



# AMSTRAD

## TILT

LE HORS-SERIE DES PASSIONNES D'AMSTRAD

**IMPRIMANTES,  
DRIVES, MODEMS  
DES PERIPHERIQUES  
POUR TOUTES LES  
BOURSES**

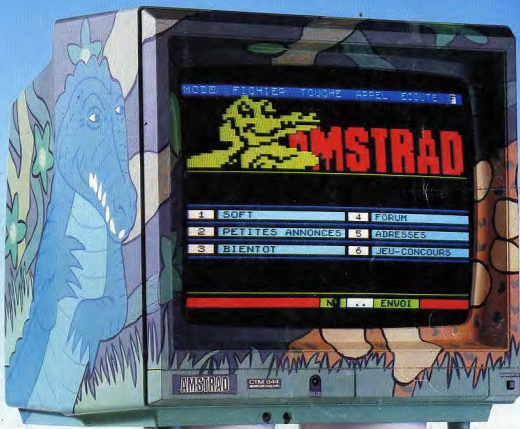
**TABLEAUX,  
TRAITEMENTS DE  
TEXTE, GESTIONS  
DE FICHERS  
DECOUVREZ LES  
UTILITAIRES  
SANS PEINE**

**ACTION, AVENTURE,  
SIMULATION  
TOUS LES SOFTS  
DE JEUX ENFIN  
REPERTORIES!**

**LANGAGES, LISTINGS, LIVRES  
ALLEZ PLUS  
LOIN AVEC  
VOTRE  
AMSTRAD**

**EXCLUSIF**

**PC, CPC, PCW  
100 000 MEGA OCTETS AVEC...  
LE TEST LONGUE DISTANCE,  
LE PLUS DUR DE TOUTE L'HISTOIRE  
DE LA MICRO**



M 3101 - 4H - 35,00 F-RD



3793101035008 00045

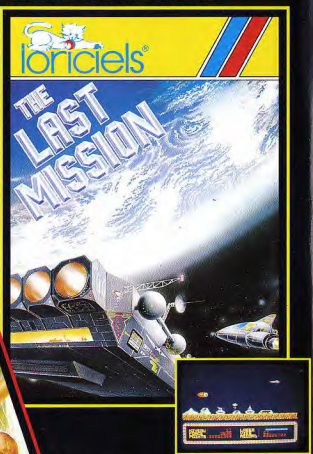
MOYENNEZ-VOUS AVEC VOTRE ORDINATEUR,

# INSCRIVEZ-LE AU CENTRE DE MAINTENANCE DES ORDINATEURS

## ARCADE ET AVENTURE... PURE ET DURE!!!



THE LAST MISSION



DISTRIBUES PAR  
LORICIELS  
81, RUE DE LA PROCESSION  
92500 RUEIL  
TEL.: (1) 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

OPERA SOFT



POUR RECEVOIR IMMÉDIATEMENT VOTRE CARTE D'ADHÉRENT, les privilèges auxquels vous avez droit, une documentation complète et les coordonnées du centre de maintenance le plus proche de vous. Cette inscription est gratuite. Votre centre de maintenance vous adresse régulièrement une information sur votre ordinateur, logiciels et conseils d'entretien destinés à prolonger et à embellir la vie de votre ordinateur. Lorsque votre ordinateur est souffrant, VOUS L'APPORTEZ AU CENTRE DE MAINTENANCE ARAMIS. IL EST CONFIE 10 JOURS AU LABORATOIRE CEN-

TRAL ARAMIS ET VOUS EST RENDU EN BONNE SANTÉ. ENTANT QU'ADHÉRENT, VOUS BÉNÉFICIEZ ENTRE AUTRES, DE CONDITIONS PRIVILÉGIÉES, DE PRIX D'INTERVENTION PRÉFÉRENTIELS, DE DÉLAIS RAPIDES. Les centres de maintenance ARAMIS pouvant intervenir et secourir rapidement votre ordinateur, quelle que soit la ville où vous résidez. Les centres accueillent les ordinateurs, imprimantes, écrans AMSTRAD, APPLE, THOMSON, COM-MODORE, ZÉNITH, SINCLAIR, IBM et compatibles... Si votre ordinateur est en panne actuellement, appelez par le téléphone vert ci-dessous.

### ARAMIS

GRUPE MIS

Demandez votre carte d'adhérent, c'est gratuit et sans engagement au Centre de maintenance ARAMIS. Allée des Frères - 60290 RANTIGNY

NUMÉRO VERT (05) 1.2.4.8.16

Mme  Mlle  M. Nom : \_\_\_\_\_ Société : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_  Bureau  Domicile  
Êtes-vous :  Particulier  Société  Distributeur - Profession : \_\_\_\_\_ Ou  Étudiant  
Marque et modèle de votre ordinateur : \_\_\_\_\_ Usage  Familial  Professionnel - Date de 1<sup>re</sup> mise en service : \_\_\_\_\_  
COUPON A RETOURNER AU CENTRE DE MAINTENANCE ARAMIS - ALLÉE DES FRÈRES - 60290 RANTIGNY.

**EN PANNE? Appelez immédiatement le (05) 1.2.4.8.16.**

ARMINE

# AMSTRAD

## SOMMAIRE

JUIN 1987

### Hé, dis, Toto

Optimiste : Rhaaaa lovely ! Un hors-série sur mon Amstrad préféré. Des bancs d'essai longue distance sur le CPC et le PCW, le PC 1512 décortiqué comme il ne l'a jamais été, sans pour autant recourir à des amoncellements de termes techniques insupportables, des conseils pour mieux choisir, des astuces, des solutions aux mille et un problèmes auxquels tout utilisateur de micro se trouve un jour confronté, des centaines de jeux, des listings, une bibliographie démente, toutes les adresses utiles de France et de Navarre ! Rhaaaaa non, c'est trop, je craque, je le veux tous... Déprimé : oh, non ! Amstrad, toujours Amstrad, ça n'en finira donc jamais. Pourquoi, mais pourquoi moi ??? Horrible : des mois d'utilisation intensive, des témoignages passionnés ou froidement objectifs, des centaines d'heures passées à tester des simulations sportives, des softs de création graphique et musicale, des jeux d'action, de stratégie, d'aventure, d'échecs, de réflexion, de combat, des solutions lecteurs inédites, tout cela pour une compilation unique au monde et que je vais être obligé de partager avec tous ceux qui vont se ruier sur ce hors-série. Non, c'est trop affreux, je les achète tous... Efficace : Bon alors j'en achète un max, ils deviennent introuvables, et là, forcément, avec des présentations aussi limpides de softs professionnels, qui permettent enfin de comprendre à quoi sert un intégré, de choisir le meilleur traitement de texte, d'utiliser à fond un tableur, une gestion de fichiers ou encore de publier son propre journal ; avec des dossiers complets sur toutes les imprimantes, les modems, les drives ; avec un point sur tous les langages à la disposition des Amstradistes, pas de problèmes, je les revends à prix d'or et ma fortune est faite.

Jean-Michel BLOTTIÈRE

### Saga

**8 La saga d'Amstrad ou l'histoire d'une réussite :** Alan Michael Sugar, le fondateur de la société, est passé de la hi-fi à la micro-informatique. Résultat en France : en 1986, Amstrad occupe la moitié du marché de la micro familiale.

### Shopping

**10 Faites des cadeaux à votre Amstrad.** Dans les pages shopping, vous trouverez nos suggestions : scanner, digitaliseur, joystick, souris, tablette graphique, tuner. Pour votre plaisir.

### Tests matériels

**14** Ils ont parcouru 100 000 méga-octets à bord d'un CPC, d'un PC et d'un PCW. Des mois en sont revenus sains et sauts. Jean-Pierre Lalevée a retenu la **fiabilité des CPC**, Eric Tenin a vu ce que le **PC d'Amstrad** avait de spécifique et Jean-Loup Renault a apprécié l'ensemble **traitement de texte-imprimante des PCW**.

### MICROLOISIRS

**39 Des jeux, encore des jeux, toujours des jeux.** Les Amstrad en ont plein les poches. Pour toutes les bourses, tous les goûts.

**40** A bord d'un avion ou d'un sous-marin, **les simulations** sont souvent guerrières. En réalité vous êtes tranquillement dans un fauteuil.

**43** Toujours plus vite, toujours plus fort, **les jeux d'action** ne vont pas sans réflexes. Il suffit d'essayer pour s'en convaincre.

**56** Echecs, dames, bridge, backgammon ou Monopoly, quand **les jeux de réflexion et de société** sont adaptés aux micros, ils laissent le temps de réfléchir. Il n'est pas plus facile de gagner pour autant. Essayez **The Sentinel**, le plus original d'entre eux !

**60** Les élèves sont servis, les lycéens aussi. Un nouveau prof, l'Amstrad, enseigne différents matières. A condition de lui fournir **les logiciels éducatifs** qui lui conviennent.

**62** Ski, ping-pong, courses automobiles, courses motos, golf, football, judo, boxe, tennis... **les sports sur Amstrad** sont très fatigants ! Au moins nerveusement. Sans oublier qu'ils sont nombreux et variés.

**70** Désormais, les artistes n'ont plus besoin de leurs toiles ou de leurs instruments de musique. **Un logiciel graphique ou musical** peut faire l'affaire. Parfois même des merveilles.

**74** Biorythme, graphologie, animation de lutins, ces softs n'entrent dans aucune grande catégorie. Ce sont **les inclassables**. Le plus original : **Little Computer People**.

**76** Découvrez les plus belles **aventures** de votre Amstrad et choisissez la plus palpitante. **Stram it, Harry et Harry, Les Passagers du vent ou Attention** sont quelques-unes de celles que nous avons retenues. Chacune vous plonge dans des situations originales, pleines de suspense et de rebondissements.

**84** Vous peinez ? Voici sept **solutions lecteurs**. Elles vous aideront à vous sortir de différentes aventures : **Le diamant de l'île maudite, Jewels of Babylon, La cité perdue, Orphée, Hacker et Il, Heroes of Karné**. Ces solutions nous ont été proposées par des lecteurs de Tilt qui voulaient les faire partager.

**96** **Les jeux de stratégie**, on les appelle souvent wargames. Et pour cause. Ils se passent tous pendant une guerre. Sans danger.

**99** **Dernières minutes :** les softs que nous avons reçus avant de mettre sous presse.

### MICROBUSINESS

**108** Avec des softs sérieux et des périphériques, les micros deviennent vite indispensables. Eric Tenin et Jean-Loup Renault se sont penchés sur ce côté pro des Amstrad. Pour vous aider à mieux comprendre à quoi ça sert, ce qu'on peut choisir, ce qui l'a fait évaluer.

**109** **Le traitement de texte** est à la machine à écrire ce que la voiture est à la calèche. Plus rapide, plus pratique, un outil tout à fait essentiel.

