

Damien LAURENT 25320 BYANS SUR DOUBS

EDITO

Eh oui, nous revoilà pour ce deuxième numéro. J'en profite au passage pour remercier PATRICK AUBERT de RUNSTRAD d'avoir si gentiment accepté de faire de la pub pour nous. Et je vous remercie, vous d'avoir été si nombreux à nous demander STAR GAMES, ça nous a fait très plaisir, et bien sûr nous sommes toujours à l'écoute de vos éventuelles suggestions. Avant de vous quitter, je tiens à vous dire que les rubriques CINE et BD ne paraîtront que très rarement dans STAR GAMES, en effet, ces rubriques ne font pas l'unanimité, alors j'ai décidé de les réduire. Voilà, je crois que j'ai tout dit ! Alors bonne lecture

SOMMAIRE

- 1: EDITO
- 2: PROGRAMME
- 3: TOP JEUX
- 4: LA DIGIT
- 5: DOSSIER "COMMENT RESOUDRE VOS PROBLEMES DE CHARGEMENT DES CASSETTES"
- 6: S.O.S "L'AIGLE D'OR"
- 7: LE TEST DU MOIS
- 8: TRUCS & ASTUCES
- 9: LES JEUX GRATUITS
- 10: LE MOT DE LA FIN

PROGRAMME :

Ce petit programme sort sur l'imprimante le catalogue de vos disquettes, le nombre de kilo-octet libre, la face et le numéro si vous desirez créer des fiches.

```

10 CLS:LOCATE 1,2
20 PRINT "Insérer la disquette et appuyer sur R"
30 R$=INKEY$:IF R$="" THEN GOTO 30
40 IF R$="R" OR R$="r" THEN GOTO 50
50 Z=3:P$="":T$="":U$="":MODE 2:CAT
60 INPUT "DISK No ";N
70 INPUT "FACE No ";A$
80 WHILE P$(">") ":Z=Z+1:LOCATE 1,Z:GOSUB 210:WEND
90 FOR X=1 TO 16:LOCATE X,2:GOSUB 210:T$=T$+P$:NEXT
100 FOR X=1 TO 9:LOCATE X,Z+1:GOSUB 210:U$=U$+P$:NEXT
110 GOSUB 220:PRINT #8," CATALOGUE";TAB(33);T$;TAB(70)
;U$:GOSUB 220
120 PRINT #8," DISK No: ";N;TAB(33);"FACE No: ";A$:GOSUB
220
130 FOR Y=4 TO Z-1:FOR X=1 TO 80
140 LOCATE X,Y:GOSUB 210:U$=U$+P$:NEXT
150 PRINT #8,U$:U$="":NEXT
160 GOSUB 220
170 CLS:LOCATE 2,20
180 INPUT "Cataloguer une autre disquette O/N ? ";Y$
190 IF Y$="O" OR Y$="o" THEN 10 ELSE 200
200 MODE 1:END
210 P$=COPYCHR$(#0):RETURN
220 PRINT #8,STRING$(80,"-"):RETURN

```

Ce programme vous facilitera bien la vie si vous possédez beaucoup de disquettes, vous pourrez ainsi créer des fichiers qui vous permettront de vous retrouver plus facilement dans vos disquettes.



