INFORMATIQUE DE LOISIRS

BIMESTRIEL 85 F - Belgique: 680 FB - Suisse: 28 FS - Canada: 14 $C

RUN'STAR N°4

ENFIN ! TRANSDISC

Complètement automatique

4 HITS DE MARQUE POUR CPC

LOGI PRESSE

SORCERY

Un top, un hit, un must... le plus grand des sorciers !

La revue qui vous offre 4 jeux !

CAULDRON
Une cuisine d'enfer

cadeau

AZIRUN :
azimutez votre magnétophone sans problème !

STIFFLIP
Rencontre avec l'humour anglais

BUBBLE GHOST
Un amour de petite bulle

En plus: aides de jeu, nouveautés, initiation langages, matériels, ...

AZIRUN : votre cadeau de Noël

Ca y est !Le cadeau que nous vous avions tant promis arrive enfin : AZIRUN est sur la cassette qui accompagne cette revue. Vous pourriez nous répondre "c'est normal" (si vous étiez à la rédaction) : en cette période de fin d'année, nous ne pouvions faire moins que de vous offrir quelque chose, en récompense des longs mois de fidélité que vous nous avez témoignés.
C'est très normal, vous avez raison de le penser, laissez-nous juste ajouter que nous avons tenu à vous faire, non seulement un cadeau de fin d'année, mais en plus un cadeau qui vous soit réellement utile.
AZIRUN est donc un programme d'azimutage. Et pour ceux qui ne savent pas trop ce que cela veut dire, précisons qu'il s'agit d'un utilitaire qui vous permet de vérifier si la tête de lecture de votre magnétophone (Amstrad ou autre) est correctement orientée par rapport à la bande magnétique qui défile sous elle. Broutille pensez-vous peut-être ? (Effectivement lorsqu'on vient d'acheter un micro, on peut croire ce genre d'ennui hautement improbable.)
Disons que certains utilisateurs ont la chance de ne — presque — jamais rencontrer de problème d'azimutage, alors que d'autres fréquentent presque quotidiennement ce "souci". (Malheureusement, la somme d'argent que vous aurez investie dans un magnétophone ne vous garantit rien du tout. Quant aux chers CPC 464, certains sont parfaits, leur tête de lecture ne bouge pas pendant des années, alors que d'autres se dérèglent souvent. Pourquoi ?
Impossible de vous le dire si ce n'est une explication facile du genre "vous savez mon bon monsieur, ma bonne dame, la qualité d'avant-guerre ...") Bref !
Tout ceci pour vous dire que lorsque votre tête de lecture est mal azimutée, vous ne pouvez réussir à charger correctement les logiciels que vous achetez. Avouez que c'est très gênant.
Notre vocation étant, au-delà de tout, de vous aider à pouvoir vous servir le plus simplement et facilement possible de votre ordinateur, nous avons eu l'idée de vous fournir cet utilitaire de vérification/mise au point, qui, nous l'espérons, vous évitera bien des tracas.
Que vous dire d'autre pour vous présenter ce numéro de Noël ? Qu'il vous propose l'un des meilleurs jeux existant à ce jour sur nos machines : Sorcery. Courez vite y jouer !
Qu'il vous permet également d'entrer dans le monde étrange et venu de Grande-Bretagne de Stifflip ... sans oublier Bubble Ghost et Cauldron, pour la partie programme.
Quant au reste, attirons votre attention sur le reportage intéressant fait sur Logicom, société qui commercialise toutes sortes d'interfaces pour faciliter l'utilisation de la micro-informatique par des personnes handicapées ; et l'article "Le 6128 ... à cassettes" qui vous explique comment connecter sans problème un magnétophone à votre CPC.
Pour terminer, (clin d'œil à un confrère), nous vous suggérions dans la rubrique "Actualités" d'offrir le Phaser et le West-Phaser à un de vos proches. Notre confrère Tilt est visiblement du même avis puisqu'il vient de décerner son Tilt d'Or, prix spécial du jury, au même produit. Que vous dire de plus ?
Passez de bonnes fêtes et ... à l'année prochaine !

LOGIPRESSE

RUN'STAR est une création LOGIPRESSE S.A.R.L. au capital de 50.000 F.
Directeur de la publication:
Franco BOZZESI

RÉDACTION
Directeur de la rédaction:
Franco BOZZESI
Rédactrice en chef:
Mireille MASSONNET
Secrétaires de rédaction:
Martine AMEINGUAL
Service technique:
Lilian MARGERIE
Ont collaboré à ce numéro:
Lou FORD, Laurent BERGER, Christian ROUX, Alain RIFFAUT, Michel MAIGROT, Renlô SUBLETT, Laurence LE GENTIL

FABRICATION
Maquette:
Aurelio FRANCOCCI
Illustration:
Piero IAIA
Photogravure:
LA CROMOGRAFICA (Rome)
Photocomposition:
LINOTYPIA VACUNA (Rome)
Imprimé en Italie par FBM - Milan
Diffusion en France: M.L.P. Lyon

ADMINISTRATION
Comptabilité:
Blandine BASCHUNG
Secrétariat:
Martine VOULGARIS

RUN'STAR est une publication indépendante. Pas plus que son éditeur, elle n'est liée avec la société Amstrad International ou avec ses filiales.

© LOGIPRESSE 1989

LOGIPRESSE - Rédaction, administration, vente, publicité, siège social: 34, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris. - Tél. (1) 49 53 01 58+. FAX (1) 49 53 01 26. Numéro de commission paritaire: 71579. Dépôt légal: à la parution. Service abonnement: 45 63 23 47+. Les anciens numéros de LOGISTRAD vous seront envoyés sur demande accompagnée d'un chèque bancaire ou postal de 85 F + 12,30 F de frais de port, à l'ordre de LOGIPRESSE, service diffusion, 34, Champs-Elysées, 75008 PARIS. La rédaction ne peut être tenue responsable des textes, des illustrations et des photos publiés qui n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les documents reçus ne sont pas retournés. Leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication et ils restent propriété du magazine. Toute reproduction de textes, cassettes, ou photos accompagnant cette revue est interdite.

SOMMAIRE

SPÉCIAL-FÊTES

4 AZIRUN : Azimutez votre CPC grâce à Logipresse !
En utilisant ce cadeau de la rédaction, résolvez tranquillement l'un des problèmes les plus courants rencontrés lors du chargement d'un logiciel.

PROGRAMMES

6 SORCERY : Le royaume de la sorcellerie
Plein de salles à traverser, de dangers à éviter, pour aller délivrer vos copains sorciers. Un vrai best-seller.
Lou Ford

10 BUBBLE GHOST : Un jeu à vous couper le souffle
Un petit fantôme hante tristement une vieille usine. Il y rencontre une bulle dont il tombe amoureux. Ensemble ils recherchent la sortie.
Laurent Berger

16 CAULDRON : La quête de la sorcière
Les citrouilles infernales menaçant de tout avaler, la sorcière s'en va leur mitonner un ragoût de derrière les fagots.
Christian Roux

20 STIFFLIP AND CO : Adventure in the fog
Aventures loufoques pour une équipe d'originaux chargés de sauver les valeurs fondamentales du royaume uni. "So British".
Laurence Le Gentil

ACTUALITES

13 SALON DE LA MICRO : Y a-t-il un CPC dans le hall ?
Brève apparition des CPC au Salon de la Micro, crû 1989, il n'y avait que Logipresse pour vous servir !
Mireille Massonnet

23 LES ÉDITEURS SE SURPASSENT
Petits et grands événements dans le monde des jeux sur CPC, à l'approche des fêtes. A regarder et à jouer.
Mireille Massonnet

JEUX

14 LÂCHEZ LE JOYSTICK
Trouvez une fleur, remplissez une grille, décodez ... un code et trouvez l'âge du capitaine. Des casses-têtes en voulez-vous en voilà.
Renlô Sublett

REPORTAGE

25 LOGICOM : Les petits logiciels du coeur !
Une société s'est spécialisée dans la réalisation d'interfaces et la conception de logiciels pour les personnes handicapées. Nous avons mené notre enquête.
Christian Roux

COURRIER

19 PITIÉ POUR LES PARENTS
Lettre d'une maman excédée.

MATERIEL

27 LE CKX 100 Le clavier musical de vos rêves..
Après les ordinateurs et les chaînes Hi-fi, Amstrad se lance dans la commercialisation d'un clavier musical. Bon, tant pis (si je puis me permettre) pour les concurrents.
Alain Riffaut

TECHNIQUE

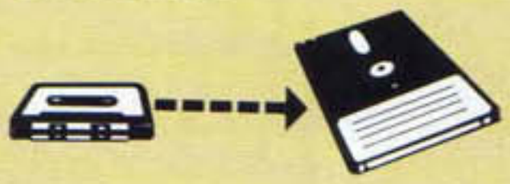
29 LE COIN DES BIDOUILLEURS. Le 6128 à cassettes - Gérez vos fichiers
Une nouvelle série d'articles faits uniquement pour vous faciliter votre vie d'utilisateurs.
Lilian Margerie

31 INITIATION AU BASIC (Word Invaders)
Réalisez votre premier jeu d'arcade, grâce à notre listing détaillé..
Michel Maigrot

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LES PROGRAMMES

Vous avez un 464:
Effectuez une réinitialisation complète de l'appareil.
Placez la cassette dans le lecteur. Vérifiez qu'elle est bien rembobinée. Appuyez ensuite simultanément sur les touches Ctrl et Enter du clavier numérique. Le message «Press play then any key» doit apparaître à l'écran. Enclenchez alors la touche de lecture du magnétophone et appuyez sur n'importe quelle touche. L'ordinateur chargera la présentation Logipresse. De là, sélectionnez, à partir du menu affiché sur l'écran, vos programmes.
L'exécution est automatique.
Faites une réinitialisation complète de l'appareil. Vérifiez que les connexions ordinateur-lecteur de cassette sont bien établies.
Tapez ensuite Itape si vous possédez un clavier qwerty (la barre I s'obtient en appuyant simultanément sur Shift et @ «arrobas») ou bien ùtape pour les possesseurs d'un azerty, suivi de Enter. Le message «Ready» doit alors s'afficher. Si ce n'était pas le cas, réinitialisez l'ordinateur et recommencez les opérations depuis le début.
Chargez ensuite les programmes de la même façon que si vous aviez un 464. (Voir plus haut.)
Dans tous les cas, il est inutile de donner le nom du programme à charger.

TRANSDISC



Le programme que nous vous offrons en supplément permet de transférer de cassette à disquette les programmes de ce magazine. (Attention, eux seulement!) Rappelons que la loi ne permet qu'une copie de sauvegarde à usage personnel des logiciels du commerce et que nous ne saurions être tenus pour responsables de l'abus qui pourrait provenir d'un usage non prévu de ce programme.
Pour transférer vos programmes de la cassette sur disquette:
a) Insérez une disquette vierge, formatée, dans le lecteur.
b) Chargez la présentation Logipresse (voir 1°, instructions pour charger les programmes).
c) Choisir l'option transdisc sur le menu. Le transfert s'effectue alors automatiquement, le nom du programme en cours de transfert s'affiche sur l'écran. L'ordinateur s'initialise. C'est fini.
d) Pour charger les programmes de la disquette, tapez Run «FACEA» si vous avez transféré la face a de votre cassette.
Tapez «FACEB» si vous avez transféré la face b de votre cassette.

Programme d'azimutage, la lutte contre les affreux "READ ERROR" !

Tout possesseur d'un lecteur de cassettes peut se trouver un jour ou l'autre confronté à un problème de lecture. Que faire face au fatidique "READ ERROR" ? Heureusement, Logipresse a pensé à vous et vous offre dans ce numéro un programme d'azimut.

Cet article va vous permettre d'utiliser au mieux le programme afin d'avoir le meilleur azimut possible avec un minimum de manipulations.

Mal azimuté, pas sûr !

Tout d'abord, il ne faut pas croire que s'il y a un problème de chargement, celà vient obligatoirement de l'azimut. Il se peut simplement que la tête de lecture soit sale. Il vous faut alors vous munir de quelques-uns de vos meilleurs cotons tiges ainsi que d'une petite quantité d'alcool à 90° (celui qui pique quand on a un petit bobo). Imbibez les cotons tiges d'alcool et frottez doucement la tête de lecture.
Puis, essayez de charger un programme qui ne se chargeait pas avant l'opération de nettoyage. S'il se charge, c'est que la tête était sale et qu'il n'y a aucun problème d'azimut sinon il ne vous reste plus qu'une chose à faire : lire la suite de l'article.

Qu'est-ce que l'azimut ?

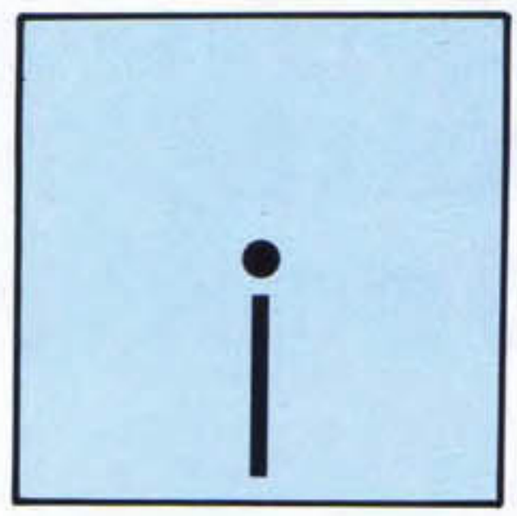
Comme dirait la rédac'chef, Mireille, pour solutionner tout problème, il faut savoir de quoi on parle.
Donc, quand on parle d'azimutage, on parle d'ajustement de la tête de lecture. Une tête de lecture consiste en deux pôles magnétiques avec un espace entre eux. En conditions idéales, cet espace doit être perpendiculaire au passage de la bande magnétique des cassettes. Si la perpendiculaire n'est pas parfaite, les cassettes se chargent bien jusqu'au jour où l'affreux message d'erreur de lecture survient, lors du chargement d'une cassette qui n'a pas été enregistrée comme le reste et demande plus de précision. Moins la perpendiculaire est respectée et plus le risque d'erreur de chargement est grand.
Donc, l'angle formé par l'espace tête/bande avec la perpendiculaire est appelé azimut.

Le règlage, oui. Mais où ?

Pour commencer, il faut savoir où vont s'effectuer les réglages. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Vous verrez la tête s'avancer et pourrez remarquer la vis d'ajustement. Cette vis est cruciforme. Il vous faut vous munir d'un tournevis correspondant. Le diamètre du tournevis doit être très réduit car il faudra l'infiltrer dans la toute petite ouverture (le trou de réglage) se trouvant sur le capot plastique du lecteur juste au dessus des touches.

Quand faut y'aller, faut y'aller

Positionnez la cassette en face A. Charger le programme en tapant: RUN "AJUSTAGE". Pour ceux qui possèdent un 664 ou un 6128, n'oubliez pas de taper avant, | l'éternel TAPE.
Quand le programme sera chargé, vous pourrez voir le dessin d'une cassette.
IMPORTANT : lors des manipulations, le tournevis ne doit jamais être déboîté de la vis.
La suite va vous paraître difficile mais bête. Et pourtant, c'est le moyen d'ajuster parfaitement la tête de lecture.
La première chose à faire est de photocopier les deux carrés fournis en figure 1. Puis il faut les découper. Plantez le tournevis dans le point noir du carré le plus petit puis plantez-le dans le point noir de l'autre carré. Vous aurez donc deux carrés superposés (le plus petit se trouvant au dessus du grand).Positionnez le tournevis sur la vis de règlage. Faites en sorte que les barres des deux carrés soient en prolongement (figure 2). Appuyez sur une touche. Le lecteur va se mettre à tourner et un sifflement strident va sortir du CPC. Ce sifflement est la zone de test. Le gros carré, c'est-à-dire le plus bas devra rester posé sur le capot du lecteur. L'autre carré devra uniquement pivoter en même temps que le tournevis.
Vous pouvez constater que la bande du dessin de la cassette à l'écran bouge lors de la lecture. Celà veut dire que le programme lit la zone test.
Lors de cette lecture, vous devez tourner le tournevis tout doucement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'ordinateur affiche "erreur de lecture". A ce moment-là, faites une marque au stylo sur le gros carré en face de la barre du petit carré. Ensuite, recommencez la lecture de la zone test et tournez le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que, une fois de plus, l'ordinateur affiche une erreur de lecture. Faite une encoche en utilisant le même procédé précédemment cité (figure 3). Après avoir fait celà, il ne vous reste plus qu'à positionner la barre du petit carré au milieu des encoches que vous avez faites (figure 4).
Ces manipulations délicates et difficiles étant éffectuées, vous pouvez reti-



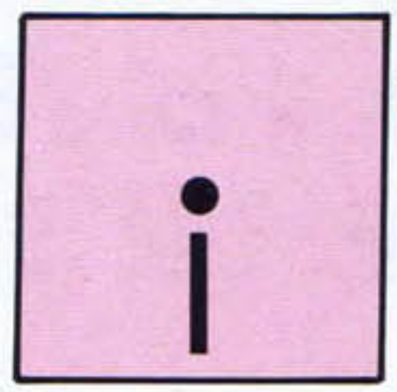


Figure 1

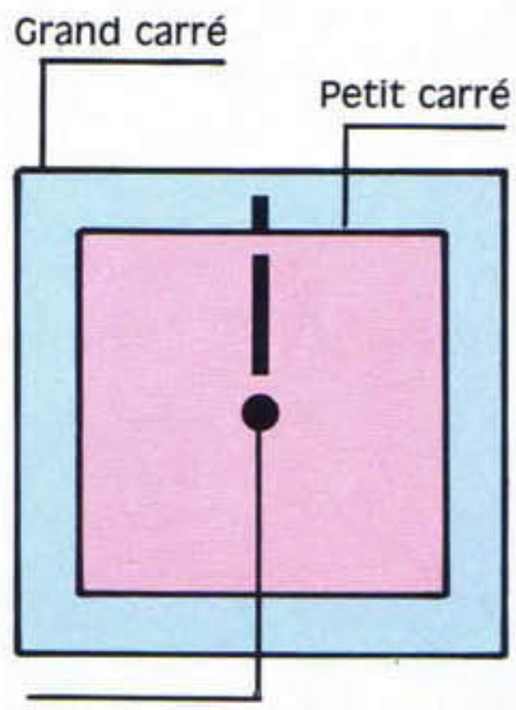


Figure 2

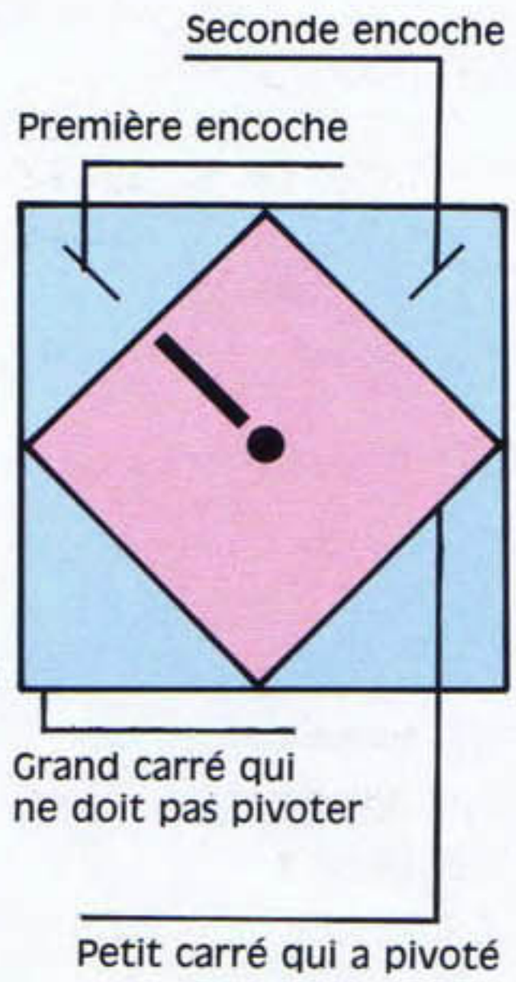


Figure 3

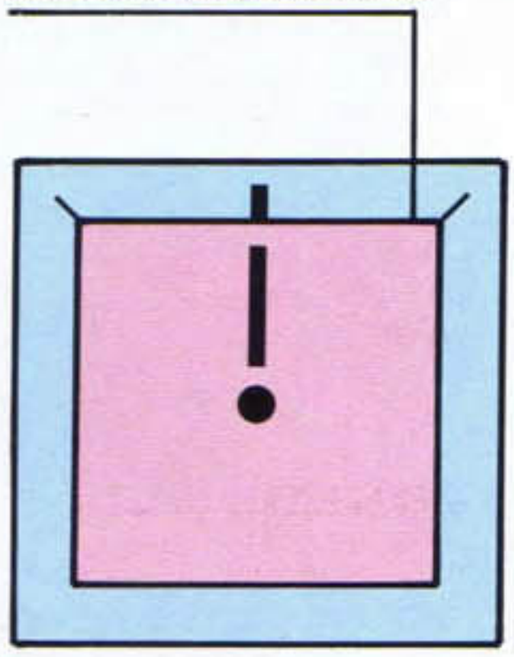


Figure 4

rer le tournevis. Testez alors l'azimut avec le programme en laissant le dessin de la bande magnétique défiler. Si votre tête de lecture est bien azimutée, le programme vous le dira. Si rien ne se passe, il se peut que l'opération ait échouée. Il faut donc la recommencer.

