

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X



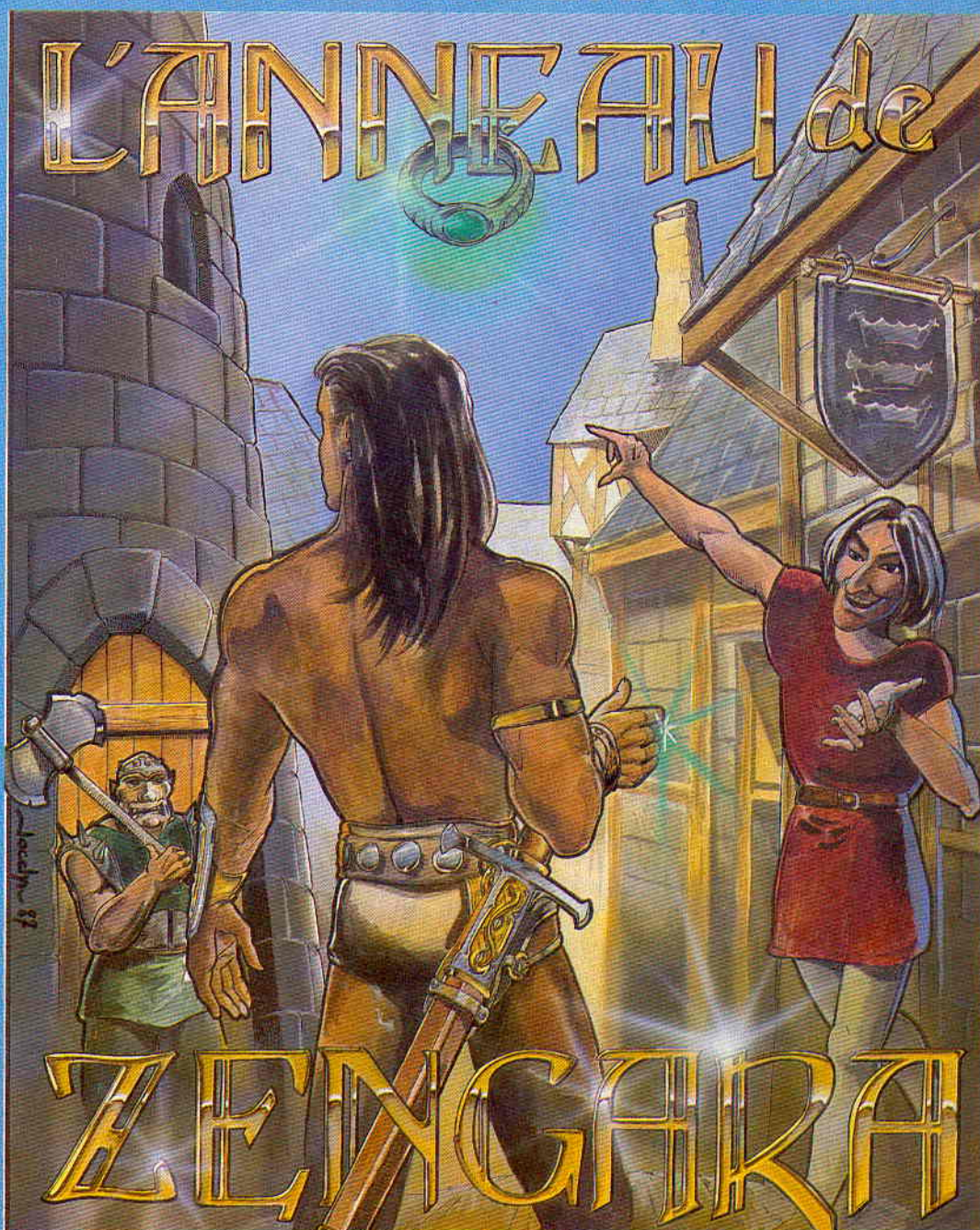
PRESENTE :

Par l'auteur de FER ET FLAMME

**GRAND CONCOURS
ERE INFORMATIQUE
AMSTAR : 100 LOTS
A GAGNER.**

**AU BANC D'ESSAI :
TOUS LES LOGICIELS
DE LA RENTREE.**

**DOSSIER DU MOIS :
LES SERIES
TELEVISEES SUR
VOTRE CPC.**



M 2817 - 13 - 12,00 F



3792817012006 00130



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

Directeur de publication :

Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef

Marcel LE JEUNE – Denis BONOMO

Rédaction

Catherine VIARD – Olivier SAOLETTI

Secrétaire de rédaction

Florence MELLET

Rewriter

Isabelle HALBERT

Directeur de fabrication

Edmond COUDERT

Maquette – Illustrations

Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ

Administration

Diffusion – Abonnement

Catherine FAUREZ - La Haie de Pan

35170 BRUZ – Tél. 99.52.98.11

Télex SORMHZ 741.042 F

Serveur télématique 36.15 + MHZ

Vente au Réseau-Rassort

B.E.P. La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98

Chef des ventes

Christian CHOUARD

Relations extérieures promotion

Sylvio FAUREZ

Editeur

SORACOM EDITIONS

SARL au capital de 50 000 F

La Haie de Pan – 35170 BRUZ

RCS Rennes B319 816 302

CCP RENNES 794.17V

Code APE 5120

Publicité

IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine

35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

AMSTRAD est une marque déposée.

AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.



6
ACTUALITÉS

8
**LA NUIT
DES AMSTAR D'OR**

12
LE LOGICIEL DU MOIS

16
VOUS AVEZ DIT ASTUCES

20
LISTING ANTI-ERREURS

25
**RESULTATS DU CONCOURS
EXCALIBUR-AMSTAR**

26
LISTING CUISTOT

32
**CONCOURS ERE
INFORMATIQUE/AMSTAR**

34
LE DOSSIER DU MOIS

44
LE COIN DES AFFAIRES

46
**CHICHE,
ON PROGRAMME ?**

56
LE COINS DES AS

61
PETITES ANNONCES

Couverture vendue à Ubi Soft

A NOS ABONNES

Nous vous remercions de nous faire confiance en vous abonnant. Afin d'améliorer le service et de mieux le contrôler, nous avons décidé de prendre directement à notre charge le routage. Cela s'est fait sentir dès le dernier envoi !

MAIS ATTENTION !

Il arrive que des abonnés ne reçoivent jamais leur revue. Les causes principales des retours sont les suivantes :

- NPAI – n'habite pas à l'adresse indiquée ;
- nom ne figurant pas sur la boîte aux lettres ;
- adresse erronée.

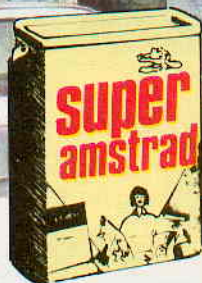
Si vous changez d'adresse, signalez-la, vérifiez votre boîte aux lettres et surtout pensez à nous : écrivez lisiblement sur vos bulletins d'abonnements et même vos commandes. Avec nos remerciements pour ce petit effort !



AMSTRAD LAVE PLUS BLANC

Vous connaissez tous le salon Amstrad Expo organisé par notre confrère avec le succès que l'on sait. Il se trouve que cette année, Amstrad France a décidé de reprendre l'organisation de ce salon à son compte. Il faut reconnaître que la manière d'agir

est un peu rude ; de plus, il se trouve que c'est une société de pressing qui a été chargée de l'organisation de ce salon dans un premier temps. Amusant, non ? La nouvelle devise serait-elle "Amstrad lave plus blanc ?"



OU TROUVER SEMAPHORE EN FRANCE

De nombreux lecteurs semblent intéressés par les produits Sémaphore mais trouvent une difficulté certaine à se les procurer en France.

Depuis 1986, ils étaient distribués dans notre pays, d'une part par Ubi Soft et, d'autre part, par la société S.I.P. à Annemasse. Un nouvel accord de collaboration vient d'être passé avec la société DMS-Diffusion dont voici les coordonnées :

SEMAPHORE — DMS-Diffusion
Avenue du Salève
04220 DIVONNE LES BAINS
Tél. 50.20.79.85.

NOUVEAUX LOCAUX POUR MICROPROSE

Qui dit logiciels de simulation dit en général Microprose. Son antenne en France change d'adresse et vous communique ses nouvelles coordonnées :

MICROPROSE FRANCE
50, rue de La Condamine
75017 PARIS
Tél. 45.22.57.01

A NOTER SUR VOTRE AGENDA

— Du 11 septembre au 11 octobre : grande braderie "Micro" organisée par la société SIVEA. Durant toute cette période, vous pourrez vous procurer des articles soldés jusqu'à 75 % de leur prix. Pour profiter de ces bonnes affaires, il suffira de vous rendre tous les vendredis et samedis de 10h00 à 21h00 à l'adresse suivante :

19, rue Eugène Berthoud
93400 ST-OUEN

— Du 9 au 11 octobre, se tiendra à l'espace Austerlitz le festival de la Micro organisé par notre confrère Néo Média.

Espace Austerlitz
30, quai d'Austerlitz - 75013 PARIS

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR



INFOGRAMES

Infogrames a un objectif de rentrée on ne peut plus sportif ! Avec LES DIEUX DE LA MER, vous pourrez vous rafraîchir par les chaudes journées de l'arrière-saison puisqu'il s'agit de ski nautique... Préparez-vous à affronter les trois épreuves suivantes : saut, slalom et ski acrobatique.

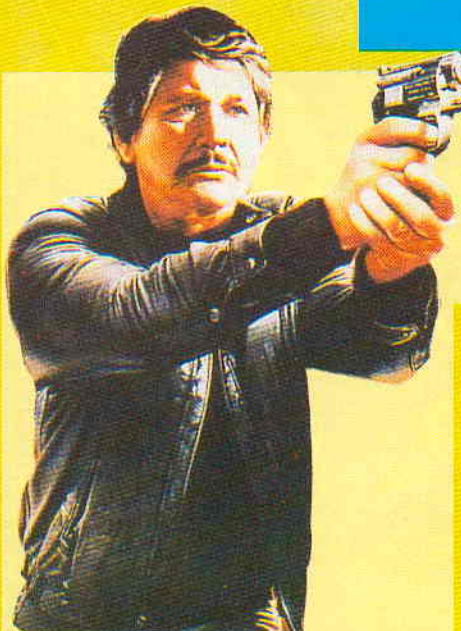
HEWSON

Hewson n'a qu'une seule devise avec EXOLON : de l'action, encore de l'action, toujours de l'action pure et dure au travers d'un nombre considérable d'écrans... En tant qu'Exolon, vous serez équipé d'une armure pesante mais très efficace qui n'est autre que l'Exoskeleton !