**112** Pour mettre en page les textes écrits avec un traitement de texte, il existe désormais des logiciels de **P.A.O.**

**114** Encore appelé « feuille de calcul électronique », **le tableur** est un incompris. Il fait pourtant tous les calculs qu'on lui demande. Et même parfois des graphiques pour qu'on se rende mieux compte des résultats.

**116** Trois logiciels en un, c'est le principe **des intégrés** : un traitement de texte, une gestion de fichiers et un tableur. Mais il n'est pas toujours facile de passer de l'un à l'autre.

**118** Trier plus de mille fiches à la main, ça prend du temps. Avec **des gestionnaires de fichiers**, c'est beaucoup plus rapide. Mais attention, elles ne sont pas toutes équivalentes.

### Périphériques

**122** Toutes les imprimantes ne se connectent pas sur un CPC. Nous vous donnons la liste de celles qui s'y branchent.

**124** Les Amstrad accèdent au réseau téléphonique pour mieux **communiquer**. Voyons avec quels éléments.

**127** La capacité des **drives** est limitée. On passe vite au **disque dur**.

**130** Paroles et musique sont accessibles aux micros. Grâce aux **synthétiseurs**.

**132** Les **extensions** offrent encore plus de mémoire aux Amstrad. Pour donner des ordres directement à l'écran, **les crayons optiques** sont associés à des logiciels graphiques.

### MICROPROGRAM

**134** Si vous n'écrivez pas de programmes, copiez-les. Et si vous voulez en savoir plus sur le sujet, consultez notre bibliographie, entièrement tournée vers Amstrad.

### Listings

**137** Jeux d'action, de réflexion ou utilitaires, **les programmes** que nous vous proposons ont été écrits en Basic pour les CPC.

### Bibliographie

**167** **Les livres** qu'on peut lire quand on possède un Amstrad. Voici notre choix.

### Points de vente

**169** **La liste des adresses** des éditeurs de livres et de logiciels, des constructeurs, des distributeurs et des boutiques en France.

### Index

**172** Des noms pour vous y retrouver plus facilement dans ce numéro.

Code des prix dans Amstrad Tilt : A = moins de 100 F, B = 100 à 200 F, C = 200 à 300 F, D = 300 à 400 F, E = 400 à 500 F, F = plus de 500 F.



# AMSTRAD : LA SAGA

De la hi-fi à la micro-informatique professionnelle, en passant par la micro familiale, la société britannique Amstrad a toujours respecté quelques principes de base : des produits faciles à utiliser, compacts et bon marché. Cette firme a su occuper une place de choix en France. Depuis Londres, son président et fondateur, Alan Michael Sugar, avait choisi celle qui allait diriger la filiale française, Marion Vannier.

Soixante-quinze personnes, un chiffre d'affaires de 703 millions de francs en 1986, plus de 209 000 micros familiaux vendus en France pendant cette même année. Amstrad France se porte bien. A sa tête, une femme de 37 ans, Marion Vannier. Elle a lié son destin à celui d'Amstrad. Elle veut les mener tous deux vers la réussite. A 20 ans, alors qu'elle n'a aucune formation, elle vient à Paris et se débrouille comme elle peut, à coups de petits « jobs ». Hôtesse bilingue dans une banque (à 890 F par mois) pendant trois mois, téléviste pendant trois semaines, etc. Ce ne sont pas les études — qui elle n'a pas entreprises — qui l'aideront. Elle n'hésite pas à affronter les difficultés et à se former « sur le tas ».

En 1972, au mois de juin, elle entre à Euroconfort, un magasin de détail qui vend, entre autres, des chaînes hi-fi de

marque Amstrad (et plus tard des micros Sinclair). Ce sera son premier contact avec la marque. Amstrad existe depuis 1968, principalement en Angleterre et ne fait alors que dans la hi-fi. La société a été fondée par son dirigeant actuel, Alan Michael Sugar, à qui elle doit d'ailleurs son nom (AMSTRAD = Alan Michael Sugar TRADING corporation). La politique de la maison est de vendre un produit « compact », de qualité, au meilleur prix. Ce qui était vrai pour la hi-fi le sera encore pour la micro-informatique.

A Euroconfort, Marion Vannier fait ses preuves. A tel point qu'en 1974, ses employeurs lui confient la société d'importation Cogel qui lui viennent de créer. Plus tard, Cogel sera vendu à l'Irlandais Waltham, concurrent d'Amstrad. Au même moment, Alan Michael Sugar décide de créer une filiale française d'Amstrad. Et il présente pour la diriger celle qui était la plus à même de connaître le marché et qui l'avait déjà rencontré lors de négociations avec Cogel. Marion

*De gauche à droite sur le dessin : Yves Bressand, responsable du département logiciels ; Ian Waltham, directeur des ventes du département bureautique ; Marcelle Daniel, responsable du département import et transport ; François Quéval, chef de produit ; Bertrand Radgout, chef des ventes hi-fi ; Marion Vannier, P.D.G. d'Amstrad France ; Margie Challinor, attachée de direction ; Jean Cordier, directeur des ventes grande distribution.*

Vannier. Nous sommes en 1982. Amstrad ne fait encore que dans la hi-fi. Marion Vannier, alors âgée de 32 ans, dit oui. A peine deux semaines après avoir accepté d'Alan M. Sugar, elle apprend qu'elle est enceinte. Elle ne désarme pas. Elle déménage quant même et travaille malgré tout — ou avec — sa grossesse. Elle transforme sa chambre d'hôpital en bureau, pendant trois mois. Elle y dirige sa nouvelle société et y reçoit tous ses coups de téléphone. Elle accouche enfin d'une petite fille qui sera, selon ses propres termes, « née avec Amstrad ». De 1982 à 1984, Amstrad France est une société qui vend 30 000 chaînes hi-fi par an et qui emploie deux personnes : Marion et Marcelin, son « plus fidèle collaborateur ». Il travaillait déjà avec elle chez Cogel en 1972.

A partir de 1984, Alan Michael Sugar décide de se lancer dans la micro-informatique, toujours avec les mêmes principes : compacité, qualité et prix bas. Le **CPC 464** est le premier exemplaire d'une série qui réunit ces qualités. Il aura bénéficié aussi de l'image de marque de la hi-fi dans la mesure où il a été offert en coté en bourse à Londres depuis 1980. Le **CPC** est fourni avec un clavier, un moniteur (donc pas de problème de prise, Pal, Prêtal, etc.), un lecteur de disquette et un seul bouton suffit à l'allumer. Quant à son prix, 2 690 F avec moniteur monochrome et 3 990 F avec moniteur couleur, à cette époque, c'est considéré comme bas pour une telle configuration. Aujourd'hui, ces deux versions valent respectivement 1 990 F et 2 990 F. Dix mille pièces doivent arriver en France dès septembre. Marion Vannier va passer les mois d'été à visiter ses clients — ceux qui veulent la recevoir ! — avec un **CPC 464** entre les mains. En septembre, elle a une commande de 72 pièces répartie entre 17 clients. Le plus gros s'appelle La Redoute. C'est le premier de cette importance à avoir fait confiance au micro-ordinateur d'Amstrad. Mais 72 pièces sur 10 000, c'est largement insuffisant. Comment écouler ce stock à venir ? Fin septembre, se tient le **Sicob** à Paris-la Défense. Juste avant, Amstrad lance une campagne de publicité dans la presse micro-informatique. Et au **Sicob**, cette trop petite société ne trouve une place pour le **CPC 464** que sur le stand de Sybox, un important éditeur de livres

micro-informatiques. Mais, outre cette petite place, dans le quartier de la Défense, Amstrad s'est installé dans les allées du centre commercial Les Quatre Temps. Et là, c'est l'explosion. Les commandes affluent. Les effets de la campagne de publicité se font ressentir. Il y a 10 000 pièces, et même plus, seront vendus. Amstrad et ses dirigeants ne pouvaient s'arrêter au chemin. Quelques mois plus tard, le **CPC 664** sort des ateliers. Il ressemble beaucoup au précédent mais comprend un lecteur de disquettes là où le **CPC 464** avait de quoi lire des cassettes (le **664** aura une courte « peine noire » trois mois. Ce qu'Alan Michael Sugar expliquera de la manière suivante : « Il fut une suite naturelle du **464** et mourut d'un bond en avant de la technique micro »). Début 1985, le **CPC 6128** qui vient élargir la gamme et « tuer » le **CPC 664**. Puis en juin 1985, et le **PCW 8256**, un ordinateur-traitement de texte toujours compact puisqu'il est livré avec l'ordinateur, le moniteur, le clavier, un lecteur de disquettes, l'imprimante et le **PCW 8256** est le premier « **1000 F** » que le tour se branche avec une seule prise et s'allume avec un seul bouton.

En septembre de la même année, apparaît le **PCW 8512**, le plus récent et le plus avancé, en plus, un deuxième lecteur de disquettes et une capacité mémoire deux fois plus importante (512 Ko au lieu de 256). Enfin, en septembre 1986, Amstrad lance un compatible **PC**, le **PC 1512**. Il arrive sous différentes versions : monochrome ou couleur, avec deux lecteurs de disquettes ou avec un lecteur de disquettes et un disque dur. La polémique qu'il a suscitée en France à propos de sa compatibilité ou de sa non-compatibilité avec le **PC**, comme Amstrad, n'a pas encore fini de faire couler de l'encre. Marion Vannier a toujours accueilli les nouveautés qui venaient d'Angleterre avec confiance. Elle n'hésite pas à les lancer sur le marché français et à tout faire pour qu'elles s'y installent. Les résultats chiffrés en sont une preuve : deux personnes au moment de l'arrivée du **CPC 464** en France, aujourd'hui, 75 salariés. Le chiffre d'affaires de la société est passé de 35 millions de francs en 1984 à 703 millions de francs en 1986, avec un objectif d'atteindre le milliard en 1987. En 1986, 209 443 micro-ordinateurs familiaux de la gamme des **CPC** ont été vendus en France, soit environ la moitié du marché. La même année, 38 000 **PCW** ont trouvé acquéreur et autant pour les **PC** entre leur arrivée en France et la fin du mois de février 1987. Amstrad France, et Marion Vannier, ont pour objectif d'en vendre 100 000 sur l'année 1987.

Les perspectives d'Amstrad dépendent donc beaucoup de la société elle-même. On lance des produits qui viennent d'Angleterre et on doit tout faire pour que ça marche. Jusque-là, le pari a été gagné. La prochaine étape, qui vient d'être lancée et que Marion Vannier va devoir lancer sur le marché français est un magnétoscope.

