

**START CPC** <sup>72%</sup> 2 FRS

# LA MARQUE JAUNE



- VISITE : AMSTRAD 100Z
- RUBRIQUES HABITUELLES
- TEST : LA MARQUE JAUNE



# HIT PARADE

## EDITORIAL

Eh bien c'est reparti ! Ce numéro 2 de START CPC s'annonce bien. Je vous rappelle que le journal que vous tenez entre vos mains sales et velues est valable pour n'importe quelle marque d'ordinateur. Vous pouvez très facilement convertir les articles de notre cher ami Eriorg ou Lantarus pour votre ordinateur. Il suffit simplement d'ouvrir votre manuel poussiéreux (c'est difficile d'y accéder à cause des toiles d'araignées qui encombrant le passage !!!). Et de l'ouvrir à la bonne page. Pour les CPC 464 je vous conseille de jeter à la poubelle votre manuel qui, soit dit en passant est une(.....) et d'en dégoter un pour 6128, il est 100 fois mieux !

Voilà. Et si vous n'avez pas d'ordinateur, il ne vous reste plus qu'à saliver devant nos pages de tests de jeux en jetant un coup d'oeil à votre tirelire pour voir si elle est pleine...

Continuez à nous écrire pour le Hit Parade (hé, rappelez-vous qu'il ya quelque chose à gagner!), le courrier des lecteurs(c'est à dire vous-même !), le listing(alors là, continuez à nous submerger de programmes comme vous êtes en train de le faire, bravo !), Petites Annonces(pour l'instant,on en a pas beaucoup de vos P.A !), S.O.S jeux(pour ça, je vous rappelle qu'il y a un fantastique club: BIDOUILLAGE CLUB).

YEAR ! COOL ! FANTASTIQUE

Figurez-vous que ce magazine que vous êtes en train de lire, je n'aurais jamais pensé qu'il connaîtrait un tel essort,et tout ça c'est grâce à vous, bande de petits lardons! Merci. Maintenant,j 'ai quelques réclamations à faire à Zeus, le maqettiste: s'ious plaît, m'sieur, on copie l'intégralité de mon texte et on met une majuscule à mon nom en couverture ! Merci,thank you,danke schön,et tout ce qui vient après.

EDITO & SOMMAIRE.....	P.2
CARACTERES ET BALIVERNES.....	P.3
VISITE D'AMSTRAD 100%.....	P.4
DU NOUVEAU CHEZ LORICIELS.....	P.5
AMTRADEMENT VOTRE,BID.CLUB...	P.6
CONSPIRATION,EXPLICATIF.....	P.7
LES ZINITIATIONS D'ERIORG.....	P.8
INFORMATIONS.....	P.9
TEST:LA MARQUE JAUNE.....	P.10

-----

- \*  
- \*  
- BON D'ABONNEMENT \*  
- \*  
- J'ai décidé de m'abonner! \*  
- (en voilà une idée qu'elle \*  
- est bonne !!!) \*  
- \*  
- Je reçois tous les deux mois\*  
- ce super journal qu'est \*  
- 'achement super. \*  
- Pour ça il faut nous envoyer\*  
- 8 timbres à 2,20 frs.\*  
- (pour 4 numéros.Frais de \*  
- port compris). \*  
- Avec le bon d'abonnement ci-\*  
- dessous,et un petit mot sympa\*  
- \*  
- NOM : ..... \*  
- PRENOM : ..... \*  
- AGE : ..... \*  
- ADRESSE : ..... \*  
- ..... \*  
- TELEPHONE : ..... \*

# CARACTÈRES

# & BALIVERNES

## JE SUIS CONTENT

Eh oui, je suis content! Le chef est malade et on n'est plus obligés de travailler sous la menace d'un bazooka dernier modèle...

Il a la grippe! Bon. Passons aux choses sérieuses.

## JE NE SUIS PLUS CONTENT

Nous allons continuer la leçon de dans 2 mois. Nous avons étudié les caractères et autres balivernes. Maintenant nous allons créer one caractère EN COULEUR! Pas possible me direz-vous. Mais si c'est possible à START CPC!