COKTEL VISION

Un fois de plus, la B.D. va être à l'honneur car Coktel Vision nous a concocté un logiciel d'aventure et d'action avec "BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLE D'OR"... Seulement, il va falloir patienter jusqu'au mois de Novembre !





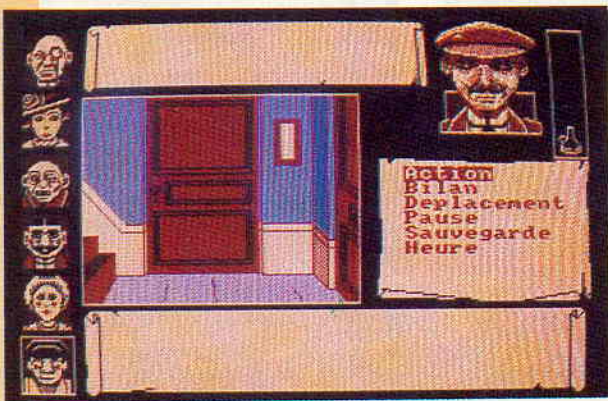
US GOLD

US GOLD distribue les produits Epyx avec cette nouvelle rentrée. Il nous annonce un logiciel qui vous occupera très certainement pendant toutes les longues soirées d'hiver... En effet, après Winter Games arrive dans la même lignée CALIFORNIA GAMES !

GREMLIN GRAPHICS

Gremlin Graphics vous propose avec DEATH WISH 3 une transformation en justicier et épurateur des rues de New-York totalement infestées par une multitude de gangs plus crapuleux les uns que les autres... Pour accéder à la victoire, vous avez deux atouts de choix : vous incarnez Charles Bronson et vous êtes en possession d'un magnum 475 !

LE LOGICIE



INCANTATION

L'île de Shar Breiz n'était plus très loin. Il était temps car la tempête alors menaçait. J'aurais dû me méfier quand les pêcheurs m'ont dit qu'il était possible d'aller jusqu'à l'île avec cette embarcation.

Le petit sourire en coin qu'ils ont eu quand je leur ai parlé de Shar Breiz, aurait dû m'inciter à plus de prudence. Mais il fallait à tout prix que j'aie vu Maxime Minotier, pour lui parler de mon affaire. Maxime est un riche industriel et, en plus, il est mon ami. J'avais bon espoir de conclure le marché avec lui.

Je distinguais déjà les formes d'une grande bâtisse, j'accostais sur l'île tandis que des paquets de mer passaient par-dessus la jetée. Le moins que l'on puisse dire, c'est que j'arrivais juste avant la tempête. Une fois toutes les présentations faites, voyant que je ne parvenais toujours pas à me réchauffer, Léon, le domestique m'offrit de m'asseoir près de la cheminée. Alors que l'heure de midi approchait, je fus invité dans la salle à manger pour le déjeuner.

C'est alors que se produisirent des événements incroyables et mystérieux qui m'obligèrent à revenir plusieurs années en arrière afin de trouver quelques explications.

Amédée Minotier, père de mon ami Maxime, devint fou après avoir été blessé à la guerre. Ça, c'est ce que tout le monde pensait. En fait, ce sont plutôt ses recherches sur les mondes parallèles qui lui ont détraqué l'esprit.

Les ouvrages qu'il a pu lire et à l'occasion traduire, se trouvent encore dans la maison. Son second fils, Aristide, partageait la même passion pour les sciences occultes lorsqu'il a disparu au printemps 1908.

Au cours du repas, alors que tous les habitants de l'île se trouvaient réunis, soit seulement six personnes, un grand fracas se fit entendre dans l'entrée, la porte s'ouvrit et un homme de haute stature mais complètement décharné, fit irruption dans la grande salle. Tout le monde était terrifié, sauf le vieux Amédée qui exprimait une joie immense en frappant dans ses mains. Aussitôt, je questionnais le vieillard : "Connaissez-vous cet "homme" ? Qui est-il ?". Malheureusement, sa folie aggravée par ce nouveau choc émotionnel,

rendait incohérentes ses réponses. Ce fut Maxime qui me donna le premier l'explication que je cherchais. Cet homme qui semblait revenir des enfers était son frère, Aristide. Disparu depuis vingt ans, ce dernier semblait avoir définitivement perdu toute sa raison. On l'habilla de sa robe de nuit puis on le monta dans sa chambre qui n'avait subi aucun changement depuis des années. Aristide, pâle, s'endormit, laissant tout le monde dans la plus profonde inquiétude.

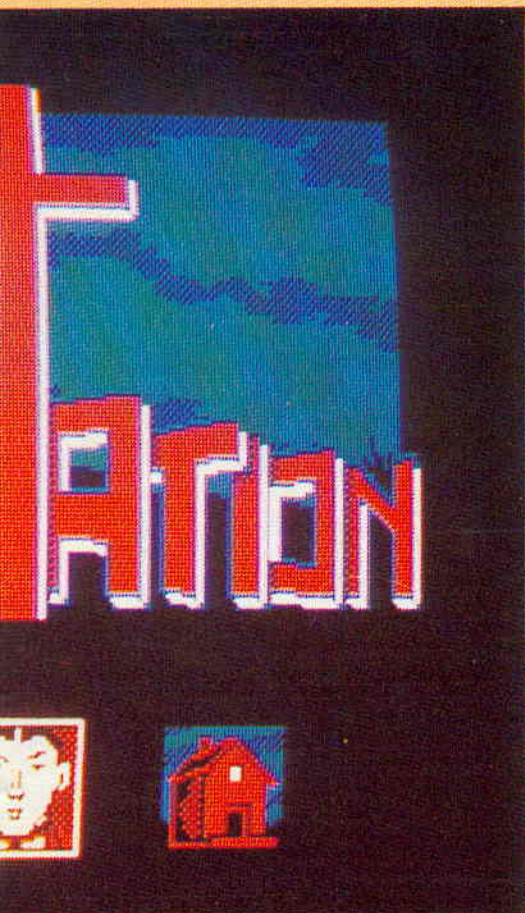
J'avais complètement oublié les affaires qui m'avaient amené sur l'île et je ne m'intéressais plus qu'à cette mystérieuse histoire.

Je posais quelques questions aux habitants, mais ma principale interrogation restait sans réponse. D'où pouvait bien venir ce septième habitant de l'île ?

La tempête faisait rage, il était peu probable qu'il ait pu arriver du continent. Pour progresser dans mes recherches, je décidais d'aller inspecter la bibliothèque. Je piochais, au hasard, les bouquins qui



L DU MOIS



pouvaient être intéressants. Beaucoup étaient encore dans leur langue d'origine. N'entendant que le bon français, j'étais dans l'incapacité d'étudier les livres les plus passionnants sur le plan technique. Les sciences occultes resteront donc encore longtemps un mystère pour moi.

En ce qui concerne les romans, la bibliothèque semblait très bien approvisionnée, car tous les best-sellers étaient présents. Derrière de gros volumes, je découvris même un petit ouvrage racontant quelques légendes concernant la Bretagne. Dans ce fascicule, agrémenté de petits croquis, je dénichais un chapitre relatant l'histoire de l'île Shar Breiz.

Déjà, dans les temps les plus reculés de l'histoire de la Bretagne, les habitants de l'île se démarquaient de leurs contemporains. Là où les autres Celtes alignaient menhirs et dolmens, les premiers insulaires avaient érigé de curieux monuments. Il semblerait même que, beaucoup plus récemment, aux environs de 1830, lors d'une bataille entre des naufrageurs et des marins, le chef des bandis, qui avait été capturé, s'est ensuite volatilisé mystérieusement, emportant avec lui son butin et son secret.



Et s'il y avait un rapport quelconque entre ces deux disparitions ? Comment des gens pouvaient-ils disparaître de cette île et par où ?

Alors que j'étais en train de me dire qu'un passage secret pourrait bien être l'explication de tout ceci, j'entendis très nettement un cri provenant de devant la maison. Je sortais précipitamment et découvris l'horrible spectacle. Léon, le fils des domestiques avait été atrocement mutilé. Seule une bête monstrueuse avait pu faire ce travail, les marques de morsure et de griffure étaient très nettes et très larges.

Ce meurtre odieux n'était malheureusement que le premier d'une longue liste. Je fis le serment de trouver quel était l'animal qui assassinait ainsi les habitants de l'île et de l'empêcher de nuire, même si cette tâche devait me coûter la vie, ou si je devais sombrer dans la folie.

Très bien réalisé, Incantation possède un scénario très étudié. Dans le plus grand respect du Mythe de Cthulu, tout a été conçu pour inquiéter et terroriser...

Techniquement, le jeu est parfait, les actions sont simples à utiliser, les graphismes sont précis et on remarque avec joie que chaque personnage possède son propre langage et ses propres mimiques. Amusant, non ?



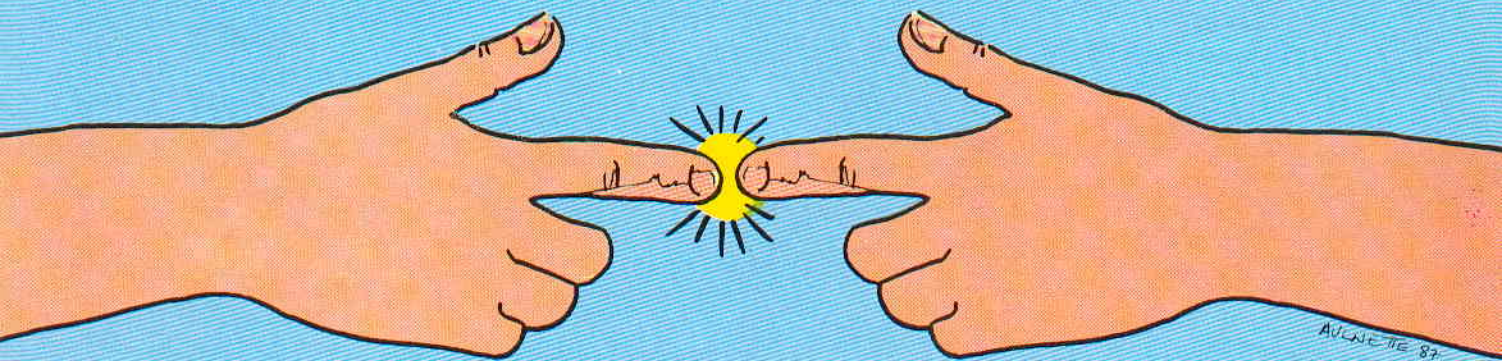
ERE
C'EST
SUPER!