**Marion Vannier**  
Fonction : Président-Directeur Général d'Amstrad France.  
Age : 37 ans.  
Etat civil : mariée, mère de trois enfants : Alexandre (17 ans), Benjamin (10 ans) et Djinn (8 ans).  
Formation : autodidacte.  
Vie active : différents jobs jusqu'en 1984 où elle devient le premier **P.D.G.** d'Amstrad France. A été choisie à la demande d'Alan Michael Sugar.

d'été à un prix inférieur à 4 000 F. Quant à l'avenir, Alan Michael Sugar a déjà des idées. Sa société participera à un consortium — mis en place par Granada — d'exploitation d'un satellite de télévision. Ce satellite devrait permettre d'exploiter, dès 1990, quatre stations de télévision qui toucheroient les îles britanniques. Le rôle d'Amstrad dans ce consortium est simple. On attend de lui qu'il fabrique des antennes comme ses micro-ordinateurs ou ses magnétoscopes, c'est-à-dire au meilleur rapport qualité-prix. On murmure qu'il parviendrait à les vendre à 400 F l'unité. Les chaînes qu'aujourd'hui de telles antennes valent environ 10 000 F. Si c'est vrai, le grand public pourra capter les nouvelles chaînes. La micro n'est pas fin pour autant. Avec le **PC**, Amstrad a choisi le marché professionnel. En France, Marion Vannier veut maintenant diffuser ce compatible dans les « grands comptes », ces entreprises ou administrations importantes qui doivent s'équiper en nombre de micro-ordinateurs, si possible compatibles **PC** (ce qui est le cas de la bibliothèque de logiciels déjà disponible). Dans ce domaine, elle ne craint pas les concurrents — Alan, Commodore, Thomson, etc. — qui, comme Amstrad, ont fait du familial et lancent aujourd'hui un compatible bon marché.

En 1986, les **CPC** se sont bien vendus et la tendance est aux **CPC 6128**. Sur les premiers mois de 1987, les ventes de ce dernier ont même dépassé pour la première fois celles du **CPC 464**. Leur succès n'est pas dû à leur facilité de mise en place et leur prix. Peut-être aussi par l'intégration de l'écran qui évite tout problème de norme. Il n'empêche que la partie la plus intéressante qui se joue en France est plus grande que n'importe où ailleurs en Europe. Si d'ores et déjà Marion Vannier peut être fière d'avoir mené sa mission à bien, on peut penser qu'elle n'en restera pas là. Même en tant que femme, sa position de **P.D.G.** lui agréait particulièrement. Comme elle dit : « Les affaires, c'est tout de même plus facile pour une femme quand elle est la patronne ! » (1). Alan Michael Sugar a bien vécu en lui confiant la filiale française de sa société. Elle a su saisir l'opportunité. Aujourd'hui, une telle ascension est elle encore possible ? Dans la micro-informatique familiale, sans connaissance préalable de ce domaine, ce semble tellement plus difficile qu'hier...

Anne-Sophie Dreyfus

(1) Femme Manager Spécimen d'Avant, de Florence Lautrédu, Editions Carrère, 1987.



**Alan Michael Sugar.**  
Fonction : président et fondateur d'Amstrad en Angleterre.  
Age : 40 ans.  
Etat civil : marié et père de trois enfants : Simon (16 ans), Daniel (14 ans) et Louise (11 ans).  
Formation : autodidacte, il a quitté l'école à 16 ans.  
Vie active : Alan Michael Sugar se forme à travers différents « jobs » (quatre mois au Ministère de l'Éducation et des Sciences, département des statistiques ; six mois chez Richard Thomas & Baldwin, département des statistiques ; un mois vendeur chez R. Henson Ltd) puis il démarre sa propre société.

Enghien, Delacourte (à G.C. - E. Fehrer, L. Beyer)



# SHOPPING

Vous aimez votre Amstrad ? Alors vous ne pouvez vous empêcher de craquer sur notre shopping. De la carte qui transforme votre moniteur en télé, aux digitaliseurs de choc, Jean-Loup Renault a traqué les musts de l'Amstradiste fou. Attention les yeux...



## CABLES

Câbles d'extensions rallonges (B.Y. Electronique). Les raccords d'origine des CPC sont bien courts, les rallonges spécifiques sont bien utiles, à moins que vous ne soyez bricoleur... Prix : de 59 à 185 F selon longueur.



Adaptateurs Périlet : MP-1 (Amstrad) pour CPC 464 et MP-2 (Amstrad) pour CPC 6128. Permettent d'adapter les CPC sur des moniteurs et des récepteurs TV équipés en Périlet. Contraire à la philosophie Amstrad, mais peut donner de plus belles images, surtout avec un bon moniteur. Prix : 450 F.



Horloge temps réel DK Tronics\* (Cameron et Micro Programme 5). Une interface qui donne l'heure grâce à une batterie incorporée. Mais 400 F pour avoir l'heure, c'est cher, même avec une alarme. D'autant que sa programmation exige la connaissance du langage machine ! Prix : environ 400 F.



Interface joystick + contrôleur de son DK Tronics\* (Cameron et Micro Programme 5). Outre la gestion d'un joystick, cette interface permet, avec son logiciel et son haut-parleur, de créer des sons. La démo est parfaite. Pour qu'il diabolo ne pas avoir prévu un logiciel utilitaire de programmation ? Prix : environ 450 F.



Tuner (CTS et Ordividuel). L'interface TV, intercalée entre le CPC et son moniteur, transforme ce dernier en récepteur de télévision. Elle code 1490 F. Ce prix comprend l'interface et le câble de raccordement (à exiger du revendeur, qui peut être tenté de la facturer indûment en sus). Vous n'achetez pas à la redevance TV car, depuis le 15 mars 1987, la déclaration au service concerné est devenue obligatoire pour ce type d'interface.

Le tuner DK Tronics n'existe qu'en PAL et en Angleterre. Dommage car il ne vaut que 850 F.

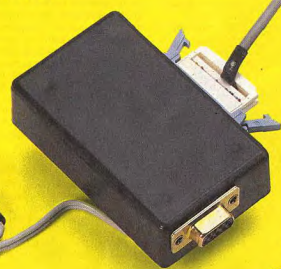


Joystick de Cascade Games\* (Wings). Une petite interface pour brancher un joystick sur le PCW, mais sans logiciel de gestion du joystick. Et il n'existe que deux logiciels (à ma connaissance) qui permettent de l'utiliser. Prix : 250 F. Wings le vend avec Tomahawk, une simulation de vol en hélico : 400 F.

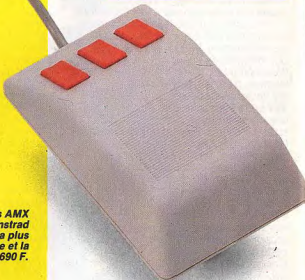


Mousse mat (Wings). Petit tapis aux dimensions de l'écran aussi bien des CPC que du PCW. Couleur rouge ou bleue. Pour l'imballer la souris sur la table et bien tenir la route. 80 F.

Mousepack (Cameron). Elle peut remplacer le joystick. Mais elle a aussi son logiciel graphique et d'exploitation. 790 F.



Souris AMX Mouse (Amstrad France). La plus courante et la moins chère : 890 F.

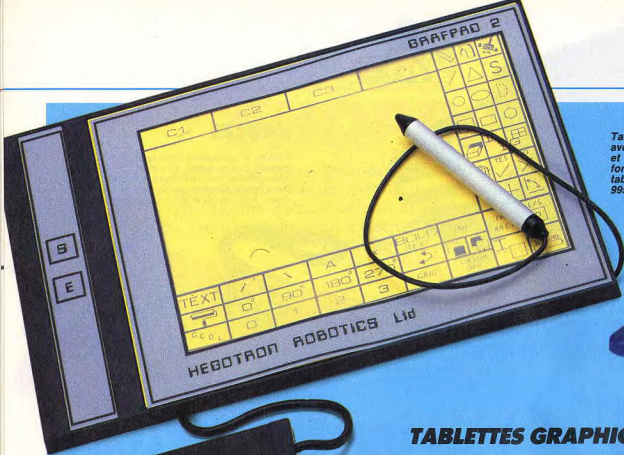


## SOURIS

Une souris est un petit animal familier qui tient dans la main et, en roulant sur une surface plane, dirige un point ou une flèche à l'écran. Elle est souvent accompagnée d'un logiciel de dessin et d'un logiciel de gestion des fenêtres, comme sur Macintosh.



Le signe (\*) signifie qu'il s'agit d'un produit pour PCW.



Tablette graphique Grafpad II avec un crayon, une interface et un logiciel. Les différentes fonctions sont inscrites sur la tablette (Run Informatique). 995 F.

## TABLETTES GRAPHIQUES

Dessiner avec un papier et un crayon ?  
Nôûl ! Avec une tablette graphique ?  
Génial !!!



Tablette graphique Graphiscop.  
Une tablette avec un crayon qui pend d'un support. Un câble et un logiciel permettent de transmettre directement à l'écran les dessins réalisés. Prix : 990 F.

A partir d'un capteur, généralement une caméra vidéo, le digitaliseur envoie une image au micro-ordinateur. Cette image est alors convertie en signaux binaires pour être affichée à l'écran grâce à un logiciel qui permet ensuite de la stocker, de la réutiliser dans un programme ou bien encore de l'imprimer.

Vidi (CIC). Le Vidi fonctionne normalement avec une caméra. Un magnétoscope peut faire l'affaire. Pratique, bien conçu et pas cher : 1 150 F.



## JOYSTICKS

Les joysticks pour Amstrad vont seuls ou par deux. Aux normes Atari, ils s'adaptent sans problème aux CPC. Et ils vont vite, très vite...

Doubleur de joystick (B.Y. Informatique). Les CPC n'ont qu'une sortie joystick. Pour jouer à deux sans avoir à se prêter continuellement le joystick, un doubleur de joystick est bienvenu. Prix : 89 F.

A défaut de doubleur, il existe des joysticks spécifiques à Amstrad. Une prise intégrée permet de leur en accorder un second.

Supershot 5000 double prise, 5 microswitches (CTS). Prix : environ 90 F.

Joystick "Controller" double prise (CTS). Prix : environ 90 F.



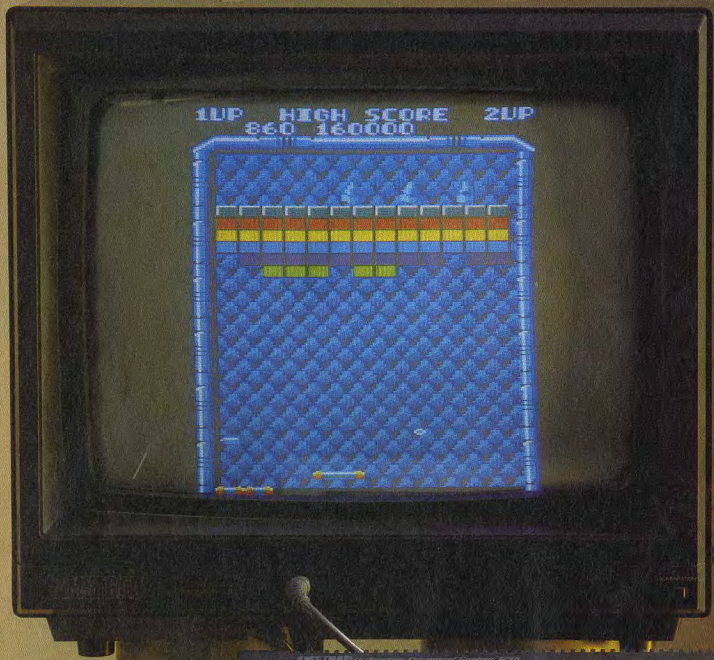
Scanner/digitaliseur Dart Electronics (Semaphore). Le scanner se fixe sur la tête d'impression de l'imprimante. Grâce à un logiciel et à une interface, il digitalise les textes ou dessins introduits dans le rouleau de l'imprimante. Les lignes numérotées sont affichées à l'écran et pourront être sauvegardées, relues ou imprimées, agrandies ou rétrécies. Avantage : pas besoin de caméra. Ne fonctionne qu'avec la DMP 2000 ou la DMP 3000 d'Amstrad. Prix : 600 F (790 F : accompagné d'un crayon optique).





