

AMSTRAD EBDO ET P.C.

N°1 7F.

22 octobre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-1-7F

**BIENVENUE
A BORD !**

**LE MERCREDI :
L'ACTUALITÉ,
LES MEILLEURS
LOGICIELS, DES
PROGRAMMES
ET ASTUCES, LE
MINI HEBDO
PCW et PC.
CHAQUE
SEMAINE,
UN DISQUE
DUR 20
MEGAS A
GAGNER!
SUPER,
NON ?**



ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



ELITE

Ferez-vous partie de l'élite des riches businessmen de l'espace ? Saurez-vous naviguer, combattre et négocier en évitant les pirates et extra-terrestres hostiles ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce fantastique jeu d'intelligence et de dextérité doté d'un simulateur de vol, 8 galaxies et 2000 planètes.



EXISTE AUSSI
POUR COMMODORE
64/128
APPLE
EN VERSION ORIGINALE.



DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE POUR AMSTRAD.

ariolasoft



Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD

Ont participé à ce numéro :
Sylvain de Cazenave, Chérif,
Patrick Cure, Stéphane Legras,
Yves Letouze, Cadet Lunettes,
Jean-Michel Maman, Jean-Patrick Mandelieu,
Nikita, José Ricardo,
Jean-Pierre Siméon, Spiral.

Secrétariat :
Martine CHEVALIER

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

Les meilleurs logiciels de la semaine.....	4/5
Listing : Zombie de Daniel Metz.....	6
Bon Plan : rendez-vous Aventure.....	7
Pro CPC : une souris et des lutins.....	9
Les nouveautés PC 1512.....	10
Amstrad va bien!.....	10
Les nouveautés CPC.....	11
Les nouveautés PCW.....	15
Gagnez un disque dur 20 Mégas.....	15
Ils sont frais mes softs!.....	16
Listing : Défense de Benoît Fischer.....	19
Mini Hebdo PC : Gem-Gem-Gem, le système sauvage.....	20
Mini Hebdo PCW : c'est la paye!.....	21
La cassette des programmes de l'Amstradebdo.....	23
Hit et fin.....	24

C'est gratuit :
Envoyez vos
petites annonces

EDITO

22, v'la un hebdo ! Et un hebdo Amstrad ! Et l'hebdo de tous les Amstrad, PC 1512 compris !

AMSTRADEBDO, d'accord, il est super, mais il va devenir encore meilleur lorsque vous y participerez. Alors, on attend vos plans, vos listings, vos programmes, vos idées, votre courrier, et tout ce que vous avez envie de nous envoyer OK, je compte sur vous ?

Bon, je file, j'ai la boîte à lettres à poser. A mercredi prochain !

Philippe MARTIN.

AMSTRADEBDO ET megaM VOUS OFFRENT UN JETON GRATUIT !

Rejoignez les petits hommes verts, MEGAM vous attend au Parc de la Villette, dans son espace micro-informatique.

N'oubliez pas de vous munir de cet exemplaire d'AMSTRADEBDO NUMERO 1: on vous l'échangera à l'entrée contre un jeton vous permettant d'essayer les ordinateurs et les logiciels les plus récents.

MEGA, MEGA, MEGAM

Onze heures trente, la nuit commençait à poser son calme réparateur sur la ville. Ma déambulation sans fin se poursuivait et je n'arrivais toujours pas à me décider. La tête légèrement penchée, le regard au sol, je parcourais l'avenue à grandes enjambées contrôlées, comme dans un ralenti cinématographique.

Je laissais la rêverie se disperser, quand d'un seul coup, comme venu de nulle part, un être m'apparut. Interloqué et effrayé tout à la fois, je ne pus contrôler un brusque mouvement de recul.

Pas très grand, pourvu de quatre membres comme vous et moi, il était vert, entièrement vert de la tête aux pieds. Un frisson de peur me parcourut tout le corps, il approcha. Sa démarche dodelinante et pataude, sa tête ovoïde surmontée de deux antennes, son regard rieur et complice me rassurèrent quelque peu.

Il approcha encore un peu et dit d'une voix nasillarde et métallique : "MEGAM..., VILLETTE..., JEU..., MEGAM."

Ma frayeur se transforma bientôt en une intense curiosité. L'allure pacifique de l'être prédisposait au dialogue que j'engageai la gorge sèche.

"Qui es-tu ? D'où viens-tu ?"

L'être "MEGAM" semblait ne pas comprendre ces mots d'une dramatique banalité. Il répéta : "MEGAM, VILLETTE, JEU, MEGAM." et extirpa d'une de ses poches une photographie. Elle montrait une construction futuriste tout en longueur aux angles arrondis surmontés d'une partie métallique.

Il reprit : "MEGAM, VILLETTE" en me tirant par la manche. C'était une invite à le suivre. Je compris alors qu'il me dirigeait vers le Parc de la Villette, tout près du lieu de notre rencontre. L'endroit était désert en cette heure tardive. Pourtant, à droite de la Grande Halle, un halo de lumière indiquait qu'il se passait quelque chose...

la
villet
te

la grande halle
211 avenue
Jean Jaurès
75019 Paris

parc
de
la Villette



Nous approchions, j'aperçus au travers des larges baies vitrées d'autres "Megam" verts. Il semblait régner en ces lieux une atmosphère fébrile. Megam ouvrit la route et me fit pénétrer en ce lieu. Je restai sans voix. L'espace était vaste, divisé en plusieurs modules, un être vert vint nous accueillir. Il se présenta et dit : "Mon nom est Malain, bienvenue à MEGAM. Permettez-moi de vous faire visiter cet espace de jeu et d'aventure". Nous passâmes le portillon et je découvris l'endroit. Sur la droite une série de meubles aux couleurs fluo, rose, jaune, vert, couverts de revues. Je compris que c'était l'aire de lecture. Toutes les publications micro-informatiques, anglaises, américaines et françaises étaient là, à disposition, prêtes à être lues et relues.

Pourtant mon attention se fixa ailleurs. Au milieu de la salle, occupant le plus vaste espace, une série de meubles gris, disposés comme un long serpent m'attira irrésistiblement. Chaque module, une cinquantaine en tout, contenait un écran relié à son clavier, avec devant chacun d'eux un petit siège en deux volumes : un pour les fesses, l'autre pour les genoux. Très confortable. Je reconnus les machines. Une majorité d'Amstrad 464 et 6128, des CBM 64 et 128, des Thomson MO5 et TO9, des Atari 520 ST, des MSX, des Apple II et des compatibles PC. Malain m'expliqua : "MEGAM est un lieu de découverte et d'expérimentation."

MEGAM propose l'accès à plusieurs centaines de logiciels. Ces logiciels sont distribués par serveurs locaux en nano-réseaux, et seront bien sûr renouvelés régulièrement, en privilégiant les nouveautés.

MEGAM est un lieu d'expérimentation par le public. Il présente des jeux originaux, collectifs, spectaculaires, utilisant des combinaisons nouvelles de technologies de pointe.

C'est aussi un lieu de rencontres et d'événements : concours de créateurs de jeux, "premières" de logiciels et matériels, présentation de prototypes et de robots.

Il poursuivit : "MEGAM est divisé en quatre espaces : l'espace lecture, l'espace spectaculaire, l'espace jeux et un comptoir de vente de logiciels."

Megam se veut un lieu de loisir où l'informatique n'est

ni contraignante ni pédagogique, mais tout simplement AMUSANTE."

Puis il se tut. Je restai ébahi devant tout cela. Il sourit et proposa de m'installer devant un écran. Je choisis un Amstrad. Une page de présentation apparut, une touche, un menu : je choisis parmi quatre types de jeux. Numéro deux, arcade aventure, une liste...

Je sélectionnai Bactron de Loricels. Quelques écrans du jeu m'expliquent son maniement et me demandent d'introduire un jeton.

Malain me sourit encore une fois et dit : "Le chargement du jeu est déclenché par un jeton que vous achetez à l'entrée de Megam. Pour 25 F, vous avez le droit d'entrer (10 F), et des jetons qui autorisent 40 minutes de jeu." Il fit glisser l'objet cuivré et rond dans la fente et me laissa me dépêtrer avec l'animal jaune nommé Bactron.



SOFT

PARADE



ATLANTIC CHALLENGE GAME VIRGIN

NOTE, TECHNIQUE

16/20

NOTICE : 15. Juste ce qu'il faut mais pas plus.
GRAPHISME : 17. De la belle ouvrage !
ANIMATION : 17. La fatigue du marin est bien dosée.
SON/BRUITAGE : 10. Un peu léger.
INTERET : 17.
ORIGINALITE : 19. Comme c'est original !
QUALITE/PRIX : 18.
AUTRE : 16. Programmation rapide et parfaite.

RAPPEL HISTORIQUE : pendant l'été dernier, Richard Branson, PDG de Virgin (les disques, entre autres), a réussi à établir un nouveau record de la traversée en bateau à moteur de l'Atlantique en 3 jours et 10 heures. "On s'en fout !" crie le cœur des lecteurs, ignorants. Vous avez tort : car Richard Branson, malin comme un marin, puissant comme un PDG international, s'est tout de suite édité lui-même un soft de simulation de sa performance ! Je navigue en juillet, je programme en Août, j'édite en Septembre : ça c'est un homme ! Et en plus, le logiciel est du tonnerre. Je sors de deux heures de test ininterrompues, et sachez que je me sacrifie en arrêtant pour écrire ce ? # \$ # ! ! d'article !

VISITONS D'ABORD LE BATEAU. Vaste et grand luxe : il ne tient même pas dans un seul écran. Pour le voir de profil, il en faut deux. Le premier, c'est l'avant (la proue, diront les vieux loups de mer), le second, c'est le milieu et l'arrière (la poupe, diront les mêmes). Le personnage se déplace horizontalement, au joystick, et accède ainsi à divers appareils. Un coup de bouton pour utiliser l'appareil. D'abord le téléx. Quand on est PDG de Virgin, même si on s'offre trois jours de grande aventure sur mer, faut rester les pieds sur terre, et continuer à faire tourner la boutique. Bref, on vous appelle de Londres en permanence pour vous demander de prendre des décisions aussi difficiles que : "Faut-il faire enregistrer les Glu Boys ?", "Voulez-vous ouvrir un magasin de disques à Stockholm ?", "Acceptez-vous de construire un réacteur nucléaire ?", j'en passe et des meilleures ! Faites votre choix au feeling, et vous gagnerez ou perdrez des sous. Le score final en tient compte. Un peu plus loin, le radar. Essentiel. Pour être léger, le bateau a peu de fuel; il faut donc se ravitailler régulièrement auprès de tankers; le radar vous indique la distance qui vous sépare du prochain, et le cap en degrés qu'il faut suivre. Un petit coup d'œil au radar est indispensable toutes les deux minutes.

Ah ! La bouffe ! voici la cuisine, modeste mais bien équipée. Il est conseillé de venir y manger de temps en temps, sinon le personnage s'affaiblit, se déplace à la vitesse d'une tortue anémique. Il suffit d'attendre : le compteur de calories grimpe sous vos yeux. N'espérez pas faire de bons gueuletons : on est toujours dérangé en plein repas par un téléx ou un iceberg... A côté, la carte : elle donne la trajectoire idéale et, un pauvre point rouge dans l'immensité de l'océan, la position du bateau. Commode, mais sans plus. Encore quelques mètres, et vous arrivez devant l'escalier qui mène au cockpit. C'est joli, on voit la mer. On voit aussi s'il fait beau ou brumeux, jour ou nuit. Et surtout, on peut piloter : cap, vitesse, tout au joystick ! Un dernier effort, et nous arrivons à la salle des machines. Un bon marin sait ménager sa monture : divers cadrans indiquent le degré de chauffe des moteurs, leur niveau de fatigue, ainsi que la vitesse moyenne en nœuds depuis le départ.

C'EST PARFAIT, TOUT CELA..., MAIS OÙ SONT LES DIFFICULTÉS ? Rassurez-vous, il n'en manque pas. Régulièrement, des messages apparaissent dans une fenêtre défilante : "Bateau de pêche (ou iceberg) droit devant"; il faut modifier le cap pour éviter l'obstacle; ce qui ne se fait que dans le cockpit... juste au moment où vous étiez en train de manger ! Retour précipité dans la cabine... On vous avertit aussi des messages téléx. Il faut y aller, ou se résigner à perdre de l'argent... Horreur : le moteur est au bord de l'explosion ! Vite, la salle des machines, puis le cockpit ! Le cap est-il toujours bon pour rejoindre le prochain tanker ? Visite urgente au radar, retour au cockpit, je m'affaiblis, je vais manger, demi-tour un iceberg, ouf ! évité, les moteurs chauffent, je vais manger, morbleu un bateau de pêche, etc... Infernal ! Et c'est long, long comme une traversée en solitaire... Au moins trois quarts d'heure pour arriver au bout ! Mais les premiers essais sont bien plus courts ! Moralité : il est encore possible de réussir des simulations originales et passionnantes. Bravo Monsieur Branson.



MAGNETIC TANK

LORICIELS



NOTE, TECHNIQUE

18/20

NOTICE : Qui en a besoin ?
GRAPHISME : 18. Ah ! Les bleus profonds de Loricels.
ANIMATION : 20. Magnifiquement tank.
SON/BRUITAGE : 18. Efficace et suffisant.
INTERET : 18. Quand est-ce que sort MGT II ?
ORIGINALITE : 18. Un parcours puzzle dans l'espace.
QUALITE/PRIX : 16.
AUTRE : 18. J'adore et vous adorerez MGT !!!

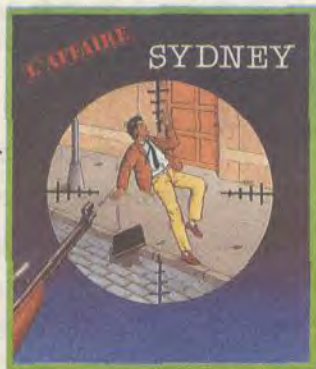
BLEU PÉNÉTRANT, ÉCLAIR, AZUR. Ah ! Le bleu ! Oui. D'abord parler du bleu et du noir profond de l'espace... Un engin intersidéral, un MGT, un magnétique tank, fuse au-dessus d'une dalle grisée, ses chromes bleutés, luisant dans les ténèbres glacées et impénétrables. Voguant vers un autre-part lointain, redoutable, il cache dans ses entrailles métalliques, un feu puissant pour accomplir sa mission destructive. Traçant dans l'espace-temps, un sillon électrique, il laisse derrière lui quelques traînées roses... Le dessin est saisissant : diagonales nettes, angles droits vifs, contrastes accusés, ombres tranchées. En bas de l'écran, près d'une palette multicolore, la signature de l'artiste. Merci, mister Masson, pour ces dégradés et ces camaïeux azurés. (Fin de la période bleue).

BRUISSEMENT - SOUFFLE - ZEPHYR. (Voler, glisser, se mouvoir comme une aile dans le vent...) La première vision du MGT est celle d'un vaisseau qui s'en vient atterrir mollement, dans une salle cubique aux longs murs bleus et gris. 3 portes. L'une d'entre elles est fermée par un faisceau laser inoffensif, mais qu'il faudra détruire. Il a pris contact avec le sol et s'est immobilisé. Un léger mouvement du joystick et le voilà qui tourne, vire, volte, pour s'arrêter dans une des 8 positions possibles. Accentuez la pression sur le joystick (ou gardez appuyée la touche du clavier) et le MGT se mettra en mouvement avec un bruissement feutré, légèrement différent de celui qui accompagne sa rotation. Admirez sa souplesse, voyez les effets de l'inertie, maîtrisez ses glissades. (Animation admirable).