4

VOUS AVEZ DIT ? ASTUCES?

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

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



IKARI WARRIORS

Martial VANDAMME

```
5  BIDOUILLE IKARI WARRIOR
10 SYMBOL AFTER 256:MODE 0
20 FOR I=1 TO 15:READ X
30 INK I,X:NEXT
40 BORDER 2
50 MEMORY &1AEF
60 LOAD "SCREEN.BIN",&C000
70 LOAD "WARRIORS.BIN",&12C0
80 POKE &6EAB,&10
90 POKE &1F5A,&99
100 POKE &693A,&99
110 POKE &6914,&0
120 POKE &6915,&0
130 POKE &6916,&0
140 CALL &FFD0
150 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14
160 DATA 26,24,9,12,21,22,19●
```

BOMB JACK

Philippe COURREGES

```
5  BIDOUILLE BOMB JACK
10 MEMORY 5999
20 LOAD "BJCODE .BIN",6000
```

```
30 POKE &19FD,0
40 DATA 23279,65,23280,32,23281,82,
23282,65,23283,86,23284,69,23285,32
50 FOR K=1 TO 7
60 READ PD,N
70 POKE PD,N
80 NEXT:MODE 0:CALL 6000●
```

BRUCE LEE (Antonio GUERRERO)

Comment avoir plus de 100 vies sur le jeu Bruce Lee ? Mais c'est très simple, il suffit de suivre ces instructions :

Une fois au menu, appuyez une fois sur "A" (soit option 2 joueurs). **Il ne faudra pas perdre de vies !!!**

Droite, Droite, se coller au mur du bas à droite, mettre la manette vers le bas (vous retrouvez dans une autre salle), monter liane, passer les 2 ponts, se laisser tomber, prendre les 2 lampes en sautant, se glisser dans la trappe, monter les 2 lianes, se coller au mur de droite, mettre la manette vers le bas (une salle apparaît), monter par le tapis roulant sans toucher les clous électriques blancs, droite, se laisser tomber, prendre le passage secret de gauche en se mettant dessous, comme pour monter par une liane, se laisser tomber à droite, prendre la lampe du bas, droite, droite, prendre les 2 boules roses du fond de la salle (vous avez 99 vies). Vous pourrez en avoir 103 en sortant de la salle et en revenant (tout en prenant à chaque fois les boules roses).

RAMBO

Laurent SUNSERI

```
5  BIDOUILLE RAMBO
10 DATA 21,9C,8E,36,00,23,36,00
,23,36,00
20 DATA 21,AB,8E,36,00,C3,00,8F
,21,2D,22
30 DATA 36,FB,21,40,20,11,40,00
,01,F2,01
40 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00
,BB,E5,21
50 DATA F2,01,E5,21,07,B8,E5,21
,BB,02,E5
60 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3
,C9
70 MEMORY &2000
80 FOR X=&9500 TO &953F
90 READ A$
100 POKE X,VAL("&"+A$)
110 NEXT
120 LOAD "
130 CALL &3A6A
140 LOAD "!",&2040
150 CALL &9513●
```

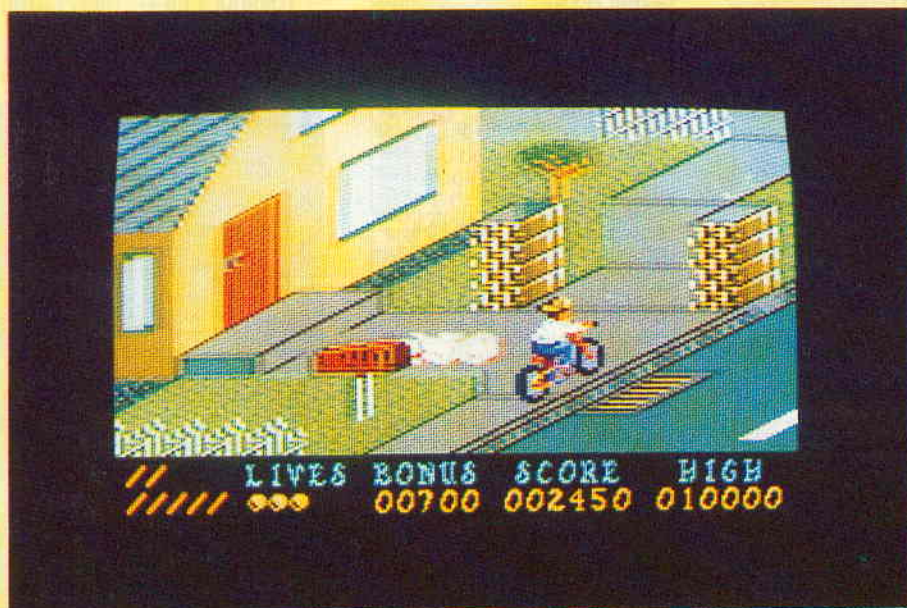


PAPERBOY

Arcade

Comme il est agréable de se dorner doucement au soleil près de sa piscine privée !... Ciel au beau fixe, pas un seul souffle de vent ! Allez, encore 5 minutes et je fais un petit plongeon... DRING ! En fait de plongeon, c'est un véritable saut au plafond qui me fait péniblement atterrir dans la dure réalité des "choses de la vie"... Mon réveil vient de sonner, il est 4h00 du matin et il va encore falloir que je courre si je veux être à l'heure dans les rues de ma ville bien aimée...

Vous vous demandez ce que je peux faire de si bon matin. Distribuer les bouteilles de lait ? Mais non, j'ai horreur de ça... Par

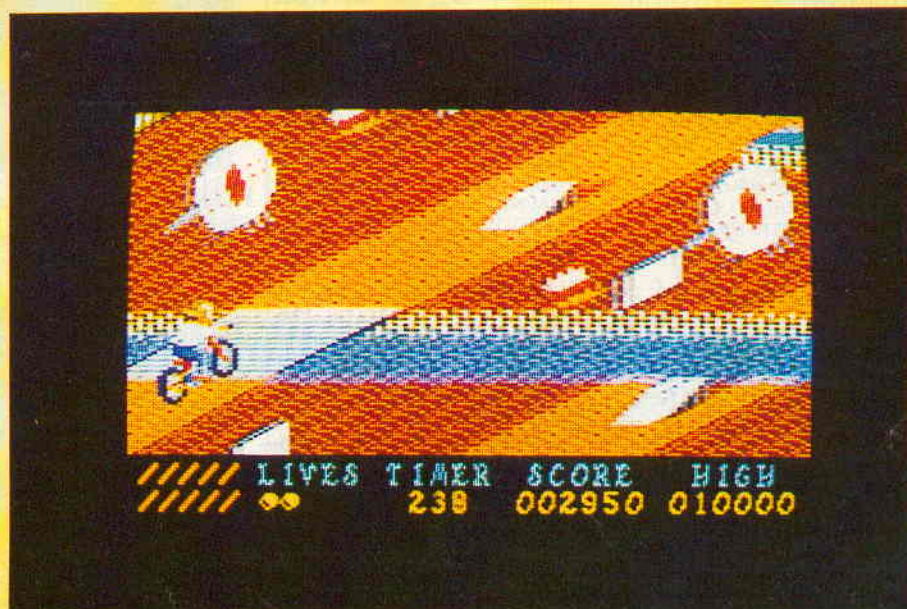


contre, il est vrai que je fais de la distribution, mais il s'agit de journaux et je m'en vais ainsi tous les matins sur mon petit vélo.

Vous savez que répéter tous les jours les mêmes gestes, les mêmes actions rend la vie monotone, alors j'ai inventé un petit jeu qui m'amuse follement tout en circulant dans les rues, je livre les clients en leur lançant leur journal, ce qui est parfaitement logique... Par contre, je ne peux supporter de passer devant toutes ces villas qui ne m'ont rien demandé ! Alors, pour me défouler et, qui sait, peut-être pour les faire changer d'avis, j'ai décidé de casser leurs carreaux en lançant mes journaux. Seulement, je tiens à vous dire que, sans aucune fausse modestie, il faut être champion de l'équilibre pour réussir à ce petit jeu. En effet, vous ne pouvez imaginer comme les rues sont fréquentées de bon matin ! Alors, tout en effectuant mes acrobaties, je dois éviter grilles d'égoût, voitures, passants en skate board ou avec un

petit verre de trop (pour les survivants de la longue nuit), sans compter quelques phénomènes rares tels que roues ou tondeuses à gazon qui se déplacent toutes seules... Bref, avec Paperboy, vous avez tout un parcours semé de nombreuses embûches à réussir. Et lorsque cet exploit est réalisé, vous vous retrouvez sur une piste d'entraînement vous permettant d'augmenter vos réflexes et votre score. Ensuite ? On prend les mêmes et on recommence... seulement en plus difficile !

Il y a longtemps que vous attendez la version du célèbre "Paperboy" sur Amstrad... Elle est bien réalisée, autant du point de vue graphique qu'animation et chacun peut faire son parcours à son rythme. Il faut malgré tout souligner deux choses : il n'y a pas de musique (dommage) et au bout de quelques parcours, vous serez peut-être un peu lassé. Sauf si vous savez utiliser votre imagination pour corser le jeu et ne pas vous cantonner dans la routine.



GAME OVER

Arcade

Vous qui lisez ces quelques lignes, il faut que vous sachiez bien que je suis d'une autre galaxie et que, pour cette raison, vous ne devez être étonné par aucun des faits que je vais vous raconter.

Jusqu'à ce matin, moi, ARKOS, j'exerçais une parfaite dictature pour ma souveraine bien-aimée Gremla ; j'étais ce que l'on peut appeler un loyal et fidèle serviteur, un bon toutou quoi ! Et puis, petit à petit, je me suis rendu compte qu'avec le pouvoir grandissant, Gremla devenait toujours plus avide et toujours plus cruelle... cela ne pouvais plus durer et c'est pourquoi j'ai pris cette grande décision : je vais détruire son empire, mettre fin à toute cette folie. Pour commencer, il faut que je parvienne



C'est alors la propulsion sur la planète Skunn où je dois mettre en œuvre toute mon habileté car, cette fois, ce monde n'est plus linéaire...

Je vous passe les détails sur tous les ennemis qui se trouvent dans la forêt puis dans le palais, mais sachez bien une chose : lorsque vous arrivez en face du gardien géant, il ne vous reste plus qu'à suivre la technique de l'alouette : et les ailes, et les ailes... et le corps, et le corps... et la tête, et la tête... et le JEU EST FINI !