Pour faire un caractère en couleur, il faut utiliser le chr\$ qui fait la même chose que l'instruction Basic PEN. Eh bin, ce chr\$, c'est le 15. Il doit être suivi d'un nombre de 0 à 15 pour les couleurs. Faites:

```
PRINT CHR$(15)+CHR$(2)
```

La couleur de l'encre est modifiée. Vous pouvez donc intégrer cela à vos caractères. Voici un exemple simple:

```
5 CLS
```

```
10 A$=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(214)+CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(215)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(213)+CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(212)
```

```
20 LOCATE 19,12:PRINT A$:CLS:
```

```
GOTO 20
```

Pas mal, non ? . Fantastique dirais-je même. Essayez de créer (avec l'instruction SYMBOL\*) un bonhomme qui aurait 2 ou même 3 couleurs (avec l'instruction INK\*, vous pouvez accéder aux 27 couleurs de l'Amstrad) exemple :

Attention!!! Chaque carré représente un caractère! Comme vous le voyez, ceci représente aussi quelques imperfections. Il ya un morceau de la tête jaune, et l'autre bleu. Et pis la jambe bleue et marron!

Nous vous dirons comment remédier à cela et faire 1 caractère de plusieurs couleurs différentes dans 2 mois!

Là, si vous ne comprenez rien à rien téléphonez ou écrivez. Vous serez renseignés tout de suite. Bon, bidouillez bien et SALUT

Lantarus, le cactus (qui ne manque pas de piquants!!!!!!)  
\* Reportez vous à votre manuel ou à des bouquins de programmation...



Marron

# AMSTRAD 100%

Amstrad Cent Four Cent, si vous ne le savez pas déjà, c'est the BEST des revues informatiques en tous genres. Son point fort: l'humour, son point faible: néant..... Start CPC, votre revue préférée, a décidé d'en savoir plus et notre envoyé spécial, qui n'est d'autre que votre serviteur, est allé enquêter dans les bas-fonds de Gentilly qui touche à PARIS.

Au 53, avenue Lénine, se dresse un bâtiment sinistre et désert: les locaux d' AMSTRAD 100% .

1ère déception : Les rédacteurs ne sont pas venus ! C'est sans doute à cause des réveillons et fêtes de fin d'année.

Mais Lipfy, le testeur de jeu de service, nous a montré des jeux qui n'étaient pas encore sortis !

Alors là j'vous raconte pas :SUPER !

On a joué à TITAN de Titus, à Thuder Blade, à Crazy Cars II, etc....

D'autant plus super qu'on pouvait changer les tableaux rien qu'en appuyant sur la touche ESC.

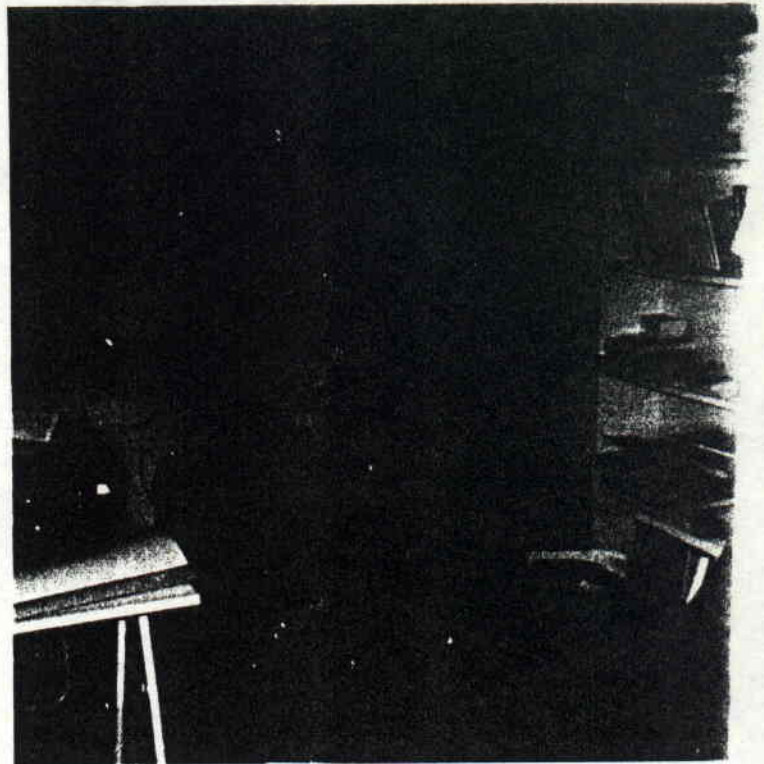
Lipfy nous a montré aussi un simulateur de vol sur PC : A T F. Génial !