ROSE-SANG. PALPITATIONS - ARMES. (Il respire, il est vivant...) Deux canons dépassent de l'avant du MGT, une pression sur le bouton de feu, les actionne. L'impact du tir s'aperçoit sur les objets touchés et le son habituel des armes redoutables, un sifflement aigu et rapide, s'accompagne chaque rafale. Et puis... et puis plus rien. Se mouvoir et tirer sont les seules manoeuvres possibles du MGT ! Dix secondes seront donc largement suffisantes pour comprendre le mécanisme du jeu. La porte n'a pas résisté, le premier tir lui a été fatal. Dans l'autre pièce, apparaît alors, une masse rosâtre et changeante : le cerveau de la MEGABASE. Voilà l'ignoble ennemi qu'il faut détruire ! Feu !... Il semble pourtant qu'il n'y ait qu'un seul moyen de détruire ce tas de cellules ignobles : arriver dans cette pièce, par l'autre porte. Mais pour arriver à l'autre porte...

MOUVEMENT - PIEGES - CLEFS ET SERRURES. (Ton fil, Ariane...) Quel est le chemin ? Où se trouve la bonne voie ? Les premières salles sont presque vides ; mais, plus loin un rayon laser vertical et mortel, va et vient, barrant le passage. Plus loin encore, d'étranges bulles transparentes se gonflent, se rétractent et éclatent sous l'impact des balles. A quoi servent-elles ? Qui défendent-elles ?... Des blocs transparents, eux aussi, empêchent le MGT de passer dans l'autre pièce. Une croix blanche est dessinée sur le sol. A quoi sert-elle ? Et ces symboles étranges, au-dessus de certaines portes ou le long de quelques grands murs bleus ? Plus étrange encore : une porte située à mi-hauteur de l'écran, apparemment inaccessible. Comment la franchir, puisque le tank ne vole pas ? La solution est-elle dans cette pièce au fond du labyrinthe ? Et quel Minotaure sanguinaire attend derrière cette porte ? Où sont les clefs ? Et pour quelles serrures ?... La destruction est peut-être aussi au bout du chemin. Une ou deux fausses manoeuvres ? une dalle piégée et c'est l'explosion. Coincé entre 2 blocs transparents, la seule fin possible, c'est l'évasion obtenue en appuyant deux fois sur ESCAPE... (Mourir ? Si vite ? Si souvent ?...)

STRATEGIE - APPRENDRE ET COMPRENDRE. (Dieu ne joue pas aux dés...) Le moteur essentiel de ce jeu est l'apprentissage et la compréhension. Au fil du jeu et des découvertes, vous vous apercevrez que rien n'a été laissé au hasard, que chaque pièce possède un scénario personnel, conçu et établi à l'avance. Avec une logique sans faille, Pascal JARRY, a concocté un univers de délicieux petits puzzles, dont la résolution est autant de petits régals. Simplicité d'exposition, facilité d'accès, ce logiciel met en relief la beauté plastique et l'économie de moyens qui doivent être les qualités d'un "grand" jeu. Certes, l'adresse y joue un rôle, mais la réflexion et la mémoire sont toujours sollicitées. Vous n'y trouverez pas des monstres colorés ou des vaisseaux spatiaux foudroyants, non, mais des problèmes quasi-abstraites, dont l'intérêt et la force rappelle celle des "nobles" jeux de société comme les dames ou le go. Mélange subtil de simplicité et de raffinement, "MGT" est plus qu'un jeu : presque de l'Art !



INFOGRAMES

SYDNEY INFOGRAMES

DANS LE CHAMP ROND DU VISEUR, s'encadre la tête d'un homme. Il sourit, paisible. Soudain, un claquement bref ! L'homme grimace. Un trou rouge au milieu du front, il s'effondre... Dans le lointain, crescendo, monte le sifflement aigu des sirènes de Police...

- Des témoins ?
- Oui, chef, Estrade Jeannot, il a vu un homme s'enfuir du 9, place de la République.
- Je le verrai plus tard. Vous avez fouillé le corps ?
- Non chef.
- Bien, ne touchez à rien, je m'en occupe.
D'abord, bien saisir la scène, graver les moindres détails dans votre mémoire : le corps étendu, la blessure horrible au crâne, la mallette, l'ombre du réverbère... Ensuite, sans hâte, minutieusement, fouiller la victime : une clef, un portefeuille, carte bleue, carte d'identité : Sydney Jean, 5 place Jean Jaurès, marié, 2 enfants.
A première vue, un homme tranquille, se rendant à son travail. Maintenant, ouvrir la mallette : un carnet, des adresses, un numéro de téléphone. Insister, fouiller encore... Une photo s'échappe. Je distingue un couple qui s'embrasse. C'est une photo en noir et blanc, prise à contre-jour, on ne distingue pas les traits de l'homme, ni ceux de la femme.
- On a vu d'où venaient les coups de feu ?
- Oui, chef de l'immeuble d'en face, au quatrième.
Monter les escaliers. Inspecter les couloirs. Ecarter les curieux. Le policier de garde s'efface pour me laisser entrer. Pousser la porte. Examiner la chambre... Celle-ci est toute simple, une chaise, une fenêtre ouverte. Une plante qui jaunit consciencieusement sous un tableau passe-partout ; mon regard est attiré par la douille vide, du 7.65, qui brille au bas des rideaux. Je la saisis délicatement en l'enfermant dans mon mouchoir.
- Donnez ça au labo, quand il viendra. N'oubliez pas de lui dire de vérifier les empreintes sur les vitres. Si on me demande, je suis au bureau.

VOILA, L'ENQUETE DEMARRE, elle me rappelle l'affaire "Vera Cruz" qu'on m'avait confiée à mon arrivée à la B.R. (Brigade de Recherche) de St Etienne. Vera Cruz était cette jeune prostituée notoire qui avait été assassinée par... inutile de le rappeler, son nom est encore sur toutes les lèvres. Ce fut un succès, ce fut même mon premier succès ! Bien entendu, j'avais et j'ai toujours à ma disposition, outre les moyens traditionnels (déposition, comparaison des éléments, examens divers, graphologie, autopsie et balistique), le formidable réseau informatique DIAMANT, permettant d'interroger à distance la B.D.R.J (Brigade

départementale de recherche judiciaire), le C.R.R.J. (Centre de rapprochement et de recherche Judiciaire), les différents commissariats (C.I.A.T.) et les renseignements généraux (R.G.) Si un de ces services possède une information, celle-ci s'affichera sur mon écran, ainsi que la photo de la personne concernée. Au besoin, je pourrai tirer un listing de ce rapport. Ouvrons d'abord le rapport d'autopsie : "... pénétration frontale d'un projectile ressorti au niveau du bulbe. Mort par perforation de la boîte crânienne et destruction partielle du cerveau..." C'est net. Du travail de pro, ou alors d'un bon viseur.
L'épouse, Mariane Sydney née Dupuis, affirme dans sa déposition, qu'elle ne lui connaissait aucun ennemi. Je me demande bien, moi, en quels termes, ils étaient ces deux-là... Voyons, la déposition de Maître Decol. Tiens ? ! une procédure de divorce. Hum ? ! Et qu'en dites-vous chère Marianne ? Vous confirmez ! C'est vous qui demandiez une séparation, mais votre mari s'y opposait !... Tiens !...

L'ENQUETE EST LANCEE. INTERET, VENGEANCE, JALOUSIE, AMOUR, mesquinerie, lâcheté, tendresse, les sentiments humains du plus vil au plus généreux vont s'y cotoyer. Le métier, c'est aussi cela : dénouer le fil enchevêtré des passions humaines ! Comme l'affaire Vera Cruz, voici une autre enquête imaginée par Gilles BLANCON (qui fait partie de la "grande maison"). Vous y retrouverez les mêmes superbes portraits en noir et blanc (mode 2) des témoins et protagonistes de l'affaire, la même ambiance prenante qui vous laissera l'esprit vide vers quatre plombs du mat, hagar mais heureux d'avoir réussi à trouver que le meurtrier c'est...
J'y mettrai les mêmes réserves : la rigidité, toute policière, de l'analyseur de syntaxe (il accepte autopsie, mais pas autopsi Sydney, attention aux fautes d'orthographe !) ainsi que les trop nombreux messages qui reçoivent la réponse : "Service non concerné - Stop".
Au total, c'est quand même un très bon investissement pour les MAIGRET en herbe.

NOTE, TECHNIQUE

15/20

NOTICE : 14 L'indispensable est là. C'est l'essentiel !
GRAPHISME : 18. J'aime les portraits en noir et blanc.
ANIMATION : 14. Meurtre en direct.
SON/BRUITAGE : 12. Feutré.
INTERET : 15. Faites avouer tout le monde...
ORIGINALITE : 16. Faudrait peut-être pas en faire trois comme ça !
QUALITE/PRIX : 12.
AUTRE : 16 L'ambiance des polars qui a fait le succès de "L'Affaire Vera Cruz".



ELITE FIREBIRD

LE REDAC CHEF S'EST APPROCHE DE MOI et m'a dit nonchalamment : "Tiens, si t'as rien à faire, ponde moi 2 ou 3 lignes sur ELITE de Firebird ; ça vient de sortir pour les CPC, en français.

- Euh ? !... Chef, il faut que je vous dise, je l'ai déjà testé sur une autre bécane. (NDLR : Horreur ! Un adultère avec autre chose qu'un Amstrad chéri ? Viré !) Et je dois vous dire, chef aimé et respecté, que : 1) Toutes mes petites amies m'ont quitté.
2) Mes enfants ont changé de nom.
3) Je me suis payé

une crise de tremblements nerveux de 18 jours, genre palu des hauteurs, quand on m'a décollé du poste, alors que l'EDF venait de me couper le jus, à cause que ça faisait quatre mois que je payais plus mes factures. Ça a vraiment été dur, chef, pour remonter la pente, parce que quand on commence ELITE, on devient vraiment accro. Ça peut avoir des conséquences terribles. Soyez humain, chef, pas moi !"
Là, j'ai tout de suite vu, que j'aurais pas du dire ça. Vu que ça fait peu de temps qu'il sait qu'il est vraiment pas humain... Son regard bleu acier, est devenu encore plus bleu acier que d'habitude. Nerveusement, il a aboyé :
- "Je savais que t'avais rien dans les circuits. T'es vraiment bon qu'à tester du MSX ! T'es rien qu'un programmeur basique chez minable soft."
J'ai pas cillé. Il a poursuivi : "Reste pas dans cette boucle vide, mec, remue-toi la puce ! Sors dehors si t'as de la Rom ! Fais-le !"
J'ai su que j'étais piégé. Il a ajouté :
- "J'ai tout prévu, t'auras droit à une notice complète de 70 pages en français, un dilateur de temps : 1 minute = 1 heure et j'te mets sous hypnose avec contrôle médical permanent ! Ok ?
- Mais, chef...
- Discute pas, le programme sur disquette est chargé, t'as une afficheur 54 x 32, avec la silhouette d'une vingtaine de vaisseaux qui apparaissent dans les 8 galaxies et... tu entends ? : " Le Beau Danube bleu", c'est la musique du soft ! Regarde, regarde, ton vaisseau COBRA MKII, avec ses boucliers déflecteurs sieman, son laser à tir rapide et son système missile, qui tourne en 3D dans l'espace, comme dans 2001 L'Odyssée de l'espace...
J'aurais pas dû jeter un œil sur l'écran. J'ai même pas senti l'aiguille de la seringue me transpercer le bras... Il paraît que j'ai parlé pendant mon sommeil...



NOTE N°1 PLANETE LAVE
Ici, le commandant Jameson, à bord du COBRA MKII. Vaisseau de commerce et de guerre bien sûr ! Je suis amarré à la station Coriolis de Lave, qui est aussi centre d'entraînement à l'accostage des vaisseaux, une des manœuvres les plus difficiles à réaliser. Je vous conseille de vous entraîner énormément avant de partir dans l'hyper espace, car hors de Lave, point de salut ! Une fausse manœuvre et c'est la mort !
Mon idéal est d'atteindre les statuts d'Elite, d'après ma fiche de renseignement, je suis pour l'instant inoffensif. J'y parviendrai même s'il faut passer par tous les stades : moyen, compétent... dangereux, mortel, car j'ai la foi ! Je vaincrai !
Je sais que je ne vivrai pas vieux si je ne me procure pas des armes performantes. Elles sont chères ! Mon rêve est de me procurer un laser à faisceau (1000 crédits) qui peut percer 410 mm de métal FR ! Les pirates avec leurs vaisseaux Fer-de-lance, n'auront qu'à bien se tenir ! Je n'ai pour l'instant que 100 crédits. Lave étant une planète plutôt agricole, je vais acheter du textile ici et essayer de le revendre à un bon prix sur Oerve qui est plutôt industrielle.
Comment sais-je tout cela ? Simple, mon ordinateur de bord me permet de consulter la banque de données galactique, ainsi, je peux localiser un monde jusqu'à 90 années-lumière et obtenir des renseignements sur lui, par exemple :
Leesti est à 3,6 AL de Lave, il a un gouvernement-état-corporatif, son niveau technique est 11, cinq milliards d'habitants y vivent (humains), il est réputé pour son karaté sur boue et son cocktail leestien Di ! Le commerce des biens légaux et illégaux se fait sur les stations Coriolis, proches de toutes les planètes et ce n'est que sur ces stations que les cours des différents produits sont affichés.
Je vais programmer la planète Oerve et passer dans l'hyper-espace.
Feu !... Voilà, le cadran de contrôle s'est allumé. Accélérer, décélérer, monter, plonger, tourner, regarder sur les côtés où derrière, armer mes missiles, contrôler le fuel, surveiller le radar pour apercevoir les stations ou les vaisseaux amis ou ennemis : une foule de tâches m'attend. Dans un vaisseau spatial on ne chôme pas ! Ça c'est la vraie vie !

NOTE N°30... à 60,7 ANNEES LUMIERES DE LAVE
Ici le commandant Jameson. Voilà plusieurs mois que je sillonne l'espace. A mon actif : 2 fers-de-lance, quelques asp MKII et plusieurs pythons ainsi qu'une dizaine de bonnes transactions réussies. Mon statut a changé, je suis compétent à présent. J'ai suffisamment de crédits pour tenter un saut intergalactique et frôler de plus près l'espace-sorcier !
Je laisse ces quelques notes à tous les débutants qui pourront s'inspirer de mon expérience... J'ai entendu que dans cette galaxie, une race insectoïde sévissait : les Thargoïdes et leurs robots Thargons. Certains d'entre-eux auraient même un statut ELITE comparable aux Humains ! J'en doute !... L'Aéronaute galactique paye une bonne prime pour la destruction d'un tel vaisseau. L'idée me tente fort... Je suis prêt pour le saut. 10.9.8... Zéro !... (Fin de note).
Il paraît que je suis resté 3 semaines dans cet hôpital. J'en ai aucun souvenir. Hier, en passant au journal, le rédac-chef a glissé sa poigne humide dans la mienne en disant "On a eu peur pour toi petit." Peur de Quoi ? Quest-ce que c'est tous ces mystères ! ? La rumeur court qu'un nouveau logiciel superdépendant de combat et de simulation économique bien réalisée vient d'être traduit. Le Rédac Chef veut même pas en parler ! Comment ça s'appelle déjà ? Ah ! Oui, ELITE de chez Firebird...

NOTE, TECHNIQUE

17/20

NOTICE : 15 Soixante-dix pages en français. Ça met dans l'ambiance, mais c'est incomplet.
GRAPHISME : 15. Vaisseau fil de fer, plusieurs écrans intéressants.
ANIMATION : 18. Ah ! L'espace et ses vaisseaux galactiques... J'aime !
SON/BRUITAGE : 15 Le Beau Danube bleu, agrémenté de quelques bruits : On aurait encore pu faire mieux.
INTERET : 18. Les commencements sont difficiles, mais après, quel pied !
ORIGINALITE : 20. A la fois simulation économique et navigation spatiale de combat !
QUALITE/PRIX : 17.
AUTRE : 18. Programme prenant, et qui dure, et qui devient complexe, et qui augmente d'intérêt, et qui... à lire (en anglais) pour compléter le jeu : "The Dark Whell" de Robert Holstock.

ZOMBIE

Daniel METZ

Une légende circulant parmi les zombies dont vous êtes le dernier survivant : une statuette magique dissimulée dans les environs est sensée conférer l'immortalité à son détenteur. Votre seul espoir de survie réside en sa découverte, votre nourriture - des morceaux de chair (beürk) - se faisant de plus en plus rare...