Game Over est tout simplement super (on peut le dire !) avec une animation époustouflante, je dirais même crispante pour les non-initiés à l'emploi du joystick ; le graphisme est éclatant. Bien sûr, vous me direz qu'il ressemble de très près dans son principe de jeu et son "coup de pinceau" à son grand frère "Army Moves", mais ceux qui ont aimé le premier ne se lassent pas avec le second ; quant aux autres, ils ne vont quand même pas faire deux fois la même erreur !

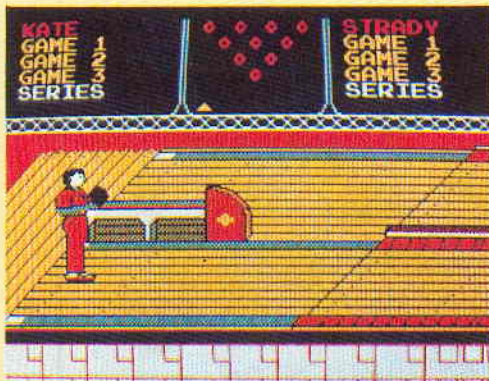
à éliminer tous les éléments néfastes de la planète Hypsis... Hum ! Plus facile à dire qu'à faire ! Hypsis est un monde qui a la particularité d'être linéaire et ce, pendant 19 écrans, de quoi vivre un calvaire indescriptible... Les ennemis et leurs projectiles arrivent de toutes parts à une vitesse folle et je sens bien que mes unités d'énergie ne peuvent résister bien longtemps à de tels assauts. Heureusement qu'il y a sur mon chemin des tonneaux rouges et blancs ! Et qu'y a-t-il dans ces tonneaux ? "Tire trois fois dessus et tu le sauras" m'avait dit le grand sage. C'est ainsi que je peux augmenter ma réserve de grenades ou ma puissance de tir, créer un champ de force me rendant invincible ou refaire un plein d'énergie. Par contre, lorsque je libère une bombe, aïe, aïe...

Arrivant au 19^e tableau, moi, Arkos, j'ai déjà anéanti le géant Orko, il ne me reste plus qu'à faire succomber les trois robots géants qui finiront par me dire leur secret : 10218...



INDOOR SPORTS

Simulation



Voici que les sports d'intérieur sont à l'honneur. Puisque l'hiver est dans quelques mois, ce logiciel vous permettra d'anticiper et ainsi, d'être prêt quand les après-midi seront froides et qu'au lieu d'aller jouer au tennis ou faire de l'athlétisme, vous préférerez le ping-pong, les fléchettes, le bowling ou le hockey sur table. Ce dernier sport (appelé hockey aérien dans la notice) est le moins connu, c'est sans doute pour ça qu'il paraît le plus intéressant. Votre rôle est, grâce à une poignée (frappeur) que vous faites glisser sur la table, de faire entrer le palet dans le but adverse et le moins souvent possible dans le vôtre, bien sûr ! Il faut souvent frapper très fort, le palet rebondit alors comme un fou sur tous les bords de la table et il faut beaucoup de chance pour le contrôler.

Les joueurs aussi bons soient-ils, reconnaîtront que, dans ce jeu, la part de chance est importante. Ceci est à voir comme une qualité car de nombreux rebondissements sont ainsi possibles.

Trois autres classiques des jeux d'intérieur sont proposés sur la disquette. On y trouve, entre autres, un jeu de fléchettes fort bien fait où une multitude de paramètres sont pris en compte. Il faut, bien sûr, viser, puis vous allez définir un angle. La signification de cet angle n'est pas précisée mais le principal n'est pas de savoir à quoi il sert ni ce qu'il représente, mais de s'en servir efficacement. Une bonne méthode dans ce jeu serait de trouver une position qui rapporte beaucoup de points et ensuite de s'appliquer à la reproduire. Il faut aussi définir la puissance du jet. Un panneau de définition des paramètres est affiché au début de chaque partie. On peut ainsi définir la durée de la partie, la vitesse du jeu etc... C'est grâce à ces options qu'on peut (pour se mettre l'eau à la bouche) faire une "démo" en mode professionnel.

Quand vous en aurez assez de jouer aux fléchettes, rien ne vaut un ping pong, entre amis. Depuis le menu principal, il est très facile d'accéder à la simulation de tennis

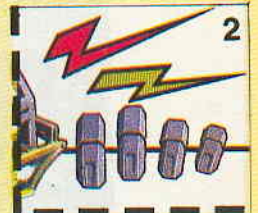


de table. Ici, deux menus sont affichés, une infinité de paramètres sont modifiables, mais si vous les laissez tels qu'ils sont par défaut, ce sera très bien et vous vous amuserez autant.



Cette simulation de ping pong présente les mêmes qualités que de nombreuses autres versions sorties chez d'autres éditeurs.

Le dernier jeu inclus dans Indoor Sport s'intitule "Bowling". Pour ne pas faillir à ce qui est devenu, dans ce jeu, une habitude, de multiples options sont regroupées dans un menu. Elles sont toutes très faciles à utiliser. Ce serait, en effet, un comble que de demander à quelqu'un qui n'a envie que de s'amuser, de passer cinq minutes par partie à se creuser la tête pour faire des choix. Une fois la partie commencée, il suffit de placer le joueur, de viser, de donner la trajectoire voulue à la boule.



Avec un peu d'exercice, vous réussirez bien vite des strikes.

WONDER BOY

Arcade

La loi de la jungle est impitoyable : seul le plus habile et le plus fort restera vivant. Cette maxime, le pauvre Wonder Boy va en juger, est tout à fait exacte.

A propos, il faut que je vous le présente : Wonder Boy est un Tarzan miniature et blond, sévissant dans les salles de jeu. Ce brave petit a quelques problèmes : mise à part la survie en milieu hostile, un personnage malfaisant s'est installé dans la jungle et y fait régner la terreur. S'il ne s'agit pas encore de de terreur, cela n'inquiète-



rait pas Wonder Boy, mais la petite copine du garçon formidable (traduction littérale) s'est fait enlever par l'horrible cité plus haut. (J'ai l'impression que c'est une habitude : les héroïnes de jeux vidéo ont toujours des tas de problèmes). Le sang du gamin sauvage ne fait qu'un tour : il faut délivrer Tina des mains moites du vilain. D'autant que c'est elle qui fait la cuisine et le ménage, alors...

Le départ a lieu dans une forêt toute verte. Le héros piétine à gauche de l'écran. Une petite pression du joystick et le voilà parti.

Le scrolling fait son office de manière un peu saccadée et entraîne le personnage vers d'autres décors. De temps à autre des fruits apparaissent. Il faut les attraper afin de conserver une certaine vitalité. Des blocs de pierre bouchent le chemin, dans ce cas, il suffit d'effectuer un saut suffisamment grand pour éviter l'obstacle, sinon c'est 3 points de vitalité qui partent en fumée. Vos ennemis, animaux ou humains, sont d'un contact absolument mortel. Sautez-



leur par-dessus ou bien tuez-les. Les œufs géants contiennent souvent des objets intéressants : une hache pour balayer les gêneurs, un skate board pour augmenter sa vitesse, un ange gardien qui vous rend invulnérable pendant quelques instants. Le décor n'est pas toujours rectiligne. Attention aux pentes à éboulis et aux nuages-ascenseurs. La fin survient par manque de vitalité (surveillez l'indicateur en haut de l'écran) ou bien par un choc avec un ennemi : escargots, grenouilles, abeilles etc.)

Il est dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies, l'Amstrad étant tout de même capable de représenter autre chose que des teintes passées. La musique gagne à être arrêtée, elle est vraiment lancinante.

Ceux qui aiment les grands décors (7 territoires \times 4 terrains \times 4 aires = 112 décors) et les aventures exotiques auront certainement du plaisir à jouer avec Wonder Boy.

WIZBALL

Arcade/Aventure

Wizball possède un "je-ne-sais-quoi" de bondissant qui fait tout son charme. Cela est sans doute dû au personnage principal ; une sorte de laitue à visage humain, dont la principale caractéristique est un déplacement tout en bonds. (A l'instar de James). Le copain de Wizball s'appelle Catelite et c'est un chat. Noir, bien sûr, puisque nous sommes dans un univers magique. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsque voilà-t-y pas qu'un fâcheux du nom de Zark se met en tête de supprimer les couleurs du monde



polychrome de Wiz. Le plus hallucinant est qu'il parvient à ses fins.

C'est donc un paysage gris, triste et morne qui s'offre à vos yeux. Vous allez vous employer à faire revenir toutes les merveilleuses couleurs du monde de Wiz.

Comment peut-on s'y prendre ? C'est très simple : il suffit de se trouver en face des gouttes de couleurs et de faire usage de ses armes. Cependant, n'oublions pas le chat, élément essentiel du ramassage des gouttelettes.

Ces dernières iront remplir les chaudrons représentés en bas d'écran selon leur couleur. De plus, une multitude d'armes s'offrent à vous, afin de vous débarrasser des hordes d'ennemis plus ou moins planants. Pour obtenir la panoplie guerrière il faut s'armer de précision et de patience : vous apercevrez souvent au milieu de l'écran, un adversaire immobile. Utilisez votre seule arme, un laser, pour le détruire et le voir se transformer en bulle. Un habile rebond vous conduit directement sur l'objet éphémère, vous le "gobez" et une icône clignote. C'est le moment de secouer rapi-



dement et latéralement le joystick pour sélectionner et obtenir une caractéristique nouvelle. Si je détaille cet aspect des choses c'est que la notice est très succincte à ce propos. C'est d'ailleurs probablement le seul défaut du jeu. Le scénario est original, le jeu est complexe (il se déroule sur plusieurs tableaux) et surtout le graphisme et l'animation sont superbes. Seuls les bruitages sont assez quelconques. Wizball deviendra sûrement un grand jeu d'arcade et d'aventure.



DANGER STREET

Arcade

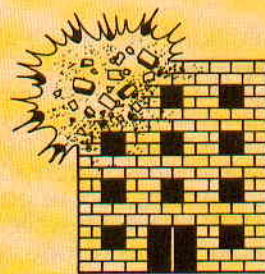
Depuis que l'homme existe, quelle que soit la période de l'histoire à laquelle nous nous plaçons, se promener dans certaines rues s'est toujours révélé dangereux. Mais aujourd'hui, nous sommes en 2017 et là, ce sont toutes les rues de New-York qui sont "infestées" de brigands et petits malfrats de toute sorte ! Alors, je dis : Y'EN A MARRE ... et aux grands maux les grands remèdes !



