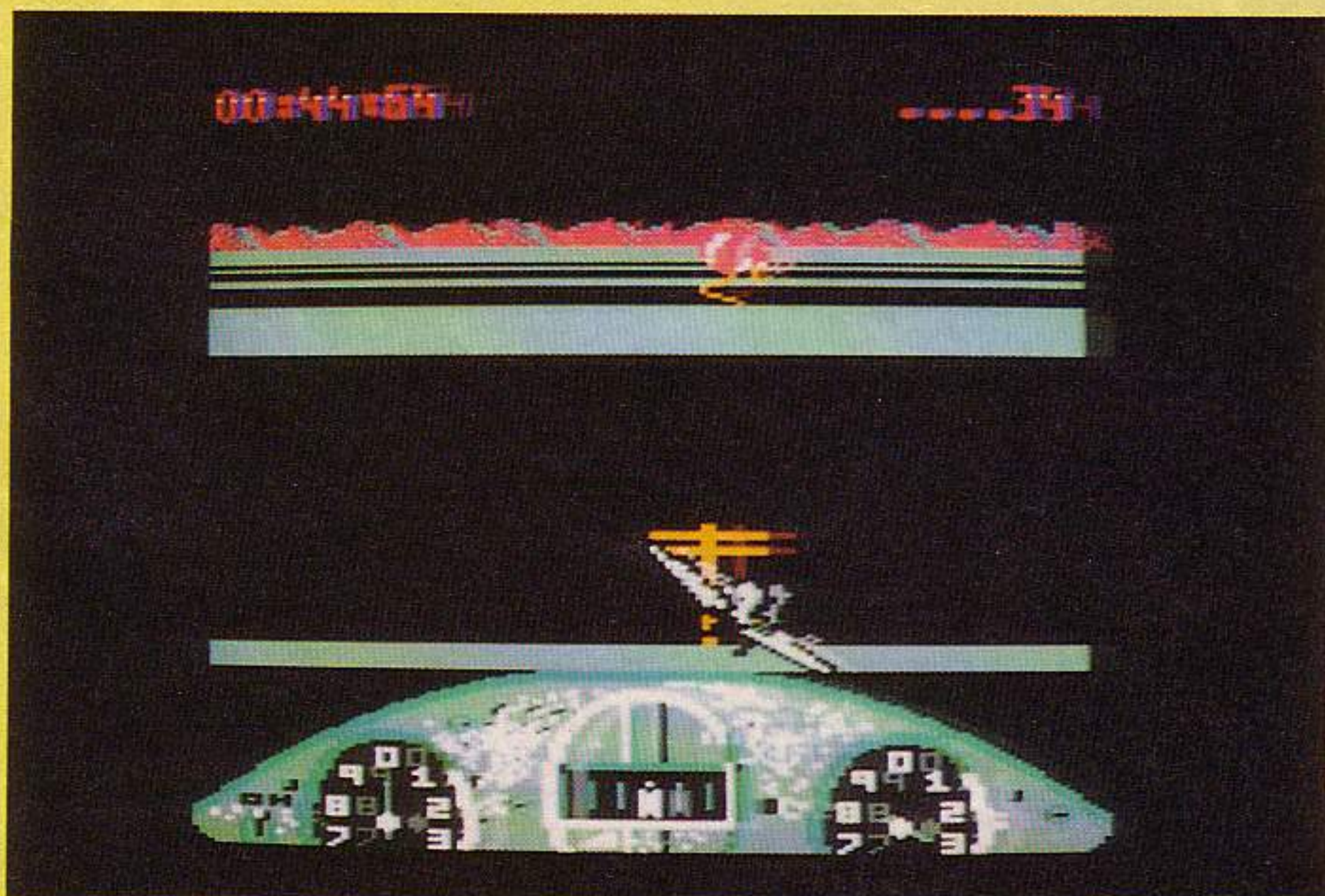
Vous voici reparti pour la deuxième manche. Le décor a changé de couleur, le principe est le même, vous devez remporter une course comprenant cette fois-ci encore plus d'adversaires.

Si vous parvenez au bout des 4 circuits, l'épreuve spéciale consiste en un vol de rase-mottes afin de faire éclater des ballons rouges. Il y a un nombre défini de ballons à faire éclater avant de commencer à marquer des points.

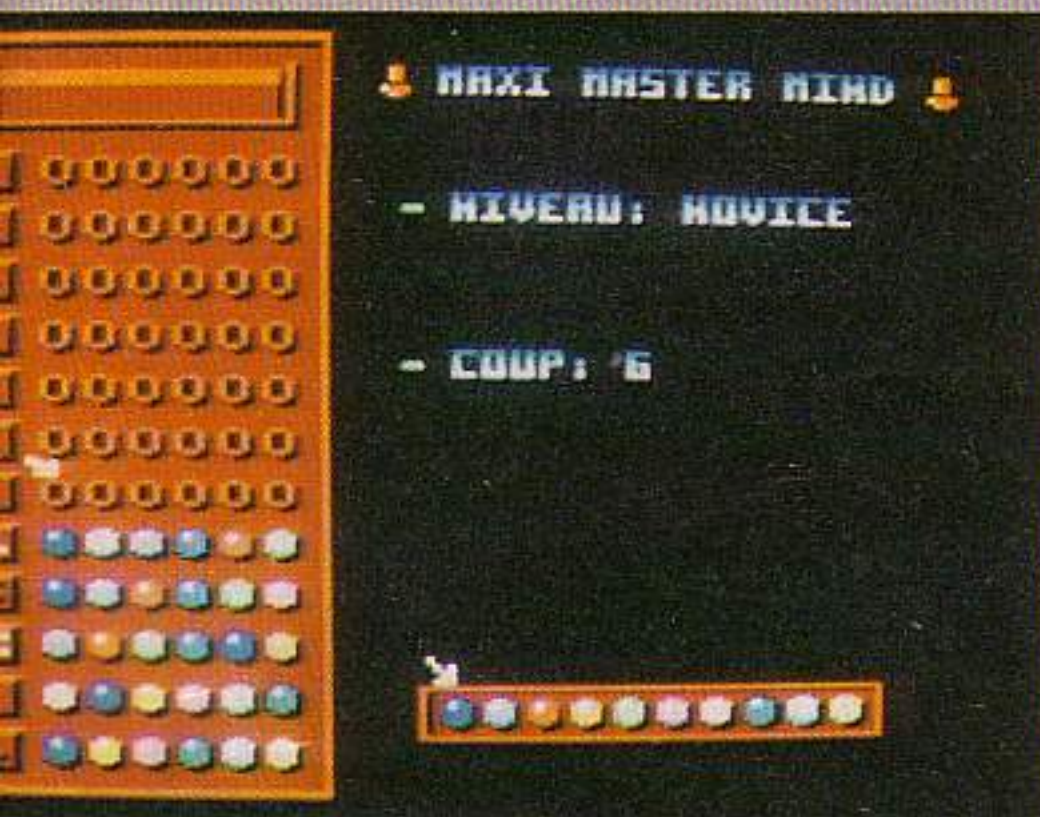
Et peut-être qu'avec de la chance, vous serez le héros de la journée et recevrez la coupe d'argent, symbole de votre victoire.

Notre avis :

Gee Bee Air Rally n'est pas vraiment un beau logiciel, graphiquement parlant, mais le scénario a le mérite d'être original. Il s'agit en effet de la première simulation de course aéronautique. Le jeu est assez rapide, mais n'est peut-être pas d'un grand intérêt parce que trop monotone dans sa présentation malgré les écrans humoristiques des atterrissages en parachute.



MAXI MASTER MIND



MASTER

```

10 ***** >LA
20 * * >LB
30 * MAXI MASTER MIND * >LC
40 * * >LD
50 * VINCENT GUILLET * >LE
60 * * >LF
70 * 2-3/88 * >LG
80 * * >LH
90 ***** >LJ
100 CLS:INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:ME >UV
MORY &7FFF:LOAD"MASTER.BIN",&8000
110 *** INITIALISATION *** >RC
120 MODE 0:DEFINT B-Z:COUP=1:DIM co >LV
mb(6),COUL(6),z(6),d(6),j(3),k(3)
130 RESTORE 150:FOR T=0 TO 14:READ >AH
A:INK T,A:NEXT:BORDER 0:WINDOW#1,1,
40,3,25:WINDOW#2,11,20,13,19:N1=1:N
2=1:J$(1)="MASTER MIND":K$(1)="NOVI
CE"
140 ENT 1,12,-5,4,12,-5,4,12,-5,4:E >ET
NT 2,200,20,5:ENT 3,100,-4,1
150 DATA 0,2,14,23,26,3,6,15,16,24, >LF
25,9,18,10,8
160 DEF FN ad=PEEK(&A000)+PEEK(&A00 >DJ
1)*256:DEF FN RA=INT(RND*(4+N1*2-(N
2=3)))+1
170 *** MENU *** >RJ
180 CLS#1:X=40:Y=191:A$="@ MAXI MAS >PK

```



Oui, oui vous avez bien lu : un master mind. Il n'y a rien de plus neuf ? C'est vrai qu'il ne s'agit pas d'un jeu débordant d'originalité mais celui-ci possède une qualité : il est superbement réalisé. Cependant la réalisation soignée se paye : une partie du programme est écrite en langage machine.

Le premier programme sera sauvé sous le nom MASTER.BAS et le second par MIND.BAS. Il vous suffira de lancer MIND.BAS pour avoir le programme MASTER.BIN. Sur cassette, les programmes devront être mis les uns à la suite des autres, c'est-à-dire : MASTER.BAS suivi de MASTER.BIN. Le jeu démarre avec un

```

TER MIND @":GOSUB 810:X=68:Y=163:A$ >LA
="MENU":GOSUB 810:X=50:Y=143:A$="1?
EXPLICATION":GOSUB 810:X=50:Y=127:
A$="2? DIFFICULTE":GOSUB 810:X=50:Y
=111:A$="3? JEU":GOSUB 810:X=56:Y=8
7:A$="VOTRE CHOIX:":GOSUB 810:GOSUB
830
190 I=VAL(INKEY$):IF I<1 OR I>3 THE >CX
N 190 ELSE CALL &8080,50324,&8100+I
*16,&802:SOUND 1,i*10+10,5,4:FOR T=
1 TO 800:NEXT:ON I GOTO 280,210,360
200 *** DIFFICULTE *** >RC
210 CLS#1:X=60:Y=175:A$="DIFFICULTE >NK
":GOSUB 810:X=68:Y=151:A$="PARTIE":
GOSUB 810:X=40:Y=127:j$(1)="MASTER
MIND":a$="1? "+j$(1):GOSUB 810:X=40
:Y=111:j$(2)="SUPER MASTER MIND":a$
="2? "+j$(2):GOSUB 810:X=40:Y=95:j$
(3)="MAXI MASTER MIND"
220 a$="3? "+j$(3):GOSUB 810:X=56:Y >CU
=71:A$="VOTRE CHOIX:":GOSUB 810:GOS
UB 830
230 N1=VAL(INKEY$):IF N1<1 OR N1>3 >XF
THEN 230 ELSE CALL &8080,50484,&810
0+N1*16,&802:SOUND 1,n1*10+10,5,4:F
OR T=1 TO 800:NEXT
240 CLS#1:X=60:Y=175:A$="DIFFICULTE >VU
":GOSUB 810:X=62:Y=151:A$="CATEGORI
E":GOSUB 810:X=46:Y=127:k$(1)="NOVI
CE":a$="1? "+k$(1):GOSUB 810:X=46:Y
=111:k$(2)="AMATEUR":a$="2? "+k$(2)
:GOSUB 810:X=46:Y=95:k$(3)="EXPERT"
250 a$="3? "+k$(3):GOSUB 810:X=54:Y >CW
=71:A$="VOTRE CHOIX:":GOSUB 810:GOS

```

```

UB 830
260 N2=VAL(INKEY$):IF N2<1 OR N2>3 >NB
THEN 260 ELSE CALL &8080,50483,&810
0+N2*16,&802:SOUND 1,n2*10+10,5,4:F
OR T=1 TO 800:NEXT:GOTO 180
270 *** EXPLICATION *** >RK
280 RESTORE 340:RESTORE 330:RESTORE >MD
320:RESTORE 310:RESTORE 300
290 FOR P=1 TO 5:CLS#1:X=58:Y=175:A >MJ
$="EXPLICATION":GOSUB 810:FOR Y=143
TO 23 STEP -14:X=4:READ A$:GOSUB 8
10:NEXT:X=80:Y=12:A$="UNE TOUCHE":G
OSUB 810:GOSUB 830:CALL &806:NEXT:
GOTO 180
300 DATA CE JEU POSSEDE LES MEMES R >FU
EGLES QUE LE,MASTER MIND AVEC 3 NIV
EAUX,SUPPLEMENTAIRES.,@ MASTER MIN
D @.,? 4 COULEURS DANS LA COMBINAIS
ON,? UNE PALETTE DE 6 COULEURS.,@ S
UPER MASTER MIND @.,? 5 COULEURS DA
NS LA COMBINAISON
310 DATA ? UNE PALETTE DE 8 COULEUR >HA
S.,@ MAXI MASTER MIND @.,? 6 COULEU
RS DANS LA COMBINAISON,? UNE PALETT
E DE 10 COULEURS,CE JEU VOUS OFFRE
AUSSI 3 AUTRES,NIVEAUX A L'INTERIEU
R DE CHACUN DE CES,NIVEAUX.,@ NOVI
CE @,
320 DATA ? LES COULEURS DE LA COMBI >LB
NAISON SONT,DISTINCTES LES UNES DES
AUTRES.,@ AMATEUR @.,? LES COULEU
RS DE LA COMBINAISON NE,SONT PAS FO
RCEMENT DISTINCTES.,@ EXPERT @.,?
COMME POUR 'AMATEUR' MAIS LA PALETT
E
330 DATA EST INCREMENTEE D'UNE COUL >VF
EUR.,? VOUS CONTROLEZ LES FLECHES A
VEC LES,TOUCHES 'Q W O P' OU LE JOY
STICK ET,VALIDEZ LES COULEURS AVEC
'FIRE' OU,'ESPACE',? POUR AVOIR LE
RESULTAT POSITIONNEZ LE
340 DATA CURSEUR GAUCHE SUR LE CARR >JB
E DE MARQUE,PUIS VALIDEZ.,? VOUS PO
UVEZ ABANDONNER A TOUT MOMENT,EN AP
PUYANT SUR LA TOUCHE 'G'.
350 *** TABLEAU *** >RJ
360 CLS:FOR x=64 TO 204+n1*24 STEP >RV
4:PLOT x,4,5:DRAW x,306+n1*28:NEXT
370 PLOT 56,0,6:DRAW 56,314+n1*28:D >QM
RAW 208+n1*24,314+n1*28:DRAW 208+n1
*24,0:DRAW 56,0:PLOT 56,2:DRAW 208+
n1*24,2:PLOT 56,312+n1*28:DRAW 208+
n1*24,312+n1*28
380 FOR y=16 TO 140+n1*14 STEP 14:C >WM
ALL &80A4,19,y:CALL &8080,FN ad,&80
20,&C06:NEXT:FOR x=33 TO 45+n1*6 ST
EP 6:FOR y=14 TO 130+n1*14 STEP 14

```

PROGRAMMES

```

390 CALL &B0A4,x,y:CALL &B0B0, FN ad >BX
,&B4BE,&903: NEXT: NEXT
400 a=n1*24:b=n1*28:FOR t=290+b TO >PV
296+b: PLOT 104,t,6: DRAW 180+a,t: NEX
T: PLOT 96,300+b: DRAW 96,270+b: PLOT
96,270+b: DRAW 188+a,270+b: PLOT 188+
a,270+b: DRAW 188+a,300+b: PLOT 192+a
,298+b,0: DRAW 192+a,268+b: DRAW 96,2
68+b
410 PLOT 100,298+b: DRAW 100,272+b: P >JL
LOT 192+a,266+b: DRAW 100,266+b: PLOT
184+a,272+b: DRAW 184+a,294+b
420 X=90+(N1=2)*18+(N1=3)*12:Y=191: >XA
A$="@ "+J$(N1)+" @":GOSUB 810:X=80:
Y=159:A$="? NIVEAU: "+K$(N2):GOSUB
810:X=80:Y=119:A$="? COUP: 1":GOSUB
810
430 x=87:y=25:CALL &B0A4,x,y:a=FN a >FC
d:FOR t=0 TO 3+n1*2-(n2=3):CALL &B0
80,a,&B3B0+t*27,&903:a=a+3:NEXT
440 PLOT 438+n1*48-(n2=3)*24,52,5:D >VY
RAW 340,52: DRAW 340,32: DRAW 438+n1*
48-(n2=3)*24,32: PLOT 332,56,6: DRAW
440+n1*48-(n2=3)*24,56: DRAW 440+n1*
48-(n2=3)*24,30: DRAW 332,30: DRAW 33
2,56
450 RANDOMIZE TIME: '*** RANDOMIZE * >PY
**
460 IF N2=1 THEN 470 ELSE FOR T=1 T >PD
D 3+N1: COMB(T)=FN RA: NEXT: GOTO 500
470 COMB(1)=FN RA: FOR T=1 TO 3+N1 >ZT
480 comb(t)=FN ra: FOR h=1 TO t-1: IF >ZB
comb(h)=comb(t) THEN 480 ELSE NEXT
: NEXT
490 '*** CONTROLE *** >TD
500 GOSUB 830:x1=31:y1=coup*14+6:x2 >YG
=85:y2=37:CALL &B0A4,x1,y1:CALL &B0
80, FN ad,&B0D6,&502:CALL &B0A4,x2,y
2:CALL &B0B0, FN ad,&B0F0,&B02
510 IF INKEY(52)=0 THEN 780 ELSE IF >EP
INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THEN GOSU
B 840:GOSUB 830:GOTO 550 ELSE ax1=(
(INKEY(67)=0 OR JOY(0)=4)AND x1>28)
*6-((INKEY(59)=0 OR JOY(0)=8) AND x
1<(2+n1)*6+30)*6: IF ax1=0 THEN 530
ELSE IF ax1+x1<28 THEN 570
520 CALL &B0A4,x1,y1:CALL &B0B0, FN >PU
ad,&B1C6,&502:x1=x1+ax1:CALL &B0A4,
x1,y1:CALL &B0B0, FN ad,&B0D6,&502:S
OUND 1,x1/2+16,5,4:GOSUB 840:GOSUB
830
530 ax2=((INKEY(34)=0 OR JOY(0)=2)A >TN
ND x2>85)*6-((INKEY(27)=0 OR JOY(0)
=1) AND x2<(99+n1*12-(n2=3)*6))*6:I
F ax2=0 THEN 510
540 CALL &B0A4,x2,y2:CALL &B0B0, FN >UW
ad,&B1D0,&B02:x2=x2+ax2:CALL &B0A4,