Vous trouvez normalement les photos dans cette page.

Lantarus et Harry Kiki... euh..pardon ! Harry Coover. Vous savez très bien qu'il a pas un nom débile, lui au moins!



Lipfy, absorbé par ses lectures



Le bureau de Sined, toujours aussi bien rangé...

# DU NOUVEAU CHEZ LORICIELS



## DU NOUVEAU CHEZ LORICIELS

Eh, oui, Loriciels, la grande boîte de jeux français fait fort. A la veille de Noël, (nous sommes le 24 décembre), Loriciels a sorti 5 jeux dont je vais vous parler.

### A 320

A 320 est un jeu d'aventure et en même temps, un simulateur de vol. c'était difficile de concilier les 2 mais Loriciels s'en est bien tiré. Mis à part le simulateur, les graphismes sont entièrement réalisés en images digitalisées. Ceci m'a l'air d'un bon jeu.



### FUSION II

Ce jeu est un simple jeu d'arcade où il faut tirer sur tout ce qui bouge... pour les amateurs du genre (mais oui, ça existe : j'en connais !!!!!).

### 944 TURBO CUP

Ceci m'a l'air d'être le meilleur jeu que Loriciels n'a jamais sorti. Le réalisme est époustouflant. Je suis resté baba devant les graphismes superbes. Arriverez-vous à gagner la coupe ?

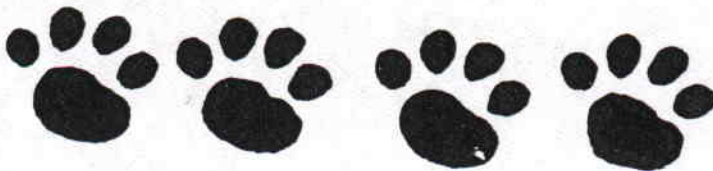


### SECRET DEFENSE

C'est un jeu d'aventure, qui avec sa réalisation très soignée en fait un bon jeu.

### MATA HARI

Incarnez l'espionne célèbre dans un jeu d'arcade traditionnel mais défilant...



# AMSTRADEMENT VOTRE... TITRE

## BIDOUILLAGE CLUB

## AMSTRADEMENT VOTRE ....

Lantarus : "GRR ! oh ! Fichtre ! Putaing cong !!! J'y arriverais jamais à gagner à ce jeu de ... XRPZPWX ! Je n'arrive même pas au 3eme tableau ."

ZEUS : "T'énerves pas, j'ai une bonne nouvelle for you my dear.

Harry Coover : "Yes, t'as qu'a écrire à bidouillage club..."

Lantarus : "Qu'est qu' c'est-y ce truc machin club ?"

ZEUS : "C'est un club eh ben y t'permet de gagner à tous tes jeux. Je viens de recevoir sa liste, elle est époustouflante.

Lantarus : "Hmmm....."

Harry Cover : "Year, si tu veux une bidouille, une solution ou une astuce, t'as qu'a écrire pour recevoir une documentation."

Lantarus : "Merci Harry Diot ! Thank you ! J'écris de ce pas."

Harry Coover : "Harry Coover please, j'ai pas un nom débile, moi !!!"

### DEUX SEMAINES PLUS TARD

Lantarus : "Year ! Cool ! Dément ! Formidabilis ! Archiformidable ! J'ai gagné ! Z'avez entendu Harry Dicule ? J' ai gagné grâce aux bidouilles de Bidouillage Club !"

Merci Bidouillage club !

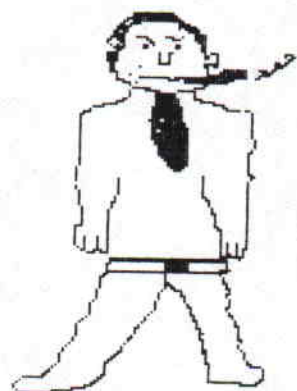
**BIDOUILLAGE CLUB,**  
2, RUE DE BRUXELLES  
67000 STRASBOURG

...Est un véritable journal en freeware créé par des fous de la micro et de l'AMX PAGEMAKER (meilleur traitement de texte disponible à ce jour pour Amstrad dont on ne vantera plus ses innombrables talents...). C'est le petit Xavier Renault, qui, avec son imprimante DMP 2160 ( la meilleure !) édite son FANZINE avec l'aide de quelques copains. Le résultat est surprenant !