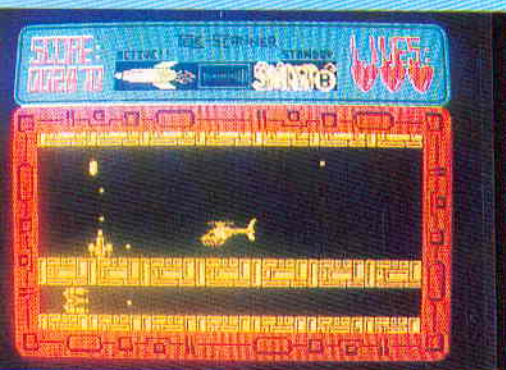
Armé de ma Kalashnikov, je décide de faire un immense nettoyage par le vide... Mais (eh oui, il y en a un...), j'ai beau être le plus fort, le plus beau et le plus rapide de tous les justiciers de tous les temps (merci la foule !), ils sont vraiment très, très nombreux et je vais devoir être très vigilant car ils sont vraiment partout : dans la rue, dans les bouches d'égout, dans les voitures, aux fenêtres des immeubles... Avec Danger Street, dès que vous vous retrouvez dans le feu de l'action, c'est-à-dire immédiatement, vous vous rendez compte que le principe du jeu vous rappelle vaguement quelque chose (je vous laisse deviner quoi...).

Ensuite, pour parvenir à compléter chaque niveau, vous constatez que la mention de Chip "Joystick indispensable" n'est pas vaine !

Le graphisme de ce logiciel se révèle propre et coloré, avec un scrolling correct. Par contre, la précision à l'écran entre le viseur et le point d'impact réel n'est pas évidente. Dernier point : pour vous motiver et vous donner envie de persévérer dans l'ascension des niveaux, vous avez un puzzle qui se reconstitue à la fin de chacun d'eux. Ne serait-ce pas le justicier dans toute sa splendeur à l'apogée de sa gloire ?



T H E M E

SPECIAL
SERIES
TELEVISEES

AIRWOLF 2

Arcade

Aujourd'hui, il fait une chaleur torride, pas loin de 50° ; le désert s'étend à perte de vue immense et sans pitié, majestueux et déroutant par son silence... Silence ?

Semblant surgir de nulle part et ne l'ayant pas entendu arriver, il est là devant moi, splendide, encore plus attrayant que le numéro 1. De qui s'agit-il ? Mais de Supercopter bien sûr !

Je pensais que tout projet de mission était désormais abandonné puisque j'avais failli ne pas voir la fin de la dernière et pourtant Stringfellow Hawke est bien là devant moi, en chair et en os.

Les premières émotions passées (il faut bien 5 mn quand même !), je me décide enfin à monter dans l'appareil et à prendre connaissance de la mission qui nous est confiée. Le scénario est on ne peut plus classique : notre civilisation est menacée et il n'y a qu'une seule solution : anéantir le vaisseau ennemi qui nous menace et cette lourde tâche ne peut être effectuée que par l'incomparable Supercopter qui est le seul à posséder les armes ultra-perfectionnées nécessaires pour détruire le vaisseau ennemi...

La plupart d'entre vous qui ont eu la chance de partir en vacances ont profité du plein air... du moins nous l'espérons !!! Par contre, ils ont été privés de leurs feuilletons préférés... C'est pourquoi nous vous proposons quelques logiciels inspirés par tous ces héros de la télévision, que ce soit des séries télévisées ou des dessins animés.

Alors, pour cette rentrée, il n'y a qu'un seul slogan possible : tous à vos joysticks !



Au niveau du graphisme et du principe du jeu, Airwolf 2 n'a rien à voir avec son grand frère. Le nouveau logiciel a une action linéaire de type "Space invaders" ; il faut préciser que le jeu est rapide avec un bon scrolling et un niveau de difficulté

appréciable. De plus, suivant l'endroit où vous vous trouvez, vous êtes accompagné par un fond musical très agréable. Pour terminer, prenez le temps d'apprécier l'écran de présentation, car il en vaut la peine. Foi de Stringfellow Hawke !

NITRO-GLYCERINE

Une fois de plus, nous pénétrons dans une nouvelle aventure où Lucky Luke va se révéler comme le sauveur des Etats-Unis !... Accompagné par Jolly Jumper, bien sûr.

Pour comprendre le but de la mission qui est confiée à Luke, je vais commencer par vous mettre sur le rail : vous savez que la mise en place du "cheval de feu" devant relier l'Est à l'Ouest des Etats-Unis fut très laborieuse. C'est pourquoi Lucky Luke doit être là pour veiller au bon avancement des travaux.



Aventure/Action



Après avoir fait un petit tour chez l'armurier (on n'est jamais trop prudent !), Luke ne peut quitter la ville avant d'avoir fait un petit peu de ménage, oh, trois fois rien... 20 bandits dans la rue, suivis de 20 autres dans le saloon... Ce détail étant réglé, il se prépare à rejoindre le convoi qui emmène les hommes et le matériel sur le chantier. Ce déplacement se fait bien sûr par voie de chemin de fer, mais il se trouve que les Dalton mettent leur grain de sel, en l'occurrence un énorme caillou sur les rails !... Résultat : notre héros doit partir à la recherche de la nitroglycérine afin de faire voler en poussière le gros rocher empêchant la progression du convoi.

Ayant résolu le problème facilement et rapidement, il ne lui restera plus qu'à remettre de l'ordre dans un sombre problème d'aiguillages... de quoi vous arracher les cheveux et commencer à dérailler.

Toutes ces étapes s'étant déroulées facilement et sans accroc, il ne reste plus à Lucky Luke qu'à reprendre la route avec Jolly Jumper. "It's a poor lonesome cowboy"...

Ce logiciel vous propose à coup sûr un agréable moment, grâce à un graphisme propre et une bonne animation. Malheureusement vous ne passerez pas des soirées acharnées sur le jeu car son niveau de difficulté n'est pas très élevé.

STREET HAWK

Arcade

Jesse Mach a bien de la chance : piloter une moto telle que la Street Hawk est un rêve fabuleux. Une vitesse faramineuse encore augmentée par l'adjonction d'un turbo compresseur, un équipement radar perfectionné et un laser surpuissant : telles sont les caractéristiques de cette machine. Il s'agit, bien sûr, d'un prototype ultra secret, à ne pas mettre entre toutes les mains. Celles de Jesse Mach sont les plus qualifiées puisqu'elles appartiennent à un policier doublé d'un citoyen assoiffé de justice. Bientôt, on entend dans les rues le rugissement du moteur de l'engin lancé



à la poursuite des malfaiteurs...

Jesse est relié par radio au laboratoire de Norman Tuttle, il reçoit ainsi les informations concernant les gangsters, directement sur le tableau de bord.

La première mission consiste à "épurer" la ville. Chaque voiture de couleur sombre est porteuse des forces du mal. Elle doit donc être détruite ! Un laser bien placé et le véhicule disparaît dans un nuage. En revanche, n'essayez pas de réitérer ce procédé avec les autres automobiles, la police veille... Et si une patrouille de police arrive à votre hauteur, le jeu se termine pour des raisons évidentes de confrontation entre police officielle et police parallèle.

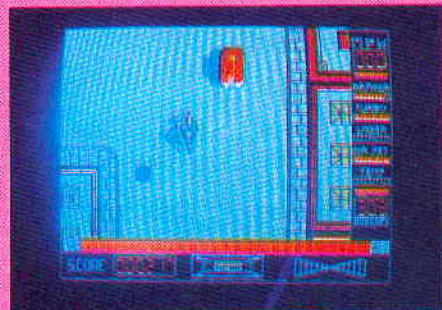
Dans les bouches d'égout se cachent parfois des tueurs qui entameront votre "armure" grâce à leur tir toujours précis. Les véhicules gênants peuvent être "sautés" grâce aux propulseurs à air situés à



l'arrière de la moto.

Lorsque la police s'approche d'un peu trop près, un message défile, c'est le moment d'utiliser le turbo ! En cas de confrontation directe avec les bandits, vous pouvez leur tirer dessus (1000 points c'est toujours bon à prendre). La suite comprend une berline noire à abattre puis une Porsche rapide, comme dessert.

Le jeu, vu de dessus, ne possède ni des graphismes époustouflants ni des couleurs judicieuses, mais l'on se prend parfois à éprouver de l'intérêt pour cette succession de moto-poursuites.



SCOOBY-DOO

Arcade

Bon alors, Scooby-Doo, tu bouges ? Ce n'est quand même pas le bruissement que fait le vent dans les feuilles qui va te clouer sur place ! Velma, Shaggy et Daphné sont déjà presque rendus au château et il faut que nous allions avec eux...



Je me précipite alors dans le couloir, frappant au hasard sur les fantômes osant montrer le bout de leur suaire, montant les escaliers, ramassant des bonus et évitant de tomber dans les oubliettes... Et soudain, je crois rêver car, au bout du tunnel, se trouve la lumière, ce qui se traduit littéralement par, au bout du couloir de nombreuses fioles avec Velma dans l'une d'entre elles. Je me sens déjà nettement plus rassuré.

Je repars alors à la recherche de nos trois autres compagnons en allant à l'assaut de nouveaux fantômes dans d'autres couloirs et d'autres escaliers...

Ceux qui sont sous le charme de Scooby-Doo à la télé, le seront également avec ce logiciel d'autant plus que Scooby-Doo montre une droite convaincante et sans appel... Les écrans sont agréables et l'animation très rapide. Ceux qui aiment se défouler par le maniement du joystick seront comblés.

Ce sont les dernières paroles de Fred que moi, Scooby-Doo, j'ai entendues avant que la porte du château mystérieux ne se referme lourdement, engloutissant ainsi mes quatre compagnons... C'est sûr, il doit se passer quelque chose de pas catholique derrière ces immenses murs ! Mais que vais-je pouvoir faire ? Vous savez bien qu'avec le courage qui me personifie, je risque fort d'être parfaitement inutile pour aider mes amis. Tenez, rien que d'y penser, j'entends tous mes os qui s'entrechoquent !...

Malgré tout, il faut bien que je me dise que je suis leur unique recours, leur dernière chance. Allez, je respire un grand coup... et je me lance dans l'aventure. Une fois à l'intérieur, je me retrouve dans un immense couloir avec des portes partout. Je ne peux m'empêcher de lever les bras en signe d'impuissance et je ressens alors un choc au niveau de mon poing droit. Mais c'est un fantôme, que je viens d'abattre ! Maman, je veux sortir !...