```

```

x2,y2:CALL &B0B0, FN ad,&B0F0,&B02:S
OUND 1,(x2-55)/2+15,5,4:GOSUB 840:G
OSUB 830:GOTO 510
550 co=(x2-85)/6:coul((x1-31)/6+1)= >QE
co+1:CALL &B0A4,x1+2,y1-6:CALL &B0B
0, FN ad,&B3B0+co*27,&903:SOUND 1,x1
/2+15,5,4:GOSUB 840:GOSUB 830:GOTO
510
560 '*** CONTROLE VALIDATION *** >TB
570 SOUND 1,100,20,4,,3:CALL &B0A4, >ED
x1,y1:CALL &B0B0, FN ad,&B1C6,&502:C
ALL &B0A4,23,y1:CALL &B0B0, FN ad,&B
1B6,&502
580 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 THE >VC
N 600 ELSE IF INKEY(59)=0 OR JOY(0)
=8 THEN CALL &B0A4,23,y1:CALL &B0B0
, FN ad,&B1E6,&502:SOUND 1,30.5,5,4:
CALL &B0A4,31,y1:CALL &B0B0, FN ad,&
B0D6,&502:FOR t=1 TO 400:NEXT:GOTO
510 ELSE 580
590 '*** COMPARAISON *** >TE
600 SOUND 1,100,80,4,,1:FOR t=1 TO >KZ
1500:NEXT:FOR t=1 TO 3+n1:coul(t)=c
oul(t)-(coul(t)=0)*11:IF coul(t)=11
AND(n2<3 OR n1<3) THEN 700 ELSE z(
t)=comb(t):d(t)=0:NEXT:bla=0:noi=0
610 FOR t=1 TO 3+n1:FOR h=1 TO 3+n1 >BD
:IF z(h)=coul(t) THEN z(h)=0:h=5:bl
a=bla+1
620 NEXT:NEXT:FOR t=1 TO 3+n1:noi=n >EJ
oi-(comb(t)=coul(t)):NEXT:a=(coup-1
)*28
630 ' *** RESULTAT *** >RK
640 RESTORE 680:bla=bla-noi:FOR t=1 >ME
TO bla:GOSUB 850:SOUND 1,INT(RND*4
0)+10,5,4:PLOT x,y+a,4:PLOT x,y+a-2
,4:NEXT
650 FOR t=1 TO noi:GOSUB 850:SOUND >RU
1,INT(RND*40)+10,5,4:PLOT x,y+a,0:P
LOT x,y+a-2,0:NEXT:CALL &B0A4,23,y1
:CALL &B0B0, FN ad,&B1E6,&502:CALL &
B0A4,X2,Y2:CALL &B0B0, FN AD,&B1D0,&
B02:FOR t=1 TO 6:coul(t)=0:NEXT
660 IF NOI=3+n1 THEN GOSUB 840:GOTO >WC
720 ELSE COUP=COUP+1:IF COUP>9+N1
THEN GOSUB 840:GOTO 740 ELSE IF COU
P<10 THEN CALL &B0B0,5000B,coup*16+
&B100,&B02:GOTO 500
670 CALL &B0B0,5000B,&B110,&B02:CAL >EP
L &B0B0,50010,(coup-10)*16+&B100,&B
02:GOTO 500
680 DATA 82,26,82,18,94,26,94,18,10 >LF
6,26,106,18
690 '*** REPLIQUES *** >TF
700 GOSUB 860:x=80:y=95:a$="LE VIDE >LD
N'EST PAS":GOSUB 820:x=80:y=79:a$=
"UTILISE A CE NIVEAU.":GOSUB 820:GO

```

```

SUB 840:x=106:y=55:a$="UNE TOUCHE":
GOSUB 820:GOSUB 830
710 CALL &BB06:CALL &B0A4,X2,Y2:CAL >EY
L &B0B0, FN AD,&B1D0,&B02:CALL &B0A4
,23,y1:CALL &B0B0, FN ad,&B1E6,&502:
CLS#2:GOSUB 830:GOSUB 840:GOTO 500
720 GOSUB 860:FOR t=1 TO 3:SOUND 1, >HU
100,20,4,,2:NEXT:SOUND 1,100,80,4,,
1:FOR t=1 TO 3000:NEXT:x=80:y=95:a$
="YEAHH!.. VOUS AVEZ":GOSUB 820:x=
80:y=79:a$="GAGNE!..":GOSUB 820:GOS
UB 760:GOSUB 840
730 x=106:y=55:A$="UNE TOUCHE":GOSU >TG
B 820:GOSUB 830:CALL &BB06:RUN 110
740 GOSUB 860:FOR t=1 TO 3:SOUND 1, >KA
100,20,4,,2:NEXT:SOUND 1,100,80,4,,
2:FOR t=1 TO 3000:NEXT:x=80:y=95:a$
="DOMMAGE!.. VOUS AVEZ":GOSUB 820
750 X=80:Y=79:A$="PERDU!..":GOSUB 8 >EE
20:GOSUB 840:X=106:y=55:A$="UNE TOU
CHE":GOSUB 820:GOSUB 760:GOSUB 830:
CALL &BB06:RUN 110
760 FOR t=290+n1*28 TO 296+n1*28:PL >RU
OT 104,t,5: DRAW 180+n1*24,t: NEXT:PL
OT 184+n1*24,298+n1*28: DRAW 184+n1*
24,272+n1*28
770 T=1:FOR X=28 TO 40+N1*6 STEP 6: >VT
CALL &B0A4,X,146+N1*14:CALL &B0B0,F
N AD,(COMB(T)-1)*27+&B3B0,&903:T=T+
1:NEXT:RETURN
780 GOSUB 860:FOR t=1 TO 3:SOUND 1, >DX
100,20,4,,1:SOUND 2,100,20,4,,2:NEX
T:SOUND 2,100,80,4,,2:SOUND 1,100,8
0,4,,1:FOR t=1 TO 3000:NEXT:x=80:y=
95:a$="VOUS N'ETES PAS":GOSUB 820:X
=80:Y=79:A$="TRES CORIACE...":GOSUB
820:GOSUB 760:GOSUB 840
790 X=106:y=55:A$="UNE TOUCHE":GOSU >TX
B 820:GOSUB 830:CALL &BB06:RUN 110
800 '*** SOUS PROGRAMMES *** >RJ
810 A$=UPPER$(A$):CALL &B0A4,x,y:a= >RV
FN ad:FOR T=1 TO LEN(A$):CALL &B0B0
,a,(ASC(MID$(A$,t,t+1))-32)*16+&B00
0,&B02:a=a+2:NEXT:RETURN
820 A$=UPPER$(A$):CALL &B0A4,x,y:a= >QM
FN ad:FOR T=1 TO LEN(A$):s=RND*40+5
:SOUND 1,50,s/10+1,5:SOUND 1,0,1,1:
FOR h=1 TO s*4:NEXT:CALL &B0B0,a,(A
SC(MID$(A$,t,t+1))-32)*16+&B000,&B0
2:a=a+2:NEXT:RETURN
830 WHILE INKEY#<>"":WEND:RETURN >CJ
840 FOR t=1 TO 300:NEXT:RETURN >ZK
850 RESTORE 680:g=INT(RND*6+1):IF d >EJ
(g)=1 THEN 850 ELSE FOR s=1 TO g:RE
AD x,y:NEXT:d(g)=1:RETURN
860 CALL &B0A4,23,(9+n1)*14+6:CALL >JM
&B0B0, FN ad,&B1E0,&B02:RETURN

```


PROGRAMMES

MIND

```

80 ' ### THE MASTER BIN ###
85 A=&8000:F=&84DB:L=100:WHILE A<=F:FOR
  A=A TO A+15:READ C$:IF C$="FIN" THEN 9
5 ELSE K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>3
2767):IF A<=F THEN POKE A,K
90 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S T
HEN PRINT CHR$(7)"ERREUR LIGNE";L:END E
LSE L=L+5:WEND
95 PRINT"CHARGEMENT TERMINE: SAUVEGARDE
":SAVE "MASTER",B,&8000,1241
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,0000
105 DATA 40,00,40,00,04,00,04,00,44,00
,00,00,10,00,00,00,00DC
110 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,78,3C,3C,3C,3C
,3C,50,78,F0,F0,F0,0744
115 DATA F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50,78,F0
,F0,F0,F0,50,78,F0,12FC
120 DATA F0,F0,F0,50,78,F0,F0,F0,F0,50
,78,F0,F0,F0,F0,50,1F2C
125 DATA 78,F0,F0,F0,F0,50,78,F0,F0,F0
,F0,50,28,00,00,00,2864
130 DATA 00,50,00,00,00,00,00,50,00,00
,00,00,00,00,00,00,2904
135 DATA 04,00,44,00,20,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,296C
140 DATA DD,4E,00,DD,46,01,DD,5E,02,DD
,56,03,DD,6E,04,DD,305A
145 DATA 66,05,C5,E5,41,1A,00,77,13,23
,10,F9,E1,CD,26,BC,3710
150 DATA C1,10,EF,C9,DD,6E,00,DD,66,01
,DD,5E,02,DD,56,03,3E9B
155 DATA CD,1D,BC,22,00,A0,C9,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,41CC
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,04,00,44,00,20,00,4234
165 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,D2,F0,C3,A5
,A5,1A,F0,30,A5,30,4DB2
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,04,00,44,00,00,00,4DFA
175 DATA 00,00,82,00,82,00,41,05,05,05
,00,1A,00,30,05,30,4FCD
180 DATA C0,80,80,80,08,08,08,08,88,88
,88,88,30,20,00,00,549D
185 DATA 40,00,C0,00,04,00,04,00,44,00
,44,00,10,00,00,00,563D
190 DATA C0,80,00,80,00,08,0C,08,88,00
,88,00,30,20,00,00,5979
195 DATA C0,80,00,80,00,08,04,08,00,88
,00,88,30,20,00,00,5CAD
200 DATA 80,00,80,00,08,08,0C,08,00,88
,00,88,00,20,00,00,5F01

```

```

205 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,08,00,88
,00,88,30,20,00,00,623D
210 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,08,88,88
,88,88,30,20,00,00,6689
215 DATA C0,80,00,80,00,08,00,08,44,00
,44,00,10,00,00,00,68F1
220 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,08,88,88
,88,88,30,20,00,00,6DC5
225 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,08,00,88
,00,88,30,20,00,00,7189
230 DATA 00,00,00,00,40,00,04,00,00,00
,44,00,10,00,00,00,7221
235 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,82,00,C3,A5
,A5,1A,F0,30,2D,30,7A07
240 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
,F0,F0,F0,F0,F0,F0,8907
245 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,8907
250 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,00,00,00
,F0,F0,F0,F0,3C,3C,90FF
255 DATA 00,00,00,00,00,00,45,CF,11,33
,00,00,00,00,00,00,9257
260 DATA 14,28,54,28,54,28,54,28,00,00
,BC,3C,BC,3C,54,28,9673
265 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,08,88,88
,88,88,20,20,00,00,9837
270 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,00,88,88
,88,88,30,20,00,00,A003
275 DATA C0,80,80,00,08,00,08,00,88,00
,88,00,30,20,00,00,A333
280 DATA C0,00,80,80,08,08,08,08,88,88
,88,88,30,00,00,00,A763
285 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,00,88,00
,88,00,30,20,00,00,AA97
290 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,00,88,00
,88,00,20,00,00,00,AD9B
295 DATA C0,80,80,00,08,00,08,00,88,88
,88,88,30,20,00,00,B1DB
300 DATA 80,80,80,80,08,08,0C,08,88,88
,88,88,20,20,00,00,B65F
305 DATA C0,80,40,00,04,00,04,00,44,00
,44,00,30,20,00,00,B8BF
310 DATA C0,80,40,00,04,00,04,00,44,00
,44,00,30,08,00,00,BAFF
315 DATA 80,80,80,80,0C,00,0C,00,CC,00
,88,88,20,20,00,00,BF33
320 DATA 80,00,80,00,08,00,08,00,88,00
,88,00,30,20,00,00,C1A3
325 DATA 80,80,C0,80,0C,08,08,08,88,88
,88,88,20,20,00,00,C667
330 DATA 80,80,80,80,08,08,0C,08,CC,88
,88,88,20,20,00,00,CB2F
335 DATA C0,80,80,80,08,08,08,08,88,88
,88,88,30,20,00,00,CFFF
340 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,08,88,00
,88,00,20,00,00,00,D393
345 DATA C0,80,80,80,08,08,08,08,88,88

```

```

,88,88,30,20,00,10,D873
350 DATA C0,80,80,80,08,08,0C,00,88,88
,88,88,20,20,00,00,DD2F
355 DATA C0,80,80,00,08,00,0C,08,00,88
,00,88,30,20,00,00,E06B
360 DATA C0,80,40,00,04,00,04,00,44,00
,44,00,10,00,00,00,E28B
365 DATA 80,80,80,80,08,08,08,08,88,88
,88,88,30,20,00,00,E71B
370 DATA 80,80,80,80,08,08,08,08,88,88
,CC,88,10,00,00,00,EBAF
375 DATA 80,80,80,80,08,08,08,08,CC,88
,CC,88,20,20,00,00,F0B7
380 DATA 80,80,80,80,04,00,04,00,44,00
,88,88,20,20,00,00,F453
385 DATA 80,80,80,80,08,08,0C,08,44,00
,44,00,10,00,00,00,F70F
390 DATA C0,80,00,80,00,08,04,00,88,00
,88,00,30,20,00,00,FA3B
395 DATA E0,D0,F0,90,C0,F0,90,C0,50,C0
,C0,50,C0,C0,50,C0,051B
400 DATA C0,50,40,80,50,A0,00,50,F0,00
,F0,A4,58,F0,18,0C,0C1B
405 DATA F0,18,0C,50,0C,0C,50,0C,0C,50
,0C,0C,50,04,08,50,0F13
410 DATA A0,00,50,F0,00,F0,B4,78,F0,38
,3C,F0,38,3C,50,3C,1663
415 DATA 3C,50,3C,3C,50,3C,3C,50,14,28
,50,A0,00,50,F0,00,1AEB
420 DATA F0,F4,F8,F0,B8,FC,F0,B8,FC,50
,FC,FC,50,FC,FC,50,27EF
425 DATA FC,FC,50,54,AB,50,A0,00,50,F0
,00,F0,B1,72,F0,32,3098
430 DATA 33,F0,32,33,50,33,33,50,33,33
,50,33,33,50,11,22,34C5
435 DATA 50,A0,00,50,F0,00,F0,B5,7A,F0
,3A,3F,F0,3A,3F,50,3C36
440 DATA 3F,3F,50,3F,3F,50,3F,3F,50,15
,2A,50,A0,00,50,F0,410F
445 DATA 00,F0,A1,52,F0,12,03,F0,12,03
,50,03,03,50,03,03,45AB
450 DATA 50,03,03,50,01,02,50,A0,00,50
,F0,00,F0,F1,F2,F0,4C44
455 DATA B2,F3,F0,B2,F3,50,F3,F3,50,F3
,F3,50,F3,F3,50,51,57C1
460 DATA A2,50,A0,00,50,F0,00,F0,E4,DB
,F0,98,CC,F0,98,CC,61E7
465 DATA 50,CC,CC,50,CC,CC,50,CC,CC,50
,44,88,50,A0,00,50,69FB
470 DATA F0,00,F0,E1,D2,F0,92,C3,F0,92
,C3,50,C3,C3,50,C3,7501
475 DATA C3,50,C3,C3,50,41,82,50,A0,00
,50,F0,00,F0,B4,78,7CF9
480 DATA F0,28,14,F0,28,14,50,28,14,50
,28,14,50,28,14,50,8145
485 DATA 14,28,50,A0,00,50,F0,00,F0,FI

```

N●

LISTE DES BANCS D'ESSAIS

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
"Z" COMME ZARK DAVOR	Cobra Soft	10
3D GRAND PRIX	Amsoft	11
3D STUDIO	Cobra Soft	16
3D ZICON	A.M.S.	16
4 ACES	Digital Intégration	18
720 DEGRES	US Gold	16
ACADEMY	CRL	10
AIRWOLF 2	Elite	13
AMAUROTE	M.A.D.	15
ANGLEBALL	M.A.D.	16
ARKANOID	Imagine	14
ARMY MOVES	Imagine	11
ASTERIX		
CHEZ RAHAZADE	Coktel Vision	16
BARBARIAN	Palace Software	11
BEDLAM	Go!	18
BILLY 2	Loriciels	18
BIRDIE	Ere Informatique	15
BIVOUAC	Infogrames	15
BLUEBERRY	Coktel Vision	16
BMX SIMULATOR	Code Masters	13
BOB MORANE Chevalerie	Infogrames	17
BOB MORANE Science-Fiction	Infogrames	17
BOMB JACK	Elite	14
BRAVESTARR	Go!	17
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	18
BUGGY 2	Chip	11
BUGGY BOY	Elite	17
CALIFORNIA GAMES	Epyx	17
CAPTAIN AMERICA	Go!	16
CARRE D'AS	Coktel Vision	18
CESSNA OVER MOSCOW	Hitsoft	11
CHARLY DIAMS	Loriciels	14
CLASH	Ere Informatique	14
CLASSIQUES N°1	Titus	18
CLASSIQUES N°2	Titus	18
COBRA	Loriciels	15
COMBAT SCHOOL	Ocean	16
COMMANDO	Elite	14
COMPIL'ACTION	Coktel Vision	15
COMPILATION	FIL	10
COMPILATION FIL	FIL	15
CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics	13
COSA NOSTRA	Loriciels	11
COSMIC SHOCK		
ABSORBER	Micropool	11
CRAZY CARS	Titus	16
CRYSTAL CASTLES	US Gold	10

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	N°
DAKAR MOTO	Coktel Vision	11
DANGER STREET	Chip	13
DEATH WISH 3	Gremlin Graphics	14
DEFCOM	Bug Byte	14
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics	17
DIZZY DICE	Players	18
DRILLER	Incentive Software	18
E.X.I.T.	Ubi Soft	18
EASIART	Métrotec	15
ENDURORACER	Activision	11
ERE HITS	Ere Informatique	11
ERE HITS 2	Ere Informatique	15
EYE	Endurance Games	18
FER ET FLAMME	Ubi Soft	10
FIVE STAR 2	Beau-Jolly	15
FORTERESSE	Loriciels	16
FREDDY HARDEST	Imagine	15
GAME OVER	Imagine	13
GAUNTLET		
THE DEEPER DUNGEONS	US Gold	15
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	14
GRAND PRIX 500 cc	Microids	11
GRAND PRIX SIMULATOR	Code Masters	11
GRAPHO	CTS	14
GRYZOR	Océan	17
GUNSTAR	Firebird	11
HAN D'ISLANDE	Loriciels	18
HIT PAK	Hewson	10
HIVE	Firebird	10
HOLLYWOOD OR BUST	Mastertronic	15
HYDROFOOL	FTL	11
INCANTATION	Sothhawk	13
INDOOR SPORTS	Databyte	13
INERTIE	Ubi Soft	10
INVASION	Bulldog Software	13
INVITATION	Loriciels	11
IZNOGOU	Infogrames	17
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics	15
KINETIK	Firebird	11
KNIGHT RIDER	Océan	13
L'ANGE DE CRISTAL	Ere Informatique	17
L'ANNEAU DE ZENGARA	Ubi Soft	18
L'OEIL DE SET	Ubi Soft	16
LA CHOSE		
DE GROTEMBURG	Ubi Soft	16
LA MARQUE JAUNE	Cobra Soft	18
LE MAITRE DES AMES	Ubi Soft	15
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames	14
LES HITS DE LORICIELS	Loriciels	15

CHICHE ! ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui on va mettre un peu d'ordre dans ce qui est souvent assez confus chez certains d'entre vous ; on va abattre des idées fausses et aussi apprendre du nouveau. De l'ultra super importantissime : comment stocker nos valeurs ; je veux parler des DIM, DATA, OPENIN et OPENOUT. Rien que ça ! Oh ! que vous avez bien fait d'acheter ce numéro d'AMSTAR !!! Car l'article sublime qui va suivre va vous faire faire des cauchemards encore plus sûrement que "HURLEMENTS"... Et sans supplément de prix.

ON FAIT LE POINT ?

Si on met des variables en mémoire RAM c'est pour s'en servir. OK ? Là de deux choses l'une : ou bien on leur donne un nom à chacune, genre P\$="TOTOR", etc., ou bien on leur donne un matricule s'il y en a beaucoup, genre numéro de casier du style POTES(92)="Jojo le balafre", c'est-à-dire des "valeurs" (?) mises dans un "tableau DIM". On en reparlera.