Mode d'emploi : les règles sont incluses. Votre nourriture est représentée par les caisses clignotantes. Passez un tableau en appuyant sur COPY. Pour utiliser les trampolines, montez dessus et poussez le joystick vers le haut. Evitez la présentation par appui sur FIRE au moment des explications. En ligne 5420, le signe '<' correspond au caractère obtenu par CTRL/H.

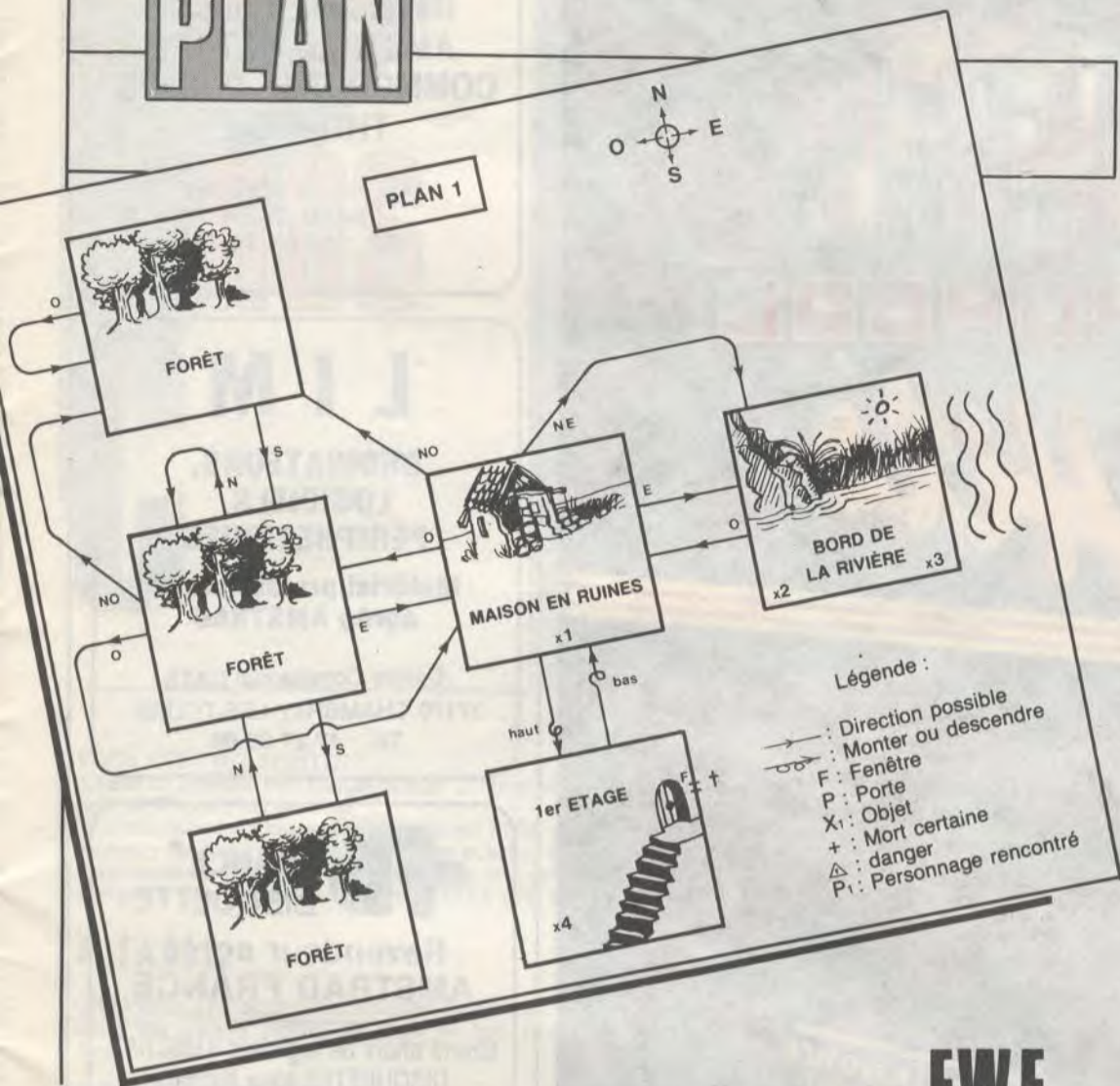
```
1 ' DANS LES LIGNES 5310,5350 ET 60
70 ' LES "X" SONT A REMPLACER PAR D
ES "CONTROLE X".
10 '*****
20 '*
30 '* METZ DANIEL *
40 '*
50 '* ZOMBIE *
60 '*
70 '* (C) 1986 *
80 '*
90 '*****
100
110
120 GOSUB 2700
130 GOTO 6030
140
150
160 ' DEFINITION DES CARACTERES
170 SYMBOL AFTER 32
180 SYMBOL 255,231,231,0,126,126,0
,231,231 MUR
190 SYMBOL 254,187,213,171,255,255
,213,171,213 PORTE
200 SYMBOL 253,1,3,7,15,31,63,127,
255 COIN GAUCHE
210 SYMBOL 252,128,192,224,240,248
,252,254,255 COIN DROITE
220 SYMBOL 251,255,85,255,85,255,8
5,255,85 GRILLE
230 SYMBOL 250,24,124,24,62,24,120
,30,24 CORDE
240 SYMBOL 249,0,0,0,0,126,126,1
26 CRAISSE
250 SYMBOL 248,195,231,153,219,129
,231,153,129 TREMPOLINE
260 SYMBOL 247,0,0,0,0,45,255
LIANE
270 SYMBOL 246,0,0,129,145,84,213,
171,129 ARC ELECTRIQUE
280 SYMBOL 245,255,5,25,55,52,2,5,
255 BLOCK
290 SYMBOL 235,6,6,60,12,18,16,104
,8 STANLEY DR.1
300 SYMBOL 234,6,6,24,46,16,24,36,
36 STANLEY DR.2
310 SYMBOL 233,96,96,28,48,72,0,22
,16 STANLEY GR.1
320 SYMBOL 232,96,96,24,116,8,24,3
6,36 STANLEY GR.2
330 SYMBOL 231,6,6,60,15,20,98,2,0
STANLEY DR.S
340 SYMBOL 230,96,96,60,240,40,70,
128,0 STANLEY GR.S
350 SYMBOL 229,48,54,24,46,37,4,2,
0 STANLEY TOMBE 1
360 SYMBOL 228,0,16,32,164,116,24,
108,12 STANLEY TOMBE 2
370 SYMBOL 227,19,11,14,3,25,106,1
36,4 STANLEY TOMBE 3
380 SYMBOL 226,26,26,60,88,88,20,2
0,16 STANLEY GRIMPE 1
390 SYMBOL 225,80,88,60,26,26,40,4
0,8 STANLEY GRIMPE 2
400 SYMBOL 224,24,219,36,24,24,36,
36,66 STANLEY ELECTROCUTE 1
410 SYMBOL 223,66,24,219,60,153,24
,102,129 STANLEY ELECTROCUTE 2
420 SYMBOL 222,89,90,60,24,24,36,6
8,68 STANLEY ACCROCHE LIANE 1
430 SYMBOL 221,154,90,60,24,24,36,
34,34 STANLEY ACCROCHE LIANE 2
440 SYMBOL 220,24,24,126,153,24,36
,36,36 STANLEY ATTEND 1
450 SYMBOL 219,24,24,60,90,153,36,
36,36 STANLEY ATTEND 2
460 SYMBOL 218,1,66,116,89,217,116
,82,145 LASER VERS DROITE
470 SYMBOL 217,128,66,46,154,155,4
6,74,137 LASER VERS GAUCHE
480 SYMBOL 216,24,24,62,89,56,20,2
0,44 STANLEY PRIS LASER 1
490 SYMBOL 215,0,16,8,236,31,127,
132,24 STANLEY PRIS LASER 2
500 SYMBOL 214,0,0,0,0,0,139,255
STANLEY PRIS LASER 3
510 SYMBOL 213,153,90,60,24,24,36,
36,36 STANLEY S'ELEVE 1
520 SYMBOL 212,24,24,255,24,24,36,
66,66 STANLEY S'ELEVE 2
530 SYMBOL 211,24,24,189,90,24,20,
36,22 STANLEY S'ELEVE 3
540 SYMBOL 210,24,24,60,91,88,36,3
6,36 STANLEY SUICIDE 1
550 SYMBOL 209,26,26,62,88,88,36,3
6,36 STANLEY SUICIDE 2
560 SYMBOL 208,24,28,58,92,88,36,3
6,36 STANLEY SUICIDE 3
570 SYMBOL 207,24,28,58,92,88,36,3
6,36 STANLEY SUICIDE 4
580 SYMBOL 206,48,52,26,252,24,36,
36,36 STANLEY SUICIDE 5
590 SYMBOL 205,0,6,14,24,20,24,12,
60 STANLEY SUICIDE 6
600 SYMBOL 204,194,98,28,56,88,164
,36,36 STANLEY SUICIDE 7
610 SYMBOL 203,24,24,60,90,90,36,3
6,36 STANLEY GAGNE 1
620 SYMBOL 202,24,24,60,218,24,36,
36,36 STANLEY GAGNE 2
630 SYMBOL 201,26,26,62,88,88,36,3
6,36 STANLEY GAGNE 3
640 SYMBOL 200,0,0,0,0,6,22,254
STANLEY SE RELEVE 1
650 SYMBOL 199,0,0,0,24,24,60,90,2
55 STANLEY SE RELEVE 2
660 SYMBOL 198,24,24,60,90,90,36,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 1
670 SYMBOL 197,24,24,58,90,90,36,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 2
```

```
680 SYMBOL 196,24,24,58,90,91,36,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 3
690 SYMBOL 195,24,24,56,91,89,37,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 4
700 SYMBOL 194,24,24,56,88,91,37,3
7,36 STANLEY SE DECOMPOSE 5
710 SYMBOL 193,0,0,0,0,0,0,240
STANLEY SE DECOMPOSE 6
720 SYMBOL 192,24,24,60,88,88,36,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 7
730 SYMBOL 191,24,24,220,152,152,3
6,36,36 STANLEY SE DECOMPOSE 8
740 SYMBOL 190,24,24,28,216,15,16
4,36,36 STANLEY SE DECOMPOSE 9
750 SYMBOL 189,24,24,28,24,152,164
,164,164 STANLEY SE DECOMPOSE 10
760 SYMBOL 188,0,0,0,0,0,0,15
STANLEY SE DECOMPOSE 11
770 SYMBOL 187,24,24,60,24,24,36,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 12
780 SYMBOL 186,24,24,60,24,24,34,3
6,36 STANLEY SE DECOMPOSE 13
790 SYMBOL 185,24,24,60,24,24,32,3
9,36 STANLEY SE DECOMPOSE 14
800 SYMBOL 184,24,24,60,24,24,32,3
6,39 STANLEY SE DECOMPOSE 15
810 SYMBOL 183,24,24,60,24,24,64,3
6,39 STANLEY SE DECOMPOSE 16
820 SYMBOL 182,24,24,60,24,24,0,22
8,39 STANLEY SE DECOMPOSE 17
830 SYMBOL 181,24,24,60,24,24,0,36
,231 STANLEY SE DECOMPOSE 18
840 SYMBOL 180,0,24,24,60,24,24
STANLEY SE DECOMPOSE 19
850 SYMBOL 179,0,0,24,24,60,24,24,
0 STANLEY SE DECOMPOSE 20
860 SYMBOL 178,0,0,0,24,24,60,24,2
4 STANLEY SE DECOMPOSE 21
870 SYMBOL 177,0,0,0,0,24,60,60
STANLEY SE DECOMPOSE 22
880 SYMBOL 176,0,0,0,0,24,60,60,25
5 STANLEY SE DECOMPOSE 23
890 SYMBOL 175,90,36,36,231,255,15
3,231,165 TREMPOLINE 2
900 SYMBOL 174,0,0,0,0,24,24,60,90
STANLEY COUP DE TREMPOLINE
910 SYMBOL 173,24,24,60,90,90,36,3
6,36 STANLEY HEUREUX 1
920 SYMBOL 172,24,24,60,90,153,36,
36,36 STANLEY HEUREUX 2
930 SYMBOL 171,24,24,60,219,24,36,
36,36 STANLEY HEUREUX 3
940 SYMBOL 170,24,24,189,90,24,36,
36,36 STANLEY HEUREUX 4
950 SYMBOL 169,24,219,60,24,24,36,
36,36 STANLEY HEUREUX 5
960 SYMBOL 168,0,0,24,4,31,63,84,1
66 STANLEY TAPE PAR TERRE
970 SYMBOL 167,153,90,60,24,24,36,
66,66 STANLEY ACCROCHE LIANE 3
980
990 SPEED INK 10,10:DEFINT a-z:DIM
E(41,25):TABLEAU=1:ENERGIE=100:GO
SUB 2940
1000
1010 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,
0:INK 3,0:BORDER 0:SOUND 1,255,260
,15,5,9
1020 FOR Y=2 TO 24
1030 FOR X=1 TO 40
1040 READ A
1050 LOCATE X,Y
1060 IF A=0 THEN GOTO 1200
1070 IF A=1 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
255):GOTO 1200
1080 IF A=2 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
254):GOTO 1200
1090 IF A=3 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
253):GOTO 1200
1100 IF A=4 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
252):GOTO 1200
1110 IF A=5 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
245):GOTO 1200
1120 IF A=6 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
251):GOTO 1200
1130 IF A=7 THEN PEN 2:PRINT CHR*(
250):GOTO 1200
1140 IF A=8 THEN PEN 3:PRINT CHR*(
249):GOTO 1200
1150 IF A=9 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
248):GOTO 1200
1160 IF A=10 THEN PEN 2:PRINT CHR*(
247):GOTO 1200
1170 IF A=11 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
246):GOTO 1200
1180 IF A=12 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
218):GOTO 1200
1190 IF A=13 THEN PEN 1:PRINT CHR*(
217):GOTO 1200
1200 E(X,Y)=A:NEXT X,Y
1210 READ FCAISSE,LY,LX1,LX2,LP1X,
LP2X,LPY,LT,PP,XY
1220 WINDOW #3,1,40,1,2:X=PX:Y=PY:
GOSUB 2820:GOSUB 2840:INK 1,26:INK
2,12:INK 3,10,20:BORDER 0:SPEED I
NK 3,3:FORCE=0:ELAN=0
1230 GOSUB 5450
1240
1250 IF INKEY(75)=0 THEN GOSUB 13
80
1260 IF INKEY(74)=0 THEN GOSUB 15
10
1270 IF INKEY(72)=0 THEN GOSUB 16
50
1280 IF INKEY(73)=0 THEN GOSUB 17
30
1290 IF TABLEAU<3 THEN L=L+1:IF L
<(LT/15) THEN GOSUB 2640:L=0
1300 IF INKEY(9)=0 THEN TABLEAU=TA
BLEAU+1:GOTO 2940
```

```
1310 TIMI=TIMI+1:IF JOY(0)=0 AND E
(X,Y+1)<0 AND LIA=0 AND COR=0 THE
N SP#=CHR*(220)
1320 IF JOY(0)=0 AND E(X,Y+1)<0 A
ND LIA=0 AND COR=0 AND E(X,Y-1)=0
AND LIA=0 AND COR=0 THEN GOSUB 238
0
1330 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT SP#
1340 IF INKEY(67)=0 AND LIA=0 AND
COR=0 AND E(X,Y+1)<0 THEN 5650
1350 IF JOY(0)=16 AND E(X,Y)=0 AND
E(X,Y+1)=1 THEN 3060
1360 GOSUB 1980
1370 GOTO 1250
1380
1390 TIMI=0
1400 IF X=40 THEN RETURN
1410 IF FORCE>0 AND E(X+1,Y)=9 THE
N RETURN
1420 IF E(X,Y-1)=10 THEN LOCATE X,
Y:PRINT "X=X+1:GOSUB 2430:LIA=1:
RETURN
1430 IF E(X,Y)=0 AND E(X+1,Y)=0 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT "X=X+1:GOSUB
1900:RETURN
1440 IF E(X+1,Y)=11 THEN PEN 3:LOC
ATE X+1,Y:PRINT CHR*(246):PEN 1:DA
X=X+1:DAY=Y:GOSUB 2530:RETURN
1450 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X+1,Y-1)
=10 THEN LOCATE X,Y:PRINT "LOCAT
E X,Y-1:PEN 2:PRINT CHR*(247):PEN
1:X=X+1:GOSUB 2430:LIA=1:RETURN
1460 IF E(X+1,Y)=9 THEN LOCATE X,Y
:PRINT "X=X+1:Y=Y-1:GOSUB 2430:R
ETURN
1470 IF E(X+1,Y)=8 THEN LOCATE X,Y
:PRINT "X=X+1:GOSUB 1900:GOSUB 2
300:RETURN
1480 IF E(X,Y)=7 AND E(X+1,Y)=0 TH
EN PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR*(250
):PEN 1:X=X+1:GOSUB 1900:COR=1:RET
URN
1490 IF E(X+1,Y)=7 THEN LOCATE X,Y
:PRINT "X=X+1:GOSUB 1900:GOSUB 2
350:COR=1:RETURN
1500 RETURN
1510
1520 TIMI=0
1530 IF FORCE>0 AND E(X-1,Y)=9 THE
N RETURN
1540 IF E(X,Y-1)=10 THEN LOCATE X,
Y:PRINT "X=X-1:GOSUB 2430:LIA=1:
RETURN
1550 IF E(X,Y)=0 AND E(X-1,Y)=0 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT "X=X-1:GOSUB
1810:RETURN
1560 IF E(X,Y)=7 AND E(X-1,Y)=8 TH
EN PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR*(250
):PEN 1:X=X-1:GOSUB 2300:GOSUB 190
0:RETURN
1570 IF E(X-1,Y)=11 THEN PEN 3:LOC
ATE X-1,Y:PRINT CHR*(246):PEN 1:DA
X=X-1:DAY=Y:GOSUB 2530:RETURN
1580 IF E(X,Y)=0 AND E(X-1,Y)=10 T
HEN LOCATE X,Y:PRINT "X=X-1:GOSUB
B 2430:LIA=1:RETURN
1590 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X,Y-1)=1
0 THEN LOCATE X,Y:PRINT "LOCATE
X,Y-1:PEN 2:PRINT CHR*(247):PEN 1:
X=X-1:GOSUB 2430:LIA=1:RETURN
1600 IF E(X-1,Y)=9 THEN LOCATE X,
Y:PRINT "X=X-1:Y=Y-1:GOSUB 2430:
RETURN
1610 IF E(X-1,Y)=8 THEN LOCATE X,Y
:PRINT "X=X-1:GOSUB 1810:GOSUB 2
300:RETURN
1620 IF E(X,Y)=7 AND E(X-1,Y)=0 TH
EN PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT CHR*(250
):PEN 1:X=X-1:GOSUB 1810:COR=1:RET
URN
1630 IF E(X-1,Y)=7 THEN LOCATE X,Y
:PRINT "X=X-1:GOSUB 1900:GOSUB 2
350:COR=1:RETURN
1640 RETURN
1650
1660 TIMI=0
1670 IF E(X,Y+1)=9 THEN LOCATE X,Y
+1:PEN 1:PRINT CHR*(175):LOCATE X,
Y:PRINT CHR*(174):FOR S=1 TO 50:NE
XT:FORCE=FORCE+1:TR=1:SOUND 1,800-
(FORCE*4),28,15,1,9,1:LOCATE X,Y+
1:PRINT CHR*(248):RETURN
1680 IF E(X,Y-1)=10 THEN GOSUB 243
0:RETURN
1690 IF E(X,Y)=7 AND E(X,Y-1)=0 TH
EN LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR*(250
):Y=Y-1:COR=0:GOSUB 2350:RETURN
1700 IF E(X,Y-1)=0 THEN RETURN
1710 IF E(X,Y)=0 AND E(X,Y-1)=7 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT "Y=Y-1:COR=1
:GOSUB 2350:RETURN
1720 IF E(X,Y)=7 AND E(X,Y-1)=7 TH
EN LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR*(250
):Y=Y-1:COR=1:GOSUB 2350:RETURN
1730
1740 TIMI=0
1750 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X,Y+1)=0
THEN LOCATE X,Y:PRINT "Y=Y+1:RE
TURN
1760 IF E(X,Y+1)=0 AND E(X,Y+1)=0
OR E(X,Y+1)=1 THEN RETURN
1770 IF E(X,Y-1)=10 AND E(X,Y+1)=8
THEN LOCATE X,Y:PRINT "Y=Y+1:GO
SUB 2300:RETURN
1780 IF E(X,Y)=0 AND E(X,Y+1)=7 TH
EN LOCATE X,Y:PRINT "Y=Y+1:COR=1
:GOSUB 2350:RETURN
1790 IF E(X,Y)=7 AND E(X,Y+1)=7 T
HEN LOCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR*(25
0):Y=Y+1:COR=1:GOSUB 2350:RETURN
```

```
1800
1810 IF SAU<0 THEN RETURN
1820 IF X MOD 7=0 THEN SP#=CHR*(23
2):RETURN
1830 IF X MOD 7=1 THEN SP#=CHR*(23
3):RETURN
1840 IF X MOD 7=2 THEN SP#=CHR*(23
0):RETURN
1850 IF X MOD 7=3 THEN SP#=CHR*(23
2):RETURN
1860 IF X MOD 7=4 THEN SP#=CHR*(23
3):RETURN
1870 IF X MOD 7=5 THEN SP#=CHR*(23
2):RETURN
1880 IF X MOD 7=6 THEN SP#=CHR*(23
0):RETURN
1890
1900 IF SAU<0 THEN RETURN
1910 IF X MOD 7=0 THEN SP#=CHR*(23
5):RETURN
1920 IF X MOD 7=1 THEN SP#=CHR*(23
4):RETURN
1930 IF X MOD 7=2 THEN SP#=CHR*(23
1):RETURN
1940 IF X MOD 7=3 THEN SP#=CHR*(23
5):RETURN
1950 IF X MOD 7=4 THEN SP#=CHR*(23
4):RETURN
1960 IF X MOD 7=5 THEN SP#=CHR*(23
5):RETURN
1970 IF X MOD 7=6 THEN SP#=CHR*(23
1):RETURN
1980
1990 IF CRAISSE=FCAISSE AND GAGN=0
THEN GOSUB 2460:RETURN
2000 IF E(X,Y)=8 THEN GOSUB 2300
2010 IF X=40 AND Y=23 THEN TABLEAU
=TABLEAU+1:GOTO 2940
2020 IF E(X,Y+1)=10 THEN LOCATE X,
Y:PRINT "Y=Y+2:GOSUB 2230:LIA=0:
RETURN
2030 IF Y=2 THEN ELAN=0:FORCE=0
2040 IF ENERGIE<1 THEN 5560
2050 IF E(X,Y+1)=1 THEN FORCE=0:EL
AN=0
2060 IF E(X,Y)=0 THEN COR=0
2070 IF E(X,Y+1)=11 AND LIA=0 THEN
LOCATE X,Y+1:PEN 3:PRINT CHR*(246
):PEN 1:DAY=X:DAY=Y+1:GOTO 2530
2080 IF JOY(0)=0 AND E(X,Y+1)=9 TH
EN FORCE=0:ELAN=0
2090 IF E(X,Y-1)<10 THEN LIA=0
2100 IF TR=1 AND E(X,Y+1)=9 THEN E
LAN=FORCE+1:TR=0:LOCATE X,Y+1:PRIN
T CHR*(248)
2110 IF ELAN>0 AND E(X,Y-1)=8 THEN
LOCATE X,Y:PRINT "Y=Y-1:GOSUB 2
300:GOSUB 2270:ELAN=ELAN-1:TR=0:RE
TURN
2120 IF ELAN>0 AND E(X,Y-1)=11 THE
N DAY=X:DAY=Y-1:GOSUB 2540
2130 IF ELAN>0 AND E(X,Y-1)<0 THE
N SOUND 1,10,10,15,7,2,31:ENERGIE=
ENERGIE-5:GOSUB 2840:GOSUB 2270:EL
AN=ELAN-0:TR=0
2140 IF ELAN>0 AND E(X,Y)=9 THEN L
OCATE X,Y:PRINT CHR*(247):Y=Y+1:FO
RCE=0:ELAN=0
2150 IF ELAN>0 AND E(X,Y)=7 THEN L
OCATE X,Y:PEN 2:PRINT CHR*(250):PE
N 1:Y=Y-1:GOSUB 2270:ELAN=ELAN-1:T
R=0:RETURN
2160 IF ELAN>0 AND E(X,Y)=0 THEN L
OCATE X,Y:PRINT "Y=Y-1:GOSUB 227
0:ELAN=ELAN-1:TR=0:RETURN
2170 IF E(X,Y+1)=8 THEN LOCATE X,Y
:PRINT "Y=Y+1:GOSUB 2290:RETURN
2180 IF E(X,Y+1)=0 AND LIA=0 AND C
OR=0 AND ELAN=0 AND E(X-1,Y+1)=10
THEN LOCATE X,Y:PRINT "Y=Y+1:X=X
+1:SOUND 1,100,1,15,0,0,31:GOSUB 2
230:FORCE=FORCE+1:RETURN
2190 IF E(X,Y+1)=0 AND LIA=0 AND C
OR=0 AND ELAN=0 THEN SAU=1:LOCATE
X,Y:PRINT "Y=Y+1:GOSUB 2230:FORC
E=FORCE+1:RETURN ELSE SAU=0
2200 IF E(X,Y+1)=10 AND LIA=0 AND
COR=0 AND ELAN=0 THEN PEN 2:LOCATE
X,Y:PRINT CHR*(247):Y=Y+1:GOSUB 2
230:FORCE=FORCE+1:LIA=1:RETURN
2210 RETURN
2220
2230 IF Y MOD 3=0 THEN SP#=CHR*(22
9):RETURN
2240 IF Y MOD 3=1 THEN SP#=CHR*(22
8):RETURN
2250 IF Y MOD 3=2 THEN SP#=CHR*(22
7):RETURN
2260
2270 IF Y MOD 2=0 THEN SP#=CHR*(21
3):RETURN
2280 IF Y MOD 2=1 THEN SP#=CHR*(21
2):RETURN
2290
2300 IF CRAISSE+1=FCAISSE THEN 2320
ELSE ENV 1,1,12,1,1,0,5,12,-1,2:E
NV 3,1,13,1,1,2,-1,3:ENT 3,5,40,1,5
,20,1,10,25,1:ENV 4,11,1,5,2,0,120
,11,-1,14:ENT -5,14,-10,1,1,120,1:
ENV 5,1,12,1,15,-1,12
2310 ENV 6,1,12,1,12,-1,9:ENV 7,15
,-1,1:ENV 8,10,1,1,20,0,1,10,-1,2:
ENT -8,2,1,1:ENV 9,1,15,1,15,-1,4:
ENT -9,9,5,3,1,-45,3:SOUND 1,250,9
0,0,4,5,3
2320 E(X,Y)=0:CRAISSE=CRAISSE+1:SCOR
E=SCORE+120:ENERGIE=ENERGIE+10:GOS
UB 2840
2330 RETURN
```