# CPC SUPER-STAR

Banc d'essai, tests comparatifs, les Amstrad CPC 464, 664 et 6128 ont été étudiés sous tous les angles. Tous ? Pas si sûr... Pour la première fois, nous avons voulu donner la parole aux utilisateurs. Résultat : des milliers et des milliers de méga-octets parcourus aux commandes des premiers micros réellement grand-public, des anecdotes, des témoignages vécus, des réflexions objectives... Bref, un test longue distance qui vous révèle tout sur la fiabilité et l'évolution des performances de vos Amstrad préférés.



La réputation de fiabilité des CPC est-elle le reflet de la réalité ? Seul un utilisateur de longue date peut répondre à cette question. Il nous raconte ici son expérience à bord d'un CPC 464, bientôt remplacé par un CPC 6128. Ne soyez pas déçus de retrouver des mésaventures semblables aux vôtres. Les expériences se suivent et se ressemblent.

« J'ai acheté mon premier CPC au mois d'avril de l'an de grâce 1985. Il avait récemment fait son apparition sur les étagères des magasins de ma province, tout auréolé des diatribes de la critique unanime. Son constructeur avait enfin la bonne idée de proposer un système complet rassemblant une unité centrale permanente et extensible, un magnétophone à cassettes et un moniteur vidéo. Le tout sans câbles spaghetti disgracieux et à un prix plutôt intéressant. En fait, l'idée des ingénieurs d'Amstrad venait couper l'herbe sous les pieds de Commodore, Sinclair, Oric et autres Thomson, les principaux concurrents de l'époque. Bref, j'arrachai mon CPC 464 flamboyant neuf

des griffes de son vendeur, en me détestant au passage d'un encombrant chèque de 4 500 F. Emporté par l'élan, j'avais jeté mon dévolu sur un moniteur couleur, plus apte à satisfaire mes ambitions graphiques et à réjouir ma famille en jeux et exercices pédagogiques. Les logiciels n'étaient à l'époque ni très nombreux ni très bons mais je sentais venir l'évolution par brochettes enlées. L'histoire commençait.

Si j'avais acheté ce CPC 464 en vue de faire un placement à terme, j'aurais perdu 1 500 F en moins de deux ans. Le même ordinateur ne cède plus aujourd'hui, au supermarché du coin, que 3 000 F. Et moins que rien sur le marché de l'occasion. Phénomène commun au monde micro-informatique tout entier et qui l'a fait assumer sous peine de mourir idiot. Cependant, je n'ai pas le sentiment d'avoir perdu mon temps. Et je ne regrette pas les quelques milliers (ou millions ?) de kilo-octets parcourus en compagnie de la machine, puis de son successeur : le CPC 6128.

Tout avait bien commencé. Une fois extrait

de ses cartons et installé comme il convient à proximité de la prise de courant disponible — une seule prise, quel rével ! — la famille put entendre des dialogues avec l'animal électronique. Paradoxalement, ce n'est pas le CPC qui subit les premiers atteintes de l'usure, mais le manuel. Toujours feuilleté d'une main fébrile, l'autre continuant à pianoter avec enthousiasme, c'est lui qui fut la première victime de notre volonté débridée d'acquiescer les rudiments de la programmation. Surtout lorsque je le comparais avec un coussin confortable et m'assis dessus par mégarde et néanmoins voluptueusement. La reliure spirale si pratique, mais ô combien fragile, n'y résista pas. Nous fûmes alors contraints de tourner prudemment les pages, irrémédiablement coincées par un fil de fer déformé, n'ayant plus de spirale que le nom ! Je ne suis pas entièrement persuadé qu'un autre système aurait mieux résisté à la louque du débutant.

Un usage abusif des premiers jeux mit peu à peu à mal le magnétophone. Ou plutôt le morceau de plastique — ridicule — sur le-







## AUGMENTER LA DURÉE DE VIE ? NO PROBLEM...

quel on doit appuyer vigoureusement pour mettre la tête de lecture au contact de la bande magnétique. En un mot, la touche « play ». Un beau jour, elle se cassa en deux, un morceau tombant au fond du CPC. Ce fut à la fois l'occasion d'ouvrir l'appareil pour récupérer le précieux élément et celle de tester les colles modernes. Sur le premier point, on ne peut que féliciter les concepteurs du boîtier : un simple tournevis suffit à l'opération. Sur le second point, je vous recommande les colles instantanées qui, si elles sont capables de fixer des gens du plafond avec la tête en bas, savent aussi recoller durablement les touches de magnétophone cassées. D'ailleurs, la réparation tient encore !

### Mieux vaut éviter l'usage de cassettes trop bon marché...

Je ne m'étendrais pas trop sur de mineurs incidents de magnétophone qu'il m'a été aisé de résoudre par l'usage judicieux du coton-tige. A ce sujet, l'évitail à l'avent l'usage de cassettes trop bon marché. Elles stockent mal les données qu'on leur confie et en entraînent, sans perdre de temps, la tête de lecture-démarque du magnétophone. Sur les données insistantes de la famille, il faut passer à une pratique plus « hard » et consommer quelques-uns des jeux d'arcade les plus performants du moment. Cela ne manqua pas de surprendre certaines touches au clavier. Elles finirent même par partir, au bout d'un temps qui me parut remarquablement long, de l'indifférence, voire de la réticence, à la frappe. Ce que voyant, je me rendis chez mon revendeur afin de tirer parti de la garantie et faire rap-

porter au plus vite l'objet récalcitrant. Ce fut l'affaire de quelques jours. Amstrad France se contenta de signaler l'impossibilité d'échanger le clavier, cette pièce n'étant pas déterminée avant un délai plus ou moins déterminé, mais de toute façon fort long... Les choses auraient pu s'éterniser si ce revendeur compétent (ou enervé par mon insistance) n'avait pris son tournevis et réajusté sous mes yeux l'opération miraculeuse qui rendit la vie à l'engin.

En quelques instants, le CPC fut mis sans anesthésie sur un établi d'opération et son clavier se trouva démonté. Ce que l'on pourrait prendre, à moins d'un examen plus attentif, pour un bel et bon ensemble mécanique, n'est autre qu'un vulgaire sandwich de plastique, agrémenté de-ci, de-là par quelques pistes métallisées.

De minuscules ressorts placés sous les touches sont là pour établir la pression nécessaire et suffisante lors de la frappe, tout en donnant assez de « nervosité » sous les doigts pour le confort de l'usager... Le technicien avisé vérifia avec précaution l'état du sandwich en soulevant délicatement les feuilles plastifiées et rétablit la position des ressorts sous les touches fatiguées.

J'en étais donc quitte pour de simples rechargements et un nouveau « check ». Car, bien que la réparation eût été effectuée gratuitement, le vendeur m'avait convaincu de faire l'impie d'un joystick de grand luxe, seul gadget capable d'empêcher une nouvelle intervention à clavier ouvert.

En cas de nécessité, je me promis de l'effectuer moi-même, puisque l'opération semblait tellement simple.

Ces quelques anecdotes révèlent que les pannes les plus courantes ont des causes mécaniques auxquelles il est relativement facile de remédier. Attention, si votre CPC

### Les secrets d'un bon réglage du magnétophone

Si le lecteur de cassettes de votre CPC 464 ne lit pas d'anciens logiciels que vous avez préparés, c'est qu'il a besoin d'être réglé. Mais attention : une fois ce réglage effectué, il est possible que vos cassettes les plus récentes refusent maintenant le chargement ! A vous de peser le pour et le contre.

— Munissez-vous d'un mini-tournevis, si possible en matériau non magnétique.

— Pressez la touche « play » du magnétophone.

— Introduisez le tournevis dans le (seul) petit trou prévu à cet effet, sous le couvercle et juste au-dessus de la tête de lecture, jusqu'à atteindre la vis de réglage.

— Tournez délicatement cette vis (d'un huitième de tour environ) dans le sens des aiguilles d'une montre.

— Faites un essai de chargement d'une ancienne cassette devenue récalcitrante.

Si le chargement est encore douteux, mais meilleur, tournez encore la vis d'un huitième de tour dans le même sens.

— Si aucune amélioration n'apparaît, remettez la vis dans sa position initiale et tournez-la, cette fois, d'un huitième de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Encore une fois, attention. Ce réglage ne doit être effectué que par des « homéopathiques ».

est encore sous garantie, nous vous déconseillons vivement d'intervenir à l'intérieur du clavier : vous courez le risque de perdre le bénéfice de cette garantie. Ce qui serait dommage, vous en conviendrez !

Les problèmes de magnétophone sont les plus fréquents, mais ils se raréfient quand on utilise des cassettes de bonne qualité. Il est, malgré tout parfaitement inutile d'employer des cassettes à la pointe de la technologie Hi-Fi, l'oxyde de fer est bien suffisant.

### Les pannes les plus courantes sont les plus simples à réparer

Un nettoyage régulier (chaque quinzaine, par exemple) de la tête de lecture est une bonne précaution, comme sur n'importe quel autre magnétophone. Vous pouvez utiliser un coton-tige ou, mieux encore, une cassette de nettoyage.

Enfin, si un réalignement de cette tête est exceptionnellement nécessaire (le CPC ne peut plus lire ses anciens enregistrements mais lit parfaitement les plus récents), l'usage homéopathique d'un petit tournevis fera rentrer les choses dans l'ordre. N'importe qui peut se lancer dans ce réglage, à condition de respecter des règles élémentaires de précaution.

Si vous avez l'habitude de poser cassettes ou disquettes enregistrées sur le moniteur (c'est ma foi assez pratique que de déconceller), ne vous démontez pas d'avoir quelques difficultés à les relire. Les champs magnétiques très puissants qu'il engendre ont la

Méridien  
l'Informatique

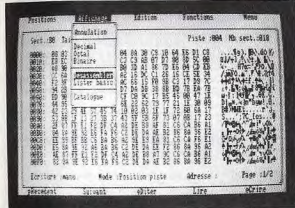
# DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

LIVRÉ  
AVEC MANUEL  
DE 24 PAGES

Editeur + Copieur + Exploreur  
100% Langage Machine  
Fenêtres + Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad  
et ceux qui veulent le devenir



## L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

- Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire
- Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
  - Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
  - Listage automatique des programmes Basic
  - Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le réparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

## LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

- Comme l'Editeur, il reconstruit 99 pistes, toutes les densités d'écriture, les pistes déformées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.
- Des performances inédites à votre service :
  - Réparation automatique des secteurs endommagés
  - Gestion automatique des extensions mémoire
  - Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



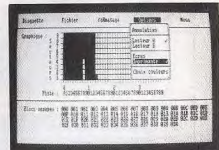
## L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette...