Voilà pour le premier point. Et maintenant la question logique : "Comment les mettre en mémoire ?". Alors là deux méthodes distinctes : ou bien on les a tapées dans le programme, ce sont les DATA, ou bien c'est

le programme qui va aller les chercher dans un FICHER, et ce grâce à l'instruction OPENIN. Que choisir ? DATA ou fichier ?

Si ces données sont immuables, définitives, autant les mettre dans des lignes de DATA. En revanche si elles peuvent évoluer en terre ou en nombre alors là on les met en fichier ; car c'est beaucoup plus souple que de modifier chaque fois le listing... Même les plus "maso" seront d'accord sur ce point. Mais certains vont dire "je me vois bien programmer des lignes de DATA, mais je ne me vois pas taper un fichier !". Vous n'aurez pas à le faire : c'est l'instruction OPENOUT qui s'en chargera. Alors, rassurés ?

Et maintenant que vous savez où je veux en venir, entrons dans le vif du sujet, et ça va faire mal...

LES TABLEAUX DIM

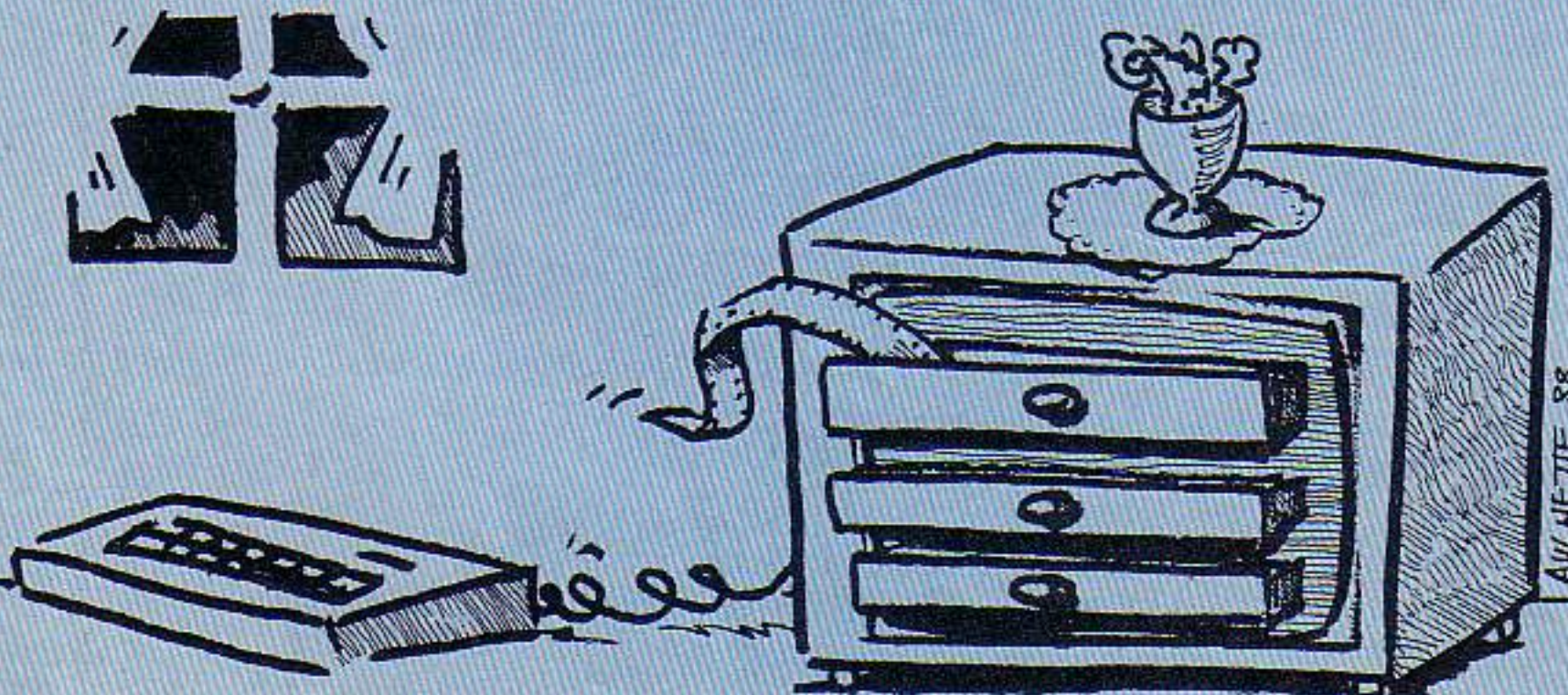
Notre POTES(92) est ce qu'on appelle une "variable indicée" (=indice, numéro 92). Mais avant tout il faut prévenir le BASIC de la DIMension de notre tableau, par exemple par DIM POTES(350), qui veut dire que l'indice *maximum* sera 350. C'est une prévision prudente, on n'est pas obligé de le remplir ! L'indice zéro existe : on dispose donc de 351 "cases noms", de 0 à 350.

Voyons tout de suite les causes de plantages :
— POTES(31)="Julot" : indice trop élevé ;
— DIM POTES(145) : défense de modifier (ou de confirmer) un DIM déjà établi ;
— AMIS(15)="Marie" : il n'y a pas eu de DIM AMIS.

A ce propos AMIS(3) ou AMIS(8) seraient acceptés ; car le BASIC se déclare alors (à votre INSU) un DIM AMIS(10).

Un tableau DIM peut avoir plusieurs COLONNES. Exemples DIM COPAINS(75,2) signifie 76 valeurs (de 0 à 75) avec colonne 0=nom colonne 1=prénom ; colonne 2=numéro de téléphone. Donc 3 colonnes, soit $76 \times 3 = 228$ "cases". Si l'on veut connaître le prénom du copain indice 38 on fait PRINT COPAINS(38,1). Simple.

Deux remarques :



— On peut garnir un tableau DIM dans un ordre quelconque, et même en laissant des cases vides, même au début.

— Nous avons pris comme exemple des DIM de chaînes, mais c'est tout aussi valable avec des DIM de valeurs numériques, genre DIM PRIX(80,3).

Un des gros avantages des tableaux DIM est qu'ils sont très commodes à explorer avec des boucles FOR NEXT. Exemple : on vous demande de rappeler un copain au 78.50.41.42, qui est-ce ?

```
100 TS="78.50.41.42"
110 FOR N=0 TO 75
120 IF COPAINS(N,2) <> TS THEN 140
130 PRINT COPAINS(N,0); " "; COPAINS(N,1)
140 NEXT
```

LES LIGNES DE DATA

Huit fois sur dix, ce que l'on met en DATA est destiné à remplir un ou des tableaux DIM. Important : les lignes de DATA peuvent être n'importe où dans le listing ! En temps normal le BASIC les ignore, comme les lignes de REM (ou '). Seule la commande READ (prononcez RID) peut les lire.

Une ligne de DATA commence par... DATA, afin de prévenir le BASIC. Viennent ensuite les valeurs, séparées par une virgule (ou par un espace).

Attention ! Pas de REM en bout de ligne de DATA ! Le BASIC du 6128 le tolère mais pas celui du 464...

Si vous voulez inclure des espaces ou des virgules mettez le tout entre guillemets. Exemple, cette ligne a trois valeurs :

```
160 DATA Tarn,"Haute Vienne", "St Pierre,Miquelon"
```

Supposons que le programme rencontre cette ligne :

```
1280 FOR N=1 TO 12:READ MS(N):NEXT
```

Aussitôt le BASIC reprend le listing depuis le début pour y rechercher les lignes de DATA, même au-delà de cette ligne 1280, même après le END. Ces douze valeurs vont être lues par ces douze READ, même si ces valeurs sont sur plusieurs lignes de DATA. Elles sont prises dans l'ordre du listing. Ceci fait, le BASIC se souviendra de l'endroit exact où il a lu la dernière valeur, même si c'est au milieu d'une ligne de DATA. Les prochains READ prendront la suite à partir de cet endroit. Donc une valeur en DATA ne peut être lue qu'une seule fois ! sauf si on utilise la commande RESTORE, qui va remonter ce "pointeur des DATA" en haut du listing ; ou

RESTORE suivi d'un numéro de ligne de DATA pour le faire partir d'un endroit voulu.

Il est essentiel que vous ayez bien compris cette mécanique ; sinon faites-vous un RESTORE début de ce paragraphe, et relisez...

```
A présent examinez bien ce petit exemple
10 DATA 12,23,34,Paul
20 FOR N=1 TO 3:READ J:PRINT J:NEXT
30 RESTORE 10
40 FOR N=1 TO 4:READ AS:PRINT AS :
NEXT
```

Ceci afin de prouver que des nombres en DATA peuvent être lus aussi bien comme nombres que comme chaînes. Souple, non ?

Deux cas (classiques) de plantages :

— Demander READ d'un nombre et tomber sur une chaîne.

— Demander un READ alors que tout a déjà été lu (sans RESTORE).

Conclusion, il faut de l'ordre quand on tape des lignes de DATA : toujours le même nombre de valeurs par ligne ; c'est plus facile à compter...

Nota : pour faire plus ordonné rassemblez vos lignes de DATA, vers le début ou vers la fin.

ECRITURE ET LECTURE DE FICHIERS

Voici un exemple court d'écriture

```
100 OPENOUT "ESSAI"
110 PRINT#9,"AMSTAR est super"
120 PRINT#9,"CPC est génial"
130 CLOSEOUT
```

OPENOUT signifie "ouvre en sortie (de la RAM) un fichier dont le nom sera ESSAI". Alors on y écrit par PRINT#9 tout ce que l'on veut. Puis c'est le CLOSEOUT indispensable signifiant "ferme cette sortie".

Si vous tapez CAT vous verrez alors apparaître ce nom de fichier. Si vous avez enregistré ça sur une disquette formatée "système", tapez ICPM puis TYPE ESSAI, et vous verrez alors son contenu.

Et maintenant voyons comment le récupérer en RAM (donc en IN).

```
200 OPENIN "ESSAI"
210 LINE INPUT#9,AS:PRINT AS
220 LINE INPUT#9,BS:PRINT BS
230 CLOSEIN
```

Vous voyez que c'est la même technique, en remplaçant OUT par IN et PRINT par LINE INPUT (plus prudent que INPUT).

Et maintenant la variante passe-partout

```
210 WHILE NOT EOF:LINE INPUT#9,CS
220 PRINT CS:WEND
```

EOF (= END OF FILE) détecte la fin de fichier et ces deux lignes se traduisent en français par "tant que ce n'est pas la fin du fichier, charge une chaîne, affiche-la, et ainsi de suite".

```
1 X 10 ' FICH COP - fichier des copains - M.A
  X RCHAMBAULT 03/88
  X 30 DEFINT A-Z
  X 100 DIM COPAIN$(75,2),OP$(6)
  X 110 DATA NOM,PRENOM,TELEPHONE
  X 120 DATA CHARGER,SAISIR,RECHERCHER,MODIF
  X IER,ENREGISTRER,QUITTER
  X 130 FOR N=0 TO 2:READ COPAIN$(0,N):NEXT
  X 140 FOR N=1 TO 6:READ OP$(N):NEXT
  X 1000 ' MENU
  X 1010 CLS:LOCATE 11,3:PRINT "FICHIER des
  X COPAINS"
  X 1020 FOR J=1 TO 6
  X 1030 LOCATE 14,J*2+5:PRINT J;"- ";OP$(J)
  X :NEXT
  X 1040 LOCATE 1,20:PRINT NF;"fiches"
  X 1050 LOCATE 16,22:INPUT"Reponse ",R$
  X 1060 R=VAL(R$):IF R=0 OR R>6 THEN 1050
  X 1070 ON R GOSUB 2000,3000,4000,5000,6000
  X ,7000
  X 1080 GOTO 1000
  X 2000 ' CHARGER
  X 2010 CLS:LOCATE 16,12:PRINT "Patience..."
  X "
  X 2020 OPENIN"POTES"
  X 2030 INPUT #9,NF
  X 2040 FOR N=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
```

En jargon on dit que le fichier ESSAI comporte deux "ENREGISTREMENTS", (qui pourraient également être des nombres). On dit aussi qu'il s'agit d'un fichier "séquentiel" ou "ASCII". Ce type de fichier se passe de noms d'extensions, mais on aurait aussi pu l'appeler ESSAI.TOC.

LE CADEAU DU MOIS

Histoire d'illustrer tout ce que nous avons vu aujourd'hui je vous ai mijoté un programme UTILE, assez long pour une fois, qu'il vous sera facile d'adapter à vos besoins personnels. (Listing 1).

Il s'agit d'une gestion de fichier, simple et efficace. On a repris l'exemple de notre DIM COPAIN\$(75,2), mais il vous sera très facile de le transformer pour gérer votre collection de timbres-poste ou de porte-clefs mérovingiens.

Vous y retrouverez aussi quelques méthodes et astuces expliquées dans les numéros précédents aussi ne vais-je expliquer que ce qui touche au sujet d'aujourd'hui :

— Ligne 100 : on définit deux DIM sur la même ligne, séparés par une virgule ; ce qui évite de répéter le mot DIM.

— Lignes 110 et 130 : on utilise l'indice zéro du DIM pour y loger les légendes des colonnes. Une pratique classique.

— C'est de la programmation structurée. Le programme s'arrête à la ligne 1080 ; tout le reste n'étant que des sous-programmes (ou modules) indépendants que vous pouvez donc grossir à votre guise. Vous pourrez aussi en ajouter d'autres.

— Lignes 2030 et 6030 : on enregistre tout d'abord dans le fichier le nombre de fiches NF. C'est très pratique.

— Lors de la saisie il suffit de taper "Q" ou "q" pour l'abandonner et revenir au menu principal.

— Ligne 1080 : à la fin de chaque option il y a retour automatique au menu principal.

Et c'est du solide ! Si vous saviez tout ce que j'ai essayé pour le faire planter...

Vous voulez vraiment faire des progrès en programmation ? Alors, après l'avoir tapé et essayé, examinez bien toutes les lignes afin de tout comprendre (il n'y a que du déjà vu). Le fait de se demander "pourquoi il a écrit ça?", et de le découvrir ensuite constitue un exercice cérébral qui laisse des traces...

Comme ce mois-ci j'ai été assez dur avec vous en bourrage de crâne, je pense qu'il est temps de vous offrir un CLOSEIN. Qui est le fayot qui a dit "déjà" ?..

à suivre...

```

2050 LINE INPUT#9,COPAIN$(N,J):NEXT:NEXT
2060 CLOSEIN
2070 RETURN
3000 ' SAISIR
3010 NF=NF+1
3020 CLS:LOCATE 9,2:PRINT "SAISIE fiche
numero";NF
3030 FOR R=0 TO 2
3040 LOCATE 5,R*2+4:PRINT COPAIN$(0,R);:
LINE INPUT" : ",A$
3050 IF UPPER$(A$)="Q" THEN 3100
3060 COPAIN$(NF,R)=A$
3070 NEXT
3080 GOTO 3010
3100 NF=NF-1
3110 RETURN
4000 ' RECHERCHE
4010 CLS:LOCATE 8,2:PRINT "Recherche sur
quel champ ?"
4020 FOR J=0 TO 2
4030 LOCATE 14,J*2+5:PRINT J+1;"- ";COPA
IN$(0,J):NEXT
4040 LOCATE 16,11:INPUT"Reponse ",R$
4050 R=VAL(R$):IF R=0 OR R>2 THEN 4040
4060 R=R-1
4070 LOCATE 2,13:LINE INPUT"Valeur ? : "
,A$:PRINT
4080 FOR N=1 TO NF
4090 IF COPAIN$(N,R)<>A$ THEN 4110
4100 PRINT N;:FOR J=0 TO 2:PRINT "-";COP
AIN$(N,J);:NEXT:PRINT
4110 NEXT
4120 PRINT:PRINT TAB(18);"ENTER ";:INPUT
"",R$
4130 RETURN
5000 ' MODIFIER
5010 CLS:LOCATE 8,2:INPUT"Numero Fiche a
modifier ",N$
5020 N=VAL(N$):IF N=0 OR N>NF THEN 5010
5030 LOCATE 1,4:PRINT N;:FOR J=0 TO 2:PR
INT "-";COPAIN$(N,J);:NEXT
5040 FOR R=0 TO 2
5050 LOCATE 5,R*2+7:PRINT COPAIN$(0,R);:
LINE INPUT" : ",COPAIN$(N,R)
5060 NEXT
5070 RETURN
6000 ' ENREGISTRE
6010 CLS:LOCATE 16,12:PRINT "Patience..."
6020 OPENOUT "POTES"
6030 PRINT#9,NF
6040 FOR N=1 TO NF:FOR J=0 TO 2
6050 PRINT#9,COPAIN$(N,J):NEXT:NEXT
6060 CLOSEOUT
6070 RETURN
7000 ' QUITTE
7010 CLS:END

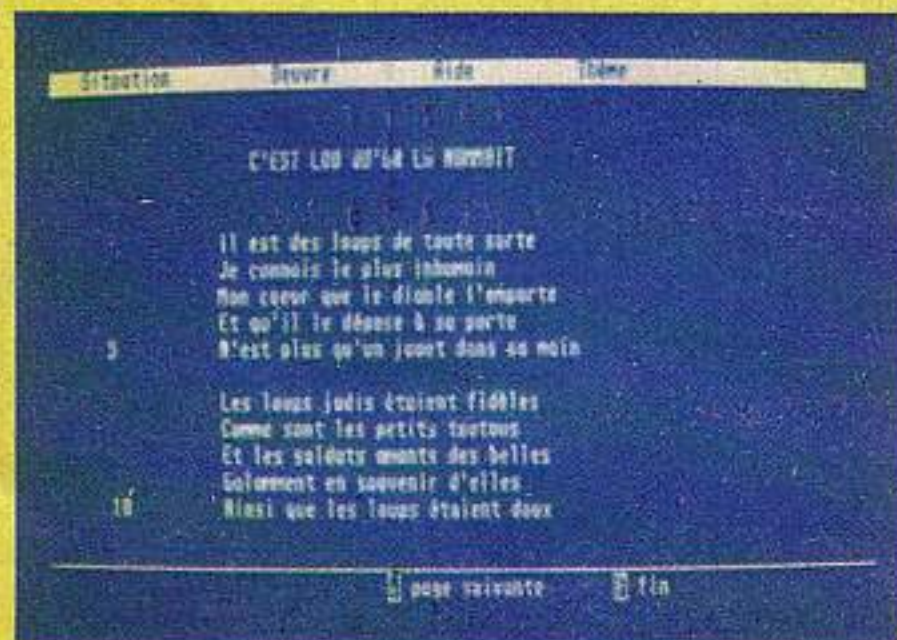
```

MICRO BAC : FRANÇAIS

Educatif

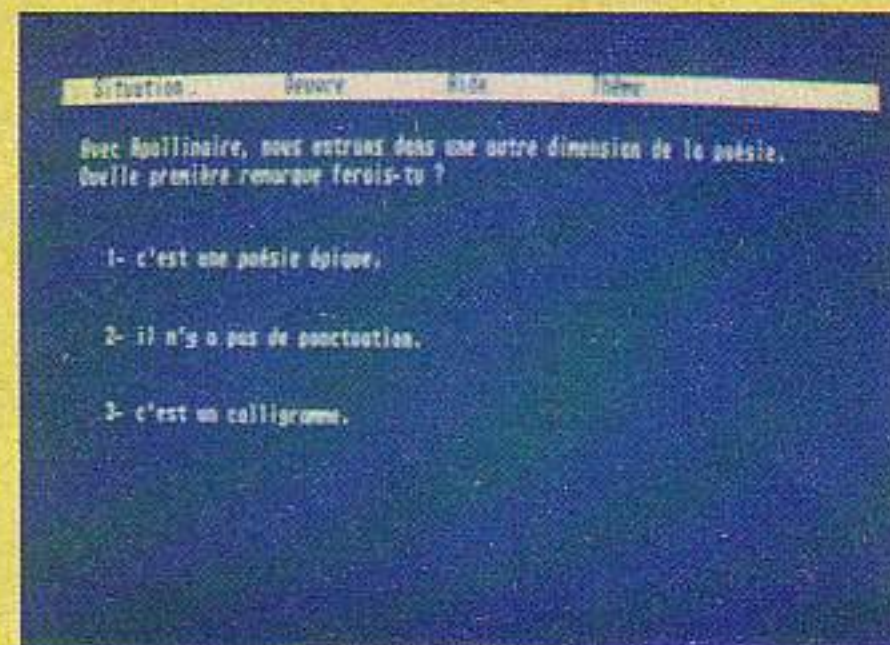
Voici le mois de mai où les fleurs recommencent... C'est peut-être l'époque où la nature fleurit de tous côtés mais en étant beaucoup plus terre à terre, c'est également l'époque où tous les futurs bacheliers commencent à ressentir quelques angoisses. C'est pourquoi nous commençons par vous proposer un outil de révision pour le bac français.