BON PLAN



DEMAIN, DÈS L'AUBE

SALUT ! SALUT A VOUS, les braves, les déridés, les héros, les perceurs de mystères, les crocheurs de secrets, les obstinés, les forcenés, les tenaces, les pugnaces, les surdoués de l'énigme et du puzzle !

Salut à vous, les cerveaux, les créatifs, les imaginatifs. Jetons un regard dédaigneux - mais serein - sur les larves hystériques aux doigts tétanisés qui agitent frénétiquement leurs joysticks chauffés à blanc et entrons, mes héros, dans le monde de l'AVENTURE... ! Car il nous appartient !

Quant à la bleussaille : sur un rang, **FIXE !**... Ouvrez grandes vos feuilles décollées, les nouveaux ! Appuyez sur Control-Shift-Escape, on repart à zéro, j'vais tout vous expliquer !

C'EST QUOI, UN JEU D'AVENTURE, CHEF ?

C'est simple mon petit gars, t'es sur un monde que tu ne connais pas et tu dois remplir une mission que tu connais à peine !

Ça peut être : sauver la fille du roi, avant qu'elle ne succombe au charme du grand Vil-1 (ça va encore si le roi n'a qu'une fille !) ou bien retrouver les six tonnes de sorbitol égarés aux quatre coins de la galaxie, avant que la planète ESTOMAK n'explose de l'accumulation des gaz, ou bien encore savoir qui on est ? Où on se trouve ? Et quel est le numéro de téléphone de la nana canon assise à côté de vous !

QU'EST-CE QU'ON RISQUE CHEF ?

Mourir !... mais, bof ! C'est rien qu'un mauvais moment à passer. Si t'as sauvé la partie, le temps de recharger le logiciel et, en charette, Huguette ! Ça repart, dare-dare ! Edouard !

QUEL MATOS JE PRENDS, CHEF ?

Faut des grandes feuilles à petits carreaux, des crayons, une gomme, plus : café, maxiton ou chocolat lait-noisettes, côte d'or n°3 et de quelques jours à quelques siècles devant soi. Avec un dico French-Anglais, car si quelques softs sont sortis dans la langue de notre beau pays, la plupart pratique la langue de Lady D (comme le fait si brillamment le prince Charles !).

JE PEUX ME SERVIR DU PAPIER CHEF ?

Pas pour ça, crétin ! Le papier c'est pour le plan. Incontournable, le plan ! (Lecteurs chéris on les attend vos plans !). Voici un exemple de tracé de plan, qui présente quelques caractéristiques com-

munes à de nombreux jeux d'aventure. La Maison en ruines, est le point de départ (voir plan 1). Un objet (X1) s'y trouve. De là, on peut choisir 5 directions différentes (explorez-les toutes) : E, NE, NO, O, Haut (UP en anglais).

Les 2 premières aboutissent au même endroit : le bord de la rivière. Est-ce un cul de sac ? Peut-on la traverser à pied ? En nageant ? Doit-on construire un radeau ? Autant de questions auxquelles il vous faudra répondre.

NO, O, aboutissent dans la forêt. Ici plusieurs problèmes se posent : est-ce le début d'un labyrinthe ? Y-a-t-il un danger quelconque ?

Dans les deux cas, prenez les précautions utiles habituelles :

- 1 - Sauvez la partie.
- 2 - Déposez un objet.

Cette dernière précaution vous permettra de reconnaître l'endroit si vous repassez par ce lieu.

De toutes façons, explorez systématiquement toutes les directions possibles, lisez attentivement les descriptions sur l'écran en notant les moindres détails. Ne croyez pas que "Nord" suivi de "Sud", vous ramènera obligatoirement au même endroit. Lorsque ça devient trop compliqué pour vos petites têtes d'oiseaux, vous pouvez essayer de faire un plan différent (plan 2), et n'oubliez pas les couleurs !...

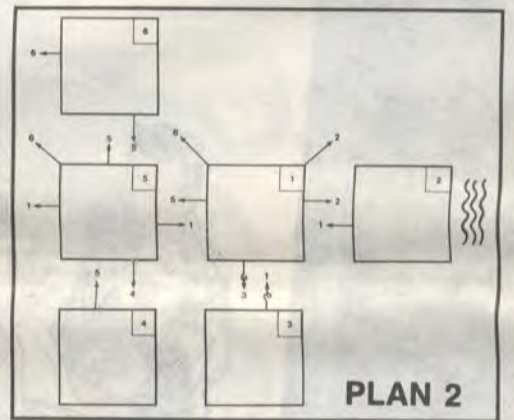
ON COMMENCE PAR QUOI CHEF ?

J'veus conseille un vieux standard anglais : Forest at World's end (FWE) et un nouveau, sympa et français : SRAM de chez ERE.

Envoyez vos plans, lecteurs : les meilleurs seront publiés et récompensés !

Et tiens ! Avant d'aller pioncer, j'veus file un brin de vocabulaire pour débiter FWE. Allez, je m'jette. Dormez bien parce que demain, dès l'aube...

