

AM!MAG



TOUT POUR

VOTRE AMSTRAD

**SPECIAL
RADINS**

**DES JEUX
POUR RIEN...
OU PRESQUE**

NOUVEAUTES
AMSTRAD :

- AFTERBURNER
- DYNAMIC
- AIRBORNE RANGER
- PARANOIA COMPLEX
- TECHNO COP



HELP!
LES SECRETS DE L'ILE
ET DE TOTAL ECLIPSE

LISTING:
ZOOMGRAPH
DESSIN A LA LOUPE

M 1157 - 44 - 22,00 F



SOMMAIRE N°44

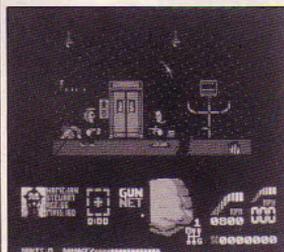
MARS 1989

Am-Mag actualités

Toute l'actualité de la micro qui bouge 4

Jeux

Prochainement sur vos écrans 7
 Airborne Ranger 23
 The Mortevelle Manor 24
 Gargoyle 32



Technocop 71
 Dragon Ninja 71
 After Burner 72



The Paranoïa Complex 73



The Way of the Middle Earth 79
 Dynamic Duo 87
 (PC)
 Halls of Montezuma, Mortevelle Manor, The Games Summer Edition, Police Quest, Pete Rose Pennant Fever, Double Dragon, Mad Show 88



Help
 Total Eclipse 10

L'île 14
 Spécial Discology 14

Dossier spécial radins

Des jeux pour rien ou presque !
 Les « budgets » réduits 16
 Les compilations 17
 Les listings 18
 Le domaine public 19
 Le téléchargement 20
 Les échanges standards 22

Programmation

Le gagnant du concours Questions/Réponses 6
Initiation :
 Les Data 28
Educatif :
 Le Basicanimé 76

AM-MAG est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

REDACTION-FABRICATION. Directeur technique de la rédaction : Xavier Figara.

REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. Coordination de la rédaction : Bernard Jolivat. Secrétaire de rédaction : Gaëlle Pilot. Chêfs de rubrique : Bernard Jolivat (informations générales, reportages), Jean-Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Joël, Christophe Leclercq, Claude Le Mouillec, Dominique Poulain, Stéphane Rodriguez, Alain Skiptco.

Couverture : Frédéric Delavier. Photos: Bernard Jolivat.

FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Maquetistes: Thierry Martinez, Laurence Floquet, Michel Lhopitault. Montage et photogravure : Jean-Baptiste Ballériaud, Michel Lhopitault.

ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroches. Abonnements : Marine Lapiere au (1) 43.98.01.71.

Comptabilité : Sylvie Kaminsky.

REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 43.98.22.22.

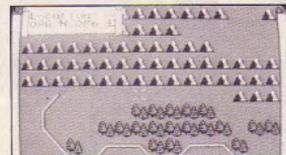
Directeur commercial: Philippe Fanovard.

Chêfs de publicité: Thierry Cagnion. Assistante de publicité: Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 19^e trimestre 1989. Photocomposition: Composcopie. Impression : La Haye-les-Mureaux.

Dix par dix :
 Eléphantastique ! 82
 Détournement des vecteurs 84

Listing du mois



Zoomgraph 66

Divers

Astrologie sur CPC 26
 PA 27

170 PPC 512D pour l'ESCE

L'Ecole Supérieure du Commerce Extérieur est un établissement dont la réputation n'est plus à faire. Elle vient d'acquiescer 170 ordinateurs portables Amstrad PPC 512D.

AMSTRAD

actualités

AMSTRAD SE TOURNE VERS LE CIEL

Dès le 5 février, grâce au satellite de télécommunication ASTRA, seize programmes télévisés tomberont du ciel. Amstrad Fidelity profitera de cette occasion ciblée pour mettre en vente des antennes satellite paraboliques à un prix Amstrad.

PC-2086 HD HARD DÉFAUT

La perte de tout le contenu du disque dur, c'est la mésaventure arrivée à des utilisateurs de PC 2086, un des fleurons de la gamme professionnelle d'Amstrad. À l'origine du problème : un défaut du contrôleur de disque dur. Un simple condensateur de quelques sous suffit à y remédier avec, en prime, un reformatage du disque dur.

Amstrad a reconnu que ce défaut avait affecté 15% du premier lot de PC 2086. Toutes les machines livrées après le 18 janvier 1989, en revanche, sont fiables. Seuls les

L'AMI AMÉRICAIN

C'est depuis les locaux de Loricels que Broderbund, un géant américain du jeu, rayonnera vers divers pays européens. Loricels ne se contentera pas de l'héberger, il aura l'exclusivité de la distribution des produits Broderbund en France et s'occupera du marketing.

Loricels se chargera aussi de l'adaptation des logiciels au marché européen. Broderbund, en effet, ne développe aucun jeu sur Atari ST ou sur C-PC, des ordinateurs peu ou pas du tout connus aux États-Unis. C'est à Loricels qu'incombent la transposition et la traduction des softs.

Des accords ont été pris avec l'éditeur britannique **Domark** afin de distribuer Broderbund en Grande-Bretagne, mais seulement après que le produit soit sorti en France. Les marchés de l'Europe du Nord, notamment l'Allemagne, seront aussi prospectés. Dès la fin du mois de mai de mars 1989, l'infrastructure de Broderbund France devrait être opérationnelle.

6e FORUM PC:

Le 6ème Forum PC qui s'était tenu du 14 au 17 février dernier n'avait de "PC" que le nom; en effet, tous les grands de l'informatique étaient présents : IBM bien sûr, mais aussi Apple et Atari qui présentait le tout nouveau CPC: un minuscule compatible de poche! Amstrad avait mis l'ac-



AMSTRAD TECHNICAL BULLETIN
Fiches de aide aux constructeurs européens

PC2086 HD

Le PC2086 HD est un ordinateur professionnel de haute performance. Il est équipé d'un processeur Intel 80386 à 10 MHz, d'une mémoire vive de 1 Mo, et d'un disque dur de 20 Mo. Il est compatible avec les logiciels de la gamme Amstrad Professional et peut être connecté à un terminal de ligne série.

Le PC2086 HD est disponible en configuration standard ou en configuration haut de gamme. Les prix sont indiqués en francs CFA.

ADIDAS EN PREMIÈRE

tion avec US Gold, une ligne de logiciels de simulation sportive, marquée de son inimitable label. Premier titre prévu, *Adidas Foot*. A vos crampes!

Adidas s'intéresse désormais à la micro-informatique. Le plus grand fabricant d'articles

LE NOUVEAU CPC

EST UN ATARI!!

Ce CPC n'a strictement rien à voir avec l'ordinateur que nous connaissons bien. D'ailleurs, ce n'est pas même un Amstrad. Il s'agit d'un compatible de poche pas plus gros qu'un portefeuille, certainement le plus petit au monde puisqu'il pèse 450 grammes à peine et tient dans la main! L'écran à cristaux liquide affiche 8 lignes de 40 caractères en mode texte ou 240x64 pixels en mode graphique.

Les disquettes sont remplacées par des cartes-mémoire au format des cartes de crédit mais un connecteur permet de communiquer avec l'extérieur.

L'Atari CPC Folio est fourni avec sept logiciels dont : un agenda, une calculatrice à mémoires multiples, un carnet d'adresses avec composition automatique d'un numéro de téléphone, un éditeur de textes et un petit tableur compatible Lotus 1.2.3. comportant 255 lignes et 127 colonnes! Toutes ces merveilles sont en ROM et le système d'exploitation est équivalent à MS-DOS 2.11. L'interface utilisateur est gérée par menus déroulants.

Construit autour d'un microprocesseur Intel 8088, l'Atari CPC tourne à 4,92 MHz. La RAM interne est de 256 Ko avec une Ram Disk pouvant s'étendre de 8 à 224 Ko.

Mais que pense Amstrad, habituellement très attaché à ses marques et à ses sigles, de l'appropriation de CPC par une marque concurrente? Un CPC saurait-il en cacher un autre?



PLEIN LES YEUX!

Les Anglais ont bien de la chance! Afin de ménager leurs pauvres yeux fatigués par de longues heures de veille devant le minuscule écran du PPC portable, Amstrad offre en prime — mais pendant le mois de février seulement — un moniteur monocroque 12" (celui du Sinclair PC200) à tout nouvel acquéreur d'un PPC.

200 MEGA-BITS

C'est la pharmacieuse quantité de données que contiendra la future société de Sir Clive Sinclair spécialisée dans la réalisation de microprocesseurs.

La puce est en réalité un *wafér*, autrement dit une tranche de silicium de 15 cm environ qui, habituellement, est ensuite découpée en plusieurs morceaux. Le génie de Clive Sinclair est de conserver la totalité de la tranche afin d'en tirer parti au maximum. La qualité du *wafér* doit donc être irréprochable. La WSI (*Wafer Scale Integration*) devrait marquer un tournant dans la mémorable histoire de la mémoire.

Plutôt que d'évincer ce génie de l'informatique, Amstrad aurait peut-être mieux fait de s'attacher ses services...

de l'hyper-professionnalisme. Grâce à un câble de liaison nul-modem et au logiciel les PCW communiquent enfin avec les PC (et inversement).

haut de gamme : le nouveau PC 2386, nouveau de la gamme PC2000 a fait sa première apparition grand public. Les PCW étaient probablement les rates 8 bits pré-

EPYX S'Y MET AUSSI

C'est la grande mode, chacun dans son coin, conçoit sa machine d'attaque de jeu. Epyx travaille dans le plus grand secret sur des logiciels. On s'indigne car on n'a été en mesure de voir que 8 millions de dollars en capital-risque (en cas d'échec...).

Wait and see.

L'OMBRE DE LA PÉNURIE

Le vent de panique que nous avions connu au printemps 1986 soufflé sur la Grande-Bretagne, l'indispensable disquette 3" disparaît des présentoirs! La célèbre Maxwell est même quasiment introuvable. La France n'est pas épargnée par cette soudaine récession; les distributeurs ont du mal à renouveler leurs stocks.

Les responsables britanniques d'Ansoft tentent de calmer les esprits, il n'est pas question de pénurie. Ce n'est qu'une rupture de stocks due à la forte demande de disquettes en fin d'année. Si les éditeurs et les dupliqueurs avaient mieux planifié leurs

besoins, il y aurait de la 3" pour tout le monde! SIB, l'un des plus grands distributeurs anglais, a été contraint de s'approvisionner en Allemagne et en France, un comble! « Dans l'opération, on n'y gagne pas un sou », a déclaré Steven Burke, le directeur de SIB, au magazine *Amstrad Action*. « C'est vraiment pour dépanner les clients que nous importons les disquettes ».

Outre-Manche, le prix de la disquette en vrac a presque doublé. On n'est pas en coré là en France bien que le prix de gros ait subi — chez certains acheteurs de moins — une hausse assez sensible. De l'ordre de 20 % environ. La fièvre spéculative montera-t-elle? Rien n'est moins sûr, mais la peur de manquer pourrait s'installer. Profitant de la situation, les pourvoyeurs en « disquette blanche » proposent leur marchandise douteuse à Londres et en Belgique. Désormais le marché et d'indication d'origine, ces disquettes au rabais sont d'une habitude discutable. Méf!

TITUS RECHERCHE DES PROGRAMMEURS

Vous ballotez dans l'Assembleur comme un poisson dans l'eau? La programmation en "C" a remplacé votre langue maternelle? Une place titanesque vous attend chez les crazy gars de Titus,

281er Avenue de Versailles
93220 GAGNY

AMMAG

actualités

KONIX ET LA CONSOLE ÉVOLUTIVE

Après des mois de suspens, Konix a enfin dévoilé sa console de jeu 16-bits lors du British Toy Fair, l'équivalent britannique de notre Salon du jouet. Les kids londoniens devront toutefois patienter jusqu'aux grandes vacances avant de s'atteler à la nouvelle machine.

L'apparence de la nouvelle console est surprenante. Au premier abord, on recherche

le boîtier auquel sera reliée la manette grise et bleue. Il se trouve que la manette, c'est la console ! Qui plus est, elle se transforme à volonté en manche à balai, en volant ou en guidon. Konix prépare même un fauteuil qui pourra rouler, tanguer et pivoter. Des super sensations en perspective... Les disquettes 3" 1/2 seront efficacement protégées contre la copie. À tel point que

Konix lui-même se chargera de la duplication des softs. Quinze jeux sont déjà prêts avec pour objectif une centaine de titres d'ici à quelques mois.