MIAMI VICE

Arcade

Jusqu'à présent, toutes les missions que vous avez remplies se passaient dans la police, disons parallèle. Cette fois, il s'agit de vous glisser dans la peau de deux flics et pas n'importe lesquels puisqu'il s'agit des deux plus célèbres flics de Miami, j'ai nommé Crockett et Tubbs !

A bord de la superbe Ferrari noire de Crockett, lancez-vous dans les rues de Miami avec pour seul et unique objectif : le démantèlement de tout un réseau de drogue. Voici le scénario tel que vos supérieurs



vous l'on présenté : un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livré jeudi matin à un certain M. "J". Nous sommes dimanche soir, à vous de jouer pour vous trouver au bon endroit au bon moment et réussir ainsi à être présent aux différents rendez-vous des brigands... Un petit conseil, préoccupez-vous particulièrement des bars louches car ce sont des lieux favorisés pour les contacts de ce genre...

Seulement, avant de rentrer dans le vif de l'action, vous allez devoir prendre quelques leçons de conduite car les rues de Miami sont loin d'être calmes et hospitalières !...



Une fois que ce petit problème sera réglé, vous pourrez commencer vraiment votre chasse au Big Boss car, avec toute l'habileté que l'on vous connaît, vous parviendrez certainement jusqu'à la tête du réseau. Mais attention, le moindre écart de route et c'est la mort !... Un dernier détail : quand suspects et preuves sont rassemblés, vous devez encore les ramener au City Hall sinon ce serait trop simple.

Avec Miami Vice, vous avez sous les doigts un jeu d'action où, pour progresser, vous serez content d'avoir avec vous le plan de la ville. Si tel est votre désir, allez donc faire un petit tour dans l'Amstar n° 10 !

KNIGHT RIDER

Arcade

L'Atlanta est un état magnifique où il est très agréable de rouler doucement en prenant le frais, n'est-ce pas, Kitt ?... Pour une fois que nous avons la possibilité de prendre un semblant de vacances sans l'ombre de Deven !

Michaël termine juste sa phrase en voyant apparaître ce Deven de malheur sur son écran de contrôle.

"Une mission pour vous, Michaël ; il faut que vous vous rendiez à New-York sans perdre une seule seconde ! En effet, nous savons qu'il est organisé un complot con-



tre le Président des Etats-Unis mais il vous reste à trouver les trois paramètres suivants : où, quand et comment ? Bonne chance à vous deux !..."

Vous deux ? Quel est donc le partenaire de Michaël Knight dans toutes ces aventures ? Il s'agit bien sûr de Kitt, sa fidèle voiture qui n'a de ressemblance avec une voiture que par son apparence extérieure, car il se trouve que Kitt est super équipée, super programmée et, en plus, elle parle... Bref, c'est un véritable bijou.

Grâce à elle, Michaël se rend sans encombre à New-York car Kitt "s'occupe" des hélicoptères qui ont l'intention de les empêcher d'arriver à destination. Une fois arrivé, Michaël cherche des indices dans la base des missiles pendant que Kitt surveille les alentours. Très efficace, ce duo ! Mais réussiront-ils à démanteler le complot avant qu'il ne soit mis en action ?



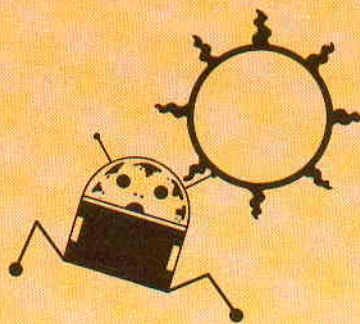
Dans ce logiciel, vous avez accès à trois types d'écrans : la carte des Etats-Unis pour sélectionner votre destination, la route pour vous y rendre et les salles à traverser pour obtenir des renseignements.

Quatre complots différents sont à votre disposition, ce qui vous permet d'exercer votre intuition et votre sens de la déduction en étant accompagné par des écrans au graphisme correct. Suspens et action se mêlent pour essayer de vous captiver, avec quand même un niveau de difficulté très abordable.



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

En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80



afin de triompher de toutes les obstructions en découvrant les portes et de résoudre tous les problèmes, mais attention aux pièges ! Le principe est très simple : vous vous déplacez, ramassez les couronnes qui traînent de ci, de là et lorsque vous avez repéré une des neuf planètes, vous la placez correctement autour du Soleil.

Realm est un jeu très coloré, accessible à toute tranche d'âge et... je vous le rappelle, à toutes les bourses ! Mais sachez bien que ce n'est pas un jeu d'action.

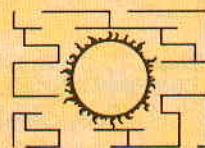


REALM

Arcade/Aventure

Avec ce logiciel, préparez-vous à pénétrer dans un domaine très chaud. Je m'explique : vous êtes tranquillement installé dans le centre de contrôle solaire lorsque la nouvelle vous tombe dessus comme la foudre ! Tout le système de coordination des planètes constituant le système solaire a rendu l'âme... Résultat : il règne une confusion indescriptible pour ne pas dire autre chose !

Vous êtes alors chargé de contrôler le droïd XR3 et de le conduire dans le labyrinthe



INVASION

Arcade/Stratégie

Comme son nom l'indique, votre mission est de mener à bien une invasion ; reste à savoir où, quand et comment ?

Vous vous situez dans le contexte d'un conflit dans l'espace et vous devez livrer bataille afin de détruire la station météorologique. Bien sûr, vous possédez des unités militaires ainsi que des radars et des explosifs, mais toutes les unités ennemies ont connaissance immédiatement de vos déplacements et leur réaction ne se fait pas attendre et risque fort de ne vous laisser aucune chance de survie.

Face à l'ordinateur qui incarne les unités ennemies, vous serez obligé de faire preuve d'une logique impitoyable, d'une stratégie rigoureuse et d'une vitesse sans égal pour trouver un intérêt à ce logiciel qui a un graphisme très fourni...



BMX SIMULATOR



Simulation

Après les vacances époustouflantes que vous venez de vivre, nous vous proposons d'enfourcher votre vélo-cross et de vous lancer à "toutes pédales" dans un véritable championnat de BMX.

Avant de vous aligner sur le départ, vous avez le choix entre sept circuits vous permettant de devenir progressivement un as. Vous avez également la possibilité de sélectionner l'option 2 joueurs, ce qui est nettement plus attrayant pour ce type de logiciel !

Le circuit étant sélectionné, vous en avez une vue de dessus à l'écran. Par ailleurs, apparaissent le nombre de tours à effectuer, le temps limite accordé ainsi qu'un



chronomètre pour chaque participant. BMX Simulator sur CPC est une bonne adaptation de la version sur C 64, les déplacements sont rapides. Quant au vol plané que vous effectuerez lors d'un choc, c'est comme si vous y étiez !

CHICHE, ON PROGRAMME

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, on ne va guère apprendre à programmer mais plutôt à comprendre les programmes des autres. Je veux parler de toutes ces commandes qui touchent à la mémoire RAM, du genre CALL, POKE, MEMORY, PEEK, HIMEM. Mais non ce n'est pas de l'argot chinois, ce sont des choses simples à partir du moment où l'on sait à quoi elles s'adressent. Oh ! Doucement ! On ne va pas se mettre à la programmation en assembleur (ou en langage machine)... Alors ça c'est promis juré. Je désire seulement vous faire découvrir certaines notions pas compliquées du tout, afin que vous ne recopiez plus sans comprendre (= "taper idiot") certains passages de listings.

LA MEMOIRE DU CPC

Pour représenter cette mémoire de 65000 octets imaginons un immeuble de 65 étages :

Les étages du haut, à partir du 49ème, c'est la zone de l'écran. Son contenu varie fréquemment...

Du 42ème au 48ème, c'est RESERVE. On peut visiter (lire) mais on ne peut pas s'y installer. C'est loué par AMSTRAD.

A partir du premier étage va venir se loger le programme BASIC chargé par LOAD ou par RUN". Selon sa taille il va occuper plusieurs étages. Il n'y bougera plus.

Donc les étages que l'on peut occuper vont du premier au 47ème. Celui-ci a un nom : HIMEM, ça vient de HIGH MEMORY, le haut de la mémoire. J'ai oublié de dire qu'une partie du rez-de-chaussée était elle aussi occupée, réservée ; c'est pour cela que j'ai préféré dire que la mémoire démarrait du premier.

Imaginons que le programme BASIC MACHIN .BAS soit chargé ; il occupe les étages 1 à 5. Quand il va fonctionner il va créer des variables qu'il va conserver en mémoire, genre N=134, PRS = "MICHEL", des tableaux DIM bien remplis, etc.

Où va-t-il les caser ? A partir du HIMEM!

Quand l'étage 47 sera plein il garnira le 46, puis le 45, le 44... On peut donc dire que le programme BASIC est

FIXE alors que la ZONE DES VARIABLES grossit en descendant.

Pour savoir combien il reste de libre entre le programme et la zone des variables il suffit de le demander par :

```
PRINT FRE (0)
```

Parlons un peu plus de cette zone des variables : quand on mémorise N=134, puis N=458, il n'empêche que cette valeur périmée de 134 est TOUJOURS DANS LA MEMOIRE, du moins son cadavre. Elle est inaccessible, inutile et encombrante. C'est surtout à cause de ce cimetière des variables mortes que la zone des variables va s'étendre progressivement vers le bas. Il y a un moyen pour balancer tous ces cadavres par les fenêtres des étages, c'est

```
PRINT FRE ("")
```

En jargon on appelle cela faire du "GARBAGE". La zone des variables ainsi nettoyée va donc se "rétrécir vers le haut". Oui mais il y a un os, (si j'ose dire): Le garbage est TRES TRES LENT, environ quinze minutes !!! C'est pour cela que l'on ne le commande jamais ; car pendant ce temps le clavier est complètement inerte.

Malheureusement il y a un cas où il se déclenche tout seul, et l'on croit que le programme est planté. Ce qui est faux puisqu'il redémarre "tout frais" un quart d'heure plus tard.

Imaginons un programme énorme de

20 000 octets qui gère un énorme tableau DIM de 15 000 octets : pour remplir le cimetière rien de tel que de procéder à un tri. La zone des variables gonfle et finit par ATTEINDRE LA ZONE DU PROGRAMME ! Le BASIC s'offre alors un FRE ("").

Vous comprenez alors pourquoi je vous recommande depuis des mois de ne pas gaspiller des octets, tant dans les programmes que dans les variables. Le Garbage nous guette mes frères ! Et on se fait avoir un jour, alors que l'on ne s'y attendait pas.