Dans ce logiciel, seuls les 19^e et 20^e siècles sont abordés par le biais d'une étude de six textes d'auteurs. Ainsi, pour le 19^e siècle,



nous avons un extrait de "l'Allemagne" de Mme de Staël, un extrait de "On ne badine pas avec l'amour" d'Alfred de Musset et le poème "Sainte" de Stéphane Mallarmé. Quant au 20^e siècle, il est représenté par un extrait de "Jean-Christophe" de Romain Rolland, le poème "C'est Lou qu'on la nommait" de Guillaume Apollinaire et un extrait de "Cyrano de Bergerac" d'Edmond Rostand.

Prenons, par exemple, "On ne badine pas avec l'amour" afin de voir comment l'étude se fait. Tout d'abord, dans ce cas, l'extrait étudié est livré avec le logiciel, sur papier, seule l'étude du texte apparaît à l'écran. L'explication de texte est ainsi dirigée par un système de questions à choix multiples. Par exemple, il vous est demandé ce que représente pour vous la scène 2 de l'acte II, dans quel état d'esprit se trouve Perdican lorsqu'il va à la rencontre de Camille ou que peut-on dire des termes employés par Perdican ? Ensuite, après une série d'une dizaine de questions, il est demandé à l'utilisateur de donner l'endroit dans le texte qui correspond à une affirmation donnée. Et on enchaîne alors sur une nouvelle série de



questions portant sur la fin du texte ; l'étude de cet extrait se termine par une conclusion faisant une bonne synthèse de tous les points mis à jour précédemment. Le schéma se révèle être le même pour tous les textes proposés.

Notre avis :

Nous savons que lorsque nous arrivons au niveau Bac, c'est du sérieux mais est-ce une raison pour être complètement austère dans la présentation ? De plus, l'écriture bleu clair sur fond bleu a tendance à être fatigante. Pour ce qui est du contenu uniquement, le cheminement de réflexion proposé pour l'explication de texte nous paraît correct...

6

PAK VOL 3

Compilation

Continuant dans sa lignée des paks de compilations, Elite nous propose à nouveau 6 titres choisis non pas en raison de leur âge mais de leur succès. Il n'est plus besoin de présenter **Ghosts'n Goblins**, un des plus grands classiques qui est une superbe et toujours appréciée adaptation d'un jeu de café. Les autres titres proposés dans cette compilation sont plus récents et furent de plus ou moins grands succès. Ainsi les lecteurs réguliers d'Ams-tar doivent se souvenir de ce logiciel qui nous avait séduits : **Dragon's Lair**. Elite avait même osé récidiver en faisant une suite à ce logiciel avec **Escape from singe's**

castle. Si vous avez envie de vous transformer en jeune américain distributeur de journaux, il n'y a qu'à demander ! **Paper-boy** est là pour vous faire effectuer un parcours où vous devez livrer vos clients à bicyclette. Enfin, avant de vous transformer en James Bond 007 pour mener une célèbre mission dans **The living daylight's**, vous pouvez vous défouler en faisant un petit tour dans les pistes du désert avec **Enduro Racer**, autre célèbre adaptation de jeu de café.

Notre avis :

Bien que cette compilation ne comprenne pas à notre avis que des logiciels de bonne qualité, elle regroupe de très bons titres qui sont de grands classiques et qu'il faut absolument posséder dans sa logithèque.

VENOM STRIKES BACK

Arcade/Aventure

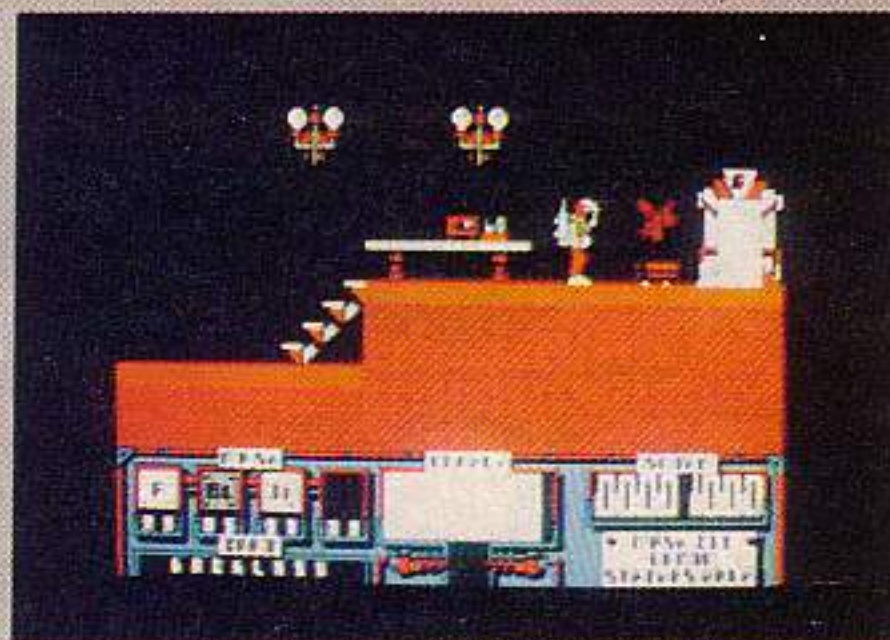
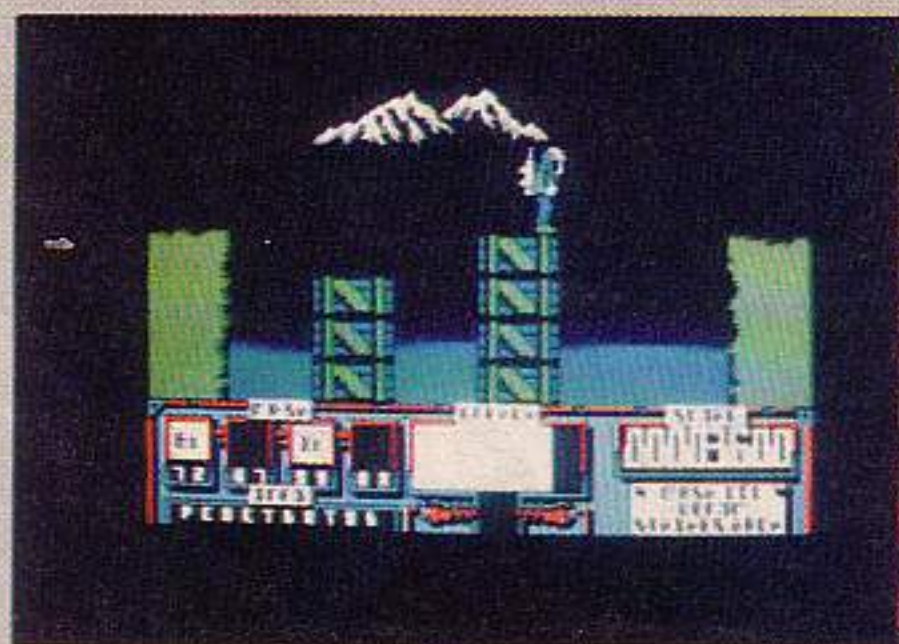
Je suis en train de faire un doux rêve avec une merveilleuse créature lorsque l'écran formant cette scène idyllique est cruellement déchiré par la sonnerie stridente et insupportable du vidéophone. J'atteins difficilement cet appareil de malheur et branche le contact pour voir apparaître sur l'écran Alex Sector, un des responsables de l'équipe Mask ; les nouvelles ne sont certainement pas bonnes car il fait

vraiment une tête pas possible ! D'ailleurs, les seuls mots qu'il consent à me dire sont : "Viens vite au Q.G., j'ai une bande vidéo à te montrer". J'enfile une combinaison à la hâte, enfourche mon scooter (seul moyen de locomotion efficace à notre époque) et suis dans la grande salle du Q.G. tout juste 20 minutes plus tard. On démarre aussitôt la bande vidéo et c'est un bien triste spectacle qui s'offre à mes yeux : mon fils aux côtés de l'infâme Mayhem faisant partie de l'association Venom, notre ennemi juré ! Mon sang ne fait qu'un tour et je décide de me rendre sur la base Venom non sans savoir que cette aventure comporte de grands risques. En effet, Venom a mis au point de nouvelles armes et nous n'avons pratiquement aucune indication sur la façon de les anéantir.

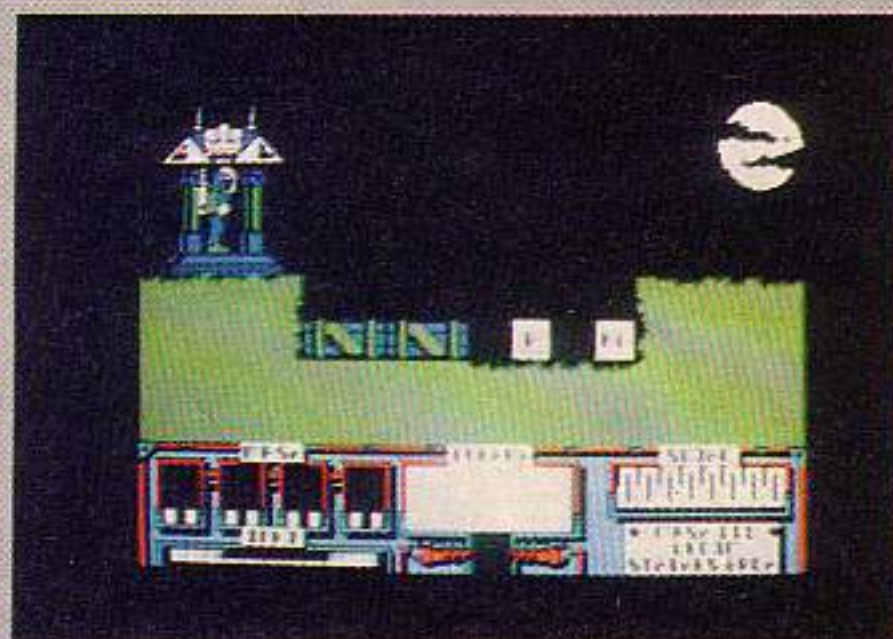
Je ne peux donc plus compter que sur une seule chose : ramasser les masques qui se

Notre avis :

Ce logiciel peut être intéressant mais il est très dommage qu'il ressemble tant à la version Spectrum, ce qui lui donne des couleurs très fades et pas agréables. L'animation, quant à elle, est de bonne qualité.



trouvent sur mon chemin (il y en a 10) et qui ont tous une spécificité ; l'un me permet de tirer sur des pompes d'énergie, l'autre me rend transparent face aux bombes, un troisième me permet de survoler les eaux... En les récoltant petit à petit, je pourrai ainsi traverser la terre, la lune et diverses grottes avant d'arriver dans la base Venom, lieu de l'ultime combat.



A LA DECOUVERTE DE LA TERRE

Educatif

Le matin, lorsque je m'éveille et que je jette un regard par la fenêtre, c'est toujours pour voir les mêmes arbres et la même montagne tout là-bas au fond. Ah oui ! C'est joli, oui ! Mais on finit quand même par s'en lasser et aujourd'hui je manque d'air, j'ai envie de voir d'autres horizons. C'est décidé, je pars à la découverte de notre bonne vieille terre.

Seulement, avant de se voir confier des missions dans le monde entier, il est indispensable d'avoir une bonne connaissance des différents terrains et des roches qui les constituent ; c'est donc à cette fin que je commence par étudier les roches que nous avons en France. Elles sont très exactement au nombre de huit : argiles, granite, sables et grès, craie, sables et craie de la R.P., roches volcaniques, calcaire et roches métamorphiques. Les unes après les autres, je les sélectionne afin d'en faire une étude approfondie. C'est ainsi que, par exemple, j'apprends que le granit est rugueux au toucher, n'est ni friable ni poreux, que ses cristaux sont visibles à l'œil nu et qu'il est constitué de quartz, de feldspath et de mica. Ma progression dans la connaissance des roches s'effectue ainsi : à l'aide d'explications étayées parfois par des schémas, j'assimile des notions élémentaires puis il me faut répondre à des questions. A la fin de l'étude d'une roche, une note m'est attribuée et selon sa valeur, je reçois ou non une roche pour ma collection.

Lorsque j'ai enfin réussi à réunir 6 roches différentes dans ma collection, j'obtiens mes galons de géologue averti et je peux commencer mon périple mondial que j'effectue dans l'ordre que je désire. Il faut

observer l'intense activité géologique qui s'y déroule et la dérive des continents qui en découle. Par contre, un petit tour en Californie me permettra de savoir que San Francisco et Los Angeles sont sur des



seulement savoir que si je pars pour la Sicile, je me rendrai près du Stromboli afin d'étudier le mécanisme volcanique ; si, par contre, je décide d'aller jeter un coup d'œil au grand Rift s'étalant sur 2400 km de la Mer Rouge à la Tanzanie, ce sera pour

zones à haut risque et je pourrai ainsi décortiquer le mécanisme des séismes. Enfin, pour terminer en beauté ce voyage, j'irai au pied de l'Everest, plus haut sommet de la chaîne de l'Himalaya afin de comprendre la formation des montagnes... et non pas pour rencontrer l'abominable homme des neiges, comme pourraient le penser certains ! Et après ? Après, je souffle...●

Beaucoup de théories expliquent La formation des montagnes.



Formation de rides puis de plis. Début de plissement.

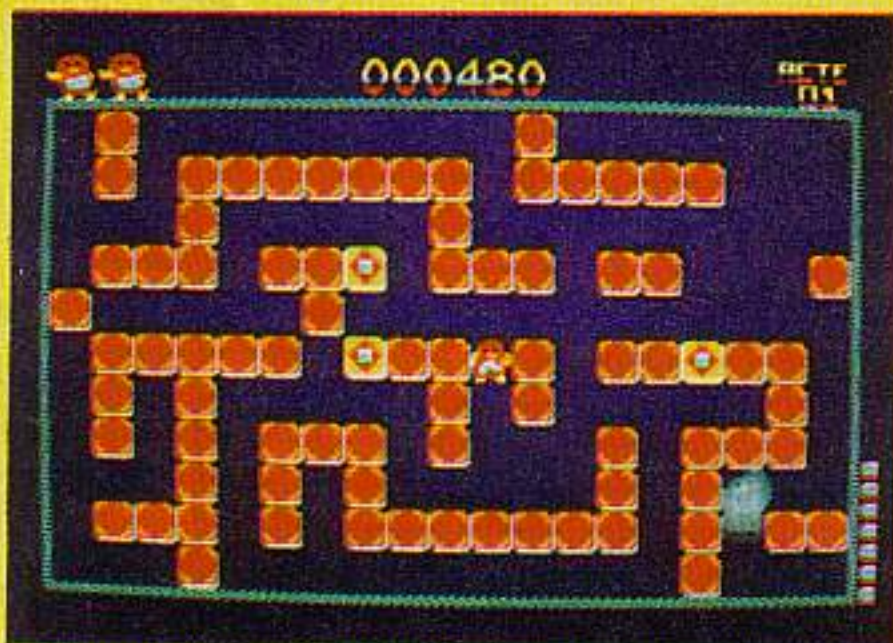
Notre avis :

Cette dernière nouveauté de Coktel Vision dans la série Sciences et Vie est une bonne approche de la géologie pour les élèves de 4^e et 3^e même si les géologues avertis risquent de trouver certains passages assez succincts. Quant à la présentation du logiciel, elle est toujours sur fond bleu avec quelques graphismes lorsque le texte n'est pas suffisant ; les habitués des éducatifs de Coktel Vision ne seront pas dépaysés par rapport aux précédents. *Détail important à noter* : ce logiciel ne fonctionne que sur 6128.

MANGE CAILLOUX

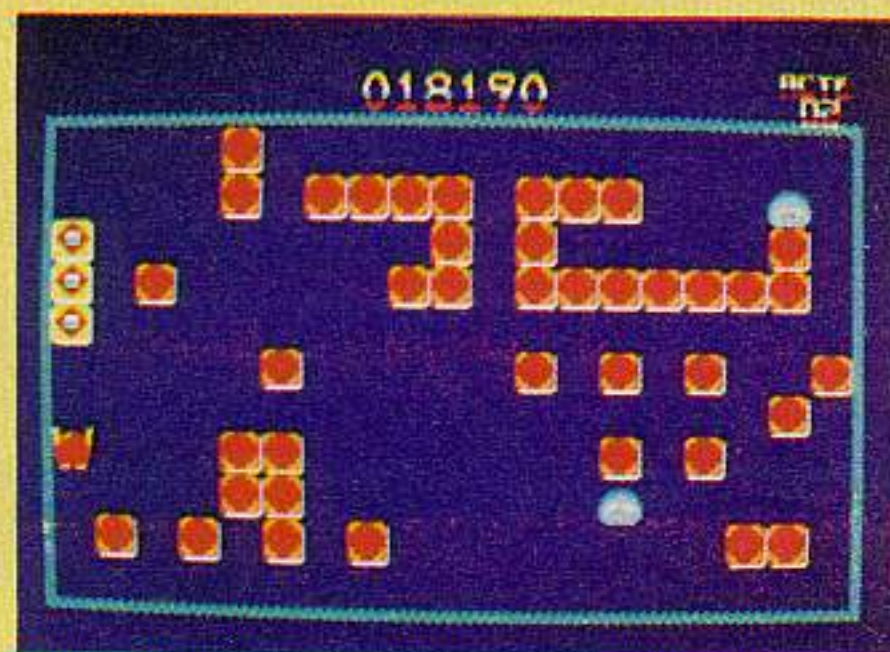
Arcade

Je suppose que nous sommes tous faits sur le même modèle ; au fur et à mesure que de nouveaux jeux sortent, nous sommes à la fois plus exigeants face aux qualités que nous demandons aux logiciels et émerveillés de découvrir comment certains auteurs arrivent à utiliser toutes les possibilités d'une machine. Seulement, de temps à autre, nous aimons bien revenir à nos premières amours sous forme de Pac Man ou de casse-briques.



C'est pourquoi ce nouveau logiciel qui reprend des bases classiques de jeu risque de vous séduire. Tout d'abord, il y a le pingouin (sympa, non ?) ; ensuite, il y a ces cailloux qu'il est possible de déplacer par une simple petite utilisation des biceps (et hop !) et, enfin, il y a ces 3 cailloux qui ressemblent à des cailloux mais qui ne sont pas des cailloux ordinaires. Ce sont trois diamants et le but est de réussir à les aligner sans faire de mauvaises rencontres avec des espèces de gloutons. D'ailleurs, ces gloutons doivent se tenir à carreau car s'ils ont le malheur de se trouver derrière un caillou au moment où vous le poussez... cela va leur faire très mal !