Nikita Aventure



NOMS

BOW : arc
 ARROW : Flèche
 FARM : Ferme
 HUT : hutte
 ELF : Elfe
 SPIDER : Araignée
 LIZARD : Lezard
 WOLF : Loup
 HORN : Trompe
 KEY : Clef
 LOG : Buche

CHASM : Gouffre

RING : Bague
 BLACK-SMITH : Forgeron
 WITCH : Sorcière
 WARRIOR : Guerrier
 SWORD : Epée
 CHEST : Coffre

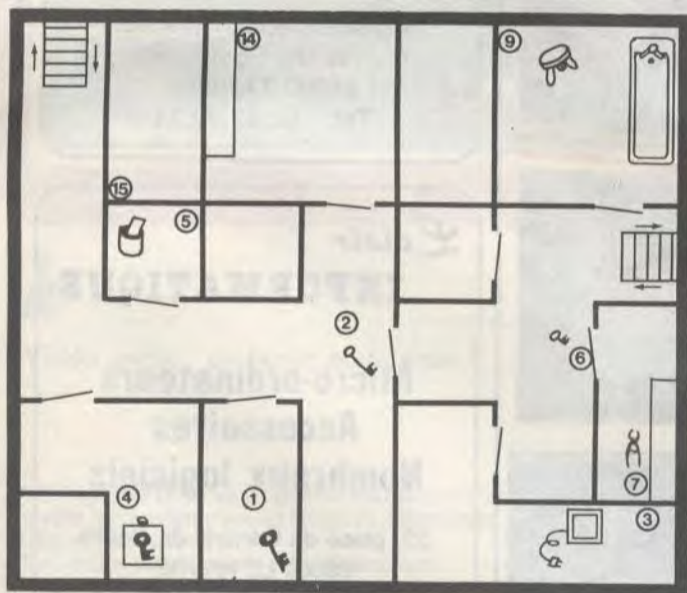
PREPOSITIONS

UP : en haut
 DOWN : en bas
 OUT OF : Hors de
 INTO : Dans

VERBES

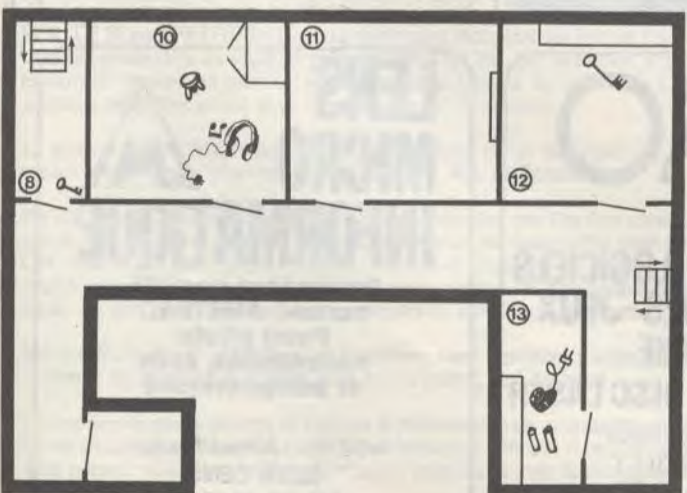
TO OPEN : Ouvrir
 TO KILL : Tuer
 TO TAKE : Prendre
 TO BLOW : Souffler
 TO TIE : Attacher
 TO WEAR : Porter (vêtements)
 TO UNLOCK : Ouvrir (serrure)
 TO GIVE : Donner
 TO ROW : Ramer
 TO TOUCH : Toucher

FWE



ATTENTAT : LE PLAN

- 1) Prends la clef argentée.
- 2) Ouvre la porte avec la clef argentée.
- 3) Débranche le congélateur. Ouvre le congélateur.
- 4) Ouvre le tiroir. Prends la petite clef.
- 5) Prends le papier.
- 6) Ouvre la porte avec la petite clef.
- 7) Prends la pince.
- 8) Ouvre la porte avec la clef argentée.
- 9) Prends le tabouret.
- 10) Ouvre le placard. Pose le tabouret. Monte sur le tabouret. Prends le paquet. Ouvre le paquet. Prends le casque.
- 11) Décroche le tableau. Lis le papier. Ouvre le coffre. (Entrer le code). Prends la grande clef. Prends la fiche.
- 12) Ouvre la penderie avec la grande clef. Prends le pardessus.
- 13) Ouvre la pharmacie. Ouvre le rasoir. Prends les piles.
- 14) Lis la fiche. Prends le livre. (Ecrire le texte). Appuie sur le bouton Ouest.
- 15) Il ne te reste qu'à écouter la cassette qui te donne la marche à suivre pour désamorcer la bombe. Ensuite tu peux aller voir Pandraud pour la médaille...



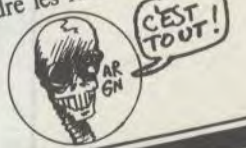
ZOMBI UBI SOFT

COMBATS A DISTANCE : prendre une arme dans le magasin au 2ème étage, la prendre en main. Lorsqu'un Zombi est dans la salle, sélectionner l'icône "utiliser", une barre défile alors dans la fenêtre du texte. Appuyer sur Fire lorsque la barre est au milieu.

COMBATS AU CORPS A CORPS : lorsque le combat au corps à corps se déclenche, appuyer en même temps sur les touches Z et X et DROITE et GAUCHE sur le clavier, plusieurs fois et assez rapidement. Une barre rouge commence à monter dans la fenêtre du texte, continuer jusqu'à ce que le Zombi soit mort.

POUR UTILISER LE MAGNETOSCOPE :

prendre la cassette dans le vidéo-club au niveau 3, aller dans le magasin de HI-FI au niveau 1. Activer la télé, activer le magnétoscope, poser la cassette dans le magnétoscope, activer le magnétoscope et le tour est joué. Ceci rajoute des points d'expérience aux personnages. Dans le magasin de micro informatique (niveau 2) : après avoir activé l'ordinateur, taper NUIT, ELECTRICITE, ou ZOMBI DEAD pour obtenir des renseignements. Pour avoir les fusibles, aller au niveau 3 à l'endroit où est la pancarte "CONTACTEZ UBI SOFT" et aller au sud. Là, ouvrir la petite boîte et y prendre les fusibles.



DEBROUILLE



En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Goconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...)
Distributeurs et spécialistes :

contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

**EXIGEZ LA NOTICE
EN FRANÇAIS.**

Principaux titres disponibles
sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.



**Loisir
INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil
**AMSTRAD - ATARI
COMMODORE - PHILIPS
THOMSON**

41, rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : 31 85 18 77

L I M

**ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**

**Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD**

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : 47.27.29.00

**FD FRANCE®
DISQUETTE**

**Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE**

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

**MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**

Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41, rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : 62.93.70.71

**Loisir
INFORMATIQUE**

**Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels**

22, place du Général de Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35. 43. 51. 54

CROCOBOUTIQUES



**CALCULS
ACTUELS**
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91. 33.33.44

**FD FRANCE®
DISQUETTE**
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD professionnel
AMSTRAD Familial
PRODUITS INFORMATIQUES
divers

DISQUETTES tous formats
Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
659008 Lyon - Tél. : 78.01.79.63

CERO

**ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER**

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

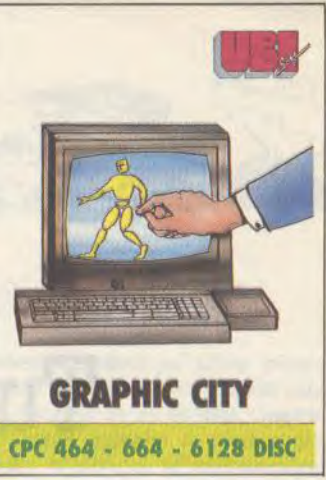
**LENS
MICRO
INFORMATIQUE**

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveau, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

CPC GOIN PROS

SPRITITEZ GRAPHIC CITY FRANCAIS UBI SOFT



GRAPHIC CITY
CPC 464 - 664 - 6128 DISC

Disk : 195F K7 : 150F.

Enfin ! Que dis-je enfin ? Ouf, un utilitaire de Sprites en FRANÇAIS ! Terminés les sempiternels et agaçants détours (obligatoires) par votre dictionnaire pour comprendre et mal traduire la notice de 120 pages, en anglais (of course), de LASER BASIC.

VOUS AVEZ DIT SPRITES ?

Affublé du charmant nom français de lutin, un Sprite est un "objet" se déplaçant sur l'écran, pixel par pixel. Si certains ordinateurs les emprisonnent dans leur ROM, votre Amstrad, grand défenseur des droits de l'homme, les génère et anime en langage machine. Vous connaissez le Langage Machine, très bien, vous pouvez lutiner en toute tranquillité. Les autres, c'est GRAPHIC CITY qu'il vous faut.

A TABLE.

GRAPHIC CITY permet donc d'animer des Sprites à partir du basic, son menu très complet propose un choix de huit programmes dont une démonstration.

SPRITES 16 ET SPRITEMATE

Deux utilitaires permettant de dessiner des Sprites. Sprite 16 travaille en mode 0, SPRITEMATE en mode 1 et 2. Ils offrent à peu près les mêmes caractéristiques qu'un logiciel de création graphique, si ce n'est qu'ils ne permettent que de dessiner des Sprites d'une taille limitée (20 x 45 en mode 0 et 45 x 80 en mode 1 et 2).

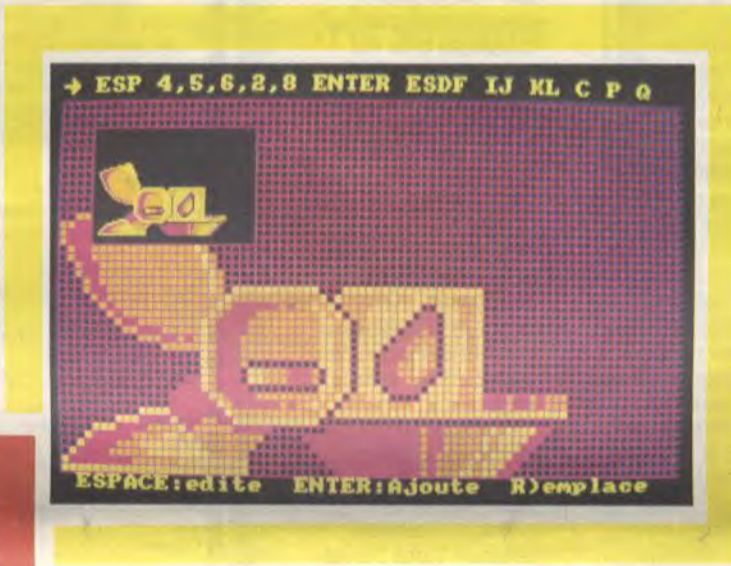
LE DESSERT.

La face B de la disquette contient sept programmes de démonstration. Etant tous en Basic, ces programmes peuvent être listés, permettant de voir comment ils sont construits.

Pour déplacer et animer les Sprites, le programme utilise des instructions RSX, accessibles donc à partir du Basic. 14 commandes sont disponibles, permettant de définir l'emplacement de la table de Sprite dans la mémoire, d'afficher un Sprite devant ou derrière un décor, etc... Les instructions sont assez faciles d'emploi. Un truc à conseiller aux débutants : se servir des programmes de démonstration en modifiant, par exemple, les tables de Sprites correspondantes, avec SPRITE 16 ou SPRITEMATE.

Le seul gros point noir de cet excellent ensemble de programmes est la notice. Celle-ci n'est en effet pas toujours très compréhensible; certains programmes n'ont pas le même nom que dans le menu, et des exemples d'applications auraient été les bienvenus (heureusement, les démonstrations sont là) Mais UBI Soft nous promet qu'une nouvelle notice sera éditée. Pour ceux qui ne possèdent pas de lecteur de disquettes, une version cassette de Graphic City est disponible, mais ne contient pas les programmes VIDEO SPRITES, CAPTURE, MULTISSET, PATHMAKE et ne contient qu'une seule démonstration.

Sprite 16 travaille en mode 0, SPRITEMATE en mode 1 et 2. Ils offrent à peu près les mêmes caractéristiques qu'un logiciel de création graphique, si ce n'est qu'ils ne permettent que de dessiner des Sprites d'une taille limitée (20 x 45 en mode 0 et 45 x 80 en mode 1 et 2).



◀ Spritemate : pixel par pixel

GRAPHIC CITY 15/20

- PRESENTATION : 10. En attendant une notice plus complète
- GRAPHISMES : ? Ça dépend de vous.
- ANIMATION : 18. Déplacements de Sprites en basic, excellents.
- ORIGINALITE : 15. Troisième programme Amstrad de ce style.
- INTERET : 17.
- RAPPORT QUALITE/PRIX : 16.



▲ Vidéo sprite : ça bosse pour vous !

VIDEO SPRITE est un programme qui classe une table de Sprites. L'écran permet de visualiser plusieurs Sprites en même temps, et de les déplacer, les effacer, les superposer... Une option de sauvegarde existe évidemment.

CAPTURE permet de récupérer des Sprites, conçus à partir d'un autre utilitaire de création graphique que Graphic City (pas mal non !). Vous pouvez donc non seulement créer des Sprites plus grands que la limite exigée par SPRITE 16 ou SPRITEMATE, mais également récupérer des Sprites à partir d'un dessin déjà existant (la présentation d'un jeu, par exemple). Il est également possible de créer un écran graphique à partir de SPRITES. Cet utilitaire peut être utilisé pour recopier une partie d'écran.

Le programme **FUSION** permet d'assembler deux tables de Sprites, en créant une nouvelle pouvant contenir jusqu'à 30K de Sprites.

PATH MAKE offre la possibilité de définir un chemin, que l'on fera ensuite suivre par un Sprite. A priori, ce programme n'est pas compatible avec un CPC 464. Il est assez facile d'emploi : il suffit de déplacer un curseur sur l'écran, pour sauvegarder le tracé effectué par ce curseur, dans un programme Basic. Le seul problème c'est que le manuel ne spécifie pas comment.

MULTISSET est un générateur de caractères assez agréable d'utilisation. Il permet de modifier à volonté tous les caractères de l'Amstrad.

Une option au menu permet de charger la présentation du programme sous forme d'écran graphique. Ceci n'offre pas beaucoup d'intérêt si ce n'est que vous pouvez vous amuser à modifier cette page-écran avec le programme **CAPTURE**.

CPC MOUSE PACK.



CPC MOUSE PACK

C'est fou ce que ces petites bêtes prolifèrent. On connaissait déjà l'AMX Mouse, voici CPC Mouse-pack de CAMERON. L'animal, confortablement installé dans une large boîte, cohabite avec une disquette contenant plusieurs programmes d'exploitation, une interface d'alimentation et un manuel très détaillé entièrement en français.

BRANCHEE ...

La mise sous tension de la souris est réalisée avec l'interface qui se connecte sur le port joystick, elle-même reliée par un câble à l'alimentation 5 volts du moniteur. Pourvu d'une robe noire agrémentée de deux boutons jaunes, le mammifère a belle allure. La prise en main est agréable, le cordon assez long pour ne pas gêner les mouvements à moins que vous n'avez l'habitude de travailler à 5 mètres de votre clavier. Seul petit défaut, à notre avis, la boule qui génère les déplacements de la flèche sur l'écran est en plastique : cette matière a la fâcheuse tendance de fixer la poussière, ce qui détériore les contacts. Une fois en place, la souris se substitue au joystick ce qui permet de l'utiliser pour certains jeux : c'est le nec plus ultra pour Shadowfire qui utilise des icônes, mais pour jouer à Sorcery ou à Knight Lore, il vaut mieux laisser tomber.

...PROFESSIONNELLE

Côté ludique, l'intérêt est donc plutôt limité. Par contre, il

devient évident pour une utilisation professionnelle à condition toutefois que soient développés des logiciels compatibles avec cette nouvelle souris. Si le manuel nous rassure à ce propos, pour le moment, seule la disquette fournie est là pour pallier à cet inconvénient.