NOTA : il n'y a que les AMSTRAD CPC qui entassent leurs variables "au plafond de la mémoire". Avantage unique, on peut modifier des lignes du programme tout en conservant nos variables en cours. Les autres micro-ordinateurs entassent les variables au-dessus du programme, donc "en montant" : on les perd toutes si on modifie le programme même d'un octet en plus ou en moins.

LA NOTATION HEXADECIMALE

Précisons d'abord que le préfixe "hexadéci" veut dire SEIZE. C'est une numérotation à 16 "chiffres" à savoir 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. On représente un nombre en "hexa" par deux ou quatre "chiffres hexa", le tout précédé par le signe &. Ainsi &04=4 &0A=10 &0F=15 &10=16 &FF=255 &FFFF=65535

&AB=171 &CD=205 &ABCD=43981 parce que 171*256 + 205=43981

Tout cela ne vous apporte que des complications et vous êtes en droit de vous en plaindre. Alors pourquoi cette numérotation barbare ? Parce qu'elle simplifie un peu la vie à ceux qui programment en "assembleur". On peut donc leur pardonner...

LES CALL

Signifie "appelle" en anglais. Ne prononcez pas CALE mais COLE, et évi-

tez de le servir en calembours, ça ne ferait pas un tube.

Vous vous souvenez des étages 42 à 48 occupés par AMSTRAD ? Qu'y a-t-il dedans ?

Une multitude de petits sous-programmes en langage machine dont se sert le BASIC pour exécuter votre programme. La plupart d'entre eux exigent un ou plusieurs paramètres d'entrée, que l'on ne sait pas leur communiquer par notre BASIC. Mais certains ne demandent rien pour agir et n'ont pas d'équivalents en BASIC ; d'où la tentation de les mettre à contribution.

Il suffit de les APPELER en donnant simplement leur ADRESSE (position dans la mémoire RAM). Par exemple le célèbre CALL &BB06 qui arrête le programme en attendant que l'on presse une touche. On pourrait tout aussi bien écrire CALL &bb06, ou encore donner l'adresse en décimal CALL 47878, c'est pareil.

Un autre souvent utile est CALL &BB4E qui détruit les caractères définis par SYMBOL et SYMBOL AFTER. Il est prudent de le programmer juste AVANT un SYMBOL AFTER.

Mais "CALL adresse départ" sert aussi à lancer un programme binaire (.BIN) chargé en RAM par LOAD.

CHARGEMENT D'UN PROGRAMME .BIN

Ce programme sur disquette ou cassette possède une adresse départ et une longueur en octets. Evident...

Où va-t-il se loger si on le charge par LOAD ? Mais à partir de son adresse départ, cette blague... Oui mais si cette zone est déjà occupée (même en partie) par des variables ? Alors là refus-plantage avec le doux message tant aimé : "memory full" (mémoire pleine).

Il fallait d'abord prendre ses précautions avec le HIMEM, plafond des variables BASIC, en l'ABAISSANT de quelques étages par la commande MEMORY. On pourra alors loger notre .BIN au-dessus du HIMEM, bien à l'abri. Un exemple :

Le programme binaire TRUC.BIN a une adresse départ en &A000 (=40960). Il faut donc que le HIMEM soit quelque part plus bas, un octet en moins suffira, 40959 par exemple. En ce cas nous mettrons EN DEBUT DU PROGRAMME :

MEMORY 40959 (ou MEMORY &A000-1) : LOAD "TRUC.BIN"

Et quand plus loin on en aura besoin dans le programme BASIC on écrira tout simplement CALL &A000 (ou CALL 40960). Une fois exécuté il y aura retour à la suite du programme BASIC ; exactement comme si on avait fait un GOSUB.

Avec ce HIMEM plus bas, bien sûr que l'on a de la place en moins pour le BASIC et ses variables ! Mais si ce TRUC.BIN avait été écrit en un sous-programme en BASIC (à appeler par GOSUB), non seulement il serait plus lent mais il occuperait plus d'octets. Alors...

LA FARCE DES OPENOUT ET OPENIN

Imaginons un programme 100% BASIC où l'on entre des données, sauvegardées ensuite dans un fichier ASCII par OPENOUT "ZOZO". Au moment de l'OPENOUT le micro se livre à une drôle de manigance :

Il se prépare 4 kilo octets comme zone de transit, et pour cela il fait descendre le HIMEM d'autant ! Et avec toutes les variables qui sont en dessous ! Si la zone des variables est importante cette "déportation" risque de durer plusieurs minutes...

Ces 4 kilo octets dégagés il enregistre le fichier, assez vite, mais il doit aussi chercher son nom dans la zone des variables qu'il a déménagée, et là souvent il se trompe... Le contenu du fichier est bon mais son nom est faux ! Et ce n'est pas tout : L'enregistrement terminé il procède au déménagement inverse ! En autant de minutes...

Pas question de travailler avec un tel BUG, qui est d'ailleurs identique avec OPENIN.

L'astuce consiste EN DEBUT DE PROGRAMME à abaisser le HIMEM existant de ces 4 kilo octets. Ainsi l'OPENOUT (ou OPENIN) n'aura pas de valeurs à déplacer pour préparer son quai de transit ; instantané et plus d'erreur dans le nom du fichier. Concrètement on programme :

OPENOUT "BIDON" : MEMORY HIMEM-1 : CLOSEOUT

On explique :

Cet OPENOUT abaisse le HIMEM,

mais comme il n'y a pas encore de variables en mémoire c'est instantané.

On "piège" au vol la valeur provisoire du HIMEM, puis on l'abaisse encore d'un octet par MEMORY HIMEM-1.

Le CLOSEOUT libère la zone de transit, on s'en moque, le HIMEM actuel est définitif, il ne sera plus dérangé par tous les OPENOUT et OPENIN qui peuvent survenir.

ET PEEK ET POKE

Prononcez PIK et POK. POKE écrit la valeur d'un octet à l'adresse indiquée, alors que PEEK le lit.

Faisons un essai en écrivant dans la zone mémoire de l'écran :

CLS puis POKE &C333,255

Vous remarquerez aussitôt un petit tiret rouge sur l'écran.

A présent faisons

PRINT PEEK (&C333). Réponse 255.

Alors que PRINT PEEK (&C334) renvoie zéro.

SAUVEGARDER UNE IMAGE D'ECRAN

On va sauvegarder la zone mémoire d'écran, mais pour faire cela il faut que je vous indique sa localisation précise :

Adresse départ &C000 (49152) ; taille &4000 (16384) octets

On programme SAVE "IMAGE", B, &C000, &4000

Cela donne un fichier IMAGE .BIN que l'on peut recharger par LOAD "IMAGE". Si l'on avait nommé "IMAGE2.ECR" il aurait fallu le recharger par LOAD "IMAGE2.ECR".

Vous constatez que c'est très simple. Essayez de recharger des fichiers écrans de disquettes de jeux : On les repère, après CAT, par leurs tailles de 17 K et par le nom d'extension qui est très souvent .SCR ou .SRN (vient de SCREEN = écran).

CONCLUSION

Je pense que maintenant que vous serez maître des CALL (vous l'attendiez celui-là, hein...), que vous saurez lutter contre les squatters de l'immeuble de la RAM (mais il parle comme un ministre !) et surtout que vous aurez réalisé que BASIC et BINAIRE ne font pas bande à part mais sont intimement liés.

TUER N'EST PAS JOUER

Arcade/Aventure

Voici donc arrivé le logiciel nous contant les derniers exploits de l'immémorable 007, autrement dit James Bond. L'espion britannique poursuit donc sa carrière vidéo ludique puisqu'il s'agit du deuxième programme consacré au personnage créé par Ian Fleming (le premier s'intitulait : A view to a kill). N'ayant pas encore vu le film, je ne pourrais juger de la fidélité du scénario informatique. Il est question d'un puissant trafiquant d'armes : Brad Whittaker, d'un général soviétique désirant pas-



ser à l'ouest et d'un tueur implacable nommé Nécus. Méfiez-vous de tout le monde ! Même le général Koslov est peut-être un traître. Vous aurez d'ailleurs l'occasion de l'apprendre au cours des huit niveaux que comporte le jeu.

Le premier se déroule à Gibraltar et simule une bataille fictive entre des hommes du SAS (vos alliés) et James Bond. Il semblerait qu'un tueur se soit glissé dans les rangs du SAS et que sa mission soit d'éliminer James. Et ce n'est pas fini : 007 devra sortir Koslov d'une salle de concert, puis traverser une série de pipe-line. Apparition de Nécus qui va tenter avec ces acolytes de récupérer le général. Petit détour par la fête foraine pour un aller simple Tanger

où les toits sont très accueillants. Il ne reste plus qu'à faire face à toute une base soviétique liguant toutes ses forces contre vous. Enfin, l'ultime épreuve : la rencontre avec Whittaker qui ne se déroulera pas sans mal.

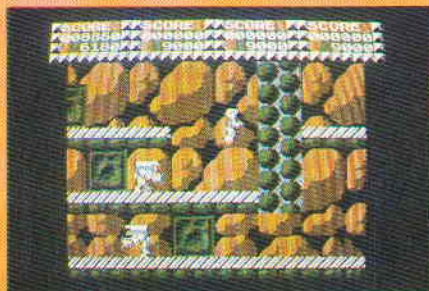
Il vous est possible de ramasser les divers objets qui traînent. Souvenez-vous qu'un seul d'entre eux vous servira dans le niveau suivant. A chaque blessure, votre potentiel diminue : une fois à zéro, vous perdez une des trois vies allouées au départ.

The Living Daylights (titre anglais) n'est pas vraiment facile. On peut même dire qu'il est assez décourageant. Pourtant, le graphisme n'est pas si mal, mais il manque le délice qui déchaîne les passions.

