

LOG STAR N° 6

**Le magazine
qui vous offre 4 jeux !**

IRON LORD

*A côté, le Paris-Dakar
c'est du gâteau*



TRANSDISC
Transférez vous-même
nos cassettes



RAFFLES
*Introduisez-vous
qu'il disoit*



LAST V8
*Course contre
la fonte*



**ELECTRIC
WONDERLAND**
*Du skate eléctrico-
écologique*



Reportage :
*La Géode dans toute
sa splendeur*

Le «best» du mois :
Iron Lord

VOUS ÊTES SURPRENANTS !



LOG'STAR est une création
LOGIPRESSE S.A.R.L. au capital de 50.000 F.

Directeur de la publication:
Franco Bozzesi

REDACTION

Directeur de la rédaction:
Franco Bozzesi

Rédactrice en chef:
Mireille Massonnet

Secrétaire de rédaction:
Martine Ameingual

Ont collaboré à ce numéro:

Laurence Le Gentil, Christian Roux, Alain Riffaut,
Laurent Berger, Renlo Sublett, Denis Sarsad,
Christian Roux, Gaëlle Marec, Bruno Raoux,
Rubi et Bernard Martinez (crédits photos)

Service technique:
Lilian Margerie.

ADMINISTRATION

Secrétariat:
Martine Voulgaris

Comptabilité:
Blandine Baschung

FABRICATION

Maquette:
Aurelio Francocci

Illustration:
Piero Iaia

Photogravure:
La Cromografica (Rome)

Photocomposition:
Linotypia Vacuna (Rome)
Imprimé en Italie par
FBM - Milan Italie
Diffusion en France par M.L.P. Lyon

© LOGIPRESSE 1990

a, pour être surprénants, ma bonne dame, mon bon monsieur, on peut dire que vous l'êtes !!! Du moins, vous NOUS avez surpris. Pourquoi ? Il y a un an, lorsque nous sortions le premier numéro de Log'star (à l'époque Logistrad), nous avons

pensé qu'un seul bimestriel — une revue tous les deux mois — ne suffirait pas à nourrir votre soif insatiable de logiciels "tribo, pas chers" (comme disait ce pauvre Septh, avant qu'il ne soit obligé de faire le zouave en forêt de Fontainebleau, un treillis sur le dos. Il faudrait que l'armée française nous laisse un peu tranquilles, on est entrain de perdre tous nos meilleurs collaborateurs, le pire, c'est que ce n'est qu'un début !). Mais je m'égare... Donc, à la suite de Log, naissait Run'star (toujours à l'époque Runstrad !). Simple moyen pour nous de vous proposer chaque mois un nouveau "magazine-cassette". Et puis voilà qu'il y a un mois, le verdict nous tombe dessus (aie !) sous la forme des liasses remises par notre distributeur à notre responsable des ventes : vous achetez nettement plus Run'star que Log'star !!! "Non ! Fis-je. Si, si ! Me répondit-il. Et pourquoi ? Lui rétorqué-je. Allez savoir ??? Me répliqua-t-il" (Comme vous pouvez le voir, Logipresse est une entreprise qui se remet perpétuellement en question...).

En effet, toute plaisanterie, mise à part, il faudra un jour que vous nous disiez pourquoi vous avez décidé de plus acheter Run que Log. Peut-être que les hasards

du planning nous ont fait mettre plus de bons jeux dans le premier que dans le second... quoique ?

Toujours est-il que notre directeur de publication, en financier pragmatique (c'est son rôle), nous a fait connaître il y a peu ses conclusions : arrêtons Log'star et publions plus de Run'star ! Vous avez enfin compris où je voulais en venir : vous tenez entre les mains le dernier numéro de Log'star, par contre, à partir du mois prochain, Run'star se renforcera avec, outre la revue bimestrielle normale, des "hors-série" et des numéros "spéciaux". Ah, ça oui, c'est clair tout ça, mais c'est de notre faute !

Comme Martine, avec son bon sens normand, me fait remarquer qu'elle ne comprend rien à ce que je viens d'écrire, je vous récapitule tout.

La prochaine revue de Logipresse à paraître (au mois d'avril) sera : Run' n°6. Au mois de mai il y aura : Run hors-série n°1. Et ainsi de suite. Avec en plus : quatre numéros spéciaux par an. Vous voyez, Log'star s'arrête, mais pour nous, cela signifie plus de travail et pour vous plus de jeux chez votre libraire ! C'est-y-pas une bonne nouvelle ça, M'ame Huitric ? Quant à ce dernier numéro, pour un moribond, il n'est pas trop mal, vous ne trouvez pas ? ("Gargl, s'étrangle Elliot Grassiano, Quad, elle trouve ça "pas trop mal !" Je vais lui en revendre, moi, tiens, des jeux Microïds !... Et ben oui, justement rayonnée, il m'en a vendu d'autres, et des extraordinaire en plus, mais c'est une autre histoire. Vous avez vu comme je vous fais saliver ?).

Donc, outre Quad, vous y trouvez Raffles, Electric Wonderland et Last V8, sans oublier la fin de notre initiation à l'assembleur (dans le premier Run hors-série, Rubi prendra la relève. Et si vous ne savez pas qui c'est, lisez donc Amstrad 100%) et un fantastique reportage sur la Géode. Vous nous avez surpris... nous essayons de relever le défi !

LOGIPRESSE

LOGIPRESSE - Rédaction, administration, vente, publicité, siège social: 34, avenue des Champs-Élysées, 75008 Paris. - Tél. (1) 49 53 01 58+. FAX (1) 49 53 01 26. Numéro de commission paritaire: en cours. Dépôt légal: à la parution. Service abonnement: 49 53 01 58+. Les anciens numéros de LOG'STAR 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-Élysées, 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

PROGRAMMES

QUAD A fond la manette

Moitié moto-moitié 4X4, c'est un Quad et ça secoue drôlement. A ne pas manquer !

Alain Riffaut

6

RAFFLES Aventure domestique

Introduisez-vous dans la belle demeure, à la recherche de... vous ne pensez quand même pas qu'on va vous le dire, non ?

Laurence Legentil

10

ELECTRIC WONDERLAND Skate-board écologico-électrique

Un petit bonhomme enfourche son skate électrique et s'en va soigner le monde. Tordant !

Lou Ford

16

THE LAST V8 Course contre la fonte

Vous avez huit secondes pour empêcher le monde de fondre !

Laurent Berger

20



REPORTAGE

MICROIDS Les "Pros" de la simulation

Pour les amoureux de Superski et de Quad : balade au sein des saints

Mireille Massonnet

4

LA GEODE Une rondeur scintillante

Au moment où cette superbe boule fête son cinq-millionième visiteur, nous sommes allés la visiter pour vous.

Gaëlle Marec

24

ACTUALITE

LE SALON DU JOUET Pour préparer Noël

En avant-première, les plus beaux jouets de l'hiver 90-91.

Gaëlle Marec

13

BESTS DE LA REDACTION Iron Lord - Chase HQ

Iron Lord, depuis le temps qu'on l'attend... !!! Heureusement il ne nous a vraiment pas déçu.

Alain Riffaut

19

DETENTE

REMUE-MENINGES

Comme d'habitude, une récréation pour les neurones décrépis par l'utilisation intensive du joystick.

Renlo Sublett

14

COURRIER

QUESTIONS TECHNIQUES Clavier, OCP et fichiers perdus

Le courrier est devenu très sérieux. Lisez-le, vous apprendrez beaucoup. C'est Rubi qui répond, alors... !

Rubi

18

COMMUNICATION

LES 36-15 UTILES Quand le minitel sert

Tilt, Micromania, Microïds... ils sont nombreux à vous proposer des messageries utiles.

Christian Roux

26

TECHNIQUE

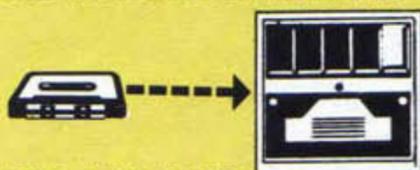
PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Dernière partie

Vous avez enfin le plan d'ensemble, à vous de faire !

Yves Braneyre

30

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'é-

cran, vos programmes. L'exécution est automatique.

VOUS AVEZ UN 6128 OU 664
Faites une réinitialisation complète de l'appareil. Vérifiez que les connexions ordinateur-lecteur de cassette sont bien établies. Tapez ensuite ltape si vous possédez un clavier qwerty (la barre l s'obtient en appuyant simultanément sur Shift et @ «arrobas») ou bien utape 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.

MICROIDS : L'arbre de vie

Depuis sa création, la société Microïds a toujours gardé la tête froide. Des objectifs clairs et une ramification judicieuse de ses activités confirment cette affirmation.

Christian Roux



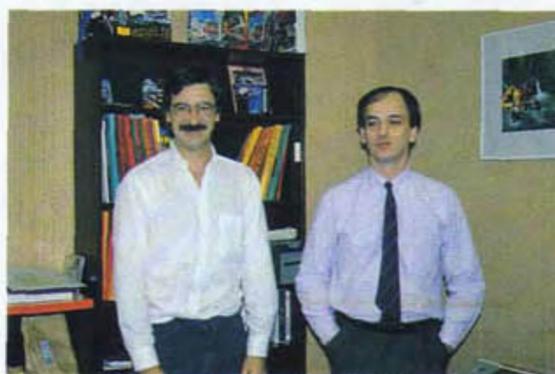
La société Microïds voit le jour en avril 1985 à l'initiative de deux ingénieurs en automatisme issus de l'industrie aéronautique, Elliot Grassiano et Patrick Le Nestour. Cette année-là, le secteur ludique dédié aux micro-ordinateurs n'en est encore qu'au premier âge. A l'époque, un nombre considérable de jeunes auteurs-programmeurs ne faisaient que traverser la scène impitoyable du monde de l'édition. Patrick et Elliott allaient réussir là où d'autres ont malheureusement échoué depuis. Comment et pourquoi, c'est ce que nous allons vous expliquer.

Elliot Grassiano, pour sa part, avait déjà une certaine expérience dans ce domaine ludique, ayant fait ses preuves avec Space Shuttle Simulator, édité alors par Loriciels (qui s'écrivait encore avec un s après le l).

Les premiers pas

Le premier objectif de Microïds visait le marché des ordinateurs Thomson qui alors représentait un parc non négligeable. Ainsi naquit Air Attack, un double simulateur de combat aérien (aucune adaptation sur d'autres machines). Depuis ce premier logiciel qui innovait en offrant un jeu simultané à deux personnes, la société a toujours voulu offrir un "plus" avec ses produits, carte routière avec Highway Patrol, dessin animé avec Eagles Riders... etc. Rapidement, l'activité de Microïds s'est portée vers d'autres machines comme le CPC et le PC et

plus récemment, vers les seize bits. L'une des particularités de la société, par rapport à bon nombre de ses concurrentes, reste que l'essentiel de ses productions sont des créations internes. De deux personnes à sa naissance, la société est passée en 1986 à un effectif de six membres qui occupaient plusieurs bureaux dans les locaux de Loriciels. Ce n'est qu'en décembre 1988 que Microïds prend le large pour s'installer dans ses locaux actuels à Vitry-sur-Seine. Ce nouvel environnement lui permet de grossir ses rangs. A l'heure actuelle, la sympathique équipe compte plus d'une douzaine de membres.



Patrick Lenestour et Elliott Grassiano, les deux "chefs"

Emmanuel Foorsans, le "pauvre" exécutant



On respire !!!

Côté production, l'histoire commence réellement avec la venue du célèbre double simulateur de moto, Grand Prix 500cc. En 1987, ce hit, après avoir subi quelques modifications, traverse l'océan Atlantique pour conquérir le marché américain. Quelques mois plus tard, il est récompensé par un C.E.S. Award, l'une des plus hautes distinctions décernées par un jury de professionnels visant à encourager les produits innovants. Peu après, le produit reçut également une disquette d'argent, l'équivalent de nos disques d'or dans le milieu musical. Rien qu'aux Etats-Unis, le chiffre des ventes s'élève à 55 000 exemplaires, portant ainsi le total mondial aux alentours des 130 000 exemplaires. Le deuxième titre-phare de la société se nomme Super Ski. Il remporte un aussi vif succès en France et de l'autre côté de l'Océan où il gagne à son tour un C.E.S. Award.

Une exportation florissante

Jusqu'en 1989, la distribution des produits Microïds était exclusivement assurée par Loriciel (NDLSR : Loriciels ou Loriciel ??? J'sais plus moi !). Depuis cette date, cette dernière, au sein du territoire français, est ouverte à l'ensemble des sociétés comme Innelec, Guillemot, Micromania, etc. Pour le marché européen, un protocole d'accord a été signé avec Infogrames pour la distribution d'une partie du catalogue de la société (particulièrement des versions seize bits). Il faut bien saisir que, pour Microïds, l'exportation représente entre 45 à 50% de leur chiffre d'affaires, bigre !!!



Une structure complète

Outre les deux fondateurs de la société, Microïds compte un directeur de recherche et de développement, Emmanuel Forsans, une charmante attachée de presse, Isabelle Weill, ainsi que deux graphistes et six programmeurs. Les musiciens restent externes à la structure. L'équipe comprend également un certain nombre de programmeurs et de graphistes indépen-

dants. Cette structure linéaire risque néanmoins de subir quelques modifications dans les années à venir, mais cela n'empêche pas Elliott et Patrick d'avoir réussi à développer, en plus du secteur ludique, un département professionnel.

En février 1988 est créée la "branche Entreprise". Ce département a pour objet la réalisation de projets dédiés aux secteurs professionnels et industriels. Ainsi, Microïds a conclu divers contrats dont la réalisation pour un grand constructeur automobile d'un simulateur de conduite intégré à une cabine de pilotage et d'autre part une simulation de viseur pour un équipementier aéronautique. Cette branche permet aux deux créateurs de Microïds de se replonger dans leur secteur d'activité initial. Une branche qu'ils affectionnent tout particulièrement. Dans un ordre d'idée similaire, la société souhaiterait, dans un avenir plus ou moins proche, développer une nouvelle branche créative dédiée aux images de synthèse.



Une vue de Chicago 90

Le lifting

L'année 1989 aura été une grande année pour la société. Avec son changement de locaux fin 1988, Microïds se devait de subir un sérieux lifting. Bouleversement tout d'abord au niveau du packaging. Les anciens produits sortaient sous la forme de petits emballages en plastique. Désormais, les logiciels possèdent une jolie boîte cartonnée qui offre davantage de possibilités. Le deuxième bouleversement concerne le logo de la société. A l'origine, l'objectif de Microïds était de s'intéresser à la micro-robotique (incorporation d'un système informatique au sein de

chaque foyer). Malheureusement devant le manque de véritable standard dans ce domaine, le projet est resté en suspens et le premier logo Microïds représentant une pince de robot s'est rapidement montré inadapté au secteur ludique. Le nouveau logo se veut plus dynamique et reflète mieux l'activité de la société axée autour de la simulation. D'ici quelques mois, un nouveau logo pour la branche professionnelle devrait également voir le jour.

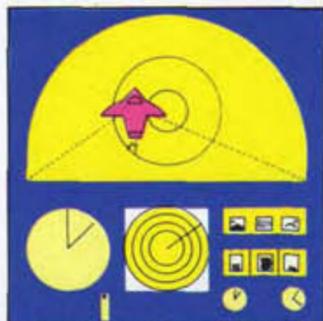
Tapez 36.15 Microïds

La dernière facette de Microïds est la mise en service d'un serveur télématique. Depuis le 11 octobre 1989, chacun peut y trouver un catalogue détaillé des produits disponibles, des informations concernant les projets en cours, des conseils de jeux et une messagerie qui amuse beaucoup les sociétés "concurrentes". Le joueur y trouvera également de nombreux concours, un jeu de rôle et la possibilité de télécharger diverses démonstrations et routines. La dernière surprise achevée début février est la présence d'une version de GP 500 qui promet d'être sublime. On parle même d'un jeu en réseau. Ce service permet à la société d'entretenir un contact privilégiée avec ses clients.

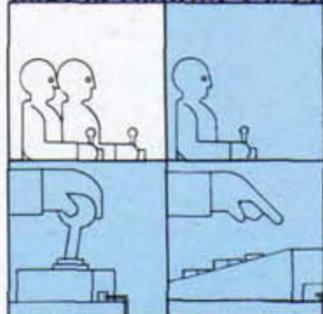
Et le CPC ?

L'Amstrad CPC a rapidement été pris en charge et continue à retenir l'attention de la société. Highway Patrol et Chicago 90 ont tous deux été développés en premier lieu sur cette machine. Concernant le marché français, le CPC représente plus de 40% du chiffre d'affaires de la société. De tels chiffres nous réjouissent tous à l'heure où chacun semble vouloir vendre la peau du crocodile. Enfin, si tout était à refaire, l'ensemble des membres de la société Microïds est unanime : "Ce serait sans aucune hésitation !"

ACTION-SIMULATION



QUAD : La traversée du désert



Etes-vous assez courageux pour affronter le désert de la mort, éviter les forces aériennes de vos ennemis ou tout simplement assez rusé pour ne pas tomber en panne sèche ?