Par conséquent, si nous nous résumons, le pingouin (vous en l'occurrence) doit aligner ses 3 diamants et écraser un certain nombre de gloutons avant de pouvoir prétendre passer au niveau suivant. S'il est doué, il est alors autorisé dès le 3^e niveau à aligner les 3 diamants sans gloutons mais avec un chrono qui lui donnera un bonus en fonction du temps écoulé. Suis-je assez clair ? Et c'est ainsi que clopin, clopant, notre pingouin passera d'écran en écran...



Notre avis :

Ce pingouin va faire l'unanimité chez les petits et les grands à la recherche d'un moment de détente. Les graphismes et l'animation sont corrects bien qu'il soit un peu dommage d'être resté sur fond bleu. Pour terminer, je vous donne un petit truc : quand vous le pouvez avant qu'un glouton soit complètement éclos et qu'il entre en action, pulvérisez-le en vous plaçant sur lui et en lui donnant un petit coup de pouce ; vous verrez, il expirera avant d'avoir vécu en vous donnant quelques points en prime !

10 GREAT GAMES II

Compilation

En général, lorsque vous vous procurez une compilation, vous avez 3 ou 4 logiciels réunis dans un même emballage ; cette fois, Gremlin Graphics a fait les choses en grand car vous n'avez pas moins de 10 titres à votre disposition...

Avec **Auf Wiedersehen Monty**, vous devez aider une nouvelle fois Monty, héros de toujours chez Gremlin, dans un dernier combat pour la liberté. Et si vous n'êtes pas suffisamment préparé pour le combat, vous faites un petit détour par **Samourai**



Trilogy ; après quelques heures d'entraînement, vous aurez peut-être envie de vous lancer dans la bataille navale avec **Convoy Raider**. Le voyage forcé risque fort de vous mener dans la cité de New York où les brigands font la loi ; même la police a renoncé à faire le vide dans cette ville. Alors, n'hésitez pas à incarner Charles Bronson avec **Death Wish 3** tout en prenant soin de ménager les innocents. Ensuite, si vous avez envie de voir du pays, vous pouvez partir en compagnie de **Jack the Nipper II** vers l'Australie où ce gamin terrible va continuer ses méfaits dans la jungle. Enfin, si vous désirez rentrer dans le monde des enquêtes et de l'espionnage, vous pouvez le faire en compagnie de **Basil, the great mouse detective** ou de **Mask**. Si, malgré tout cela, vous n'êtes pas encore rassasié d'aventures, il vous reste encore **Thing Bounces Back**, **The Final Matrix** et enfin **The Duet**, jeu inédit qui n'avait encore jamais vu le jour avant que cette compilation apparaisse...●

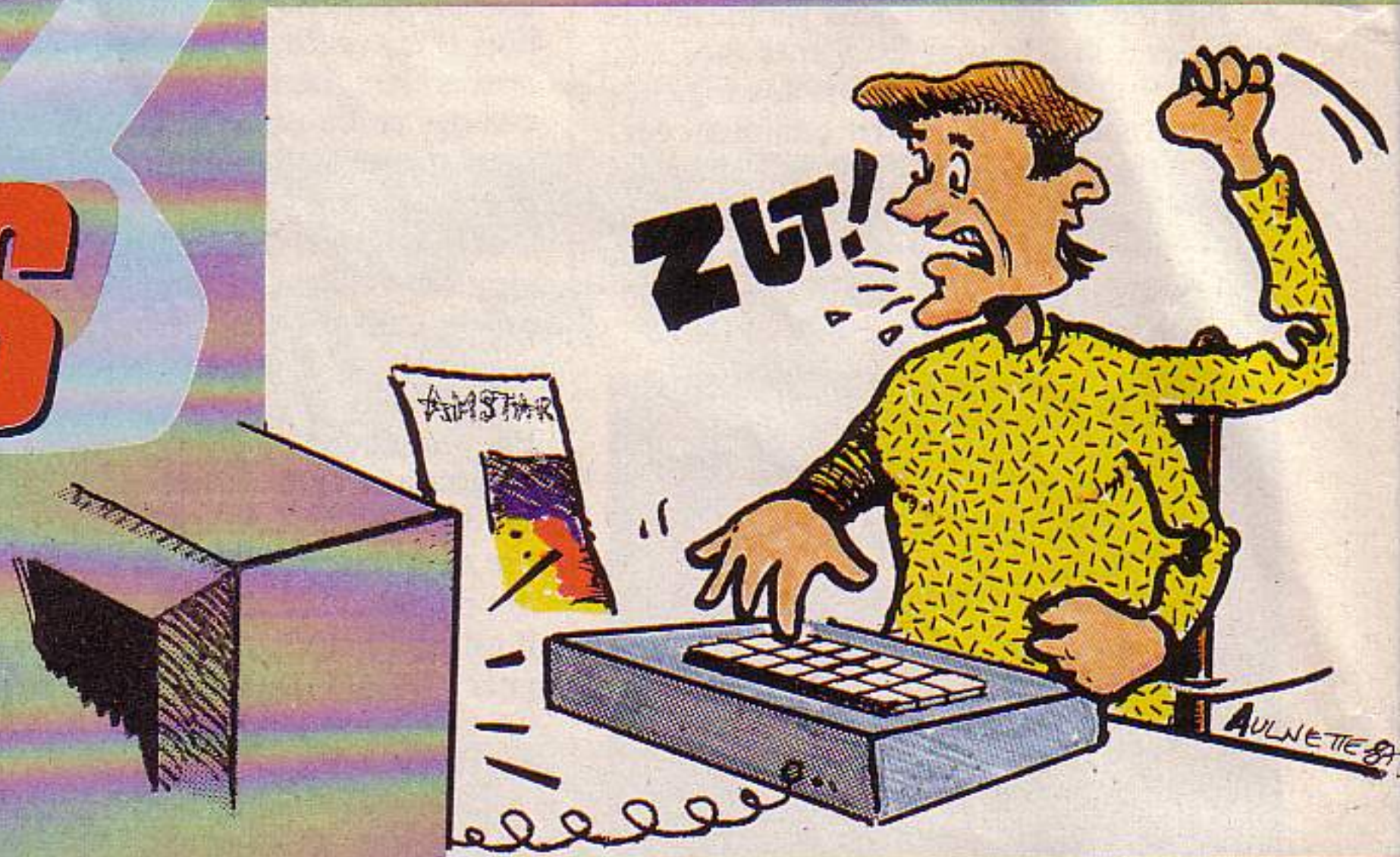
Notre avis :

Pour un prix tout à fait raisonnable, il y en a pour tous les goûts tant au niveau genre (arcade, aventure) qu'au niveau graphisme.

Grégory NOE

Anti erreurs

Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128



Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais lorsqu'au "point de vue" du CPC, le

programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur :

Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.

La frappe d'un programme de votre journal favori (AMSTAR) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure :
 — sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog", A.

Puis, si vous êtes sur K7, rebobinez la bande jusqu'au début du fichier ;

— chargez Anti-Erreurs ;

— entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de ligne vont défiler. Vous remarque-

rez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< ; c'est le code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô miracle ! ça marche.

Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

ATTENTION : cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct. Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.

ABONNEZ-VOUS !

14^F

d'économie

voir page 78

VOUS
AVEZ DIT

ASTUCES



LIGHT FORCE

(Wilfrid LUPINACCI)

Si vous rencontrez quelques problèmes pour progresser dans ce logiciel, copiez les lignes qui suivent puis mettez la cassette originale dans le lecteur avant de faire RUN ; ainsi vous pourrez commettre toutes les fautes que vous voudrez car vos vies seront infinies !

```

10 REM ++ VIES INFINIES ++
20 INK 0,0: BORDER 0: MODE 1
30 FOR LF = &BE00 TO &BE0D
40 READ A$: POKE LF, VAL
("&" + A$)
50 NEXT LF: OPENOUT "D"
60 MEMORY &5EE: LOAD " "
70 POKE &610, &C9: CALL &5EE
80 DATA 21, 1C, 96, 11, A4, A9, 01,
ED, 8C, ED, B8, C3, 31, 73
90 LOAD " ": POKE & 6285, &FF:
POKE &B28F, 123
100 LOCATE 12,12: PRINT "PRES-
SEZ ESPACE..."
110 FORCES$ = INKEY$: IF
FORCES$ = " " THEN 120 ELSE
GOTO 110
120 PRINT CHR$(7): CALL &BE00

```

GORBAF LE VIKING ▲

(Jean-Baptiste DAVID)

Juste un petit truc pour avoir plus de 200 vies dans Gorbaf le Viking : il suffit d'appuyer sur la barre espace pendant tout le temps que dure le chargement ! Attention, le nombre de vies est fixé à 5 au départ ; avec cette astuce, les vies diminuent normalement puis ensuite ce sont des lettres qui s'affichent.

De part votre courrier, nous constatons que cette rubrique que 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"...

3D FIGHT

(David GARLINSKI)

Si après maints et maints essais, vous n'avez toujours pas réussi à passer la terrible zone des météorites, ce n'est pas la peine de lancer votre joystick contre votre écran ! En effet, il suffit de placer discrètement votre "engin" en haut à gauche de votre écran pour passer cet endroit délicat.

SABOTEUR ▼

(Sébastien BABUSIK)

Lorsque vous voulez pénétrer dans le métro, il suffit de se mettre à l'intérieur avec la manette vers la gauche ; de même, pour repartir, il faut mettre la manette vers la droite. Un dernier petit conseil pour Saboteur : lorsque vous voulez entrer dans l'hélicoptère, il faut se mettre à l'intérieur et manœuvrer la manette vers le haut.





SUPERSTAR FOOTBALL

(Simulation)

Nous sommes en plein milieu de saison ce qui est une période toujours difficile à vivre ; la plupart des joueurs sont fatigués quand ils ne sont pas blessés ! Pour que chaque place soit occupée par un spécialiste, la composition de l'équipe s'avère être très difficile aujourd'hui. Et pourtant, il ne faut pas se tromper car le prochain match compte pour le championnat et étant donné le récapitulatif des deux équi-



pes en présence (nombre de victoires, nombre de nuls, nombre de défaites...), il ne nous est pas permis de perdre. Enfin, les dés sont jetés et le coup de sifflet de début de jeu est donné par l'arbitre. Dès le départ, le jeu est difficile, les joueurs sans pitié ; encore un match qui va se terminer avec des blessés dans chaque équipe... Avant d'entrer sur le terrain, nous avons mis au point avec notre entraîneur une tactique mêlant habilement attaque et défense afin de permettre à notre n° 10, héros national, d'être le plus souvent possible démarqué pour réaliser ce

qu'il fait toujours à merveille que ce soit avec la tête ou avec son pied droit : marquer des buts.

Nous atteignons la mi-temps sans avoir marqué (ni encaissé !) aucun but ; malgré tout, notre entraîneur fait un peu la tête car nous devrions nettement dominer le match. Alors, il ne nous reste plus qu'à passer entièrement à l'offensive tout en sachant prendre des risques. Et c'est avec un public en délire que nous allons finalement nous déchaîner et réussir à marquer péniblement 2 buts sans en encaisser ! Malgré tout, il paraît évident qu'il va falloir songer à améliorer l'équipe et, qui sait, peut-être le président du Club entamerait-il des négociations pour faire des échanges de joueurs ou même en recruter de nouveaux...

Notre avis :

Ce logiciel est paru en Angleterre sous le nom de Gary Lineker's Superstar Soccer ; chez, nous, ce serait plutôt Michel Platini. Ce programme possède plusieurs avantages par rapport aux autres logiciels de sport d'équipe : d'une part les graphismes

sont de meilleure qualité (plus finis) ainsi que l'animation bien que le scrolling latéral soit un peu saccadé ; d'autre part, il existe de nombreuses options qui vous permettent de jouer le rôle de l'entraîneur et de contrôler véritablement les équipes (dans leur recrutement, leur composition pour un match...). Par contre, le public est totalement absent de l'écran ; dommage, cela aurait donné encore un peu plus de chaleur au programme.



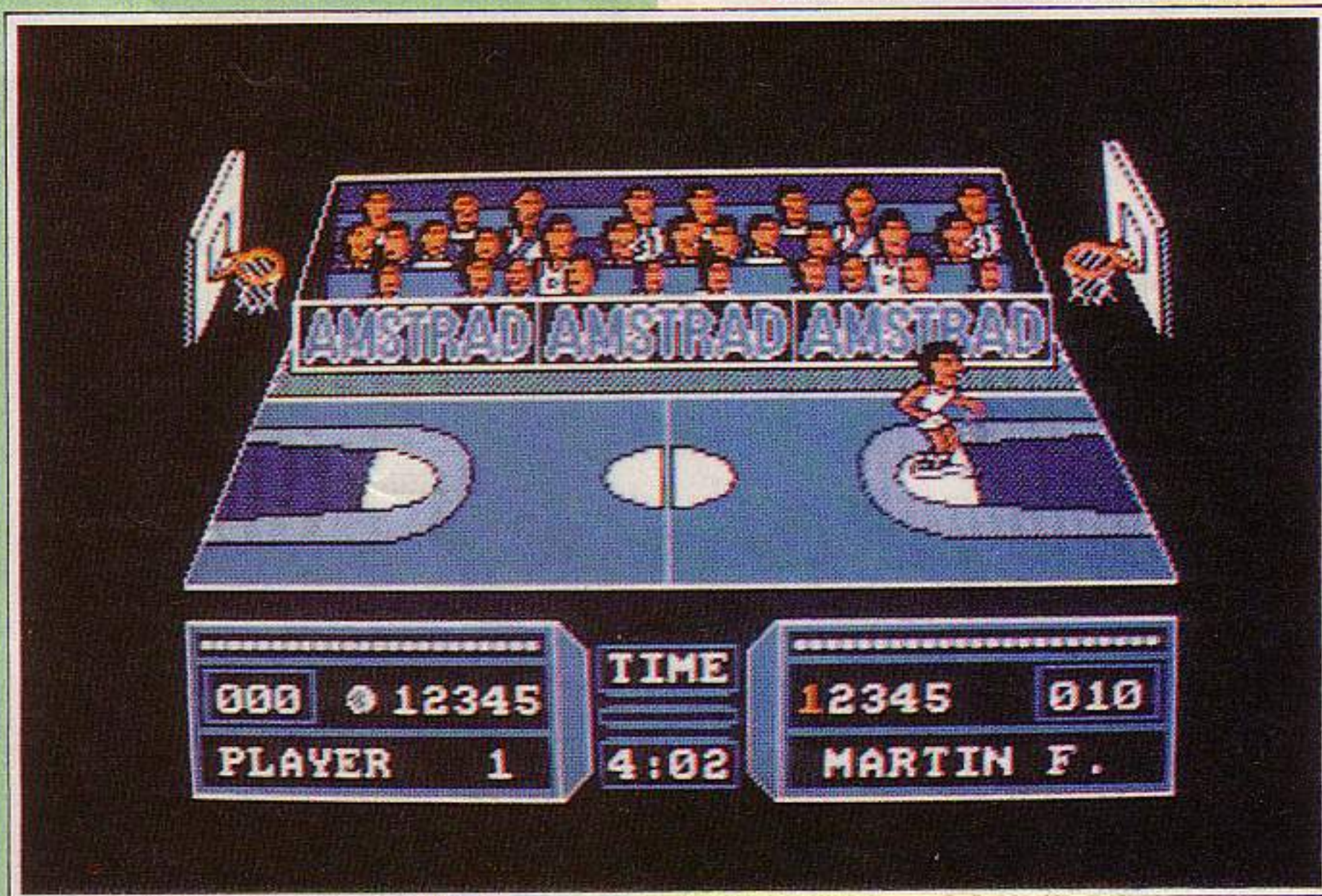


BASKET MASTER

(Simulation)

Nous voici en direct du plus petit stade de basket du monde. Ce soir se déroule une partie comptant pour le Championnat intercommunal de division perdue. Les deux équipes entrent maintenant sur le terrain. A ma droite vous reconnaissez tous Michaël le champion de l'année dernière toujours invaincu. A ma gauche, dans son short de lumière, le challenger : Rocky Balboa. Euh, non : Robert Dubois. Les deux adversaires s'observent en ce début de match. L'arbitre vient de faire rebondir le ballon entre les deux joueurs. C'est Michaël qui s'empare le premier du ballon et qui, par longues enjambées fonce droit vers le panier adverse. Robert ne s'en laisse pas compter et profitant d'un moment d'inattention de Michaël il lui subtilise le ballon et lance une contre-attaque très rapide : le voilà maintenant dans la raquette, juste sous le panier de son adversaire. Les deux joueurs s'élancent mais Robert est le plus fort et le ballon traverse d'un coup le filet. Les supporters du challenger se sont levés et scandent son nom: Rocky, Rocky !! Erreur : Robert, Robert !!. Le pauvre Michaël ne comprend pas, il va tenter de réagir, mais décidément le sort est contre lui puisque 12 paniers, dont 5 à 3 points, vont lui être infligés.

Pourtant le champion se ressaisit et remonte le handicap. Il ne reste plus finalement que quelques points d'écart à la fin de la partie. Michaël s'élanche, commence à dribbler puis s'arrête net et tente un panier à trois points :



cela réussit et Michaël est de nouveau champion. Nous revoyons actuellement l'action au ralenti. Quel tir extraordinaire ! Quelle précision!

Même si le match est terminé maintenant, rien ne vous empêche de continuer à jouer seul ou contre un adversaire à votre taille. De toute façon, à la fin de la bataille vous aurez droit à un tableau statistique établissant le compte de vos erreurs ou de vos bons points.

Cette simulation reprend, mis à part le nombre de joueurs présents, à peu près tous les paramètres du véritable jeu.

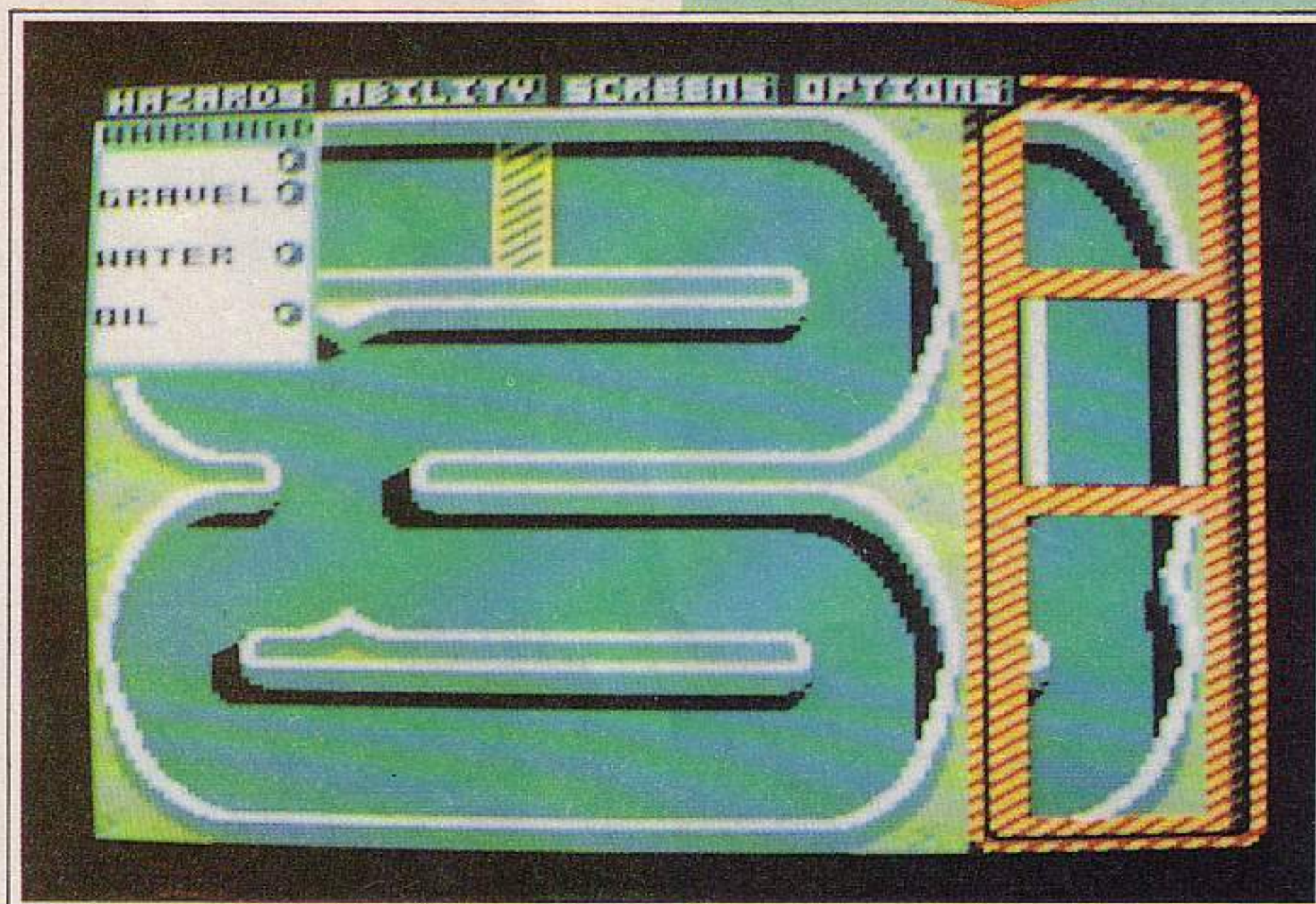
Même les fautes et autres infractions sont prises en compte. Il faut donc dribbler le plus pos-

sible en couvrant le ballon et surtout bien défendre sa "zone" car si le joueur informatique parvient dans cet endroit il devient très difficile à arrêter.