Un seul reproche cependant en ce qui concerne les fanzines tels que Crazy'Croc, croc'idylle, Metro Boulot Micro ..... c'est qu'ils passent leur temps à se faire la guerre ! Au contraire unissez-vous ! Ce n'est pas comme ça que vous réussirez... Vous comprendrez pourquoi je dis ça quand vous lirez un freeware, dont toute une page est consacrée aux insultes destinées à un confrère ! ...

Lantarus et Harry Coover  
Cool !

AMSTRADEMENT VOTRE, XAVIER RENault, BP 72  
22500 PAIMPOL



Le  
Redac'  
Chef,  
C'est moi

# BIDOUILLAGE CLUB

**2 RUE DE BRUXELLES - 67000 - STRASBOURG**





# CONSPIRATION EXPLICATIF



## CONSPIRATION: EXPLICATIF

Vous avez été très nombreux à nous téléphoner, à nous écrire des lettres de menages et nous réveiller à 4h du mat (l'heure à laquelle je me couche) pour nous faire avouer que notre article sur CONSPIRATION était trop compliqué pour les débutants que vous êtes. Moi, j'veux bien mais comment faire ? Bon, je vais vous expliquer ce que c'est qu'un jeu d'AVENTURE. Je dois quand même vous dire que c'est la sorte de jeu que j'aime le plus. Bon, il est composé d'un analyseur syntaxique. Non, c'est pas un machin à laser ou autre monstre gluant (en parlant de monstre gluant, j'ai un très bon exemple sous les yeux), c'est ça qui vous permettra de dialoguer avec l'ordinateur. Exemple, vous vous trouvez dans une pièce où il y a un coffre. Et s'il vous prenait l'envie

d'ouvrir ce coffre ? Oui, comme ça, tout de suite, eh ben tapez: " OUVRE COFFRE ". Il faut entrer dans le zolipetitordinateur un verbe qui correspond à l'action que vous voulez réaliser + un nom propre ou commun. La plupart des verbes sont mis à l'impératif mais d'autres utilisent l'infinitif: "OUVRIR COFFRE".

Certains même acceptent les deux !

Les déplacements se font par les flèches du pavé numérique ou E, EST, S, SUD, O, OUEST, N, NORD. Vous pouvez dès maintenant vous lancer dans l'aventure !

Je vous propose, dans 2 mois, de vous faire construire un grand jeu d'aventure aussi bien pour Thomson que pour notre petit Amstrad chéri.