La console Konix Multi-System sera très certainement importée en France. Innelec, qui possède l'exclusivité de la marque, n'a pas encore fixé de calendrier pour la commercialisation. Patience donc.

FIL EST MORT, VIVE PROFIL

Depuis le 31 janvier 1989, la société FIL n'existe plus, les locaux de la porte de Bagnolet ont été désertés. Afin de favoriser le reclassement des soixante-dix personnes licenciées, la CAMIF — qui a perdu sept milliards de centimes dans cette opération — a décidé d'octroyer une aide financière d'un million de francs au comité d'entreprise.

Ces fonds serviront surtout à la formation. Thomson, le second gros actionnaire de FIL, est absent de cette initiative.

Les salariés, en rachetant l'entreprise, ont créé une société nouvelle, Profil, qui reprend à son compte les projets de logiciels professionnels de FIL. Profil a été créé grâce aux capitaux apportés par des ingénieurs et des programmeurs de FIL et divers aides, dont celle du plan social de la CAMIF. Installé à Montrouge, Profil compte douze salariés.



SUPER CONCOURS MICROÏDS / AM-MAG

Vous avez été nombreux à trouver C/E/H/J et Simulation Pack, les bonnes réponses au Super-Concours Microïds/Am-Mag. En effet, c'est bien en 1985 que Microïds a été créé; la réponse se trouvait dans la page *Am-Mag actualités* du numéro de décembre 1988. Notre dossier "Simulateurs auto" paru en avril 1988 présentait le tableau de bord de Quad. Nombreux sont ceux qui avaient cru apercevoir un skieur en pleine descente: en réalité, comme le démontre la fenêtre en haut à droite de l'écran, il fonce sur une piste de slalom. Dans le même numéro, nos gagnants n'ont pas manqué de relever dans le test du jeu Dossier Kha que "le professeur travaillait, entre autres choses, sur un problème de téléportation assez trappu". Simulation Pack, le titre de la compilation, figure bien sûr en bonne place sur les boîtes et les publicités.

Le gagnant de la mini-chaîne est:

1er BECAT Sébastien

DREUX

Gagnent quatre logiciels Microïds:

- 2 L'HUILIER Cyrille
- 3 FREMONT Nicolas
- 4 MARCHAIS Fabrice
- 5 DELRIEUX Eric
- 6 PHULPIN Eric
- 7 ZACCAGNINI Nicole

Trois logiciels Microïds pour:

- 8 HUBERT Nicolas
- 9 CHASSOT Stéphane
- 10 CAVALLA Frédéric
- 11 BOTTA Jean-Yves
- 12 CHARDONNET Arnaud
- 13 METTAUD Olivier

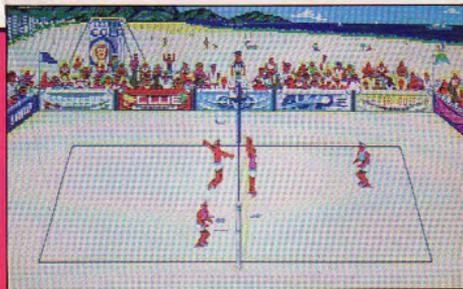
Un jeu Microïds:

- 14 BONDU Stéphane
- 15 BUISSON Bertrand
- 16 KOUBDJANIAN Evelyne
- 17 OLIVIER Sylvain
- 18 MUTIN Gaëtan
- 19 GOULARD Arnaud
- 20 KARNATAK Nikhil
- 21 FOURNIER Brice
- 22 NICOLAS Stéphane
- 23 DUPORTIC Alain
- 24 TURPIN Jean-Michel
- 25 ROUBIN Pascal

AVRICOURT
ST MAUR DES FOSSES
DRACUIGNAN
PARIS
FROUARD
UCKANGE

VILLEMOMBLE
LA FOUILLOUSE
ROISSY EN BRIE
ST LAURENT DU PONT
SAINT DENIS EN VAL
BÉDARRES

ORVAULT
VENDAT
LYON
GERGY
CRAS SUR REYSSOUZE
PLOUGASTEL-DAOULAS
LIMOURS
LE BOUSCAT
MORSANG SUR ORGE
QUIMPERLE
LA TRINITE
ST ETIENNE



KINGS OF THE BEACH (Electronics Arts — PC)

Ces rois de la plage sont des joueurs de volley. Le programme a été mis au point avec l'aide de deux volleyeurs professionnels, Sinjin Smith et Randy Stokios. De très jolies filles vous accompagneront sur les plus belles plages du monde, d'Australie à Hawaï en passant par Rio.



OBLITERATOR (Mastertronic)

On ne devient pas *Obliterator*, on l'est de naissance. Leur corps a été génétiquement bidouillé, leurs réflexes accélérés, les sens affinés et la force et l'agilité démultipliés. Les missions-suicides sont toujours confiées à un *Obliterator*. Dans le cas présent, il faudra

découvrir et détruire un vaisseau spatial. Pas n'importe lequel ; c'est un engin énorme, gigantesque, capable à lui tout seul de détruire une planète entière, la Terre en l'occurrence. La mission de l'*Obliterator* est de se glisser dans le vaisseau spatial et de saboter divers équipements afin de le neutraliser.



HUMAN KILLING MACHINE (US Gold)

Avec un nom à tirer comme un dément dans une école américaine, *Human Killing Machine* vous offrira l'occasion d'exercer maintes et maintes fois vos talents en arts

martiaux. La *Machine à tuer humaine* vous emportera dans divers pays où vous attendent de pied ferme Igor et son terrible clébard, Maria et Helga (les reines des vitrines d'Amsterdam), Miguel et son fidèle tableau ou Franz et son inséparable bock de bière. À la bonne votre !

DESTINATION MATHS

(Génération 5)

Un « éducatif » se serait-il perdu dans la page des jeux ? Pas du tout. Sauf qu'au lieu de tirer comme une bête sur tout ce qui bouge, vous devrez répondre à des centaines (et même des milliers) de colles sur divers problèmes mathé-

matiques. Logique et astuce seront nécessaires pour rejoindre la rampe de lancement du Centre Galactique de Sirius. Le graphisme n'a rien à envier à celui d'un jeu non plus que de la convivialité.

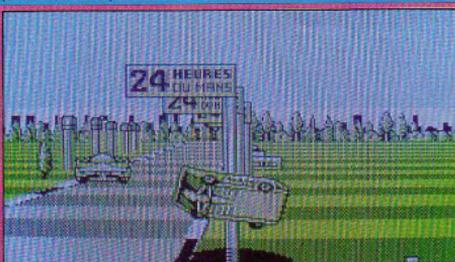
Dans un prochain numéro, nous reviendrons plus longuement sur ce logiciel qui se démarque des autres. Rendez-vous un peu avant 2251, sur l'orbite d'*Am-Mag*.



BARBARIAN II (Palace Software)

Plus on en parle, moins on le voit venir, et pourtant ! Les programmeurs de Palace Software mettent la dernière main (s'il on ose dire) à Monsieur et

Madame *Barbarian II* qui sortiront sur CPC avant la fin de l'hiver. La preuve ? Ces somptueuses photos d'écran qui laissent présager de la qualité graphique du jeu. L'infâme Drax n'a plus qu'à bien se tenir.



WEC LE MANS (Imagine)

On a fait un petit tour de piste à bord de la Porsche Turbo de

Wec le Mans. Le temps de nous remettre de nos émotions, vous saurez tout sur cette simulation de course qui vaut son pesant de rillettes.



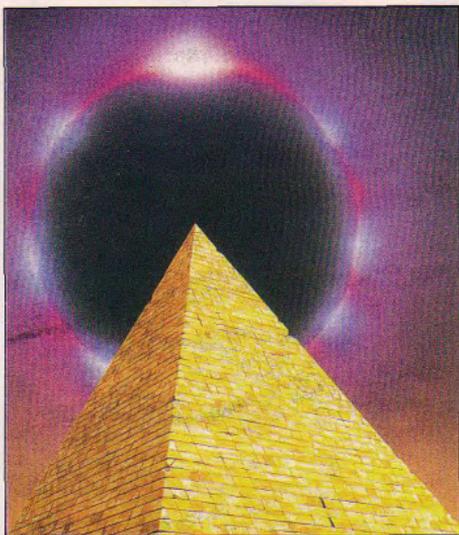
PROCHAINEMENT...

Jeux

Help

(Incentive Software)

26 octobre 1930.
L'éclipse totale
annoncée risque
de provoquer
l'apocalypse
fomentée par un
grand prêtre de
l'ancienne Egypte.
Au pied de la
grande pyramide,
vous disposez de
deux heures pour
détruire la statue
du dieu Râ érigée
au sommet de
l'immense et
redoutable
édifice.

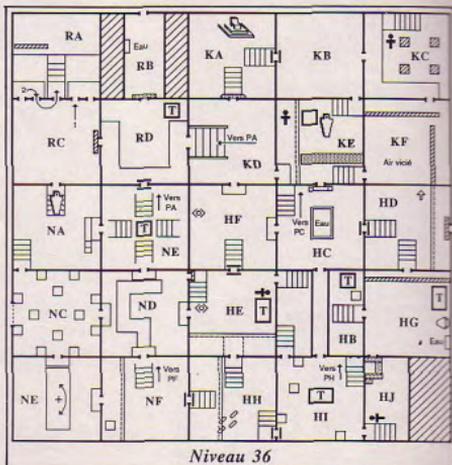
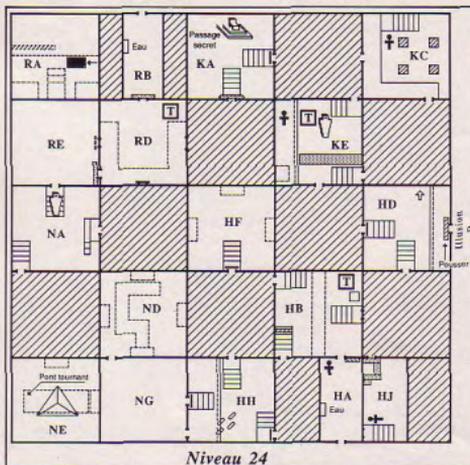


Les salles sont précisées par leur initiale suivie d'une lettre : HORAKTY-A sera la salle HA.

- Faire le tour de la pyramide. Entrer en RB et ouvrir la porte. Faire le plein d'eau et revenir à l'avin.
- Monter sur l'aile pour prendre une clef (7,5).

- Entrer en HA, prendre une clef (15) et entrer en HB.
- Dans cette salle, prendre le trésor (30), détruire la plaque bleue située sur l'escalier et tirer sur le cube. L'escalier descend, monter par celui-ci (ne pas tirer sur la passerelle).
- Refermer le couvercle de la momie en tirant sur la tête.

- Ouvrir le coffre et prendre le trésor (95). Passer sous la barrière verte et entrer en HD.
- Tirer sur la flèche violette.
- Elle s'efface et ouvre une porte en HC. Tirer six fois sur le mur violet pour le faire disparaître. Se placer à droite de la porte et la pousser pour ouvrir.
- Entrer dans la zone « ILLUSION ». Avancer jusqu'en E et faire demi-tour pour entrer en A. Prendre à droite une première fois, encore à droite, puis au fond. On arrive en I. Faire demi-tour et ressortir au SAHARA-A.
- Prendre le signe tracé sur le sable en tirant dessus (1,020). Revenir directement en HD en allant tout droit.
- Dans cette salle, remonter l'escalier en repassant sous la barrière verte. Prendre de l'eau (il est possible de la faire disparaître en tirant dessus). Sortir par la porte Sud.
- Descendre l'escalier de HJ sur la gauche puis sur la droite. Prendre la clef sous l'autre escalier (1,0275). Remonter celui-ci.
- On arrive en salle HI. Tirer vingt-deux fois sur le poteau central pour faire tomber le coffre. L'ouvrir et prendre le trésor (1,0675). Sortir par la porte Nord au centre.
- Traverser la passerelle de la salle HB jusqu'à la salle HC. Patauger dans l'eau pour faire le plein. Continuer tout droit.
- On arrive en KE. Se tourner sur la gauche et tirer dix fois sur le mur pour le faire dispa-



raître. Contourner la zone verte, prendre la clef (1,075) puis le trésor (1,1825). Monter l'escalier jusqu'en KB.