Il se peut que pendant les manipulations, le petit bruit strident disparaisse. C'est normal car la zone de test ne dure pas indéfiniment. Sa durée est d'environ 3 minutes. Si vous vous trouvez dans ce cas, rembobinez un peu la bande magnétique afin de la repositionner sur la zone de test.

Toute peine mérite explication

Si vous avez fini les manipulations et avez pu constater avec joie que la lecture s'effectuait parfaitement, il serait intéressant pour vous de savoir à quoi correspondaient ces manipulations. Votre soif de savoir va être rassasiée.

Comme il était dit plus haut, le meilleur azimutage est quand la tête de lecture se trouve parfaitement perpendiculaire à la bande magnétique. Donc il faut trouver le juste milieu. Pour celà, le mieux est de trouver les deux extrémités et d'en définir la moyenne. Lorsque l'on tourne la vis vers la gauche, on cherche l'endroit critique où la tête de lecture n'est plus en mesure de lire la bande magnétique car son écart par rapport à cette dernière est beaucoup trop important. On note cette position. Puis on fait la même chose mais de l'autre coté. On renote la position. On obtient deux positions qui correspondent au deux "seuils critiques" de lecture. Ensuite, il suffit de chercher la position équivalente au milieu de ces deux seuils et nous avons ainsi le positionnement idéal.

C'est pour celà qu'il faut tourner le tournevis le plus doucement possible afin de trouver le seuil critique le plus précis possible. Plus les seuils sont précis, plus l'azimut sera bon.

Avant de nous quitter

Voilà, vous avez en théorie tout ce qu'il faut pour éviter une bonne partie des "READ ERROR" qui nous agacent tous tant. Ceci dit, une règle d'or, surtout ne vous énervez pas. Si rien ne tourne rond, comme pour ce genre d'opération il vaut mieux être calme et précis, éteignez tout et recommencez quelques heures plus tard. (Rien ne sert de s'énerver, il faut utiliser correctement son tournevis, variante d'un dicton bien connu.) Et puisqu'on parle de lui, n'oubliez pas qu'il doit être cruciforme, ce qui veut dire que sa pointe doit avoir une forme de croix. Si après tout celà, vous n'arrivez toujours pas à azimuter votre magnétophone, un constat s'impose : vous n'êtes pas un manuel !(Il n'y a pas de honte à avoir.) Allez chercher votre oncle Auguste, il aura peut-être plus de chance que vous... ?

ARCADE-AVENTURE

Sorcery : Le royaume de la sorcellerie

Sorcier dans l'âme, guerrier sur le terrain, volez au secours de vos pairs, prisonniers des geôles du diable.

Lou Ford

Démons et merveilles, diables et lutins, elfes et farfadets : bienvenu au royaume de la sorcellerie. La lutte titanesque de la magie noire contre la magie blanche est engagée. Vous portez le destin de votre race entre vos mains, la race des sorciers, à qui Lucifer en personne a déclaré la guerre. Six de vos compagnons sorciers n'ont pas su déjouer ses sorts, ils croupissent en prison. L'espoir pour eux n'est plus qu'une faible lueur comme la flamme vacillante dans le courant d'air d'un cachot. Ils se morfondent aux tréfonds d'un labyrinthe de pierre et de magie, séparés les uns des autres, par la volonté du diable avec pour seuls interlocuteurs gargouilles et gorgones. Vous êtes le seul sorcier libre de son état, libre mais prisonnier du temps qui s'écoule dangereusement, amenuisant vos chances de réussite à chaque seconde.

Avant que ne se vide la clepsydre, vous devrez parcourir le royaume et délivrer un à un vos compagnons. Le diable ne se déplacera qu'en dernier ressort pour le règlement de compte final une fois ses gardiens décimés.

Ils sont là, ils vous attendent, prêts à bondir derrière chaque porte, chaque pilône, dans la pénombre des corridors et des donjons. Ces sbires agiles et dangereux forment une armée hétéroclite où les mages et les fantômes côtoient de grotesques têtes de cochon et des yeux inquiétants.

Le labyrinthe recelle aussi de quoi vous restaurer et accroître votre énergie. On a beau être sorcier, on n'en est pas moins homme et les chaudrons fumants et appétissants se sont là pour vous le rappeler.

Pour décimer les acolytes du diable, vous ramassez au fil du chemin, une épée, une fourche, une hache tranchante, un casse-tête (ball and chain) ou des formules magiques. Mais avant de se battre, ou après, il faut parvenir à l'ennemi et donc passer les portes.

Pour ce faire le génie des sorciers a disposé ça et là un blason (coat of arms),

Ca commence, "Energy" à 97...

L'énergie baisse doucement, mais vous avez un verre de vin !

une fleur de lys, un chandelier, un calice d'or, une étoile de feu ou de simples clefs.

Orientez-vous qu'il disait !

Il est difficile de se répérer au royaume de la sorcellerie. La géographie des lieux n'est pas linéaire et pourrait être plus réaliste. On ne débute pas par la salle A pour achever l'aventure à la salle Z. Même un plan couché sur le papier ne pourrait présenter qu'un labyrinthe de salles reliées entre elles par des flèches dans tous les sens. Le palais, le château, le village, la chute d'eau, le terrain en friche (wasteland), la chambre forte (strongroom), le donjon et Stonehenge communiquent entre eux par de multiples portes et trappes qu'il vous faudra maîtriser.
Parfois, l'on pénètre dans l'une des chaumières du village pour se retrouver dans une salle du château. Par ailleurs, vous quittez parfois l'écran sur la droite pour réapparaître, non pas sur la gauche de l'écran comme il serait logique, mais sur la droite. Qui a dit que la sorcellerie était une science logique ?
Irrationelle plutôt comme le jeu.

Rien dans les mains, rien dans les poches, et votre énergie qui baisse.

Et bien jouez maintenant

Sorcery ne se joue qu'avec un joystick, malgré tout plus proche de la baguette magique qu'un vulgaire clavier, vous en conviendrez. Avant d'aborder les détails de l'aventure, sachez que vous — le petit magicien mauve qui trépigne à l'écran et fait sauter son petit chapeau pointu — débutez votre quête dans une des cinq salles de départ située dans le terrain en friche, le palais, le village etc. Comme l'on perd surement et rapidement, lors des premières parties, il est facile de se familiariser avec ces écrans de départ et les salles alentours. Aller plus loin est une autre affaire !
Vous êtes projeté dans cet univers malin, que voyez-vous ? En bas de l'écran, à gauche s'affichent vos points d'énergie en pourcentage et une description de ce que vous portez. Le petit sorcier est courageux mais pas très musclé et il ne peut transporter qu'un seul objet à la fois. Enfin un petit parchemin en bas à droite, indique le temps qui passe. Il diminue au fil de vos tribulations. Le petit sorcier vole mais est aussi sensible à la force d'inertie. Lorsque vous n'actionnez pas le joystick il retombe sur le sol ou dans l'eau ce qui est plus grave. Le sorcier est soluble dans l'eau, et meurt rapidement dans les rivières souterraines. Son petit chapeau flotte quelques secondes avant de disparaître dans les flots. C'est fâcheux car parfois, la marge de manoeuvre est extrêmement réduite, le sorcier doit traverser un tunnel sans toucher l'eau au dessous de lui pour parvenir à une porte. Autres détails importants : dans les déplacements, les portes sont les moyens de passage les plus évidents mais parfois la colonne qui bloque l'accès à l'autre partie de l'écran possède des failles que vous franchissez comme par enchantement. Il faut alors, tel un poisson nettoyeur dans un aquarium, se coller au pilône et le sonder de bas en haut.

L'ennemi

Venons-en aux monstres, démons, et autres horreurs qui mettent un peu de piquant dans l'aventure. Les petits moines encapuchonnés de blanc sont assez coriaces, il restent insensibles aux coups de hache et de casse-tête, ils meurent par contre avec l'épée et la fourche. Leur seul côté sympathique est qu'ils ne savent pas voler contrairement. Ils restent irrémédiablement cloués au sol à patrouiller de long en large. Les feux follets blancs ainsi que les abominables têtes de cochon (je serais tenté de dire têtes de lard), se riront eux de l'épée et du casse-tête. Toutes les armes viennent à bout des yeux sphériques et des têtes de mort rouges. La fourche sera le compagnon chéri de toutes les luttes car aucun ennemi ne lui résiste et elle permet de tuer plusieurs créatures malveillantes à la fois.

Dans les donjons : c'est là que sont — souvent — emprisonnés vos copains.

MEMENTO

DEPLACEMENTS	:	
JOYSTICK	:	haut / bas droite / gauche
PRENDRE OBJET	:	joystick + bouton de feu
ECHANGER OBJET (avec monstres)	:	joystick + bouton de feu
TIRER	:	joystick + bouton de feu

Suivez le guide

Mesdames, Messieurs, Mesdemoiselles veuillez me suivre dans l'exploration des quarante salles du labyrinthe du royaume. Que l'on ne s'égare pas dans les couloirs ! Prenez soin d'éviter les monstres, à leur contact vous entamez votre potentiel d'énergie. Votre premier réflexe sera de tuer tout ce qui se trouve sur votre passage, pour nettoyer les salles et pouvoir passer ensuite sans encombre. Mais il n'est pas nécessaire de les tuer tous, pour gagner du temps la fuite est parfois la meilleure solution. Parfois la lutte s'impose, ramassez alors les armes idoines et actionnez le bouton de tir à l'approche de l'ennemi, cela provoque une explosion du plus bel effet. Il est indispensable de posséder à fond le dédalle des salles avant d'espérer un début de réussite. Que les peu vaillants abandonnent tout de suite la visite. Dans Sorcery on ne chôme pas, il faut sans cesse passer d'une salle à l'autre pour se revigorer au contact des chaudrons, prendre une arme pour tuer les monstres puis repartir trois salles plus loin pour prendre l'objet qui permettra de franchir une nouvelle étape, etc. N'oubliez pas votre but réel dans le feu de l'action, il s'agit de délivrer vos compagnons et non de se sortir indemne mais seul de l'expédition. Les clefs d'or redonneront les ailes de la liberté aux malheureux sorciers. Attention, certaines clefs ouvrent certaines portes. Dans Sorcery la tactique est primordiale. L'agilité et la vitesse ne sont rien sans la réflexion et inversement.

Attention à l'espèce de serpent.

Débarrassez-vous du fantôme !

Feintes et astuces...

Il est parfois utile de nettoyer la salle dans laquelle se trouve un chaudron pour y revenir ensuite à loisir et rapidement en cas de faiblesse. Autre astuce toute simple, le coup d'oeil furtif dans la salle suivante : il suffit, pour se faire une idée des dangers qui vous attendent au delà, de passer la porte, faire un rapide état des lieux (objets, monstres, relief) puis revenir tout de suite à votre point de départ avant que les monstres réalisent votre présence. (Les monstres sont collants et tenaces mais ils mettent un certain temps à s'activer une fois lorsque vous faites votre entrée). Tout est affaire d'observation, un sorcier averti en vaut deux. Autre truc à savoir, certains couloirs sont à sens unique, le retour dans la salle de départ n'est pas possible directement par la porte utilisée à l'aller. Il arrive même que l'on se trouve prisonnier d'une salle et désarmé, car il a fallu utiliser un objet pour ouvrir une porte !

La mort n'est plus alors qu'une question de secondes... Mais au milieu de cet univers peuplé de danges, il existe des oasis de tranquilité. Des salles ou aucun danger ne vous menace, des endroits vides de tout monstre où vous pourrez vous reposer en vous posant sur une colonne, comme dans la salle du sanctuaire.N'hésitez pas à prendre quelques secondes de répit, c'est parfois en perdant du temps que l'on en gagne...

Eloge

Demandez à un vieux routard du CPC s'il se souvient de Sorcery et vous voilà parti pour des heures d'éloge et de souvenirs émus. Sorcery a quatre ans et pourtant il n'a pas pris une ride. Jeu d'action fétiche de Virgin (oui ! comme le mégastore des Champs Elysés), Sorcery a été cent fois imité. Il a lancé la vogue des jeux d'action qui font également appel à la réflexion, style Cauldron, et plus récemment Cybernoïde ou Stormlord. C'est bien simple, Sorcery a été le premier jeu d'aventure/action ou d'arcade intelligent. Les graphismes sont trés bien réalisés, à la fois amusants, précis et originaux. Les petits chaudrons fument, le sorcier

Reprenez un peu de potion magique, là, dans le chaudron.

Et voilà, ils sont tous réunis.

sautille et les florettes, disposées ça et là égayent les décors. Les bruitages sont parfaits avec des grincements de porte sinistres à souhait. Mais Sorcery remporte sans conteste la palme de la meilleure musique. Une qualité extrêmement rare sur Amstrad. De plus comme tout lasse, son rythme primesautier ne se fait entendre qu'à la fin d'une partie lorsque vous succombez aux assauts de l'armée des gardiens. Elle sait se faire discrète lors de l'action pour ne pas déconcentrer le sorcier. Enfin vous n'épuiserez pas rapidement les richesses du jeu, simple dans son principe mais difficile à gagner. De longues heures de plaisir en perspective. Part, court, vole et nous venge, que la force des sorciers soit avec toi. ■

Parlons anglais et... traduisons

Les lieux

You are :	vous êtes :
Near the village	Près du village
In the woods	Dans les bois
Near the castle	Près du château
Above the castle	En amont du château
In the castle	Dans le château
Outside the castle	A l'extérieur du château
In the tunnel	Dans le tunnel
At the tunnel mouth	A l'entrée du tunnel
In the strongroom	Dans la chambre forte
At the waterfall	A la cascade
In the palace	Dans le palais
Near the palace	Près du palais
In the dungeons	Dans le donjon
In the wastelands	Dans le terrain vague
Near Stonenenge	Près de Stonenenge
At stronenenge	A Stronenenge
At sanctuary	Dans le sanctuaire

Les objets

with :	avec :
a large bottle	une grande bouteille
a spell book	un livre ensorcellé
a fleur de lys	une fleur de lys
a ball and chain	une masse d'armes
a sack of spells	un sac de poudre magique
a little lyre	une petite lyre
a goblet of wine	un verre de vin
a scroll	un parchemin
carrying :	vous portez :
a sorcerer's moon	une lune de sorcier
a shooting star	une étoile mortelle
a golden chalice	un calice en or
a door key	une clef
a magic wand	une baguette magique
a coat of arms	un bouclier
a jewelled crown	une couronne de diamants

Différentes façons de mourrir

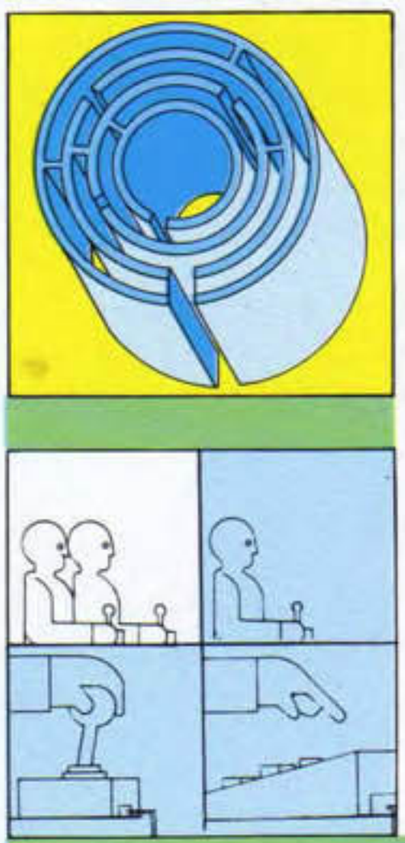
you have drowned in the river	vous vous noyez dans la rivière
you have run out of energy	vous n'avez plus d'énergie
your luck and time ran out	votre chance et le temps sont dépassés

Attention : le 10 de chaque mois, c'est le jour de vos ***magazines-cassettes*** préférés

LOG'STAR et **RUN'STAR** !

Prochaine sortie : **LOG'STAR** N. 5

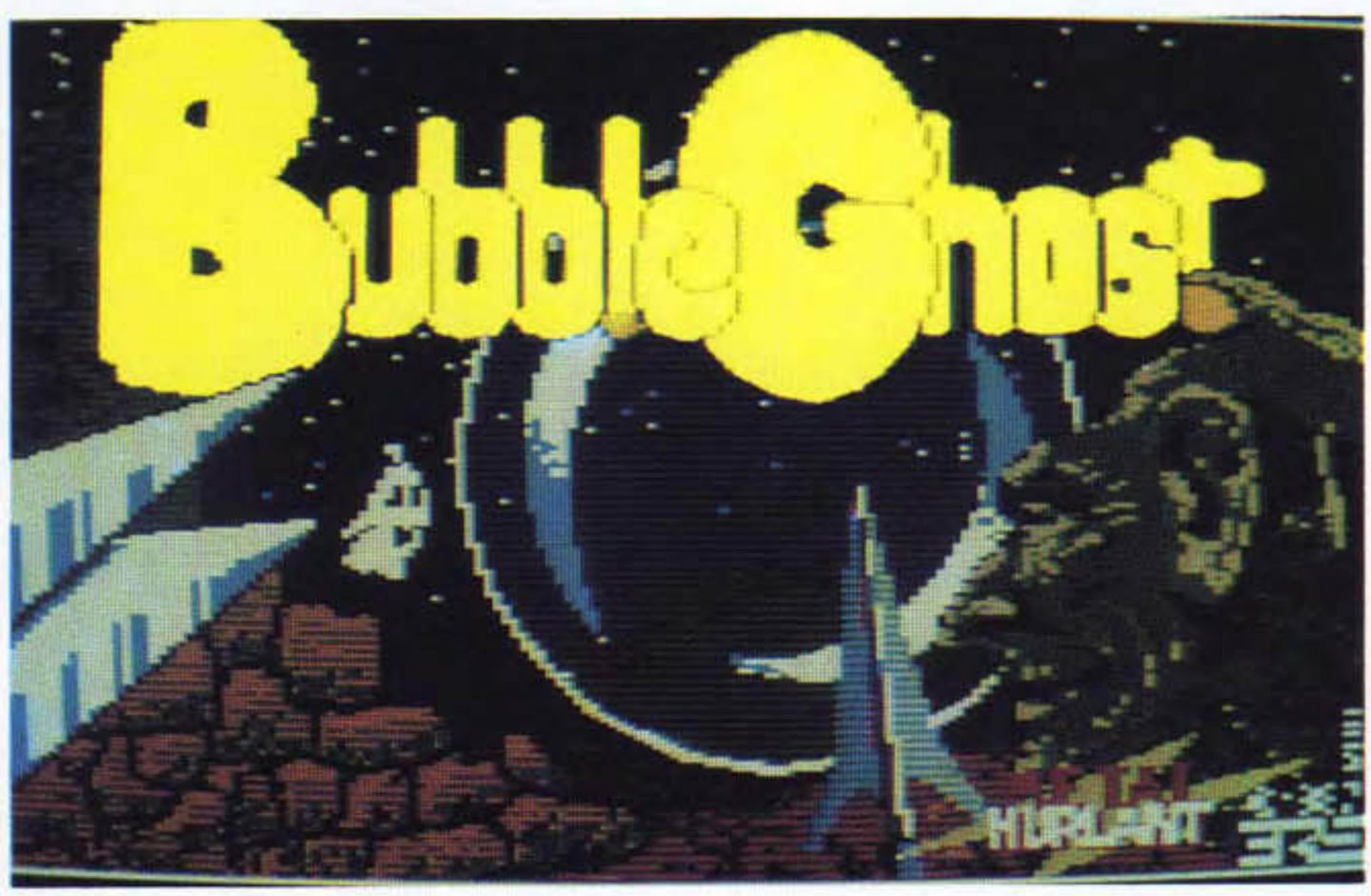
LABYRINTHE-AVENTURE



BUBBLE GHOST : Un jeu à vous couper le souffle

Un fantôme désœuvré rencontra une bulle. Ne voulant pas (se) la coincer, il se mit à lui souffler dessus. Et il tomba amoureux...