Ala Venture/  
alias Lantarus

00TE EN A CA LE L LA LES UN DU UNE DES DE AU AUX JE TU C ON SE VITE ET TOI MOI 01N NORD 02E EST 03S SUD 04O OUEST 05M MONTE GRIMPE E  
SCALADE H HAUT 06D DESCEND DESCENDS B BAS 07DANS 08SUR 09SOUS 10AIDE 11CARESSE 12SOURIS JERRY JERY 13SAVE SAUVE 14CHARGE LOAD 15EXAM  
INE REGARDE FOUILLE 16TELEPHONE COMBINE 17DECROCHE 18REPEND REPONDS 19ENDROIT PIECE LIEU SALLE 20CANAPE FAUTEUIL DIVAN CHAISE 21PREN  
D PRENDS RAMASSE 22ASSOME 23CACHE CACHETTE 24ATTEND ATTENDS 25DISCUTE PARLE 26SORT 27AVEC 28TABLE 29ASSIS 30VASE FLEUR FLEURS 31PLAT  
EAU 32LIVRE LIVRES MISSEL FEUILLE FEUILLES PAGE PAGES 33DEPLACE SOULEVE LEVE BOUGE POUSSE 34COUSSIN 35COMPOSE 36UTILISE 37LIS 38DORS  
39POSE REPOSE 40DEPLIE 41BANC BANCS 42MON 43APPROCHE 44MERDE CON CONNARD PUTAIN CRETIN IMBECILE CHIER ANDOUILLE PUTE 45PORTE TRANSP  
ORTE 46BRANCHE BRANCHES REBRANCHE BRANCHAGE BRANCHAGES 47DEBRANCHE 48BAIN DOUCHE BAINS BAIGNOIRE 49ENLEVE QUITTE OTE QUITTE 50VETEME  
NT VETEMENTS HABIT HABITS 51OUVRE 52ROBINET 53FERME REFERME 54COUPE ABAT ABATS 55EAU 56SAVON GANT 57SERVIETTE 58METS REMETS MET REME  
T 59ENFILE 60CHANTE SIFFLE 61RACCROCHE RACROCHE 62NUMERO 63SACRISTIE 64CONFESSE 65DECHIRE 66GARE QUAI 67APPUYE 68SONNETTE 69FRAPPE 7  
0SONNE 71BOURSE 72HOQUET PERROQUET 73PLOMBIER 74ESCALIER MARCHE MARCHES RAMPE 75REPAIRE 76ST SAINT 77FLORENT 78VIEIL 79ENFONCE DEFONC  
E BRISE CASSE DEMOLI DEMOLIE FORCE 80GENOUX 81TAXI JO JOE 82ENTRE RENTRE 83EGLISE 84PASSE 85TRAIN WAGON 86HOMME HOMMES BANDIT EMPLOY  
E PRISONNIER 87ACHETE PAYE 88BILLET TICKET 89POUR 90PRIE PRIERE 91DIEU 92PLONGE NAGE 93DONNE REDONNE 94CONCIERGE FEMME MADAME 95OU 9  
6COMMENT 97POURQUOI 98QUOI 99QUAND 00AQUI 00FAIS FAIT FAIRE 00TUE ATTAQUE 00TOUT 00EI INVENTAIRE 00FLJC 00STOURNE 00CADRAN 00IDEVISSE DEM  
ONTE 00JECCUTEUR 00MUR REMPART 00LSONDE 00MPOIGNEE 00NSERRURE 00SECOUE 00PTRAVERSE 00RUE TROTTOIR 00RDECHIFFRE 00MESSAGE 00CROCHET 00USIGNE  
SIGNAL SIGNAUX 00CROIX 00WAGENOUILLE 00XPRETRE CURE PERE 00YDEMANDE 00ZCAISSE 1ABONJOUR 1BLANCE 1CPIERRE CAILLOU CAILLOUX 1DFENETRE 1EV  
ITRE CARREAU CARREAUX 1FPISTOLET PISTOLETS 16INTERROGE 1HMOT 1IALLUME 1JHOU 1KSUIS 1LROYALISTE 1MREVOLUTION 1NVIVE 1OROI ROY 1PCHERC  
HE 1QCLE CLEF CLES 1RGRILLE 1STIRE 1TAPPELLE 1UFANAL 1VPIED 1WLATTE LATTES 1XPARQUET 1YLAME LAMELLE 1ZBUREAU PUPITRE 2ABUVARD 2BTIRO  
IR 2CCHANDelier BOUGIE 2DECRIS ECRIRE 2EENCRE 2FPLUME 2GGROTTE 2HPOT POTICHE 2ITOMBEAU TOMBE CAVEAU DALLE 2JCRANE TETE 2KDENT DENTS  
2LOEIL YEUX 2MBAGUE ANNEAU 2NBOITE 2OMAIN 2PDOIGT DOIGTS 2OBARRIERE BARICADE 2RECOUTE 2SMARTEAU ENCLUME OUTIL OUTILS 2TPINCE 2UCOUPA  
NTE 2VBOIS 2WATTACHE LIE 2XECARTE 2YCORDE CORDELETTE 2ZCHAINE CHAINETTE 3ADOUVE DOUVES 3BFEU 3CBARQUE 3DARBRE ARBRES FORET 3EHACHE 3  
FPONT 3GVOLTE 3HBATEAU 3INUIT SOIR 3JMAISON CHALET 3KRAME RAMES 3LLACHE 3MCADENAS CADENA 3NSAUTE 3OSDOUCHE 3PVERS 3OPLAGE BERGE 3RETEI  
ND ETEINDS SOUFFLE SOUFLE 3SBALANCE 4GITE 4TATTRAPE 4UBALCON 4VAUBERGE 4WBUISSON BUISSONS 4XMANGE 4YLAMPE 4ZCHAMBRE 4ABASE VIOLE 4B  
EMBRASSE 4COUI 4DMONARCHIE 4EIRA 4FHATEAU 4GSACOCHE SACCOCHE 4HNON 4IDOSSIER 4JECHANGE 4KSERPENT 4LBARRIERE BARRICADE 4MTRONC 4NHER  
ISSON 4OCHEVAL CHEVAUX 4PDILIGENCE 4GFROTTE 4RBATONNET BATON 4SPLAQUE 4TCHARETTE 4UOFFRE 4VBOIRE 4WMONTE 4XCUISINE 4YDRAP TORCHON 4  
ZDYPTIQUE 5AMERCI 5BLIBERE 5CSECHE ESSUTE 5DSEIGNEUR AVE AMEN SERIVE RIVAGE 5FVA 5GNON 5HPAR 5ICREUSE 5JDEHORS 5KPAPIER PAPIERS à à