— Prendre la porte à droite, poursuivre à gauche sur la passerelle et descendre l'escalier. Prendre la clef derrière l'escalier (1,190) et revenir par le même chemin jusque dans la salle HC.

— Prendre la porte à l'ouest. Ne pas avancer mais tirer sur l'œil (1,215) (la porte de la salle HE s'est ouverte). Reculer pour revenir en HC. Patauger dans l'eau.

— Retraverser la passerelle jusqu'en HI. Descendre l'escalier par la porte Nord de gauche.

— Remonter l'escalier Ouest jusqu'en HE. Prendre la clef près du coffre (1,2475), ouvrir celui-ci et prendre le trésor (1,2475). Monter par l'escalier Ouest.

— On arrive en PF. Couper la corde qui tient la clef et la récupérer (1,255). Sortir par la porte Sud pour arriver en NF.

— Dans cette salle, se placer en haut de l'escalier le plus au sud-ouest possible. On aperçoit, à gauche des pattes de l'oiseau, un coin de cube qui disparaît rapidement. Se déplacer pour le faire réapparaître et tirer dessus. La cloison s'efface libérant une porte à franchir.

— On arrive en NE où se trouve une passerelle mobile. Avancer jusqu'au milieu de celle-ci (s'en assurer en regardant l'autre porte), tirer

dessus pour la faire tourner (1,305) et continuer pour arriver en NC.

— Traverser cette salle en prenant la porte Nord. Descendre rapidement les marches sans se préoccuper de la momie. Monter sur la marche de celle-ci et grimper l'escalier pour arriver en RC.

— Prendre la quatrième porte à droite, puis aussitôt celle de droite afin d'arriver en RA. Descendre tout droit les marches. Repousser le gros bloc rose vers l'ouest. Sortir au sud.

— Débloquer la porte RE pour arriver en RD. Prendre le trésor (1,355) et sortir au nord. Prendre de l'eau et continuer toujours au nord.

— On se retrouve au SAHARA B. Faire le tour de la pyramide en repassant près de l'avion. Entrer de nouveau salle HA.

— Entrer salle HB. Remonter l'escalier Ouest. Passer salle HE et remonte l'escalier Ouest jusqu'en PF. Sortir au sud en NF.

— Se présenter devant la passerelle mobile. Tirer dessus pour la faire tourner. Aller au milieu et la faire tourner de nouveau. Entrer en NC.

— Traverser cette salle en allant au nord, puis la salle NA. Monter l'escalier de la mo-

mie. En RC, prendre toujours la quatrième porte à droite, puis la première à droite. Descendre et remonter de l'autre côté. Prendre l'effigie en tirant sur la figure (1,455). Revenir par le même chemin jusque dans la salle NC.

sur la protection de la porte qui disparaît. Tirer à nouveau un peu au-dessous pour faire descendre l'escalier que l'on escalade jusqu'en PD.

— Monter l'escalier. Suivre le

Total Eclipse

— Aller vers la cloison bleue, il s'agit du passage secret. Insister seize fois pour passer. On se retrouve en KA.

— Monter l'escalier près de l'oiseau afin d'arriver en KD. Monter l'escalier monumental jusqu'en PA. Ne pas tirer sur les marches ! À ce niveau, on possède sept clefs. Faire demi-tour face à l'Est. Tirer sur la porte supérieure. Un escalier descend. Le monter jusqu'en PB. Prendre le trésor (1,855).

— Tirer sur les marches pour dégager la porte que l'on passe. Prendre le trésor (2,2475) et revenir par le même chemin dans la salle PA.

— Prendre la porte Sud. Descendre rapidement l'escalier pour prendre le trésor (2,3975) de la salle NB, faire demi-tour et revenir par le même escalier en PA.

— Se placer face au sud. Tirer

bord du mur et descendre l'autre escalier. Passer derrière celui-ci et entrer en PF. Continuer sur la passerelle coudeuse jusqu'en PG.

— Se baisser pour passer sous la protection et utiliser une clef pour entrer en PH. Il reste encore cinq clefs.

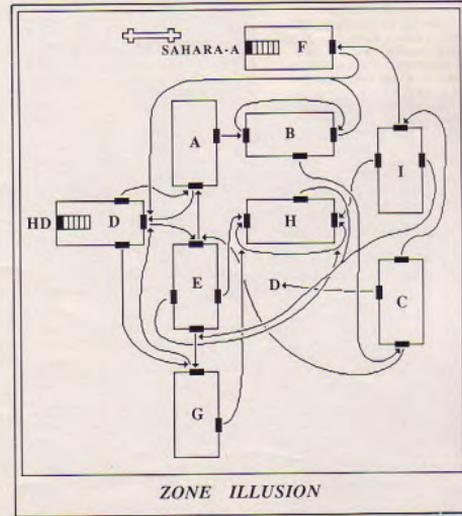
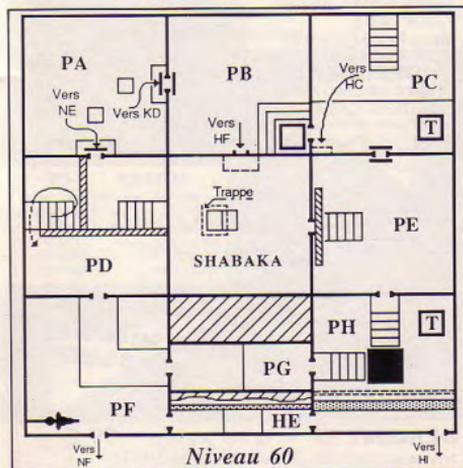
— Descendre les marches en tournant à gauche sur la dernière. Prendre le trésor (2,655). Remonter par l'autre escalier.

— Entrer en SB. Le panneau tombe libérant le passage SB.

— En SB, monter sur les marches en se baissant. Se lever deux fois. La statue apparaît. Tourner à droite rapidement et se placer derrière la statue pour ne plus être attaqué. Tirer quarante-cinq fois afin de briser la statue (4,655).

— Vous venez de sauver la Terre d'un épouvantable cataclysme !

Pierre Serpette



SPÉCIAL RADINS:

DES JEUX POUR RIEN... OU PRESQUE!

S'offrir chaque mois un jeu à grand spectacle à 250 ou 300 F pièce ? Dur dur pour le joueur en perpétuelle crise de manque. Il existe heureusement des gisements de softs souvent mal exploités, de véritables mines d'or telles les « téléchargement », « bourses d'échange » ou « listing ».



élevés. Bien que les *Budgets* soient importés en France, ils le sont à un prix qui n'a rien à voir avec celui de leur pays d'origine. Le *Budget* reste réservé pour longtemps à ceux qui ont la chance d'aller outre-Manche. Profitez donc d'un

séjour linguistique ou d'un week-end à Londres pour faire le plein de jeux!

BUDGET RÉDUIT

Le *Budget*, comme son nom l'indique, est un jeu à prix très réduit. Cette formule connaît un immense succès en Grande-Bretagne où l'on trouve des cassettes à 20 ou 30 F souvent signées Hewson, Mastertronic ou Firebird. Elle sont distribuées en grandes surfaces, dans les bureaux de tabac, les stations-service, les boutiques de gare et autres lieux sans lien direct avec l'informatique. Le *Budget* n'a jamais réussi à s'imposer en France. Il est vrai que notre parc d'ordinateurs est bien pauvre comparé à celui de nos amis anglo-saxons. Pas question de brader des jeux avec une marge bénéficiaire réduite du fait des investissements publicitaires et des coûts de distribution

Introuvables en France! Les jeux à 1£99, soit 20 francs à peine!



WORLD
BEATERS



COMPILATIONS

Le logiciel de jeux est une denrée rapidement périssable : la durée de vie n'exécède pas, dans certains cas, quelques semaines et les grands succès eux-mêmes ne sont pas à l'abri du déclin.

La compilation permet de prolonger leur carrière. Les grandes enquêtes policières sont exclues des compilations. Les emballages de l'ancien *Meurtre sur l'Atlantique de Cobra Soft* et du tout récent *Meurtre à Venise* sont bourrés de trombones, douilles d'armes à feu, cartouches de film, cartes postales, petits ciseaux, notes de restaurant, plans touristiques et ... Jean Passe.

Tous ces accessoires sont coûteux. Imaginez également la situation si les indices de trois ou quatre jeux venaient à se mélanger ! Joli cassette en perspective ! De même, certains simulateurs de vol, jeux d'aventure et autres softs accompagnés de cartes spécialisées et d'épaisses notices échappent aux compilations. Une série de soft compilés revient presque toujours moins cher qu'un seul des jeux proposés. Un exemple ? *Arkanoïd*, vendu 169 F dans

un magasin parisien existe sur le même rayon à 136 F avec en prime cinq jeux supplémentaires (*Les Hits d'Imagine*). Ce qui met le casse-briques à moins de 23 F, un prix vraiment *budget*, sans compter l'économie de 146 F réalisée sur le jeu tout seul ! Avis aux spéculateurs !

La (bonne) formule mathématique pour déterminer le prix d'un seul jeu d'une compilation :

$$Px = \frac{PC}{NJ - MJ}$$

Px =
Prix d'un seul jeu de la compilation

PC =
Prix total de la compilation

NJ =
Nombre de jeux de la compilation

MJ =
Mauvais jeux ou jeux inintéressants

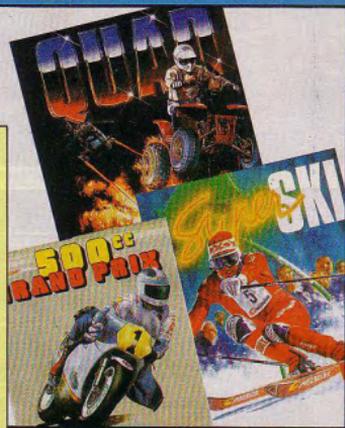
DU BUDGET ? EN VOILÀ !

« A défaut de véritable budget, a déclaré Thierry Braille (US Gold), la compilation est un des moyens d'en faire malgré tout. »

Dans cet esprit philanthropique, US Gold et World Beaters proposent une compilation de haute qualité, exclusive en France, *Dix sur Dix*, ou si vous préférez, dix jeux sélectionnés parmi dix éditeurs, et pas des moindres !

Trantor (Go!) et son lance-flammes, le simulateur de vol spatial *Mercenary* (Novagen), la moto sur glace futuriste de *Xeno* (Grandslam), *Armageddon Man* (Martech) le célèbre jeu de stratégie et d'arcade, le bowling de *10th Frame* (Access), *Cholo* (Firebird), un jeu d'action post-atomique, les labyrinthes et les pièges de *Shackled* (Data East), *Hardball* (Accolade), une simulation de baseball, et *Leviathan* (English Software), un classique du shoot em up. *Bobsleigh* (Digital Integration) pour finir en beauté en goûtant aux sensations fortes d'une vertigineuse descente sur piste glacée.

SIMULATION PACK



RELATION PACK
D CPC 464-644-6128
DISQUETTE
4 101 841

MICROÏDS

LE TÉLÉCHARGEMENT

Le téléchargement par minitel est probablement l'une des sources de jeu la plus économique. Le coût est indexé sur le temps de chargement (une

vingtaine de minutes en moyenne à 1,46 F) auquel il faudra ajouter le prix de la cassette, du jeu ou de la cassette. Consultez votre calculatrice pour faire vos comptes, sa-

chant que plusieurs jeux peuvent tenir sur un support. Pour télécharger, il faut posséder un logiciel et un câble de raccordement Amcharge, développé par Azursoft, est l'un des rares logiciels dont la copie est encouragée : il s'agit de vendre du temps de connexion et non de faire des profits sur le soft, d'ailleurs présent sur tous les logiciels diffusés par la S.F.M.I. (US Gold, Ocean, Epyx, Palace, etc.). Un simple CAT vous permettra de vous en assurer. Le logiciel Amcharge est indispensable pour utiliser un jeu téléchargé car il contient le loader (lanceur). Le câble seul coûte 19 F, une somme dérisoire à rentabilité immédiate.

Jusque là, tout va bien...