Laurent Berger



Dans l'univers underground d'une usine désaffectée, Albert Fantôme erre comme une âme en peine à la recherche d'un compagnon, histoire de passer le temps qui, pour lui, est éternel. Au milieu des ateliers, des salles des machines, de la cantine de "Joe" et des laboratoires, il se promène en regardant tourner les machines et les pistons qui pompent dans le vide, pour tromper sa solitude. Sa seule véritable occupation, c'est la lessive hebdomadaire car, pour être fantôme, Albert n'en est pas moins coquet, et au cas où il viendrait à rencontrer le fantôme de la mère Denis, il tient à se présenter devant lui dans une blancheur éclatante. C'est ainsi que, chaque dimanche, l'ectoplasme se dénude pour faire tremper son suaire dans un savant mélange d'eau et de savon. (H2O + acide oléïque + ester d'acide gras 0,4%, je vous livre la formule mais faites attention à ne pas vous faire kidnapper par les espions du D.A.S.H.) Or voici qu'un beau jour, préparant comme à l'ordinaire son ingénieuse mixture, Albert tombe dans la potion (oui ! oui ! je sais, on connaît !) et lorsque tout imbibé il ressort de son bain, ses cris de colère se transforment, oh ! surprise, en une fragile et cristalline bulle de savon.

Flottant dans l'air comme un esprit, la bulle devient pour Albert un véritable objet d'adoration. Je vous laisse imaginer, chers lecteurs, cette scène digne des plus grands romans hollywoodiens : Albert et sa bulle dansant sur le rythme langoureux d'une lambada. Mais hélas ! ivre de bonheur et de joie, Albert ne voit pas le danger qui se profile à l'horizon sous la forme perfide d'un mur de brique. Et ce qui devait arriver, arriva. En percutant le mur, l'angélique bulle s'évanouit dans l'air en poussant un insupportable cri de douleur : "Ploc !!!" Triste, n'est-ce pas ? Mais que les amateurs d'happy end se rassurent, car il ne tient qu'à eux de changer la fin de l'histoire. Il faut, pour cela, aider Albert à faire sortir la bulle de l'usine infernale pour qu'elle puisse s'envoler dans le ciel pur et azuré de notre beau pays. Allons z'enfants dans la partie...

A vos manettes

Avant de vous lancer dans l'opération "un bol d'air pour une bulle", sachez que le parcours est très difficile. Si les premiers tableaux vous semblent une promenade de santé, profitez-en pour faire le plein de bonus, car par la suite les choses ne seront pas aussi aisées. Pour vous donner une petite idée de ce qui vous attend, après avoir lancé le programme, attendez quelques secondes pour voir défiler une petite démo, vous y trouverez quelques unes des petites difficultés qui vous guettent. Quoi qu'il en soit, il faut savoir que, si votre bulle effleure le moindre obstacle (mur, objet, étoile, etc.), elle éclate irrémédiablement, à moins que... mais, chutt !!! C'est encore trop tot.

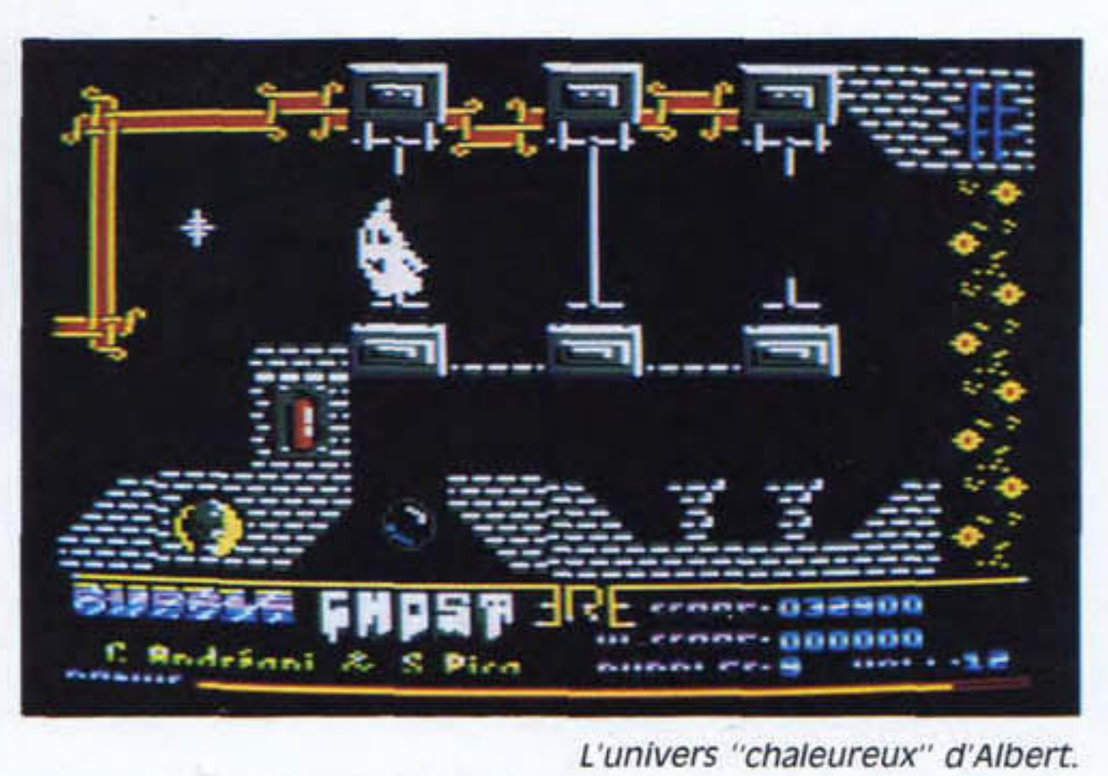
Respirez un bon coup, on y va

Une fois le programme Bubble lancé, vous voyez apparaître sur l'écran la première page qui vous indique les deux modes de jeux possibles.

A) Tapez 1 (normal) puis 2 (jouer). C'est la solution la moins pratique car elle ne permet la gestion de vos déplacements au joystick que d'une manière très restreinte. Pour souffler dans toutes les directions, il est nécessaire d'utiliser les touches du clavier afin de faire pivoter votre fantôme.

B) Tapez directement 2 (jouer) pour uti-

Attention, Super big mac n'aime pas la bulle.



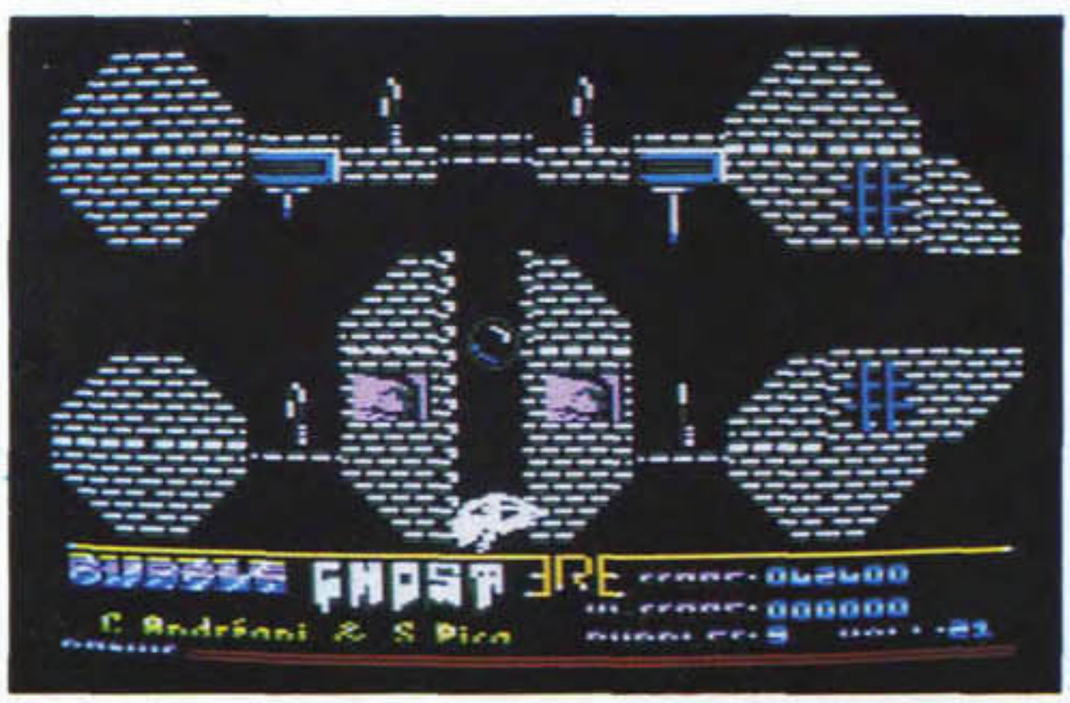
L'univers "chaleureux" d'Albert.

liser le joystick, vous êtes en mode directionnel.
Vous êtes aux commandes de votre fantôme ? Alors poussez le manche, Albert monte ; tirez dessus, il redescend, joystick à droite ou à gauche... Vous remarquerez qu'Albert, en bon fantôme qui se respecte, se déplace allégrement à travers toutes les parois. Albert peut également se déplacer en diagonale, mais uniquement dans les espaces libres. Pour faire déplacer votre bulle, il suffit de souffler dessus, c'est-à-dire d'appuyer sur le bouton de feu. Ainsi, vous pouvez faire aller et venir la bulle où bon vous semble en soufflant dans la direction désirée. Ceci dit, passons maintenant aux choses sérieuses.
Sur votre écran, vous voyez le premier tableau, aucune difficulté. Au bas de cet écran, une ligne jaune qui diminue avec le temps. Quand vous franchissez ce premier tableau, ce qui reste de la ligne se convertit en points de bonus (cela ne vous intéresse pas vraiment maintenant, mais quand Bubble Ghost n'aura plus de secret pour vous, vous pourrez toujours jouer la montre et donc le score...).
Passons maintenant au deuxième tableau. Un peu plus fourni que le premier, il ne présente néanmoins aucune difficulté majeure.
Soufflez un petit coup devant, un petit coup dessous pour éviter le hamburger indigeste, 1, 2, 3 soufflez, c'est gagné ! Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous verrez les difficultés s'accroître. Et de ce fait, non seulement le succès de votre mission dépend de votre habileté à manier le joystick (et dans certains tableaux, il vous faut le manier en virtuose), mais aussi de votre capacité à résoudre des problèmes de logique. Enfin, il vous faudra trouver le bon chemin, car, si pour l'instant le parcours est quasiment fléché, ce n'est pas toujours le cas.

Petites ruses

Au début du troisième tableau, j'imagine déjà votre sourire de satisfaction en constatant le peu de difficultés que celui-ci présente. Pourtant, si vous essayez de faire passer votre bulle en voulant simplement éviter la bougie... Ploc !!! Alors que faire ? Happy birthday to you, autrement dit : sur la bougie soufflez et la bulle vous passerez... Adoptez ce principe avec le tableau suivant. Quant au cinquième tableau, pour faire stopper le ventilateur, soufflez sur celui qui n'a pas de pales.Passons directement au dixième tableau (les précédents ne vous demandent qu'un peu de rapidité et beaucoup de doigté) ; si vous essayez de passer par le haut, vous y serez encore dans six mois, par contre, si vous jouez un petit air de trompette, vous verrez s'affaisser les mauvaises têtes. A partir du onzième tableau, les choses commencent à se gâter sérieusement. Il vous faut avoir le compas dans l'oeil pour vous glisser entre l'étoile et les jolies petites fleurs (jolies mais dangereuses). Avec le tableau suivant, vous pouvez vous exercer aux trajectoires en diagonale. Quant au treizième tableau, ne soyez pas superstitieux et osez tenter le diable. Deux possibilités de sortie vous sont offertes dès le tableau quatorze. A votre place, je choisirais de sor-

Droite ou gauche ? A vous de choisir.



Soufflez et jouez !

MEMENTO

JEU	: joystick ou clavier	
LANCEMENT	: joystick touche <2> clavier touche <1>	
DEPLACEMENTS	: joystick droit/gauche joystick haut/bas et diagonales	
	clavier azerty	clavier qwerty
HAUT	: touche <A>	touche <Q>
BAS	: touche <Q>	touche <A>
DROITE	: touche <O>	touche <O>
GAUCHE	: touche <P>	touche <P>
PIVOTER	: touches <X>,	touches <W>,
SOUFFLER	: clavier <Barre espace joystick <bouton de feu>	

tir par le haut ! Evidemment, c'est bien plus dur, car il s'agit de passer rapidement entre les deux étoiles lorsque celles-ci se font toutes petites. Ce chemin choisi, vous vous retrouvez dans le tableau numéro vingt et un, où vous avez à nouveau le choix entre deux sorties. Allez,prenez à droite, cela vous évitera de mauvaises surprises ! De là jusqu'au tableau vingt-cinq, il ne sera que question d'un peu de gymnastique manuelle, histoire de vous faire souffler un peu. Un dernier coup de pouce pour dégager un peu le chemin en ce vingt-cinquième tableau, soufflez donc sur le bâton de gendarme situé derrière les deux rayons laser.

Problème de physique

Vous êtes bien arrivé dans la salle vingt-six ? Oui ! Eh bien, ne cherchez pas à arrêter les ventilateurs. Pourquoi ? Simplement parce qu'on ne peut pas ! Mais si vous opposez correctement le souffle d'Albert à celui du ventilateur supérieur, la résultante des deux forces créera un courant d'air descendant qui emportera votre bulle vers la sortie. Nous approchons maintenant de la fin. Pour franchir les dernières salles, ne vous crispez pas sur votre joystick, mais sachez que tout ce que vous avez vécu jusqu'à présent n'est que infime partie de ce qui vous attend. Vous allez devoir être capable de vous déplacer à toute vitesse et dans toutes les directions. Dans le trente-deuxième tableau, choisissez la voie de droite (vous êtes si proche du soleil, ce serait dommage de repartir pour un tour !). Quant au tableau trente-quatre, il est tellement abominable que je n'ose pas en parler, mais vous arrivez pratiquement au terme de votre voyage : il ne vous reste à traverser que le hall de sortie, qui ne présente aucun véritable danger.

Voilà, vous avez aidé Albert à accompagner sa bulle jusqu'à la sortie. Sur le pas de votre porte, vous regardez s'envoler vers l'azur votre bulle bien-aimée. C'est un adieu, l'instant est émouvant, mais vous avez gagné la partie.

Pour arriver jusque-là, foi de testeur professionnel, je suis resté pratiquement plus d'une heure sur certains tableaux. Ne réussissant à en sortir que grâce à d'extraordinaires coups de chance. Soyez sûr d'une chose : si vous n'êtes pas un manipulateur de joystick émérite, inutile d'attaquer Bubble Ghost. Cela dit, Bubble est un jeu fort sympathique, à l'image de son petit fantôme.

Secrets d'alcôve à l'usage des cancres

Alors quoi ? Ce n'est pas encore fini ? Eh bien, laissez tomber le manche un moment et soyez attentif. Les lasers, les étoiles... tout cela vous embête drôlement, n'est-ce pas ? Vous n'avez qu'à leur passer au travers ! Et là, c'est Albert, après tout ce que vous avez fait pour lui, qui va vous donner un coup de main. En franchissant les obstacles en même temps que la bulle, Albert la protège des risques d'éclatement. Mais attention, il faut parfaitement contrôler les déplacements dudit Bébert, et vous verrez que ce n'est pas si facile que cela. Mais quand vous aurez le coup de main, vous pourrez même faire passer votre bulle à travers les murs. Nous sommes tous des Bubble quelque part ! "Bon souare, m'sieurs-dames !" ■

Ici le piège n'est pas ce qu'on croit.

La grande évasion.

Salon de la micro 1989 : Y a-t-il encore un CPC dans le hall ?

Le Salon de la micro, suite des deux précédents "Festivals de la Micro" en 1988 et 1987, s'est tenu cette année les 13, 14 et 15 octobre. Occasion pour nous d'y flairer l'embarras du monde micro-informatique familial.

Mireille Massonnet

Highway Patrol II, si vous rencontrez un cactus : marche arrière toute !

Chers lecteurs vivant en province, n'ayez aucun regret : concernant votre Amstrad préféré, vous n'avez raté aucune manifestation parisienne. Ni Amstrad Expo qui, selon la volonté d'Amstrad France, était résolument tournée vers le professionnel et donc l'ensemble de sa gamme PC. Ni même le Salon de la Micro, qui, bien qu'affirmant sa double vocation professionnelle et ludique, n'offrait pas grande place aux CPC. (Etions-nous les seuls ? Il me semble !)

Pourquoi ? En l'absence du constructeur, les seuls qui auraient pu montrer des CPC en train de tourner avec "quelque chose dans le ventre" étaient les éditeurs. Or ceux-ci préfèrent maintenant montrer leurs produits sur Amiga (bien plus beaux, rapides, avec un son...) ou à la rigueur Atari. Difficile de leur en vouloir : nos chers éditeurs sont bien obligés de montrer ce qu'ils savent faire sur les machines les plus performantes : cela s'appelle être prêt pour l'avenir ou pour l'export.

En attendant, l'amstradiste moyen (mais utilisateur tenace) qui avait l'audace d'aborder les personnes responsables des stands pour leur demander : "allez-vous faire le même jeu sur CPC "? s'entendait répondre assez souvent : "mais oui, bien sûr, le jeu sur CPC sort même avant celui sur Amiga !" Comment ? me direz-vous. Qu'est-ce-qui se passe ? Ils sortent les jeux sur CPC mais ne les montrent plus ?

C'est la grande contradiction. Les machines qui se vendent le plus à l'heure actuelle, dans le domaine du jeu, sont des CPC (15 000 pour le seul mois de septembre selon un "informateur bien informé !"), les jeux sont des jeux pour CPC... mais le CPC n'est plus qu'un vieux 8 bits. L'Atari et l'Amiga présentent des performances bien plus grandes, mais ils se vendent nettement moins bien. Situation pour le moins embarrassante pour les éditeurs obligés de programmer sur un nombre élevé de machines (pensez aux x versions PC), et désorientante pour l'utilisateur de CPC cherchant vainement des yeux un moniteur Amstrad.

Faut-il casser son CPC ?

Pas du tout ! N'oubliez pas : 800 000 CPC ont été achetés en France à ce jour, les éditeurs sont donc toujours obligés de vous proposer des jeux nouveaux. D'autre part, entre un 6128 couleur et un Amiga 500 avec un moniteur couleur, il y a (selon les revendeurs) environ 2 000 F, voire 2 500 F de différence. Vous serez encore très nombreux à choisir Amstrad comme compagnon de jeux et vous aurez raison.

Cela dit, voici ce qui, par exemple, se cachait comme nouveauté Amstrad sous les moniteurs des Amiga. Deux titres ont retenu particulièrement notre attention ; ils sont de Microïds : Highway Patroll II, où vous vivez une folle poursuite dans un vrai simulateur de conduite en 3 D. Le tout dans un désert brûlant, au pied de canyons vertigineux, slalomant entre des cactus redoutables, effectuant pour coincer le Tueur force dérapages et tête-à-queue. Chicago 90 où vous avez le choix entre être "flic" ou l'un des "hold-upeurs" de la 12e rue. Flic ou bandit, c'est selon, vous aurez donc deux buts : soit sortir au plus vite de la ville, soit intercepter les voleurs le plus tôt possible. Et c'est parti pour une aventure géniale où vous devrez être stratège et cascadeur ! Ces deux futurs hits, disponibles maintenant dans les boutiques de micro, vont être suivis bientôt par une véritable simulation de vol de la célèbre patrouille américaine : les Blue Angels. ■

Petits et grands : tous accrochés par nos jeux.

Lâchez le joystick...

Le joystick dans une main, le clavier dans l'autre, vous êtes un as, un joueur expérimenté, quelqu'un de respecté par tous ses amis. Serez-vous toujours aussi fort, seul avec votre stylo, confronté à nos jeux ?

Renlô Sublett

Problème n° 1 : TROUVEZ LA FLEUR

Découvrez le "password" du répertoire d'Emilie Mouse en répondant à la question suivante : si une VALERIANE vaut des BLEUETS et si une COLCHIQUE vaut des BEGONIAS, alors que vaut une VERONIQUE ? Que valent des TOURNESOLS, des PIVOINES ou des GARDENIAS ?