L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

- Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs « plantés », plan d'occupation des fichiers sur la disquette.

- Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.
- Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



Que valent-ils face à la concurrence ?  
Le marché de l'informatique évolue vite. La micro-informatique familiale plus vite encore. Que valent les CPC devant leurs concurrents ?

MODELE	TAILLE MEMOIRE VIVE (EK KO)	FORMAT DISQUETTES (EN POUCEES)	SYSTEME D'EXPLOITATION	MICRO-PROCESSEUR	PRIX ET CONFIGURATION (UC = UNITE CENTRALE)
CPC 464	64	3	Amstrad CP/M 2.2	280	1 990 F. UC + magnétophone à cassettes monochrome 2 990 F. id. avec moniteur couleur
CPC 6128	128	3	Amstrad CP/M 3.0	280	2 990 F. UC + lecteur de disquettes monochrome 3 990 F. id. avec moniteur couleur
MO 6	128	2,8 3 5 1/4	Dos Thomson	6 809	2 690 F. UC + cassettes monochrome
TO 8	256	2,8 3 5 1/4	Dos Thomson	6 809	4 990 F. UC + lecteur de disquettes 2 pouces 1/2 moniteur couleur
C 64	64	5 1/4	Dos Commodore	6 510	3 500 F. UC + lecteur de disquettes 5 pouces 1/4
C 128	128	5 1/4	Dos Commodore CP/M 3.0	6 510	5 500 F. UC + lecteur de disquettes 5 pouces 1/4
MSX 2	256	2,8 3 5 1/4	MSX Dos	280	5 000 F. UC + 2 lecteurs de disquettes 3 pouces 1/2
SD 20	512	3 1/2	Tos	68 000	4 990 F. UC + lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 moniteur monochrome

- Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon
- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déjà Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F  
 JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F  
 JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ TEL (facultatif) : \_\_\_\_\_

MON REGLEMENT :  CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT)  CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon



## RÉPUTATION DE FIABILITÉ ? DES FAITS !!!

détestable manie d'effacer les enregistrements, impossible alors de rechercher vos programmes... Si vous utilisez un **CPC 6128** en compagnie d'un magnétophone classique, le même phénomène a lieu lorsque vous posez vos supports magnétiques sur le haut-parleur.

Les problèmes de claviers peuvent être résolus par la méthode dite de « Do it yourself » à savoir « Faites-le vous-même ». C'est le véritable avantage de la technologie économique et rudimentaire adoptée. Les réparations s'en trouvent facilitées. Mais des précautions élémentaires évitent bien des déboires :

### Les pannes pures et dures ne sont pas forcément mortelles !

— Ne laissez pas votre **CPC** trop longtemps sans être anti-poussière. Un simple carré de tissu ou de plastique suffira à le protéger et vous évitera des soucis. Il existe aussi des couvercles en plastique rigide, spécialement adaptés aux formes des **CPC**, chers mais très efficaces. En complément, pour un nettoyage souple et une soufflette élimineront sans danger les poussières indésirables.

— N'avez pas de café ou de lait-fraîsse et ne mangez pas votre tartine beurre-comté en pianotant au clavier.

— Évitez de le martyriser : il s'accroimode mieux, vu sa conception spatiale, d'une manipulation douce.

— Ne fumez pas en utilisant votre **CPC**. Les

centres qui tombent entre les touches ne manqueraient pas de s'infiltrer dans le sandwich du clavier, avec les conséquences que vous devinez.

Bien sûr, les pannes pures et dures, celles de l'électronique, existent aussi. Elles apparaissent d'ailleurs les plus fréquemment au cours des premières dizaines d'heures d'utilisation. A l'issue de cette période, le risque de panne diminue considérablement, surtout tant que vous utilisez votre **CPC** avec un minimum de soins. On peut admettre alors que la machine sera obsoleète bien avant d'être sa première vraie panne ! C'est du moins ce que dit la théorie.

La réputation de fiabilité des **CPC** est basée sur des faits précis. D'abord, ils sont construits avec des circuits de conception déjà ancienne, donc très rodés. Ensuite, leur alimentation n'est pas incluse dans l'unité centrale, ce qui élimine certains problèmes de surchauffe. Enfin, le nombre de circuits est assez réduit.

Le **CPC** déteste, tout comme les autres ordinateurs, les températures trop froides ou trop élevées. Trop froides, et la condensation est de bon augure pour l'apparition de problèmes de claviers (dont certaines touches collent) ou des faux contacts (qui entraînent des « plantages » inexplicables) et à moyen terme une oxydation générale des composants. Trop chaudes, vous risquez un vieillissement prématuré des circuits et une probabilité de pannes nettement augmentées pour tout dire. Ne stockez pas votre **CPC** dans un réfrigérateur, à la

cave, dans la salle de bains ni sur un radiateur, ni en plein soleil. Une température comprise entre 15 et 25 degrés conviendrait.

L'humidité doit être normale : on ne pianote pas sous la douche... d'autant que 220 volts, c'est dans l'air.

Les risques électriques sont extrêmement importants sur le **CPC**, qui est monochrome ou couleur. Cela est d'ailleurs signalé sur leur panneau arrière. Gardez-vous donc de toute intervention, quelle qu'elle soit, sur ces appareils. Seul un technicien compétent saura procéder sans danger aux interventions nécessaires. Savez-vous que les monteurs Amstrad ne sont rien d'autre que des téléviseurs un peu modifiés ? Il leur manque seulement le tuner de réception.

### Les « plantages » inexplicables s'expliquent souvent fort bien...

Du même coup, votre réparation habituelle pourra vous venir en aide lorsque la garantie sera dépassée. La durée moyenne de vie d'un ordinateur est de 10 ans. Celle des monteurs Amstrad est en sans doute très proche, et pour eux aussi, quelques précautions d'entretien vous épargneront des soucis : ni poussière, ni températures extrêmes, ni humidité excessive. Cigarettes encore ? La fumée est constituée de particules solides qui sont attirées comme la poussière par l'électricité statique des écrans : encore une bonne raison pour

### Les atouts techniques des CPC : une réalité incontournable

Quelques notions techniques peuvent être utiles pour comprendre les raisons du succès des **CPC**.

Ce qui frappe à l'ouverture des **CPC**, c'est le nombre de composants. C'est plutôt une qualité : la dissipation thermique étant moins importante, les risques de panne en sont diminués. L'alimentation de l'ensemble est assurée par le moniteur vidéo. C'est encore un avantage. La carte imprimée du **6128** a été remaniée et fortement raccourcie. Mais on trouve les mêmes composants de base que sur le **CPC 464**.

Le cerveau du système est un microprocesseur 8 bits intitulé : le **Z80**. Il est rapide puisqu'il est associé à des circuits qui travaillent à 4 MHz. Au centre de la carte, on trouve un groupe de 16 circuits-mémoire vive de 64 kilobits chacun. Le total nous donne bien les 128 Ko annoncés. Sur le **CPC 464**, il n'y a que 8 circuits de ce type. Puisque le volume total de mémoire vive atteint ou dépasse les 64 Ko avec un processeur 8 bits, on en conclut que la gestion mémoire des **CPC** utilise la technique ou « Banksitching ». Basic et système d'exploitation sont contenus dans 32 Ko de mémoire morte. Le **C** est un microprocesseur 1255A qui assure la gestion des entrées-sorties : cla-

vier, joystick, magnétophone, imprimante, etc. A noter qu'il est totalement adapté au **Z80**, ce qui économise encore quelques circuits.

Un **6845** assure la gestion d'écran et la liaison avec le moniteur, tandis que la production sonore (3 voies et 8 octaves) est confiée à un AY-3-8912. L'architecture générale est donc classique, à l'exception d'un seul circuit fabriqué spécialement pour Amstrad et qui répond au nom de « Gate Array ». Il assure tout seul un grand nombre de fonctions qui exigeaient sans lui une « circuiterie » très volumineuse.

L'assemblage est de grande qualité et les circuits vitaux sont placés sur des supports, pour faciliter la maintenance. A l'arrière, trois connecteurs « nez de carte » sont disponibles pour brancher une imprimante, des périphériques divers, un lecteur de disquettes supplémentaire ou optionnel, etc. Ces connecteurs au défaut d'être fragiles à l'usage. Attention, donc, à ne pas dénicher le clavier est un faux clavier mécanique de conception économique, constitué d'un simple sandwich de plastique. Ce qui explique la médiocrité du toucher. Le lecteur de disquettes enfin. Le **CPC 6128** intègre dans l'unité centrale le même

lecteur de disquettes que celui qui est disponible en option pour le **CPC 464**. On peut s'interroger sur le choix du format : des disquettes de 3 pouces au standard Hitachi. Format qui, soit dit en passant, perdit en son temps la bataille contre le 3 pouces 1/2 qui connaît aujourd'hui une grande vogue. Le choix du format 3 pouces semble être motivé par des impératifs de coût. Prix bas oblige.

Les inconvénients sont de deux ordres. D'abord, ce format étant essentiellement présent sur les **CPC**, on peut imaginer que la fabrication des disquettes 3 pouces cessera brutalement quand par des **Amstrad** aura vieilli.

D'autre part, la capacité de ces disquettes est plutôt faible : 170 Ko par face, c'est insuffisant pour du travail réel-ement professionnel. Les **CPC** sont des machines économiques, sans pour autant être spartiates. Sans se situer à la pointe de la technique, elles tiennent pari au maximum des possibilités offertes par leur conception. A ce titre, elles représentent un résumé de ce que se faisait de mieux à l'époque des 8 bits... Une rusticité qui inspire confiance, même quand la mode évolue trop vite !

J.-P. L.



### Despotik Design



AMSTRAD CASSETTE OU DISQUETTE

Installé au centre du monde, là où naissent les rochers de la vie, un aventurier sans souplesse, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres malfaisants, soumis aux volontés du piratage. La Terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

Un exceptionnel jeu d'arcade, d'aventure et de stratégie en 3D dont l'originalité, la qualité graphique et la richesse de scénario vous couvriront à votre joystick ou votre clavier pour de longues nuits passionnées.

PHILIPPE TALPIN MICHEL RIO



### Styffe



AMSTRAD CASSETTE OU DISQUETTE

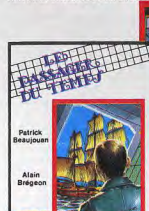
Avec **STYFFE** vous allez découvrir un monde prodigieux où s'affrontent sans merci bons gnomes et méchants monstres. Vous incarnerez les premiers alins de cette étrange seconde au Maître des démons, un peuple qui vous entraînera de châteaux en abbayes et de villages en places fortes. Découvrez-vous le Maître des démons qui vous harcèle ?