Attention aux errances dans les menus du minitel : une fausse manœuvre et l'on se retrouve dans le catalogue de vente par correspondance de Micromania, à moins que l'on s'attarde dans les « SOS jeux » ou la boîte aux lettres. Pour des raisons techniques, il n'est pas possible d'afficher le coût de la communication, d'où parfois une note un peu plus élevée que prévue...

Les jeux téléchargeables ont fait leur temps, ce qui n'enlève rien à leurs qualités. Acquérir *Batman*, par exemple, ou *Arkanoid* au sixième de leur « prix boutique » n'est pas dénué d'intérêt, surtout pour un joueur isolé en lointaine campagne. À moins que vous n'ayez envie, par une nuit sans lune, d'acquiescer sur-le-champ le soft qui vous fera frémir.

Les jeux en location sont très récents mais ne peuvent être sauvegardés : sitôt le CPC débranché, le soft est perdu. Cette option relativement coûteuse est néanmoins très pratique pour tester un jeu en toute tranquillité avec son propre joystick et sans prise de bec avec un vendeur impatient dans une boutique survoltée.

Le catalogue compte près d'une centaine de titres. La fiabilité du téléchargement est très bonne : ni bugs ni déconnexions ! Grâce au minitel que le monde entier nous envie, le budget existe donc !



L'accès au gisement des jeux bons marchés : un logiciel et un câble.



Le Minitel : le jeu chez soi, tout de suite et pas cher!

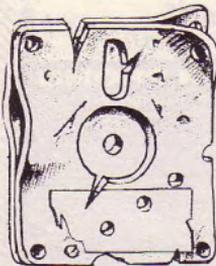


36 15 SM1

Le 36 15 SM1 de **Quicktel** propose des centaines de logiciels tournant sur une demi-douzaine de machines. Il faut relativiser les choses : si l'on se limite au seul CPC, les 2 000 titres annoncés se réduisent à... 41 jeux. Aucun hit au catalogue, pas même un soft dont le nom éveille quelque envie. Le nom *Pacman* ne signifie pas grand-chose et le *casbrq* n'a sûrement rien à voir avec *Arkanoid*.

Le logiciel de téléchargement est gratuit (tant mieux pour ceux qui possèdent un modem !) mais le câble de raccordement coûte 149 F. Malgré la liaison à 0,98 F la minute, cela fait cher, très cher le soft. Tous proviennent du domaine public. Contrairement aux titres d'Amcharge, ils ne sont pas protégés et duplicables à volonté, ce qui est une bien mince consolation.

ÉCHANGE STANDARD



Nous voici arrivés au terme de l'aventure : le jeu qui vous a occupé des semaines entières a dévoilé tous ses secrets. De même pour vos jeux d'arcade, vous dépassez maintenant sans enthousiasme les trente-six tableaux du dernier *shoot 'em up*...

Plutôt que de laisser ces jeux s'empoussiérer, échangez-les grâce aux petites annonces, mais aussi via les bourses d'échanges.

Première idée qui vient à l'esprit, la petite annonce. La quantité de titres proposés par un particulier est généralement très limitée ; celui que

vous convoitez a souvent été vendu juste avant votre appel.

Reste la bourse d'échange. Créée en mars 1986, **Boomerang** est la plus ancienne. Le catalogue des jeux sur CPC compte 250 titres environ, avec une pointe à 350 les périodes fastes.

A condition de ...

Seuls des originaux peuvent faire l'objet d'une transaction, avec bien sûr la notice. Les jeux sur disquette sont systématiquement testés, et ceux sur cassette le sont sur un échantillonnage prélevé sur le stock. Le taux de *bug* est voisin de celui du neuf : 1 à 2 % environ. Les jeux bidouillés (invincibilité, vies infinies, etc.) ne sont pas acceptés.

L'échange par correspondance étant actuellement en stagnation, c'est surtout la boutique qui voit passer le plus de monde.

— Boomerang en possède deux : l'une vient d'ouvrir récemment (sept pour sur sept !) près de Grenoble, l'autre est à Ancy où se trouvent aussi les services d'échange par correspondance. La valeur de reprise est déterminée sur

place (la moitié du prix neuf) ainsi que celle de la revente.

— Installé à Aulnat, près de Clermont-Ferrand, **Octet Club** est davantage qu'une simple bourse d'échanges : il s'agit d'une véritable association proposant des réductions sur des jeux neufs et le petit matériel (disquettes vierges, housses, etc.). Le club existe depuis avril 1988 et compte plus de quatre cents adhérents.

En plus de son bulletin mensuel (*La Lettre d'Octet Club*), l'association prend en charge la duplication et l'envoi de *Crazy Croc*, le fanzine de Gérard Lamotte.

L'échange-flash d'Octet Club fonctionne de la même manière que chez Boomerang : support original et notice sont exigés ainsi que l'emballage et les gadgets s'ils existent.

Les polards sont en effet souvent accompagnés d'une invraisemblable collection d'objets hétéroclites indispensables pour avancer dans l'enquête. Joueurs brouillons et peu soigneux sont priés de s'abstenir...

Tous les jeux sont vérifiés (même sur cassette) et les soft bidouillés retournés. Un jeu acquis par échange fait économiser 40 %, ce qui n'est pas négligeable.

EN SAVOIR PLUS SUR

Le téléchargement

- Amcharge — BP 36, 06561 Valbonne Cedex.
- SM1 — 24, rue des Ecoles 75005 Paris.

Les bourses d'échange

- Boomerang — BP 585, 74054 Annecy Cedex. Tél. : 50 27 64 04.
- Octet Club — BP 8, 63510 Aulnat. Tél. : 73 91 54 57.

Le domaine public

- Logistar — 60, bd de Pesairo 92000 Nanterre.
- OUF — 10, rue Saint-Nicolas 75012 Paris. Tél. : (1) 43 44 06 48.

- Piconet — Pavillon de la Belle-Etoile 84760 St-Martin de la Brasque. Tél. : 90 77 61 36.

Les compilations

Notre dossier « Compilations » paru dans Am-Mag n°41, décembre 1988, vous en dit long !

Une petite ristourne ?

Nous ne saurions clore ce dossier sans faire allusion aux divers club qui offrent des ristournes sur les logiciels à leurs adhérents. Ils sont nombreux, parfois éphémères et la réduction consentie dépasse rarement 10 % (ce qui n'est pas à dédaigner). Les Parisiens, mieux lotis que les provinciaux, auront tout intérêt à comparer les prix. Certains magasins privilégient le matériel ou bien les logiciels, rarement les deux à la fois. Des différences de 15 % peuvent ainsi exister sur un même titre. Dans le domaine du jeu, l'excitation face à l'écran doit céder la place au discernement du consommateur averti. C'est à ce prix que votre logithèque s'enrichira à moindre frais.

Bernard Jolival



Mieux qu'une foire à la brocante ! Ces objets ne sont qu'une partie des indices de "Meurtres à Venise". N'en perdez aucun si vous voulez échanger le jeu !

LES COURS DU
PROFESSEUR ALI GATOR

LES DATA

Données constantes, accessibles à tout moment par le programme pour être affectées à des variables, les DATA ainsi que les mots clés associés READ et RESTORE, méritent une étude toute particulière.

I — DATA et ses règles

A première vue, l'utilisation de la commande DATA semble très simple, encore faut-il respecter certaines règles.

La première d'entre-elles est qu'au début d'une ligne de données, DATA est le seul mot basic qui soit accepté. Pas de GOTO, REM ou autre PRINT ; uniquement DATA et les données qui suivent.

Celles-ci peuvent être numériques, alphanumériques ou encore un mélange de deux. Dans le cas de données alphanumériques, il faut prendre garde aux espaces qui peuvent exister, pouvant être pris comme séparateurs de données au même titre que les virgules.

Soit une ligne DATA du type :
1000 DATA LAROCHE, DE FARGES, DUMONT

Cette ligne ne contient pas trois chaînes de caractères comme vous seriez en droit de le croire, mais quatre. Pour votre CPC, <DE> et <FARGES> sont deux variables différentes. La bonne syntaxe sera donc

1000 DATA LAROCHE, "DE FARGE", DUMONT

Pour plus de sûreté et même si cela rallonge votre listing, prenez l'habitude d'entourer toutes les chaînes de caractères avec des guillemets ; des déconvenues seront ainsi évitées. Pour notre ligne d'exemple, cela donne :

1000 DATA "LAROCHE", "DE FARGE", "DUMONT"

Un autre piège classique, le double séparateur. Lors de la saisie, la frappe de deux virgules qui se suivent garantit en effet le plantage. Si vous traitez des données numériques, une des variables va se retrouver avec une valeur zéro et toutes les autres s'en trouveront décalées. Très problématique, s'il s'agissait du remplissage d'un tableau DIM.

II — READ et RESTORE

L'implantation des données d'une ligne DATA, s'effectue via la commande READ dans une boucle du genre

10 FOR H=1 TO 10 : READ A
..... etc. : NEXT

Exemple

10 FOR H=1 TO 6 : READ A
20 PRINT CHR\$(A); : NEXT
30 DATA 65,77,45,77,65,71

Lorsque le Basic rencontre l'instruction READ, il reprend le listing par le début et se met à lire la première ligne de données qu'il rencontre. Peu importe si cette ligne est avant ou après la boucle de lecture. Il est néanmoins préférable, pour plus de clarté (et lorsque c'est possible), de regrouper les données en fin de listing afin de faciliter la recherche des erreurs.

Une fois la boucle de lecture achevée, le CPC garde en mémoire l'adresse du dernier data qu'il a lu. C'est un peu le système de la pile bien connue de ceux qui pratiquent l'assemblage.

À la lecture d'un nouveau READ, l'adresse est récupérée et c'est le data suivant qui est pris en compte. S'il n'y a plus de data disponible, vous

auriez droit à un facheux « DATA EXHAUSTED ». D'où la nécessité de la commande RESTORE qui permet de pointer la lecture ou la relecture des datas sur une ligne bien définie.

Suivant l'adage *les bonnes habitudes font les bons listings*, je vous recommande de faire précéder toute boucle contenant un READ d'un RESTORE bien ciblé. Cela peut sembler a priori inutile, mais on ne prévoit pas toujours l'évolution d'un programme. Ainsi, la ligne 10 de notre exemple deviendra :

10 RESTORE 30 : FOR H=1 TO 6 : READ A

III — Les erreurs dans les datas

Gros problème, les messages d'erreur qui ne renvoient que rarement à une ligne contenant des datas. Très souvent, c'est au niveau de la boucle de lecture qu'est signalé l'erreur. Prenons un exemple classique d'IMPROPER ARGUMENT en RAM, une routine binaire, boucle du genre

FOR H=&9000 TO &A000 :
READ A\$: POKE h,VAL
("&" + A\$) : NEXT

Première chose à faire, taper PRINT A\$ afin de vérifier si A\$ est bien un code hexadécimal correct. Si l'ordinateur vous répond quelque chose du genre 56AF ou encore FG, ne cherchez plus !, l'erreur est là.

Dans le premier cas, la valeur hexadécimale est supérieure à 255 et vous avez sûrement oublié une virgule. Dans le second, FG n'est pas une valeur hexadécimale. Pour carner le data maudit, il ne vous reste plus qu'à faire

PRINT H-Adresse de départ (ici égale à 9000)

Si l'ordinateur répond 514 (par exemple), recherchez le 514^e data. C'est lui qui est en cause.

Parfois, l'erreur est décalée bien plus loin dans le programme ; par un SUBSCRIP OUT OF RANGE dans un DIM ou encore IMPROPER ARGUMENT à n'importe quel endroit. Dans tous les cas, recherchez la variable en cause et vérifiez si sa première donnée d'origine n'est pas le fruit d'un data. Si c'est le cas, les chances d'une erreur à ce niveau sont très grandes.

En conclusion, si l'ordinateur révèle une erreur difficile à réparer, pensez toujours à vérifier du côté des datas. Certes, dans un long listing, la chose n'est pas toujours aisée, mais un peu de persévérance vient à bout des pires tracas en la matière.

RÉCRÉATION
LE BOA
DU BOIS BOIT

Notre centipède, qui jadis poursuivait sans relâche de malheureux pygmées, tentera dans cette nouvelle aventure d'échaner une soif légitime au sein de trois labyrinthes proposés à votre délectation. Forts de la lecture de cet article, libre à vous d'en concevoir de nouveaux.