Parmi les quelques 80 programmes disponibles, trois sous-programmes en langage machine pilotent la souris : MINI-MAUS, MAUS, et WINDOW MANAGER. Le programme MINI-MAUS ajoute au Basic 8 commandes RSX qui gèrent les déplacements du curseur à l'écran. MAUS, plus complexe, utilise les mêmes instructions que le précédent et propose 43 commandes supplémentaires permettant par exemple de réaliser des scrollings dans toutes les directions, de dessiner carrés et cercles, et bien d'autres fonctions, telles que : MIRROR, ZOOM, FILL, etc...

Le dernier, WINDOW MANAGER, crée un environnement graphique, avec menus déroulants et 9 commandes permettant la création et la gestion de fenêtres.

DES MOTS ET DES SEINS

Si avec elle vous voulez garder votre self, CONTROL permet de se familiariser avec la souris.

CENTAUR, lui aussi disponible en face B, est un utilitaire de création graphique entièrement réalisé en Basic. Il démontre les étonnantes possibilités de l'animal. Ce n'est certes pas le meilleur programme disponible sur CPC, mais les options et la possibilité de travailler dans les 3 modes de résolution graphique sont très intéressantes. En fait, il faut plutôt le considérer comme une démonstration évoluée. Le seul "petit" problème est que les menus ne sont pas traduits, vous pilotez la demoiselle en Allemand dans le texte. A part ça, vous trouverez encore une soixantaine de petits programmes de démo sur la disquette.

Pour finir, on peut dire que CPC MOUSE, s'avère supérieur en beaucoup de points à l'AMX MOUSE, mais là encore, l'utilisateur devra créer ses propres programmes pour utiliser la souris dans des applications personnelles.

CPC MOUSE, distribué par Cameron, 1.490 francs TTC.

La vie en haute résolution avec Turbo Pascal sur votre Amstrad

Pour vous aider à devenir les bâtisseurs de demain, Borland met au service de votre Amstrad un ensemble d'outils très performants à des prix très, très abordables.

Turbo Pascal avec extension graphique 795 F HT

Turbo Pascal est maintenant livré en standard avec son extension graphique ; c'est pour vous la garantie de maîtriser sans peine le dessin dans vos propres programmes, depuis le simple tracé d'une ligne, jusqu'à l'implémentation d'une tortue graphique.

Si vous êtes un programmeur débutant Turbo Pascal sera pour vous un outil formidable d'apprentissage. Quant aux programmeurs chevronnés nul doute qu'ils seront grisés par la vitesse de compilation, et la qualité de l'environnement Turbo.

Voici quelques-unes des capacités graphiques de Turbo Pascal sur votre Amstrad (Attention elles ne sont pas disponibles sur les 8256 et 8512 en raison des limites inhérentes à ces machines) :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles,

rectangles, utilisation de vecteurs, etc.

- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)
- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.

Plusieurs programmes de démo illustrent ces fonctions. Et si vous êtes déjà un incondicional de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement les frais de mise à jour. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel,

accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

Turbo Graphix 595 F HT

Avec ce nouveau toolbox, vivez en haute résolution ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
- système complet de gestion des fenêtres graphiques
- des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
- traçage des courbes, interpolation, lissage
- résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes, en Turbo, sont librement commercialisables.



OUI !
Envoyez-moi les produits suivants :

— Turbo Pascal extension graphique (464, 664, 6128, 8256, 8512) 795 F HT (942,87 TTC) _____ F

— Turbo Tutor (464, 664, 6128, 8256) 295 F HT (349,87 TTC) _____ F

— Database Toolbox (464, 664, 6128, 8256) 595 F HT (705,67 TTC) _____ F

— Turbo Graphix (6128) 595 F HT (705,67 TTC) _____ F

— Mise à jour Turbo Pascal (464, 664, 6128) 238,50 F HT (282,61 TTC) _____ F

Règlement joint _____ F

Carte Bleue _____

Date d'exp. _____

Contre-Remboursement (France uniquement) + 50 F par produit

Envoi hors métropole + 100 F par produit

Nom, Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

Ordinateur _____

Système d'exploitation _____

Numéro de version _____

Envoyez-moi une documentation sur _____

Pour tout renseignement

78, rue de Turbigo
Département A7
75003 PARIS
Tél. (1) 42.72.25.19
Télex 216 120

FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

BORLAND INTERNATIONAL

78, rue de Turbigo - Département A7
75003 PARIS - Tél. (1) 42.72.25.19 - Télex : 216 120

Vive la différence



Venez voir la différence sur notre stand à l'AMSTRAD expo !



POUR AMSTRAD, ÇA VA, MERCI !

Amstrad se porte on ne peut mieux. Ses machines sont accueillies avec un enthousiasme toujours renouvelé, ses bénéficiaires connaissent une croissance exponentielle et ses détracteurs se taisent les uns après les autres. Et c'est loin d'être fini !

En Grande-Bretagne, les bilans annuels des sociétés sont clos en juin, et rendus publics en septembre. C'est là qu'on attendait Amstrad au tournant : où en était la compagnie ? Les bénéficiaires étaient-ils suffisants ? Les machines se vendaient-elles bien ? Naturellement, la politique d'Amstrad étant de ne jamais rien dévoiler à l'avance, les bruits les plus fous se faisaient jour, sans jamais rencontrer de démenti. Pour couper court, Alan Sugar a tenu une conférence de presse voici deux semaines : il a balayé d'un souffle tous



les doutes qui pouvaient surgir ! En effet, sur l'année 1985-1986, Amstrad a réalisé un bénéfice de 750 millions de francs,

soit 75 milliards de centimes ! De quoi faire rêver. Sachez pour mémoire que l'année précédente (pendant laquelle seule la gamme CPC était sur le marché), les bénéficiaires avaient été de 200 millions de francs seulement (!). Alors que les ventes n'ont augmenté que de 123% en un an, les bénéficiaires, eux, ont connu une croissance de 273%. Pourquoi ? Parce que les techniques ont évolué, les coûts des composants ont baissé et Alan Sugar a toujours su trouver le meilleur matériel au plus juste prix. La micro-informatique représente à elle seule 70% du chiffre d'affaires d'Amstrad ! D'ores et déjà, 260.000 commandes fermes pour le PC 1512 ont été passées en un mois. C'est énorme pour une machine à peine naissante : IBM ne vend qu'un million de PC par an... Seul ombre au tableau pour l'instant, les capacités de production actuelles sont de 70.000 machines par mois. Heureusement, elles seront montées à 100.000 unités par mois dès le mois de janvier. Sugar a déclaré : "Nous

PRACTITEXTE DE FIL

Que FIL vende du traitement de texte professionnel pour PC, soit. Qu'il aille pêcher dans les fonds de tiroir américains, soit toujours. Qu'il francise ledit logiciel, soit encore, et plutôt bravo. Mais qu'il livre une documentation pas entièrement ou mal francisée (les crochards montrent un clavier QWERTY), et surtout que ce logiciel soit aussi pitoyablement inutilisable, ça passe moins, non mais !

NOUVELLES D'INFOGRAMMES.

Infogrammes, en ce moment, ils sont actifs, ils sortent plein de logiciels professionnels sur PC. Entre autres, une gestion de documentation, un éditeur-assembleur et une gestion d'élèves.

Moi je trouve ça plutôt bien comme initiative, une gestion de documentation informatisée. Ce qui existe à l'heure actuelle n'a rien de folichon, et ce logiciel a l'avantage de même tourner sur les têtes de nanoréseau du Plan Informatique pour Tous. On y trouve même un Thésaurus, chose que les spécialistes apprécieront, permettant des recherches par mots-clé et opérateurs logiques. Le seul problème a priori de l'affaire est la légèreté du manuel d'utilisation. (990 F)

FASST, c'est un éditeur-assembleur-débogueur 8088-8086, le tout intégré dans un même logiciel. Et vous savez pourquoi ce logiciel s'appelle ainsi ? Parce qu'il est rapide, oui. Mais pourquoi est-il rapide ? Parce que toutes les fonctions résident en mémoire vive, ainsi que toutes leurs données. Sans compter que le passage d'un module à l'autre s'effectue par simple pression sur une touche. Toujours dans les bravo, on peut même programmer le coprocesseur arithmétique 8087. Bon, c'est simple, ok, mais n'oublions pas qu'il s'agit de langage-machine, et que bon... faut aimer, quoi ! (990 F)

Passons maintenant à la gestion de classes nommée GESTELEV. J'en connais des qui vont faire la gueule en voyant ce logiciel, c'est les élèves. Parce qu'en plus d'une gestion des notes et des classes somme toute banale et de bonne apparence, il y a aussi une gestion des retards et absences (angoisse du côté des fumeurs), ainsi qu'un fichier de renseignements (là, c'est les agités de tout poil, s'il en existe encore, qui apprécieront). Autre gag, c'est qu'on peut faire un listing par nationalité d'élèves... Conclusion : si vous, élève, voyez traîner une boîte marquée GESTELEV sur le bureau du proviseur, prenez-la et balancez-la dans le premier fleuve venu ! (990 F)

WORD 3 DE MICROSOFT

Présenter Word, c'est comme demander ses papiers à Pasqua, ça ne se fait pas ! C'est vrai, c'est quand même l'un des meilleurs traitements de texte sur PC, peut-être même le meilleur ! Mais quand la version 3 de ce logiciel sort, faut bien en parler ! Surtout que les améliorations sont importantes, jugez-en : un correcteur orthographique intégré (est-ce qu'on peut quand même conjuguer le verbe "panier" ?), un traitement d'idées (style Think Tank), des fonctions mathématiques et de tri et un support pour imprimante à laser. Supportant les cartes graphiques au standard EGA d'IBM (640 x 350), Word 3 est sensé avoir une vitesse de traitement accrue de 30 à 40 %. Pour 5920 F sans souris ou 7105 F avec, moi, je serai vous, je sais ce que je ferais !

Surtout que ça va être lancé en France le 20 Octobre, en même temps que les versions PC 1512 de Chart 2, le complément graphique de Multiplan et Windows, l'intégrateur concurrent de GEM de Digital Research.

ne voulons pas augmenter les productions trop rapidement, car il faut faire la part de l'enthousiasme dans les commandes. Certains acheteurs passent des commandes dans cinq ou six magasins différents, pour être sûrs de l'avoir rapidement... Il n'a plus qu'à annuler ses autres commandes une fois qu'il a la machine".

Contrairement à ce qu'Amstrad craignait, la sortie du PC 1512 n'a pas affecté les ventes du PCW 8256, puisqu'il s'en est vendu 12.000 en Angleterre au mois de septembre. Par contre, la production de PCW 8512 sera certainement réduite, car son créneau est trop proche du PC 1512.

Dernière victoire d'Alan Sugar : contrairement aux bruits qui avaient couru, le rachat de Sinclair au printemps dernier ne sera pas porté devant la Commission d'Examen des Monopoles Financiers. Il a été décidé qu'il tentait pas d'installer un monopole, mais qu'il luttait de bonne guerre ! Sugar est-il le Bernard Tapie anglais ?



PREVIEWS

Toutes les semaines, on vous propose en avant première l'écran de vos futurs jeux.

LES PYRAMIDES D'ATLANTYS de Microïds



Alors là, j'ai un problème. Je pourrais écrire : "A bord de votre sous-marin de profondeur, vous explorez les fonds océaniques au large des Açores à la recherche de la cité perdue". Je pourrais continuer, si le jeu présentait ne serait-ce qu'un semblant d'intérêt graphique, ludique ou autre. Mais c'est loin d'être le cas : pauvre, pauvre, pauvre...

TRIVIAL PURSUIT de Domark

3.000 questions sur tout et n'importe quoi, des animations musicales et graphiques à identifier, un personnage rigolo qui lance le dé : l'informatique a beaucoup apporté au jeu de



société originel. Entièrement francisé par Ubi-soft, ce jeu dans sa version anglaise est dans le peloton de tête des hits anglo-saxons. La France n'a qu'à bien se tenir.

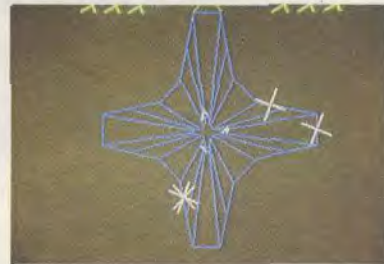
MANHATTAN 95 d'Ubi soft



Finis les héros guimauves, les explorateurs au rabais, les sorcières et leurs balais mécaniques. Snail et son fidèle Ingram calibre 11.43, rebut de la société, mal rasé et violent, vous jette sur l'asphalte nauséabonde de Manhattan, transformé en un immense pénitencier. Mission : délivrer le Président des griffes de Duc, maître des lieux. Hémoglobine garantie.

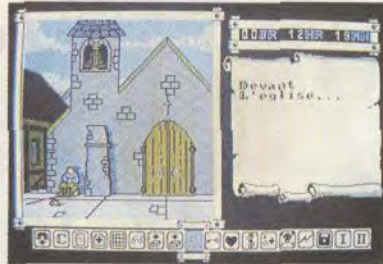
TEMPEST d'Electric dreams

Les voies métalliques hyperspatiales, suspendues dans le vide obscur de l'espace interstellaire, guide les voyageurs d'une étoile à l'autre. Horreur, un ver a percé le tube de la voie



numéro deux et les ennemis rampants et gluants envahissent l'autoroute intersidérale. Pour une fois, les lasers sont inutilisables, mais les zappers à impulsion de plasma semblent réussir à neutraliser les monstres. Hyper speed !

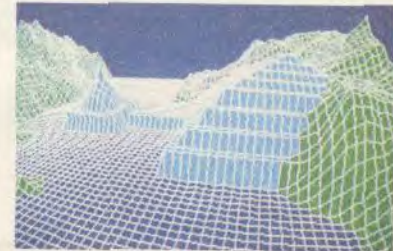
FER ET FLAMME d'Ubi Soft



100% aventure, piloté par icônes comme Zombie, Fer et Flamme vous propulse dans l'univers fascinant du jeu de rôles. Graphismes 3D, choix multiples de personnages, atmosphère mystérieuse et environnement hostile à souhait sont les ingrédients de ce soft qui a tout pour devenir la référence du genre.

EXPLORER III d'Ere informatique.

Le calcul fractal, vous connaissez ? Il génère des formes imprévisibles mais harmonieuses tout en donnant accès par des moyens très simples à de multiples créations graphiques. Ce soft, à mi-chemin entre le jeu et l'utilitaire graphique, vous permettra de maîtriser ces calculs complexes et vous ouvrira les portes d'un extraordinaire monde imaginaire.



SYBEX JOUE CPC



Pour notre plus grand plaisir, Sybex se lance dans l'édition de bouquins pour toute la gamme Amstrad. Voici la dernière livraison !

AMSTRAD Programmes d'intelligence artificielle en Basic

Ne croyez pas que vous allez immédiatement construire un méga robot genre R2D2, doté de la vue et de petites pinces articulées ! Et pourquoi pas de pouvoirs psys, pendant qu'on y est ? De plus, les programmes sont en Basic, donc question commodité et rapidité, c'est raté ! Je tiens pourtant à préciser à tous les ignares en général et à moi-même en particulier, qu'il ne s'agit nullement de Robotique, mais, d'I.A., d'intelligence artificielle (à ne pas confondre avec la CIA, pour ceux qui dorment, là-bas au fond). L'I.A. ne fabrique pas de robots, mais s'occupe de les doter de faculté de raisonnement et d'apprentissage. A côtoyer ces êtres métalliques, on pourrait croire que ce sont des êtres intelligents, mais, non ! C'est rien que de l'I.A. (intelligence arti-

ficielle : ça c'est une précision pour ceux qui ronflent trop fort).