Quelle est la rapidité du jeu, allié à des graphismes vraiment superbes, font de **STYFFE** un jeu d'arcade d'autant plus exceptionnel qu'on peut y jouer seul ou à deux !

EMMANUEL ZEBIB OROU MAMA



### Le Passager du Temps



AMSTRAD DISQUETTE

Votre oncle l'aventurier a disparu. Dans sa villa qui pulve de surprise, vous trouvez, entre autres, une machine étrange qui lance un véritable éblou à votre raion. Lorsqu'enfin vous maîtrisez cet appareil, l'aventure ne fait que commencer.

Le **Passager Du Temps** est un jeu d'aventure d'une richesse extraordinaire. L'iconographie, soutenue en elle-même, est de surcroît animée par l'humour sarcastique d'un chat hanté qui ne vous lâche pas d'une semelle. Les 80 écrans graphiques, les possibilités facilités d'interaction, les programmes, répétition de mots) et les deux niveaux d'aide vous entraîneront passionnément au bout de l'aventure.

PATRICK BÉLIZIAUX ALAIN BREGNON





## COMMENT BIEN ENTREtenir SON MICRO ?

ne pas abuser du tabac. Un vice trop salissant pour le CPC !

Nettoyez de temps en temps l'écran du moniteur avec un chiffon doux et un peu d'alcool à brûler. Et surtout, n'utilisez jamais directement un vaporisateur destiné au nettoyage des vitres, ce serait le plus sûr moyen de faire entrer de l'humidité dans le coffret du moniteur. Il ne vous le pardonnerait pas ! Les câbles qui relient le CPC à son moniteur ont pour principal défaut d'être un peu courts. Il vaut mieux éviter de les étirer au maximum. Nous avons vu des câbles qui avaient fini par s'arracher dans le feu de l'action. Heureux encore quand l'arrière du CPC restait intact ! Dans un tel cas, il est peu probable que la garantie joue son rôle et vous devrez payer les frais de remise en état. L'usage de périphériques divers, trop souvent branchés et débranchés sur les grosses arrières d'un CPC, peut aboutir à une usure prématurée des pistes de cuivre étamé qui assurent les contacts. Si de mauvais contacts finissent par se produire, une première solution consistera à essayer de dégraisser les prises du CPC à l'aide d'un peu d'alcool et d'un chiffon. Si rien n'y fait, il ne restera guère d'autre remède que de trouver vos périphériques avec une bande adhésive pour leur éviter de brinqueballer.

### Du bon usage de la garantie : les erreurs à ne pas commettre...

La remise en état des connecteurs de sortie exagérera l'échange pur et simple de toute la carte. Il ne serait pas pris en compte au titre de la garantie. Un bon bricoleur pourrait tenter la réparation en fabriquant un nouveau connecteur soudé par un câble souple au connecteur déficient. Mieux vaut ne pas en arriver à ces extrémités fâcheuses !

Il faut reconnaître aux lecteurs de disquettes Amstrad une parlote robuste. Leur mécanisme d'une fiabilité remarquable supporte plutôt bien tous les mauvais traitements qui leur sont infligés. Les disquettes elles-mêmes sont de qualité (ce qui justifie en partie leur prix trop élevé) et bien protégées dans leur boîtier rigide et fermé. Elles jouent sans doute un rôle important dans ce bilan. Même après un usage intensif, aucun symptôme alarmant ne se manifeste pour indiquer qu'un nettoyage des têtes serait bienvenu. Cette intervention est d'ailleurs déconseillée tant qu'elle n'est pas impérative... Elle consiste à procéder comme pour un magnétophone, à l'aide d'un coton-tige et de quelques gouttes d'alcool, et à nettoyer délicatement la tête encrassée. Il faudra prendre soin de ne surtout pas la rayer. Enfin, lors de cette opération, ne déplacez pas à la main le chariot de lecture qui transporte la tête car vous prendriez le risque de fausser tout l'ensemble !

L'exercice de la garantie n'est pas toujours leur repos et si l'attente de temps en temps à un parcours du combattant. Votre revendeur se chargera rarement de réparer lui-même. D'ailleurs, si s'y refusera souvent

### Une architecture simple mais efficace et fiable



Amstel/Debutex

Ouvrir un CPC ne pose pas de difficulté majeure. Clavier, boîtier, lecteur de disquettes : le montage est clair et inspire confiance. Drive et carte sont impeccablement réalisées, les soudures sont propres, les différents composants aisément identifiables. Un facteur indéniable de succès...

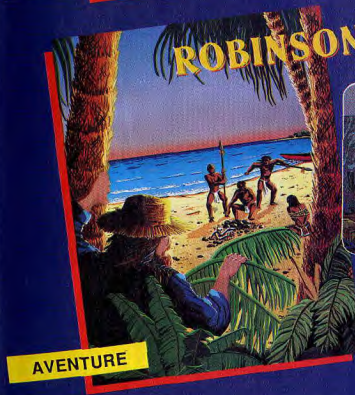
même s'il en est capable, en affirmant que sa marge bénéficiaire trop réduite ne lui permet pas cette fantaisie. En général, il enverra votre machine en panne à un réparateur agréé par Amstrad qui se chargera de résoudre le problème. Des symptômes mal décrits, un bon de garantie oublié, une adresse mal indiquée, un emballage mal réalisé et ce sont parfois plusieurs semaines d'attente et des démarches sans nombre avant que votre machine enfin réparée revienne occuper vos loisirs. Le nombre de CPC vendus est un gage de sérieux. L'écrasante majorité des utilisateurs affirme qu'elle ne regrette pas d'avoir fait confiance aux Amstrad. Oh, bien sûr, les pannes existent, mais le sérieux apporté à leur fabrication, la qualité des circuits qui les composent font que leur réputation de ro-

Jean-Pierre Lalevée

# FONCEZ DANS L'AVENTURE



UNE NOUVELLE AVENTURE DE JAMES DEBUG  
**LE MYSTÈRE DE PARIS**  
AVENTURE ET ACTION



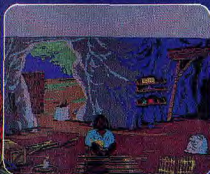
**ROBINSON CRUSOE**  
AVENTURE



**COKTEL VISION**

Thomson :  
K7 - Disquette  
Amstrad :  
Disquette

Une machine infernale au cœur de Paris : JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique... Un jeu nouveau à chaque partie.



Thomson :  
K7 - Disquette  
Amstrad :  
Disquette  
Compatible PC

Rescapé d'un terrible naufrage, Robinson Crusoe se retrouve seul sur une île déserte. Sa survie ne dépend plus que de vous. Pourra-t-il enfin retrouver son Angleterre natale ?

- |                  |  |         |                      |  |         |
|------------------|--|---------|----------------------|--|---------|
| ROBINSON CRUSOE: | <input type="checkbox"/> K7 MO6-T08        | : 165 F | LE MYSTÈRE DE PARIS: | <input type="checkbox"/> K7 MO6-T08        | : 165 F |
|                  | <input type="checkbox"/> Disk T08-T09-T09+ | : 180 F |                      | <input type="checkbox"/> Disk T08-T09-T09+ | : 195 F |
|                  | <input type="checkbox"/> Disk Amstrad      | : 180 F |                      | <input type="checkbox"/> Disk Amstrad      | : 195 F |
|                  | <input type="checkbox"/> Compatible PC     | : 195 F |                      |  |         |

Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F. COKTEL VISION : 25 rue Micheliet ; 92100 BOULOGNE. Adresse \_\_\_\_\_

# IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces. Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui, L'amstrad CPC 464 est fait pour ça. Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre). Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment. 2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

## CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990<sup>F</sup>

**AMSTRAD**  
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Renvoyer ce coupon à: Amstrad France  
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex  
Ligne consommateurs: 46.26.08.83



# PC 1512, JE TE VEUX...

Tout a été dit sur l'Amstrad PC. Compatibilité, performances, rapport qualité-prix ont été testés, analysés, commentés... jusqu'à l'excès. Discours de spécialistes, querelles de techniciens, assauts de chiffres et de contre-chiffres, la simplicité a bien vite disparu au profit d'un discours de plus en plus opaque. Clair, net, précis, Eric Tenin répond à toutes les questions que vous vous posez et vous donne enfin les moyens de choisir en connaissance de cause...





# UN MICRO CONÇU COMME UN ÊTRE HUMAIN....

En moins de cinq ans, la norme micro-informatique éditée par IBM est parvenue à imposer sa loi. Devant cette invasion, Amstrad ne pouvait pas rester inactif. Après avoir révolutionné le monde de la micro-informatique familiale, la célèbre marque s'apprête désormais à se faire une bonne place dans le milieu de l'informatique professionnelle. Toujours le même principe: petits prix, grandes performances.

Avant 1982, le monde de la micro-informatique était régi par aucune loi. Certes l'Apple II était rapidement parvenu à sortir du lot, mais chaque constructeur proposait une solution qui lui était propre. Depuis 1982, le géant IBM est venu imposer sa loi et forcé les fabricants à marcher au rythme de ses pas. IBM PC ou compatibles, même combat ? Comme dans la jungle, de liane en liane, le consommateur doit désormais faire un choix entre des appareils qui semblent ne varier que par leur prix.

À l'origine, les premiers modèles de la machine de Big Blue (le surnom d'IBM) n'ont rien d'extraordinaire et ont le triste privilège de coûter fort cher. Et pourtant, les trois lettres magiques évoquant la société qui obtient une bonne part de l'attention professionnelle mondiale, suffisent à persuader entreprises et sous-traitants que l'on peut miser sur l'avenir de l'IBM PC. Un calcul juste, car aujourd'hui, on dénombre très très peu de constructeurs de micro-ordinateurs osant s'aventurer en dehors de la norme éditée par IBM. Parmi les non-compatibles citons Commodore et Commodore. Encore que ce jugement soit à réviser constamment puisque, hormis Apple, ils

## Le PC 1514 au Titloscope

**Microprocesseur:** 8086 à 8 Mhz  
**Mémoire vive:** 512 Ko extensible à 640 Ko  
**Mémoire morte:** 78 Ko  
**Lecteur de disquettes:** 1 ou deux lecteurs 5 pouces 1/4 en 360 Ko  
**Système d'exploitation (livré d'origine):** MS-DOS de Microsoft, Dos Plus de Digital Research ou IBM (livré d'option)  
**Carte Graphique:** option GemBit de Digital Research, Basic 2 de Lotus ou Software  
**Clavier:** mécanique «azerty» 82 touches, pavé numérique, pavé touches de fonctions et pavé d'ajustement du curseur  
**Moniteur:** monochrome ou couleur, 25 lignes de 40 colonnes

**Versions:** — PC 1512SD: clavier, souris, moniteur (couleur ou mono), un lecteur de disquettes  
— PC 1512DD: clavier, souris, moniteur (couleur ou mono), deux lecteurs de disquettes  
— PC 1512 HD 20: clavier, souris, moniteur (couleur ou mono), un lecteur de disquettes et un disque dur d'une capacité de 20 Mo

**Prix publics:** — 5 926,44 F le PC 1512 SD mono  
— 1 171,54 F le PC 1512 DD couleur  
— 459,94 F le PC 1512 DD mono  
— 9 715,34 F le PC 1512 DD couleur  
— 1 846,14 F le PC 1512 HD mono  
— 14 101,54 F le PC 1512 HD couleur

disposent tous d'ordinateurs compatibles avec l'IBM PC «pour le cas où». Apple, de son côté, a annoncé des «Macintosh» ouverts «capable de fonctionner à la fois en mode Apple et en mode IBM. Pour des raisons économiques, l'occurrence existe bien dans le monde micro-informatique et son dieu s'appelle IBM.