Alain Riffaut



Ce n'était pas toujours facile la vie d'agent secret, il fallait bien me rendre à l'évidence aujourd'hui... J'aspirais de toutes mes forces à me retrouver dans le feu de l'action, eh bien, j'y étais ! Cette fois-ci, la partie était devenue très serrée... Je venais de dérober des plans confidentiels, j'avais une douzaine de poursuivants à mes trousses armés jusqu'aux dents, qui n'aspiraient qu'à ma mort... Je préconisais donc la fuite en avant, et de toutes mes forces j'appuyais sur l'accélérateur de mon Quad, à faire vrombir son moteur jusqu'à la dernière goutte de carburant. Il y a quelques jours à peine, le début de l'enfer commençait....

Qu'allais-je devenir ?

Pas moyen de stopper une minute sur cette piste truffée d'embûches. Le

faire ainsi, en plein désert, signerait mon arrêt de mort immédiat. Au loin les montagnes marquant la fin de ce désert et de mon périple personnel... Mais dans ce désert où toute chose prend des dimensions gigantesques et terrifiantes, il faudra encore rouler à cette allure folle, de jour comme de nuit, pendant de longues heures... It's a long way from home ! Parlons de la piste, cela fait au moins dix ans qu'elle a été abandonnée ! La nature hostile du pays a vite repris le dessus : éboulis, rochers érodés, carcasses de bestiaux, cactus locaux sont autant d'éléments qui transforment un parcours de santé en un calvaire fini, et obligent à redoubler de prudence.

Règles du jeu

Pour qui décide d'enfourcher le Quad et de partir pour la grande aventure,

ne dites rien. Je sais que vous venez de vous glisser dans la combinaison de notre fameux agent secret X27, et que votre seul et unique désir est de vous retrouver au plus vite en train de mordre la poussière — oups ! Pardon —, en train d'attaquer le sable de toute la surface de vos rutilants pneumatiques... Bref, quelques petites précisions de départ sont nécessaires. Avant de vous engager tête baissée dans l'action, sachez grand(e) égoïste que le désert est à tout le monde, et que le nombre maximum de participants de cette course fantastique est de 6 ; en aucune manière, l'un d'entre vous ne doit rester dans l'anonymat... Donc, dépêchez-vous d'afficher à l'écran votre nom (sept caractères autorisés). Ensuite, sachez que vous n'êtes pas immortel, mais bon, le créateur de ce jeu, réalisant que la traversée du désert avec tous ses dangers n'était pas une mince affaire, a choisi de vous octroyer cinq autres vies. Vous aimeriez être un peu renseigné et prévenu sur le pourquoi et le comment des accidents générateurs de Mort Subite (le moyen le plus efficace d'être mis en bière !). Eh bien, ceci découlant de cela... à chaque fois que vous percutez un obstacle de grande taille sur votre passage ou bien qu'un de vos assaillants a réussi à tirer dans le mille, vous exécutez un saut périlleux par dessus votre Quad, plus une glissade magistrale de toute beauté sur le menton, pour enfin voir des petits oiseaux tourbillonner au-dessus de votre tête et rendre votre âme à Dieu. Le nombre de vies sous l'icône Quad va alors diminuer ! Accrochez-vous très fermement à votre engin diabolique, ne décrochez pas les yeux de la piste sur laquelle vous devez rester ; car, en roulant le plus vite possible sur celle-ci, vous mar-



Qu'allais-je devenir ?



Waouuu !!! Quel saut !

querez le plus de points, et chaque fois que l'afficheur score à gauche de l'écran comptabilisera 1000 points de plus, pour vous récompenser de vos mérites, vous bénéficierez du cadeau bien utile d'une vie... De même, lorsque vous effectuerez une sortie de piste, ce même compteur boudera et vous refusera les points supplémentaires correspondant au temps de votre escapade dans le bas-côté.

Le temps c'est du bonus

Autre précision, à droite de votre compteur Score, se trouve le compteur Time qui demande aussi quelques coups d'oeil... Time fonctionne sous la forme d'un compte à rebours, et détail d'importance (qui vous fera marquer quelques points de plus), si vous arrivez en bout de parcours en avance, vous percevez un bonus sous forme de points correspondant au temps restant non utilisé. Ultimes précisions concernant votre petit tableau de bord qui ne saurait exister sans ces merveilleux indicateurs sur la santé de la machine. Votre Quad vous demandera durant la course que vous lui trouviez de l'essence. Une jauge située à droite des compteurs vous permet de savoir si votre engin se sent mal. Si les voyants du tableau de bord clignotent, vous passez sur la réserve et votre vitesse est alors limitée ; vous devenez une proie facile pour qui veut vous tuer, à condition qu'ils profitent de cette perte momentanée d'agilité ou de chance de votre part. Alors, accrochez-vous et foncez (si c'est toujours possible) sur le premier jerry-can d'essence catapulté sur la piste par vos amis de l'agence qui ont néanmoins pensé un peu à vous.

A vos marques...

Comme votre quad vrombit et n'attend plus que vous pour le départ, vous démarrez bien sûr au quart de tour. La route de départ est lisse, légèrement sinueuse, à peine quelques cactus, cailloux, disséminés de-ci, de-là dans le sable ainsi qu'en bordure de chemin et, au milieu, les premiers jerry-cans d'essence abandonnés qu'il faut absolument s'empresser d'emporter avec soi... Mais progressivement la piste s'incurve de plus en plus et vous commencez à voir des carcasses de bestiaux, et de grosses pierres dangereuses. Mais vous n'avez pas fini d'aller de surprise en surprise, car... Auriez-vous soudain les oreilles qui bourdonnent ou entendez-vous véritablement un bruit de pales d'hélicoptère ? Pas de doute, c'est bien ce que vous pensiez, juste devant vous l'ombre de l'engin... Pas de quoi se décourager, vous êtes environ à la moitié du chemin du premier niveau. Ce faisant vous verrez que le parcours devient de plus en plus dur et truffé d'embûches. Entre autres, vous devez éviter les tirs en rafales d'un avion de combat, puis le retour d'un hélicoptère... Après ces épreuves plutôt laborieuses, vous pourrez enfin respirer car la fin de piste est à nouveau droite et moins chargée.

Maintenons l'allure et évitons l'hélico...



B.A.BA des commandes

Vous, alias agent secret X27, avez-vous bien en tête les commandes de votre quad ? Si vous décidez d'utiliser le clavier, les touches flèche en haut, flèche en bas, servent respectivement à accélérer et à ralentir. Les touches flèche à gauche, flèche à droite servent respectivement à tourner à gauche, et à droite. Lorsque le quad est déséquilibré, il est possible de le redresser en tournant rapidement dans le sens opposé à la chute, mais je ne vous cache pas que ceci demande beaucoup d'entraînement...

Quelques trucs...

Lorsqu'il vous arrive d'effectuer des sorties de route (tout le monde à droit à l'erreur !), et que vous avez perdu de vue la piste, suivez la direction de la flèche de couleur verte située en bas à droite de l'écran, qui vous permettra de vous remettre sur dans le droit chemin. Pour passer sans trop d'encombres dans un paysage trop accidenté, ralentissez l'allure, ou plutôt conservez l'allure générale qu'induit l'ordinateur au véhicule ; le quad passera par-dessus certains obstacles sans se renverser. Une dernière chose, le hors-piste est parfois conseillé lorsque vous rencontrez trop de difficultés sur votre chemin. Je pense tout spécialement à cette partie de piste en fin de premier niveau où l'on a l'embaras du choix pour mourir. L'important est de ne pas y séjourner trop longtemps car vous finiriez par perdre quelques centaines de points. Alors, dosez !!!

MEMENTO

JEU	:	joystick	ou	clavier (touches fléchées)
DEPLACEMENTS				
A DROITE	:	droit	ou	flèche droite
A GAUCHE	:	gauche	ou	flèche gauche
ACCELERER	:	avant	ou	flèche du haut
FREINER	:	arrière	ou	flèche du bas
PRENDRE	:			
BIDON ESSENCE	:	passer dessus		
FIN DE PARTIE	:	touche <ESC>		

Pour une bidouille de plus

Vous faites peut-être partie de ceux que l'on nomme des bidouilleurs. Dans ce cas vous aurez régulièrement le moyen de faciliter vos jeux en les modifiant pour avoir par exemple, des vies infinies ou même l'immortalité. Pour cela, il faut avant tout que l'on soit d'accord sur quelques points importants. Pour modifier un programme, il faut y mettre son nez et le traficoter. Cela demande une très grande précaution, un bon éditeur de secteur et des risques que vous serez seul à prendre. Pour les précautions, il suffit de noter toutes les modifications que vous apporterez sur votre disquette pour, le cas échéant, réparer une maladresse ou tout simplement remettre le jeu à son état d'origine. On trouve un bon paquet d'éditeurs de secteur sur le marché, mais je ne saurais vous recommander "discologie" qui est le meilleur sur nos CPC. Enfin, nous ne nous rendons en aucun cas responsable des dommages éventuels provoqués par une erreur de votre part sur vos disquettes. Dans les éditeurs de secteurs vous avez toujours une option recherche de chaîne ASCII ou hexadécimale. Vous n'aurez qu'à trouver la chaîne indiquée et la remplacer par une autre pour que la vie devienne plus rose sur votre jeu qui était trop difficile. Pour quad par exemple, il est indispensable d'augmenter les vies, car avec cinq on ne va pas très loin. Cela vous tente ? Si oui cherchez la chaîne hexa "3D, 32, C4, 68" et remplacez le "3D" par "00". A la suite de cette opération, vous aurez à la même adresse une chaîne de valeur "00,32,C4,68" et le tour sera joué car vous aurez désormais des vies infinies. Après quelques tours de piste,

vous plafonnerez à neuf vies. Il ne vous reste plus qu'à éviter les pannes d'essence ce qui me paraît très jouable. Voilà, si vous êtes d'accord avec ce type de procédé faites-le nous savoir pour que l'on se creuse la tête et que l'on vous donne ce genre d'astuce. Ecrivez-moi à Logipresse, rubrique astuces.

A propos d'astuce...

Pendant que j'y suis, je vous avais parlé du grand jeu qu'est l'Armure sacrée d'Antiriad. Voici une bonne astuce : cherchez la chaîne hexa "98, B4, 3D, 32, 98" et remplacez le "3D" par "00" et vous pourrez ainsi faire de plus grands sauts, ce qui vous facilitera la tâche pour voir ce qui se passe dans les tableaux supérieurs.

Les commandes

Dans un premier temps, vous devez choisir le nombre de joueurs ; pour cela répondez de 1 à 6 en fonction des joueurs potentiels. Vous devez ensuite entrer un par un les noms des joueurs en compétition. C'est alors que le jeu proprement dit commence. Pour aller à droite : joystick à droite ou la flèche du curseur droit. Pour aller à gauche : joystick à gauche ou la flèche du curseur à gauche. Pour accélérer : joystick en avant ou la flèche du curseur en haut. Pour freiner : joystick en arrière ou la flèche du curseur en bas. Pour mettre fin au jeu : la touche <ESC>. Lorsque le Quad est déséquilibré, il est parfois (et cela dépend de la vitesse) possible de le redresser en tournant

rapidement dans le sens opposé à la chute. Lorsque vous aurez quitté la piste, une flèche située en bas et à droite de l'écran vous en indique la direction. Alors bonne chance !

... et poursuivons notre route



Un MIG 27, la partie est rude



Argh ! Touché ! Quelle chute !



LOGSTAR

Vous tenez le dernier numéro de ce magazine... mais ATTENTION :

Une "STAR" de perdue, deux de retrouvées !

Dès le mois d'avril, retrouvez en kiosque :

EN MAI

RUNSTAR

N° 6

EN JUIN

RUNSTAR

HORS-SÉRIE

N° 1

EN JUILLET

RUNSTAR

N° 7

plus un numéro SPECIAL SIMULATION

RUNSTAR

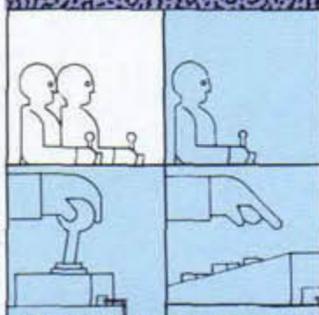
Spécial

*La longue série
continue...*

EXPLORATION



RAFFLES : Les mésaventures d'un bonhomme un peu trop curieux



Séduire la maîtresse d'une maison bourgeoise en l'absence de son mari, voici le défi que Billy doit tenter de relever. Il découvre les lieux pour la première fois sans y être attendu...

Laurence Le Gentil



Premiers pas dans la demeure

Vous ne comprenez pas pourquoi ? Que peut-on bien venir faire dans un lieu riche, sans y être invité, sans même y avoir été introduit par le majordome ?

Voler ? Peut-être bien, en tout cas, il est bien évident que cette manière de procéder n'a rien de particulièrement honnête... Encore plus étrange, ce qui va s'y dérouler... Un crime ? Nenni mon brave, cela n'aurait rien d'original... Un viol ? Pfff !!! Mais ma parole, vous regardez trop la télévision... Y'a pas qu'ça dans la vie... Non, essayez de faire fonctionner votre imagination, peuchère !!! Une partie de billard ? Peut-être bien, c'est en effet ce que vous découvrirez dans l'une des pièces de la riche demeure. Mais taisons-nous, on pourrait soupçonner notre présence dans les lieux et vous vous doutez bien que ce serait tout à fait fâcheux... Doréna-

vant, soyons discrets et prenons connaissance plus amplement de la situation.

Mais où est Xunc ?

Vous vous souvenez bien sûr de Crafton et Xunc, le petit bonhomme aidé de son podocéphale mascotte. Eh bien, sachez qu'il existe un certain nombre de similitudes entre ce jeu et notre Raffles. Ici, pas de savants, encore moins de seringues à retrouver mais une aventure (qui, malheureusement, tourne plus souvent à la mésaventure...), dans laquelle il va vous falloir marcher pendant des kilomètres à la recherche d'un petit chouilla de gros rouge qui tache, tout comme il fallait fréquemment songer à refaire le plein d'énergie dans Crafton.

Autre point commun, votre personnage rencontrera sur son chemin des objets fort intéressants, parfois utiles mais aussi certains quelque peu dangereux pour celui qui ne saurait pas les contenir... (Rassurez-vous, nous allons y revenir plus en détail). Hélas !, trois fois hélas !, vous avez bien lu qu'il n'était question que d'un seul personnage : vous n'aurez donc pas à vos côtés, cet ami sincère et surtout si dévoué qu'était ce brave Xunc... Remarquez, il faudrait être bien peu dégourdi pour vous avoir suivi dans une telle histoire... Cette aventure, vous allez la vivre à vos risques et périls (et ils sont nombreux), car personne d'autre que vous n'aurait jamais eu l'idée de provoquer un tel remue-ménage dans une si calme demeure. Mais qu'y cherchez-vous au juste ? Une aventure sentimentale avec la maîtresse des lieux ? Sans nul doute... Une façon de vous identifier à un espion ? L'occasion vous est en effet offerte. Un trésor ? La sortie ? A vous de le découvrir, les scénaristes de The Edge ont, comme d'habitude, truffé ce jeu d'indices qui vous mettront sur le chemin à moins qu'ils ne soient que de fausses pistes... Suspense...

Château au charme suranné

Et maintenant, découvrons le personnage clé de cette aventure : un sympathique bonhomme, vêtu de couleurs vives, et dont les yeux bleus ne cessent de cligner. A la couleur de ses yeux et à sa tignasse jaune paille, on aurait tout lieu de penser que l'aventure se déroule quelque part du côté de l'est, mais en errant dans la maison, on se rendra vite compte, grâce au mobilier



Attention, un canari bien dangereux !



Rien d'extraordinaire dans ce salon

très stylisé, que le manoir est en fait celui d'un lord britannique... En effet, malgré le téléphone, on s'éclaire encore à la bougie, signe d'un raffinement typiquement anglais. Billy évolue dans les différentes pièces de la maison (au moins un T18...) qui sont toutes représentées en trois dimensions. Chacune d'elles est riche en couleurs et en objets variés. Le graphisme du jeu est l'un des plus gais et des plus soignés que l'on puisse rencontrer dans un logiciel d'arcade/aventure sur CPC. Tenez, un détail, par exemple : les portes de bois ont toutes des moulures fines, les tapisseries ont des couleurs coordonnées avec certains éléments du mobilier, etc. Bien entendu, chaque pièce (ou presque) possède plusieurs voies d'accès symbolisées par des portes en bois ou bien tout simplement par un trou dans la cloison. Malgré la richesse des lieux, Billy ne doit pas s'endormir sur ses lauriers, il lui faut veiller régulièrement à refaire ses forces. A cet effet, en bas à gauche de l'écran, il peut visualiser son état grâce à un indicateur d'énergie. Vert, c'est

bon, il peut encore faire du chemin. Jaune, attention Billy, il va falloir penser à ta santé. Rouge, aïe, si tu ne te requinques pas immédiatement, c'est fichu... Juste au dessus, il y a aussi un compteur de points. Mais, autant vous prévenir tout de suite, les actions qui vous feront augmenter votre score ne sont pas monnaie courante... Heureusement que la course au high score n'est pas la finalité du jeu...