Problème n° 2 : CARTES À JOUER

John Escape a réfléchi de longues minutes avant de résoudre enfin les deux codes secrets suivants. Et vous ? (Code 1 : figure 1 ; code 2 : figure 2)

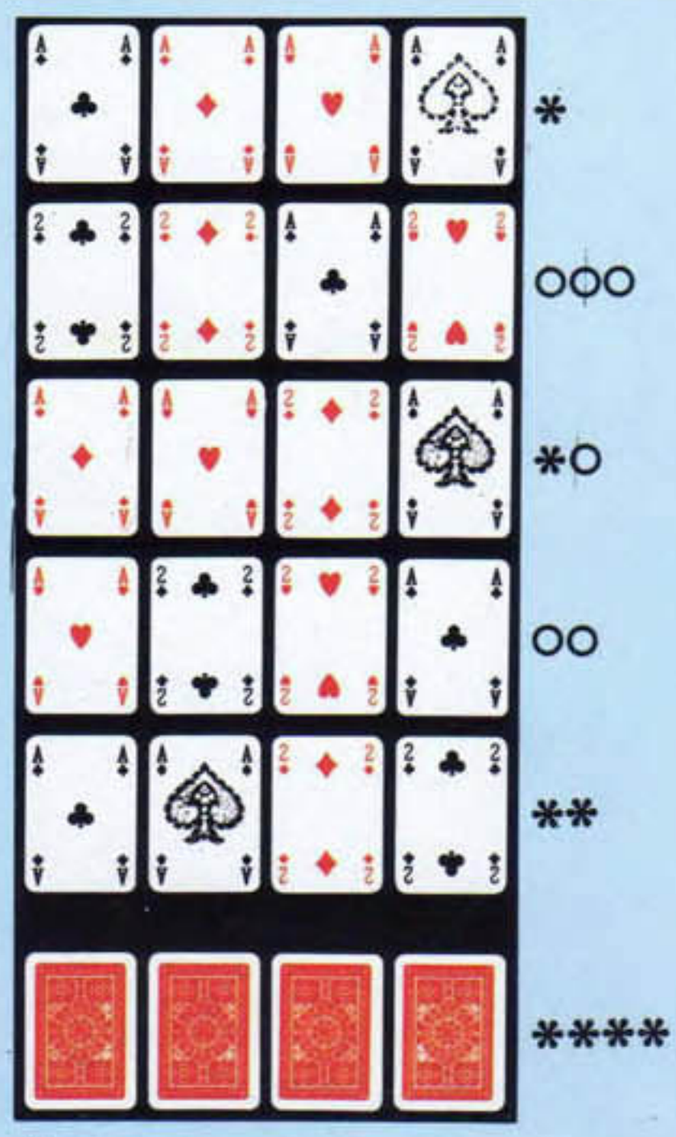
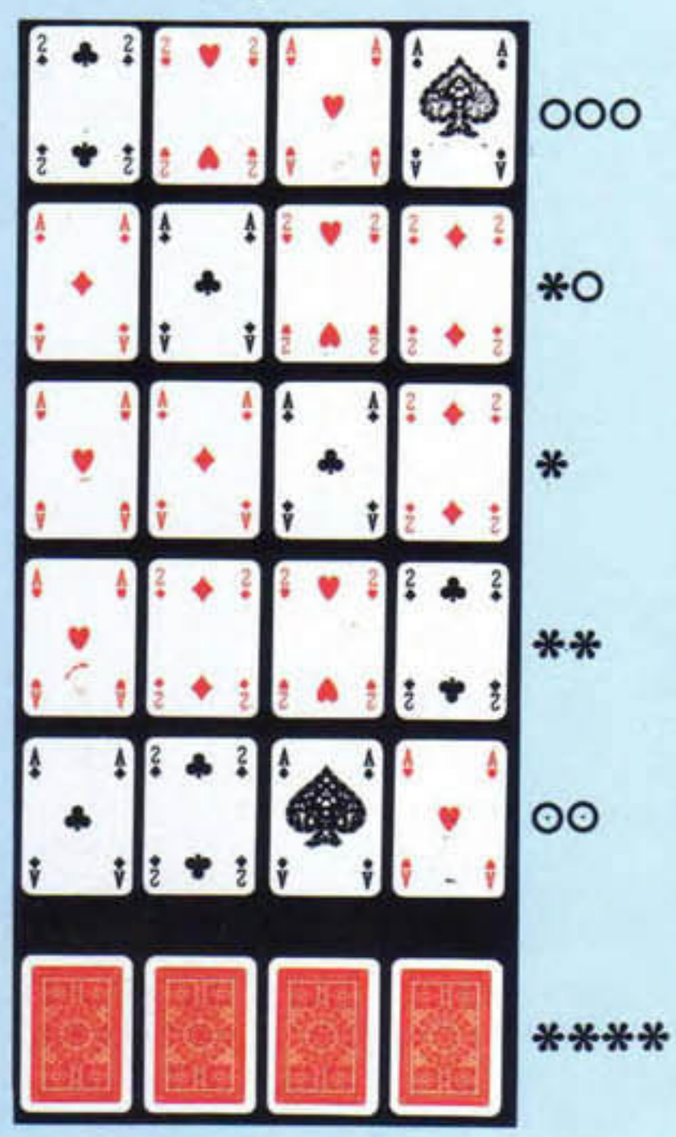


fig. 1

fig. 2

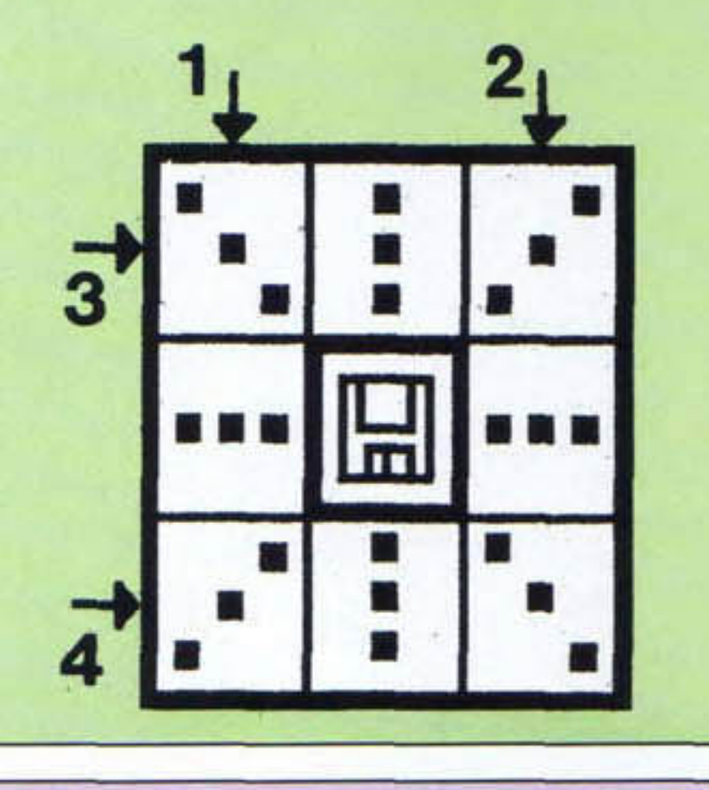


Problème n° 3 : UN POINT PAR-CI, UN POINT PAR-LÀ

Emilie désire fortement essayer un nouveau jeu d'aventure que possède son amie Mélanie. Celle-ci est d'accord pour lui donner la précieuse disquette, à condition qu'Emilie réussisse un petit test. Mélanie place la disquette au centre d'un plateau (voir ci-dessous) entourée de 24 jetons noirs.

— Comme tu peux le voir, dit Mélanie, sur chaque ligne bordant la disquette (notées de 1 à 4), il y a neuf points en tout. Cette condition doit toujours être respectée. Chaque case peut recevoir de zéro à neuf points. Je t'enlève quatre points, il t'en reste donc vingt. Comment les répartis-tu pour respecter la condition des neuf points (1) ? Ensuite, j'enlève encore deux autres : comment fais-tu (2) ? Comme je suis gentille, je t'en rends dix (3), puis je t'en donne quatre de plus (4) et finalement encore quatre (5) : vas-tu t'en sortir ? Aidez la pauvre Emilie à obtenir la disquette.

(Plateau : figure 3)



Problème n° 4 : QUESTION D'ÂGE

Emilie et John reçoivent deux amis suisses : Florence et Pierre qui sont aussi frère et soeur. En comparant leur âge, ils arrivent aux constatations suivantes :

— Dans quatre ans, Florence sera deux fois plus âgée que Pierre aujourd'hui.

— Si John et Pierre étaient deux fois plus jeunes, ils auraient à eux deux, l'âge de la majorité.

— Pierre est le plus jeune, tandis que Florence est la plus âgée.

— Si Florence avait six ans de plus, elle serait aussi âgée qu'Emilie et Pierre réunis.

— La différence d'âge entre Florence et Emilie est la même que celle entre John et Pierre.

Problème n° 5 :

Voici une grille "spécial ordinateur" que vous allez devoir remplir en vous aidant des définitions, bien sûr, mais aussi des dix cases numérotées. Les lettres qui y correspondent forment, dans l'ordre, un mot qui répond à la formule suivante : — vol de micro.

1	Mener à la baguette	O									R
2	Qui produit un mouvement en avant		R		1					U	
3	Hochent la tête			D	8				E		
4	Numérotage des feuilles d'un livre		6		I			T			
5	Changées de place					N	A	7			
6	Echos, effets sonores					N	A				
7	Fournit des abricots	4			I			T			3
8	Auxiliaire officieux de la police			D					E		
9	Célèbre film comique avec Darry Cowl (Le...)		R	2						U	
10	Obéïr, accepter un ordre	O		5							R

fig. 4

ARCADE-AVENTURE

CAULDRON : La chasse aux sorcières est ouverte !

Lorsque les sorcières ne sont pas là, les citrouilles dansent et la terreur règne...

Christian Roux

Les rayons écarlates du soleil balaient une dernière fois les murs de la chaumière avant de faire place à ceux de l'astre de la nuit. La nature semble en attente. Plus un bruit, plus rien ! Dans quelques instants, notre sorcière le sait, les créatures de la citrouille vont hanter le royaume. (Mais demain, ce règne maléfique passera et seule la divine reine des sorcières trônera !) Néanmoins, dans l'immédiat, il ne faut pas vendre la queue de la citrouille avant de l'avoir terrassée. Car, pour la vaincre, une valeureuse aventurière doit avant toute autre chose concocter une potion à base de jus de crapaud, d'ailes de chauve-souris, de triton, de plant de ciguë, de vieil os et de lave encore tiède (beurk !). Autant d'ingrédients que gardent jalousement de viles créatures au service du potiron. Oserez-vous relever le défi ?

Un coup de balai et la quête commence !

Touche pas à mon potiron !

Avouez que, comme moi, vous touilleriez bien des bouillies gluantes dans votre chaudron pendant des heures, voire toute la nuit, plutôt que d'affronter le froid glacial et tous ses dangers. Pourtant, devenir reine des sorcières, ce n'est pas de la pacotille. La Germaine, elle en crèverait de jalousie ! Le joueur — c'est-à-dire vous, future sorcière en chef — se retrouve alors devant son antre à l'abri du regard perçant de quelques vampires assoiffés qui planent dans le ciel. Un seul mouvement et les monstres se jettent sur vous. Profitons-en pour explorer le contenu de l'écran de jeu. Entre deux parchemins jaunâtres qui ornent le sommet de la page graphique, se trouvent trois compteurs. Le premier (en haut à gauche) représente votre score actuel, qui augmentera en fonction de votre progression ainsi que chaque fois que vous anéantirez un adversaire. Ce score ne vous octroie cependant pas de bonus ni de vies supplémentaires. Juste en dessous est indiqué en pourcentage votre niveau de puissance magique ; à quatre-vingt-dix-neuf pour cent, la sorcière crache le feu ! Heureusement, en cours de partie, vous trouverez de nombreuses sources d'énergie pour revenir à votre niveau optimal. Chacune de ces sources est représentée par de petits cercles d'étoiles blanches qui clignotent et donnent l'impression d'émaner du néant. Enfin, plus à droite, figurent le nombre de vies restantes. Chaque fois que votre énergie tombera en dessous de zéro, vous perdrez une des neuf vies assignées au départ. Et croyez-nous, ce nombre élevé reste raisonnable vis-à-vis de toutes les épreuves qui vous attendent.

Seulement neuf vies ?

Pour se mouvoir, la sorcière possède deux modes de déplacement, la marche ou le vol sur son bon vieux balai. (Ma ! comme dirait notre directore de poublicazione, evidamente cé oune sorcière no ?) Les deux solutions se

MEMENTO

JOYSTICK OBLIGATOIRE

COMMANDES DE JEU :

I) A l'extérieur :

Au sol

Marcher vers la droite	:	joystick à droite
Marcher vers la gauche	:	joystick à gauche
Décoller	:	joystick en haut

En l'air

Voler vers la droite	:	joystick à droite
Voler vers la gauche	:	joystick à gauche
Monter	:	joystick en haut
Descendre/atterrir	:	joystick en bas
Tirer	:	bouton de feu

Pour prendre un objet, positionner la sorcière sur celui ci. (Vous ne pouvez prendre qu'une seule clef à la fois!)

II) Dans les mondes souterrains :

Aller à droite	:	joystick à droite
Aller à gauche	:	joystick à gauche
Sauter en l'air	:	joystick en haut + bouton de feu
Sauter à droite	:	joystick à droite + bouton de feu
Sauter à gauche	:	joystick à gauche + bouton de feu

valent, la première se voulant plus lente alors que la deuxième, plus rapide, consomme une partie de votre énergie magique. Quel que soit votre choix, gardez cependant à l'esprit que ce dernier ne pourra être modifié que sur des zones appropriées et relativement planes. Ainsi, ne vous avisez pas de tenter un décollage alors que la sorcière se déplace en pleine forêt, la chute est garantie !!! La dernière commande nécessite l'utilisation du bouton de votre joystick et permet de lancer des projectiles magiques pour vous prémunir des agressions de vos ennemis. Notez cependant, que cette option n'est accessible qu'en mode de vol (et reste donc inactive au sol). Chacun de ces tirs consomme un point de votre potentiel énergétique et doit en conséquence être utilisé avec modération, la fuite ou la parade étant bien souvent de meilleures solutions (au fil de votre progression, certains monstres comme les vampires ne constitueront même plus de véritables obstacles !). En ébauchant de premières tentatives de déplacement, vous découvrirez l'une des principales originalité de Cauldron, un monde fini. Par là, nous entendons que l'on peut en faire le tour en se dirigeant toujours dans la même direction, à l'image d'une fusée, qui, tournant autour de la terre, repasserait chaque jour au-dessus de vos têtes en conservant une trajectoire de vol identique. Nous vous conseillons aussi, lors de vos premières parties, d'utiliser ce principe pour établir une cartographie de la planète afin de localiser les diverses sources d'énergie, les portes de mondes souterrains et les clefs qui permettent de les ouvrir. Ce sera aussi une excellente occasion de vous familiariser avec le logiciel et quelques espèces de monstres qui le peuplent. Profitez également de ces instants pour peser les avantages et les inconvénients des deux modes de déplacement offerts.

Un des premiers mondes. Regardez bien, il y a un os... magique !

Défiez les lois de l'apesanteur...

Les mondes souterrains

La quête peut alors enfin commencer !!! Comme vous l'aurez sans doute remarqué, aucun des ingrédients recherchés ne figure en ces lieux aérés. Aussi, le joueur doit se résigner à explorer les mondes souterrains qui se blottissent derrière ces portes (que vous avez peut-être déjà ouvertes par mégarde ou simplement par pure curiosité). Ah, cette maudite curiosité, un jour elle finira par vous jouer de vilains tours ! Pour accéder en ces lieux obscurs, la sorcière doit auparavant se munir d'une clef et se poser à proximité d'une porte. Attention, lorsque l'une d'entre elles s'ouvre, la clef est définitivement perdue et si, par inadvertance (en quittant le tableau ou en ressortant invonlontairement du monde souterrain), elle venait à se refermer, le résultat serait catastrophique pour la suite de votre mission.
Armons-nous de courage et entamons notre descente dans cet enfer qui grouille de pièges et de créatures

redoutables. De bons plans seront plus que jamais nécessaires ! L'action se déroule maintenant sous forme d'une succession de tableaux vus de profil à l'instar des premiers jeux de plate-forme (Donkey Kong, Lode Runner, etc.).
Mais la plus grande différence par rapport au monde extérieur se situe au niveau des commandes du jeu ; plus de balai magique, plus de tirs et une gestion des déplacements beaucoup plus complexe. En dirigeant le joystick à droite ou à gauche, la sorcière avance dans la direction correspondante. Jusque-là, rien de bien sorcier !!! (Si je puis me permettre cette expression ici !)
Cependant, en actionnant le bouton de tir conjointement avec une direction (droite, gauche ou haut), vous allez effectuer un superbe saut, nécessaire pour passer de plate-forme en plate-forme. Attention, la moindre erreur se montre en ces lieux fatale, entraînant la perte d'une vie. Cependant, dans certains cas, un saut dans le vide (et la perte d'une seule vie) est préférable à la perte de plusieurs vies (le joueur redémarrant la partie à partir du tableau ayant entraîné sa mort) en tentant de surmonter d'énormes difficultés. Rassurez-vous, avec une certaine expérience, toutes ces opérations ne vous poseront pas plus de problèmes que de poser un pied devant l'autre, quoique...

Citrouille, Palace, Cauldron (CPC ?)

Chaque monde souterrain est en fait constitué d'un unique parcours "circulaire" (on entre par un côté et l'on est obligé de suivre l'unique passage réservé à cet effet pour collecter tous

... et du français si vous tombez vous vous écrasez lamentablement.

Tous les ingrédients sont là, en avant la cuisine...

"Hop" un petit saut, "bing" la citrouille est morte et "zou" vous récupérez le balai magique. The End.

les objets présents) que vous apprendrez à connaître au fil de vos aventures. Lorsqu'enfin vous aurez récupéré tous les objets présents (il peut en exister plusieurs par monde souterrain), rejoignez la sortie et votre douce chaumière. En passant, n'oubliez pas de recharger vos batteries magiques ! La sorcière entre alors dans sa tanière pour jeter les ingrédients récoltés dans son chaudron. S'il en manque encore un ou plusieurs, elle ressort au bout de quelques instants. La suite n'est qu'un éternel recommencement !!!
En chargeant le logiciel, vous allez être tout d'abord enchanté par l'excellente réalisation qui caractérise ce grand, grand, grand... (bon ! ça suffit comme cela !) logiciel signé Palace Software. Il a constitué une étape capitale pour cette société qui acquit aussitôt une respectable image de marque. Plus tard, Palace a persisté avec Barbarian, l'Armure sacrée d'Antiriad puis Barbarian 2, sans oublier Cosmic Pirate et Cauldron 2 pour ne citer que les plus célèbres. Mais Cauldron reste dans la mémoire des amstradiens comme un événement ludique inoubliable.

L'épopée de cire !

A la base de cet engouement nous retrouvons tous les éléments capitaux qui contribuent à la réussite d'un logiciel.
D'ailleurs, ces caractéristiques n'ont guère évolué depuis cette époque, si ce n'est l'exigence sans cesse croissante des joueurs. Le succès tient premièrement à un environnement graphique soigné (conception de Steve Brown, un virtuose du pixel) qui donne à l'ensemble une athmosphère mystérieuse et pleine de charme. Pour le soutenir, les programmeurs ont mis un point d'honneur à lui adjoindre une animation d'enfer (le déhanchement de la sorcière est par exemple irrésistible !). Pour assaisonner le tout, le contexte sonore se veut remarquable et ne ressemble pas à ces enchaînements de beep, de bong et de tsoiiing que nous rencontrons encore trop souvent dans certains jeux. Que demander de mieux !
Pour mettre un terme à cet article, j'avais envisagé de vous livrer la recette de la tarte à la citrouille, mais si vous aviez vu la tête de notre chère rédactrice en chef...

Pitié pour les parents !

Nous avons reçu une lettre, je dirais une "humeur", d'une dame au bord de l'énervement... je vous la livre, tellement elle me paraît juste.