N'oubliez pas qu'il s'agit d'un sport très éprouvant physiquement : il s'agit donc de ménager son petit corps si l'on ne veut pas trop s'épuiser.

Notre avis :

Voici un jeu plutôt agréable malgré des dessins un peu tristounets. Sinon l'action est bien enlevée, l'Amstrad est un adversaire coriace et l'on appréciera les vues en gros plan et au ralenti des scènes de but.



CHAMPION CHIP SPRINT

fit pas de mettre toute la gomme au départ dans la ligne droite car les virages sont très serrés et la conduite de la F1 très sensible à toute demande.

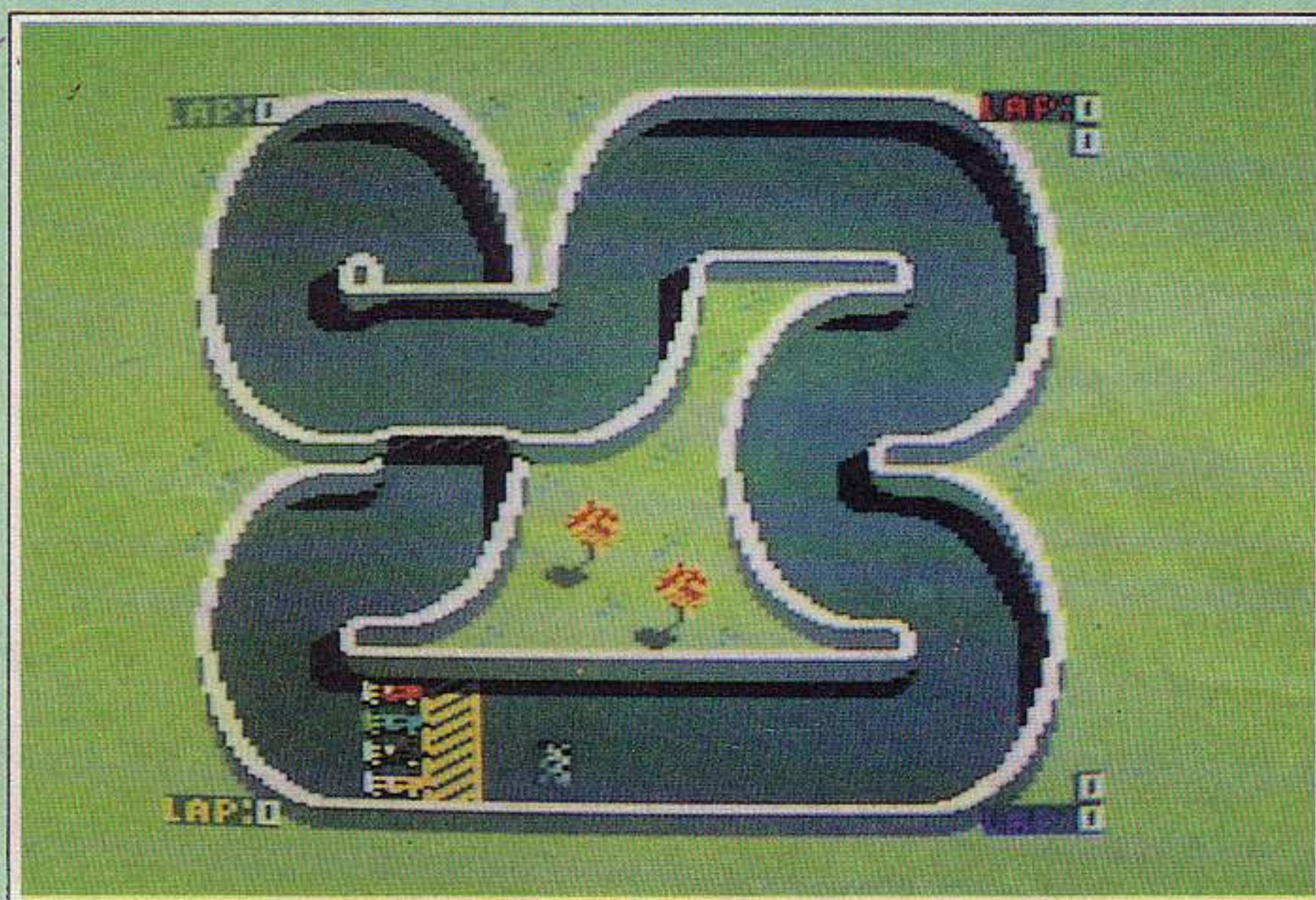
C'est ainsi que pour ma première course, j'ai tout juste effectué péniblement 2 tours de circuit alors que mes chers adversaires ont déjà bouclé leurs 4 tours. Mais je n'en reste pas là et après quelques répétitions, je ne me laisse plus distancer et j'arrive même à ramasser les clés qui apparaissent sur le circuit pour me donner des avantages dans les courses suivantes par rapport aux autres concurrents. Ensuite, les choses vont quelque peu se compliquer car, d'une part, les circuits deviennent plus difficiles et d'autre part, le temps n'est pas toujours clément et c'est alors qu'apparaissent les trombes d'eau sans compter les gravillons ou les taches d'huile.

Bien que j'aie largement de quoi faire avant de dominer tous les circuits présentés, je décide de me lancer dans ma propre élaboration de circuits ; les résultats ne sont pas tristes et, dans ce cas, je préfère plutôt demander à 2 de mes copains d'essayer la piste, car, moi, je ne suis pas fou ! les courses sont alors spectaculaires, les gamelles nombreuses et les rires encore plus !

(Simulation)

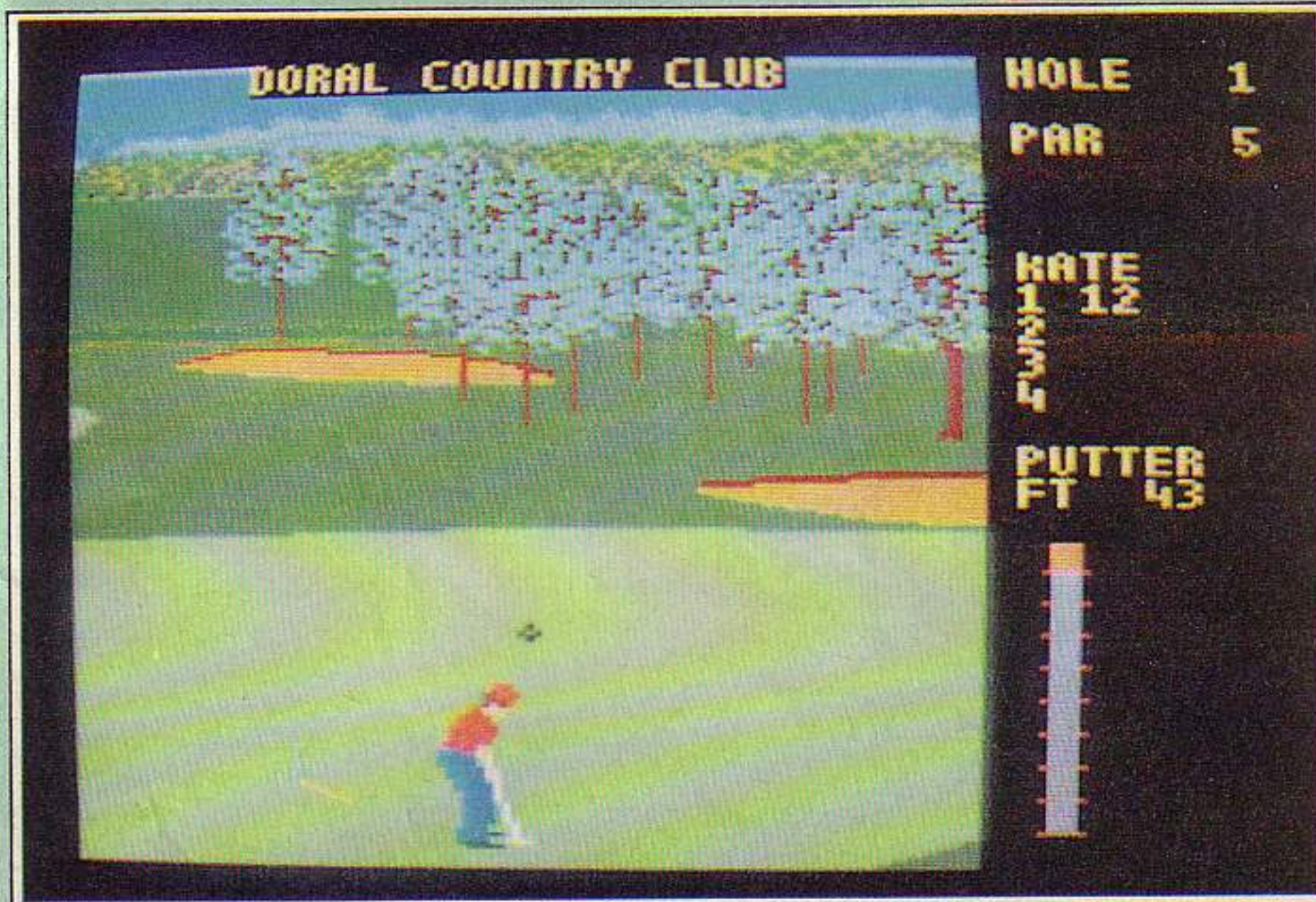
C'est par une belle matinée de printemps (sans vent, sans pluie et avec soleil !) que tous les concurrents s'alignent pour le départ d'une course qui va se révéler sans concession et sans sentiment. Comme nous sommes en début de saison, les organisateurs ont eu pitié de nous en nous proposant un circuit facile parmi les huit sur lesquels nous effectuerons les différentes courses.

Après avoir chauffé le moteur, c'est le grand départ ; il va falloir que je me concentre fortement et que je fasse de sérieux entraînements car les voitures Drones qui sont pilotées par l'ordinateur ne font preuve d'aucune défaillance : elles font toujours leur tour de circuit dans les meilleures conditions. Dur, dur ! Par ailleurs, je me rends bien vite compte qu'il ne suf-



Notre avis :

A priori lorsque le 1^{er} circuit s'inscrit à l'écran, vous êtes déçu par les graphismes et la taille des voitures (petites) ; puis, à l'usage, vous vous rendez compte que l'animation est de bonne qualité, que ça va vite et que le maniement de la voiture est très sensible (peut-être trop d'ailleurs !). Quant à l'option supplémentaire vous permettant de créer toutes sortes de circuits (à condition qu'ils restent cohérents bien sûr), elle vous apporte une autre dimension qui vous fera ranger moins vite ce logiciel dans sa boîte ou vous donnera envie d'y revenir après un petit break...



WORLD CLASS LEADER BOARD

(Simulation)

Avec World Class nous entrons, n'est-ce pas, dans le domaine de la simulation de luxe. En effet le sport simulé ici est le golf, élitiste à n'en plus finir. De plus il s'agit d'une version améliorée de Leader Board et on retrouve avec plaisir les grands espaces verdoyants et chatoyants de Cypress Creek, Doral Country Club et de St Andrews. Chacun des parcours comprend 18 trous. Vous pouvez décider de les parcourir seul ou accompagné. Il y a 3 niveaux de départ : enfant, dans lequel vous ne trouverez ni les effets du vent ni ceux du club ; un niveau débutant avec lequel vous pourrez vous exercer aux slices et aux crochets et enfin le niveau professionnel qui prend en compte les effets du vent. Vous choisissez également le terrain de départ correspondant à des terrains réels.

Le personnage qui vous représente est affiché en bas de l'écran. En face de lui, le terrain et ses multiples pièges : les herbes hautes, les arbres, les plans d'eau, les bunkers et même le vent.

Il y a heureusement quelques indications qui sont fournies au joueur : la force et la direction du vent, le "par", c'est-à-dire le nombre de coups maximum à réaliser pour envoyer la balle dans le trou, la distance par rapport au trou et également le club choisi.

Le choix du club est primordial : c'est lui qui va décider de la trajectoire de votre balle. Au départ il est conseillé d'utiliser un "bois" puis, au fur et mesure de l'approche, les numéros



seront plus élevés, ensuite la matière changera : on passe du bois au fer pour finalement employer un fer droit ou putter. Ce dernier n'est utilisé que dans la phase finale du jeu, lorsque vous êtes parvenu, après de nombreux efforts, sur le "green".

Mais avant d'en arriver là, il faudra maîtriser le système de frappe de la balle en définissant tout d'abord la force du coup puis sa synchronisation et enfin l'effet apporté.

Le but est d'obtenir le score le plus faible. En effet le "par" étant un nombre de coups moyen, si sur un par 5 vous parvenez à entrer la balle en 4 coups, vous êtes sous le par et vous

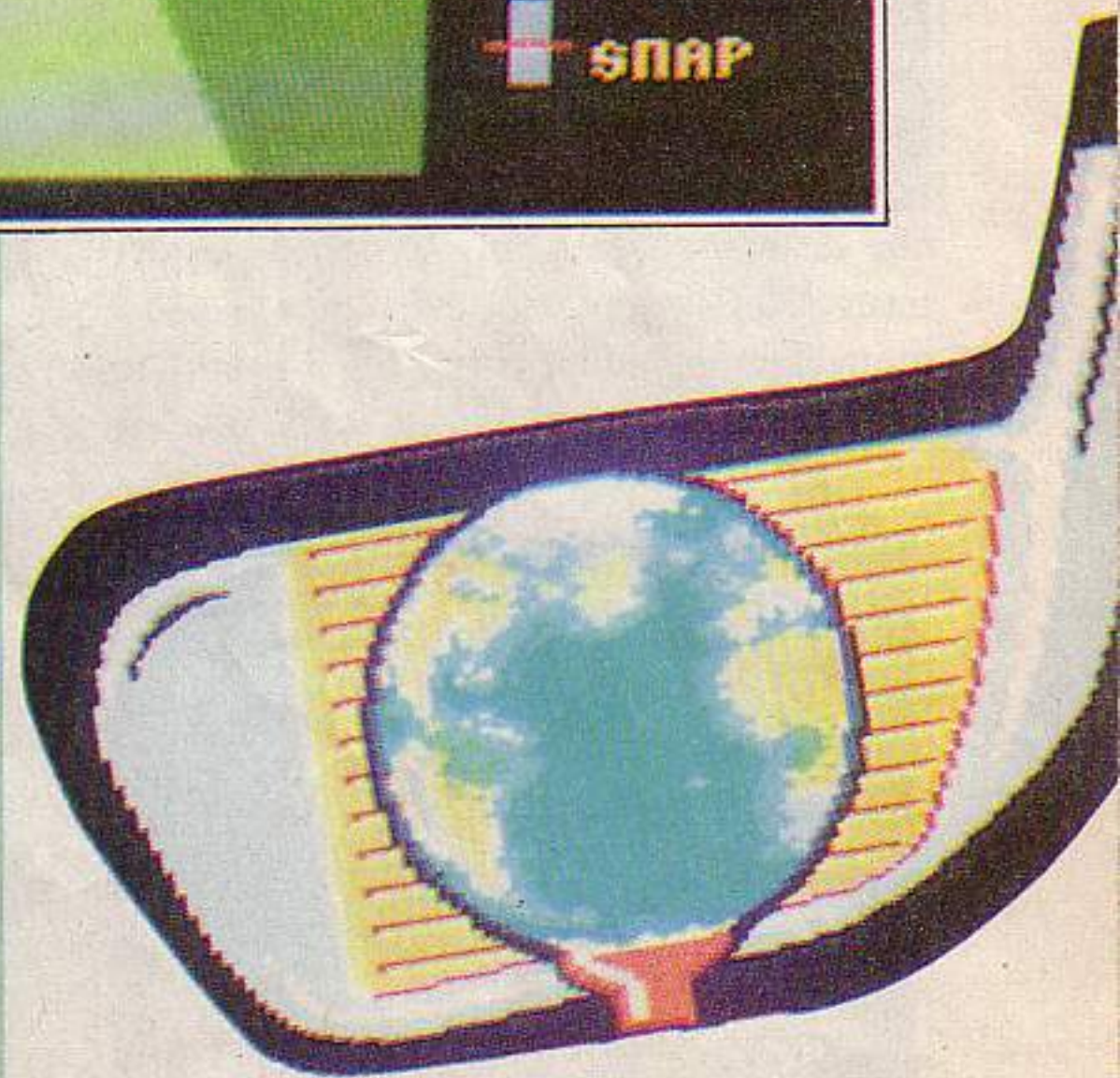
marquez alors -1 point. Si vous utilisez juste les 5 coups vous êtes dans le par et vous ne marquez pas de points. En revanche si vous entrez la balle en 7 fois vous êtes au-dessus du par et vous marquez +2.

A chaque fois que vous frappez la balle cela compte pour un point. Vous devez également rejouer exactement à l'endroit où est tombée votre balle. Sauf dans un cas précis : lorsque votre balle tombe dans l'eau. Dans ce cas vous avez une pénalité et vous repartez à l'origine du coup.



Notre avis :

World Class Leader Board est un très bon simulateur de golf sur Amstrad. Il s'agit peut-être du meilleur simulateur disponible sur cette machine. Les décors sont superbes (bien qu'un peu longs à se dessiner). L'animation est bonne, les coups sont réalistes, bref c'est vraiment la "classe".



GRAND PRIX TENNIS

(Simulation)

Bjorn, aux longs cheveux blonds retenus par un bandeau dont l'utilité n'empêche pas l'esthétisme, est concentré. Il attend, tendu, derrière la ligne blanche, bientôt son adversaire, Lee va envoyer le premier service du premier jeu du premier set.