# INITIATIONS



INITIATION POUR CEUX QUI EN SAVENT UN PEU PLUS (Leçon no 2)

Vous connaissez les variables, les deux types, hein ? Oui ? C'est bien ce que je pensais. Alors, sachez que les variables numériques (celles qui contiennent des numéros) peuvent varier de valeur logiquement avec une seule instruction (d'accord, d'accord, 2 ou 3...) : `FOR variable=valeur to valeur (STEP valeur)`. (Le `STEP` est entre parenthèses parce qu'il n'est pas indispensable). Ces instructions font que la variable précisée parte de la première valeur et va vers la deuxième valeur de la valeur après le `STEP` en la valeur après le `STEP`. Si le `STEP` n'est pas précisé, c'est de 1 en 1 que l'ordinateur compte. Et avec cette variable, on peut faire autant de choses qu'avec une variable normale. Au fait, `NEXT` met à la variable la valeur suivante et retourne après le `FOR`. S'il n'y a plus de valeur suivante, le programme continue après le `NEXT`. Maintenant un exemple de programme :

```
10 MODE 1:PAPER 0:BORDER 1:PEN 1:CLS
20 FOR va=1 to 20
30 PRINT va;:GOSUB 60
40 NEXT
50 GOTO 20
60 PRINT " C'est la valeur présente de va"
70 RETURN
```

Les deux points séparent les instructions et les point-virgule donnent l'ordre à l'ordinateur de ne pas aller à la ligne. A avril!

ERIORG le savant en BASIC

I

Retournons à notre Basic

Il y a deux mois, nous avons étudié quelques instructions. Cette fois-ci, nous allons étudier les variables. Qu'est-ce ? Ce sont des ensembles de caractères (40 maximum) avec obligatoirement une lettre au début. Quand je dis caractères, ce ne sont pas n'importe lesquels, on met plutôt des lettres. Et ces variables, à quoi elles servent ? A mettre des nombres dedans. Pour mettre le nombre 1 dans la variable A, on doit taper `A=1`.

II

Varions les variables

Oui, c'est bien beau de mettre 1 dans la variable A mais on peut la varier. Par exemple, si on veut que le nouvel A vaille l'ancien A+1, on tape `A=A+1`. On peut bien sûr faire une autre variable, par exemple `B=A+1`. On peut (c'est incroyable ce que l'on peut faire !) également retirer 1 à l'ancien `A(A=A-1)`, diviser (`A=A/1`), ou multiplier (`A=A*1`). Il est bien évident que le nombre n'est pas forcément 1 (surtout dans la division et la multiplication, par 1 ça ne modifie rien...). Mais au fait, à quoi ça sert de mettre des numéros dans A, B, C, D, E etc... ? Nous allons vous montrer un exemple d'utilisation avec ce petit programme :

```
10 CLS
20 A=1
30 PRINT A
40 A=A+1
50 PRINT A
60 A=A-2
70 PRINT A
```

Lancez le programme avec `RUN` (au fait, après chaque ligne taper `ENTER` - la touche -). La valeur de A s'affiche aux lignes 30, 50, 70. Dans 2 mois, nous étudierons un autre type de variables. A bientôt !!