Bonjour ! J'ai trente-deux ans et je viens d'acheter un CPC 6128 à mon fils qui lui en a huit. Je pense que vous vous moquez de connaître mon âge, mais si je le précise, c'est pour vous expliquer que, moi... l'informatique... quand j'étais ado, ça n'était vraiment pas le sujet de nos discussions. Et, depuis, mon travail de puéricultrice ne m'avait pas obligée à m'intéresser à ces machines. Evidemment, depuis l'arrivée de Cédric à "la grande école" tout a changé : ses meilleurs copains en avaient un (Amstrad). Alors nous nous sommes dit que pour son anniversaire, nous en ramènerions un à la maison. (Mon mari est dentiste. Autre précision pour vous dire que nous ne sommes pas forcément complètement idiots !)
Premier drame : les copains de Cédric lui ont donné des jeux sur cassette. Il a fallu acheter un magnétophone à cassette. Deuxième drame : certaines fois ça marche, d'autres non. Alors, j'ai lu des articles qui traitaient presque les lecteurs d'imbéciles parce qu'ils ne se servaient pas de toutes les possibilités de leur machine, ne connaissaient rien aux problèmes d'azimutage... Je le confesse, je ne connais effectivement rien à cette histoire d'azimut et je n'ai aucun besoin d'apprendre le Basic pour vivre en famille, mon mari et mon fils non plus ; mais ce fameux ordinateur est bien la première machine électronique que nous achetons avec laquelle il faille sans arrêt essayer soi-même de "bidouiller". (Vous voyez bien que j'apprends des choses !) Nous avons acheté ce jouet pour que notre fils s'amuse et pas pour que nous perdions notre temps des soirées entières avec des histoires le câble et de READ ERROR B. J'attends de votre revue qu'elle nous aide à nous servir rapidement et encore plus facilement de notre micro. Pardonnez ce mouvement d'humeur d'une maman qui a déjà eu envie de jeter ledit engin par la fenêtre !

Josette Briot, Lyon.

Quoi de plus à ajouter à ce que vous venez de nous écrire ? La rédaction toute entière de Logipresse estime que vous avez raison, et si certaines fois nous vous procurons des ennuis, c'est bien sûr involontairement. La fabrication en chaîne des supports magnétiques est suffisamment complexe pour nous créer des ennuis.
Soyez certaine que nous essayons constamment d'améliorer la qualité de notre cassette. Par ailleurs, en ce qui concerne les apports rédactionnels que nous pouvons vous offrir, je peux vous promettre que le coin des bidouilleurs et le courrier technique seront désormais réguliers.

Solutions des jeux des pages 14 et 15

Problème n° 1 :

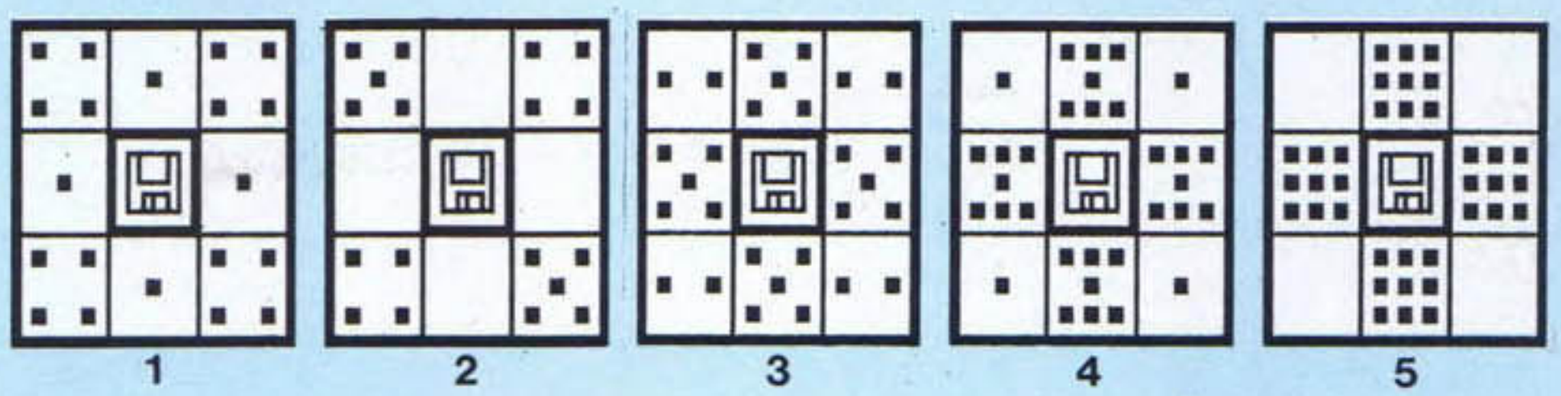
Il faut attribuer une valeur aux lettres de chaque mot selon une règle logique et comparer la valeur de chacun. L'astuce consiste ici à ignorer les voyelles qui ne comptent pas. Par contre on numérote de 1 à 20 chaque consonne de l'alphabet en commençant par le B qui vaut 1, puis le C qui vaut 2, jusqu'à Z qui vaut 20.
Chaque mot prend ainsi une valeur facile à calculer. Ici, VERONIQUE vaut 55 points, comme PIVOINES qui est donc le mot d'accès.

Problème n° 2 :

Le premier code est : 2 cœur, as carreau, 2 carreau, 2 trèfle.
Le deuxième code est : As pique, as carreau, 2 cœur, 2 trèfle.

Problème n° 3 :

Voir figures 3.



Problème n° 4 :

Florence, qui est l'aînée, a 24 ans ; Emilie est âgée de 16 ans ; John a 22 ans, et le cadet, Pierre, n'a que 14 ans.

Problème n° 5 :

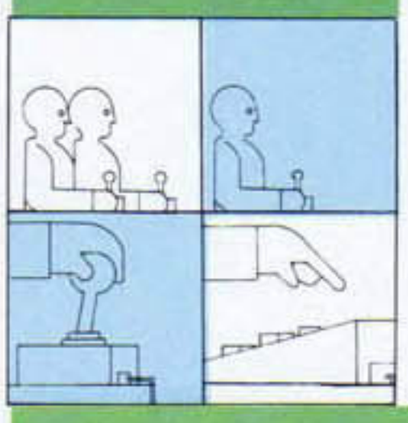
Voir grille solution, figure 5. Le mot à trouver est : piratage.

1	O	R	C	H	E	S	T	R	E	R
2	P	R	O	P	U	L	S	E	U	R
3	D	O	D	E	L	I	N	E	N	T
4	P	A	G	I	N	A	T	I	O	N
5	D	E	M	E	N	A	G	E	E	S
6	R	E	S	O	N	A	N	C	E	S
7	A	B	R	I	C	O	T	I	E	R
8	I	N	D	I	C	A	T	E	U	R
9	T	R	I	P	O	R	T	E	U	R
10	O	B	T	E	M	P	E	R	E	R

fig. 5

AVENTURE

Stifflip and Co : Adventure in the fog



Partez vite à la recherche du comte Caméléon : l'Empire britannique est en péril si cet infâme n'est pas maîtrisé...

Laurence Le Gentil

Comment ? Une vieille demoiselle dans un bar ?

Connaissez-vous Trifouillis-les-Oies, petite bourgade anglaise ? Non, bien entendu... Pourtant, ce petit endroit merveilleux, habituellement plongé dans le célèbre brouillard d'Outre-Manche est, en cette fin de guerre mondiale (la première), le théâtre de bien étranges phénomènes. Jugez plutôt : les chapeaux melons des honnêtes gentlemen sont devenus mous, les pubs sont ouverts 24 heures sur 24, et, comble de l'horreur, les balles de cricket ne s'écrasent plus avec ce délicieux "splach" d'antan qui a fait toute la réputation de la Grande-Bretagne à travers le monde. Cette horrible mutation des vraies valeurs anglaises est le fait d'un vil individu : le comte Caméléon. Ce marginal a décidé un jour d'anéantir la suprématie britannique et, pour parvenir à ses fins, a mis au point une arme démoniaque : le rayon caoutchoutronic. Pis encore, un télégramme annonçant au vicomte Stifflip la disparition de toute la récolte de caoutchouc permet d'envisager le pire... Si ce vol a été commis par l'ignoble Caméléon, la fin de l'empire est proche. A cette effroyable nouvelle, le destinataire du télégramme et trois de ses amis, le colonel R.V. Bug, le professeur Sergio D Rangé et la douce mademoiselle Palmyre Q.Seyrey, décident de partir à la recherche du dangereux individu. Armés de tout ce qu'ils possèdent de plus précieux (T.S.F, pince à cheveux, allumette, Winchester, etc.), les quatre compères sont parés pour l'aventure. Vous avez compris : ces quatre braves Anglais sont les quatre "pions" que vous allez devoir déplacer tout au long de cette funeste aventure.

L'humour anglais...

Pour planter le décor d'une aventure, les Anglais n'ont pas leur pareil, tant ils cherchent midi à quatorze heures... (En y réfléchissant bien, ils ont peut-être raison : avec l'horaire d'été...). En effet, qui (excepté un GB) aurait pu imaginer cette histoire ahurissante de rayon caoutchoutronic, pour introduire un jeu d'aventure, somme toute assez loin des préoccupations de ce comte Caméléon ??? Et si cette touche d'humour est présente dans le contexte, sachez qu'elle le demeure tout au long du jeu. Eh oui ! Les programmeurs ne se sont pas contentés de "pondre" une aventure qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures, ils ont poussé l'audace jusqu'à y introduire fréquemment des touches d'humour (british, ça va de soi !). Tenez, vous y auriez pensé, vous, à faire dialoguer un colonel avec un singe ? Avouez qu'il fallait être anglais pour y songer...

Des vignettes de BD

Les aventures avec objets à cliquer : classiques. Celles où l'on se perd dans un dédale de couleurs : banales. Mais les aventures en black and white sous forme de vignettes de BD, alors là, oui ! Ça c'est du jeu. Vous ne perdez pas votre temps à rechercher une broutille, un minuscule détail dans le décor ; en revanche, tout votre jeu va se faire en finesse et stratégie.

Tableau de commandes

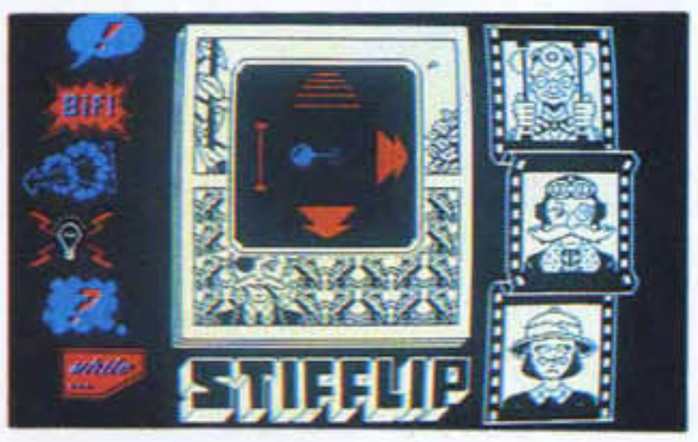
Vous voici enfin face à votre écran, joystick dans la main gauche, stylo dans la droite, thermo de thé sur le bureau, réveil réglé pour sonner à 17 heures (pour boire le thé), les yeux rivés sur l'image centrale : la vignette BD, un dessin en noir et blanc résumant la situation de l'un des quatre

Exercise de style: uppercut ou coup droit

personnages. A droite de ce rectangle de 50 cm2, figurent les trois autres héros. Cette fois-ci, ce n'est pas d'une planche de BD qu'ils sont sortis mais d'une bobine de film. Grâce à ces clichés, le joueur, c'est-à-dire vous, pourra à tout instant connaître l'état des trois autres personnages. En effet, trois cas de figures peuvent y apparaître : 1) Le héros est en pleine forme et peut encore participer activement à l'aventure. 2) Ce même personnage file un mauvais coton car il se retrouve derrière des barreaux. 3) Cette fois il est totalement KO et inutile pour la suite du jeu. De ces trois clichés, le joueur pourra aussi déterminer la position des héros dans le jeu car, lorsque l'un d'entre eux se trouvera à l'endroit où arrive le personnage en piste, il le saluera chaleureusement.

C'est à ces différents points de rencontre que deux personnages pourront, s'ils le désirent, échanger quelques effets personnels. Pour ce faire, il faudra cliquer l'icône située en haut à gauche de l'écran et symbolisée par une bulle et un point d'exclamation. Outre cette fonction d'échange, ce choix pourra permettre au personnage en piste de dialoguer avec les individus que le hasard mettra sur son chemin. Parfois, la discussion tournant au vinaigre, ce ne sera plus aux mots doux qu'il faudra avoir recours mais aux poings (cf. De l'arcade à gogo). Un icône rouge en symbolise l'accès. Puis, comme dans toute aventure, il faut se déplacer : une flèche bleue vous indique les différentes orientations possibles. Encore plus bas, une ampoule, que l'on aurait aussi bien pu nommer Eurêka, vous ouvre la porte des 25 actions possibles (sauter, souffler dans, ouvrir, etc.). Avec toutes ces explications, vous savez presque tout sur les possibilités

Dangereuse initiative...



Les esclaiers du paradis ?

Une piste...

Adieu professeur !

qui vous sont offertes.

Pourtant, il reste encore deux icônes portant l'une un point d'interrogation, l'autre ce petit mot "while". La première vous permettra de connaître l'état physique du joueur en piste ainsi que le pourcentage de résolution de l'énigme. Quant à la seconde, c'est grâce à elle que vous mettrez tel ou tel personnage en piste. Ce choix pourra se faire soit de votre plein gré, soit sur demande de l'un des trois autres personnages en attente sur la droite de l'écran.

De l'arcade à gogo

Ne vous y trompez pas, Stifflip n'est pas seulement une aventure : l'arcade y tient en effet une place non négligeable. Comme vous l'avez lu plus haut, dans certaines situations, vous devrez avoir recours à la violence. Lors de telles scènes, apparaîtra un tout nouvel écran représentant la force des deux protagonistes le coup de poing que vous réserve votre adversaire, ainsi que quatre croquis figurant vos quatre actions possibles : la fuite, l'uppercut du droit, le direct du gauche et le coup placé en dessous de la ceinture. Pour les deux coups directs, vous pourrez visualiser la force de votre coup ainsi que votre position par rapport à la cible. Un conseil, entraînez-vous dès le début à frapper loyalement : cet entêtement sera des plus payants pour la poursuite du jeu.

Un brin de tactique

Au départ, vous allez trouver ce jeu totalement dépourvu de convivialité. En effet, dès que vous a vou- ►

MEMENTO

JEU	:	joystick uniquement
DEPLACEMENTS	:	cliquer sur l'icône fléché
CHANGEMENT DE PERSONNAGE	:	cliquer sur while
ECHANGER UN OBJET	:	cliquer sur l'icône dialogue
SAUVEGARDE ET PAUSE	:	cliquer sur l'icône dialogue

drez tenter une action, vous vous ferez trouer la peau. Alors, pour parvenir à "décoller", il va vous être indispensable de faire preuve, auprès du premier acolyte du dangereux Caméléon, d'une grande prévenance, de beaucoup de générosité... Mais attention, n'oubliez pas que le principal des quatre personnages est le vicomte Stifflip lui-même... Ensuite, vous avez l'autorisation de faire appel à toute votre fantaisie car n'oubliez pas que vous avez entre les mains un soft anglais... Tenez, essayez de charmer un serpent par exemple (même si cela reste sans succès, vous aurez le plaisir d'avoir tenté...). Mais, surtout, ne négligez pas les séquences d'arcade car, même s'il est plus facile de donner un coup bas, sachez que ce procédé est peu loyal et qu'il vous conduira immanquablement à la mort dès votre seconde victime... Encore un conseil, notez bien quels objets sont en possession de tel ou tel personnage et n'hésitez pas à retourner sur les lieux du crime (si l'un des trois autres a été abattu) pour y récupérer ses biens. Lorsque vous parviendrez aux escaliers (dans l'icône de direction), sachez que la voie est sans issue, à moins que... A vous de le découvrir...

Erreur de stratégie...

Nous sommes encore loin du compte (comte !)

Des heures entières...

Vous avez entre les mains ce terrible soft d'arcade-aventure imaginé par les programmeurs fous de Binary Vision ; sachez qu'il représente un réel danger pour votre santé, car vous allez y perdre des heures et des heures de sommeil... Mais rassurez-vous, ce jeu possède une option en pause et même une de sauvegarde ; alors pas de panique... ■

LOG'STAR et **RUN'STAR :**
Les seuls
magazines-cassettes
vendus dans les Kiosques !

Les éditeurs se surpassent

Mireille Massonnet

Quoi de plus normal ? Les éditeurs nous proposent de mauvais jeux, nous les critiquons ; ils nous présentent de bons jeux, nous le disons ; ils nous offrent des "hits", nous le crions (ouaouhhh !)... et lorsqu'ils se surpassent, nous le reconnaissons.

Le Phaser et West-Phaser

Puisque nous sommes d'une part en plein dans les idées de cadeaux de Noël, et d'autre part décidés à souligner les bonnes idées des éditeurs, permettez-moi de souligner l'un des produits vedette de Loriciel. Le Phaser est tout simplement une vraie reproduction d'un des colts qui firent la grandeur de l'Ouest, l'importance de John Wayne et... l'extermination des Indiens ! Enfin, si aujourd'hui vous décidez d'acquérir ce superbe jouet électronique qui se connecte sur votre CPC, vous pouvez aussi choisir d'être du côté des gentils, ceux qui ne massacrent pas forcément tout ce qui bouge. Quoique... West Phaser est un jeu réalisé par Loriciel, il se joue, s'exécute est plus juste, à l'aide du Phaser. Son scénario est tout à fait digne du précédemment nommé John Wayne, ou même de Steve Mac Queen, voire de Clint Eastwood. C'est vous dire ! Vous devenez le justicier, l'unique héros sur lequel l'Ouest puisse les dollars, votre but est de ramener morts ou vifs tous ceux dont la tête est mise à prix. Alors vous parcourez tous les Etats-Unis, votre colt prêt à tirer ballotant sur votre hanche. Les embuscades vous guettent, tous les desperados de la grande prairie se sont donné le mot : "IL" arrive. Autant vous dire que vous avez intérêt à canarder sans relâche. Au bout du chemin vous attendent la gloire, les dollars, une étoile de marshall ou la Grande Faucheuse. C'est selon. I'am a poor lonesome cow-boy...

Ghouls'n'Ghosts : la suite de Ghost'n'Goblins

Là, franchement, je suis sympa avec vous. Je me suis dit "qu'est-ce que c'est qu'un Ghoul ?" et d'aller chercher mon Harrap dictionnary. Of course ! Donc Ghouls'n'Ghosts n'est autre que "Vampires et fantômes. Brrrrr...." Cette suite de Ghosts'n'Goblins n'est pas d'une grande innovation quant au scénario. Ça, non ! Vous êtes un chevalier — preux — et vous devez affronter plein de dangers — atroces — pour sauver des forces du mal la princesse Hus — infiniment mignonne et tout et tout... Mais c'est la suite de Ghosts'n'Goblins, qui s'était offert voilà déjà trois ans un joli succès. On peut donc en attendre quelques nombreuses heures de frousse agréable derrière son micro à combattre vampires, squelettes, plantes carnivores et autres "delicatessen" typiquement moyenâgeuses. Ce titre de Capcom sort dans les boutiques juste un peu avant Noël.

Microco-infos

Le principal événement dont je souhaite vous parler, vous l'avez peut-être déjà vu à la télévision le samedi soir, c'est Microco-infos. Tous les samedis, sur FR3, 20 h 30 est l'heure réservée aux enfants, disons de 3 à 97 ans. Il y a eu Disney Channel, c'est maintenant Samdynamite. Et au tout début de cette émission, deux supers crocos — un présentateur et un croco reporter — s'amusent à nous parler du monde de la micro de loisirs.
Evidemment, vous l'aurez deviné, les crocos journalistes ne sont pas arrivés là par hasard : l'émission est co sponsorisée par Amstrad et Ocean. Appelons un chat un chat, il s'agit pour le constructeur et l'éditeur de réaliser conjointement une action promotionnelle télévisée. Un super coup de pub, si vous préférez. Seulement des coups de pub comme celui-là, on en voudrait presque plus ! L'émission est bien faite et drôle. Les deux crocos, réalisés et animés par l'équipe du Bébête-show, sont vraiment marrants, ils animent les trois minutes d'antenne d'une façon tout à fait dynamique. Les personnages interviewés sont ridicules, tant mieux ! (Autant se moquer des petits travers des "micro-allumés"). Tout le monde devrait être content : Amstrad montre son 6128, et petits et grands peuvent découvrir sur leur écran télé quelques secondes des meilleurs jeux d'Ocean. Sans parler du concours... Il me reste à espérer que d'autres éditeurs réussissent le même genre de coup. En attendant, bravo !