QUARTET

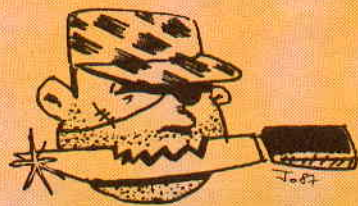
Arcade

Faire partie d'une équipe de mercenaires surentraînés, cela vous tente-t-il ? Quartet vous entraîne dans une folle expédition à la rescousse d'une colonie de l'espace tenue en otage par des terroristes impitoyables. La sélection des membres de l'équipe s'effectue à l'aide du clavier. Il est possible de jouer à deux en utilisant le clavier ou les joysticks. Une fois votre choix fait, l'aventure commence. Vous vous retrouvez à l'air libre et muni d'une arme de



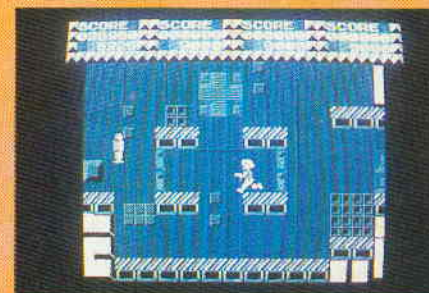
poing. Le scénario est toujours le même au fil des tableaux : il s'agit de détruire un monstre métallique détenteur de la clé permettant l'accès aux autres niveaux. Il ne s'agira bien sûr pas d'une partie de plaisir puisque le robot géant ne devient mortel qu'au bout de plusieurs coups directs. N'oubliez pas que les lieux ont parfois des allures de labyrinthes. (cet effet étant accentué par des couleurs quelquefois mal choisies). Cela ne facilite pas la progression. De plus, on trouve éparpillées un peu partout des portes laissant parfois échapper un robot teigneux ou un soleil maléfique.

De multiples objets permettent de se sortir de certaines situations : un réacteur dorsal, très utile pour se tenir hors de portée de vos adversaires, un bouclier, un "geleur" de temps, des trampolines pour sauter plus haut, des bombes aux effets dévastateurs, ainsi qu'une panoplie de bibelots produisant moult bonus.



Le scénario n'est pas vraiment original et l'action se répète souvent. A première vue, les capacités graphiques de l'Amstrad n'ont pas été utilisées à fond : les couleurs sont tristes et rares. L'animation est lente mais peut-être est-ce fait exprès car c'est en effet la seule difficulté du jeu puisque la dizaine de tableaux est atteinte assez facilement.

Quartet n'est pas à classer dans les bonnes adaptations de jeu d'arcade.

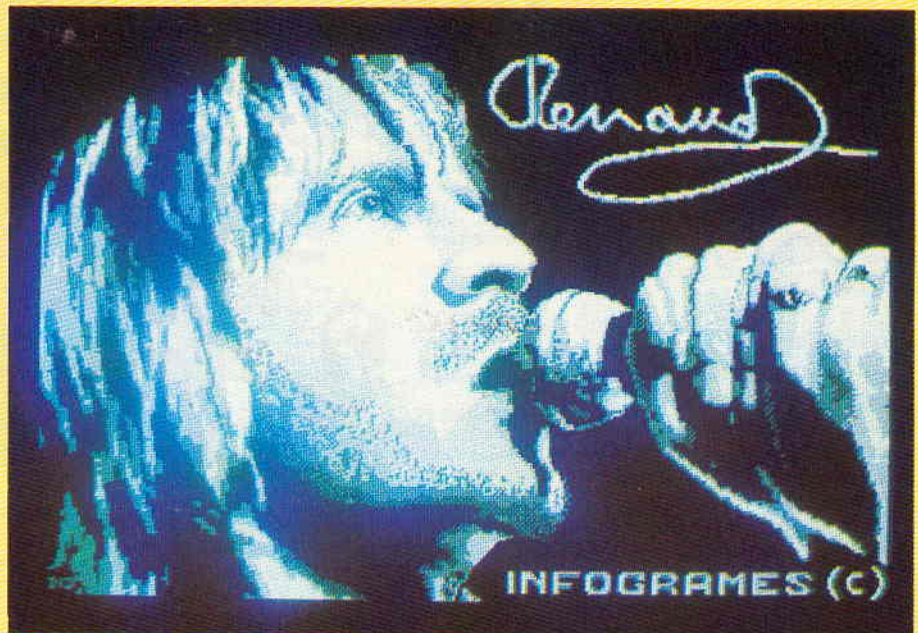


MARCHE A L'OMBRE

Aventure/Arcade

Figurez-vous qu'une aventure plus qu'étrange m'est arrivée il y a de cela quelques heures.

J'étais, en compagnie de quelques joyeux compagnons, à la taverne délicieusement surnommée "Chez Dédé". Or donc, nous discussions âprement des vertus respectives du milk-shake et du mélange à 60% en tant que carburant destiné aux motocyclettes ne dépassant pas une cylindrée légale de 49,9 cm³, lorsque l'heure assez avancée, me surprit dans sa soudaineté. Mère m'avait enjoint de ne pas rentrer trop tardivement, afin que je puisse suivre les cours distillés par mon précepteur.



ouvrent leurs volets : la première est une représentation de votre état physique, la seconde vous situe dans le décor, la troisième affiche votre niveau d'énergie sous forme d'une chope de bière plus ou moins remplie, la quatrième contient les dialogues entre les personnages et enfin la cinquième expose les objets en votre possession, entre autres, les pièces manquantes de votre mobylette.

Pour récupérer les morceaux de la monture, il suffit de se battre et de gagner contre les adversaires que vous ne manquez pas de croiser lors de vos pérégrinations.

Surveillez donc le niveau de votre chope, lorsque celui-ci présente des signes de faiblesse, allez vous "ressourcer" auprès de votre bar favori. Ce n'est pas le seul problème : il faut également acheter les fameux billets pour le concert de Renaud. Cela ne va pas être évident : la disquaire n'a plus de billets et votre porte-monnaie voit ses 500 francs diminuer assez régulièrement.

Domage que le jeu soit en noir et blanc, mais peut-être est-ce plus "chébran".

Je m'exclamais alors, en m'adressant aux amis autour de moi : "Bon, les mecs, y faut qu'j'me casse, y'a ma mathouse qui m'attend".

Joignant le geste à la parole, je quittais d'un pas décidé les lieux de mes forfaits. Je m'appêtais à enfourcher mon engin superbement ouvragé, lorsque l'absence du sus-nommé se fit violemment sentir.

"Shit, on m'a chouré ma meule". Comment allais-je rentrer ? La question devenait d'autant plus épineuse que j'avais fixé un rendez-vous à ma tendre amie, Ginette, afin que nous nous rendions tous deux au concert de musique contemporaine donné par le chansonnier Renaud. Ce vol remettait donc notre expédition nocturne en question.

Tout ceci explique ma présence dans ces quartiers populaires à la recherche des pièces manquantes du puzzle mobylettique. Le temps me presse puisque je dois être prêt à partir de 18 h 30, sinon ma mie ira se jeter dans les bras de l'infâme Dédé.

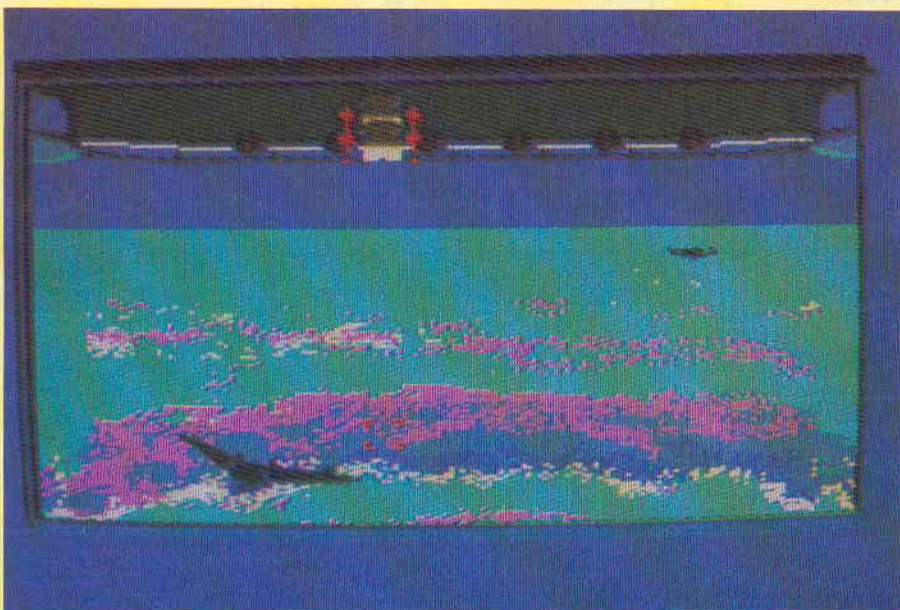
Marche à l'ombre se présente comme un jeu d'aventure, parsemé de scènes d'arcade (plutôt orientées "castagne"). Cinq fenêtres



CONVOY RAIDER

Arcade/Simulation

Allo la Base ? Allo la Base ? Il y a maintenant plus d'une heure que votre radio essaie cet appel, malheureusement sans succès... Vous allez donc être obligé de mettre en action le plan D qui est prévu pour les cas similaires. En effet, lorsque vous restez plus d'une heure sans pouvoir établir de liaison, cela veut vraisemblablement dire que le monde libre est en danger... Dans ce cas, votre ordre de mission est de parcourir les mers afin d'effectuer une surveillance et, le cas échéant, vous



tionnant l'icône correspondant au combat aérien, vous accédez à un écran qui est tout simplement magnifique avec des avions très bien dessinés qui effectuent des virages impressionnants au-dessus de votre navire !

Par contre, si c'est le second indicateur de menace qui vire au jaune, il ne vous reste plus qu'à guider un missile exocet contre le navire ennemi en surface que vous avez repéré sur votre radar. Quant au dernier indicateur, il vous oblige à monter dans votre hélicoptère anti sous-marin afin d'anéantir cet ennemi caché avec des mines ; mais attention, vous êtes vulnérable car il possède des missiles anti-hélicoptères qui sont très efficaces.

Avec Convoy Raider, Gremlin Graphics nous propose un produit que nous pouvons qualifier de propre et fini, dans lequel vous devez allier réflexes et stratégie... A conseiller vivement aux adeptes du genre...

êtes habilité à utiliser vos armes modernes contre n'importe quelle présence pouvant présenter un danger.

Vous effectuez toutes vos manœuvres et toutes vos actions à partir de l'écran radar... il serait plus juste de dire des écrans radars, car vous en avez trois à votre disposition vous présentant respectivement les avions ennemis et les missiles, les navires ennemis en surface et, pour terminer, les sous-marins ennemis. Désireux de commencer votre patrouille, vous consultez la carte (accessible par icône à partir de l'écran radar, ce qui sera aussi le cas pour tous les autres écrans...) et vous démarrez à la rencontre d'éventuels ennemis.

Soudain, votre indicateur de menace vire au jaune et vous prévient ainsi que des avions ennemis sont à portée de vos armes. Profitez-en pour les anéantir avant que l'indicateur ne vire au rouge, auquel cas, ce sont eux qui vous attaquent... En sélectionnant l'icône correspondant au combat