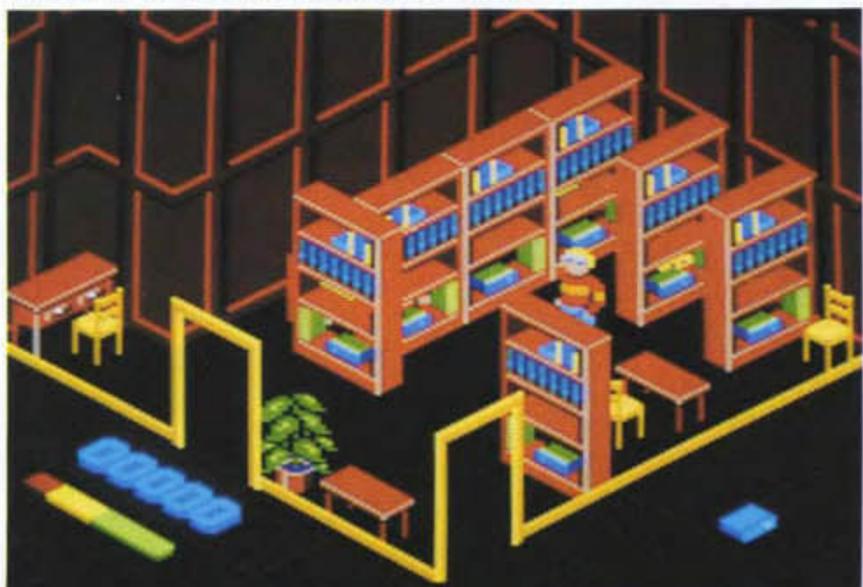
A toi de jouer

Prêt pour une première visite de reconnaissance ? Que choisis-tu ? Tu préfères te déplacer grâce aux touches fléchées ou plutôt à l'aide du joystick ? Si tu en as la possibilité, la seconde option semble tout de même plus adaptée à la situation. Le bouton de feu (ou la touche Copy) t'aidera à sauter par dessus les obstacles ou sur le mobilier. Un premier conseil, ne tiens absolument pas compte des lois de l'équilibre, tu peux tenter tous les empilages imaginables, par exemple

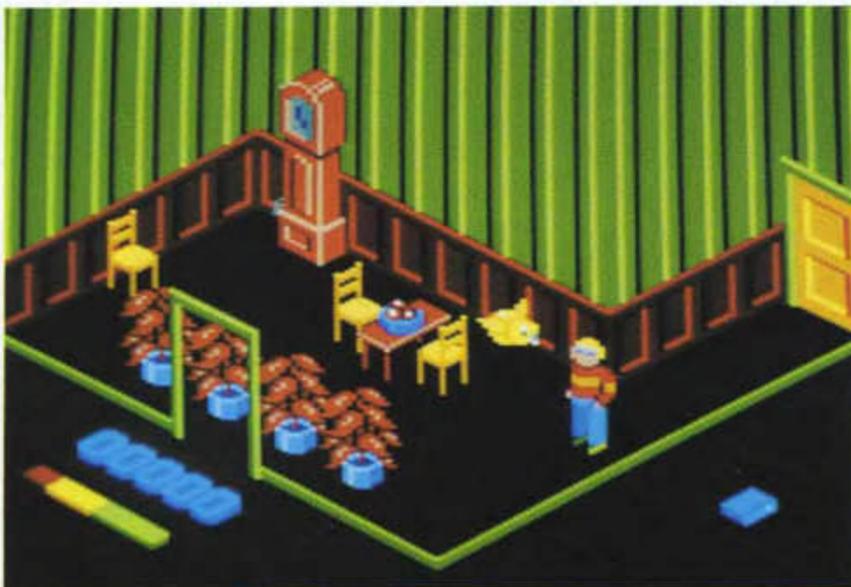
une bouteille sur une bougie, cela te rendra bien souvent service. Tu vois autour de toi différents objets dont tu aimerais bien te saisir. Comment dois-tu t'en emparer ? C'est très simple, il te suffit d'en approcher, et hop, en frappant ta barre d'espace, tu vois l'objet quitter sa place initiale et apparaître à droite en bas de l'écran. Si maintenant tu désires en saisir un second, il te faut recommencer la manœuvre.

Tu as remarqué, le premier objet s'est glissé à la place du second, tu n'as donc la possibilité de posséder qu'un seul objet à la fois. Si pour une quelconque raison, tu voulais te déposséder de tout objet, la touche <CTRL> te permettrait de le reposer à l'emplacement de ton choix. Tu vas bientôt t'apercevoir que cette fonction est d'une très grande utilité. Deux actions te sont encore offertes, déplacer un objet, un meuble en le poussant (tout simplement en marchant dans cette direction) puis le déplacer en le tirant (cette fois il te faudra employer la petite touche Enter du clavier numérique).

La belle n'est pas dans sa bibliothèque...



Peut-être derrière cette porte...



Boire un petit coup...

Cheminons à travers les salles joystick bien en main, passons sous par l'une des portes et pénétrons au cœur de l'aventure. Des gondoles de bibliothèque, un bureau, deux ou trois chaises, des livres bien sûr, un bouquet : par où commencer l'exploration ? D'abord, essayons les différentes actions possibles afin de nous y familiariser. Saisir, reposer, reprendre, échanger, empiler, sauter dessus : bien, tout semble ok. Seconde pièce, première surprise. Impossible d'avancer plus de dix pas sans se faire picorer par un canari bien agressif. Bilan, le compteur de points est toujours à zéro, mais les réserves énergétiques s'amenuisent : il faut absolument trouver un moyen de calmer le bougre. Qu'est-ce que peut bien manger cette bestiole ? Des fleurs : pas sûr... Bon, allons voir ailleurs s'il n'y a pas quelques graines à lui mettre sous la dent.

A gauche, des plantes, au demeurant fort jolies, barrent la porte. Tant pis, en les poussant, il doit être possible de passer. Hum ! Jolies mais carnivores ces plantes et plus d'énergie pour continuer. Seconde tentative, on reprend tout à zéro. Tiens, un téléphone. Oui, moderne mais pas très rentable pour le compteur... Plutôt que se recasser le nez contre les plantes, filons à droite. C'est une cuisine, bien équipée, mais habitée par deux souris. Evidemment, pas de tapette pour détruire ces charmantes petites bêtes. Les pommes ? Non, ce n'est pas à leur goût. En revanche, le verre de vin perché sur la dernière étagère conviendrait tout à fait à Billy, histoire de se requinquer un peu. Pour l'atteindre, un savant échafaudage composé de la table, d'une lampe et d'une bouteille devrait faire l'affaire : on n'a rien sans peine... Fatigant mais payant, voici refait le plein d'énergie.

C'est pas du gâteau

En évitant soigneusement de frôler l'un des deux rongeurs, Billy inspecte les lieux. Intéressant, le dessus de ce fourneau s'enlève quand il le tire vers lui. Un autre four, même démarche et, oh surprise ! A l'intérieur s'y cache un objet, peut-être un plat en verre. Trois ou quatre salles plus loin, après avoir affronter un autre canari, traverser un salon, Billy découvre un gros morceau de gruyère. Pour expérimenter son action sur les souris, il revient sur ses pas et le dépose aux pieds de l'une

MEMENTO

JEU	:	Joystick ou clavier
DEPLACEMENTS	:	
MONTER	:	joystick haut
DESCENDRE	:	joystick bas
DROITE	:	joystick droit
GAUCHE	:	< barre d'espace >
POSER	:	touche <CTRL>
TIRER	:	petite touche <ENTER>
SAUTE	:	bouton de feu ou <COPY>
PAUSE	:	touche <P>

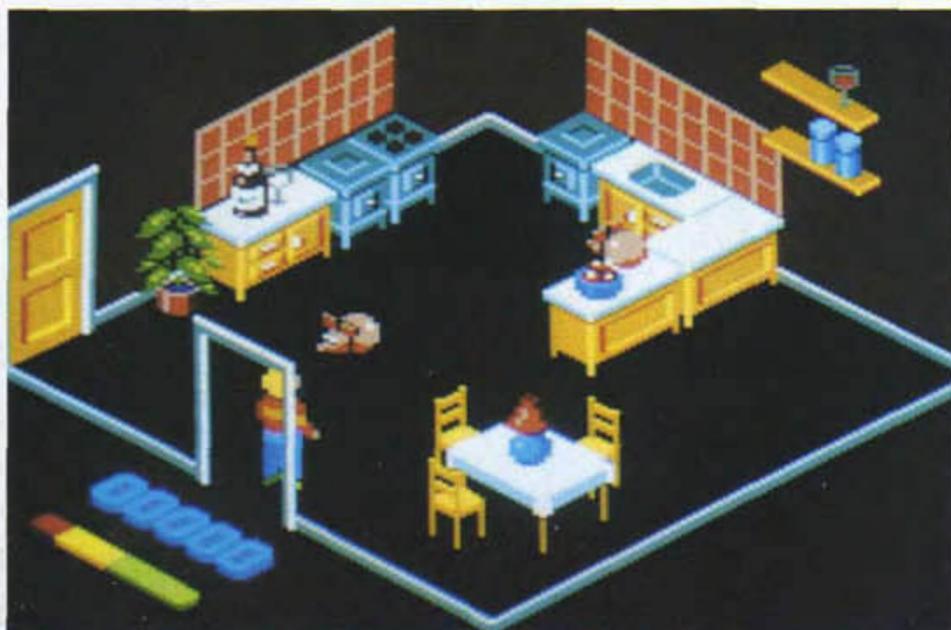
d'entre elles. Un bonus de dix points s'affiche enfin au compteur et l'animal semble paralysé. Il tourne autour, va au fond de la pièce, revient : la souris demeure de marbre mais dès qu'il quitte la cuisine quelques instants et y entre à nouveau, le gruyère n'a plus aucun effet et la souris attaque à nouveau. Bonne leçon, Billy sait maintenant qu'il va lui falloir faire provision de fromage et ne pas l'utiliser à tort et à travers.

Pour se retrouver dans la complexité du plan de la maison, notre héros recommence l'aventure et, muni d'un papier et d'un crayon, entame un plan et une description de chaque pièce. Malgré des portes encore bloquées par d'encombrants meubles, il recense bientôt dix-huit salles différentes et des objets aussi variés que des boules de billard, des assiettes ou des bouquins.

Billy fait des progrès

Tout à l'heure, la chance a joué pour Billy lorsqu'il tentait d'emmener le

combiné téléphonique dans la chambre qui jouxte celle où il a rencontré la maîtresse du logis. Le téléphone s'est soudain mis à sonner et cent points de plus se sont additionnés au total. Ce n'est pas cela qui a permis à l'intrépide héros de séduire la femme. Pourtant, depuis qu'il l'a vue, il ne pense plus qu'à lui plaire. Les fleurs, la nourriture, les beaux bibelots ne la font pas tomber amoureuse. Ce qu'il faudrait, c'est un bijou, une pierre précieuse... En cherchant bien, c'est sûr, Billy découvrira l'objet des rêves de sa dulcinée... Pour s'approcher du but, Raffles est un jeu qui nécessite beaucoup de tactique. Il faut déplacer sans cesse un objet, l'amener dans une pièce, aller en chercher un autre, faire des réserves de gruyère, trouver des verres de vin, etc. Si vous n'avez toujours rien trouver à donner à manger aux canaris, cherchez partout l'objet capable de leur faire peur : un cage par exemple... En outre, sachez qu'un gros saphir est dissimulé dans un endroit très difficile d'accès. Et maintenant, faites preuve de logique et en avant l'aventure...



Il y a même des souris dans la cuisine !

29e Salon international du jouet à Paris : Vivement Noël !

Le salon du Jouet s'est tenu à Paris-Nord Villepinte du 31 janvier au 6 février 1990. Nous étions au rendez-vous.

Gaëlle Marec

29e SALON INTERNATIONAL DU JOUET DE PARIS



Qui dit jouet dit variétés, couleurs, textures, intérêt pédagogique se situant à tous niveaux et pour tous âges. Lequel d'entre vous ne craquerait pas devant ces peluches, des grandes, des petites, toutes plus belles les unes que les autres, allant du monstrueux mille-pattes à la schroumpfette en passant par l'éléphant grandeur nature ? Sans compter les poupées, les dinettes, les vélos, les skates, les jouets en bois...

Nous avons sélectionné pour vous ce qui serait susceptible de vous intéresser plus particulièrement dans le domaine de l'informatique, la vidéo, l'électronique et les jeux de réflexion. Envoyée spéciale au salon du Jouet, j'en vois plus d'un qui aurait bien pris ma place !

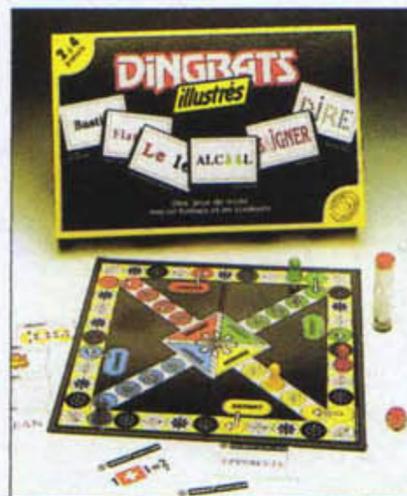
Pour vous consoler

En fait de micro-informatique, à part la gestion des données du salon lui-même, trois consoles étaient présentées : la console Lynx d'Atari avec 4096 couleurs, la mega drive de Sega en 16 bits et une console interactive nommée Imagi K7 de Nathan. Cette console a un lecteur de cassette intégré dialoguant avec les enfants et enregistrant. De chez Texas Instruments, Little Computer s'adresse aux tout-petits vers la découverte du fonctionnement d'un ordinateur par la connaissance de formes, nombres, chansons. Le prix public est d'environ 300 F, plus deux modules avec fiches de 100 F chacun. Pour ceux qui ont la fibre musicale, Casio propose les Keyboards SA1, SA10 et SA20, pianos porta-

bles reproduisant cent instruments différents, avec treize accompagnements et une démonstration de mélodie. Pour la vidéo, l'Histoire de la Révolution française, de Fil à Film, d'une durée de cinq heures, doit permettre aux enfants de réviser leurs cours d'histoire. En électronique, Texas Instruments présentait Professor 1.2.3., grosse calculatrice à poignet. Beaucoup plus spectaculaire, le simulateur de vol BS3 de la société Bliss avec tableau de bord, rotation, mouvements multi-directionnels, comme si vous y étiez ! 46 000 F prix public seulement.

Une réflexion bien pensée

Nombreux sont ceux d'entre vous, chers amis, passionnés par les jeux de stratégie,



réflexion ou connaissance. Des jeux d'échecs à tourner la tête de Gary, avec à noter pourtant le Maxichec de J. Venturini, se jouant à quatre par équipe de deux, ou le jeu de cartes de Ludodélie, Tempête sur l'échiquier. La société Habourdin Int. présentait Mots de tête, jeu de mots croisés sur plateau où chacun lance le dé à tour de rôle et suivant le chiffre obtenu, écrit le mot au nombre de lettres correspondants sur des cases aux valeurs différentes. Un nouveau Scrabble en somme. Du même éditeur, Dingbats illustrés, expression ou réflexion connue à déchiffrer à partir de l'illustration du mot, se jouant à partir de 12 ans. Voici donc quelques nouveautés parmi les centaines proposées. Comme le disait Montaigne, "Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants". Oui, mais quand se termine l'enfance ?



Remue-méninges

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 ?