Microco-infos : des crocos-reporters drôles, sympas, loufoques qui prennent des risques !

Sélection Prestige

Une bonne idée marketing de la part de Micromania ; elle vous concerne en ce sens qu'elle se veut être un repère pour vous. Lorsque vous verrez cet emballage "Sélection Prestige" dans les rayons des grandes surfaces ou des grands magasins spécialisés, vous saurez que vous avez là les tout derniers hits de US Gold, Ocean, Gremlin, Delphine... sélectionnés par Micromania.
Un bon moyen pour ne pas trop se tromper (par exemple pour les grands-parents qui veulent faire un cadeau de Noël à leur petit-fils).

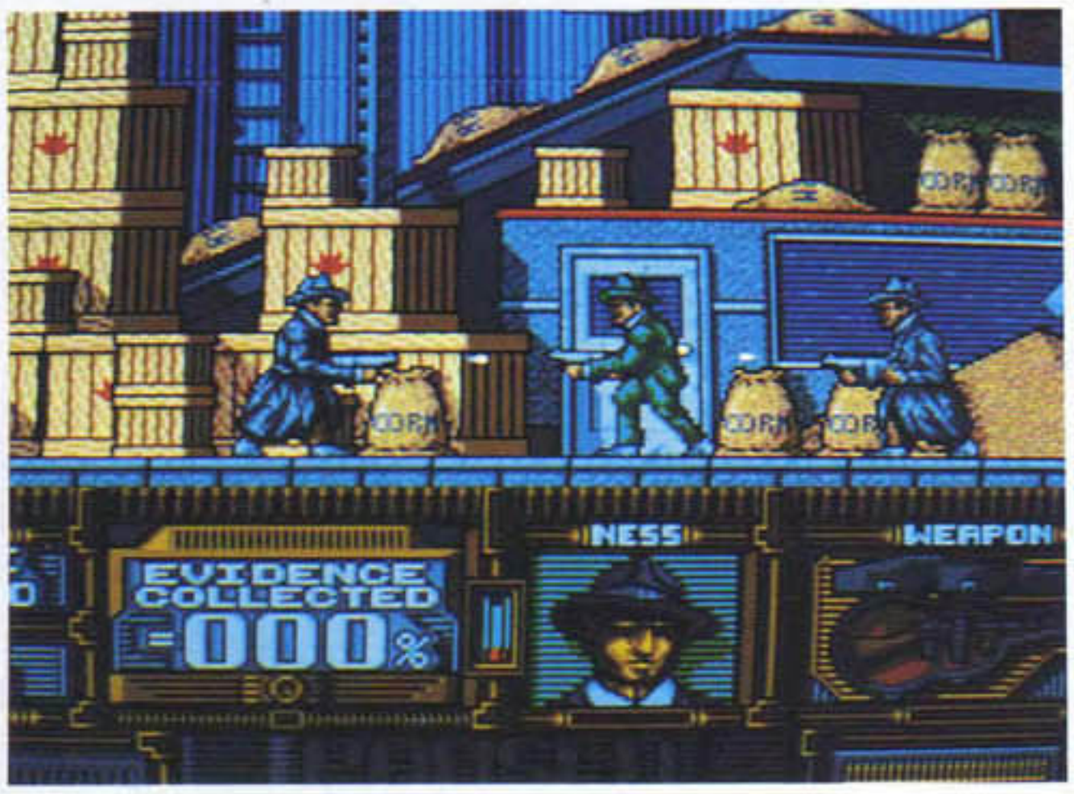
Sélection Prestige: vous les reconnaîtrez facilement.

Heavy Metal

Permettez-moi de vous réclamer une minute de recueillement en souvenir de notre valeureux technicien-testeur : Lilian. Pourquoi ? Heavy Metal est présenté de la façon suivante par son éditeur, US Gold : avez-vous le courage, le talent et l'intelligence de gravir les échelons de l'armée d'aujourd'hui ? Or Lilian vient juste d'être appelé sous les drapeaux... Vous croyez que Lilian aura le courage, le talent, l'intelligence ?... Que ceux qui l'ont déjà eu au téléphone nous donnent leur point de vue ! Remarquez qu'avec Heavy Metal US Gold donne au joueur la possibilité de choisir sa stratégie et de piloter, par exemple, un tank M1 A1 Abrams, un XR 311 FAV (ne me demandez pas ce que c'est, vous savez, moi, les véhicules de l'armée...), ou même (la chance !) d'avoir recours au système ADAT ! Ça m'étonnerait que notre pauvr'Lilian puisse faire tout ça ! Egalement en vente aux alentours de Noël.

Les Incorruptibles

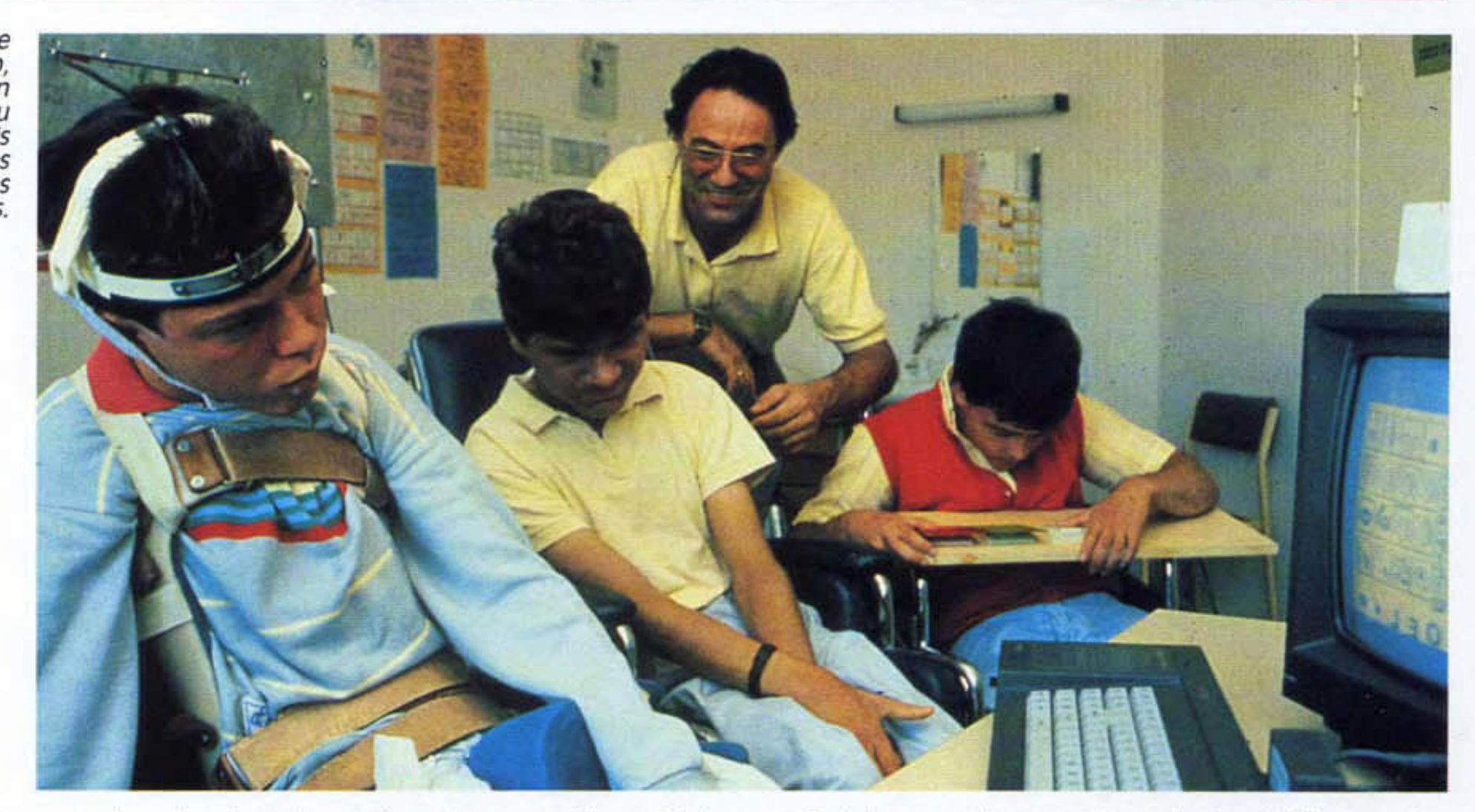
Toujours pour Noël (préparez votre budget !), Ocean nous promet de vivre en direct les aventures d'Eliot Ness. Nous sommes aux Etats-Unis, plus précisément à Chicago, dans les années 20. La prohibition règne. Impossible de trouver de l'alcool à se mettre dans le gosier ailleurs que dans les clandés. (Clandés pour clandestins, néophyte !) Vous êtes un super-flic, chargé de mettre de l'ordre et de nettoyer la ville de toute la mafia qui organise joyeusement le trafic de vins et spiritueux. Le jeu allie stratégie et moments d'arcade pure très bien ficelés, comme par exemple la poursuite dans les entrepôts de contrebande, le raid à la frontière canadienne, la capture d'un des comptables du chef des bandits et la scène finale sur le toit d'un building.
Mais, mais... je vois votre visage s'éclairer d'un sourire... mais ouiiiiii, vous avez trouvé : Eliot Ness est le flic qui coinça Al Capone !



LOGICOM : les boulots du cœur !

Depuis "1984" de Georges Orwell, l'idée s'est répandue que l'ordinateur nuisait aux êtres humains. Pour la société Logicom, au contraire, cette machine se met au service des déficiences de la machine humaine.

Christian Roux



Pour chaque handicap, une solution est mise au point, puis testée par les personnes intéressées.

Hier encore, la prise en compte des personnes handicapées au sein de notre monde relevait du voeu pieux. Malgré tous les efforts effectués dans ce domaine au cours de cette dernière décennie, (création de cabines téléphoniques adaptées aux personnes invalides, mise en service du système audiovisuel Antiope ou plus récemment conception de salles de cinéma conçues pour les non-voyants), la cause reste à défendre. La reconnaissance même des personnes ou sociétés qui consacrent leur temps à cette activité est remise en cause, à l'image de Logicom, qui depuis le mois de février 1989 se lance dans la conception d'ensembles logiciels destinés à cette clientèle.
Avant tout société commerciale et de service, elle touche également aux domaines du social et de l'éducation.

Tout reste à faire

L'autre principale difficulté rencontrée est d'ordre beaucoup plus matériel. Se faire connaître du grand public demeure le premier pas à accomplir pour réussir. C'est donc au cours de congrès que Logicom acquiert sa réputation auprès d'un large public de professionnels européens. Que ce soit en Suisse, en Belgique ou dans différents pays, les produits présentés et les techniques élaborées ont su montrer la juste valeur du travail accompli par les responsables de cette jeune société située en région nantaise.

A votre service

Pour réaliser ses obectifs, Logicom s'est divisée en deux branches bien distinctes. La première se préoccupe de la recherche en matière de pédagogie informatique et de communication intelligente homme-machine.
L'autre, pour sa part, se charge de la programmation de logiciels rendus accessibles aux personnes handicapées en s'appuyant sur l'interprète multicode. Le principe de ce logiciel, conçu en 1985 par un psychologue, un informaticien, une enseignante et un handicapé, est basé sur un module d'interaction entre l'ordinateur et le patient à l'aide de "capteurs". Ces périphériques sont simplement chargés de capter des ordres et de les retransmettre à l'ordinateur sur lequel on aura préalablement installé un système de communication adapté. Plus simplement, une souris ou un joystick reliés à un ordinateur constituent un parfait exemple de capteur ! Seulement,

les personnes souffrant de certaines carences physiques ou mentales ne sont pas toujours en mesure d'utiliser ces objets. Ainsi, d'autres capteurs peuvent s'adapter à tous les mouvements du corps, aux pieds, à la langue ou même à quelque chose d'aussi subtil que le souffle.

Gestion d'appareils ménagers

Il existe donc une solution adaptée à chaque individu qui est à la base du concept prôné par Logicom. Lorsque les capteurs sont réalisés, la personne peut ensuite bénéficier d'un parc de logiciels qui répond à ses besoins. Les premiers correspondent à la manipulation d'éléments "vitaux" pour l'homme, comme la composition de numéros téléphoniques ou la télécommande d'appareils ménagers à l'aide d'icônes affichés sur l'écran de l'ordinateur. Il n'y a pas de véritables limites dans ce domaine !
Ensuite, nous trouvons toute une gamme de produits destinés aux personnes retardées intellectuellement ou à celles vouées malgré elles aux échecs scolaires. Enfin, les derniers produits reprennent des logiciels éducatifs créés par d'autres maisons d'édition. Bien entendu, ils sont avant tout modifiés pour être utilisables avec ces précieux capteurs. Tous ces logiciels possèdent cependant un point commun. L'utilisateur ou la personne en charge de cette dernière peut intervenir sur la structure du programme pour en modifier certaines données. Les responsables de la société Logicom affirment qu'il n'est pas besoin de posséder d'importantes notions de programmmation pour agir.
Le rôle de l'utilisateur se résume uniquement à la création de nouvelles images à l'aide d'un scanner, de sons numérisés en prenant en main divers utilitaires disponibles à l'intérieur des programmmes. Un annuaire téléphonique peut être symbolisé par des photographies digitalisées ou toute autre solution mnémotechnique.

Le prix de la communication

La chose la plus formidable dans cette opération se situe au niveau du prix de vente de ces ensembles. Une solution quasi unique et adaptée à chaque client reste dans tous les domaines (construction immobilière, véhicule de luxe...) une option qui se paie et qui se paie cher !!!
Or, Logicom, nous ne savons par quel miracle, parvient à proposer un catalogue de produits dont les prix varient de 150 F à seulement 5 400 F. Le plus étonnant, est de trouver dans ces mêmes pages des capteurs adaptés à chaque problème à des prix qui avoisinent les 200 F. Avouez que, pour les handicapés qui recouvrent alors une certaine autonomie, le prix reste fort raisonnable. Si le choix du CPC s'est imposé au départ comme support de développement pour son petit prix et sa robustesse, ses capacités restreintes dans le domaine audiovisuel (clé de voûte de l'interprète multicode) ont poussé la société Logicom à se porter vers le monde des compatibles PC. Il semblerait même que, dans un proche avenir ces produits gagnent le marché de l'Atari ST et de l'Apple ; tout est question de temps et d'investissement !

Des contacts privilégiés

Pour répondre correctement à la demande, des contacts permanents ont été établis avec des spécialistes, éducateurs, personnels hospitaliers. Ensuite, il s'instaure une véritable collaboration avec les personnes concernées, les handicapés et leur famille, et Logicom. De cette façon, on pourra trouver des solutions satisfaisantes !!! Vous pouvez vous en douter, les investissements sont très lourds pour une société qui ne recherche aucun profit et préfère consacrer ses très faibles bénéfices à l'acquisition de nouveaux produits. Comme nous le révélaient les responsables de Logicom, sans de précieux sponsors l'avenir serait bien noir. Malheureusement ces offres généreuses de sociétés privées (banques par exemple) qu'il faut saluer restent encore trop peu nombreuses. Il semble même étrange qu'aucune subvention à titre départemental voire national ne vienne soutenir de telles initiatives !

Les principaux acheteurs

Le bilan global de l'opération révèle que ces ensembles logiciels atteignent aussi bien le particulier que des établissements spécialisés, foyers, hôpitaux, centres de rééducation et quelques rares écoles. Les chiffres ne sont pas encore réjouissants, mais la société est encore toute jeune et ne manque pas d'ambition. Des projets, elle en possède suffisamment pour ne pas penser à regarder en arrière. Dans les années à venir, l'équipe de Logicom envisage d'enrayer le phénomène d'aphasie (trouble de la mémoire) qui se manifeste chez les personnes en cessation d'activité. Un autre projet est à l'heure actuelle en cours d'étude, en collaboration avec le C.H.R. (Centre hospitalier régional) de Nantes, et vise à aider les patients qui sortent d'un état comateux. Seulement, pour subvenir à tous ses besoins, la société Logicom manque de moyens matériels et humains. Elle souhaiterait sincèrement bénéficier des capacités de programmeurs bénévoles. Peu importe leur domicile, car, comme nous le confiaient les responsables de Logicom, les distances ne doivent plus être un handicap pour les personnes qui peuvent se déplacer librement !
Pour tout renseignement concernant les solutions logicielles ou pour obtenir des informations sur divers colloques organisés, n'hésitez pas à contacter la société Logicom à l'adresse suivante :

Société LOGICOM, 6, place du 8 mai 1945
44400 Rezé-les-Nantes
Téléphone : (16) 40.75.35.77

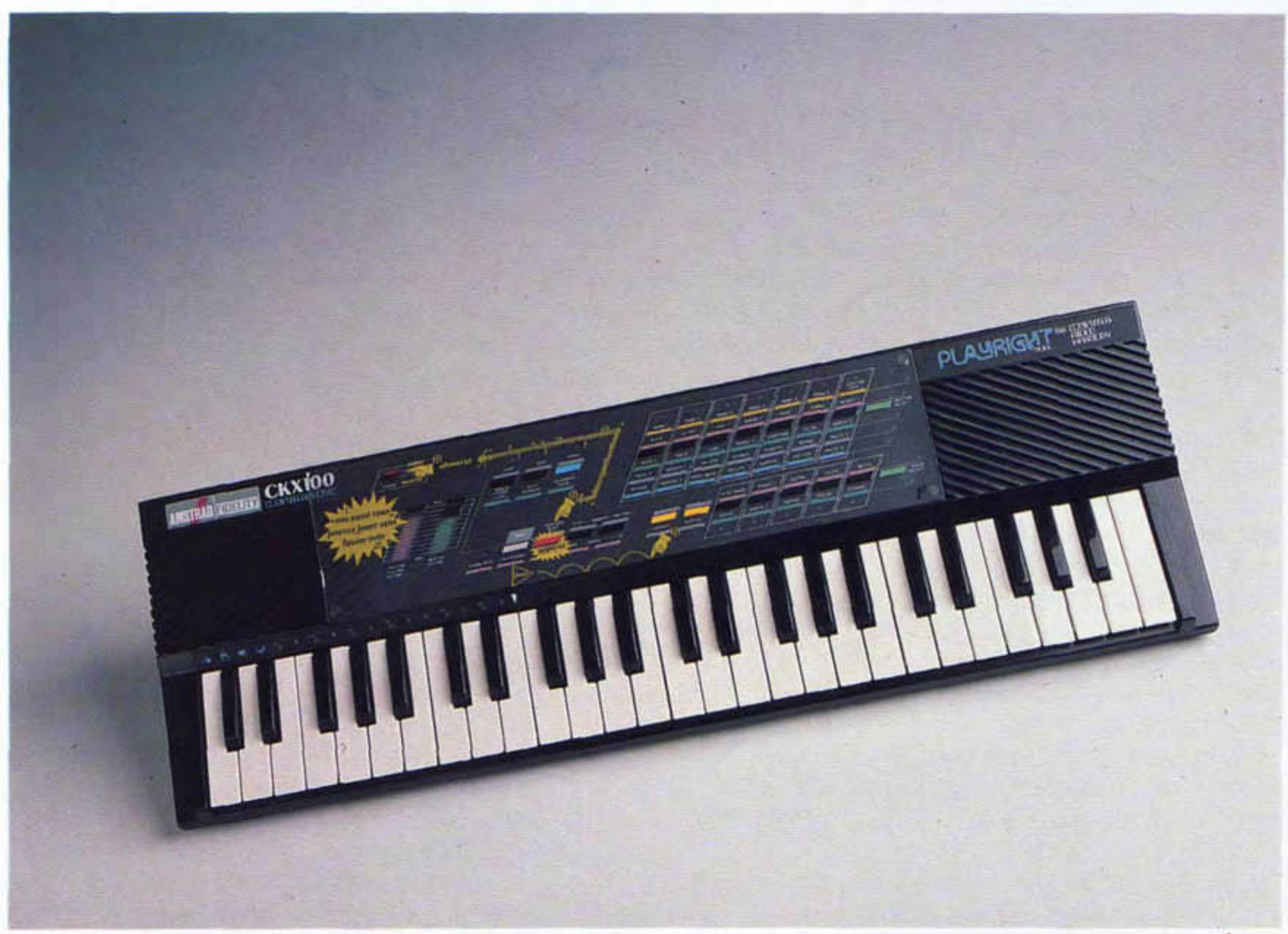
Le CKX 100, ou le clavier musical de vos rêves

Après avoir donné dans la hifi et les ordinateurs, voici que le constructeur Amstrad se lance dans la musique avec le clavier CKX 100.