I — L'algorithme du jeu

Hormis quelques petites différences, le jeu reprend les mêmes variables et obéit aux mêmes lois que celles du mois dernier (*Am-Mag* n°43). On peut donc gagner du temps en reprenant le dernier listing, où bon nombre de lignes sont identiques. Le menu car-

Jeux

Test

précipiteront sur la poussiéreuse et primitive compilation *Gargoyle*, belle collection de logiciels de la première heure, dont la naïveté des écrans ne peut qu'évoquer. Oui, dans cette absence de couleurs, dans cette animation maladroite et saccadée comme celle d'un vieux *Charlot*, dans ces principes de jeu succincts et bêtus, nous retrouvons la simplicité biblique des origines.

ère et authentique de ces chefs-d'œuvre oubliés.

Nous nous contenterons de vous en donner les titres, avec l'objectivité d'un employé de l'Etat civil énumérant la liste des victimes d'un accident —

Sweeva's World, Tir Na Nog, Dun Darach, Marsport, Heavly on the Magick. Inutile de leur souhaiter longue vie, ils s'en souhaitent eux-mêmes.

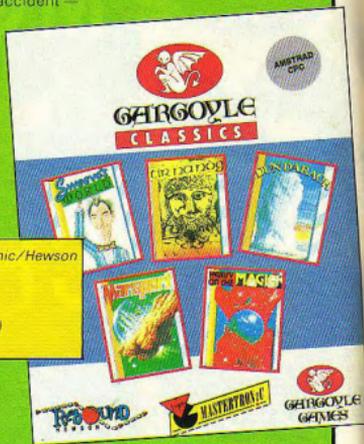
Jean-Michel

Gargoyle Classics

Compilation, quand tu nous tiens. Rendons hommage à l'extrême modicité de ton prix. Mais nous suspectons de la part une hypocrisie fondamentale, tu joues sur notre avarice pour nous fourguer de vieux softs. Evidemment, le collectionneur, l'amateur d'antiquités, le spéculateur qui espère voir la valeur de ces vieilleries grimper vers l'an 2300, se

Ah !, Amstrad ! Voici des programmeurs qui savaient rendre pleinement hommage aux puissances les plus secrètes cachées dans tes circuits ! Que d'ingéniosité ! Quel talent ! Quels graphistes ! Non, pas besoin de jouer. Après l'interminable chargement de la cassette, qui procure un précieux moment de concentration, il suffit de se recueillir devant le dépouillement sin-

Editeur : Mastertonic/Hewson
Graphisme : ★
Son : ★
Intérêt : ★ (7)
Difficulté : ★
Appréciation : ★ (\$)
Machine : CPC



UN NUMERO
HORS-SERIE
A NE PAS
MANQUER!

N° 10, SPECIAL LISTINGS

Des programmes

CHOCS!

..., etc.



La minutie que réclame toute création graphique de qualité nécessite un travail dit « à la loupe ». Peu satisfait des utilitaires disponibles, le talentueux Christophe Leclercq nous propose un zoom à ne pas louper.

ZOOMGRAF

Valeur de n	Zone à grossir
1	haut à gauche
2	haut et milieu en largeur
3	haut à droite
4	milieu en hauteur et à gauche
5	milieu en hauteur et milieu en largeur
6	milieu en hauteur et à droite
7	bas à gauche
8	bas et milieu en largeur
9	bas à droite

Un premier zoom permet de grossir par 2. Le suivant (même commande) grossit une zone de la zone précédente par 2 (donc, grossissement de 4), etc. Le grossissement le plus élevé est de 8. ● IGROS,x,y (x et y de 1 à 3): zoom de la zone x, y.

Valeur de x	Zone
1	gauche
2	milieu en largeur
3	droite

Valeur de y	Zone
1	haut
2	milieu en hauteur
3	bas

- IMAIGR: retour au zoom antérieur.
- IFIN: retour à l'écran de base.
- IVUE: visualisation de l'écran de base sans perdre l'état du grossissement.
- IIDEM: retour au zoom défini avant l'instruction IVUE.

● IIDEM,n ou IIDEM,x,y: retour au zoom (après IVUE) d'une nouvelle zone n (paramètre identique à celui de IGROS,n) ou x, y (paramètres identiques à ceux de IGROS,x,y).

● IHAUT, IBAS, IDROITE et IGAUCHE: déplacent la zone à grossir d'une unité dans le sens indiqué.

● IPOINT,x,y,c: trace un point à l'écran d'une taille proportionnelle au grossissement. Les coordonnées x et y répondent aux contraintes suivantes: — l'origine (0,0) est en bas à gauche;

— variation des coordonnées suivant le zoom:

Mode	Zoom	x	y
0	2	0 à 79	0 à 99
	4	0 à 39	0 à 49
	8	0 à 19	0 à 24
1	2	0 à 159	0 à 99
	4	0 à 79	0 à 49
	8	0 à 39	0 à 24
2	2	0 à 319	0 à 99
	4	0 à 159	0 à 49
	8	0 à 79	0 à 24

● c fixe comme suit la couleur du point:

Mode	Variation de c
0	0 à 15
1	0 à 3
2	0 à 1

● ICURS,x,y,c: affiche un curseur à l'écran constitué de droites de couleur c encadrant le point situé en x, y.

● ICURS,joy(0),c: déplace le curseur une fois celui-ci affiché. Ce déplacement peut aussi s'effectuer par la gestion des coordonnées x et y de la commande précédente.

● IPOINT,c: trace un point de couleur c à la position du curseur.

● ICURSOFF: efface le curseur (idem par les commandes IGROS, IMAIGR, IIDEM, IVUE, IFIN).

● IMODIF: autorise la modification de la page écran de base de façon identique à celle opérée sur un zoom.

Sauvegarde des listings

Sauvez sous un nom de votre choix, le programme basic de

Le programme offre un assortiment d'extensions R,S,X permettant d'agrandir une zone écran de 2, 4 ou 8 fois. L'affichage « plein écran » du zoom et le tracé au pixel dans celui-ci autorisent un travail d'une extrême précision. Aux accents d'une musique enjouée (sous interruption), le programme basic offre une démonstration convaincante et le détail des nouvelles fonctions.

Si ce brillant spectacle ne vous semble pas indispensable, entrez seulement (par Am-saisie) le listing de codes hexadécimaux relatif aux R,S,X (adresse de début &9582) et sauvez-le sous le nom de RSX (ou tout autre nom de votre choix si vous avez déjà sauvegardé sur la même disquette un programme sous un nom identique). La mise en œuvre s'effectuera par la procédure de chargement:

Pour CPC 464 et 664

MEMORY &56FF: LOAD"RSX": CALL &9582: I464 (ou I664)

Pour CPC 6128

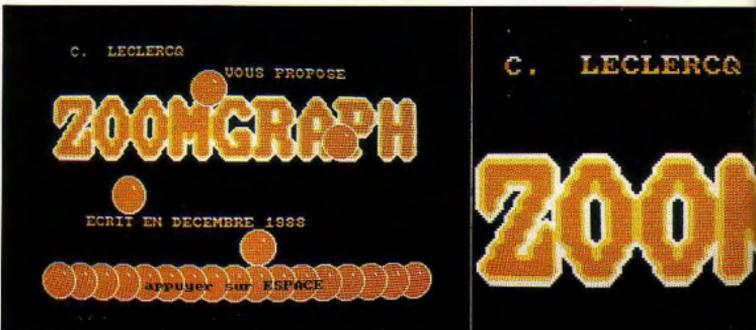
MEMORY &9581: LOAD"RSX": CALL &9582: I6128,n (de 1 à 4)

Descriptif succinct

● I464 ou I664: fixe le buffer de sauvegarde en mémoire centrale.

● I6128,n (n 1 à 4): fixe le buffer de sauvegarde dans la deuxième page mémoire du CPC 6128; n précise le numéro de la page.

IGROS,n (de 1 à 9): effectue un zoom de la zone numéro n. Soit les neuf zones possibles:



Jeux

Test

17 octobre 2014. Stop. Le banditisme a atteint un tel niveau que cela en devient invivable. Stop. Vous êtes chargé par le président des Etats-Unis de mettre un terme à cette situation. Stop.

Pout vous aider dans votre mission, il vous sera attribué le dernier prototype d'automobile militaire Stop. Au cas où votre opération serait découverte, le Département d'état nierait avoir eu connaissance de vos actes Stop. Bonnes chances... C'est sur ce mot que vous, l'illustre espion Durand, ancien membre de la DGSE, depuis peu établi aux U.S.A., vous venez de connaître le but de votre nouvelle mission.

Mad Max...

En fait, cette montée de la délinquance est due en grande partie à cause d'un seul homme, Tino Spaghettonio, dit le tueur. Ce personnage peu recommandable est à la tête d'un véritable empire criminel. Avant de pouvoir le neu-

traliser, il vous faudra arriérer les différents chefs de réseau qui aident Spaghettonio dans sa tâche.

Pour vous infiltrer chez eux, vous n'aurez qu'une seule alternative. Rouler à toute vitesse sur le chemin en éliminant les gardes de ces vauriens. Prendre d'assaut leur résidence en tirant sur ce qui osera se mettre sur votre passage, mais en faisant bien attention de ne pas tuer accidentellement les éventuels civils pris en otages.

C'est seulement après que vous pourrez enfin massacrer l'affreux Tino.

... et les tueurs de gangsters

Le grand jour est enfin arrivé. J'enfile nerveusement mes gants de cuir noir. Tournant la clé de contact, je me demande si je n'ai pas fait une grosse bêtise en acceptant ce job. Merfin, il est trop tard pour réfléchir. Ma Lamborghini démarre au quart de tour.

Peu après avoir atteint l'auto-roule, je me retrouve face à une dizaine de voitures, me mitraillant comme des sauvages. Poussant ma bagnole à fond, je les canarde avec mon canon et mon lance-missile. Au bout de deux minutes, il n'en reste plus un seul. Quelle bande de javettes!

Je me trouve maintenant devant la demeure du malfaiteur que je dois assassiner. Son portrait s'affiche d'ailleurs sur mon tableau de bord. Moniscard s'appelle Aldo Di Veri, il me renvoie d'un coup dans sa cave secrète. Un grand nombre d'homme armés m'assaille tout à coup, j'ai bien du mal à les contenir avec mon Brow-

ning



Technocop

Editeur : Gremlin
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

Lorsque j'arrive devant Di Veri, il m'envoie une rafale de cartouches de gros calibre. Du même coup, il me tue. Et le *Game Over* latidique apparaît sur l'écran.

Un jeu canon !!!

La partie où vous conduisez la Lamborghini est assez réussie. Vous voyez votre véhicule de dos et votre vitesse est affichée en bas de l'écran. L'impression de vitesse est assez bonne. Cette séquence

est la meilleure des deux. Lorsque vous arrivez au repaire de l'ennemi, votre automobile s'arrête et la vue arrière fait place à une vue latérale. Ce niveau est beaucoup moins fouillé graphiquement. Bien que l'animation soit rapide, la réponse au joystick n'est pas des meilleures.

La représentation sonore est moyenne dans les deux séquences. A noter que la partie où l'on joue ne représente que le tiers de l'écran pour la première. La moitié pour la seconde. En conclusion, un bon soft qui vous fera passer agréablement les longues soirées d'hiver.

Stéphane Joël

Dragon Ninja

Encore un jeu de karaté, Kung-Fu, ou tout ce que vous voudrez. Mais on ne va pas se plaindre, car celui-ci est spécialement beau et réussi!

Pas de surprise sur la conception : les ennemis arrivent par la gauche et la droite d'un écran à scrolling latéral. Votre combattant les attaque à l'aide d'une série de figures obtenues en fonction des directions du joystick, bouton de tir appuyé.

Sinon, il se déplace très nor-

malement, s'accroupit, marche, et saute en l'air (très haut si l'on double la pression sur le joystick). Précisons tout de suite que la réponse aux commandes est toujours rapide et sans faille.

Poil au dos

Chaque écran comporte deux étages, le sol et une passerelle par exemple, ou le toit d'un train et les rails. Ce qui permet de jouer à deux hauteurs différentes, en faisant sauter le personnage. On peut

ainsi éviter un afflux excessif d'ennemis à une certaine hauteur. En contrepartie, il est toujours désagréable de recevoir sur le dos des agresseurs qui vous tombent du ciel!