Comment ne pas évoquer les vertes pelouses de Wimbledon en bavant sur la version informatique d'un sport aristocratique devenu



très populaire. Aujourd'hui grand jour : c'est la finale. Groupez-vous et demain la petite baballe sera entre vos mains. Il serait d'ailleurs préférable qu'elle soit sur votre raquette cette balle. L'arbitre perché sur sa chaise longue sans toile, plus haute que la normale et qui ne se plie pas, hurle : Premier service ! Compris pense tout bas Lee. En Inde déjà sa promptitude à réagir rapidement lui avait permis de vaincre son ennemi de toujours John Mac Raquette. Revenons donc dans les baskets de Bjorn ou plutôt dans ses tennis. La balle est lancée, elle passe le filet, Bjorn s'élance pour la rattrapper, dès le premier rebond. Stop ! on arrête tout. Vous avez un joystick sous la main ? Bon, je vous explique la manœuvre, vous vous déplacez sur le terrain à la recherche du rebond, une fois la bonne position trouvée il faut appuyer sur feu puis choisir le mouvement adéquat parmi les 8 proposées (smash, smash de coup droit, de revers, lob,



coup droit, revers). Allez encore un appui sur feu et le coup est validé. Simple, non ? Et tout cela en quelques dixièmes de secondes. Les premières parties vont être très éprouvantes pour votre amour-propre : en général vous dégusterez un 6-0, 6-0 bien tassé. Ensuite, avec un peu d'habitude vous pourrez gagner quelques points contre Lee et peut-être même le battre.

Notre avis :

Pour moins de 50 francs ce programme offre un graphisme très fouillé, des couleurs superbes, de bons bruitages. S'il n'y avait ce problème de frappe (de balle bien entendu) le jeu serait presque parfait. De plus il est possible de jouer à deux : l'apprentissage sera ainsi plus simple et permettra de mieux se préparer à l'affrontement avec l'Amstrad.

MATCHDAY

(Simulation)

Pendant que nous sommes dans les vestiaires, notre entraîneur est en train de nous faire son dernier sermon avant le début de la 1^{re} mi-temps : "Attention les gars vous savez que le 1^{er} match de coupe de la saison est très important alors tâchez d'être à la hauteur ! Faites bien jouer votre esprit d'équipe, ne vous montrez pas agressifs face à vos adversaires (enfin, pas trop, juste ce qu'il faut !) et surtout ne tapez pas sur l'arbitre !..."

L'heure fatidique ayant sonnée, nous faisons notre entrée sur le terrain sous les applaudissements de la foule en délire (il faut dire que nous sommes les favoris ce qui n'est pas agréable car toute la pression est sur nous). Ça y est ! le coup d'envoi est donné et d'emblée notre capitaine (le n° 10) prend la balle et se dirige dans le camp "ennemi". Les joueurs ne sont encore pas trop échauffés mais ils réagissent malgré tout assez rapidement et finissent par n'avoir pas d'autre choix que celui de mettre la balle en touche pour sauver leur but ! Ce n'est que reculer pour mieux tirer car après un magnifique jeu de jambes et une remarquable combinaison à trois, le premier but est marqué ce qui déclenche un tonnerre d'applaudissements et de huées du côté des tribunes.

Nous sentons que nos adversaires sont tendus et de mauvaise humeur. Aussi, c'est sans trop d'étonnement que nous constatons une première faute quasi impardonnable qui blesse sérieusement un de nos joueurs et nous donne droit à un pénalty, la faute ayant été effectuée dans la surface de réparation... Et c'est le 2^{ème} but ! Je ne sais si le fait d'avoir marqué deux buts dans les dix premières minutes nous décon-



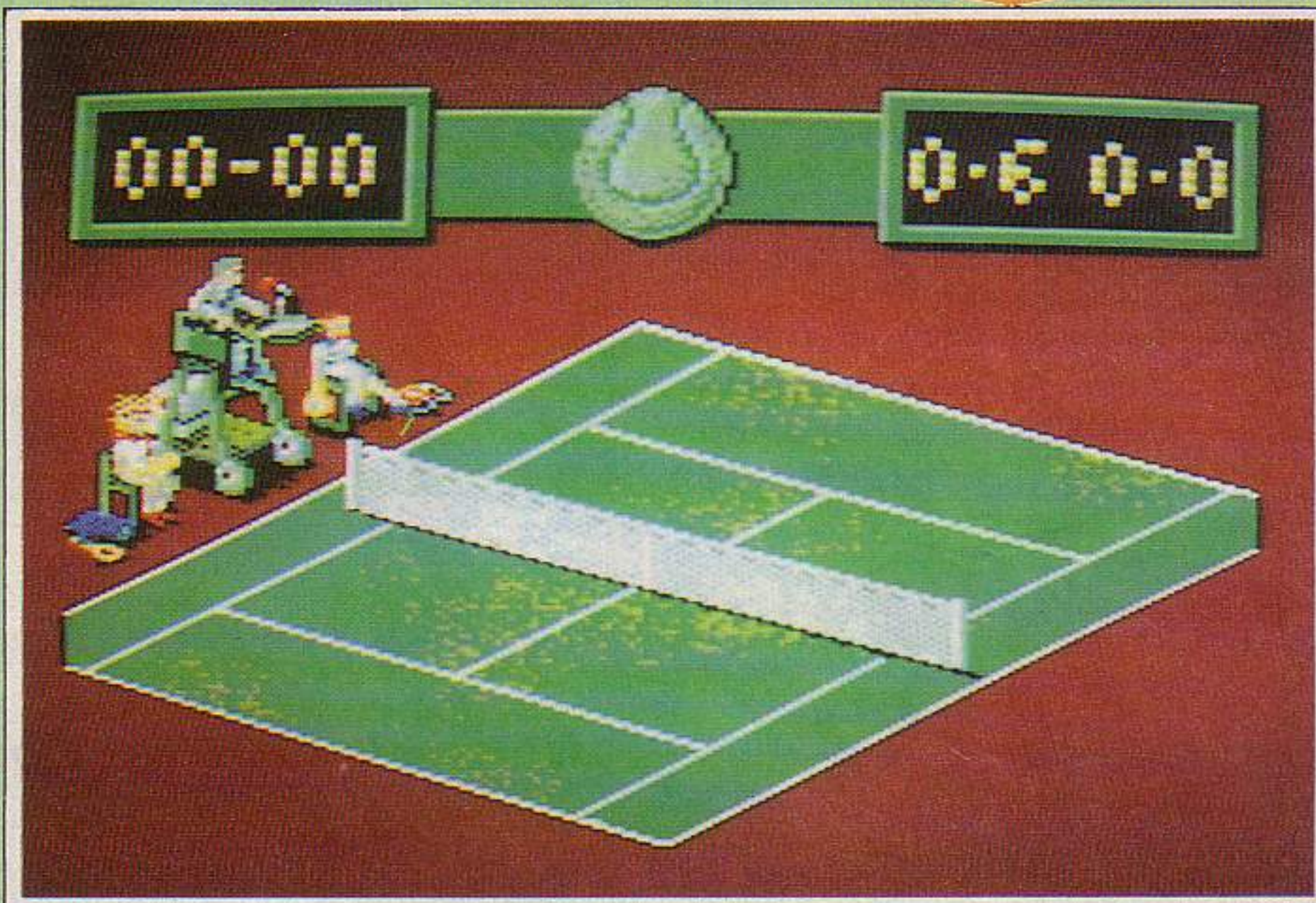
centre, mais toujours est-il que notre jeu flotte un peu pendant un quart d'heure avec des passes imprécises, voire complètement ratées, ce qui fait que nos adversaires en profitent pour se diriger vers nos buts et marquer ! Cela nous fait l'effet d'une véritable douche glacée car c'est nous qui recevons et il ne faut pas oublier que les buts marqués à l'extérieur comptent double !

Après la 1^{re} mi-temps et une sérieuse remise en condition par le débit verbal de notre entraîneur, nous ne laissons plus passer une seule faute et je peux dire que c'est de main de maître (pardon pied de maître) que nous réussissons à tenir nos adversaires à une distance honnête de nos buts tout en marquant de notre côté trois nouveaux buts... Le score final sera donc de 5 buts à 1, ce qui est sévère pour un résultat de match de coupe. A nous donc la 3^{ème} mi-temps mais il ne faut pas crier victoire trop rapidement car la saison ne fait que commencer !



Notre avis :

Quand il s'agit d'un jeu collectif, il est très difficile d'obtenir de bons résultats ; cette fois encore les graphismes laissent parfois à désirer mais il faut savoir que ce logiciel est très intéressant dans les options qu'il présente : 1 ou 2 joueurs contre l'ordinateur, 2 joueurs, des matchs de coupe ou de championnat (avec 8 équipes possibles) et la possibilité de regarder simplement le déroulement d'un match. Il y a encore de nombreuses autres options mais nous tenons à préciser que dans tous les cas, vous avez intérêt à vous entraîner sérieusement pour parvenir à une totale maîtrise du ballon ce qui n'est vraiment pas évident.



mon for intérieur afin de m'encourager quelque peu. Avec un club Putter, je me retrouve d'un seul coup d'un seul à 4 m du trou... Waouh ! Une petite pichenette, et hop je passe au 2ème trou avec un total de +3 (le trou était par 3). Je vous avoue humblement que je suis fière de moi ! Le 2ème trou, quant à lui, est un par 5 ; voyons ce que je peux faire... Je ne vais pas vous raconter mon périple trou par trou mais il se trouve que j'ai effectué le parcours tout entier en marquant au total +72 (je vous assure que je n'en ai pas fait exprès !). Pourtant, je suis loin d'être une experte en golf, alors quelle conclusion devons-nous en tirer ? Merci pour la bonne âme qui vient de lancer : c'est un coup de chance !

Notre avis :

Avec Golf Trophée, vous êtes séduit par la page de présentation puis un peu dérouter par la manière de jouer : pas de joueur ni de club visibles, un curseur entourant le terrain pour donner la direction du tir... Finalement, les graphismes sont relativement agréables, l'utilisation du logiciel est facile et précise... On finit par y prendre goût.

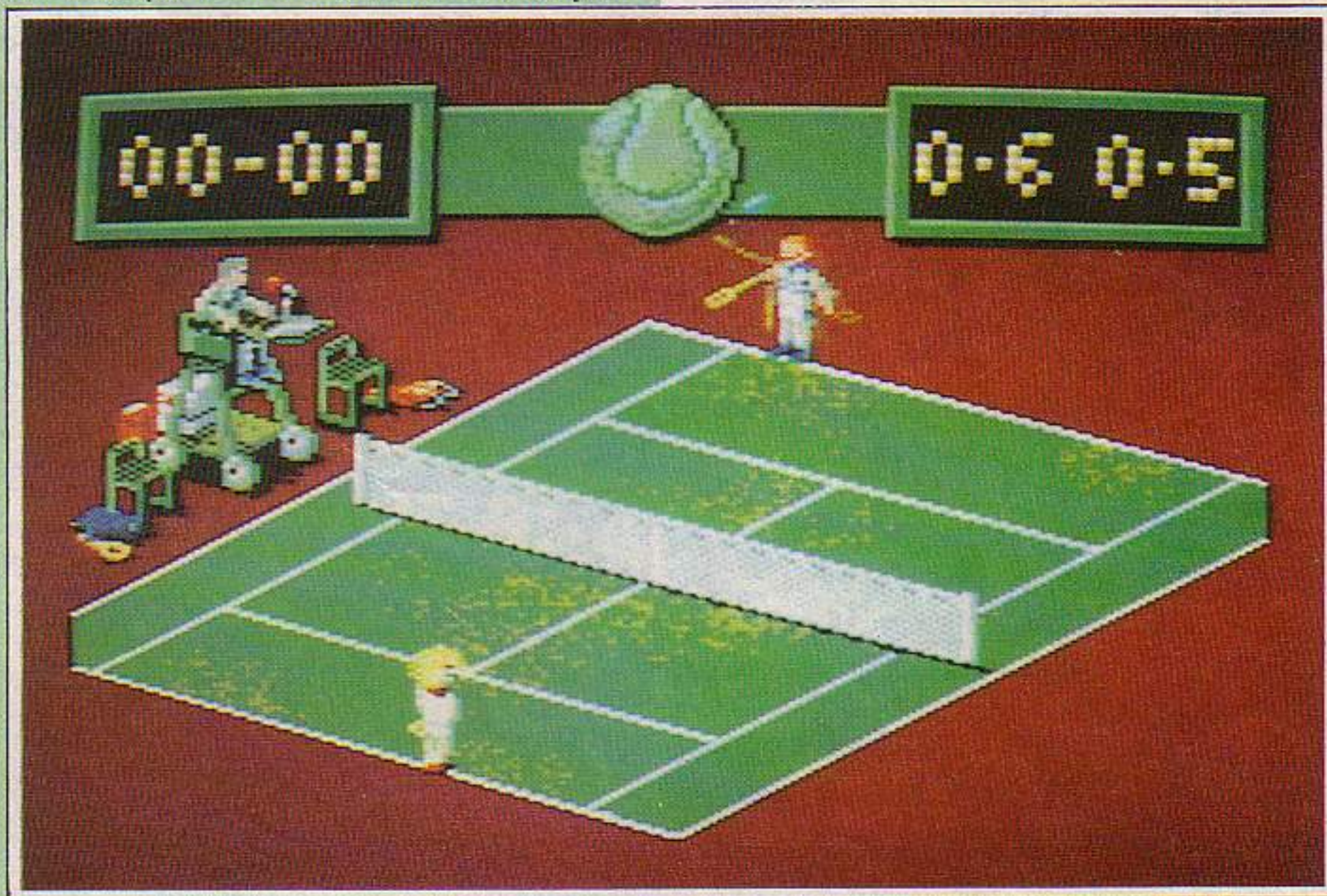
GOLF TROPHEE



(Simulation)

Ca y est ! Je me suis enfin décidée à faire un petit green de 18 trous par 72. J'entends déjà Marcel qui dit au loin : "Voilà que ça la reprend de parler avec des mots compliqués !" Mais non, pas du tout ! J'explique pour tous ceux qui n'ont jamais fait de golf et qui voudraient s'initier par micro-ordinateur interposé (cela coûte moins cher) : pour chaque trou, il est indiqué un par "quelque chose" (exemple le trou n° 1 est par 3) ; cela représente le score fictif réalisé par un bon joueur. Dans le cas présent, le parcours entier est un par 72. D'accord ?

Actuellement, je me trouve sur le rough (endroit où l'herbe est haute) à 130 m du trou n° 1 ; l'écran m'indique un vent nord-est de 7-8m/s. Je décide de prendre un club Fer 6 et déplace le curseur dans le cadre blanc qui se trouve autour du terrain de manière à orienter mon premier tir tout en rectifiant l'influence que va avoir le vent sur ma balle. Hum ! Pas trop, trop mal... Je me trouve maintenant à 50 m du trou tout juste à la lisière des arbres (il était temps que la balle s'arrête !). A cette distance, je décide de prendre un club Sand Wedge et essaie de faire un tir impeccable ; ce n'est pas franchement une réussite et au bout de 2 tirs je suis encore à 17 m du trou. Courage, tu y es presque ! me dis-je en



INDOOR SOCCER

(Simulation)

Ah le foot en salle, mon rêve, ma seule joie dans l'existence. En effet ce sport me semble à peu près aussi attrayant qu'un concert de Francis Lalanne en plein désert de Gobi. Mais bien sûr j'ai le droit de ne pas aimer le football (et Francis Lalanne également d'ailleurs) alors ce n'est pas la peine d'en déguster les autres. D'ailleurs j'aime tous les jeux pourvu



qu'ils soient bien faits et cela complètement indépendamment de leur sujet. Donc pourquoi pas le football en salle. D'autant que ce sport est quelque peu différent du football traditionnel (celui qui se joue à la cannette) : en effet il n'y a pas de touches, pas de corners, pas de remises en jeu, pas de coups-francs, pas de pénalités (en tout cas c'est comme ça dans la version informatique).

Allons-y. Les deux équipes sont composées de 3 joueurs chacune. Le joueur qui détient le ballon est signalé par la couleur plus foncée de son maillot. Le but, si j'ose m'exprimer ainsi, est de parvenir jusqu'à la cage adverse et, envoyer le ballon jusque dans les filets de manière à se faire remarquer par Thierry Roland le Mozart des commentateurs sportifs (rien que le mot ça me fait rire). Pendant ce temps l'équipe en face n'est pas décidée à se laisser marcher sur les crampons. C'est pourquoi le joueur actif, c'est-à-dire celui qui pos-



sède un maillot foncé, va tenter de vous soustraire la balle dans le but (ha, ha) de vous faire subir la réciproque du traitement décrit plus haut.

Pour permettre à tous les joueurs de s'exprimer il existe deux systèmes : les passes (classiques) et le toucher de ballon. Je m'explique : les 2 autres joueurs se déplacent assez près de vous (en fait du joueur actif), s'il leur arrive, par hasard, de croiser le chemin de l'adversaire porteur de la balle, ils deviennent alors actifs et peuvent être dirigés.

Voilà en gros comment se déroule un match avec en toile de fond un public hilare.

Notre avis :

Franchement je ne peux pas dire que ce logiciel soit réussi en ce qui concerne les graphismes. Je trouve d'ailleurs cela dommage pour ceux qui sont fanatiques de ce sport. D'autant que le scrolling poussif et quelques sprites "baveurs" achèvent le tableau.

BRIAN JACKS

SUPERSTAR CHALLENGE

(Simulation)

Ce matin comme tout bon sportif, le lever a été fixé à 4 h et vous allez voir ce que vous allez voir ! Après une séance d'exercices d'assouplissement et de musculation, je prends un sérieux petit-déjeuner diététique et je pars pour mon jogging quotidien. Mais aujourd'hui je ne vais pas trop forcer car c'est une journée très importante : je vais devoir affronter Brian Jacks et réussir à être le meilleur dans un challenge composé de huit épreuves ; de plus, comme le dit Brian : "Gagner n'est pas la chose la plus importante, c'est la seule chose !" alors me voilà prévenu.

Le premier rendez-vous se trouve au stade où nous devons effectuer un 100 m ; les conditions sont idéales : le temps est clair, pas trop chaud et il n'y a pas de vent. Dans ce cas, il n'y a plus qu'à compter sur ses propres compétences sportives et je commence déjà au bout de cette épreuve à me poser quelques questions car Brian la gagne sans problème. Non mais, cela ne va pas se passer comme cela et j'enchaîne aussitôt sur le tir à l'arc... Après avoir déterminé au hasard la valeur du vent, j'effectue cinq tirs à suivre et bien qu'ils soient de bonne qualité (et cela je le dis en toute modestie), Brian est toujours en tête ; ô



rage, ô désespoir ! Qu'à cela ne tienne, nous n'arrivons qu'à la 3ème épreuve et rien n'est perdu !