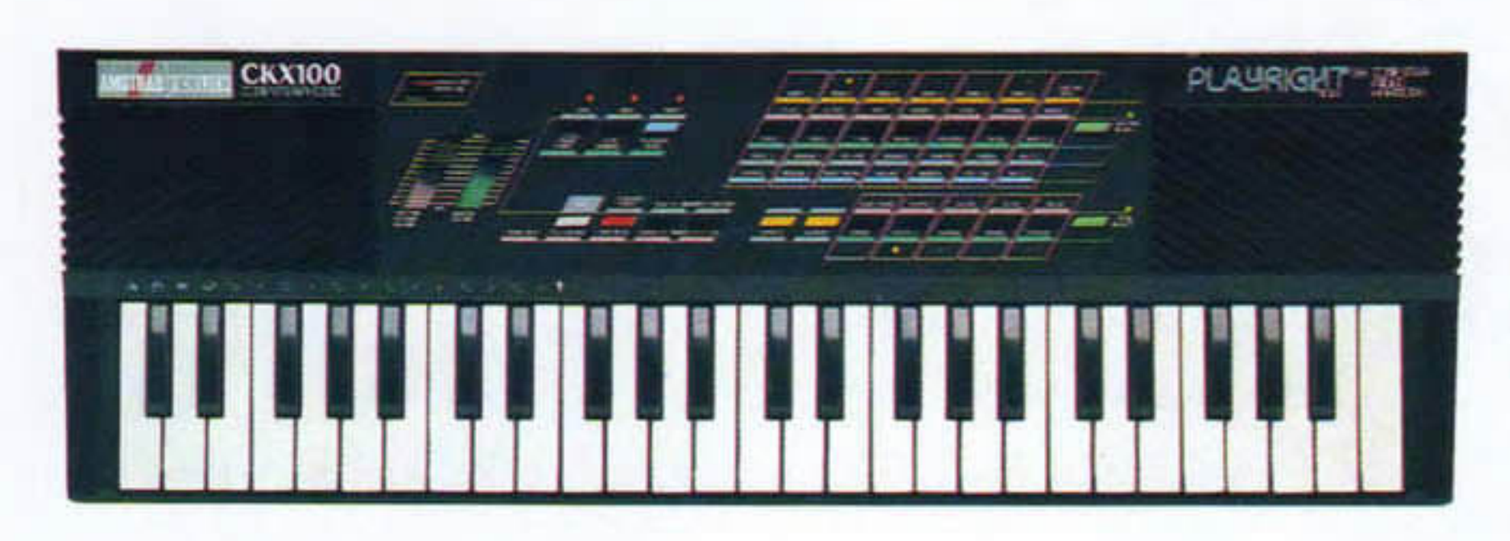
On l'attendait avec grande impatience après l'avoir vu sur les stands Amstrad lors de l'exposition à la Porte de Versailles.
Il est là, entre nos mains, et nous allons vous présenter un test très poussé de ces possibilités pour vous donner un aperçu assez large des qualités de cet instrument.
Dans le monde des claviers musicaux on trouve souvent deux types de fabricants. Ceux qui font dans le professionnel et les autres qui se contentent de faire dans le gadget. Amstrad nous a déja prouvé qu'il était tout à fait jouable d'avoir un produit de qualité qui reste compatible avec notre petite bourse, cela à travers ses ordinateurs, qu'ils soient les CPC 464, 6128 ou les compatibles PC. Pour ne pas nuire à cette image, il nous propose son clavier musical qui innove (c'est leur slogan), de façon sympathique, dans le monde des claviers.
La première chose à dire sur le CKX 100, c'est son prix qui tourne autour de 990 FF TTC. Avouez que, pour ce prix, vous aurez beaucoup de mal à trouver quelque chose de valable si ce n'est dans le marché de l'occasion. Donc premier bon point (et ce n'est pas si négligeable que ça), le prix du CKX 100 qui, à notre avis, est tout à fait honnête.

Un clavier au look gadget

A première vue, le clavier CKX 100 ressemble plus à un jouet qu'à autre chose. Mais il réserve bien des surprises. Le clavier de quatre octaves (48 touches) possède des touches beaucoup plus petites qu'un clavier d'orgue ou de piano, ce qui désoriente un joueur déja expérimenté au clavier et lui procurera probablement un bon



Une très bonne solution pour révéler de futurs talents.



paquet de fausses notes durant les premières heures qu'il passera sur cet instrument. Passons maintenant aux choses plus sérieuses, à savoir les possibités assez surprenantes de ce clavier. En allumant le clavier CKX 100, on vous donne la possibilité d'écouter plusieurs thèmes pré-enregistrés. Ce sont les sept démonstrations incorporées, qui ont une particularité fort agréable. Vous pourrez interrompre à tout moment la mélodie principale pour prendre la relève et continuer à votre guise soit le thème joué, soit une improvisation si vous en avez le courage. C'est à ce moment bien précis que vous pourrez utiliser la fonction PLAYRIGHT MODE qui consiste tout simplement à corriger vos fausses notes. Nous trouvons d'autres possibilités en ce qui concerne les démonstrations : par exemple utiliser des bruitages pré programmés qui vont d'un simple sifflet à une petite clochette, en passant par les aboiements d'un chien, et les applaudissements.

Nous quittons les modes démos pour passer aux choses encore plus sérieuses. Il existe sur le CKX 100 vingt-huit rythmes disponibles qui peuvent être utilisés nature ou avec un accompagnement automatique au clavier. Pour cela, il vous suffit d'appuyer sur une touche du clavier (le DO par exemple) et, ô miracle ! vous avez un orchestre qui vous accompagne en DO, à votre guise en majeur, mineur, ou même en septième. Une petite touche discrète vous donnera la possibilité de faire des roulements de batterie pour marquer un break lors de votre démonstration ou de finir en beauté votre morceau préféré. Vous pouvez également faire démarrer le rythme au moment où vous jouez la première note (départ synchronisé), ce qui vous laisse les deux mains libres et prêtes à jouer selon votre inspiration, au lieu d'en mobiliser une pour s'activer à démarrer l'option rythme.

Pour en finir avec les accompagnements, vous pouvez soit faire une ou plusieurs notes qui seront jouées en fonction du rythme de la batterie sélectionnée ; soit actionner le mode SINGLE FINGER CHORDS, qui vous joue tous les accords (majeur, mineur, et septième) en appuyant simplement sur une seule touche du clavier. Contrairement aux nombreux choix offerts sur un plan rythmique, le clavier CKX 100 n'est pas assez riche en sonorités.

En effet, le clavier est prévu pour restituer dix sons parmi lesquels on trouve celui d'un orgue (qui ressemble à s'y méprendre au son de certains synthétiseurs) ; un piano électrique, des strings, un clavecin... Il est vrai que dix sonorités pouvent être légèrement modifées en leur ajoutant des effets de vibrato (c'est-à-dire en faisant vibrer la note jouée) ainsi que des effets de sustain (en faisant durer une note après l'avoir lâchée au clavier), mais cela ne suffit pas pour que l'on ait l'impression d'avoir un grand choix dans le nombre d'échantillons mis à notre disposition.

Un dernier point, sur une option très intéressante du clavier : celle de l'enregistrement et de la lecture sur support magnétique. Vous enclenchez ce mode de travail et vous jouez soit accompagné par une des démos, soit par un rythme quelconque ; vous pouvez bien sûr faire une musique tout en solo (ce qui n'enlève rien au principe). Une fois votre musique terminée, elle sera stockée en mémoire et pourra être restituée avec toutes les fausses notes. N'oubliez pas qu'il vous est également possible de sauver ces données sur une cassette, ce qui vous permettra de faire entendre à tous vos amis les chefs-d'oeuvre que vous avez composés lors des nombreuses nuits blanches avec votre CKX 100. Je dois vous signaler la présence d'un standard MIDI (Musical Instrument Digital Interface) qui vous permettra de communiquer avec d'autres instruments équipés du même système.

L'ensemble est livré avec un manuel explicatif, plus tous les câbles nécessaires pour les diverses connexions (audio ou digitales). Vous aurez également une cassette de démonstration ainsi qu'un adaptateur, ce qui rend l'utilisation du clavier CKX 100 quasi instantanée. "Vous l'achetez, vous le branchez et ça marche !"

A propos du manuel

La première partie est consacrée aux divers modes utilisés par le CKX 100. Vous y trouvez tous les renseignements utiles pour le bon fonctionnement de votre instrument. En deuxième partie, une méthode d'autoformation qui permet aux débutants de faire leurs premiers pas dans le monde de la musique. Sont également jointes au manuel quelques partitions qui sont très facilement déchiffrables pourvu que vous ayez quelques petites connaissances musicales.

Pour conclure, je vous rappelle que le clavier CKX 100 d'Amstrad n'est pas destiné au monde des professionnels, mais qu'il reste l'instrument idéal pour s'amuser chez soi, tout en ayant la possibilité d'apprendre la musique de façon agréable avec un rapport qualité/prix qui le rend accessible à tous.

Le coin des bidouilleurs

Certains d'entre vous ont leur Amstrad depuis longtemps et rencontrent des problèmes ; d'autres viennent de l'acheter... les problèmes commencent ! Dans les deux cas, cette rubrique est faite pour vous aider.

Lilian Margerie

Le 6128... à cassette...

L'achat d'un 6128 offre la possibilité à son possesseur d'accéder à de nombreux programmes, jeux ou utilitaires, avec la vitesse qui caractérise les lecteurs de disquette. Cela est un des avantages dont bénéficient le 6128 et le 664 par rapport à leur aîné, le 464. L'achat d'un Log'star ou d'un Run'star, ou encore d'un logiciel sur cassette, nécessite l'utilisation d'un magnétophone afin de pouvoir profiter des nombreux produits cassette (moins chers, soit dit en passant) et d'effectuer leur transfert sur disquette. Plusieurs questions se posent alors. Quel magnétophone acheter ? Quel cordon faut-il se procurer ? Quelles sont les connexions à effectuer ? Combien cela peut-il coûter ? Autant de questions auxquelles nous allons essayer d'apporter une réponse.

Quel magnétophone choisir ?

Le choix d'un magnétophone destiné à un 6128 (ou un 664) demeure aisé. Nombreux sont les magasins informatique qui sont à même de fournir des lecteurs de cassette, d'une qualité suffisante pour un micro-ordinateur familial, à un prix tout à fait raisonnable (il est possible de trouver des lecteurs de cassette à moins de 300 F). Le tout est de se renseigner auprès des revendeurs afin d'être sûr d'acquérir un lecteur de cassette ayant toutes les caractéristiques techniques permettant un bon fonctionnement sur un Amstrad CPC.
La caractéristique la plus importante concerne le brochage. Le lecteur de cassette doit comporter trois prises femelles jack. Deux de ces prises sont de la taille d'une prise jack normale (comme les prises casque des Walkman), la troisième est d'une taille plus réduite. Ces trois prises sont indispensables, car elles vont permettre à l'Amstrad de lire des données en provenance de la cassette, d'enregistrer des données de l'ordinateur sur la cassette et de commander le moteur du lecteur de cassette. Hormis cette caractéristique primordiale, le type de lecteur de cassette ne dépend que de vous.

Quel cordon se procurer ?

Parmi la multitude de cordons qui existent, il est souvent difficile de s'y retrouver. Le mieux, une fois encore, est de se renseigner auprès des revendeurs informatique en leur précisant bien le type d'ordinateur que vous possédez. Le cordon doit avoir les caractéristiques suivantes : l'un des bouts doit avoir les trois prises jack citées dans le paragraphe précédent, mais elles doivent être mâles afin de pouvoir venir s'emboîter dans celles du lecteur de cassette. L'autre bout doit avoir une prise DIN mâle (5 broches). Cette prise viendra s'emboîter dans le clavier du CPC. Après vous être procuré le lecteur de cassette et le cordon de raccordement, vous êtes fin prêt à les relier au CPC.

Le raccordement ?... facile !

Les manipulations qu'il vous reste alors à faire sont des plus élémentaires. Insérez la prise DIN sur la face gauche de votre CPC dans la fiche TAPE (fiche se trouvant à gauche de la prise joystick). Branchez les trois prises jack sur le lecteur de cassette. Branchez le lecteur sur le secteur. C'est tout ! Vous pouvez maintenant chargez la cassette de votre revue.

Un, deux, trois... chargez !

Pour charger la cassette d'un Log'star ou d'un Run'star, voici comment il faut procéder :

1 Insérez la cassette dans le lecteur
2 Tapez <TAPE> et appuyez sur la touche <ENTER>
Si vous possédez un clavier QWERTY, la barre verticale est obtenue en appuyant simultanément sur les touches <SHIFT> et <@>
Si vous possédez un clavier AZERTY, la barre verticale est remplacée par un <ù>. Il est obtenu en appuyant simultanément sur les touches <SHIFT> et <^>
3 Tapez <RUN> et appuyez sur la touche <ENTER>
Et appuyez sur la touche <PLAY> du lecteur de cassette.
Le menu de la face se chargera alors.

Errare cassettum est

Il se peut qu'il y ait un problème de chargement. S'il ne se passe absolument rien, la première chose est de vérifier les raccordements. Il se peut que les deux prises jack ayant le même format soient inversées. Il peut s'agir aussi d'un problème d'azimutage de la tête de lecture. L'azimut est la position de la tête de lecture par rapport à la cassette. Si cette position est mauvaise, la lecture ne pourra s'effectuer dans de bonnes conditions. Détecter un mauvais azimutage est très délicat.
Un programme d'azimutage est disponible dans ce numero. Pensez aussi, après un certain nombre d'utilisations, à nettoyer la tête de lecture avec un coton tige et de l'alcool à 90 degrés. La qualité de lecture n'en sera qu'améliorée. Les cassettes sont maintenant entre vos mains, à vous de jouer...

Gérez vos fichers tranquillement

Les possesseurs de lecteurs de disquette sont à l'honneur avec le programme que nous allons voir. Cela va nous permettre de mieux connaître certaines fonctions R.S.X. (Resident System eXternal), utilisées pour le lecteur de disquettes. Les fonctions R.S.X. dans le programme sont les suivantes : <ùREN>, <ùERA>, <ùA>, <ùB>, <ùUSER>.
Après avoir tapé le listing qui suit, la première chose est de sauvegarder le programme afin d'éviter toute erreur malencontreuse entraînant sa suppression de la mémoire. Ensuite, vous pouvez en toute sécurité, taper le <RUN> fatidique qui lancera le programme. Un menu va apparaître à l'écran. Vous pouvez, à loisir, renommer ou effacer un fichier se trouvant sur une disquette, passer sur les lecteurs A ou B (pour les personnes possédant deux lecteurs de disquette), cataloguer une face de disquette ou changer le USER de la disquette. Listing :

```
 10 *** DISC FACILITIES 1989 ***
 20 INK 0,13 : INK 1,0 : BORDER 13
 30 MODE 2 : CLEAR : LOCATE 1,1 : PRINT "DISC FACILITIES"
 40 LOCATE 25,8 : PRINT "[1] Renommer un fichier"
 50 LOCATE 25,10 : PRINT "[2] Effacer u fichier"
 60 LOCATE 25,12 : PRINT "[3] Selectionner le lecteur A"
 70 LOCATE 25,14 : PRINT "[4] Selectionner le lecteur B"
 80 LOCATE 25,16 : PRINT "[5] Catalogue de la disquette"
 90 LOCATE 25,18 : PRINT "[6] Changer le numero du User"
100 LOCATE 31,24 : PRINT "VOTRE CHOIX (1-6)"
110 WHILE A$ = "" : A$ = INKEY$ : WEND
120 IF VAL (A$) > 6 THEN GOTO 30
130 IF VAL (A$) = 0 THEN GOTO 30
140 ON VAL (A$) GOSUB 210,260,300,320,340,370
150 PRINT : PRINT "Opération terminee"
160 PRINT : PRINT "Voulez-vous effectuer une nouvelle ope-
    ration (Oui/Non)"
170 A$ = INKEY$
180 IF A$ = "O" OR A$ = "o" THEN GOTO 20
190 IF A$ = "N" OR A$ = "n" THEN END
200 GOTO 170
210 CLS : LOCATE 1,1 : PRINT CHR$ (24) + "RENOMMER UN
    FICHIER" + CHR$ (24)
220 LOCATE 10,10 : INPUT "Nom de l'ancien fichier : ";
    NOM$1
230 LOCATE 10,13 : INPUT "Nouveau nom du fichier : ";
    NOM$2
240 úREN, @ NOM$2, @ NOM$1
250 RETURN
260 CLS : LOCATE 1,1 : PRINT CHR$ (24) + "EFFACER UN
    FICHIER" + CHR$ (24)
270 LOCATE 10,10 : INPUT "Nom du fichier a effacer : ";
    NOM$
280 ùERA, @ NOM$
290 RETURN
300 CLS : LOCATE 1,1 : PRINT CHR$ (24) + "LECTEUR A SE-
    LECTIONNE" + CHR$ (24)
310 ùA : RETURN
320 CLS : LOCATE 1,1 : PRINT CHR$ (24) + "LECTEUR B SE-
    LECTIONNE" + CHR$ (24)
330 ùB : RETURN
340 CLS : LOCATE 1,1 : PRINT CHR$ (24) + "CATALOGUE DE
    LA DISQUETTE" + CHR$ (24)
350 PRINT : CAT
360 RETURN
370 CLS : LOCATE 1,1 : PRINT CHR$ (24) + "CHANGEMENT
    DU NUMERO DE USER" + CHR$ (24)
380 LOCATE 10,10 : INPUT "Numero du User : "; NUM
390 ùUSER, @ NUM
400 RETURN
```

Le listing, parlons-en !

Nous allons entamer une description détaillée du programme. Les explications seront précédées du ou des numéros de lignes concernées.

10	: REMarque avec le nom du programme.
20	: Changement des encres.
30-100	: Affichage des options du menu.
110	: "A$ = INKEY$", dit à l'ordinateur que tout ce qui est tapé au clavier doit être stocké dans la variable A$. La boucle WHILE + condition... WEND, dit à l'ordinateur que tant que la condition reste identique, il doit effectuer ce qui se trouve entre le WHILE et le WEND. Donc, dans notre programme, tant que A$ ne contient rien (c'est-à-dire qu'aucune touche du clavier n'est mise en fonction), alors il doit continuer à tester le clavier.
120-130	: Si la valeur de A$ est supérieure à 6 ou égale à zéro, ce n'est bon pas. Donc, nous retournons à l'affichage du menu, en ligne 30.
140	: Suivant la valeur de A$, l'ordinateur passe au sous-programme correspondant.
150-160	: Message de fin d'opération.
170-200	: Teste si l'on veut continuer ou arrêter.
210-250	: Sous-programme pour renommer un fichier. La fonction RENommer s'utilise ainsi : NOM1$ = ancien nom du programme NOM2$ = nouveau nom du programme ùREN, @ NOM2$, @ NOM1$
260-290	: Sous-programme pour effacer un fichier. La fonction ERAse (effacer) s'utilise ainsi : NOM$ = nom du fichier à effacer + extension Exemple : Listing1. bas ùERA, @ NOM$
300-310	: Sous-programme pour choisir le lecteur A.
320-330	: Sous-programme pour choisir le lecteur B.
340-360	: Sous-programme afin de CATaloguer la disquette.
370-400	: Sous-programme pour le choix du User. Nota : 16 users sont disponibles dans le catalogue de la disquette. Un user peut-être considéré comme un répertoire dans le catalogue. Le user par défaut est zéro.

Que faites-vous le 10 de chaque mois ?

J'achete

LOG'STAR

et

RUN'STAR

Programmez votre premier jeu d'arcade

A dater d'aujourd'hui, nous passons à la vitesse supérieure ! Plutôt que de persister à détailler le basic instruction par instruction, nous nous proposons de construire un jeu. Grâce à ce cours, réalisez votre "Word Invaders".

Michel Maigrot

Le but global de l'opération est de bombarder depuis votre base, les lettres apparaissant au bas de l'écran jusqu'à ce que le mot donné en haut à gauche de l'écran soit intégralement reproduit. Votre base peut se déplacer latéralement comme verticalement avec les flèches du curseur. Chaque déplacement entraîne une certaine consommation de fuel.
La touche <COPY> permet de lancer une bombe. Si le projectile touche une lettre et que celle-ci permet de compléter le mot donné, vous marquez 50 points. Si vous arrivez à réécrire le mot complet, vous avez gagné.
Ce n'est simple qu'en apparence, la forte consommation de votre base compromet gravement vos chances de succès ! De plus, les lettres à bombarder ont la bougeotte et disparaissent périodiquement pour être remplacées par d'autres. Le temps est aussi important, le score et le fuel diminuent régulièrement même si vous ne bougez pas. Une bombe perdue coûte 25 points de score, toucher une lettre qui ne fait pas partie du mot vous en enlève 50 ! Pour obtenir le tiret de LOGI'STAR-RUN'STAR, il vous faudra impérativement bombarder un joker ("*") mais pas avant d'avoir inscrit toutes les lettres à la gauche de celui-ci...