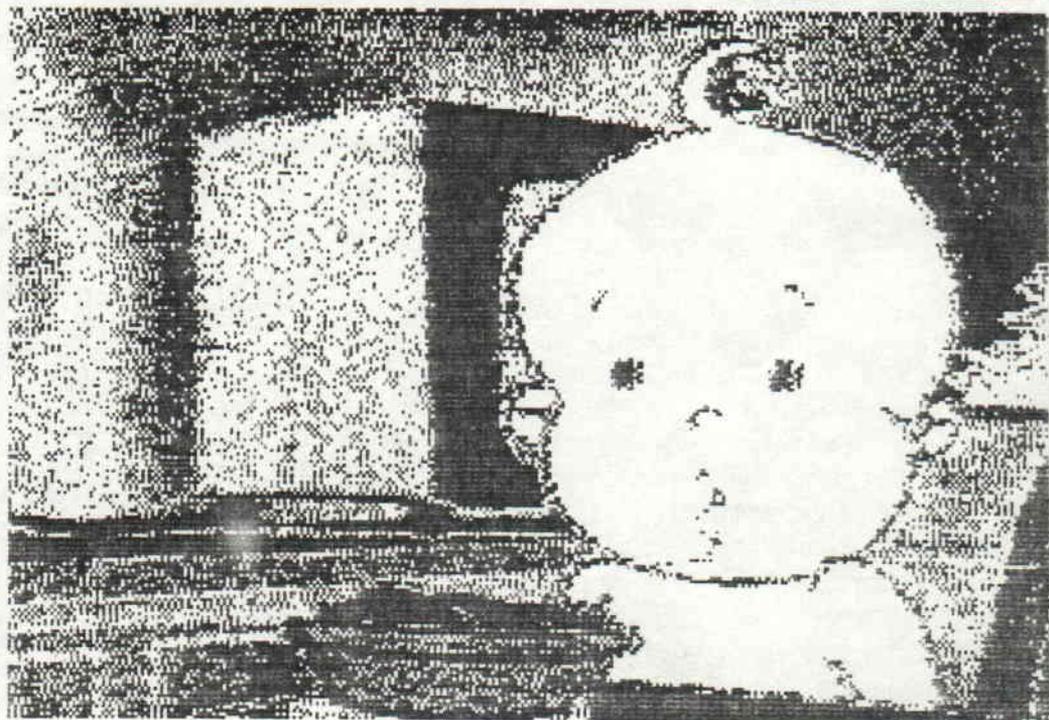
LE TOP JEUX

- 1: SHADOW WARRIOR
- 2: TEENAGE MUTANT TURTLE
- 3: SECRET AGENT
- 4: TURRICAN
- 5: E-MOTION
- 6: RICK DANGEROUS 2
- 7: PUZZNIC
- 8: BLACK TIGER
- 9: TOTAL RECALL
- 10: CRACKDOWN

LA DIGIT

Eh oui, voilà une rubrique propre à STAR GAMES. Je pense que vous connaissez le système.

Envoyez une DK à la rédac, et quelques jours plus tard, vous pourrez exploiter celle-ci. Ce mois-ci, il s'agit de la digit numéro 2.



DOSSIER

COMMENT RESOUDRE VOS PROBLEMES DE CHARGEMENT DES CASSETTES ?

Quoi de plus ch...fâcheux qu'une cassette qui refuse obstinément de se charger ??? Après avoir attendu 5 minutes la tête vous sort son "READ ERROR". Quoi de pire si vous possédez un ordinateur qui ne sait faire que ca ???

Heureusement, STAR GAMES est passé par là !! Si vous essayez de le charger plusieurs fois, et que l'ordinateur persiste, pas de doute, y a un truc (si si si !) La première chose à faire, c'est de passer une cassette nettoyante, peut être que la tête de lecture de votre magneto ou de votre CPC est encrassée.

Si le mal est parti, pas de problème on vous envoie la note !! Non je déconne. Mais il se peut que le mal persiste, ne passe pas cinquante fois la cassette nettoyante, ça ne sert strictement à rien sinon à user un peu plus vite la tête de lecture.

Je vais donc vous expliquer comment résoudre ce problème d'une autre manière. Mais attention, car il s'agit d'un réglage. Si vous possédez un magéto pas de problème, mettez une cassette (ELMER FOOT BEAT par exemple) et appuyez sur PLAY. Ce n'est pas le moment de vous allonger sur votre lit et de piquer un somme, y'a du pain sur la planche !!!

Alors je disais donc appuyez sur PLAY et prenez un tournevis extrêmement fin, cherchez le trou qui se trouve juste au dessus de la touche PLAY (figure 1). Insérez le tournevis dans le trou et tournez jusqu'à ce que le son devienne net.