Editeur : Imagine
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

Evidemment, à la fin de chaque niveau, il faut se contenter un super-méchant. Celui du niveau 1, une sorte de poussah qui saute, est défait à l'aide d'une seule astuce : à chaque saut, on se retourne sur place en donnant simultanément un coup de pied

bas, le pauvre n'a pas le temps de souffler qu'il est déjà assommé!

Nanti de ce truc inappréciable que nous avons trouvé en moins de deux minutes, vous accédez au second niveau. Un nouveau conseil (quelle générosité!) : n'allez pas sauter, prêtementement, sur le toit du wagon de droite, vous n'y gagnerez rien qu'une bonne volée de coups.

En fait, on reste surtout stupéfait devant la qualité de l'affichage, personnage et bandits géants et bien animés, couleurs en pagaille, décors ultra-variés. Franchement, le plus beau jeu de ce style que nous ayons vu depuis un sacré moment!

Jean-Michel

Jeux

Test

Enfin ! Le jeu d'arcade le plus célèbre de l'année 1988 arrive sur CPC. Si vous ne le connaissez pas, c'est vraiment que vous n'avez plus mis le pied dehors depuis six mois... Certes, le principe de ce hit ne confine pas au génie : pilotage d'a-



After Burner

von de combat, tir à outrance, niveaux à franchir, fausse perspective, on connaît. Dans les salles d'arcade, secoué dans votre poste de pilotage fictif, les sensations fortes étaient garanties. Sur micro, chez vous, avec votre vieux joystick habituel, il n'est pas sûr que vous les retrouviez...

grossissant, à former une bouillie indistincte qu'il suffit de mitrailler... On n'a pas le plaisir de viser, le pilotage est banal, et les décors sont banals. Où trouver de l'intérêt dans ces combats brutaux, confus, et trop faciles ?



PAS D'ACCORD !

Accroche-toi au manche, Alain ! T'as encore carburé au "Malibu" avant de refermer le cockpit ! C'est vrai que l'on peut tirer dans le tas comme un malade, au pit. Mais pour faire des scores décents, il vaut mieux ne descendre que les cibles prises en compte par le radar et économiser ses munitions. Autrement, c'est le chasseur (F-14) qui devient le pigeon. Les séquences de ravitaillement en vol et d'approvisionnement sur une base sont très attendues. Certes, la définition du CPC n'arrange pas les choses, mais avec un brin d'imagination, il y a de quoi être accro pour un bon moment !



BERNARD

Editeur : Activision/Sega
Graphisme : ★★
Son : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

L'adaptation n'a pas à être mise en cause. Le graphisme CPC est même poussé à un haut niveau, avec une excellente définition des détails, des sprites de bonne taille, et une animation rapide et sans saccade. On contestera davantage le cours même de l'action : une confusion extrême et une facilité souvent déconcertante dans les premiers tableaux.

Pour des combats non délicats

D'abord, le tir est continu et automatique : placez bien votre avion et son curseur de visée, c'est gagné ! Ensuite, les avions qui approchent ont une fâcheuse tendance, en

Seul le souvenir ému du jeu d'arcade peut vous inciter à vous accrocher et à atteindre, après plusieurs heures maussades, des niveaux de jeu plus intéressants : pilotage au ras du sol, zigzag entre des obstacles. Mais là encore, la difficulté reste très relative, et la passion ne monte pas... Bref, *Afterburner*, annoncée comme une révélation, engen-

drerait plutôt la déception. Rien de plus qu'un jeu de tir médiocre, sans finesse, un travail propre mais sans inspiration. Rien qu'un programme banal, oublié dans un mois, proposé en compilation dans deux mois.

Alain Skipro

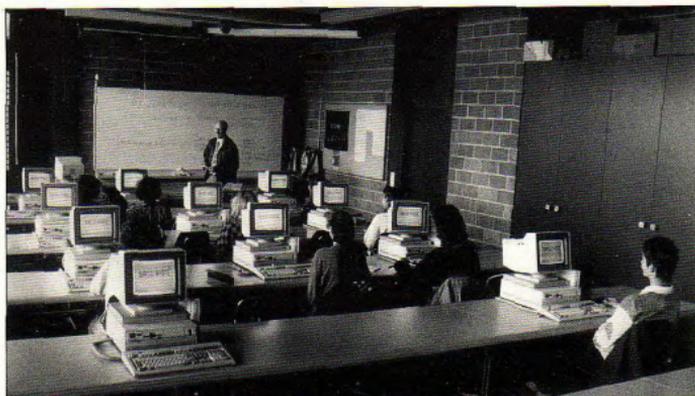


EDUCATIFS

BASICANIMÉ

LA PROGRAMMATION TRANSPARENTÉ TRANSPARENTÉ

Par le livre ou avec un ordinateur, l'initiation à un langage de programmation est souvent ardue. Les notions les plus simples ne sont pas toujours évidentes et les exemples d'un manuel laissent dans l'ombre les diverses opérations qui, en coulisse, conduisent au résultat final. Basicanimé propose une démarche différente : l'ordinateur visualise les mécanismes logiques de la programmation.



Destiné aux PC et compatibles, *Basicanimé* est présenté dans une boîte thermoformée qui ne déparera pas une bibliothèque. L'emballage contient un petit manuel de quelques pages servant à installer le didacticiel et dix disquettes 5 1/4 contenant les deux millions et demi d'octets du cours. *Basicanimé* a été développé en GWBasic puis compilé. 256 ko de mémoire sont nécessaires ainsi que deux lecteurs, ou mieux, un lecteur et un disque dur. Un GWBasic

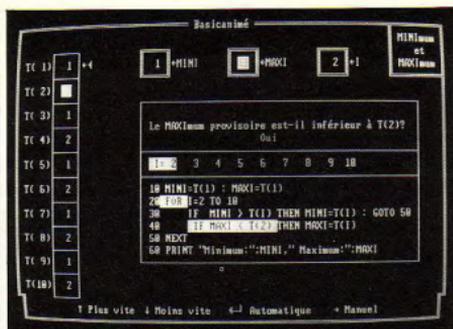
ou un *Basica* — fourni avec la plupart des machines — est évidemment indispensable. La force et l'originalité de *Basicanimé* est de montrer la structure d'un programme. L'ordinateur ressemble alors à une mécanique transparente : dans le cas d'une boucle, d'un prélèvement de data ou d'un tableau indicé, les éléments traités ainsi que les instructions passent tour à tour en vidéo inverse, les valeurs des tableaux se déplacent sur l'écran ou se modifient, le pointeur de data se décale véritablement après

chaque lecture par READ jusqu'au moment où il tombe dans le vide, faute de data à lire.

Dans ce dernier exemple, le message « Data exhausted in » est complété par une explication qui arrive toujours en temps utile, sans anticipation ni aucune ellipse.

Un professeur attentif

La moindre ligne de programmation est décortiquée et expliquée. L'ordinateur vérifie que chaque point abordé a bien été compris avant d'en-



richir l'organigramme, de proposer des formulations plus rapides et plus élégantes. En bon pédagogue, *Basicalimé* ne dévalorise jamais l'élève. Au contraire, si celui-ci bute sur un concept un peu trappé, l'ordinateur admet que la plupart des étudiants rencontrent les mêmes difficultés. Si l'échec est répété, *Basicalimé* suggère de revenir en arrière. Il fait le tour des différentes syntaxes admises par l'interpréteur et rappelle à l'ordre l'élève facéteux : pour un FOR i = 3/3 TO 24/6 (que n'importe quel Basic admet-

tra sans sourcilier), il demandera à l'élève s'il est vraiment nécessaire de faire compliqué lorsqu'on peut faire simple. *Basicalimé* fait mieux que valider une réponse (c'est à la portée du premier didacticiel venu), il tient compte du cheminement logique et dessine les algorithmes en temps réel. Fini le fouillis de flèches sur un listing ou pire, la destruction complète d'un écran par un TRON qui en fait trop sans en dire assez.

Fromage ou dessert ?

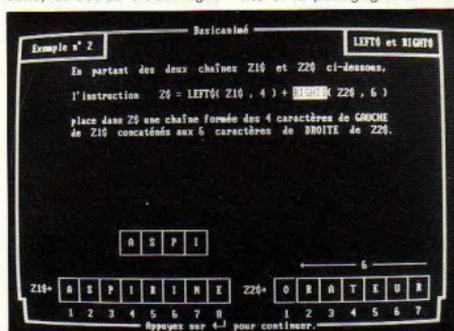
Le coulis comprend quatre

grands chapitres : les éléments fondamentaux, les opérations sur les nombres et sur les chaînes et enfin les compléments. Cent cinquante programmes remarquablement animés illustrent leçons et exercices. Voir un tri par dichotomie s'exécuter devant soi par sa saisonnage successif d'une liste en dit plus long que dix pages de démonstration aride. Lorsque vous aurez abordé les opérateurs booléens, le plus modeste menu de restaurant prendra une autre dimension : entrée AND plat du jour NOT boisson, fromage XOR dessert. Les exemples sur les chaînes de caractère raviront les amateurs de jeux de mots, palindromes (NDLR : mot ou phrase pouvant se lire dans les deux sens) et autres bidouillages

Un prix de "Dompub"

L'Education nationale, épouvantée à l'idée qu'une machine se substitue au professeur, a jeté l'anathème sur *Basicalimé* qui n'a pas eu les faveurs d'une licence mixte. D'autres pays, heureusement, lui ont réservé un meilleur accueil ; l'École supérieure de commerce de Martigny, en Suisse, l'a installé sur onze postes de travail destinés à deux cents étudiants. Un module de gestion ouvert (réservé aux enseignants) fournit les résultats de vingt élèves par poste.

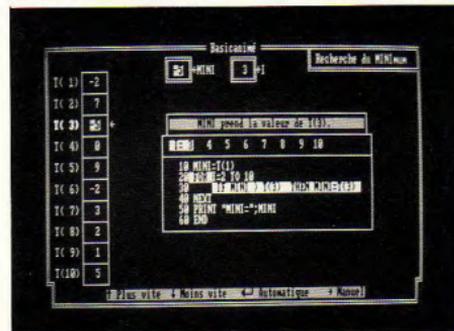
Basicalimé est le fruit de deux années de travail mené par six professeurs d'informatique qui ont privilégié la convivialité et la pédagogie. Jamais



de la langue française que n'aurait pas désavoué Raymond Queneau ou Georges Pérec. À la découverte de la programmation s'ajoute une curieuse et amusante exploration du vocabulaire. Son ambition ne se limite pas à la simple connaissance d'un Basic plus ou moins brouillon mais à l'acquisition des notions structurées de programmation qui différencient le bon programmeur du bricoleur.

élevé n'a été aussi bien encadré et de manière aussi vivante. Le programme est en cours d'adaptation sur Atari ST et l'on ne peut que regretter que, faute de mémoire suffisante, le CPC ne puisse recevoir un tel outil. Cette somme de savoir-faire est vendue 495 F TTC. Au prix unitaire d'une disquette, c'est presque un tarif de logiciel du domaine public !

Bernard Jolivat



GAGNER AU LOTO

un rêve qui peut devenir réalité sur AMSTRAD avec

LOTO - INFORMATIC

véritables programmes de

LOTO ASSISTÉ PAR ORDINATEUR

qui vous révèlent tout ce que vous devez savoir pour

- * trouver facilement les numéros qui ont le plus de chance de sortir
- * obtenir automatiquement les grilles les plus performantes
- * établir sans peine vos jeux et contrôler leurs résultats
- * tester vos propres idées grâce au fichier toujours à jour

Documentation détaillée + CADEAU contre 4 timbres

INFORMATIQUES

B.P. 78 - 67800 BISCHHEIM
Tél. 88.33.58.85

Jeux

Test

On a tout fait avec La Guerre des Anneaux de Tolkien — film, bande dessinée, jeu d'aventure, jeu de rôle — etc. Encore inconnu au bataillon, le grand jeu de stratégie héroïco-fantaisiste, le wargame à grands coups de magie. Le vide est comblé.

Vous devez acheminer le fameux anneau jusqu'au mont Doom (épouvante). Vous contrôlez le porteur de l'anneau et les troupes qui l'accompagnent.



look de braves chevaliers payés au mois.