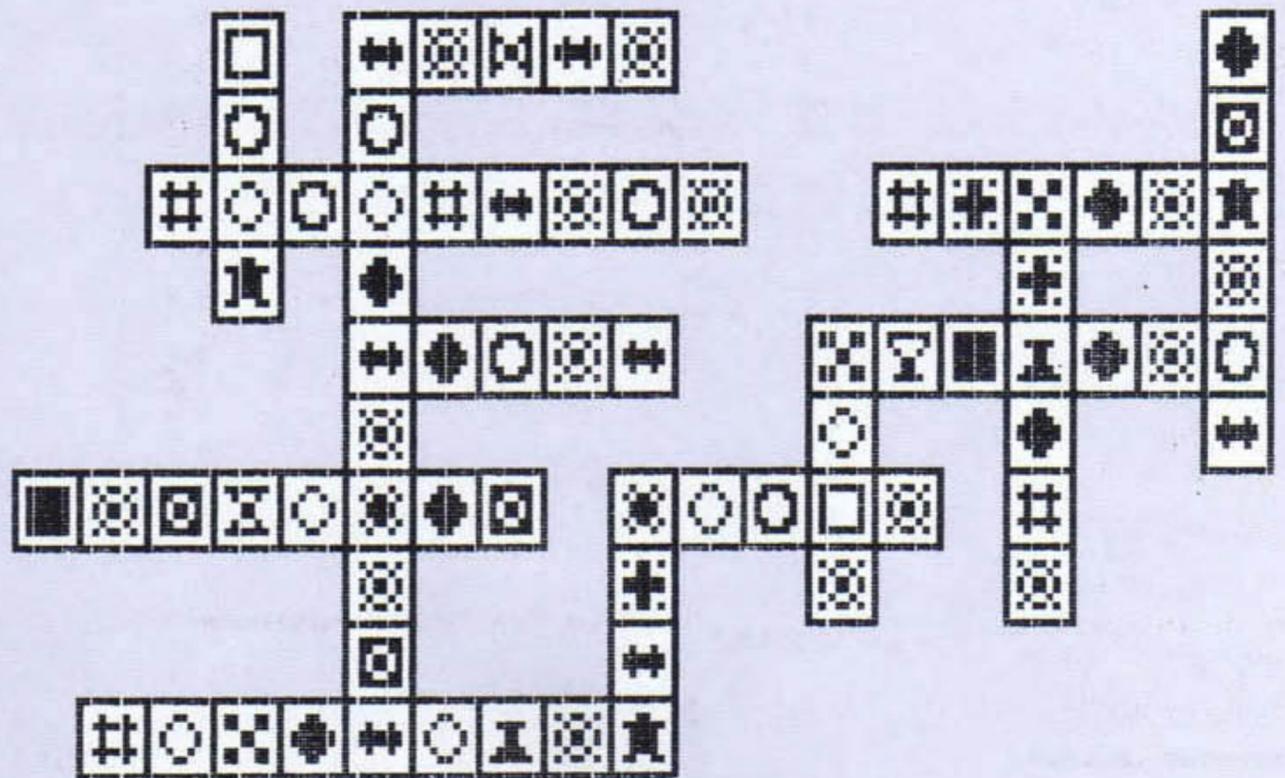
Renô Sublet

Problème n° 1

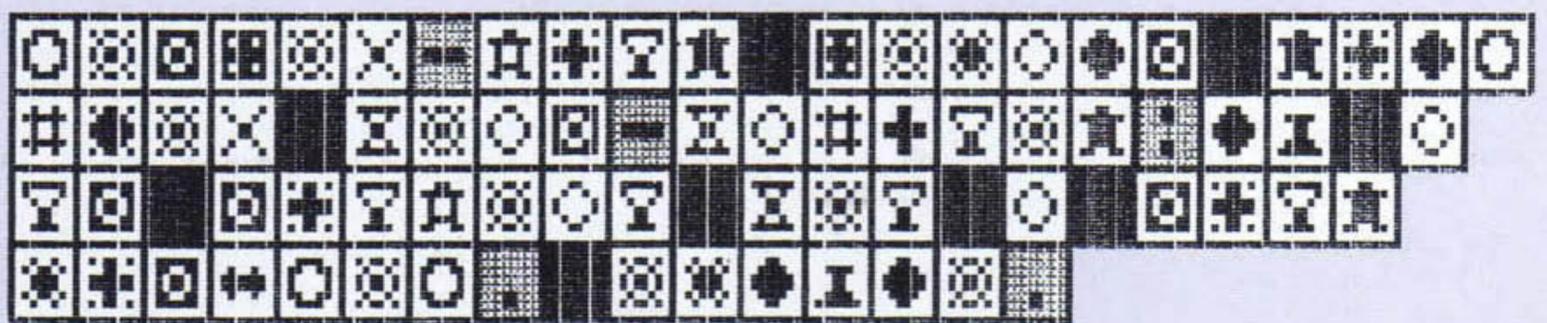
Drôle d'invitation

Au courrier ce matin, John Escape a reçu un étrange message. Pour en connaître la teneur résolvez la grille en considérant que chaque signe remplace toujours la même lettre. Vous déchiffrez ainsi le message. Pour vous aider voici, mais en vrac, les définitions des mots figurant dans la grille :

- Grandes lettres
- Peut être un trait d'union
- Feuille numérotée
- Editer
- Reproductions
- Epais, large
- En micro, peut subir un traitement
- Lettre
- Caractère jeune
- Éléments de texte
- Espace réservé
- Ensemble de caractères
- Incorporation
- Qualifie le travail que l'on fait sur un texte.



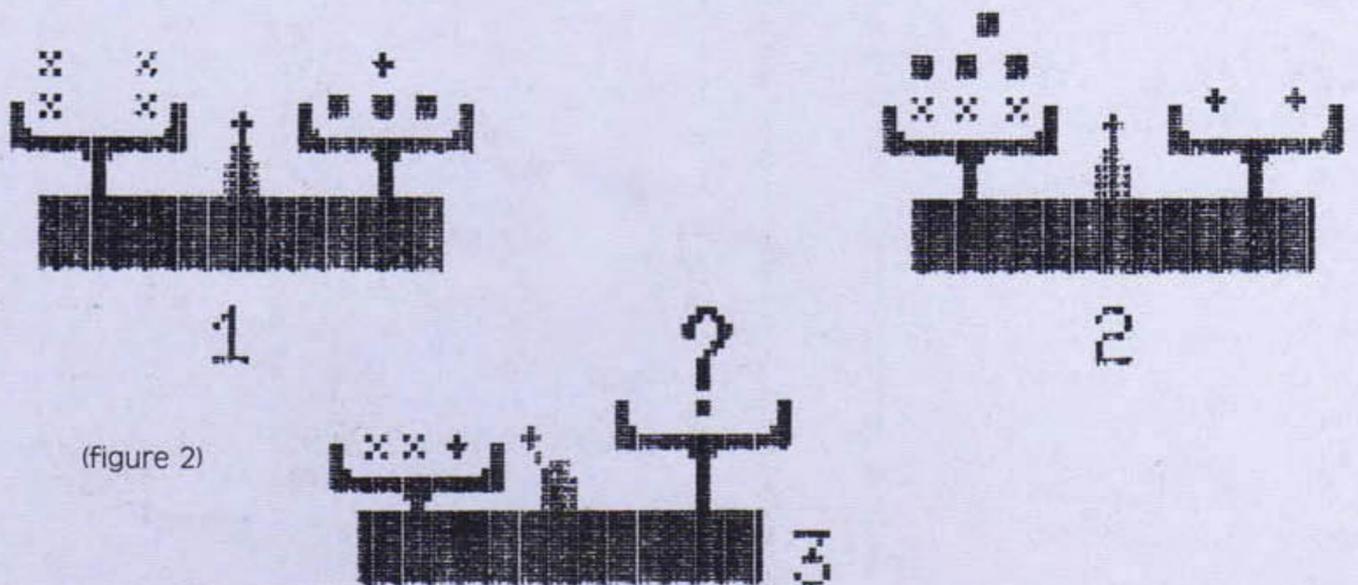
(figure 1)



Problème n° 2

Rupture d'équilibre

Si les deux premières balances sont équilibrées, combien faut-il de ■ dans la troisième pour retrouver ce précieux état ?



(figure 2)

Problème n° 3 Rencontre ludique

Emilie et John se rendent à une convention de la micro. Ils prennent le train et se retrouvent dans la même compartiment que deux autres couples. Le hasard fait bien les choses puisque tous sont des passionnés de jeux. A vous de retrouver la place et la spécialité de chacun en sachant que :

— celui qui pratique les jeux d'aventure est en face de Martine ;

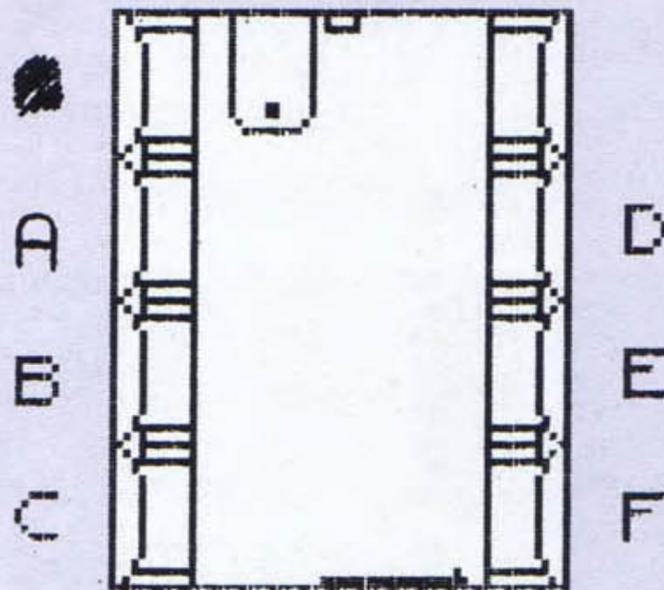
— John, qui est en bout de banquette, est en face de Philippe ;
— à la gauche d'Emilie se trouve l'amateur de wargames tandis que c'est Georges qui est à sa droite ;

— celle qui pratique les jeux de rôle n'a qu'un voisin ;

— Sophie aime les jeux d'arcade et discute en face d'elle avec celle qui aime les casse-brique.

Sont présents : Emilie, John, Sophie, Philippe, Martine, Georges. Ils jouent : les wargames, les casse-briques, les jeux d'arcade, les simulateurs de vol, les jeux de rôles, les jeux d'aventure.

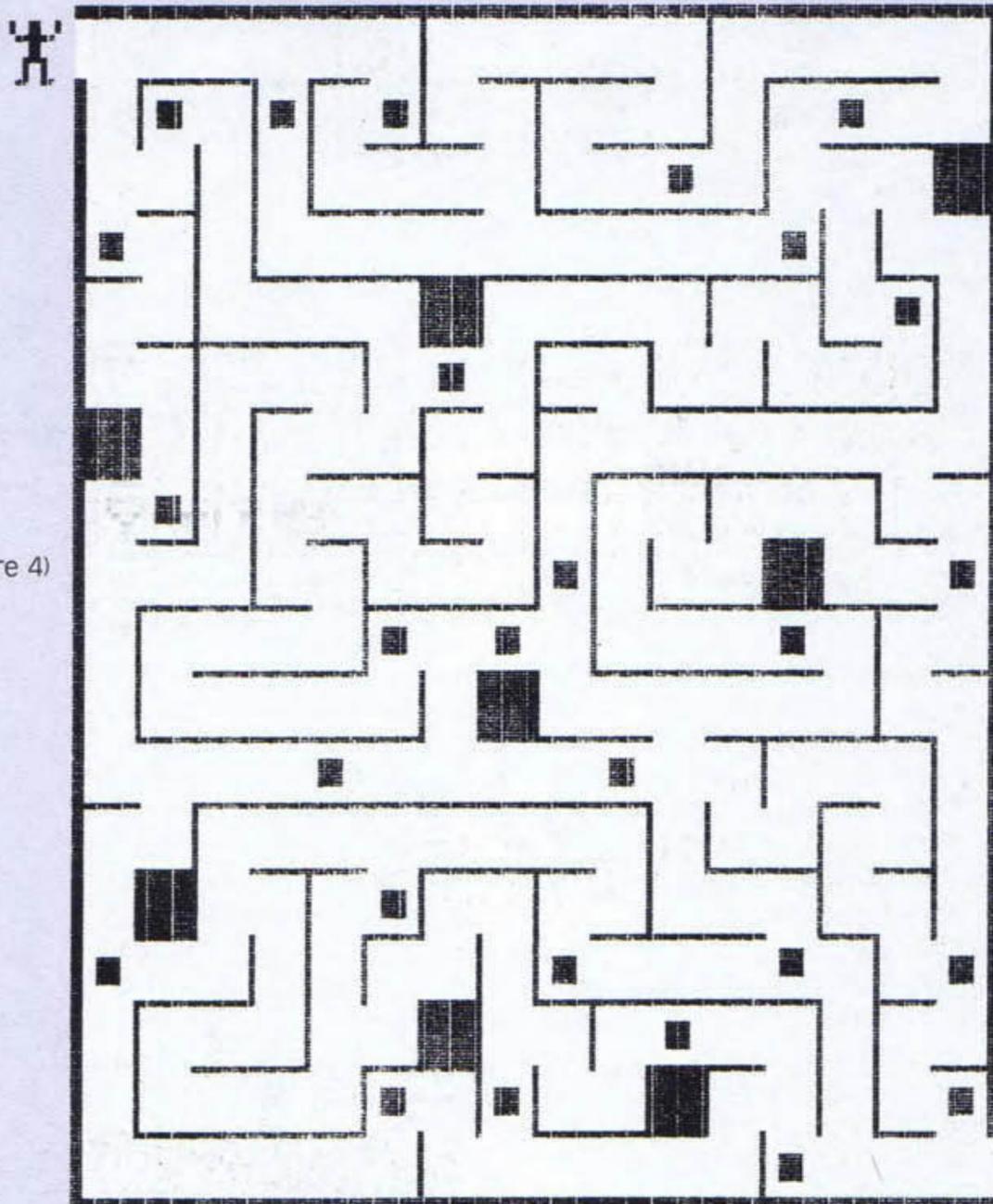
(figure 3)



Problème n° 4 Jeu vidéo

Voici un petit jeu d'arcade proposé par Emilie Mouse. C'est un jeu de parcours qui consiste à amener le personnage à la sortie du labyrinthe. Chaque carré noir est un piège mortel : rassurez-vous, le personnage possède cinq vies et peut donc mourir quatre fois. Mais quatre fois seulement !

(figure 4)



sortie

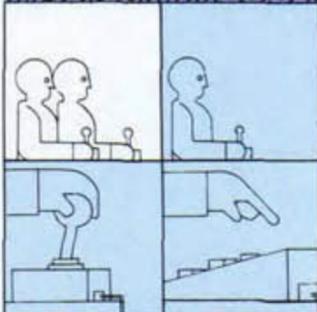
Problème n° 5 Cent pour cent

John vient de retrouver un vieux problème de mathématiques. Imaginez-vous près du radiateur, au fond de la classe : vous machouillez votre crayon en lisant dubitativement l'énoncé... Quels sont les couples de nombres entiers qui donnent 100 lorsqu'on additionne leur somme, leur différence et leur produit? Sept couples répondent à cette définition.

ARCADE-AVENTURE



Electric wonderland : A fond la caisse



Roulez jeunesse et envoyez-vous en l'air !
Telle pourrait être la devise de ce jeu.
Soyez sans crainte, il n'y a pas de connotation
triviale dans ce jeu.

Lou Ford



La vie nous réserve de bien étranges surprises, et voyez plutôt la suite des événements : imaginez un peu que vous vous réveilliez un matin et, qu'au pied de la chaise où vous aviez rangé vos vêtements avant de vous endormir, vous trouviez l'équipement complet du vrai skater. Avec, en plus, une étrange casquette surmontée d'une hélice. Evidemment, vous vous recoucheriez immédiatement en attendant que cette étrange apparition s'évanouisse. Vous auriez tort. Car sans vous en apercevoir, vous auriez manqué une superbe aventure. Si vous êtes persuadé de ne pas vous faire d'ennemis en vous promenant déguisé en hélicoptère, vous seriez vraiment stupide de passer à côté des exploits du Wonder Electric Boy que vous pouvez revivre sur notre CPC chéri.

L'écolo électrique

Tout commence d'une manière simple, le truc tout bête qui ne devrait jamais arriver. Un jour, on s'aperçoit qu'il n'y a plus d'eau nulle part. Tous les puits sont secs, plus la moindre goutte dedans. On envoie alors des spécialistes inspecter les souterrains ; les sources sont taries ! D'où cela peut-il provenir ? C'est alors que l'on découvre une armée de monstres en tout genre en interdisant l'accès à tous les puits. Un vent de panique souffle sur la terre quand un petit ronronnement sympathique se fait entendre... C'est lui, le Wonder Electric Boy monté sur son skate et coiffé de sa casquette à hélice. Pas affolé du tout, il explique qu'il tient la solution du problème "S'il n'y a plus

d'eau, c'est que les sources ont été bloquées quelque part". A vrai dire on s'en serait douté. Mais aussitôt après, il annonce un truc étonnant : "C'est un sorcier qui a jeté un sort sur nos sources ; pour casser ce sort, il faut trouver les bons champignons qui vont nous permettre de faire couler à nouveau l'eau à flots dans nos canaux." Et puis, le petit bonhomme n'a plus rien dit pendant un moment. Personne ne comprenait vraiment son histoire de champignon ; alors tout le monde s'est tu. Mais ça n'avait pas beaucoup d'importance parce qu'il a rajouté aussitôt : "Ne vous inquiétez pas, je vais m'en occuper.

Accrochez-vous, les accélérations sont fulgurantes. C'est qu'il faut arriver à le suivre, l'Electric Boy avec son attirail impressionnant. Son skate et sa cas-

MEMENTO

JEU	: clavier / joystick
LANCEMENT :	
— CLAVIER	touche <1>
— JOYSTICK	touche <2> + bouton de feu
DEPLACEMENTS	: clavier / joystick
— DROITE/GAUCHE	touches fléchées droite/gauche ou pavé numérique → et ←
— HAUT/BAS	pavé numérique et haut/bas
GAZER	: <barre espace> ou bouton de feu
PRENDRE OBJET	: <barre espace> ou bouton de feu
FAIRE EXPLOSER DE LA DYNAMITE	: <barre espace> ou bouton de feu
AUTO DESTRUCTION	: touche <enter>



Inspectons tous les puits et...



...méfions-nous de la foudre



Une cartouche bleue, rechargeons nos accus

quette à hélice ne sont pas de simples gadgets à la portée du premier venu. Il y a du James Bond là-dessous. Jugez-en. Le skate et l'hélice sont propulsés par des petits moteurs permettant à l'Electric Boy de rouler à la vitesse d'un avion supersonique et de voler aussi rapidement qu'une Formule 1.

Ou le contraire

L'inconvénient du système est que pour avoir de l'énergie, notre petit personnage doit trimballer une batterie qui se décharge au fur à mesure que le temps passe. L'autre désavantage réside dans les accus qui diffusent l'électricité de la batterie dans les moteurs. Ces accus peuvent être endommagés par les monstres. Heureusement, au fil du parcours, notre héros va pouvoir recharger sa batterie et changer ses accus. Pour rester dans le cadre des réjouissances, il pourra aussi prendre des bâtons de dynamite, histoire de faire sauter quelques monstres au passage. Tout ça sans oublier les fameux champignons.