Essayez de recharger le jeu, répétez l'opération jusqu'à ce que le jeu se charge. Pour les possesseurs de 464, ce n'est pas la même chose car il faut tendre l'oreille pour effectuer

le réglage, mais ce n'est pas impossible. Vous n'y arriverez pas du premier coup car il est difficile de dire si le son est net ou non. Une dernière chose, si vous n'êtes pas sûr de vous, faites faire ce réglage par quelqu'un qui s'y connaît un peu. Celui-ci est surtout destiné aux possesseurs de magnétophone car il est plus facile.

Ah oui, j'oubliais, les cassettes nettoyantes étant abrasives, usent les têtes de lecture. C'est pourquoi il est conseillé d'effectuer cette opération avec de l'alcool à 90 et un coton tige, puis de nettoyer les parties décrites par la figure 2.

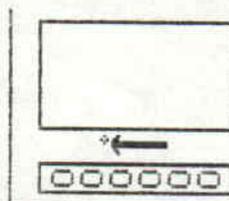
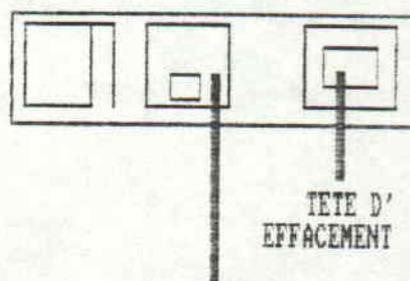


figure 1



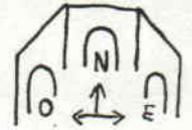
TETE DE LECTURE



UNE ERREUR S'EST GLISSEE DANS LE NUMERO 1. DANS LA RUBRIQUE TRUCS ET ASTUCES, C'EST CALL 88818 QUI FAIT PATIENTER L'ORDINATEUR ET NON CALL 88810
MERCI

D. LAURENT

(AMSTRAD)

L' AIGLE D' OR

I) Les portes sont nommées de la manière du croquis ci-dessus:

N signifiant la porte située au nord

E signifiant la porte située à l'est

O signifiant la porte située à l'ouest

II) Pour ouvrir les passages secrets, il faut placer la clé d'or en face du rectangle bleu foncé d'une cheminée et appuyer sur "O", et le fond de celle-ci s'ouvrira. Attention, toutes les cheminées ne recèlent pas de passage.

III) Pour les pièces noires, il faut prendre la torche, sauter pour l'allumer et entrer dans celle-ci. Certaines sont fermées, il faut l'ouvrir, revenir dans la salle éclairée et procéder comme indiquée ci-dessus.

VI) Pour tuer le fantôme, il faut se placer en face de lui en tenant le crucifix et appuyer sur "D" lorsque l'éclair arrivent sur votre aventurier et celui-ci se retournera contre le fantôme. (JOYSTICK N°7)

PS: IL ARRIVE QUE LE JEU NE SE PRETE PAS AU PLAN (PIED DE BICHE QUI CASSE) C'EST POURQUOI IL FAUT L'UTILISER AU MINIMUM, SINON IL FAUT RECOMMENCER UNE AUTRE PARTIE.

CECI EST UNE SOLUTION PARMIS TANT D'AUTRE, NE SOYER PAS SURPRIS SI NOUS ALLONS PAS EXPLORER CERTAINES SALLES.

IL N'EST PAS NECESSAIRE DE FAIRE CE QUI EST SURLIGNE.

AU DEBUT DU JEU, IL FAUT PRENDRE UN PIED DE BICHE ET UNE CORDE.