## Un matériel vraiment professionnel à prix familial

Dans cet univers peu enclin à la variété, un autre cavalier seul était parvenu à faire son chemin en dehors de la norme: Amstrad. CPC 464 tout d'abord, principalement réservé aux applications domestiques et de jeux, 6128 ensuite, et enfin le PCW 8256, micro-ordinateur spécialisé dans le traitement de texte ayant remporté un franc succès dans les entreprises comme chez le particulier. Pour compléter la gamme, il ne restait plus à cet outsider qu'à investir lui aussi le marché des ordinateurs compatibles avec l'IBM PC. Chose promise, chose due. Depuis septembre 1986, la machine existe. Elle s'appelle le PC 1512. Disponible dans toutes ses versions depuis deux mois seulement, nous vous proposons, grâce à elle et aux logiciels qui l'entourent, une petite visite guidée à travers le monde des compatibles PC.

En fait, par rapport aux micro-ordinateurs moins professionnels, rien ne change vraiment. Il est toujours en un peu composé comme un être humain. On trouve toujours de la mémoire morte, celle qui sert à garder une bonne fois pour toutes en mémoire les données importantes de l'ordinateur (par exemple, la partie du notre cerveau qui nous dit de respirer, de digérer, etc.) ; de la mémoire vive, qui accueille momentanément le programme que l'on utilise et les données qui s'y rapportent, exactement comme notre mémoire personnelle ; et surtout un microprocesseur, qui joue en quelque sorte le chef d'orchestre ou bien encore le cœur qui fait battre les différents composants de la machine.

On retrouve aussi les périphériques habituels: moniteurs, souris, mémoire de masse, c'est-à-dire disquettes ou disques durs. Pour reprendre l'analogie avec le corps humain, on pourrait les comparer à nos mains ou nos yeux.

La description ne serait pas complète, si l'on ne mentionnait pas un autre élément capital dans le bon fonctionnement d'un ordinateur: le système d'exploitation. Si nous re prenons notre analogie, ce système d'exploitation est une sorte de logiciel indispensable agissant comme le système nerveux du corps humain. C'est lui qui transmet et porte les informations et indique aux «périphériques» (les bras, les muscles, etc.) comment agir.

En règle générale, chaque ordinateur est capable de fonctionner avec n'importe quel système d'exploitation et l'Amstrad PC n'échappe pas à la règle. Oms le premier, IBM a

## Que ferez-vous avec votre PC 1512 ?

Ce qu'il y a de rassurant avec un ordinateur comme le PC 1512, c'est qu'il est quasiment impossible de trouver une application pour laquelle il n'existe pas déjà un logiciel ou une carte additionnelle répondant à ses besoins. Faire des calculs scientifiques, dessiner, composer de la musique, gérer sa liste de clients, tout est possible. L'Amstrad PC dispose sans aucun doute de la bibliothèque de logiciels la plus étendue et la plus moderne au monde.

Comme l'Apple II en son temps, l'IBM PC a suscité des vocations de programmeurs dans un grand nombre de sociétés. Le seul problème n'est bien souvent que d'ordre financier car certains logiciels valent parfois plus cher que le PC 1512.

Cependant grâce à la concurrence sans merci à laquelle se livrent les éditeurs de logiciels, on peut désormais en trouver d'excellents pour un prix tout à fait raisonnable. Les plus remarquables sont les logiciels du domaine public, c'est-à-dire disponibles quasiment gratuitement auprès des clubs (OUF, AB Club). Pour moins de 300 F, on accède à de remarquables petits programmes aussi fantaisistes que utiles. Mais l'Amstrad PC est également un appareil précieux pour les programmeurs en puissance. Jamais aucun micro-ordinateur n'a su proposer d'autant de langages de programmation à ce point sophistiqués.

Fortran, Pascal, Basic, C, etc., on trouve absolument tout ce qui se fait sur le marché à l'heure actuelle. C'est incontestablement ce qui a fait de l'Amstrad PC la palme en ce domaine puisque elle propose quatre langages (Turbo C, Turbo Prolog, Turbo Basic, Turbo Pascal) à moins de 1 000 F chacun. Un record à noter cependant: le PC 1512 est livré en standard avec le langage Basic, un excellent langage de programmation, facile pour le débutant, rapide et puissant.

E. T.

équipé son PC de MS-Dos, un système d'exploitation écrit par la société Microsoft. C'est lui qui, bien sûr, s'est imposé comme une norme. Il est donc naturel qu'Amstrad ait proposé également son PC avec MS-Dos comme système d'exploitation. Mais paradoxalement, pour offrir sa machine au plus grand nombre de logiciels disponibles, Amstrad s'est offert le luxe d'en proposer un autre: Dos Plus (voir encadré).

C'est bien entendu sur le terrain du prix que l'Amstrad PC se distingue. La version la plus chère ne dépasse guère 14 000 F, ce qui reste tout à fait abordable même pour une bourse de particulier.

Sans compter que, pour cette somme, on dispose d'un matériel véritablement professionnel, capable de faire tourner les meilleurs logiciels du marché à l'heure actuelle. Quelle que soit la version achetée, le PC 1512 est livré avec 512 Ko de mémoire vive, une souris, deux systèmes d'exploitation et un ordinateur graphique répondant au nom de GEM.

La société anglaise est parvenue à tirer sur les prix grâce à une intégration très poussée

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO: MAUBERT MUTUALITE

# MICROSTORY

Soldes de 30 à 50% sur des centaines de logiciels jusqu'au 30 juin

Amstrad CPC 6128 3 990 F monochrome 1 manette de jeu

**Amstrad**  
Amstrad CPC 464  
Couleur : 1 manette jeu  
4 - 4 Ko  
Cdr: complet 960 F  
+ 12 manettes de 200 F

**Périphériques**  
Cable imprimante parallèle  
Disquette à poches au 5 1/4  
Imprimante portable DMP  
Graphiqueur  
Modem digital à partir de 1 690 F

Les. disk - Contributeur  
Admission par carte  
Crayon optique  
Adress. 256 Ko  
4 - 4 Ko  
Synthétiseur vocal français

Imprimants Citizen 1200  
1 990 F

**PC 1512**

Compatible PC 512K  
+ MS DOS + BASIC  
+ GEM + BASIC

PC 1512 SD monochrome 5 926 F TTC  
PC 1512 DD monochrome 7 460 F TTC  
PC 1512 HD 20 mégas 11 940 F TTC  
+ 2 250 F en version couleur

**Périphériques**  
Imprimante DMP 3000 2 290 F  
Disk 20 mégas 4 700 F  
Carte Kortax (modem) 1 480 F

Evolution	960 F	Silent Service	230 F
Wote Junior	890 F	Flight controller II	550 F
Multiple Junior	590 F	Passagers du vent	289 F
Brain work II	1 150 F	Winter games	199 F
Yes you can	1 000 F	200 F	570 F
Supercalc	790 F	HIT	570 F
Wordston	790 F	Karinka	420 F
		Indifactor	175 F

**PRIX SPECIAUX POUR LES CLUBS ET COLLECTIVITES**  
APPELÉZ-NOUS AU 43.25.51.52

**BON DE COMMANDE :**  
à retourner à MICROSTORY  
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

commande à matériel absent

pour le matériel stocké de

Jeu, logiciel, M

Prénom

Adresse

Tel. \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

Horaires de matériel

**Amstrad CPC 6128 3 990 F**  
Couleur : 1 manette de jeu

**Amstrad CPC 464**  
Monochrome + 1 manette de jeu  
4 - 4 Ko  
Cdr: complet 960 F  
+ 12 manettes de 200 F

**Amstrad CPC 464**  
Monochrome + 1 manette de jeu  
4 - 4 Ko  
Cdr: complet 960 F  
+ 12 manettes de 200 F

**NOUVEAU**  
Tuner, Télévision Pal/Secam,  
cristal liquide, moteurs,  
prise central 5

**1 350 F**

**JEU X**

Gold Hits II - CD	105/150 F	Les 40 Premiers - D	245 F
Ace of Aces - CD	85/145 F	Ferret et Dard - D	265 F
They Sold a Million III - CD	85/125 F	World Games - CD	N.C.
Expans Roaders - CD	85/125 F	Spot Synchronization - CD	N.C.
Adams - CD	85/140 F	Metro Cross - CD	N.C.
Hipops II - CD	85/140 F	1942 - CD	80/125 F
Army Moves - CD	85/140 F	Bombes II - CD	80/140 F
Sentinel - CD	85/140 F	Impossibles Mitrail - CD	85/125 F
Saboteur II - CD	80/140 F	Leadboard - CD	85/125 F
Marble Madness - CD	110 F	Sigma 7 - CD	85/140 F
Winter Games - CD	80/125 F	Mano à Mano - CD	85/125 F
Academy - CD	105/150 F	Nowhere Coils Hit - CD	95/140 F
Fractal - CD	85/140 F	Accroyt - CD	85/125 F
Asphalt - CD	119/125 F	Light Force - CD	85/125 F
Manif - CD	125/165 F	The Boxing - CD	85/125 F
30 grand prix - CD	80/130 F		
Gafield - CD	85/125 F		
Dragon's Lair II - CD	85/125 F	<b>UTILITAIRE</b>	
Dragon's Gobline - CD	89/125 F	Art Studio - D	215 F
Super Hits (Dolan) - CD	105/165 F	Mathématiques 1 <sup>ère</sup> année - CD	145/175 F
Enduro Racers - CD	80/140 F	Mathématiques 2 <sup>ème</sup> année - CD	145/175 F
Pack Bull - CD	150/190 F	Mathématiques 3 <sup>ème</sup> année - CD	145/175 F
Sea War Sky II - CD	110 F	Mathématiques 4 <sup>ème</sup> année - CD	145/175 F
Passagers du vent - D	265 F	Mathématiques 5 <sup>ème</sup> année - CD	145/175 F
Twinkl Powerline - CD	155/199 F	Wordstar - D	400 F
		CAO - D	390 F

**CRÉDIT IMMÉDIAT**  
à partir de 150 F  
Tous les mois à partir de 11,90€

**HORAIRES: LUNDI SAMEDI**  
10h-19h (du mardi au samedi)  
10h30 - 19h et 14h - 19h

Algorithmes basés à l'échelle de MICROSTORY

carte GEM

Horaires de la commande

Je ne suis pas membre du mouvement citoyen

chèque  esp.  mandat

Date exp. \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Offres réservées dans le cadre des actions promotionnelles



## AMSTRAD EST-IL MEILLEUR QU'IBM ?

de la machine. Là où les autres ont besoin de deux composants, Amstrad n'en met qu'un. Conséquences : non seulement le matériel est moins cher, mais en outre, il est plus intégré, d'une taille plus réduite et plus adaptable sur un bureau ou dans un appartement. Pour faire du PC 1512 un vrai compatible, il faudrait le concevoir exactement comme celui d'IBM. Même clavier, même type de rangement logiciel, même interne afin d'y faire tourner tous les programmes écrits pour le PC. Pour cela, c'est le système d'exploitation qui joue le plus grand rôle. Ce système est fait de fait de deux parties : le BIOS et MS-DOS. Le BIOS est un petit programme spécifique contenu dans la mémoire morte (celle qui ne s'efface jamais) et qui sert notamment, lors de la mise sous tension de l'appareil, à « amorcer » la lecture de la disquette contenant le reste du système d'exploitation. IBM ne possède la propriété que le BIOS, il est donc interdit aux fabricants de compatibles comme Amstrad de le copier littéralement.