Eriorg l'initié (euh, tiateur...)





# INFORMATIONS

## HIT PARADE

Hé oui, nous r'vlà !  
On en a pas reçu beaucoup de vos hit parades ! Mais devinez ce qu'il y a à gagner dans le prochain numéro ? Un 45 tours ! Mais oui, vous avez bien lu, un 45 tours !

Le disque de Jean-Michel Jarre, ses concerts à Houston/Lyon. Espérons que ça va vous motiver un peu...

Quoi qu'il en soit, le gagnant de ces 2 mois est :

MALCOLM MOINE de Villandry

Et voici votre hit parade à vous :

- 1 : ARKANOID
- 2 : GUNSHIP
- 3 : 844 TURBO CUP
- 4 : RENEGADE
- 5 : COBRA
- 6 : OUT RUN
- 7 : BOXER
- 8 : CONSPIRATION
- 9 : SPEED KING
- 10 : GRYZOR
- 11 : KUNG FU MASTER
- 12 : RALLY 2
- 13 : BARBARIAN
- 14 : YIE ARE KUNG FU
- 15 : SAPHIR
- 16 : HIGHWAY ENCOUNTER
- 17 : GHOULS

## TRUCS & FICELLES

pour.....

COMBAT SCOOOL : Moi, Harry Coover, j'ai trouvé une astuce permet d'aller à la troisième partie sans problèmes (sans cloques, sans AMSTRAD écrabouillé, sans le petit frère assassiné, ...etc...).

Bin voilà. Dans zeu first partie, si vous avez un joystick avec tir à répétition, (sined en a une, et ça fait une semaine, il l'a pas encore cassée !!!) branchez ce tir automatique. Sinon bloquez la touche espace avec tout ce qui vous passe par la mains (j'ai essayé avec un bouchon de stylo, super !). Comme ça, vous n'avez plus à vous occuper de sauter par-dessus les troncs d'arbres qui encombrant le sentier. Attention, n'allez pas trop vite tout de même ! Gare aux bosses.....

Pour la 2eme partie:  
Débranchez le tir automatique, il ne vous est plus utile. Demandez à votre petit frère d'appuyer à intervalles très rapides sur la touche espace et vous, occupez-vous de viser les cibles. C'est dans la poche!

Cette soluce vous était offerte par Harry Golo.  
Heu pardon ! Harry Coover, et comme vous savez, il a pas un nom débile, lui !!



# The Gang

of START CEPECIENS



LA MARQUE JAUNE A ENCORE  
FRAPPE....

Blake, my name is Blake. En compagnie de mon ami Mortimer, nous avons démasqué et arrêté l'homme qui tirait les ficelles dans l'enigme de la marque jaune. Cool! Mais laissez-moi vous raconter ça, chers petits amis admirateurs...

C'était pas loin du jour de Noël, un individu s'est infiltré dans le palais royal pour dérober la couronne de la Queen. Ce n'était que le début d'une série de crimes tous signés de l'étrange "MARQUE JAUNE". Well, well, Blake et Mortimer ne purent s'empêcher de s'intéresser à l'affaire et ce fut le début d'une grande aventure qui devait conduire nos héros dans les docks Londoniens pour une poursuite haletante. Après pas mal de déboires, Blake and Mortimer démasquèrent bandit, le professeur Septimus en personne, celui que l'on vous propose de poursuivre tout au long du jeu.

SEPTIMUS, PAS LANTARUS!

Parlons maintenant du jeu. Il est très bien réalisé au niveau des dessin et du son. Il est composé de 6 jeux séparés et de graphisme exceptionnels. Les programmeurs de chez Cobra Soft savent très bien maîtriser un art peu connu sur les micros: la trame. Et, oui la trame permet, dans un mode de l'Amstrad (le 1) qui ne possède pas beaucoup de couleurs de créer une couleurs à partir de celles existantes. C'est à dire que la couleur 'tramée' est composée de milliers de petit points. Exemple:



Ce caractère vous paraît gris. Mais non, il est composé de noir et de blanc!

Retournons à la marque jaune. Pour le son, dans la 1ère partie il est dément. Vous entendez Big-Ben sonner une heure du matin et le téléphone.