TABLEAU DE DEPART, O, O, E, E, PRENDRE CLE DE FER, N, O, O, COFFRE VIDE, E, PRENDRE FIOLE, O, N, F, E, COFFRE VIDE, N, O, E, PIEGE, O, O, O, O, E, PIEGE (AVANCER DE 7), E, O, O, O, O, O, PRENDRE CLE D'OR, E, E, E, E, E, N, PIEGE (AVANCER DE 6), O, N, E, COFFRE VIDE, N, SALLE DE DEPART, ACHETER UNE TORCHE, SALLE DE DEPART, E, COFFRE VIDE, O, O, E, PIEGE (AVANCER DE 7), E, E (OUVRIR LA PIECE NOIRE ET APPUYER SUR ↑, VOUS EN RESSORTEZ, ALLUMER LA TORCHE ET ENTRER), E (PIECE NOIRE, APPUYER SUR ↑ POUR RESSORTIR, TORCHE ET ENTRER), PIEGE, O, COFFRE AVEC BOURSE, O, O, PRENDRE CRUCIFIX, PASSAGE SECRET, VOUS VOUS RETROUVER DANS UNE NOUVELLE SALLE, E, COFFRE VIDE, E, POISON, E, COFFRE VIDE, N, E, PRENDRE BOURSE, O, N, O, POISON, O, O, N, E, O, E, SALLE DE DEPART, ACHETER CE QUE VOUS N'AVEZ PLUS, SALLE DE DEPART, O, O, E, E, N, E, E, E, E (PIECE NOIRE, OUVRIR, APPUYER SUR ← POUR RESSORTIR), E, E, PRENDRE AIGLE DE PLOMB, O, O, O, O, N, O, O, COFFRE AVEC PARCHEMIN (VAUT RIEN NE PAS LE PRENDRE), O, PIEGE (AVANCER DE 11), O, O, PRENDRE BAGUE, F, E, N, E, E, ATTENTION PIEGE A 3 PAS DE LA PORTE, PRENDRE DIAMANT BLEU, ATTENTION FLECHE, ALLER SUR * ET APPUYER SUR "G", PRENDRE AIGLE D'OR, ATTENTION FLECHE, PASSAGE SECRET AVEC UNE TORCHE, E (PIECE NOIRE), N (PIECE NOIRE), E, N, PIEGE (AVANCER DE 6), O, N, E, N, SALLE DE DEPART, ACHETER DEUX OU TROIS FIOLES, UNE TORCHE, TROIS CORDES, UN PIED DE BICHE, SALLE DE DEPART, O, O, E, E, N, E, E, E, E, TORCHE, PASSAGE SECRET AVEC UNE TORCHE, GARDER LA TORCHE ET FAIRE LE TOUR DU SQUELETTE, VOUS VOUS RETROUVEZ DANS UNE NOUVELLE SALLE, E, FANTOME, E AVEC TORCHE, PARCHEMIN, E, FANTOME, E AVEC TORCHE, E, FANTOME, E AVEC TORCHE, ↑, COFFRE AVEC BOURSE, E AVEC TORCHE, N, REVENIR EN APPUYANT SUR ↑, N AVEC TORCHE, N, E, PIEGE, AVANCER DE 11 A PARTIR DE LA PORTE SITUÉE A L'EST ET APPUYER SUR "G", NOUVELLE SALLE, PASSAGE SECRET, NOUVELLE SALLE, O, O, O, O, N, E, O, N, E, SALLE DE DEPART, SORTIR.

VOUS AVEZ GAGNER

LE TEST DU MOIS

Ce mois-ci le test est SCHADOW WARRIORS. Ce jeu, sorti en juillet 90 mérite encore notre attention. Pour ceux qui aiment les jeux de combats, il vous faut absolument ce jeu.

Il y avait déjà STREET FIGHTER, le meilleur du genre à mon avis et à ma connaissance. Et bien là, c'est encore mieux !

L'histoire se déroule dans le futur, et les rues ne sont plus du tout sûres, des bandes de malfrats sèment la peur dans toute la ville. Votre mission, vous vous en doutez est d'éliminer ces bandes afin qu'une aire meilleure repose sur la ville. Mais si vous avez du mal à accomplir votre mission, un copain peut vous filer un coup de mains, car ce jeu est prévu pour deux joueurs.

Parlons maintenant plus technique: la maniabilité et l'animation sont exceptionnelles, les gestes sont rapides et la maniabilité est facile mais il faut quand même un peu s'habituer.

Ce jeu est remarquable tant par le scénario, des plus banals, mais que les auteurs ont pu rendre captivant, que par sa facilité.

Un jeu à posséder absolument pour les amateurs du genre.