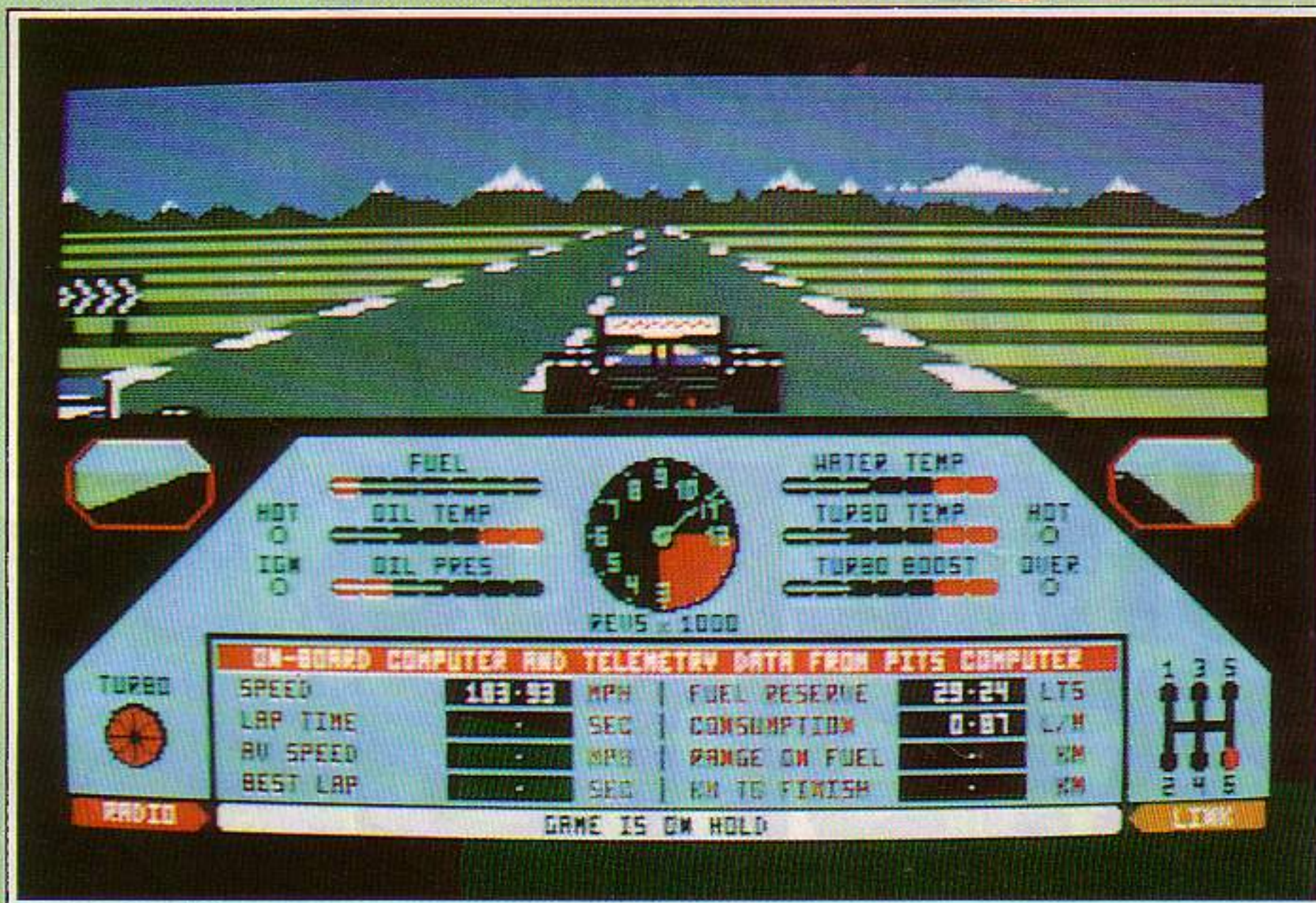
C'est donc avec un coup de pédale rageur que j'entame la course cycliste ; et il faut reconnaître que la rage de vaincre, cela veut dire quelque chose car c'est la roue dans la roue que nous passons la ligne d'arrivée. Totalement remis en confiance, je me retrouve sur la pelouse d'un terrain de foot afin de tester mon habileté : en effet, après avoir dribblé entre quatre plots, je dois contrôler ma balle et tirer. Chacun notre tour, nous allons effectuer ainsi trois tirs avant de passer à l'épreuve de natation. Ah ! Enfin une discipline où je sais que je suis parfaitement imbattable ; Brian doit bien se mettre dans la tête qu'il va falloir compter avec moi ! Pour ce qui est de compter, pouvez-vous me dire combien de fois on peut s'accroupir en 60 s (en partant d'une position allongé sur les bras) ? Un certain nombre c'est sûr mais pfou ! je fume vraiment trop ! Brian



lui il en a fait 96 ! Finalement je me dis, en faisant la course des 100 m en canoë-kayak, que décidément c'est l'élément liquide qui me convient le mieux ; pourvu que la dernière épreuve utilise encore cet élément ! Malheureusement pour moi, il s'agit de faire des flexions de jambes en étant en appui sur des barres parallèles ! Tant pis pour moi, je serai meilleur la prochaine fois et réussirai à devenir champion toutes catégories !

Notre avis :

Ce programme n'est pas une nouveauté et fait partie de nos programmes budget ; aussi, bien que les graphismes ne soient pas "transcendants", il faut reconnaître que vous passez un agréable moment de compétitions pour le prix.

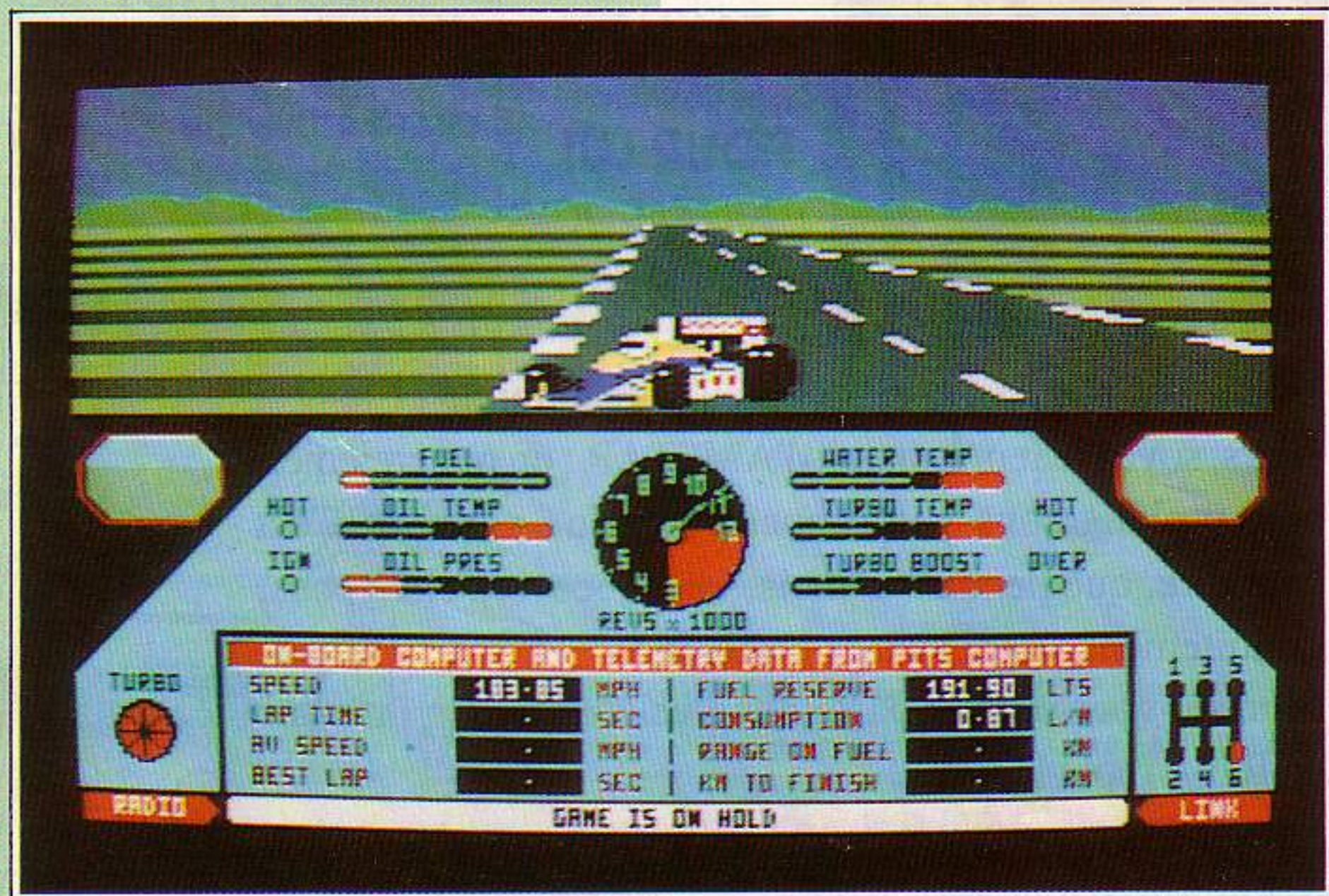


NIGEL MANSSELL'S GRAND PRIX

(Simulation)

Les Anglais ne doutent de rien: ils voyaient déjà leur compatriote pilote devenir champion du monde de formule 1. En effet ils ont dû être déçus, eux qui travaillaient sur leur logiciel afin qu'il sorte au moment de la victoire de Nigel. Mais enfin le voici ce programme présenté comme la simulation automobile la plus complète sur l'Amstrad.

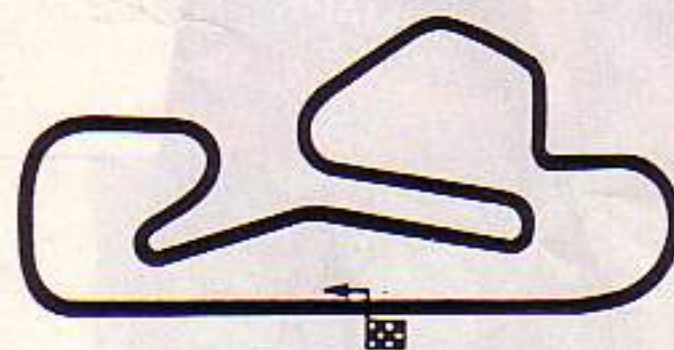
En effet on vous propose de courir les 16 circuits du championnat du monde à bord d'une Williams jaune et bleu. Cette voiture reprend les caractéristiques de l'originale principalement dans le domaine de l'instrumentation puisque vous trouverez sur la planche de bord un ordinateur comprenant : les différents indicateurs classiques : carburant, vitesse, température et pression d'huile, température de l'eau, du turbo ainsi que divers relevés : temps



par tour, vitesse moyenne, meilleur temps, réserve de carburant, consommation, distance restant à parcourir. En plus de ces équipements vous trouverez une radio vous permettant de communiquer avec le stand. Vous recevrez ainsi des informations sur les voitures des concurrents et vous serez tenu au courant des différentes pannes qui peuvent se produire sur une formule 1.

Avant le Grand Prix il y a une séance de qualifications et un tour de chauffe. Ceux-ci vous permettront respectivement : de décrocher une bonne place dans la grille de départ et de vous familiariser avec le circuit.

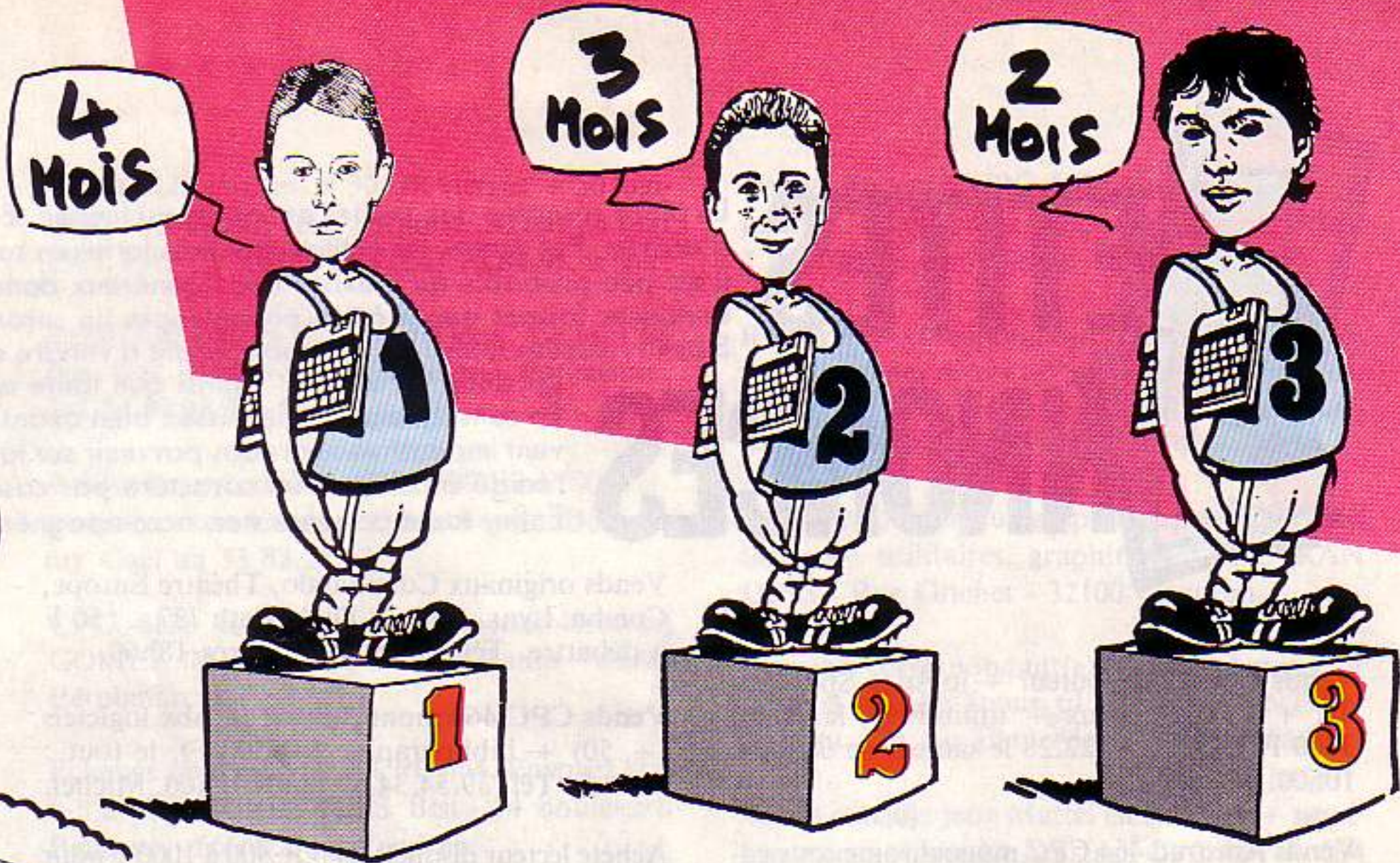
Car n'oubliez pas que tout l'art de la conduite tient dans le maniement de la boîte de vitesses à 6 rapports et dans la stratégie employée. Surveillez particulièrement la jauge et n'oubliez pas de passer au stand afin de changer de pneus.



Notre avis :

Il est dommage que l'aspect graphique et l'animation aient été un peu négligés car le programme possède toutes les qualités d'une bonne simulation : entre autres, le réalisme des réactions de la voiture. C'est pourquoi il vous faudra persévérer avant de pouvoir espérer maîtriser cette formule 1.

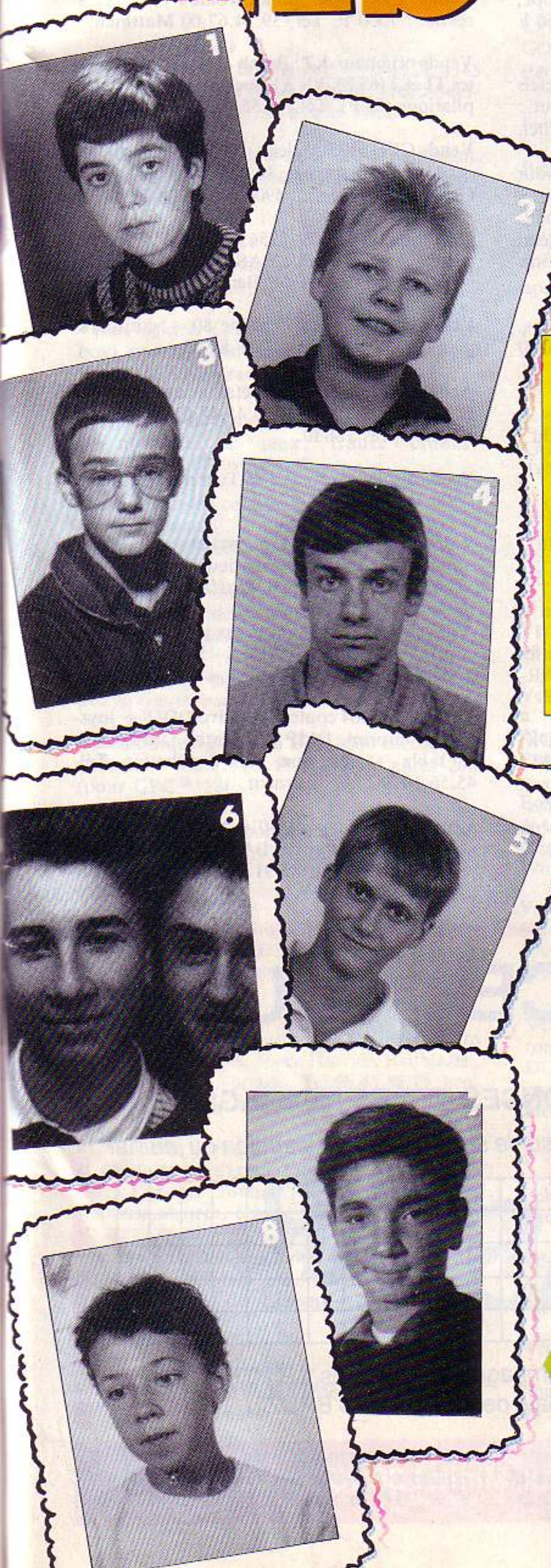




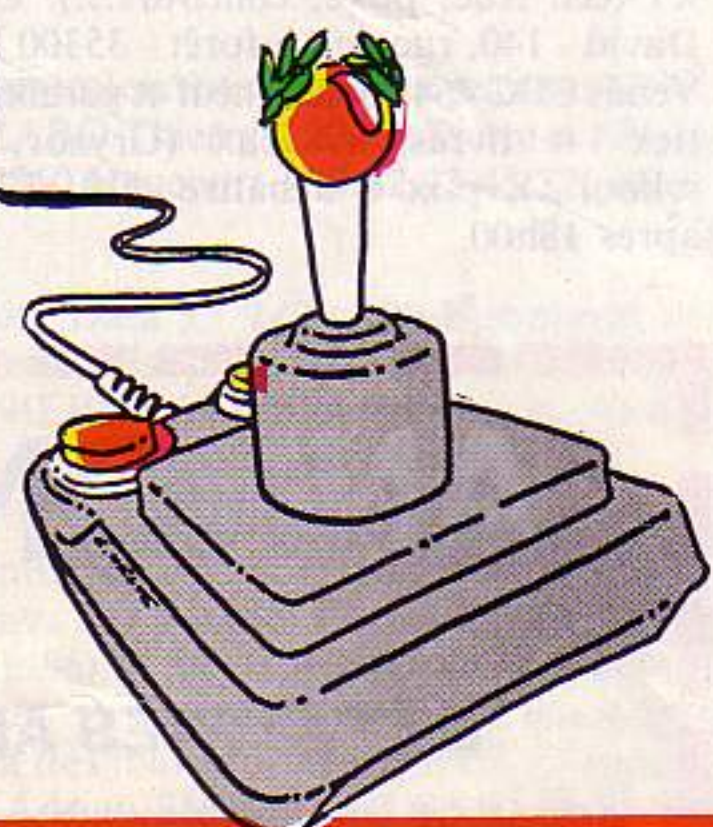
David EHRET

Laurent SOULAIROL

Stéphane BIANCHI



ARKANOID KRAKOUT RENEGADE RYGAR SPACE HARRIER SUPER SKI	999 290 1 302 490 558 150 417 400 5 390 207 Saut : 116,5 m Points : 6270	Nicolas ZINZIUS Bruno LARDEVOIS Michel JOUET Laurent ROUSSEL Cyril TIKHOMIROFF Gilles PIERRE et Jean-François COIN
WINTER GAMES - Biathlon - Bobsled - Speed Skating - Sky jump	1,44 14,44 0 : 26,0 236	Stéphane BIANCHI Laurent SOULAIROL David EHRET Yannick SCHLICHT
WONDER BOY XEVIOUS	41 360 122 370	Romain BENHAMOU Cédric MARGOT



LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

- 1 - Nicolas ZINZIUS
- 2 - Bruno LARDEVOIS
- 3 - Michel JOUET
- 4 - Laurent ROUSSEL
- 5 - Cyril TIKHOMIROFF
- 6 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN
- 7 - Romain BENMAMOU
- 8 - Cédric MARGOT

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...