Mais de ceux-là, nous en reparlerons. Enfin pour compléter l'arsenal d'Electric Boy, il ne faut pas oublier sa bombe de gaz lacrymogène qui paralyse pendant quelques instants les monstres qui en sont aspergés. Pour le gaz, pas d'inquiétude à avoir, les réserves sont illimitées. Par contre, pour la dynamite et les champignons, il faudra choisir car on ne peut prendre qu'un objet à la fois. Il s'agira de ne pas se tromper. Pour plus de sûreté, l'objet que vous avez pris s'affiche dans la petite fenêtre en bas à droite de l'écran. Les accus sont symbolisés par trois tubes de verre, bleu, rouge et vert, placés en bas et au centre ; quand l'un d'eux est cassé, il faut se dépêcher de le remplacer par un autre de la même couleur... Le niveau de la batterie est en bas à gauche, une petite marque jaune (tient ça me rappelle quelque chose ça) allant du plus vers le moins vous indique votre niveau d'énergie. Fin des explications, passons à l'action.

Chaud devant !

L'action se passe en deux temps. La première phase se situe à la surface où se trouvent les puits dans lesquels vous devez entrer pour atteindre les sources. Il y a autant de puits que de sources, quatre au total. A l'air libre, vous avez déjà un petit aperçu de ce qui vous attend en sous-sol. Des orages magnétiques vous font roussir les poils, des boules de feu vous noircissent le visage, des espèces d'oies vous picorent le bout du nez et des méduses vous pincent les cuisses, charmant ! Mais au fond des puits c'est

encore pire. Outre les monstres de la surface et quelques autres du même accabit, vous trouvez des morts armées de faux, qui, si elles vous touchent vous tueront instantanément, sans parler des espèces de lutins qui vous coincent sans pitié pour vous achever tranquillement. Parmi toute cette armada peu sympathique, vous devrez surveiller vos niveaux d'énergie, repérer la position des dynamites, des accus de recharge et des batteries. Sans oublier les champignons. Ce qu'il y a de terrible avec les champignons, c'est que certains sont vénéneux. D'autres vous permettront en les amenant près d'une source, de casser le sortilège et de faire couler l'eau à nouveau. Le problème est qu'on ne sait jamais à l'avance quel champignon convient à quelle source. Pour le savoir, il n'y a qu'un seul moyen : aller jusqu'à une source, à ce moment dans la fenêtre en bas à droite s'affiche l'image du champignon à trouver. Inspectez toutes les galeries, ouvrez toutes les portes et repérez bien votre chemin. Faites attention à tous vos ennemis chaque faux pas vous coûtera une perte d'énergie ou, au pire une vie ! "Fastoche !" dites-vous. Pas tant que ça, essayez et vous verrez.

Toujours pas de champignon en vue.



En général : vos questions au sujet de la revue

Où, comment raccourcir le temps de chargement ?

Donnons quelques explications concernant les possibilités qui vous sont offertes pour charger vos programmes à partir de la cassette. Prenons un exemple concret "Log'star 6" : Sur la face A de la cassette vous trouverez plusieurs programmes: La présentation Logipresse, le jeu Quad, le jeu LastV8. Il vous est possible de charger chaque jeu de 2 manières différentes : L'une consiste à rebobiner la cassette au début et de taper "RUN" et taper sur la touche <ENTER>. Ainsi, se charge

la présentation Logipresse. De là, vous pouvez sélectionner le jeu que vous désirez. Après avoir effectué votre choix (en appuyant sur la touche 1 ou 2 du clavier, le jeu se charge automatiquement. Tout ceci implique une recherche du jeu sur la cassette qui est plus ou moins longue. Voici une deuxième façon de charger un jeu qui se situe en fin de cassette (tel que Last V8 dans notre exemple). Avant chaque jeu enregistré sur la cassette, il existe un programme qui a pour nom LOADER. Ce programme

permet l'exécution d'un jeu qui suit. Pour charger directement le jeu qui vous intéresse, il suffit alors de trouver (grâce à la fonction CAT) et repérer (grâce au compteur) chaque Loader. Dans notre exemple, il existe 2 programmes loader. La procédure consiste à rebobiner la cassette, faire une remise à zéro du compteur. Ensuite, il faut avancer la bande jusqu'à ce que le compteur affiche la valeur désirée pour charger un loader (par exemple 020 pour Quad). Pour finir, tapez "RUN" ; le programme Loa-

der est exécuté et le jeu qui suit se charge.

Et le transfert de la cassette sur disquette ?

Le transfert est entièrement automatique. Il suffit d'insérer une disquette vierge formatée, de rebobiner la cassette, et de taper "TAPE et RUN". Ainsi, la présentation Logipresse se charge. De là, il suffit de sélectionner l'option TRANSDISC et d'appuyer sur une touche pour que le transfert s'effectue.

SOLUTIONS DES JEUX

Problème n° 1
(figure 1)

logique et méthode vous êtes arrivé aux conclusions suivantes :

E) Sophie ; les jeux d'arcade
F) Martine ; jeux de rôles

d'entiers (a,b) tels que :
 $(a+b) + (a-b) + ab = 100$
c'est à dire : $ab + 2a = 100$
ou $a = 100 / (b+2)$. Commencez avec $b = 1$, puis donnez toutes les valeurs suivantes à b. Vous ne trouverez que 7 couples qui marchent : (25,2), (20,3), (10,8), (5,18), (4,23), (2,48), (1,98).

Problème n° 2
Il faut ajouter 7 ■ pour retrouver l'équilibre

A) Philippe ; les wargames
B) Emilie ; les casse-briques
C) Georges ; les jeux d'aventure

Problème n° 4
(figure 4)

Problème n° 3
Si vous avez procédé avec

D) John ; les simulateurs de vol

Problème n° 5
En termes mathématiques, on cherche les couples

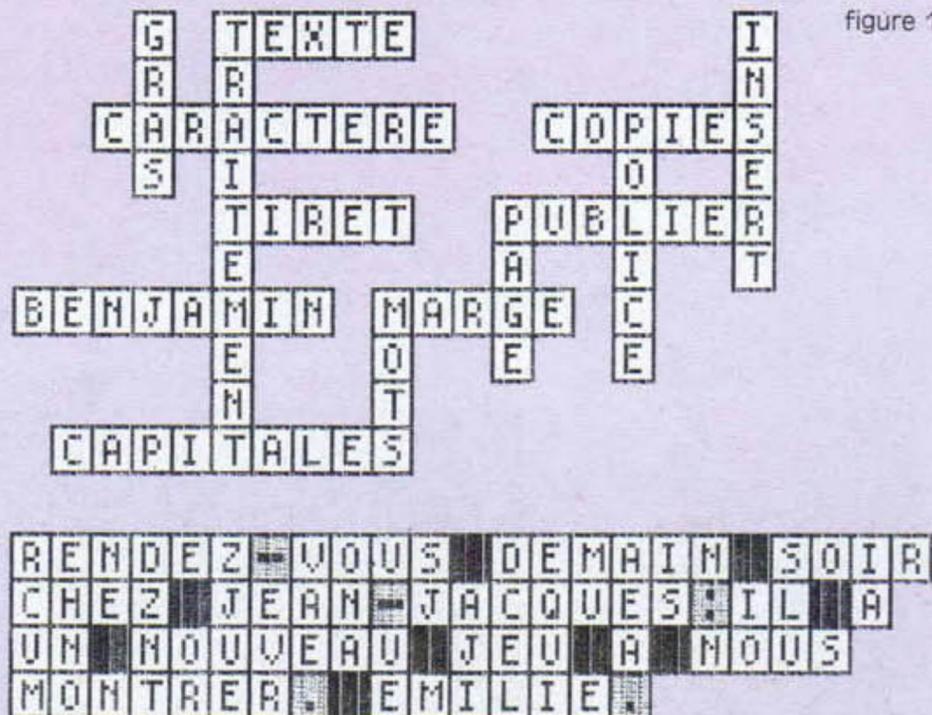


figure 1

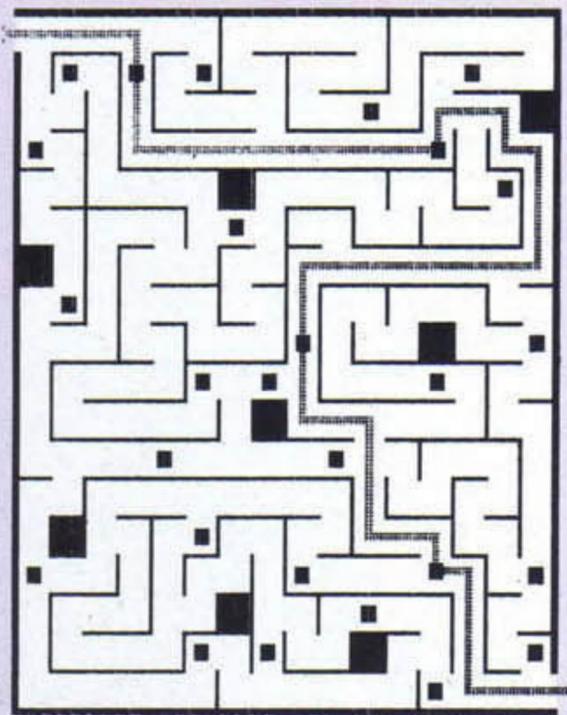


figure 4

Les bests de la rédaction : Iron Lord et Chase HQ

Au goût du jour, un jeu d'aventure et un jeu d'arcade que vous pouvez trouver chez vos revendeurs habituels et qui ont fait craquer la rédaction !

Alain Riffaut



Ce mois-ci, nous avons volontairement choisi deux softs qui n'ont rien à voir l'un avec l'autre. Le premier est l'un des plus beaux jeux d'aventure jamais fait sur CPC : il s'agit comme vous vous en doutez d'Iron Lord édité chez Ubi Soft à qui l'on doit également Defender of the Crown (qui mérite d'être vu). Le second, c'est une des meilleures simulations de course de voitures : Chase HQ, édité par Océan et distribué par SFMI.

Iron Lord, le temps des chevaliers

Le développement de ce titre a demandé plus de deux ans aux programmeurs d'Ubi Soft. Il s'agit d'un jeu géré par menus qui vous transporte dans un monde de type médiéval. Vous pourrez admirer une suite de graphismes époustouflants confirmant que la qualité graphique d'un jeu sur CPC ne tient pas de la résolution de notre machine mais de l'amour du gra-

phiste envers sa machine. Je vous défie de trouver mieux sur CPC.

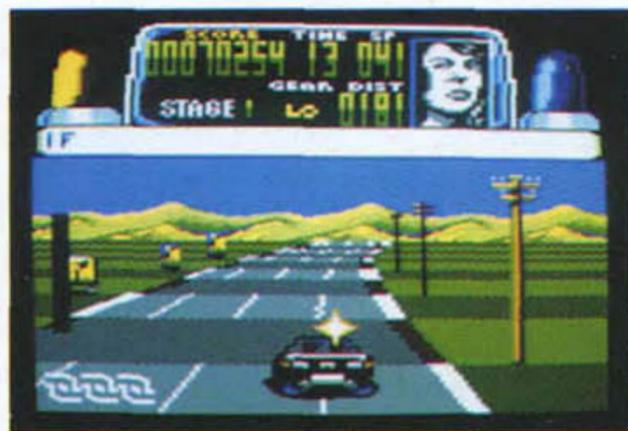
L'histoire se passe au Moyen Age. Vous incarnez le rôle d'un chevalier qui, de retour chez lui, apprend que son père a été déchu par son oncle. Le seul moyen de prendre sa revanche est de rassembler une armée. Facile à dire, car les habitants du comté ne paraissent absolument pas vouloir vous venir en aide. Il n'empêche qu'ils vous énuméreront les problèmes qui leur empoisonnent la vie. A vous de résoudre leurs énigmes pour venir à bout de ce jeu diabolique. Iron Lord, c'est aussi bien le superbe jeu d'aventure que vous pouvez

imaginer, que de belles scènes d'arcade telles du tir à l'arc, des bras de fer, et bien d'autres surprises à découvrir. Le jeu sera disponible début mars, alors n'hésitez pas, vous pouvez foncer les yeux fermés. Un tel jeu n'existait tout simplement pas sur CPC jusqu'à ce jour !

Chase HQ, excès de vitesse conseillé !

Voici un jeu bien loin du Moyen Age où il s'agit de foncer à cent à l'heure pour empêcher la fuite des plus gros truands de la planète. Ceci à bord de votre bolide qui décoiffe les passants et ne manquera pas de vous donner des frissons dans le

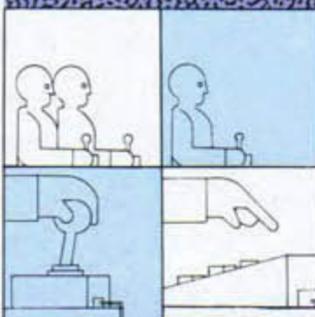
dos. Chase HQ a fait un malheur dans les salles d'arcade où il sévit toujours avec autant d'entrain. Le jeu est un mélange de ce que l'on fait de mieux de nos jours. Vous avez droit à une animation plus que parfaite, des dessins en mode zéro qui vous donneront des pages en seize couleurs (toujours bon à prendre vu le côté tristounet des quatre couleurs du mode un). Les tableaux ressemblent au détail près à la version arcade et je ne vous parle même pas des sensations que l'on ressent en appuyant sur la touche du turbo-réacteur. Vous avez une minute pour rattrapper un gros méchant qui prend la fuite et autant de temps pour l'arrêter. Ne comptez pas sur sa coopération quand il entendra le hurlement de votre sirène. Vous devez foncer sur lui à cent à l'heure, histoire de rendre sa voiture inutilisable. Comme Wec le Mans, Chase HQ est une excellente réalisation de simulation automobile.



ARCADE-AVENTURE



The Last V8 : A fond la manette



**A bord de votre bombe roulante,
faites des étincelles pour éteindre le feu
qui menace le pays.**

Laurent Berger



**Mercredi 22.09.1992
11.30 a.m**

Etendu sur la moquette usée de votre appartement de l'East-River, vous étanchez votre soif à grandes gorgées de bière glacée. Dehors, la température avoisine les 60°C. Depuis plusieurs semaines, celle-ci augmente régulièrement de façon alarmante. La population étouffée sous cette chape de chaleur s'est réfugiée dans les souterrains, les caves et même les égouts à la recherche d'un peu de fraîcheur. Les plus résistants se sont organisés autour des grands entrepôts frigorifiés sur les docks de New-York, ce qui entraîne les luttes entre les bandes rivales pour leur possession. Les hurlements des sirènes des ambulances et des véhicules de pompiers qui évacuent les nombreuses victimes de la chaleur se mêlent aux appels au calme

lancés par les hauts-parleurs des voitures de police.

01.45 p.m

La radio qui diffusait sans arrêt des bulletins d'informations a cessé d'émettre. Le dernier message qui vous parvient est le suivant : "L'état d'urgence est décrété. Tout l'Etat de New-York est déclaré zone interdite."

03.10 p.m

A demi inconscient, vous repensez aux vers du poète latin Ovide : "Phaéton voit alors, du Ponan jusqu'à l'Orient, s'enflammer toute la terre ; la chaleur lui est à ce point intolérable, il respire un air embrasé, comme des profondeurs de l'enfer...". Soudain, à travers

les brumes comateuses qui voilent vos yeux, vous apercevez la porte d'entrée s'ouvrir brusquement et trois colosses argentés s'avancer vers vous. Vous vous sentez soulevé puis emporté. "Où est-il ? Où va-t-il, il l'ignore, dans l'obscurité de poix où il est plongé, et les chevaux ailés le ballotte à leur gré..." Puis vous tombez dans le gouffre profond de l'inconscience. Vous revenez à vous dans une chambre blanche, dont la délicieuse fraîcheur vous revigore rapidement. "Habillez-vous tout de suite, le Président vous attend !" dit une infirmière en déposant une combinaison argentée sur votre lit. "Le dernier cri en matière de protection thermique" ajoute-t-elle avant de sortir aussitôt. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez dans la salle du conseil suprême de sécurité. Le Président en personne entouré de quelques généraux ainsi que des plus importants chercheurs dans le domaine de l'énergie nucléaire. "Le professeur Bartholomée Kalder va vous expliquer la situation et ce que l'on attend de vous. Voici les faits : il y a quelques mois environ nous avons constaté un dysfonctionnement dans le coeur du super réacteur nucléaire Victor. Les premiers tests nous laissaient penser qu'il ne s'agissait que d'un mal bénin, sans gravité. Mais depuis, nous avons hélas ! constaté une faille dans le système de refroidissement du réacteur, l'échauffement a provoqué des lésions dangereuses dans toutes les parties vitales de la centrale et... l'énergie proprement dite part en fumée !

H-4

Pour l'instant Victor agit comme une bombe atomique qui éclaterait au

ralenti ce qui explique ce qui se passe depuis quelques temps. Mais le processus va en s'accroissant et dans quelques heures, ce sera le boum le plus formidable que l'on ait jamais vu. Cent cinquante fois la puissance de la bombe Hiroshima. L'immeuble où nous trouvons qui est le seul pour l'instant à résister à des températures extraordinairement élevées, fondra sur ses fondations en quelques secondes. La seule manière d'enrayer le processus est de stopper l'accélérateur de particules qui engendre l'énergie avant que cette énergie libérée ne se suffise à elle-même pour provoquer une réaction en chaîne décisive et irrémédiable. Le problème est que l'on ne peut parvenir jusqu'à la centrale par des moyens conventionnels. La chaleur dégagée dans un rayon de 30 miles autour du réacteur est telle que n'importe quel véhicule exploserait au bout de quelques secondes."