Ce que j'adore aussi dans la première partie, où il s'agit de faire la conversation entre Blake et Mortimer, c'est le feu qui bouge vraiment et qui crépite dans la cheminée. Cool! La deuxième partie est elle aussi passionnante. C'est la poursuite dans les docks.

EST-CE QUE J'VAIS BIEN, DOCK ? C'est sûrement la meilleure partie de ce jeu qui mêle habilement

aventure, arcade, action. Il s'agit d'empêcher la créature de Septipuce de s'échapper en agissant sur le décor. Vous voulez démarrer la jaguard, tournez la clef, vous voulez allumer the lumière, cliquez sur le boîtier électrique....

Les autres parties sont beaucoup moins intéressantes... On y joue rien que pour l'excellent graphisme mais le reste est hyperbement monotone. Les quatre parties qui restent se ressemblent toutes, c'est bête, on aurait pu faire un super jeu d'aventure.. J'ai gardé le meilleur pour la fin bande de petits veinards, cool!

Le logiciel est accompagné d'une B.D de Blake et Mortimer s'intitulant "LA MARQUE JAUNE". ...Vous pouvez me croire, les amis, j'en ai lu des B.D et bin c'est celle là que je préfère.. .. Rien que pour ça on doit acheter le soft. L'histoire est 'achement cool! Le scénario est hyperbement travaillé. Les dessins sont fabuleux, bravo Edgar Paul Jacobs!

Amstrad K7: 149 FF

Amstrad D7: 199 FF

Disponible aussi en Atari, PC et Thomson.....

Lantarus quipidicus

DANS LE PROCHAIN NUMERO :

- RUBRIQUES HABITUELLES
- TEST DE JEU
- INFORMATION LORICIELS
- ARTICLE SUR L'EDITEUR INFOGRAMMES

-)))))))))))))))))))))))))))))))))))\*  
 - POMPER, C'EST PAS BON \*  
 - POUR LA SANTE ! \*  
 - \*  
 - Certains nous proposent des \*  
 - listings déjà parus dans \*  
 - d'autres revues ou dans les \*  
 - bouquins de programmation \*  
 - On en veut pas !!!!! \*  
 - Nous n'acceptons pas de \*  
 - 'pomper' sur d'autres \*  
 - canards. Et pis, si les \*  
 - autres revues \*  
 - s'en aperçoivent, bobo \*  
 - pour votre START CPC favori. \*  
 - Alors triturez-vous les \*  
 - méninges, faites-les \*  
 - exploser à la dynamite, \*  
 - faites ce que vous voulez \*  
 - mais envoyez-nous des \*  
 - listings, des bidouilles \*  
 - ou des trucs de votre \*  
 - création !! \*  
 - La Rédaction... \*  
 -)))))))))))))))))))))))))))))))))))\*

\*\*\*\*\*  
 \*START CPC est l'oeuvre \*  
 \* de vrais passionnés, des fous \*  
 \* de l'informatique, que sont: \*  
 \* \*  
 \* Rédacteur en chef: \*  
 \* Laurent Schneller \*  
 \* \*  
 \* Rédacteur en chef adjoint: \*  
 \* Grégoire Schneller \*  
 \* \*  
 \* Maquettiste: \*  
 \* David Guiot \*  
 \* \*  
 \* Impression: \*  
 \* Anthony Goubin \*  
 \* \*  
 \* Remerciements: \*  
 \* Etude et Progrès \*  
 \* La Communication écrite \*  
 \* AMSTRAD CENT POUR CENT \*  
 \* Cobra Soft, Loriciciels \*  
 \* Ere Informatique \*  
 \* Infogrammes \*  
 \* Amstradement votre, bid.Club \*  
 \* \*  
 \* Service de diffusion du \*  
 \* journal à Tours et \*  
 \* photocopies: \*  
 \* \*  
 \* Malcolm Moine \*  
 \* \*  
 \* START CPC: TELEPHONE: \*  
 \* 47-96-66-01 \*  
 \*\*\*\*\*

Start CPC-Start CPC-Start CPC

Définition d'un journal  
 Informatique par Sined:  
 " Y'A DES ORDINATEURS PARTOUT  
 ET DES GENS QUI GUEULENT DANS  
 TOUS LES COINS !!!"