Ce bougre d'auteur, Daniel LEBIGRE, une épée dans ce domaine, nous balance 4 chapitres d'introduction sur 35 pages, avec 4 citations de Baudelaire, 2 de Gèraldes, 3 de Valéry et aucune de Rika Zarai (enfin, j'ai pas vraiment vérifié). Ça peut lasser. Moi j'avoue que j'aime bien. Même si cela semble un peu trop littéraire, ça fleure une finesse, une ambition et une intelligence qui n'ont rien d'artificiel, d'autant que D. LEBIGRE n'hésite pas à citer des concurrents qu'il admire et d'autres bouquins sur le sujet, dans l'ombre d'une ironie jalouse vers la page 36. Pour les pressés, on aborde la première étape (E1) : il s'agit de diriger un missile A vers une cible B. Le mouvement du missile étant guidé par le hasard. D'étape en étape, celui-ci se verra muni de facultés d'analyse et de réflexion, bref d'I.A.

A l'étape E35, on aura perçu les différentes techniques employées, les différents modes d'analyse utilisés, et on aura au moins appris ce qu'est un algorithme heuristique : en gros, c'est une méthode qui permet à l'ordinateur de tirer parti de ses erreurs.

On comprend alors tout. Alléluia ! le bouquin, c'était pas pour taper des programmes Basic, nenni, c'était pour présenter les principaux concepts de l'I.A., les programmes Basic (assez courts) ne servant que d'illustrations au propos. Objectif atteint. Décidément ce bouquin me plaît bien. Vous en avez un autre, M. LEBIGRE ?

Sujet : IA
Niveau : on doit pouvoir lire couramment
Présentation : un peu serrés, les listings
Lisibilité : littéraire et bonne
Genre : initiation loisir.

AMSTRAD, GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER.

par François Pierre et Jean-Claude Despoine.

Contrairement à ce que je pensais, J-C Despoine n'écrit pas que des nullités. A preuve, cette gestion boursière. Bien sûr, il ne l'a pas écrite tout seul. C'est peut-être de là que vient l'intérêt du bouquin. Mais quoi qu'il en soit, la quarantaine de pages de listing à frapper est l'épreuve classique à laquelle on peut s'attendre. Si effectivement les résultats qu'on pourra en tirer semblent de qualité et bien adaptés au sujet, la partie la plus intéressante de l'ouvrage est en fait la première, l'initiation aux processus boursiers. Bon, ça donne pas la clé de la réussite en Bourse, mais ça permet de bien comprendre les mécanismes des divers marchés. A la rigueur, on pourra même se contenter de lire cette partie du livre, à moins de réellement se lancer dans le boursicotage. Dans ce cas, on trouvera un programme de gestion de portefeuille boursier sans prétentions mais apte à rendre des services. Les commentaires qui l'accompagnent donnent la possibilité de bien comprendre le fonctionnement et le déroulement du programme. Ce qui permettra à tout un chacun de réaliser ses modifications personnelles. Pour 98 Francs, c'est un investissement qui peut devenir rentable, ou qui au moins permet de se coucher moins idiot qu'au réveil. (98 F, Sybex)

Présentation : 12.
Pas mal de copies d'écran, et une maquette



assez claire.

Intérêt : 15.
Surtout à cause de cours sur la Bourse (non, pas le cours de la Bourse !).

Originalité : 16.
Les ouvrages sur le sujet sont rares, et celui-là est vraiment bien fait.

Style : 13.
C'est pas mal écrit, et c'est assez pédagogique.

AMSTRAD, PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE.

par Jean-Claude Despoine.

Le but de ce livre est de vous offrir un traitement de texte avec le plaisir de taper 70 pages d'assembleur et plusieurs pages de DATA en Basic. Je vois déjà des regards extatiques dans la salle. En plus, c'est tellement bien expliqué que j'attends encore de comprendre par où il faut commencer. Et en plus, pour couronner le tout, une phrase d'une portée subliminale et néanmoins essentielle à la survie de l'espèce humaine toute entière : "Il est bien certain, néanmoins (et ceux qui s'y sont déjà essayés s'en sont certainement rendu



compte), qu'expliquer un programme important dans ses moindres détails représente un exercice extrêmement difficile, pour ne pas dire impossible, tant il est vrai que la démarche informatique n'est qu'un perpétuel aller et retour entre une vision synthétique du problème à résoudre et une décomposition analytique en une multitude de sous-problèmes". Que ceux qui n'ont pas ressenti un grand vent intérieur de tantrisme Zen les parcourir écrivent à l'auteur, il leur expliquera. Pour le reste, ça coûte 128 Francs. On connaît des traitements de texte du commerce qui, pour à peine plus cher, économisent les 17 heures de frappe et les fautes du même nom qui en découlent. A bon entendeur... (128 F, Sybex)

Présentation : 5.
70 pages d'assembleur, un sommaire rudimentaire, et une absence d'introduction rendent la lecture redoutable.

Intérêt : 7.
En lui-même, le traitement de texte présenté n'a pas l'air mal, mais pas sous cette forme-là.

Originalité : 5.
On ne va quand même pas s'asseoir par terre pour si peu, non ? Un traitement de texte, c'est pas fait pour être tapé.

Style : 1.
Vous avez lu ce qui est au-dessus ? Pas la peine de s'étendre.

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE.

par Steve Webb.

C'est tellement rare, les bonnes initiations au langage-machine, que quand on en voit une passer, on ne peut que s'en féliciter. Un des points réjouissants de ce livre est l'absence du sempiternel cours d'arithmétique binaire et hexadécimale. L'auteur évolue plutôt par analogies entre le Basic et le langage-machine, ce qui permet à toute personne bidouillant un tant soit peu d'avancer rapidement dans l'initiation. Malheureusement, la suite se gâte un peu, une fois passée cette introduction. On y trouve un programme Basic permettant de charger des routines en langage-machine. Le seul problème est qu'on ne rentrera pas ces routines sous forme de mnémoniques Z80, mais en hexadécimale. Bien sûr, il est longuement expliqué comment agir pour convertir les mnémoniques, et une annexe comporte les équivalences de tous les codes machine du Z80, mais, cela donne malgré tout une façon de travailler un peu indigeste. Après cette envolée, on peut se demander ce qui m'amène à applaudir ce livre. Simplement, il n'est pas obligatoire de se préoccuper du programme pour tirer parti de l'ouvrage. Un bon petit assembleur classique fera l'affaire, et l'initiation reste toujours valable. Alors, considérez que ça vaut vraiment le coup, et mettez la main à la poche. (82 F, Sybex)

Présentation : 12.
Les listings sont bien démarqués, pour le



reste pas grand-chose à remarquer.

Intérêt : 11.
S'il n'y avait eu ce problème de saisie en hexa, la note eût été plus élevée.

Originalité : 10.
Un cours d'assembleur, c'est pas original, mais un bon cours, ça l'est plus.

Style : 15.
L'auteur s'est appliqué à rendre son exposé le plus lisible possible.

Loriciels fait



BACTRON

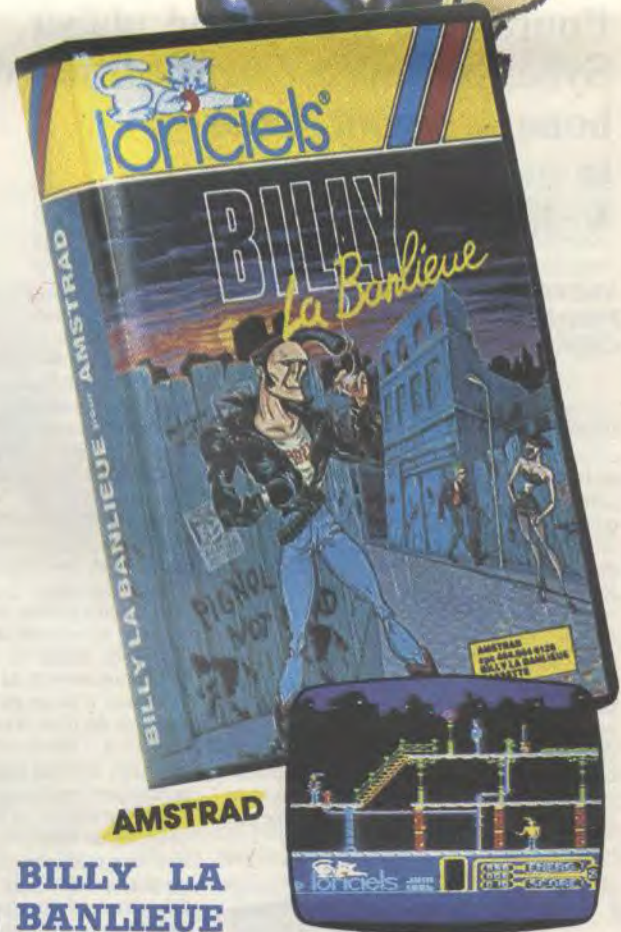
Bactron, c'est le premier soft antibiotique, le héros du corps humain, que tu guideras dans les dédales de ton corps pour éliminer les virus qui te rongent. Bactron combattra pour te sauver. La lutte sera sans merci ! Mais n'oublie jamais que tu joues avec ta vie... Garde courage ! Si Bactron peut te sauver, il peut aussi te perdre, car tu ne pourras plus t'en passer... une drogue en somme !

MARACAÏBO

Au cours d'une mission sous-marine, ton partenaire 009 se laisse piéger alors qu'il inspecte une grotte : une grille se referme sur lui, le retenant prisonnier. Un seul moyen pour le sauver, retrouver la clé qui ouvre la grille avant que 009 ne succombe au manque d'oxygène. Mais les puissantes ennemies te harcèlent. Mines de fonds, attaques de plongeurs, le danger ne te quitte pas. Sache éviter les requins et les algues empoisonnées, mais n'oublie pas 009... Sa réserve d'oxygène s'épuise rapidement ! Une Aventure Arcade pleine de suspens...



AMSTRAD



BILLY LA BANLIEUE

Connais-tu Billy, le rocker pas craignos qui hante la zone en quête d'aventure ! Le monde de Billy, c'est Nini Jolie, une minette "canon" mais très nerveuse. C'est aussi Bob, le "Dieu du Sax", et Punky le baroudeur... un dur ! Mais Billy, ce qu'il préfère, c'est les jeux vidéo (il y claque toutes ses "tunes"). C'est un pote, Billy, mais parfois, y fait pas gaffe, et quand les "Keufs" rôdent, y'a danger... Mais comme dit Billy : "Les Képis, y m'ont pas peur". Il a du cran, ce mec, alors le provoque pas, sinon ça saigne... Parole de Billy !

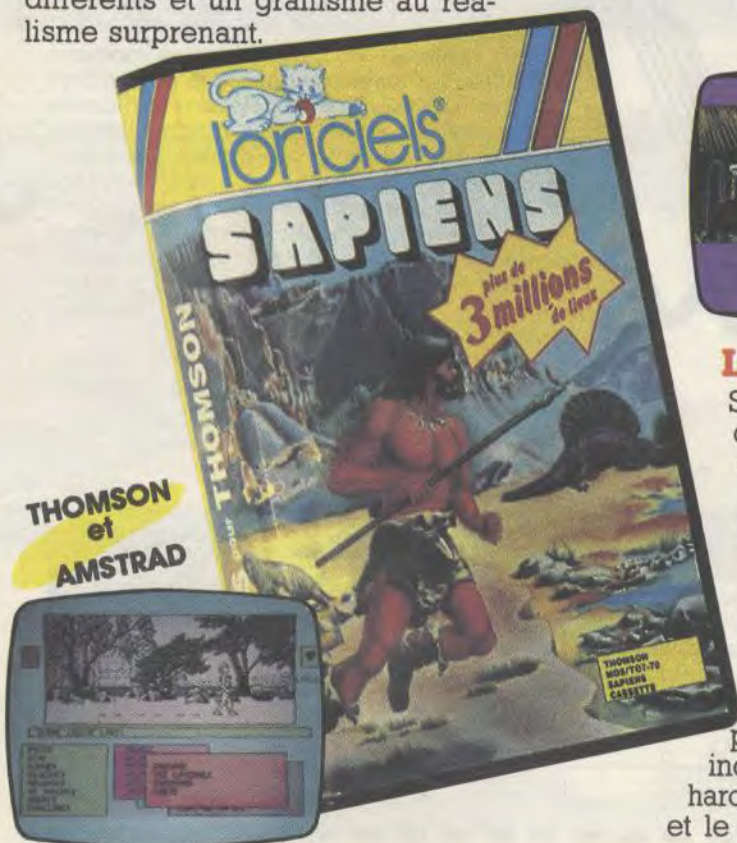
revivre vos micros...

**Une nouvelle génération de softs
à tout fracasser !!!**



SAPIENS

"Il y a 1.000 siècles, l'aventure humaine commençait". Tu es Tauroc, un homme de Néanderthal, et tu parcoures les plaines et collines, combattant l'homme et l'animal, luttant pour survivre dans un monde hostile et sauvage. Les épreuves feront de toi un guerrier, un chasseur ... ou un homme mort. Souviens-toi, Tauroc, que ta force, c'est aussi ton intelligence... Bonne chasse! Sapiens, c'est plus de 3 millions de lieux différents et un graphisme au réalisme surprenant.



Loricels®

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléx : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Téléx : 631 748 F

LE TEMPLE DE QUAUHTLI

Souviens-toi de l'Aigle d'or... Tu viens d'apprendre qu'un aigle identique se trouve dans un vieux temple Amazonien. Tu pars à sa recherche, t'enfonçant dans la moiteur de cette jungle hostile, remontant les rivières au mépris des pirhanas affamés. Tu trouveras peut-être ce temple mystique mais ne crie pas encore victoire. Il te faut maintenant déjouer les pièges qui t'attendent, repousser les indiens dont les flèches au curare te harceleront sans cesse. Auras-tu la force et le courage d'aller au bout de cette nouvelle aventure ?

**GRATUIT
LORICELS NEWS
SPECIAL RENTREE**

Je désire recevoir LORICELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom

Prénom Age

Adresse

Ville C.P.

Votre matériel

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.

TOUT SUR LES AMSTRAD

PC 1512



Vous pouvez compter sur ce livre ! Si le nouvel AMSTRAD PC 1512 vous intéresse cet ouvrage vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour découvrir, profiter et exploiter au mieux cet appareil fantastique.
 Réf. ML 174 Prix : 99 F

Logiciels

Textomat Traitement de textes

Ref. AM 305
Prix 450 F disq

Calcumat Tableur

Ref. AM 311
Prix 450 F disq

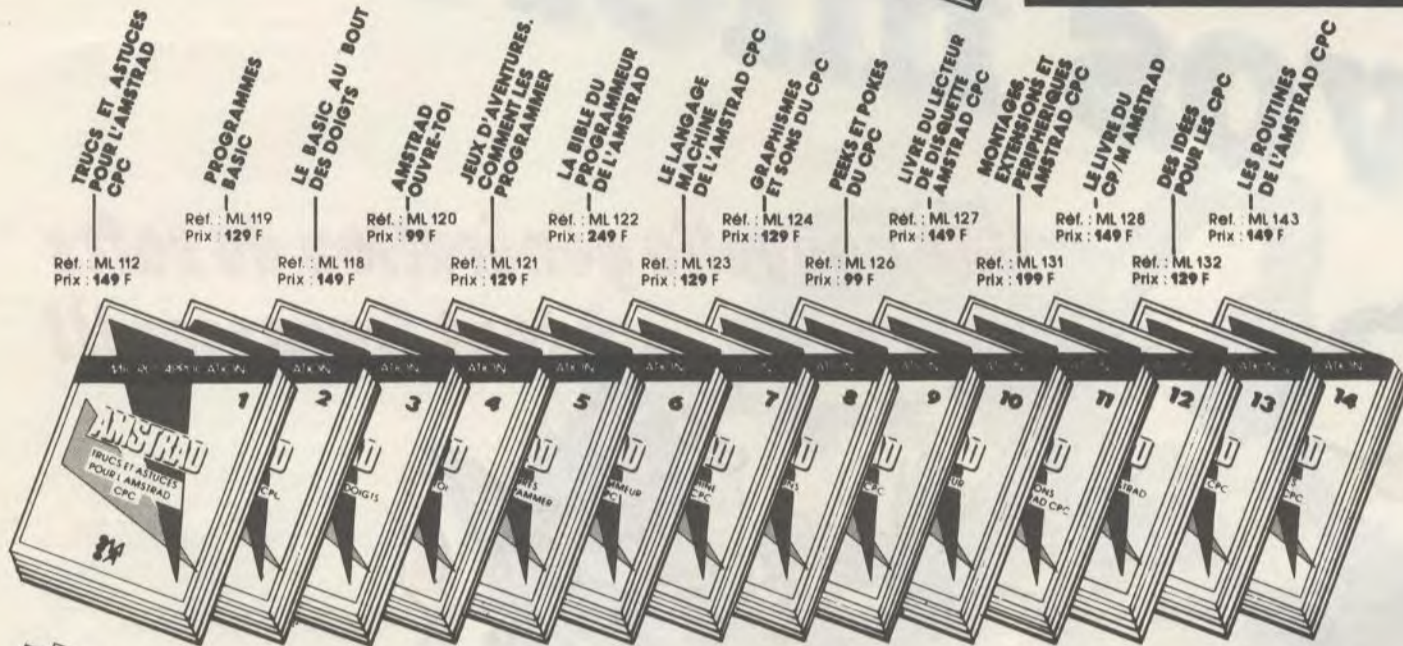
NOUVELLE VERSION TRI ULTRA RAPIDE

Datamat Gestion de fichiers

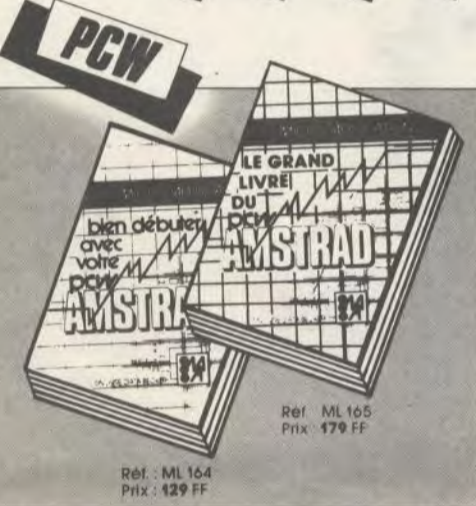
Pour avoir la nouvelle version de DATAMAT, envoyez votre disquette d'origine à M.A. muni d'un chèque de 50 F pour frais d'envoi.
 Ref. AM 304
Prix 450 F disq

AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

Pour CPC :
 version Disk 295 F
 version Cassette 195 F
 Pour PCW :
 version Disk 295 F



- TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Ref. ML 112
Prix : 149 F
- PROGRAMMES BASIC
Ref. ML 119
Prix : 129 F
- LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Ref. ML 118
Prix : 149 F
- AMSTRAD OUVRE-TOI
Ref. ML 120
Prix : 99 F
- JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Ref. ML 121
Prix : 129 F
- LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD
Ref. ML 122
Prix : 249 F
- LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Ref. ML 123
Prix : 129 F
- GRAPHISMES ET SONS DU CPC
Ref. ML 124
Prix : 129 F
- PEKS ET POKES DU CPC
Ref. ML 126
Prix : 99 F
- LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Ref. ML 127
Prix : 149 F
- MONTAGES, EXTENSIONS, PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Ref. ML 131
Prix : 199 F
- LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Ref. ML 128
Prix : 149 F
- DES IDÉES POUR LES CPC
Ref. ML 132
Prix : 129 F
- LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC
Ref. ML 143
Prix : 149 F



Ref. ML 165
Prix : 179 FF



- DÉBUTER AVEC LE CPC 6128
Ref. ML 145
Prix 99 F
- LA BIBLE DES CPC 664/6128
Ref. ML 146
Prix : 199 F
- TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC
Ref. ML 147
Prix : 129 F
- LE LIVRE DU LOGO
Ref. ML 162
Prix : 149 F
- PROGRAMMES ET APPLICATIONS ÉDUCATIFS SUR CPC, COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC
Ref. ML 151
Prix : 149 F

LE GRAND LIVRE DU 6128
Ref. ML 168
Prix : 149 F



NOUVEAU LIVRE + DISQUETTE DES PROGRAMMES 249 F
 Réf. ML 227

Demander le catalogue AMSTRAD GRATUIT.



TOUT SUR LE LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD.
 Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec l'AMSTRAD CPC 6128 (664) ou l'AMSTRAD CPC 464 et le FLOOPY DDI-1 ! Ce livre vous fournira de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DE FICHIERS RELATIFS... Vous trouverez également le LISTING du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichier complète. De nombreux exemples accompagnent chaque chapitre.

- Aperçu des différents sujets traités :
- Tout sur les fichiers séquentiels
 - Listing d'une gestion de fichier
 - Explication des messages d'erreurs
 - Gestion de fichiers relatifs (!)
 - Listing du DOS commenté
 - Programmation des contrôleurs
 - Moniteur-Disque
 - Gestionnaire de Disque
 - Programmation en Assembleur
 - Utilisateur de CP/M

Ce livre est le must absolu pour tous les heureux possesseurs d'un AMSTRAD.



MICRO APPLICATION
 13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
 Tél. : (1) 47-70-32-44

Branchez votre CPC grâce à M.A!

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : voilà la combinaison gagnante pour entrer de plein pied dans la télécommunication entre ordinateurs, autrement dit la télématic. Cet ouvrage aborde l'aspect théorique, depuis le fonctionnement d'une interface RS 232 jusqu'à la norme Videotex en passant par une description détaillée du fonctionnement du Minitel. Le côté pratique figure également en bonne place avec la description détaillée d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel.
 Bien que s'adressant essentiellement aux possesseurs d'Amstrad CPC, ce livre sera également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.

Tome 20 - Réf. : ML 151 - Prix : 149 F.

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

Mandat Cheque CCP.
 Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.
 Nom, Prenom _____
 Adresse _____
 Ville _____ C.P. _____
 TOTAL TTC _____
 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé.
 Date et signature _____

A.H.

LES PASSAGERS DU VENT

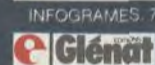
Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



INFOGRAMES



Tel. 78.03.18.46



Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.

MICRO-APPLICATION A P U

Décidément, c'est la période des rapprochements, chez Micro-Application. Voilà-t'il pas qu'ils viennent de signer un accord de co-édition avec Yes You Can !, qui édite un logiciel intégré du même nom, et qui est français comme son nom ne l'indique pas. Cet accord porte sur l'adaptation dudit logiciel sur le PC 1512 qui devrait sortir en novembre.

L'HYMNE A LA JOIE DU PCW

Joycestick de Cascade Games.

Ben oui, le nom qui est juste au-dessus, révélateur au possible, dit bien ce qu'il veut dire. Pauvre Français que vous êtes, le jeu de mots vous a peut-être échappé, mais en Grande-Bretagne, le PCW s'appelle Joyce. C'est là qu'on voit la monstrueuse subtilité des gens de chez Cascade, non ? Donc, comme vous l'aviez déduit, Joycestick est une interface-bâton de joie pour l'Amstrad PCW. Elle se branche sur le port d'extension et permet la connexion de tout joystick au standard Atari. Seulement, l'interface n'est pas vendue sans le joystick. Un peu dommage pour ceux qui en ont déjà un et qui se retrouvent obligé d'en acheter un second, non ? Sinon, l'ensemble ne coûte que 490 F, c'est pas cher et c'est compatible avec la quasi-totalité des jeux sur PCW. Pas inintéressant.

ATTENTION LES YEUX !

Ouvrez grand vos mirettes, on vient de signaler l'apparition d'un filtre-écran pour PCW. Heureux possesseurs de cette machine, vous avez déjà estimé les frais ophtalmologiques qu'entraîne l'usage intensif de cet Amstrad. Maintenant, pour 350 F, vous allez pouvoir économiser de nombreuses séances de rééducation, sans compter l'usure de vos lunettes de soleil. Alors, heureux ?

BILAN PLUS DE COTE OUEST.

Non, il ne s'agit pas du dernier logiciel californien branché. Plus prosaïquement, Bilan Plus est une comptabilité sur Amstrad PCW écrite en Turbo Pascal et en assembleur. Le nombre d'écritures, de journaux et de comptes est virtuellement illimité et on peut effectuer jusqu'à 16 écritures par pièce comptable. De ses principales caractéristiques, il faut retenir que Bilan Plus permet l'édition de bilan, rien de plus normal, mais également le compte de résultats, ce qui représente un plus par rapport à son concurrent direct, Allénor. Notons aussi que tous les clients bénéficieront d'une assistance téléphonique gratuite. Pour votre comptabilité, sachez que Bilan Plus coûte 1174 F TTC et qu'on le trouve chez tous les bons revendeurs.

CONCOURS
HEBDOMADAIRE
AMSTRADEBDO

EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ
UN DISQUE DUR
20 MEGAS POUR CPC
PAR SEMAINE !

COUPON-
REPOSE

AMSTRADEBDO -

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Ordinateur utilisé :

Le mot "AMSTRAD" signifie :

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-dessous en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quelle est la signification exacte du mot AMSTRAD ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !

Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO

CONCOURS

"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"

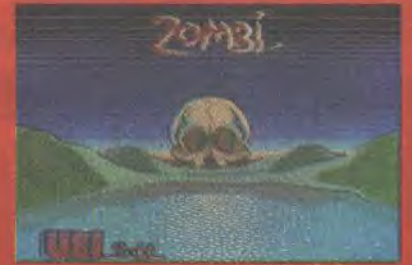
24 Rue Baron

75017 Paris

MANHATTAN 95



ZOMBI



IL NE VOUS
RESTE QU'UNE
SEULE CHANCE...

EVITEZ LEUR
CE TRISTE
SORT !



UN CRIME PARFAIT ?



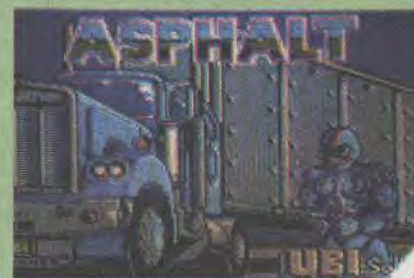
Système d'Animation de Sprites

- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstration incorporées.

- Tracé des chemins
- Editeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0



GRAPHIC CITY



ASPHALT

1991 - NEW JERSEY
UNE AUTOROUTE MORTELLE...



SUR DEUX DISQUETTES
**FER ET
FLAMME**



100 % JEU DE RÔLE...
VAINCRE

Je désire recevoir les logiciels suivants pour Amstrad :

- FER ET FLAMME - 2D - 295 FF
- MASQUE - DIS - 195 FF
- ZOMBI - DISC - 180 FF
- MANHATTAN 95 - DISC 180 FF CASS - 140 FF
- GRAPHIC CITY - DISC 195 FF CASS 150 FF
- ASPHALT - DISC 180 FF CASS 150 FF

UBISOFT 1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

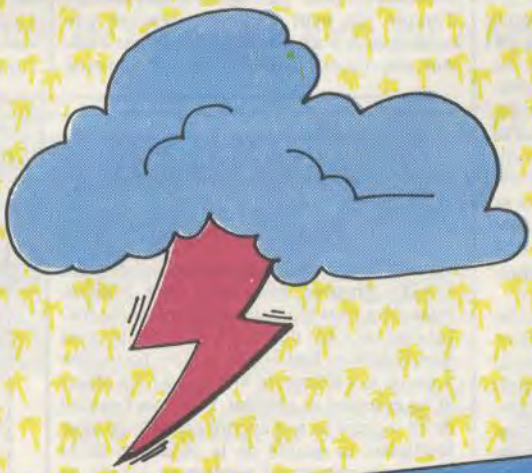
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

TEMPETE SUR LES LOGICIELS!



OPTIMA Compta

1^{re} COMPTABILITÉ MODULAIRE A MOINS DE 1500 F HT

Un confort de travail et une puissance jamais vu à ce jour !
Imaginez :

- Menus déroulants, fenêtres, aide permanente !
- Saisie sur brouillard !
- Calculatrice !
- Plus de 65.000 comptes !
- Plus de 250 journaux !
- Plus de 120 postes de regroupement paramétrables !
- Nombre d'écritures illimité !
- Historiques mensuels des comptes et des journaux !

Avec OPTIMA COMPTA, découvrez le concept de comptabilité modulaire. N'achetez que ce dont vous avez besoin, module par module :

- Comptabilité générale.
- Comptabilité analytique.
- Tableur comptable.
- Plan de trésorerie.

VOTRE INVESTISSEMENT DEVIENT ALORS EVOLUTIF.

Le nouveau produit Côte Ouest

Pour PC 1512 et compatibles! Prix HT : 1490 F

Nom : _____
Prénom : _____
Profession : _____
Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

Je suis intéressé par :

- BILAN Plus OPTIMA Compta
 Outils de développement

COTE OUEST Soft Editions
3 rue Fabert - 44100 NANTES
Tél. : 40.73.74.33 - Télex : 701 300 F



COTE
Ouest

BILAN Plus

LA COMPTABILITÉ GÉNÉRALE QUE L'ON NE PRÉSENTE PLUS!

Sa simplicité d'utilisation et ses performances en font la référence en matière de comptabilité informatique. Jugez plutôt!

- Plus de 60.000 comptes !
- Plus de 200 journaux !
- Nombre d'écritures illimité !
- Dictionnaire des comptes !
- Historiques mensuels des comptes et journaux !
- Edition du compte de résultat et du bilan !
- Lettrage !
- Calculatrice !
- Ligne technique gratuite !

L'efficacité au juste prix

Bientôt disponible sur MSX 2 !!!

Pour PCW 8256/8512

Prix HT : 990 F

Outils de développement

LES MOYENS DE RÉUSSIR...

Ne perdez plus jamais votre temps à programmer vos écrans de saisie, vos états d'éditions ou vos menus de présentation ! Donnez un look Pro à toutes vos réalisations en y intégrant les menus déroulants, le multi-fenêtrage et l'aide permanente !

TURBO PASCAL ©

- Gestion d'écrans (System Builder, Window, Turbo Screen...)
- Edition (Report Builder, Printer Toolbox, Turbo Magic...)
- Graphisme, DAO, CAO (Turbo HALO : la référence !)
- Système (les fabuleuses librairies de Turbo POWER !)
- ... (Nous consulter !)

DBASE II DBASE III ©

- Gestion d'écrans (Window, Quick code II & III, Genstar III)
- Edition (Quick Report II & III)
- Graphisme (dGraph II & III)
- Divers (dUtil Plus, Quick Index, Quick Pack)

Commandez dès aujourd'hui vos outils de demain!...

La nouvelle dimension COTE OUEST

MICROÏDS

500^{CC} GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?...

1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entraînement ou compétition.



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520

Joss Jerrald veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J ranch. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo. Si vous voulez être celui-là alors... courage ! Sous un soleil écrasant, il faudra affronter des étalons sauvages, des taureaux furieux, redoubler d'habileté au lasso et au côté... Tous les cowboys massés autour du corral vous acclament... A vous d'être... peut-être... l'heureux élu.

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

RODEO

Retournez le bon ci-dessous à :
MICROÏDS

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Téléc. : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM
ADRESSE
VILLE C.P.
- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

Trouvez une abréviation amusante et originale pour le nom de votre hebdomadaire favori, Amstradebdo. Ce concours unique ne dure qu'un mois. La rédaction choisira parmi vos propositions le nom qui lui paraîtra correspondre le plus à l'esprit du journal. L'heureux vainqueur recevra gratuitement les 25 logiciels du Hit-Parade. En cas d'ex-aequo, la première réponse à nous être parvenue (cachet de la poste faisant foi) sera déclarée gagnante. Pour participer, inscrivez vos nom, prénom et adresse sur une carte postale ainsi que votre réponse. Adressez-la à :

Amstradebdo
24 rue Baron, 75017 Paris
avant le 22 novembre 1986 à minuit.

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :

- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Dix images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises ! N'oubliez pas à la fin du mois de novembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-dessous pour vous abonner dès maintenant !

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182. Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs /an (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

À renvoyer à AMSTRADEBDO, service abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom :
Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :

Règlement par Chèque CCP Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs <input type="checkbox"/>	170 Frs <input type="checkbox"/>
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs <input type="checkbox"/>	260 Frs <input type="checkbox"/>
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs <input type="checkbox"/>	400 Frs <input type="checkbox"/>