EDITEUR: OCEAN
ENVIRON 100 Fcs sur K7
150 Fcs sur D7

17
20

LES JEUX GRATUITS

Ce mois-ci, je ne peux pas offrir beaucoup de jeux gratuits pour la simple et bonne raison que je n'en ai presque plus, alors pensez à envoyer des jeux, mais bien sûr, des jeux que vous avez copié dans la presse spécialisée d'AMSTRAD, donc des jeux qui ne sont pas des copyrights. J'offre un abonnement de 3 numéros au premier qui m'envoie des jeux, alors depechez-vous !!!

Voici donc la petite liste :

- OTHELLO = JEUX DE REFLEXION
- HOROSCOPE = TOUT LE MONDE CONNAIT
- ECRITURE MAIN = IMPRIMER DES LETTRES AVEC UNE ECRITURE A LA MAIN
- AVION = DETRUIRE DES IMMEUBLES POUR POUVOIR SE POSER

LA REDACTION TRAVAILLE EN CE MOMENT SUR UN HORS SERIE (EH OUI DEJA!) QUI COMPRENDRA LA DESCRIPTION DES JEUX DEJA PROPOSES, LES MEILLEURS SCORES REALISES PAR LES LECTEURS OU LA REDACTION ET DES TRUCS POUR OBTENIR PLUS DE VIE OU POUR AVOIR PLUS DE CHANCES DE REUSSIR. MAIS VOUS AUREZ DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS DANS LE NUMERO 3.

DANS LE NUMERO 3, LE TEST SERRA UN DE MES JEUX PREFERES DU MOMENT: PUZZNIO IL Y AURA VOS RUBRIQUES HABITUELLES (TRUCS & ASTUCES, LES JEUX GRATUITS...). UNE RUBRIQUE BD, UNE RUBRIQUE MUSIQUE PREPAREE PAR THIERRY (SOUS RESEVES) DES PROGRAMMES ET QUELQUES EXPLICATIONS SUR LE HORS SERIE NUMERO 1. ABONNEZ-VOUS A STAR GAMES. VOUS AVEZ LA GARANTIE RESOLUE !!

TRUCS & ASTUCES

Vous perdez tout le temps dans ROAD RUNNER, copiez donc ce petit programme et vous ne mourrez plus !!!

```
10 REM Vie infinie sur ROAD RUNNER
20 REM Version DISK
30 B=0:MODE 0:LOAD"BORDER",&C000:MEMORY &SFFF
40 FOR I=&6000 TO &6023:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B=2664 THEN CALL &6000
60 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 DATA 6,2,33,34,96,17,36,96,205,119,198,33,0,1,205,
131,188,205
80 DATA 122,188,62,0,50,38,2,50,39,2,50,40,2,195,0,1,
114,114
```

Pour avoir des vies infinies dans MACH3, prenez votre DISCOLOGY adoré et remplacez 39 A7 CA E2 01 par 39 A7 C3 E2 01.

Bien sûr je ne vous apprends rien en vous disant qu'il ne vaut mieux pas, dans la mesure du possible, travailler sur l'original, tout le monde le sait !!!

Bon un dernier petit truc pour ce second numéro, taper CALL &BA12 (cette fois ci y a pas d'erreur, c'est juré) et votre CPC chéri garde la grosseur des caractères du mode 1 tout en étant en mode 2. Je sais ça ne sert à rien mais il faut bien remplir le papier non ???



MESSAGES PERSONNELS

Merci à PATRICK AUBERT de m' avoir aidé en me donnant des conseils pour réaliser ce second numéro, à JEAN-MI de me corriger les fautes, et merci à tout ceux qui m' aident à realisez ce fanz.

Un petit bonjour à CELINE (au fait, tu me telephones quand tu veux !!), et à THIERRY.

Et un grand merci à tous ceux qui lisent STAR GAMES, et pensez à m' envoyer vos remarques.

LE MOT DE LA FIN

Voilà, ce second numéro touche à sa fin, nous espérons qu'il vous a plu, et pour ceux qui possèdent le numéro 1, vous pouvez constater le changement (grâce entre autres précieux conseils de PATRICK AUBERT de RUNSTRAD). Pensez à nous envoyer vos remarques, c'est très important pour nous!