Le professeur Joachim Elstein prend alors la parole : "Cependant, il existe un véhicule capable de transporter quelqu'un jusqu'au réacteur. Une voiture expérimentale construite à partir des matériaux utilisés par la NASA, donc capable de résister aux U.H.T. Nous connaissons vos exceptionnelles qualités de pilote, vos exploits sur tous les circuits du monde ont défrayé la chronique ; or il nous faut quelqu'un capable de conduire vite, très vite et sans erreur, car le V8 est une véritable

bombe à roulettes. Votre temps est limité car le carburant utilisé est très instable au niveau de la terre. Nous avons déjà perdu deux pilotes hier, il ne reste qu'un seul véhicule, le dernier V8 est notre dernier espoir. Encore un petit détail. Une fois à l'intérieur directement exposé aux radiations, nous ne connaissons pas exactement le seuil de résistance du bouclier de protection nucléaire du V8, mais vous devriez avoir tout juste le temps de parvenir jusqu'au point O de la base où se trouve le centre de commande. Charmante petite balade n'est-ce pas ?"

Attachez vos ceintures

Une heure après, vous vous retrouvez au volant de ce monstre dont la puissance est incomparablement supérieure à tout ce que vous avez déjà piloté jusqu'à présent. Vous appuyez sur le bouton de mise à feu et c'est parti... !!!

Après la page de présentation, une démonstration du parcours est proposée. Il s'agit, en fait, d'un enregistrement de la course du pilote malchanceux qui vous a précédé dans votre mission. Malheureusement, comme vous pourrez le constater, celui-ci s'est perdu dans les méandres de la centrale avant de se fracasser contre un mur. Pour interrompre cette petite démo,



Démarrage en 4ème vitesse



Quelle voie choisir ?



Base 1-6, en pleine inspection...



... ce n'est pas encore le coeur de la centrale

appuyez sur le bouton de feu (ou sur la barre d'espace du clavier), la voiture explose, appuyez une seconde fois... à vous de jouer.

Dans la partie supérieure de l'écran, le parcours à suivre. Dessous, un écran de contrôle vous indique le temps qu'il vous reste, votre niveau d'essence et le niveau de résistance de votre bouclier de protection (Shield). Enfin, un petit écran vous donne la distance qu'il reste à parcourir jusqu'au coeur de la centrale. Attention ! si les déplacements au joystick semblent au tout début d'une simplicité enfantine, vous verrez que votre véhicule ne répond pas aussi docilement à vos ordres que vous ne le pensiez. En fait, il faut se servir du manche en fonction de la position de votre véhicule dans l'espace. Si votre voiture avance de droite à gauche, il faut pousser le manche à droite pour accélérer, en arrière pour ralentir.

Le fou du volant

La première partie du parcours se passe en extérieur, il ne faut vous fier

MEMENTO

JEU	: joystick	ou clavier (qwerty)
DEPLACEMENTS	:	
ACCELERER	gauche/droite	touches <N> / <M>
RALENTIR	droite/gauche	touches <M> / <N>
TOURNER A DROITE	avant/arrière	touches <A> / <Z>
TOURNER A GAUCHE	arrière/avant	touches <Z> / <A>
DEMARRER	bouton de tir	<barre d'espace>

qu'à l'indicateur de temps. Le moindre choc avec le décor vous sera fatal, donc prudence, ne roulez pas trop vite car n'oubliez pas que ce n'est qu'un véhicule expérimental et que sa direction flotte encore beaucoup ! Lorsque le temps est entièrement écoulé, votre voiture explose hi ! hi ! hi !. Et le plus amusant de l'histoire c'est que vous êtes obligé de recommencer le jeu depuis le début. C'est chouette non ? Mais vous verrez qu'après plusieurs essais infructueux, vous serez capable de faire ce premier tronçon les yeux fermés (disons sans exagérer, en fermant un œil).

Après ce petit hors-d'oeuvre, vous pénétrez dans la base. Soyez très prudent à l'entrée et n'allez pas bêtement vous éclater sur un mur, sinon, gasp ! il faut tout recommencer. Changement de décor, ici pas de vert pâturage ou de jolis lacs. Du béton et des tuyaux pour dernière demeure c'est un peu triste non ? Alors gaffe. Le plus difficile reste à faire : trouver le coeur de la centrale et y pénétrer. A partir de ce moment, il vous faudra contrôler l'état de votre bouclier de protection. Ici une précision importante, la qualité de votre bouclier ne s'altère pas en fonction du temps passé dans la centrale mais seulement lorsque vous passez devant des zones de forte intensité radio-active. A ce moment-là, une petite tête de mort apparaît sur l'écran de contrôle. Pour vous aider, contrôlez votre distance par rapport à la base 0 sur ce même écran, mais n'oubliez pas que cette distance est calculée à vol d'oiseau ; ainsi si vous vous trouvez très près du coeur et que vous avez encore une boucle à effectuer, ne vous inquiétez pas si la distance indiquée augmente. Que les plus téméraires d'entre-vous arrêtent ici leur lecture pour passer directement aux travaux pratiques.

Un chemin à emprunter

Pour les autres, voici le chemin que vous devez emprunter : une fois dans la base, prenez à gauche à la première

Et toujours pas de réacteur en vue.



Continuez, vous n'êtes pas loin



fouche, puis la première à droite (pas comme sur la démo) encore à droite, attention à la chicane encore et toujours à droite vers la zone F, remontez plein nord ; un p'tit coup de frein, un p'tit coup d'accélérateur, base 00, à droite ça y est, vous y êtes. L'écran vous indique "You made it". Vous l'avez fait ! Bravo, il ne vous reste plus qu'à rentrer chez vous et à téléphoner à l'infirmière. Je vous le dis tout de suite, sur le papier c'est très facile mais avec le joystick...

Enfin un petit truc qui va vous aider à faire durer votre bouclier de protection : comme je vous l'ai déjà mentionné, votre bouclier s'altère dans des zones très précises, plus vous passez

rapidement dans ces zones et moins votre protection s'use, mais vous pouvez même éviter les premières radiations en vous plaçant dès l'entrée de la base sur le bord gauche de la route et faire quelques aller et retour avant les quatre petits carrés blancs situés sur le côté droit de la route. De même lorsque vous aurez repéré la seconde zone radio-active, vous pourrez répéter cette opération... Insondable mystère de la programmation. Ainsi vous pourrez faire une bonne partie du parcours sans vous exposer le moins du monde. surtout, ne vous crispez pas sur votre joystick, il risquerait de vous rester entre les doigts. Allez les Prostinets, bonne route et ne roulez pas trop vite !

Dis, monsieur, comment ça marche?

Si vous avez des problèmes avec votre clavier, pour charger OCP, ou si, bêtement vous avez effacé un fichier très important : ces colonnes sont faites pour vous.

"A quoi servent les touches <TAB> et <COPY> du CPC ?"

Sylvie Massoumicontre - Enghien

Il est vrai que la description de ces touches n'est pas explicite dans le manuel de l'utilisateur de notre belle machine. La touche <TAB>, appelée communément tabulation, n'est attribuée d'aucune fonction lors de la mise en service de l'ordinateur. Par contre, certains logiciels comme des traitements de texte redéfinissent cette touche et assurent ainsi la fonction de tabulation consistant à déplacer le curseur vers une colonne prédéfinie (par exemple, le curseur est situé colonne 1 et ensuite déplacé colonne 20).

La touche <COPY>, contrairement à la touche <TAB>, est une fonction qui rend bien des services lors de la saisie de programmes. Cette touche permet la copie d'un ou plusieurs caractères situés dans notre fenêtre de travail. Pour cela, il faut simultanément appuyer sur la touche <SHIFT> et les flèches ; ainsi apparaît un deuxième curseur qui peut être déplacé (maintenir la touche <SHIFT> enfoncée pendant le déplacement). Quand le deuxième curseur se trouve sur un caractère, appuyez sur la touche <COPY> pour vérifier que le caractère situé sous le deuxième curseur est copié à la place du premier (le premier curseur se déplaçant comme pour une saisie de programme). Il est alors aisé (avec un peu de doigté) de recopier des lignes se répétant plusieurs fois dans un programme.

"Je possède un CPC 464 et un lecteur de disquette DDI. J'ai essayé de faire tourner OCP Art Studio sur mon 464 mais, ô sort cruel, en vain, je ne peux

rien faire ! The question : est-il possible d'adapter OCP sur mon 464 ?"

Raymond mingales - Paris, 16ème

OCP Art Studio nécessite 128 ko de mémoire. Le 464 ayant une capacité de 64 ko, il faut une extension mémoire du type DK'Tronics 64 ko, afin d'utiliser ce logiciel qui reconnaît automatiquement cette extension. Il n'en n'est pas de même pour d'autres.

"Grand maladroit de naissance, je vous demande s'il est possible de récupérer des fichiers écrasés par la commande ùERA, "nomfich"?"

Philippe Martinez - Béziers

L'effaçage d'un fichier sur disquette consiste tout simplement à faire un

changement de zone (user in english). La zone dite d'effacement est la 229e. Or, la commande ùUSER,àA n'admet qu'un paramètre compris entre 0 et 15. Il faut donc tromper l'AmsDos en lui faisant croire que notre user vaut 229. Le programme de récupération est le suivant :

POKE &A701,229	' User 229
LOAD"PROG"<	On charge le fichier
POKE &A701,0	' User 0
SAVE"PROG"	' On sauve le fichier

Il est à noter que 229 (&E5 en hexadécimal) correspond à l'octet de format normalement utilisé sur CPC.

ATTENTION:

le 10 mai,
vous courez acheter le
1er numéro
RUN'STAR hors-série :

SPECIAL SIMULATION

La géode : Voyage au centre de la sphère

Perle scintillante de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, la Géode fêtera en mai prochain son succès sous le thème cinq ans, cinq millions de visiteurs, cinq programmes.

Cassiopé



Attiré par les sciences, doué pour la technique, vous êtes un passionné de micro-informatique. Nous avons décidé ce mois-ci de vous faire pénétrer dans un lieu réservé aux amoureux des "belles sciences" : la Géode, salle de cinéma exceptionnelle, située dans l'enceinte du parc de La Villette à Paris. Cette énorme boule scintillante, présentée comme une perle en avant-scène de la Cité des Sciences et de l'Industrie, est reliée à la cité par un pont surplombant les douves et les jets d'eau.

Un ensemble harmonieux et futuriste

Trente six mètres de diamètre, six mille trois cent trente quatre triangles d'acier poli étroitement épousés constituent cette sphère de métal ruti-

lante. Mais que se passe-t-il dans cette Géode, qui est-elle ? C'est une entreprise à vocation culturelle, innovatrice dans les nouvelles technologies cinématographiques.

Cinéma high-tech

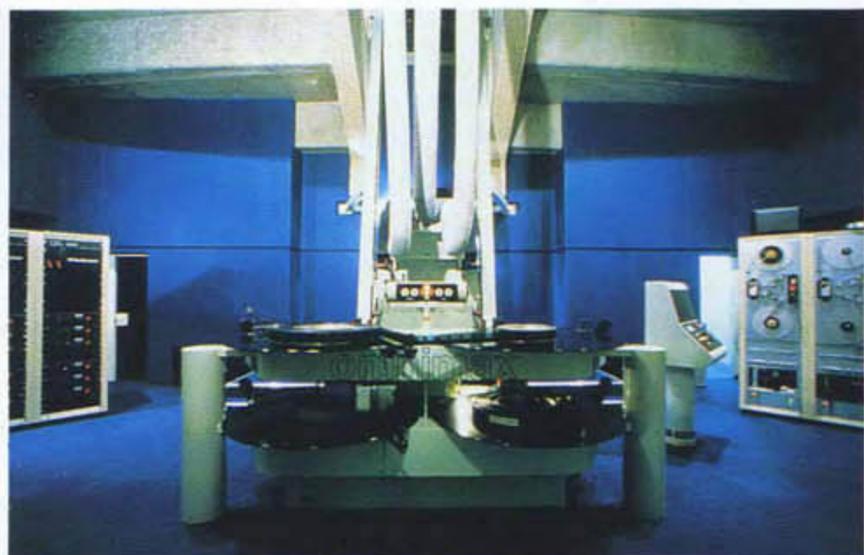
En effet, c'est la première salle au monde utilisant le procédé Omnimax, avec un film de 70 mm à 15 perforations. Ce film permet une projection sans déformation sur l'écran de 1000 m² de la Géode avec un défilement excellent. Le film de 70 mm utilisé est trois fois plus grand que les 70 mm classiques avec un défilement horizontal de vingt-quatre images par seconde. Chaque image est aspirée sur la lentille de l'objectif unique du projecteur dont la lampe est de 15 000 Watt. La chaleur est telle que pour éviter l'échauffement excessif de la pellicule, un film

d'eau froide coule en permanence entre l'objectif et la lampe. Afin que la restitution sur l'écran de 1000 m² soit la plus exacte et la moins déformée, la prise de vue est effectuée au moyen d'un objectif Fish-Eye (ou grand angle) sur une énorme caméra équipée spécialement (dans le cas par exemple du film commandé à Pierre Etaix "J'écris dans l'espace") d'un porte-filtre conçu pour le Fish-Eye rendant ainsi le grain, la luminosité, les contrastes encore plus fins ! Une heure de projection nécessite six kilomètres de pellicule ! Enfin, la prise de vue en grand angle demande un travail colossal de mise en scène, script, scénario afin qu'aucun objet incongru n'entre dans le champ. Les coproductions de la Géode ont ainsi coûté jusqu'à présent 35 MF ht avec un résultat bénéficiaire de 36,3 MF.

Où culture, science et technique se confondent

Cela vaut la peine. Dans cette salle où votre tête parcourt un angle de 180° pour suivre le film dans ses moindres détails, les 357 fauteuils s'étagent sur une pente de 35° environ ne laissant devant vous que l'image, et partout... le son. Fou.

Deux types de documents sont au programme actuellement. Tout d'abord ceux introduisant un contact direct avec la nature, tel "L'eau et les hommes" ou "Nés des étoiles" (l'explication de la formation de la chaîne de l'ADN) en trois dimensions ! Les avalanches de molécules arrivant à grande vitesse de face sont très impressionnantes et la salle réagit par ses cris de surprise et d'admiration.



Le matériel Omnimax : un seul homme suffit à piloter cette énorme machine.

Voyage en montgolfière dans "entre ciel et terre".

Baptême de l'air dans un fauteuil

Ensuite, viennent des films à caractère sportif et encore plus spectaculaire. C'est ainsi que j'ai pu admirer "Entre ciel et terre" retraçant l'histoire de l'homme avec sa folle idée de voler. Ces drôles de fous en montgolfière, deltaplane ou même en fusée. Les vues plongeantes au milieu des Rocheuses comme le vol sur le dos en Mirage sont réellement très saisissants ! La salle est d'ailleurs interdite aux enfants âgés de moins de trois ans.

Un troisième genre est annoncé, celui de la fiction, avec "Le premier Empereur" coproduit à l'européenne. Déjà les films présentés semblaient plus vrais que nature, la fiction dépassera-t-elle la réalité ?

La Géode à l'heure de l'Europe

La Géode a ainsi attiré en cinq ans cinq millions de visiteurs de France, d'Europe et d'ailleurs avec un coefficient de remplissage de 80 % en 1989 dont... 45 % sont nos amis de province. 20 % d'entre eux sont même revenus plusieurs fois. Il n'y a pas que les Champs Elysées... Cet engouement a ainsi provoqué plusieurs réactions et projets. A l'occasion de son cinquième anniversaire, les 5 et 6 mai 1990, devrait être annoncée la prise de participation officielle sur deux sites en France pour la création d'autres Géode, dont le nom est déposé. L'entreprise SEM-Géode devrait constituer dans les cinq ans un réseau de cinq salles au confort, à la qualité et à la variété des programmes identiques au modèle initial avec la volonté de coproduire plus souvent

des films européens. La Géode a d'ailleurs créé le 17 janvier 1989 Euromax, association regroupant l'ensemble des professionnels du cinéma liés au 70 mm en quinze perforations.

Tout un programme

Vous pouvez admirer les deux films suivants jusqu'au 29 mai 1990 à la Géode de la Villette : "Entre ciel et Terre", d'une durée de quarante minutes, film de 1976 réalisé dans le cadre du bicentenaire des Etats-Unis et "Nés des étoiles", film un peu plus récent de 1984, durée onze minutes, le seul film en relief au monde en 70 mm (15 perforations) ; du 30 mai au 3 septembre 1990 "Extrêmes limites", 1989, durée trente-huit minutes, où les limites du

Les spectateurs munis de lunettes 3D pour apprécier "Nés des étoiles".



Une vision à 180° : extraordinaire, non ?



corps humain sont évaluées à travers la danse, l'escalade et le ski. Ce film a été primé lors du dernier festival de la Géode. Avec la Géode, le message initial de la Villette est passé: donner le goût de la curiosité scientifique, intéresser en amusant, surprendre. Tels sont les intérêts immédiats, suscités par le biais de ce cinéma hors du commun. Mais si au début cette grosse boule semble une fin en soi, elle devient de plus en plus le phare de l'ensemble du projet de la Cité des Sciences. Nous vous parlerons un jour des "classes Villette" et des "bases scientifiques" liées à la micro. Il suffit de passer le pont...