Caractères spéciaux et modifications

Le "A" modifie votre quantité de fuel de 1 à 200. Parfois même en négatif !
Le "?" change le score de la même manière que "@" le fuel.
Lorsque l'un des deux est touché par la bombe, le résultat apparaît en rouge sur l'écran.
Le "*" est le joker. Il ne vous veut que du bien. Il complète le caractère manquant le plus à gauche du mot (quel qu'il soit), vous compte 100 points et ajoute 200 litres à votre réserve de fuel.
Notez que toute lettre entrée dans l'ordre de reconstitution du mot (de gauche à droite) vous vaut 100 points au lieu de 50 dans le désordre. La possibilité de passer d'un bord à l'autre de l'écran économise votre fuel.
Si le fuel baisse trop vite à votre goût, allez aux lignes 210-1230. Si les jokers sont trop rares : voyez la ligne 200. Pour changer la chaîne de caractères, regardez la ligne 180.
Vous ne voulez pas de signe négatif lorsque vous touchez les "?" ou "A" : trafiquez vous-même les lignes 1710 et 1810.

Commentaires détaillés ligne à ligne

60 On réserve un peu de place en mémoire pour une petite routine en LM incluse au programme et implantée en ligne 3300.

70 Toutes les variables sont signées de -32768 à 32768 ou de 0 à 65536 pour des valeurs absolues. L'avantage du DEF-INT est d'accélérer le déroulement général du programme.

80-100 Modification des matrices des caractères, 253, 254, 255. Chaque matrice de l'Amstrad est composé de 8 octets. Chaque bit mis correspond à un point allumé, éteint sinon. Voyez ci-dessous à quoi correspondent les valeurs transmises à la commande SYMBOL.

```
253        254        255
•••••••*   ********   *•••••••
••••••**   ••*••*••   **••••••
**•••***   *••**••*   ***•••**
********   ********   ********
********   •••**•••   ********
**•••***   *••••••*   ***•••**
```

120 On met ces trois caractères dans une chaîne. PRINT base$ affichera l'ensemble complet.

130 Donner à la chaîne bomb$ la valeur du caractère numéro &FC.

140 L'instruction DIM réserve une place en RAM pour 35 caractères et 35 positions X,Y pour chacun. Pour avoir plus ou moins de caractères au bas de l'écran, changer la valeur de NBCAR.

150 Notre base occupe 3 caractères, il est important d'en tenir compte pour les tests de sortie d'écran ! Changez cette valeur pour voir le résultat...

160 Cette ligne conditionne le mode écran. La remplacer par xmax=20-(lbase-1):MODE 0, pour faire fonctionner le programme en mode 0. xmax=80-(lbase-1):MODE 2 fera tourner le programme en mode 2 mais il faudra de plus remplacer toutes les commandes PEN 2, PEN 3 par PEN 3 par PEN 1 car seules deux couleurs sont possibles dans ce mode. Le jeu sera plus facile en mode 0 et très difficile en mode 2.

170 On initialise la position d'affichage de la base. La bombe à larguer devant suivre la base, on lui donne la même position avec X+1 pour centrer la position du largage sur le second caractère de la base.

180 C'est ici que l'on fixe la chaîne de caractères à reproduire. La longueur du texte ne doit pas excéder 20,40,80 caractères selon le mode choisi. Il est impératif de tout composer en majuscules ! N'oubliez pas que tout caractère n'étant pas une lettre de A à Z nécessite un joker pour le compléter. Plus la chaîne est longue et, plus le jeu est difficile. L'instruction LEN(chaîne$) permet de connaître le nombre de caractères composant une chaîne quelconque. Exemple d'usage : A$="Essai":? len(a$):a=LEN(A$):if len(A$)=5 the PRINT "J'en ai 5 ..."

190 On recopie le nombre de caractères dans la variable "tot" et on initialise la variable "JEU$". L'instruction STRING$ permet de créer une chaîne de N caractères identiques. STRING$(n,caractere) : n peut être un nombre, une expression mathématique, une fonction. Exemple : STRING$ ((112+2)/4,"L"), STRING$(LEN(A$),CHR$(45)), etc. Limites : l'expression du nombre de caractères ne doit pas être plus grand que 255 et donner un résultat entier. A l'initialisation, "jeu$" sera rempli de ".". Pour cette raison, ne mettez jamais un point dans "chaine$".

200 "rang" mémorise la position du prochain caractère à trouver. "jok !" conditionne la fréquence d'apparition des jokers. Le "!" qui suit la variable la définit comme réelle.

210-230 On affiche tous les paramètres du jeu en haut de l'écran. LOCATE place le curseur de texte sur la ligne et colonne spécifiées. Si les paramètres transmis à LOCATE X,Y sont incohérents, on recevra le message "improper argument". Les valeurs correctes sont : X de 1 à 20 en mode 0, 1 à 40 en mode 1, 1 à 80 en mode 2. Y de 0 à 25 dans tous les modes. Si votre fuel baisse trop vite, changez en ligne 210.

Gestion des caractères

500 Exécution du sous-programme en ligne 3000 qui mémorise et affiche des "nbcar" caractères de façon aléatoire, la base est affichée ensuite.

510 Cette commande est l'une des plus puissantes du CPC. Son maniement entraînant des problèmes complexes, elle sera détaillée dans le prochain Runstar. Pour l'instant, contentons-nous de savoir que la ligne 500 interrompt le programme principal toutes les 0,8 secondes pour exécuter le sous-programme en ligne 3200. Remplacer la valeur 40 par une autre, accélèrera ou ralentira la fréquence de remplacement des lettres au bas de l'écran.

Test du clavier et déplacement de la base

1000 Pour provoquer le déplacement d'un motif, il faut : l'afficher, calculer sa nouvelle position, l'effacer à son ancienne position, l'afficher à la nouvelle. On mémorise donc dans "xb", "yb" la position qui doit être effacée.

1000-1040 La fonction INKEY (touche) permet de savoir si une touche donnée est pressée ou non. Consultez votre manuel pour connaître le numéro de toutes les touches du clavier. Ne confondez pas INKEY avec INKEY$. INKEY travaille sur le numéro physique de la touche, alors que INKEY$ se sert de son code ASCII.

1050 Si la position verticale de la base dépasse les limites fixées, on annule le mouvement vertical.

1060 Si COPY est pressé et qu'il n'y a pas de bombardement en cours, on signale dans le flag 'largue' qu'une bombe vient d'être lancée. La position de la bombe est initialisée au centre et en dessous de la base.

1070 Si la base ne s'est pas déplacée, on ignore ce qui suit pour éviter un clignotement permanent du motif.

1210 On prend la couleur du papier pour effacer. CALL &BD19 appelle une routine du système qui synchronise l'affichage avec le balayage du rayon cathodique. DI vous sera expliqué avec EVERY.

1220 On affiche la base en PEN 2 à sa nouvelle position. EI sera commenté avec EVERY.

1230 Le déplacement entraîne une baisse du fuel. Plus vous volez bas, plus vous consommez. Modifiez la formule à votre gré pour compliquer ou faciliter la tâche.

Gestion de la bombe

1300 S'il n'y a pas de bombe lancée, on ignore.

1310 La bombe ne pouvant que descendre, on efface la bombe et on ajoute 1 à sa situation verticale.

1320 On vérifie que la bombe est toujours dans l'écran.

1330 La bombe sort de l'écran. Le flag est annulé, on met une nouvelle bombe dans la base et on vous enlève 10 points pour vous apprendre à viser juste !

1340 Son grave et suite du programme.

1350 La bombe est toujours dans l'écran, on l'affiche.

Lorsque la bombe touche une lettre

1400 Si la bombe est tout en bas, il n'y a rien à tester.

1410 On utilise la routine langage machine implantée en 40000. Cette routine vous donne dans la variable n, la valeur du caractère ASCII lu aux coordonnées X,Y données comme paramètres. Le test se fait sur la ligne située directement sous la position actuelle de la bombe. Notez au passage que l'instruction IF accepte les parenthèses pour tester une condition en bloc. Si aucun caractère valable n'est reconnu : circulez, il n'y a rien à voir.

1500-1500 Annulation de la bombe. Effacement.

1520 Le caractère lu est mis en ASCII.

1600 Test : est-ce le joker ?

1610 La fonction MID$, permet de manipuler les chaînes. Exemples : a$ = "ABCDEFGHIJ" PRINT MID$(a$,3,4) donne CDEF \ b$ = MID$(a$,1,3) PRINT b$ donne ABC \ MID$ (a$,2,3) = "XXX" PRINT a$ donne AXXXEFGHIJ. Le premier terme dans les parenthèses est la chaîne à traiter. Le second présente le point de départ du traitement. Il doit être situé dans la chaîne, à savoir : > 0 et < = Longueur chaîne. Le troisième est la longueur à extraire ou traiter. Dans la ligne 1610, MID$ permet d'extraire de la chaîne à reconstituer le caractère pointé par rang et de le stocker dans a$. Le joker vous vaut 200 l de fuel supplémentaires et on saute dans la routine qui complète le mot en cours.

1700 Ce n'était pas le joker. On teste le fuel.

1710 La fonction RND renvoie un nombre aléatoire compris entre 0 et 0.99999999. Selon sa valeur, il vous sera ajouté ou retranché des litres de fuel.

1720 La valeur du bonus (ou malus) est calculée de manière aléatoire. On affiche en PEN 3.

1730 Son aigu et suite des opérations.

1800 Ni joker, ni fuel. Test du score.1810-1830 : Comme 1700-1730, pour le score.

1900 Ni joker, ni fuel, ni score. Voir si on peut compléter le mot. Teste d'abord si le caractère touché correspond au caractère manquant le plus à gauche du mot. Si ce n'est pas le cas on saute en 2000. - Lettre dans l'ordre -

1940 On a touché une lettre dans l'ordre par "rang". MID$ permet de compléter le mot, l'exploit vous ajoute 100 points. Le rang actuel est copié dans n.

1950 On avance rang de 1 pour le caractère suivant. La fonction MID$ dans la boucle WHILE WEND teste le mot en cours de reconstitution da la gauche vers la droite. Tant que le point n'est pas détecté, "rang" est incrémenté. Dans le cas où le mot serait enfin complété, le point ne sera jamais rencontré et l'incrémentation de "rang" finira par provoquer un "improper argument" dans MID$. Pour cette raison, on teste "rang < lch" à chaque tour de boucle.

1960 Aller à la suite des opérations.- Voir si lettre dans le désordre -

2000 Rechercher sur la longueur totale de la chaîne.

2010 Le caractère retenu est-il présent dans la chaîne à la position n ?

2020 Si oui, manque t-il à la même position dans le mot à compléter ?

2030 Si oui, aux 2 questions précédentes, c'est bon : 50 points de plus et on va ranger la trouvaille.

2040 Pas bon, au suivant.

2050 Ce caractère ne manquait pas ! 25 points de pénalité, son et suite. - Lettre trouvée : Compléter le mot et voir si fini -

2100 On complète le mot avec le caractère a$ à la position n.

2100 On affiche le mot complété, on fait BIP, le total à reconstituer est décrémenté de 1. S'il tombe à zéro, c'est gagné et on saute à la fin du jeu.

Sortie de la boucle commencée en ligne 1000

2150 "flagnew" est mis par la routine sous interruption (EVERY). Si cette routine a été activée, un caractère a changé.

2200 "Flagnew" est annulé. "xket1" et "ylet1" correspondent à la position du caractère supprimé par la routine EVERY, on efface ce caractère.

2210 "xlet(a),ylet(a),lettre$(a)" sont des paramètres du caractère de remplacement que l'on affiche.

2300 Ne trainez pas ! Tous les 20 tours de boucle, vous perdez des points et du fuel...

2310 Affichage du score et du niveau du fuel.

2320 S'il reste du fuel on continue, sinon c'est perdu. Nous arrêtons ici ce premier jeu d'arcade que nous nous proposons d'apprendre à faire vous-même. N'oubliez pas : le prochain Run'Star vous parlera des sous-programmes et vous expliquera en détail le rôle et le fonctionnement des instructions EVERY, DI et EI.

```
10 '
20 '* WORD INVADER *
30 '
40 '- Initialisation -
50 '
60 MEMORY 39999:GOSUB 3300
70 DEFINT a-z
80 SYMBOL 253,&X1,&X11,&X11000111,&X11111111,&X11111111,&X11000111,&X1,0
90 SYMBOL 254,&X11111111,&X100100,&X10011001,&X11111111,&X10111101,&X11000,&X100
00001
100 SYMBOL 255,&X10000000,&X11000000,&X11100011,&X11111111,&X11111111,&X11100011
,&X10000000,0
110 '
120 DIM lettre$(35),xlet(35),ylet(35)
130 BASE$=CHR$(253)+CHR$(254)+CHR$(255)
140 bomb$=CHR$(&FC)
150 lbase=3
160 xmax=40-(lbase-1):MODE 1
170 xbase=xmax/2:ybase=6:largue=0:xlargue=xbase+1:ylargue=ybase
180 nbcar=35:chaine$="RUNSTAR-LOGISTAR":lch=LEN(chaine$)
190 tot=lch:jeu$=STRING$(lch,".")
200 rang=1:jok!=0.025
210 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT chaine$:PEN 3:PRINT jeu$:score=0:fuel=5000
220 PEN 2:LOCATE 1,3:PRINT"SCORE";score:LOCATE 1,4:PRINT"FUEL";fuel
230 LOCATE 13,3:PRINT"HI";hisco;
240 '
250 '- 1ers affichages -
260 '
500 GOSUB 3000:PEN 2:LOCATE xbase,ybase:PRINT base$
510 EVERY 40,0 GOSUB 3200
520 '
530 '- Boucle principale . Test du clavier pour deplacement base -
540 '
1000 xb=xbase:yb=ybase
1010 IF INKEY(1)=0 THEN xbase=xbase+1:IF xbase>xmax THEN xbase=1
1020 IF INKEY(8)=0 THEN xbase=xbase-1:IF xbase<1 THEN xbase=xmax
1030 IF INKEY(0)=0 THEN ybase=ybase-1
1040 IF INKEY(2)=0 THEN ybase=ybase+1
1050 IF ybase<6 OR ybase>18 THEN ybase=yb
   1060 IF INKEY(9)=0 AND largue=0 THEN largue=1:xlargue=xbase+1:ylargue=ybase+1
1070 IF ybase=yb AND xbase=xb THEN 1300
1080 '
1090 '- Deplacer base -
1100 '
1200 IF ybase<6 OR ybase>18 THEN ybase=yb:GOTO 1300
1210 PEN 0:CALL &BD19:DI:LOCATE xb,yb:PRINT base$;
1220 PEN 2:LOCATE xbase,ybase:PRINT base$;:EI
1230 fuel=fuel-20*SQR(ybase+1-6)
1240 '
1250 '- Bombe lancee -
1260 '
1300 IF largue=0 THEN 2150
1310 PEN 0:LOCATE xlargue,ylargue:PRINT bomb$;:ylargue=ylargue+1
1320 IF ylargue<26 THEN 1350
1330 largue=0:xlargue=xbase+1:ylargue=ybase+1:score=score-10
1340 GOSUB 3500:GOTO 2150
1350 PEN 3:LOCATE xlargue,ylargue:PRINT bomb$;
1360 '
1370 '- Bombe touche lettre ? -
1380 '
1400 IF ylargue=25 THEN 2150
1410 n=0:CALL 40000,xlargue,ylargue+1,an:IF (n<63 OR n>90)AND n<>&2A THEN 2150
```

```
1420 '
1430 '- OUI : Annuler bombe et Interpreter -
1440 '
1500 largue=0:PEN 0:LOCATE xlargue,ylargue:PRINT bomb$;CHR$(8);CHR$(10);" "
1510 xlargue=xbase+1:ylargue=ybase+1
1520 a$=CHR$(n)
1530 '
1540 '- Joker -
1550 '
1600 IF a$<>"*"THEN 1700
1610 a$=MID$(chaine$,rang,1):fuel=fuel+200:GOTO 1940
1620 '
1630 '- à = Fuel ? -
1640 '
1700 IF a$<>"à"THEN 1800
1710 IF RND(1)<0.5 THEN n=-1 ELSE n=1
1720 bon=RND(1)*200*n:fuel=fuel+bon:LOCATE 11,4:PEN 3:PRINT"FUEL ";bon
1730 GOSUB 3600:GOTO 2130
1740 '
1750 '- ? =Score ? -
1760 '
1800 IF a$<>"?"THEN 1900
1810 IF RND(1)<0.5 THEN n=-1 ELSE n=1
1820 bon=RND(1)*200*n:score=score+bon:LOCATE 11,4:PEN 3:PRINT"SCORE";bon
1830 GOSUB 3600:GOTO 2130
1840 '
1850 '- Voir si la lettre touchee est utile -
1860 '
1900 IF a$<>MID$(chaine$,rang,1)THEN 2000
1910 '
1920 '- Lettre dans l'ordre -
1930 '
1940 MID$(jeu$,rang,1)=a$:score=score+100:n=rang
1950 rang=rang+1:WHILE MID$(jeu$,rang,1)<>"." AND rang<lch:rang=rang+1:WEND
1960 GOTO 2100
1970 '
1980 '- Voir si lettre dans le desordre -
1990 '
2000 FOR n=1 TO lch
2010 IF MID$(chaine$,n,1)<>a$ THEN 2040
2020 IF MID$(jeu$,n,1)<>"."THEN 2040
2030 score=score+50:GOTO 2100
2040 NEXT
2050 score=score-25:GOSUB 3500:GOTO 2150
2060 '
2070 '- Lettre trouvee : Completer le mot et voir si fini -
2080 '
2100 MID$(jeu$,n,1)=a$
2110 LOCATE 1,2:PEN 3:PRINT jeu$;CHR$(7);:tot=tot-1:IF tot=0 THEN 3410
2120 '
2130 '- Deplacer une lettre s'il y-a lieu -
2140 '
2150 IF flagnew=0 THEN 1000
2160 '
2200 flagnew=0:PEN 1:LOCATE xlet1,ylet1:PRINT" "
2210 LOCATE xlet(a),ylet(a):PRINT lettre$(a);
2220 '
2230 '- Diminuer et afficher score s'il y-a lieu -
2240 '
2300 cnt=cnt+1:IF cnt=20 THEN score=score-1:fuel=fuel-10:cnt=0
2310 LOCATE 6,3:PRINT score:LOCATE 5,4:PRINT fuel
2320 IF fuel>1 THEN 1000 ELSE 3400
```

DANS LOGISTAR N. 5

LE *MAGAZINE-CASSETTE* POUR TOUS LES CPC.

WARLOCK

Enfin, un jeu d'arcade où, au lieu de défendre les forces du bien, le joueur est un vrai méchant, un sale petit démon ! Les graphismes sont très soignés, les déplacements drôles et réussis.

ACTIVATOR

Il règne un grand désordre sur la base spatiale. Tout risque d'exploser d'ici très peu de temps. Sautez aux commandes de votre monoplace pour retrouver tous les éléments de la base mise s'en dessus-dessous.

BOBBY BEARING

Une petite boule jaune, sorte de Pac Man, s'en va vivre sa vie tout au long d'un labyrinthe. A tout instant dans ce dédale, elle risque de se faire écraser, ratatiner, aplatir. Une animation parfaire qui vous promet beaucoup d'éclats de rire.

THAI BOXING

Presque inutile de vous le préciser : il s'agit de combat, à mains nues, où tous les coups ne sont pas permis. Non ? Non bien sûr, c'est de la boxe Thaïlandaise !

DEMANDEZ-LE CHEZ TOUS LES BONS MARCHANDS DE JOURNAUX !

DANS LOG'STAR N. 5

LE *MAGAZINE-CASSETTE* POUR TOUS LES CPC.

Préparez-vous dès aujourd'hui à réserver 85 F pour janvier :

LOG-STAR N° 5 sera un numéro spécial "The Edge" avec :

WARLOCK - THAÏ BOXING

BOBY BEARING

ACTIVATOR

Et n'oubliez pas :

vous pouvez nous commander tous les anciens numéros.

RUN'STAR et LOG'STAR

DEMANDEZ-LE CHEZ TOUS LES BONS MARCHANDS DE JOURNAUX !