Tout ce beau monde est initialement dans un désordre complet. Les loups réagissent les premiers et attaquent vos chevaliers. Il faut s'organiser, et vite ! En sélectionnant successivement un chevalier puis son ennemi de destination, vous dirigez l'utilisation de vos forces. Le principe est amusant même s'il est très moyennement tactique... En outre, quand il y a vrai-

ment beaucoup de monde, la bagarre a tendance à s'éterniser, et le cliquetis incessant des épées qui se heurtent risque de vous rendre fou ! Coupez le son et allez boire un coup...

version cassette, mais c'est infernal... **Memo** : cette fenêtre d'affichage donne parfois des informations sur la situation, par exemple en cas d'attaque d'une de vos positions. **Time** : déclenche ou arrête le temps de jeu ; commode pour examiner vos forces en cliquant dessus, ce qui fait apparaître un panneau complet d'informations, nature des individus, nombre, force, commandant, etc.

dû abandonner notre partie de test face à une situation désespérée. Cette supériorité ne se joue que sur plan stratégique, car les combats eux-mêmes nous ont semblé, à égalité d'ennemis, tourner systématiquement à notre avantage. L'ordinateur se rachète par des attaques surprises extrêmement meurtrières, en jouant habilement sur le déséquilibre des forces.

Anneau, boulot, bobo

Avant de vous faire laminer, ce qui paraît inévitable dans les trois ou quatre premières parties, vous compterez environ deux bonnes heures de jeu. L'option de sauvegarde n'est pas inutile, surtout si vous réussissez à tenir le choc !

Le manuel est joliment fait : panorama complet de l'histoire, récapitulatif de la situation, instructions de jeu sommaires mais précises et, pour finir, un index remarquable de tous les termes employés dans le logiciel et dans le livre lui-même.

War in the Middle Earth

À vous de donner les ordres militaires qui permettront de tenir les forces de Mordor à l'écart de l'objet sacré.

La carte du Milieu

L'écran affiche donc la carte générale des Terres du Milieu. Une carte très précise qui reproduit au méandre près le tracé de toutes les rivières, villages, chemins, bois, et presque touffes d'herbe.

On peut et on doit zoomer. Il suffit de déplacer une flèche sur un point de la carte (joystick ou clavier), de valider (bouton rouge), et on se retrouve vraiment au niveau du sol. Les troupes ennemies sont le plus souvent invisibles, et ne sont découvertes que lorsqu'on passe à côté d'elles, où que l'on va les attaquer dans un village qu'elles occupent.

En cas de conflit, nouveau changement d'affichage : on descend au niveau même de la bataille dans la mêlée suante et sanglante des corps monstrueux. Les forces de Mordor ressemblent à des loups qui auraient décidé de se mettre debout, vos soldats ont un

Éditeur : Melbourne House
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

Question d'Hobbitude

Le programme se complète par un jeu de commandes très utiles, abandon, sauvegarde et chargement de partie en cours (ça marche sur la



L'ordinateur conduit donc les Forces de Mordor : reconnaissez qu'il ne se débrouille pas mal, et que nous avons

Hélas, notre manuel était en anglais, mais on peut espérer qu'il sera traduit... selon les Tables de la loi d'ailleurs !

Un petit mot encore du graphisme. Impeccable pour la clarté de la carte en position large ou en zoom, plus léger et maladroit sur les scènes de pur combat. Mais ce n'est là qu'un détail, qui égratigne à peine la beauté et l'intelligence de ce programme très fouillé.



JEAN-CLAUDE

PAS D'ACCORD !

Techniquement, c'est beau. La carte est magnifique, les combats sont marrants, d'accord. Hélas, le jeu est trop touffu, ce qui empêche une vraie stratégie. Et le rapport avec le Seigneur des Anneaux semble presque un prétexte.

J.-M. Maman

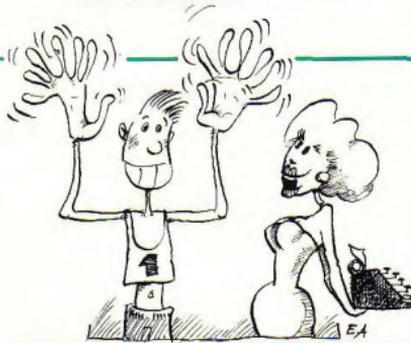
DIX PAR DIX

ÉLÉPHANTAS TIQUE!

Un véritable traitement de texte, éléphants numériques et pavés mauves sont au rendez-vous, à moins que ce soit l'inverse.

Tapez INK 0,0 sur votre CPC pour y voir plus clair.

Le conseil du Professeur Syntax Error : ne saisissez jamais les codes de vérification entre crochets !



Jumbog

(Patrick Nitsch)
(Sur 6128)

Un éléphant mauve sur l'aoutroute? Non, vous n'hallucinerez pas. Ce pauvre Jumbog a bien de la misère avec les gros camions et les petites autos. Aidez-le à traverser grâce aux touches « N » pour aller à gauche, « » pour aller à droite et « A » (ou « O » suivant le clavier) pour le faire avancer.

```

10 h=255;MODE 0;BORDER 1;B$="" 1148713
av zmmw av zmmw av zmmw av zmmw
zmmw av av av av av av av av
av sv av av av av av av av
"1c$""WU WUU WUU WUU WUU WUU
WUU WUU WUU WUU WUU WUU WUU WUU
HR$(248):SYMBOL AFTER 3:it=200
20 FOR i=1 TO 20 STEP 4:LOCATE i,8:
1148746
9:j$=STRING$(20,"-"):INK 7,26:LOCAT
E 1,1:PEN 3:PRINT j$:PRINT:PRINT
j$:PRINT:PRINT STRING$(20,154):P
INT:PRINT j$:PRINT:PRINT j$:INK 8
19:PEN 8:LOCATE 1,1
40 PRINT STRING$(140,143):LOCATE 4,
1129622
1:INK 4,6:PEN 4:PRINT"hi-sc":jt1:c(1
)=10:c(2)=1:c(3)=18:LOCATE 2,25:PR
INT CHR$(248)+ " JUMBO PRODUCT "CH
R$(248):INK 5,14:INK 4,24:INK 7,17:
INK 1,19:INK 0,0:it=TIME:WHILE <:5:
LOCATE 1,10:PEN 1:INK 1,7
50 PRINT MID$(a,c(1),20):PEN 6:PRI
NT MID$(a,c(2),20):PEN 7:PRINT MID
$(c,c(3),20):PEN 5:PRINT MID$(b,c(
2),20):PEN 6:PRINT MID$(a,c(3),20
):FOR i=1 TO 3:c(1)=i+1:i=1:NEE
T $=LOWER$(INKEY$):LOC 5,17:PRIN
T CHR$(32)+COPYCHR$(40)=CHR$(248))
:PEN 1
60 WHILE c(1)=0:(c(1)=10):WEND:WHILE
1129593

```

```

10 MODE 0:PEN 15:INK 11:0:INK 0,14R
1148490
PAPICHS:PRINT INK 12,14:INK 13,0:8
ORDER 1:PAPER 0:CLS:POFOR i=1 TO
9:INK i,14:=64*(i-1):PLOT 16*,209
1:DRAW 0,20:DRAW 62,0:DRAW 0,-48:B
RM=-2,0:MODE 20*,230:FILL 1:NEE
T:PEN 11:c=1:FOR j=2 TO 18 STEP 2:PA
PER c
20 LOCATE j,1:PRINT CHR$(48):c=c+
1148493
+1:NEE:it=#0:FOR n=1 TO 200:ch=i+1
(T:AND 9)ch=RIGHT$(STR$(ch),1):INK
ch,6:AFTER 60,1:GOSUB 100:CLEAR IN
PUT
30 a$=INKEY$:IF f=1 THEN f=0:GOTO B
115377
0
40 IF a$="" THEN 30 1793
50 IF ch=a$ THEN ENT 1,2,-10,4:80
ND 2,9,8,10,1:GOTO 70
60 SOUND 1,400,8:=REMAIN(1):PAPER
135043
0:INK ch,14:GOTO 80
70 $=REMAIN(1):PAPER 0:INK ch,14:=
118086
p:j$=""
80 NEXT:=REMAIN(1):MODE 1:PEN 3:LD
1137953
CATE 3,7:PRINT USING "###":PRINT
points sur 200":INK 1,6:PEN 1:LD
CATE 1,17:IF P:170 THEN PRINT "BRA
O! Vos reflexes sont excellents!":F
OR t=1 TO 5000:NEXT:GOTO 10
90 IF P:130 THEN LOCATE 1,17:PRINT
111140
"Vos reflexes sont bons!":FOR t=1
TO 5000:NEXT:GOTO 10 ELSE PRINT "E
ntrenez-vous pour faire mieux!":F
OR t=1 TO 5000:NEXT:GOTO 10
100 SOUND 1,2000:=REMAIN(1):PAPER
4114
0:INK ch,14:F=1:RETURN

```

Numerik

(Edmond Kramarczyk) (Sur 6128)

N'avez-vous jamais été fasciné par la célérité des doigts de fée des employées du super-marché du coin lorsqu'elles pianotent sur le pavé

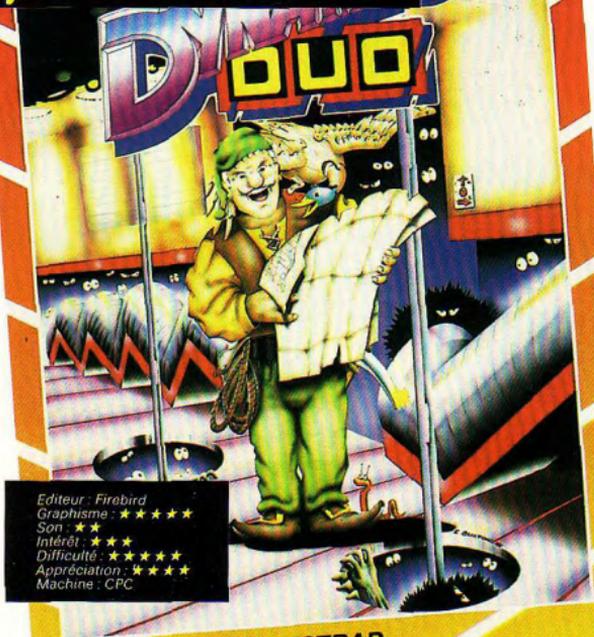
numérique du tiroir-caisse? Numerik vous permettra de tester votre agilité sur les touches de votre CPC. A l'ouest, rien de nouveau? Tournez-vous alors vers l'est: ce programme nous vient en effet de Wrocław, en Pologne.

```

c(2)=15:c(2)=1:WEND:WHILE (3)=0:c(
3)=17:WEND:WHILE i$="a":a$="2":k$="":
WEND:WHILE k$="":k$="1":WEND:WH
ILE i$="1":k$="1":a$="1":WEND:IF w=0 A
ND n=0 THEN LOCATE MAX(x,1),1:y$=C
OPYCHR$(40):LOCATE x+1,y+y$=COPYC
H R$(40)
70 WUU=y+y+n:WHILE <:C1 OR <:20:11
51260
x:=WEND:LOCATE y,y:=COPYCHR$(40)
:PRINT 241:=0:1:WHILE q$=CHR$(245
):LOCATE x,y:PEN 8:PRINT CHR$(245):
PEN 10:1:=WEND:WHILE q$="" AND
q$="" AND q$=CHR$(245)OR <:3: "D
R y$<":PRINT CHR$(7):y:=10:y=22
80 FOR i=100 TO 3000 STEP 50:SOUND
112889
1,1,1,15:NEXT:= "yy$":i$=""
:WEND:WHILE i$="y":i$="1":WEND:
E:PEN 6:PRINT STRING$(3,245):
PEN 1:=10:y=22:FOR i=200 TO 10 STE
P 1:=SOUND 1,1,1,15:NEXT:=WEND:=x"
":y$=""
90 SYMBOL AFTER 1:it=TIME-t:it=INT(4/
116710
300):CLS:LOCATE 5,10:PRINT"bravo !!
":PRINT:PRINT TAB(5) "temps":i=FOR
i=1 TO 26:FOR j=26 TO 1 STEP-1:INK
0,1:INK 1,1:ENT 1,17:WENT 1:WHILE <
tit=it:PRINT:PRINT"et un record n
":WEND:FOR i=1 TO 2:SOUND 1,259,
50,15
100 SOUND 1,215,50,15:SOUND 1,190,5
114884
0,15:SOUND 1,259,50,15:SOUND 1,215,
50,15:SOUND 1,190,50,15:SOUND 1,179
50,15:SOUND 1,142,50,15:SOUND 1,17
9,50,15:SOUND 1,179,50,15:WENT 1:
T:PRINT"une autre (<n/7):WHILE k$
<:0":k$=LOWER$(INKEY$):WEND:=0:GOT
0 20

```


Dynamic Duo



Editeur : Firebird
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

AMSTRAD

On connaissait Laurel et Hardy, Tom et Jerry, ou Crofton et Xunk ; oui Dwarf et Duck ! Un tandem de choc dont le nom donne tout bêtement l'identité de chacun.