La Géode participe à...

Un simulateur de vol, de course, de vol spatial, de moto-cross s'installera en bordure du canal Saint-Denis début 1991. Soixante personnes vivront pendant cinq minutes dans une cabine imprimée de mouvements multi-directionnels en ressentant l'action d'un film projeté.

Guide pratique

La Géode est ouverte du mardi au dimanche de 10h à 21h inclus. Un film est projeté toutes les heures. Le plein tarif est de 45F, pour les groupes : 35 F et les scolaires : 25F. Réservation individuelle par 3615 code Villette ou aux caisses (jusqu'à huit semaines à l'avance). Réservation de groupe au (1) 40 05 12 12 et par minitel. Accès par le métro Porte de la Villette, bus (PC, 251, 152 et 150), ou parking. Pour tout renseignement : (1) 46 42 13 13.

Télématique : Le bonheur au bout du fil

Avec un téléphone et un minitel on a accès en faisant le 3615 à toutes sortes de services télématiques utiles. Voici en deux pages comment la télématique peut vous simplifier la vie.

Christian Roux



L'histoire de la télématique commence par un bout de fil. Non pas à la patte, mais simplement un câble reliant deux ordinateurs permettant de transférer des données binaires entre eux. Ce système suffit pour communiquer à faible distance au sein d'une entreprise (les réseaux) ; cependant, lorsque des centaines de kilomètres séparent les deux appareils, l'opération se complique ! Il suffit en fait de deux câbles, d'un fil transmetteur et d'un récepteur pour établir une communication où les données circuleront bit par bit (interfaçage en série).

Transmission en série

Petite devinette. Qu'est-ce qui se trouve dans chaque foyer, dispose d'un petit clavier, de deux câbles reliés à un réseau et qui sonne toujours au moment inopportun ? Mais c'est bien sûr, le téléphone !!! Ajoutez à ce système un terminal (un minitel par exemple) et un serveur (36-15 code MAMIE) comportant un programme de gestion de données et de communications et vous obtenez un réseau télématique élémentaire. Ne vous inquiétez pas, le but de cet article n'est pas de vous dispenser un enseignement

théorique rébarbatif ni de vous expliquer comment relier votre bon vieux CPC à ce système (chaque serveur possède son propre mode d'emploi), mais plutôt de vous sensibiliser aux ressources offertes par un tel outil.

A votre service

La première utilisation offerte par la majorité des serveurs sont les B.A.L. où boîtes aux lettres. Il s'agit ni plus ni moins d'une sorte de panneau d'affichage où vous pourrez passer et répondre à de petites annonces et lancer bien d'autres messages à condition de connaître le pseudo de votre interlocuteur pour garantir une certaine intimité à la liaison. Dans le même ordre d'idée, vous trouverez sur les serveurs mis en place par bon nombre de confrères de la presse informatique (voir encadré) des B.A.L. réservées aux trucs, astuces et solutions concernant les logiciels. Seule différence, les données ne sont plus classées par pseudonyme mais par titre de jeux.

Rencontre du troisième bit

Le troisième service offert se révèle d'un tout autre intérêt. Certains serveurs les dénomment dialogues en direct, d'autres forum ou tribunes. Le résultat reste néanmoins identique et permet comme vous l'aurez deviné d'entretenir une relation instantanée avec les autres utilisateurs connectés. Cependant, il existe une nuance dans les différents serveurs entre une discussion libre sur des sujets aussi variés que la pluie et le beau temps ou le phé-

nomène ignoble du piratage, et un débat orienté autour d'axes précis (comme sur le 3615 code TILT). Pour consulter ses services et afin de ménager vos finances, évitez les heures creuses de la journée où vous auriez peu de chance de trouver des correspondants.

Quizz à gogo

Nous arrivons à la partie récréative de ces réseaux ; le jeu qui remporte la palme est sans conteste le Quizz. En effet, ce style de programme est présent sur tous les serveurs avec à la clef des cadeaux allant du simple baladeur stéréo au super cadeau surprise. Le principe du Quizz est simple. Le programme vous propose une série de questions traitant de culture générale ou de micro et incrémente votre capital point en cas de bonne réponse. Les meilleurs scores sont alors conservés pour la journée ou la semaine (selon les serveurs) et les prix attribués. Concernant les autres jeux proposés, ce n'est vraiment pas le paradis !

Le téléchargement

Pour le moment, les divers services que nous vous avons présentés se contentent de remplir un rôle de médiateur auprès des utilisateurs sans vraiment aborder n'y utiliser les possibilités offertes par l'outil télématique. Ce système permet en effet, via son câble de connexion, le transfert de fichiers de programmation (routines en langage Assembleur, Basic... etc.), des pages graphiques ou toute autre sorte de données transmissibles. Cette solution, pour reprendre le jargon téléma-



tique d'usage, se nomme le téléchargement. Ainsi, depuis plus d'un an, certains serveurs proposent en "libre-service" des logiciels (et non des moindres) et des démonstrations. Un hit ne vous reviendra alors plus qu'au prix d'une simple communication téléphonique (compter un franc par minute). Encore une fois, nous vous recommandons de bien choisir vos heures.

Tendances actuelles

Les premiers serveurs pouvant être utiles aux possesseurs de micro et plus particulièrement utiles aux possesseurs de CPC ont tout d'abord été le fruit de sociétés de presse. Puis, au cours des derniers mois, deux tendances tendent à rompre cette monotonie. En premier lieu, nous trouvons une importante société de distribution (Micromania) qui propose son propre service télématique. En une simple opération vous pourrez désormais effectuer tous vos achats micro en restant assis sur votre fauteuil. La seconde tendance concerne deux maisons d'édition qui ne désirent pas rester à la traîne, Microïds et Loriciel, pour les personnes qui veulent tout savoir sur les futurs produits et entretenir un contact privilégié avec ceux qui font l'actualité de nos micros.

Bilan

Mesdames et Messieurs, la visite touche à sa fin. N'oubliez pas le pigiste ! En fait de bilan, nous pouvons constater que la télématique à l'aube de la grande ouverture sur l'Europe n'en est encore qu'à ses premiers balbutie-

ments. N'oublions cependant pas que notre beau pays reste l'un des principaux leaders dans ce domaine en pleine expansion. Les années à venir devraient permettre d'accroître les capacités des machines (nouveaux minitel avec de meilleures résolutions et une augmentation des vitesses de transmission) pour le plaisir des professionnels et des particuliers. Mais pour obtenir pleine satisfaction, un dernier obstacle devra être franchi ; un coût de connexion qui reste excessif ! En attendant que les responsables trouvent des solutions, il vous appartient d'effectuer votre propre choix entre joindre les serveurs ou joindre les deux bouts à la fin du mois !

Les serveurs

36-15 code AMSTRAD :

Le principal serveur dédié aux ordinateurs de la gamme CPC dirigé par Amstrad France et la rédaction d'Amstrad 100%. Vous y trouverez de nombreux logiciels en téléchargement : Bubble Bobble, Robocop, Platoon, Gryzor... etc.



36-15 code JESSIE :

Le serveur de Jeux & Stratégie comblera les amateurs de jeux intelligents.

36-15 code JOYSTICK :

Le rendez-vous des bidouilleurs. L'un des plus "bon-vivant" de tous les serveurs.

36-15 code LORI :

Le chaton de Loriciel et le minitel font bon ménage. Des infos, des news et de nombreux logiciels en cadeau.

36-15 code MICROIDS :

Pour tout savoir sur ce serveur, reportez-vous au portrait de cette société (page 4).

36-15 code MICROMAG :

Depuis la disparition de l'excellent Amstrad-Magazine, d'AmMag et l'alternative Micromag, le magazine se cherche, un peu à l'image de son serveur. Patience...

36-15 code MICROMANIA :

L'unique serveur géré par une société de distribution. A vous les joies de la vente par correspondance. Ce serveur possède également une vaste bibliothèque de logiciels en téléchargement; Arkanoïd, Barbarian, Green Beret, Cauldron I et II... etc.

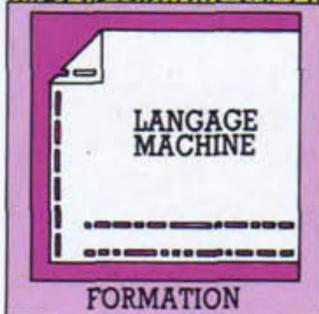
36-15 code MICRONEWS :

Depuis le 1er janvier 1990, Micronews offre à ses lecteurs un serveur télématique très sympathique. A consulter rapidement !

36-15 code TILT :

L'un des plus anciens magazines dédié aux ordinateurs familiaux. Le serveur manque un peu de vigueur mais regorge de bonnes idées.

Programmer en assembleur : Comment transformer les plans en listing



Souvenez-vous : Log'Star 4 vous expliquait la construction d'un plan principal, Log'Star 5 la structure des routines de détail. Voici enfin le listing final.

Yves Braneyre

Il ne reste plus qu'à transformer chaque plan en listing. Lorsque les plans ont été correctement travaillés, peu importe le langage employé. Assembleur ou bien Basic, le résultat sera identique. Pour vous en convaincre, notre routine a été écrite dans les deux langages à partir des mêmes plans. Le résultat est exactement pareil. Le langage machine est incomparablement plus rapide et plus compact. 680 octets pour le langage machine, environ 5000 pour le Basic. Le listing Assembleur ne nécessite pas d'explications, celles-ci étant contenues dans les plans. Les notations lettres-chiffres du plan (dans un rond) correspondent aux étiquettes du listing Assembleur. Un programme Basic de démo permet de tester la routine. C'est ce même programme, qui, réalisé en langage machine, permettra l'utilisation, soit à partir du Basic (sous forme de RSX par exemple), soit à partir d'un autre programme.

Vous avez pu constater que dans la numérotation des sous-programmes, il manque les numéros 2 et 3. Ceux-ci sont réservés pour les transferts de paramètres en cas d'appel par le Basic, ce qui n'est pas de notre propos aujourd'hui.

Règles à respecter

Le respect de quelques règles simples et élémentaires permet la réalisation de programmes en langage machine presque aussi facilement qu'en Basic. En rappel voici ces règles :
 — établir un plan général,
 — découper en autant de sous-programmes que de tâches à effectuer.
 Suivez bien notre listing, retapez-le avec soin. Nous espérons avoir réussi à vous intéresser à ce langage aussi puissant que rapide.

```

10      .0      0      .      .      org      41000
20      .0      0      .      .      ;
30      .0      0      .      .      ; variables
40      .0      0      .      .      ;
50      .41000  A028.00      .      defb      0
60      .41001  A029.00      .      lig: defb      0
70      .41002  A02A.00      .      col: defb      0
80      .41003  A02B.00      .      defb      0
90      .41004  A02C.00      .      ncar: defb      0
100     .41005  A02D.00      .      defb      0
110     .41006  A02E.00      .      type: defb      0
120     .41007  A02F.00      .      defb      0
130     .41008  A030.00      .      advar: defb      0
140     .41009  A031.00      .      par: defb      0
150     .41010  A032.00      .      carsai: defb      0
160     .41011  A033.00      .      ncar: defb      0
170     .41012  A034.00      .      sortie: defb      0
180     .41013  A035.00      .      defb      0
190     .41014  A036.00      .      debbuf: defs      86,0
    
```

```

200 .0 0 . ;
210 .0 0 . ;sp 1. programme d'entree
220 .0 0 . ;
230 .41100 A08C.00 .entree:defs 20,0
240 .41120 A0A0.CD B3 A0 . call vidbuf
250 .41123 A0A3.CD C3 A0 . call chabuf
260 .41126 A0A6.CD ED A0 . call affbuf
270 .41129 A0A9.DD 21 36 A0.saisie:ld ix,debbuf
280 .41133 A0AD.2A 29 A0 . ld hl,(lig)
290 .41136 A0B0.C3 05 A1 . jp boucle
300 .0 0 . ;
310 .0 0 . ;sp 4. vide buffer
320 .0 0 . ;
330 .41139 A0B3.DD 21 36 A0.vidbuf:ld ix,debbuf
340 .41143 A0B7.06 50 . ld b,80
350 .41145 A0B9.3E 00 . ld a,0
360 .41147 A0BB.DD 77 00 . c1:ld (ix+0),a
370 .41150 A0BE.DD 23 . inc ix
380 .41152 A0C0.10 F9 . djnz c1
390 .41154 A0C2.C9 . ret
400 .0 0 . ;
410 .0 0 . ;sp 5. charge buffer avec chaine
420 .0 0 . ;
430 .41155 A0C3.FD 2A 30 A0.chabuf:ld iy,(advar)
440 .41159 A0C7.3A 33 A0 . ld a,(ncar)
450 .41162 A0CA.4F . ld c,a
490 .41163 A0CB.DD 21 36 A0. ld ix,debbuf
500 .41167 A0CF.16 00 . ld d,0
510 .41169 A0D1.3A 2C A0 . ld a,(ncarm)
520 .41172 A0D4.47 . ld b,a
530 .41173 A0D5.3E 00 . d1:ld a,0
540 .41175 A0D7.B9 . cp c
550 .41176 A0D8.28 0E . jr z,d2
560 .41178 A0DA.FD 7E 00 . ld a,(iy+0)
570 .41181 A0DD.DD 77 00 . ld (ix+0),a
580 .41184 A0E0.FD 23 . inc iy
590 .41186 A0E2.DD 23 . inc ix
600 .41188 A0E4.14 . inc d
610 .41189 A0E5.0D . dec c
620 .41190 A0E6.10 ED . djnz d1
630 .41192 A0E8.7A . d2:ld a,d
640 .41193 A0E9.32 33 A0 . ld (ncar),a
650 .41196 A0EC.C9 . ret
660 .0 0 . ;
670 .0 0 . ;sp 6. affiche contenu du buffer
680 .0 0 . ;
690 .41197 A0ED.DD 21 36 A0.affbuf:ld ix,debbuf
700 .41201 A0F1.2A 29 A0 . ld hl,(lig)
710 .41204 A0F4.3A 33 A0 . ld a,(ncar)
720 .41207 A0F7.47 . ld b,a
730 .41208 A0F8.04 . inc b
740 .41209 A0F9.DD 7E 00 . z1:ld a,(ix+0)
750 .41212 A0FC.CD C6 A2 . call affic
760 .41215 A0FF.DD 23 . inc ix
770 .41217 A101.24 . inc h
780 .41218 A102.10 F5 . djnz z1

```

```

790 .41220 A104.C9 . ret
800 .0 0 . . ;
810 .0 0 . . ;sp 7. attente clavier + clignote
820 .0 0 . . ;
830 .41221 A105.00 .boucle:defs 6,0
840 .41227 A10B.CD 19 BD . call 48409
850 .41230 A10E.3E 20 . ld a,32
860 .41232 A110.CD C6 A2 . call affic
870 .41235 A113.DD 7E 00 . ld a,(ix+0)
880 .41238 A116.FE 00 . cp 0
890 .41240 A118.28 04 . jr z,f1
900 .41242 A11A.FE 20 . cp 32
910 .41244 A11C.20 02 . jr nz,f2
920 .41246 A11E.3E 5F . f1:ld a,95
930 .41248 A120.00 00 . f2:defs 6,0
940 .41254 A126.CD 19 BD . call 48409
950 .41257 A129.CD C6 A2 . call affic
960 .41260 A12C.CD 09 BB . call 47881
970 .41263 A12F.30 D4 . jr nc,boucle
980 .41265 A131.32 32 A0 . ld (carsai),a
990 .41268 A134.C3 37 A1 . jp dispat
1000 .0 0 . . ;
1010 .0 0 . . ; sp 8. dispatch touches
1020 .0 0 . . ;
1030 .41271 A137.3A 32 A0 .dispat:ld a,(carsai)
1040 .41274 A13A.FE F2 . cp 242
1050 .41276 A13C.CA 63 A1 . jp z,curgau
1060 .41279 A13F.FE F3 . cp 243
1070 .41281 A141.CA 87 A1 . jp z,curdro
1080 .41284 A144.FE 7F . cp 127
1090 .41286 A146.CA A2 A1 . jp z,delete
1100 .41289 A149.FE 10 . cp 16
1110 .41291 A14B.CA D7 A1 . jp z,clear
1120 .41294 A14E.FE 0D . cp 13
1130 .41296 A150.CA 01 A2 . jp z,enter
1140 .41299 A153.FE 20 . cp 32
1150 .41301 A155.DA 17 A2 . jp c,comand
1160 .41304 A158.3A 2E A0 . ld a,(type)
1170 .41307 A15B.FE 01 . cp 1
1180 .41309 A15D.CA 2E A2 . jp z,type1
1190 .41312 A160.C3 50 A2 . jp type2
1200 .0 0 . . ;
1210 .0 0 . . ;sp 9. curseur gauche
1220 .0 0 . . ;
1230 .41315 A163.DD 7E FF .curgau:ld a,(ix-1)
1240 .41318 A166.FE 00 . cp 0
1250 .41320 A168.28 15 . jr z,g3
1260 .41322 A16A.DD 7E 00 . ld a,(ix+0)
1270 .41325 A16D.FE 00 . cp 0
1280 .41327 A16F.20 02 . jr nz,g1
1290 .41329 A171.3E 20 . ld a,32
1300 .41331 A173.FE 20 . g1:cp 32
1310 .41333 A175.20 03 . jr nz,g2
1320 .41335 A177.CD C6 A2 . call affic
1330 .41338 A17A.DD 2B . g2:dec ix
1340 .41340 A17C.25 . dec h

```

```

1350 .41341 A17D.18 05 . jr g4
1360 .41343 A17F.3E 07 . g3:ld a,7
1370 .41345 A181.CD C6 A2 . call affic
1380 .41348 A184.C3 05 A1 . g4:jp boucle
1390 .0 0 . . ;
1400 .0 0 . . ;sp 10. curseur droite
1410 .0 0 . . ;
1420 .41351 A187.DD 7E 00 . curdro:ld a,(ix+0)
1430 .41354 A18A.FE 00 . cp 0
1440 .41356 A18C.28 0C . jr z,h2
1450 .41358 A18E.FE 20 . cp 32
1460 .41360 A190.20 03 . jr nz,h1
1470 .41362 A192.CD C6 A2 . call affic
1480 .41365 A195.DD 23 . h1:inc ix
1490 .41367 A197.24 . inc h
1500 .41368 A198.18 05 . jr h3
1510 .41370 A19A.3E 07 . h2:ld a,7
1520 .41372 A19C.CD C6 A2 . call affic
1530 .41375 A19F.C3 05 A1 . h3:jp boucle
1540 .0 0 . . ;
1550 .0 0 . . ;sp 11. delete
1560 .0 0 . . ;
1570 .41378 A1A2.DD E5 . delete:push ix
1580 .41380 A1A4.E5 . push h1
1590 .41381 A1A5.DD 7E 00 . ld a,(ix+0)
1600 .41384 A1A8.FE 00 . cp 0
1610 .41386 A1AA.28 20 . jr z,i3
1620 .41388 A1AC.DD 7E 01 . i1:ld a,(ix+1)
1630 .41391 A1AF.DD 77 00 . ld (ix+0),a
1640 .41394 A1B2.FE 00 . cp 0
1650 .41396 A1B4.28 08 . jr z,i2
1660 .41398 A1B6.CD C6 A2 . call affic
1670 .41401 A1B9.24 . inc h
1680 .41402 A1BA.DD 23 . inc ix
1690 .41404 A1BC.18 EE . jr i1
1700 .41406 A1BE.3E 20 . i2:ld a,32
1710 .41408 A1C0.CD C6 A2 . call affic
1720 .41411 A1C3.3A 33 A0 . ld a,(ncar)
1730 .41414 A1C6.3D . dec a
1740 .41415 A1C7.32 33 A0 . ld (ncar),a
1750 .41418 A1CA.18 05 . jr i4
1760 .41420 A1CC.3E 07 . i3:ld a,7
1770 .41422 A1CE.CD C6 A2 . call affic
1780 .41425 A1D1.E1 . i4:pop h1
1790 .41426 A1D2.DD E1 . pop ix
1800 .41428 A1D4.C3 05 A1 . jp boucle
1810 .0 0 . . ;
1820 .0 0 . . ;sp 12. clear
1830 .0 0 . . ;
1840 .41431 A1D7.DD 21 36 A0. clear:ld ix,debbuf
1850 .41435 A1DB.2A 29 A0 . ld h1,(lig)
1860 .41438 A1DE.3A 33 A0 . ld a,(ncar)
1870 .41441 A1E1.47 . ld b,a
1880 .41442 A1E2.04 . inc b
1890 .41443 A1E3.3E 00 . j1:ld a,0
1900 .41445 A1E5.DD 77 00 . ld (ix+0),a

```

```

1910 .41448 A1E8.3E 20      .      ld      a,32
1920 .41450 A1EA.CD C6 A2      .      call   affic
1930 .41453 A1ED.DD 23      .      inc    ix
1940 .41455 A1EF.24      .      inc    h
1950 .41456 A1F0.10 F1      .      djnz   j1
1960 .41458 A1F2.DD 21 36 A0.    .      ld     ix,debbuf
1970 .41462 A1F6.2A 29 A0      .      ld     hl,(lig)
1980 .41465 A1F9.3E 00      .      ld     a,0
1990 .41467 A1FB.32 33 A0      .      ld     (ncar),a
2000 .41470 A1FE.C3 05 A1      .      jp     boucle
2010 .0      0      .      ;
2020 .0      0      .      ; sp 13. enter
2030 .0      0      .      ;
2040 .41473 A201.DD 7E 00      .      enter:ld  a,(ix+0)
2050 .41476 A204.FE 00      .      cp     0
2060 .41478 A206.20 02      .      jr     nz,x1
2070 .41480 A208.3E 20      .      ld     a,32
2080 .41482 A20A.FE 20      .      x1:cp   32
2090 .41484 A20C.20 03      .      jr     nz,x2
2100 .41486 A20E.CD C6 A2      .      call   affic
2110 .41489 A211.3E 00      .      x2:ld   a,0
2120 .41491 A213.32 34 A0      .      ld     (sortie),a
2130 .41494 A216.C9      .      ret
2140 .0      0      .      ;
2150 .0      0      .      ; sp 14. commandes
2160 .0      0      .      ;
2170 .41495 A217.DD 7E 00      .      comand:ld  a,(ix+0)
2180 .41498 A21A.FE 00      .      cp     0
2190 .41500 A21C.20 02      .      jr     nz,y1
2200 .41502 A21E.3E 20      .      ld     a,32
2210 .41504 A220.FE 20      .      y1:cp   32
2220 .41506 A222.20 03      .      jr     nz,y2
2230 .41508 A224.CD C6 A2      .      call   affic
2240 .41511 A227.3A 32 A0      .      y2:ld   a,(carsai)
2250 .41514 A22A.32 34 A0      .      ld     (sortie),a
2260 .41517 A22D.C9      .      ret
2270 .0      0      .      ;
2280 .0      0      .      ; sp 15. entrees de type 1
2290 .0      0      .      ;
2300 .41518 A22E.3A 32 A0      .      type1:ld  a,(carsai)
2310 .41521 A231.FE 7F      .      cp     127
2320 .41523 A233.30 13      .      jr     nc,n2
2330 .41525 A235.CD 7E A2      .      call   verif
2340 .41528 A238.FE 00      .      cp     0
2350 .41530 A23A.20 0C      .      jr     nz,n2
2360 .41532 A23C.3A 32 A0      .      ld     a,(carsai)
2370 .41535 A23F.CD 92 A2      .      call   insere
2380 .41538 A242.CD C6 A2      .      call   affic
2390 .41541 A245.C3 87 A1      .      jp     curdro
2400 .41544 A248.3E 07      .      n2:ld   a,7
2410 .41546 A24A.CD C6 A2      .      call   affic
2420 .41549 A24D.C3 05 A1      .      jp     boucle
2430 .0      0      .      ;

```

```

2440 .0      0      .      .      .      ; sp 16. entrees de type 2
2450 .0      0      .      .      .      ;
2460 .41552 A250.3A 32 A0 . type2:ld      a,(carsai)
2470 .41555 A253.FE 2B .      cp      43
2480 .41557 A255.28 0C .      jr      z,l1
2490 .41559 A257.FE 2D .      cp      45
2500 .41561 A259.28 08 .      jr      z,l1
2510 .41563 A25B.FE 30 .      cp      48
2520 .41565 A25D.38 17 .      jr      c,l2
2530 .41567 A25F.FE 3A .      cp      58
2540 .41569 A261.30 13 .      jr      nc,l2
2550 .41571 A263.CD 7E A2 .      l1:call   verif
2560 .41574 A266.FE 00 .      cp      0
2570 .41576 A268.20 0C .      jr      nz,l2
2580 .41578 A26A.3A 32 A0 .      ld      a,(carsai)
2590 .41581 A26D.CD 92 A2 .      call   insere
2600 .41584 A270.CD C6 A2 .      call   affic
2610 .41587 A273.C3 87 A1 .      jp      curdro
2620 .41590 A276.3E 07 .      l2:ld      a,7
2630 .41592 A278.CD C6 A2 .      call   affic
2640 .41595 A27B.C3 05 A1 .      jp      boucle
2650 .0      0      .      .      .      ;
2660 .0      0      .      .      .      ; sp 17. verifie si insertion
                                           possible

2670 .0      0      .      .      .      ;
2680 .41598 A27E.3A 2C A0 . verif:ld      a,(ncarm)
2690 .41601 A281.47 .      ld      b,a
2700 .41602 A282.3A 33 A0 .      ld      a,(ncar)
2710 .41605 A285.B8 .      cp      b
2720 .41606 A286.38 02 .      jr      c,m1
2730 .41608 A288.18 03 .      jr      m3
2740 .41610 A28A.3E 00 .      m1:ld      a,0
2750 .41612 A28C.C9 .      m2:ret
2760 .41613 A28D.3E 01 .      m3:ld      a,1
2770 .41615 A28F.18 FB .      jr      m2
2780 .41617 A291.00 .      nop
2790 .0      0      .      .      .      ;
2800 .0      0      .      .      .      ; sp 18. insere un caractere
2810 .0      0      .      .      .      ;
2820 .41618 A292.DD 7E 00 .insere:ld      a,(ix+0)
2830 .41621 A295.FE 00 .      cp      0
2840 .41623 A297.28 1D .      jr      z,k3
2850 .41625 A299.06 00 .      ld      b,0
2860 .41627 A29B.DD 7E 00 .      k1:ld      a,(ix+0)
2870 .41630 A29E.FE 00 .      cp      0
2880 .41632 A2A0.28 06 .      jr      z,k2
2890 .41634 A2A2.04 .      inc     b
2900 .41635 A2A3.DD 23 .      inc     ix
2910 .41637 A2A5.24 .      inc     h
2920 .41638 A2A6.18 F3 .      jr      k1
2930 .41640 A2A8.DD 7E FF .      k2:ld      a,(ix-1)
2940 .41643 A2AB.DD 77 00 .      ld      (ix+0),a
2950 .41646 A2AE.CD C6 A2 .      call   affic
2960 .41649 A2B1.DD 2B .      dec     ix

```

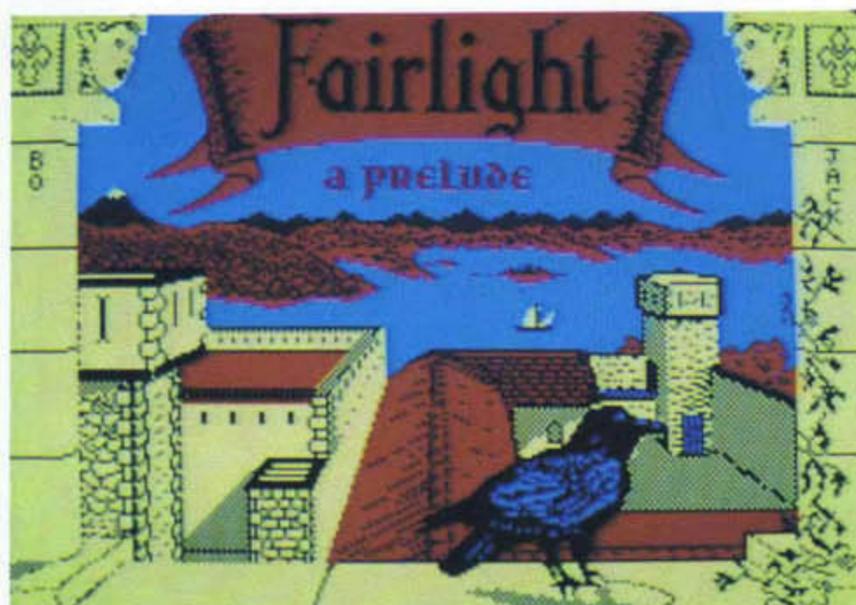
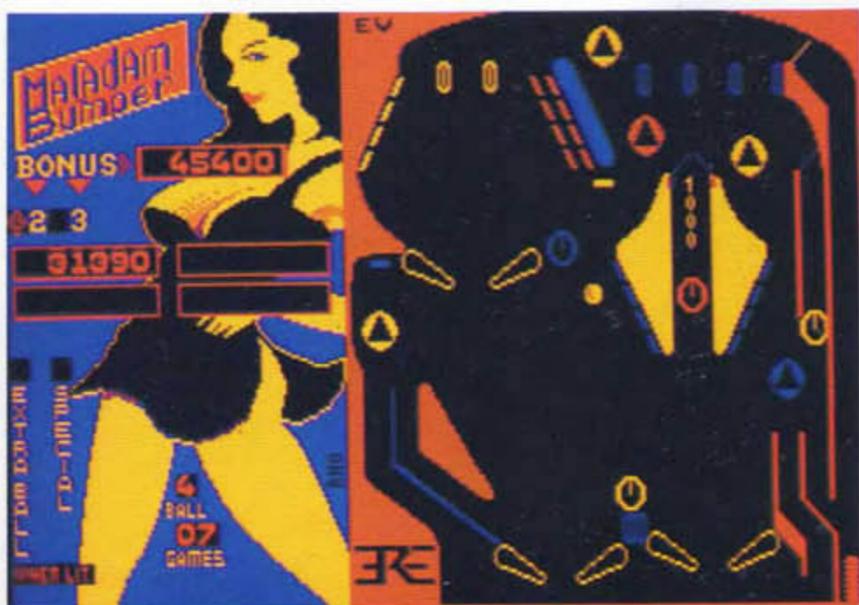
```

2970 .41651 A2B3.25 . dec h
2980 .41652 A2B4.10 F2 . djnz k2
2990 .41654 A2B6.3A 32 A0 . k3:ld a,(carsai)
3000 .41657 A2B9.DD 77 00 . ld (ix+0),a
3005 .41660 A2BC.F5 . push af
3010 .41661 A2BD.3A 33 A0 . ld a,(ncar)
3020 .41664 A2C0.3C . inc a
3030 .41665 A2C1.32 33 A0 . ld (ncar),a
3035 .41668 A2C4.F1 . pop af
3040 .41669 A2C5.C9 . ret
3050 .0 0 . ;
3060 .0 0 . ;sp 19. affichage d'un caractere
3070 .0 0 . ;
3080 .41670 A2C6.E5 . affic:push hl
3090 .41671 A2C7.F5 . push af
3100 .41672 A2C8.CD 75 BB . call 47989
3110 .41675 A2CB.F1 . pop af
3120 .41676 A2CC.CD 5A BB . call 47962
3130 .41679 A2CF.E1 . pop hl
3140 .41680 A2D0.C9 . ret
10 ' UTILISATION DE LA ROUTINE < INPUT >
20 KEY 138,"MODE 2:LIST":SPEED WRITE 1
30 MEMORY 20000
40 '
50 LOAD "input.m"
60
70 'initialisations par le programme d'appel
80 '
90 POKE 41000,0:POKE 41001,15 'ligne
100 POKE 41002,1:POKE 41003,0 'colonne
110 POKE 41004,20:POKE 41005,0 'nombre maximum de caracteres
120 POKE 41006,1:POKE 41007,0 'type
125 POKE 41012,0 'efface drapeau de sortie
130
140 ' variable x$ a initialiser
150 x$="Logipresse"
160 ad=@ x$ 'adresse du descripteur
de chaine
170 long=PEEK(ad):POKE 41011,long 'longueur de la chaine
180 adr=PEEK(ad+1)+PEEK(ad+2)*256 'adresse de la chaine
190 POKE 41008,PEEK(ad+1):POKE 41009,PEEK(ad+2)
200 '
500 MODE 2
510 CALL 41100 'appel de la routine
520 PRINT:PRINT "Sortie demandee par ";
530 IF PEEK(41012)=0 THEN PRINT "< ENTER >":GOTO 550
540 PRINT "le code de controle numero";PEEK(41012)
550 PRINT:PRINT PEEK(41012)

```

DANS **RUN STAR** N. 6

LE MAGAZINE-CASSETTE POUR TOUS LES CPC.



MACADAM BUMPER

Regardez bien cette petite demoiselle : elle est sexy, non ? Et bien les petits américains n'ont pas le droit de voir son décolleté et les petits japonais de reluquer ses jambes. Ce sont les réalités de la censure internationale en matière d'importation de logiciels.

FAIRLIGHT

Arcade/aventure en plein Moyen-Age : bon, je sais ce n'est pas bien nouveau comme thème. Mais cela plait toujours, regardez par exemple (au hasard) Martine. Elle y passe une grande partie de son temps !



XCEL

Alors là, pour Martine, c'est carrément la passion. A bord de son petit vaisseau de l'espace, elle te nous agresse les ennemis ... il faut voir comment ! Et comme dans l'hyper-espace, il y en a plein, elle s'éclate !

DESPOTIK DESIGN

Celui-là ne plaît pas à Martine ... et pourtant, qu'est-ce qu'il est intéressant. Peut-être un peu trop difficile. Ce qui expliquerait cela ... Une aventure à la Crafton, tout en 3D, contre un sale aventurier et des robots.

DEMANDEZ-LE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX !

LE MAGAZINE-CASSETTE POUR TOUS LES CPC.

le prêt-à-jour de l'informatique
vous présente sa collection



Il vous manque un numéro ?

N'hésitez-pas : 45 63 23 47

Nous sommes là pour prendre votre comande.

Et n'oubliez-pas : le 15 avril courez acheter RUN'STAR N° 6