Dwarf est un dwarf, sorte de lutin légendaire familier des joueurs de jeux de rôles ; Duck est un... canard ! Le lutin et le canard se retrouvent donc dans une immense maison magique, la Maison de la Nuit. Comment sont-ils arrivés là ? Comment se sont-ils connus ? Vivent-ils ensemble ? Aiment-ils le bouddin aux pommes ?

Ne nous en demandez pas plus, nous ne savons rien ! Si, ce que veut ce couple de stars, retrouver dix morceaux

d'une seule et même clef qui ouvre la porte de la Salle des Calculs. Une quête arithmétique, donc, dans un univers magique, un invraisemblable dédale de couloirs, d'escaliers, de portes, de chambres, et de cabinets secrets.

On se sépare ?

Les deux personnages sont indépendants. La preuve, ils peuvent aller chacun de leur côté, être guidés par deux joueurs distincts, et ils ont chacun (sauf quand ils sont ensemble) leur portion d'écran. Ils possèdent en outre des capacités bien différentes. Duck vole et se déplace vite, même à travers les murs. Dwarf est plus lent et tous les obstacles le gênent.

Or, les morceaux de la clef sont cachés dans des coffres (beaucoup sont vides, ça éner-

ve !) ; Duck est donc idéal pour patrouiller et repérer les coffres. Malheureusement, il est incapable de les ouvrir et de prendre leur contenu... Les ailes ont leurs désavantages. Seul Dwarf peut s'emparer des morceaux. Conclusion, envoyez Duck en éclaireur, Dwarf suivra pour ramasser... les morceaux !

Remarquez, ce n'est pas si simple, car les deux personnages doivent être ensemble pour changer d'étage. Une sournoiserie obligeante les deux compères à d'incessants aller et retour...

Non ! Reste avec moi !

Il est préférable en effet ne pas se séparer trop longtemps. Des méchants rôdent dans la Maison de la Nuit, et l'union

Jeux

Test

fait la force. Chauves-souris, squelettes, rats, sorcières, vous trouverez l'assortiment habituel des maisons hantées. Plus un personnage particulièrement antipathique, le Faucheur Sinistre, qui aime bien apparaître de façon inattendue et vous éliminer du jeu avec une grande brusquerie. Celui-là, s'il vous tombe dessus quand vous êtes seul, que vous soyez Dwarf ou Duck, votre compte est bon (normal, vous cherchez la Salle des Calculs, ah, ah, ah !). À deux, il vous reste une petite chance...

Une trouvaille amusante pour finir, renouvelant un peu le labyrinthe de la maison en vous donnant l'initiative : vous trouvez des sphères sur le sol qui, judicieusement utilisées, ouvriront des brèches dans les murs et créeront de nouveaux passages.

Bon. Mais pas trop longtemps...

Dynamic Duo impressionne. L'affichage est aussi clair qu'amusant, trois écrans superposés, le premier pour Dwarf, le second pour Duck ou pour le plan de la Maison, découvert au fil de l'exploration, et le dernier pour comptabiliser le score de chacun et ses clefs. Les écrans des personnages sont totalement indépendants, « scrollent » chacun leur tour. Quand on joue seul en guidant les deux, c'est une sacrée gymnastique à assimiler !

Par contre, nous sommes plus sceptiques sur la durée de vie du jeu. Le début est enthousiasmant ; puis, les lieux et les situations deviennent assez répétitifs ; enfin, la quête est sans doute un peu longue et difficile.

En fait, *Dynamic Duo* est surtout conçu pour deux joueurs, l'interaction et les disputes inévitables garantissant une partie plutôt animée...

Alain Skipbo

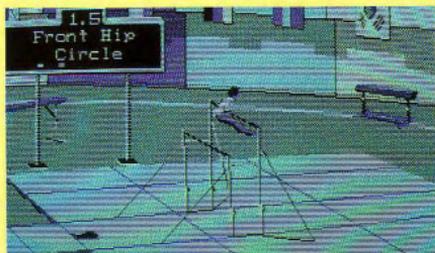
Jeux

PC

Test

res parallèles (étourdissant, animation parfaite), anneaux (plus contestable), tir à l'arc (l'épreuve la moins réussie, banale et peu précise), et enfin plongeon artistique (plouf ! du déjà vu !).

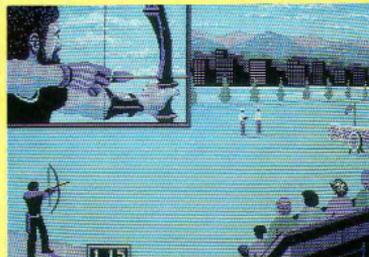
L'ensemble tire profit à merveille des possibilités graphiques des PC : le maniement au clavier est par contre peu approprié à ce genre d'exercices... Prévoyez la joystick, ou vous risquez la crise de nerfs !



The Games Summer Edition

Huit épreuves joliment simulées : course cycliste sur vélodrome (attention à votre inclinaison dans les virages, risque de chute !), haies (épuisant), marathon (timing difficile du lancer), poids (pas fameux), bar-

Editeur : Epyx
Genre : simulation sportive
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Machine : PC



Mad Show

Prétexte, vous assistez et participez à un jeu télé de l'an 2300. À cette époque, on ne fait pas dans le délicat, le présentateur est un nain horrible adorant ricaner de vos malheurs, le public est composé d'extra-terrestres se conduisant

en voyous. Quant au jeu lui-même, il est parfaitement cruel et stupide.

Vous choisissez une tête de monstre. On lance une roulette : si votre tête de monstre apparaît, vous avez gagné des points, joueur suivant. Dans le cas contraire, vous devez

subir une épreuve parmi le combat au sabre électronique, la bagarre dans une prison d'animaux abominables, le combat contre un cerveau géant et le jeu d'échecs avec des robots meurtriers.

Si vous survivez, vous pouvez continuer à jouer... Retour à la roulette. Les créateurs de Mad Show ont fait preuve d'une imagination psychotique digne d'éloges pour in-

venter un logiciel qui heurte délicieusement le bon goût. De plus, vous pouvez partager ce plaisir saumâtre avec des amis : de 1 à 6 joueurs ! Ça c'est fou.

Editeur : Silmarils
Genre : arcade
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Machine : PC

Halls of Montezuma

Une simulation ambitieuse (et australienne !), puisqu'elle prétend couvrir les principales batailles des Marines depuis 1847 (assaut sur Mexico) jusqu'au très récent Vietnam. Le système de jeu est inhabituel : vous vous contentez de donner des ordres et des objectifs à vos régiments, subdivisés en bataillons et en brigades. Puis, les hommes se déplacent et combattent sous vos yeux... Séduisant ? Sans doute, mais l'affichage, même en couleurs,

est d'une grande confusion, une part réduite du champ de bataille est seulement visible à l'écran, si bien qu'il faut se reporter au beau plan en papier et en couleurs fourni dans la boîte pour réussir à se repérer...

Le logiciel propose neuf scénarios extrêmement divers, de difficulté et de durée variables. Rien à dire, le programme devrait faire de l'usage... D'autant qu'un sous-programme permet de créer ses propres batailles, en dessinant le terrain avec un utilitaire graphi-

que, puis en répartissant les forces armées et les objectifs ! Une option extraordinaire, inépuisable, qui rachète les faiblesses de conception du programme principal.

Editeur : Halls of Montezuma
Genre : simulation
Réalisation : ★★★
Affichage : ★★
Intérêt : ★★
Machine : PC



Double Dragon

DOUBLE DRAGON

PC

Le prototype même du jeu de combat et d'arcade adapté sur PC ? Où allons-nous ! Vous parcourez une ville assez inamicalité à la recherche du méchant entre les méchants, un certain Shadow Boss.

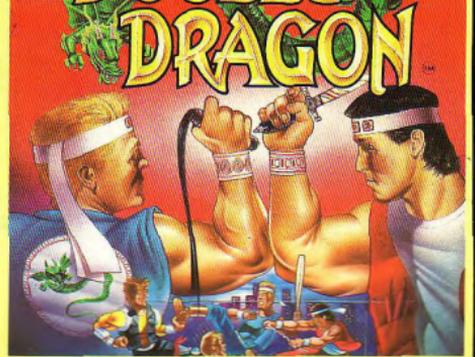
Les agressions ne manquent pas, des malfrats jaillissent du moindre recoin, mais vous êtes heureusement un expert en arts martiaux...

Enfin, si vous savez manier avec talent le joystick, trouvez en une seconde celle des seize parades ou attaques qui sera efficace !

Par ailleurs, des armes oubliées (ces bandits sont d'un distract) traînent un peu partout, n'hésitez pas à les ra-

masser. Une finition graphique de premier ordre, des personnages de belle taille et complètement animés, un bon dosage dans la difficulté des combats, un grand nombre d'écrans à explorer : presque une machine d'arcade ! Précisons que le jeu au clavier est absolument impossible.

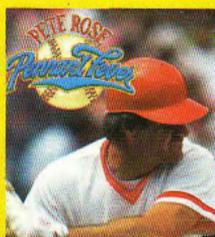
Editeur : Melbourne House
Genre : arcade/aventure
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Machine : PC



Pete Rose Pennant Fever

Sous ce titre mystérieux se cache une incroyable simulation de baseball : les écrans sont conçus de telle sorte qu'on croirait assister à un reportage TV, plans surprenants, zoom sur l'action, panoramique du stade surbondé, etc.

Le déroulement de la partie est époustouflant d'ambiance et de réalisme — un rêve ! Hélas, le baseball est bien mal connu en France, et ce logiciel de premier ordre risque de dérouter les novices... En tous cas, si jamais vous êtes amateur, ne cherchez plus, c'est la simulation la plus folle qui existe !

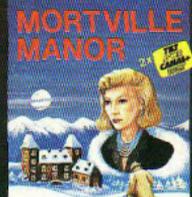


Editeur : Gamestar
Genre : simulation baseball
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Machine : PC

Le Manoir de Mortevielle

Miracle : voici le célèbre et incontournable jeu d'aventures de Lankhor enfin adapté sur PC ! Si vous l'avez déjà vu tourner ailleurs, ne vous inquiétez pas, l'adaptation est parfaite, aussi belle et poétique par ses affichages, aussi passionnante par son intrigue, plus facile encore à utiliser grâce à la souris (optionnelle). Nous ne vous dirons rien de plus. D'ailleurs, vous n'avez rien à savoir, si ce n'est que vous êtes de retour au manoir pour y rechercher... quoi ? Débrouillez-vous, ce programme est magique !

MYSTERY



Editeur : Lankhor
Genre : aventure
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Machine : PC

Police Quest

Voici un logiciel qui ne plait pas. La bagatelle de six disquettes (et donc la nécessité de les réunir sur un disque dur pour ne pas devenir fou en les changeant sans arrêt), pour vous faire vivre l'existence d'un

vrai flic US, un dur, un vrai, en uniforme (pas comme ces rigolos de Starsky et Hutch...). Bref, un jeu d'aventures énorme, à jouer sur un an; où seuls quelques problèmes d'anglais pourront vous décourager.

Pour tout le reste, c'est remarquable : une variété infinie d'actions, des écrans en pagaille, animés souvent, et beaucoup de décisions urgentes à prendre ! Pour joueurs patients et dévoués.

Editeur : Sierra
Genre : aventures
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Machine : PC



Table with multiple columns of alphanumeric data, organized in a grid-like structure. Each row contains a sequence of numbers and letters, likely representing a data set or a list of identifiers.