### Plus récent, le PC 1512 est aussi plus performant...

En revanche, il est possible de concevoir un programme similaire qui réagit exactement de la même façon. En général, il y a donc aucun problème de compatibilité. Sauf peut-être avec de rares programmes de jeux, comme *Night Mission Pinball*, par exemple. Globalement, le PC 1512 ne se distingue des autres matériels de la gamme Amstrad que par une puissance accrue à deux niveaux. Il est livré en standard avec 512 Ko extensibles à 640 Ko. Résultat : tous les

logiciels du marché gourmands en mémoire vive n'ont aucun problème pour tourner. Il faut également noter que grâce à ses connecteurs d'extension, le PC 1512 peut recevoir des cartes additionnelles de mémoire vive. La carte Board d'Intel par exemple, permet de porter la capacité de la mémoire vive disponible jusqu'à 16 Mo, ce dont vous n'avez certainement jamais besoin ! Avec le PC 1512, Amstrad abandonne les formats de disquettes bizarroïdes (3 pouces) pour se conformer à celui du standard : 5 pouces 1/4. Ces disquettes ont une capacité de 360 Ko sous MS-DOS. La version haut de gamme comprend outre un lecteur de disquettes, un disque dur d'une capacité de 20 Mo, soit 20 millions de caractères. Un tel disque permet de conserver de façon permanente l'ensemble des programmes dont on dispose en évitant toute manipulation de disquettes.

Ce qui frappe le plus lorsque l'on utilise des micro-ordinateurs tels que le PC 6128 ou le PCW 8256, c'est la différence de rapidité de traitement des données d'un appareil à l'autre. Cette différence tient à la vitesse de l'horloge interne et au microprocesseur des différents matériels. Sans entrer dans des détails trop techniques, disons simplement que le microprocesseur du PC 1512 est capable de traiter les données sur 16 bits alors que celui du PCW 8256 par exemple, ne peut le faire que sur 8 bits. En outre, la vitesse de traitement des données — comparée aux puces utilisées — est de 8 MHz pour le PC 1512. Hormis les machines de très haut de gamme apparues récemment, il s'agit d'une vitesse très honorable qui situe l'Amstrad PC dans le peloton de tête des compatibles avec l'IBM PC. Rappelons d'ailleurs que ce dernier ne tour-

### Faut-il préférer l'Amstrad PC aux autres compatibles ?

Il existe de multiples marques de compatibles plus ou moins chers, plus ou moins fiables. La plupart des « grandes marques » comme Olivetti, Bull, Compaq, etc., vendent des micro-ordinateurs compatibles avec l'IBM PC. Ces appareils sont en général de bonne qualité mais ne présentent aucun intérêt en ce qui concerne le prix. Seul Compaq maintient une légère longueur d'avance puisqu'il possède les modèles les plus rapides à l'heure actuelle. On trouve également des clones du sud-est asiatiques, autrement dit des reproductions quasiment fidèles de l'IBM PC, à des prix très bas. En France, il existe beaucoup d'importateurs de ce type de matériel dont la longévité n'est pas garantie. Achetez donc de préférence votre matériel chez un grand importateur capable d'assurer un service après-vente.

À notre connaissance le seul qui soit capable de rivaliser directement avec l'Amstrad PC est le Sanyo 16 Plus dont les prix sont très voisins, surtout dans les configurations haut de gamme. Mais Amstrad garde une supériorité en ce qui concerne le réseau de distribution, bien rodé en raison des machines précédentes.

E.T.

ne qu'à la vitesse de 4,77 MHz soit presque deux fois moins rapidement. En outre, Dos Plus gère les entrées-sorties, c'est-à-dire les communications entre l'unité centrale et les périphériques, beaucoup plus rapidement que les machines précédentes. Il s'ensuit donc un gain de temps particulièrement appréciable. Les micro-ordinateurs familiaux ont toujours été dotés de fonctions graphiques indispensables à la réalisation de jeux. Les micros professionnels n'échappent pas à cette règle puisqu'il est souvent utile, par exemple, de pouvoir représenter graphiquement une série de chiffres ou bien de dessiner l'organigramme d'une société.

### Une architecture qui évolue en fonction de vos besoins

C'est pour cette raison que le PC 1512 est équipé en standard de possibilités graphiques étendues. Il permet d'obtenir simultanément 16 couleurs avec une définition graphique de 600 sur 200 pixels, ce qui est à dire suffisant pour la plupart des applications graphiques.

Un des gros avantages de l'IBM PC, et par conséquent du PC 1512, c'est de ne pas être réformé totalement sur lui-même. En fait, l'équipement que l'on achète à la base est une sorte de support que l'on peut compléter en fonction de ses besoins. Sur l'Amstrad du PC 1512, on trouve très prises que l'on nomme généralement connecteurs d'extension. Ces connecteurs servent à enlever des cartes d'extension sur lesquelles on peut découper les capacités de la

que l'on sait que Dos Plus est également capable de copier des fichiers d'un format dans l'autre en une simple commande. A qui bon propos également MS-Dos 3.2 ? Avec la présence de Dos Plus, MS-Dos fait en effet figure de sous-ensemble redondant et par conséquent inutile. En fait, Dos Plus ne possède pas en interne toutes les commandes de MS-Dos. Pour des raisons de compatibilité strictes, il était donc indispensable de livrer les deux. En dernier lieu, le PC 1512 est livré avec GEM, le logiciel que l'on qualifie de « interface graphique ». Contrairement à l'idée répandue, GEM n'est pas un super système d'exploitation mais simplement un petit logiciel supplémentaire, chargé de simplifier la vie de l'utilisateur.

Il permet d'effectuer toutes sortes d'opérations, comme par exemple copier un fichier, le renommer, l'effacer d'une disquette, etc., simplement en s'aidant de la souris dont est équipé l'Amstrad PC. En outre, certains logiciels ont été écrits pour fonctionner spécifiquement sous GEM et permettent par conséquent d'en tirer pleinement parti. Grâce à lui, vous pouvez manœuvrer votre PC exactement comme un Macintosh !

E.T.

Contrairement à la plupart des micro-ordinateurs compatibles avec l'IBM PC, l'Amstrad PC est vendu avec deux systèmes d'exploitation. Le premier est le plus connu : le bien sûr MS-Dos, de Microsoft, qui équipe la plupart des compatibles. Le second, c'est Dos Plus 1.2, de Digital Research, une société avec laquelle Amstrad est très lié puisqu'elle fournit également le système d'exploitation CP/M 80 qui équipe les CPC 6128 et PCW. L'Amstrad PC est, en tant que compatible PC, capable de fonctionner avec n'importe quel système d'exploitation conçu pour l'IBM PC. A ce titre, il accepte les deux systèmes les plus répandus sur ce genre de machines : CP/M et MS-Dos. Bien conçu pour effectuer les mêmes tâches (gestion des périphériques, des entrées-sorties, etc.), ces deux systèmes sont incompatibles entre eux. Or, pour ouvrir son PC au maximum, Amstrad a demandé à Digital Research de concevoir Dos Plus, un système d'exploitation rassemblant à la fois MS-Dos et CP/M (version 86). Résultat, vous pouvez faire aussi bien fonctionner des programmes sous CP/M que sous MS-Dos, et cela avec le même système d'exploitation. Un avantage particulièrement intéressant lors-

# MICROFOLIE'S, POUR CEUX QUI VEULENT TOUT : le choix, le service, les prix.

MICROFOLIE'S, c'est trois boutiques micro-informatiques pas comme les autres, à Paris et dans la Région Parisienne : trois boutiques-conseils dirigés par des professionnels de l'informatique qui vous écoutent et vous aident. Alors, si vous voulez tout : le choix, le service, les prix, avez le réflexe Microfolie's pour avoir :

• **Un choix très sélectif** des matériels les plus performants actuellement sur le marché et les mieux adaptés aux attentes de chacun.



pour son rapport performance - prix.



pour son approche 16/32 bits très professionnelle.



pour les qualités sonores et graphiques inégalées de l'AMIGA.



pour sa gamme professionnelle modulaire jusqu'à 386 le plus rapide.



pour sa vocation familiale, éducative et conviviale.

• **Le service**, c'est l'atout incontesté des boutiques-conseils Microfolie's :

- le conseil avant-vente,
- la formation,
- le suivi après-vente,
- la maintenance

• **Les prix les plus justes**, à tous moments, c'est la constante préoccupation des boutiques-conseils Microfolie's.

Pour en juger, téléphonez-nous, ou mieux venez nous voir !

**Microfolie's, les spécialistes.**  
GROUPE MICTEL

Paris 9<sup>e</sup> - 40 bis, rue de Douai - (1) 48 78 76 77  
Versailles - 4, rue André Chénier - (1) 30 21 75 01  
St Germain en Laye - 34, rue des Louviers - (1) 34 51 71 11

### LES ACTIVITES DU GROUPE MICTEL :

Vente grand public : Microfolie's  
Vente Professionnels : Microfolie's Classe Affaires  
(1) 39 51 99 88

Formation : MICTEL FORMATION (1) 39 51 99 88  
Maintenance : MICROTELEC (1) 39 49 46 06  
Edition logiciels : MICTEL LOGICIELS



## SIMPLIFIER LES MANIPULATIONS...

machine. Nous avons déjà mentionné la carte Above Board d'Intel dont le but est d'augmenter considérablement la capacité en mémoire vive. On peut également glisser des cartes modem (modulateur/démodulateur) pour transférer des données sur les lignes téléphoniques ou bien encore des cartes graphiques étendues permettant d'afficher plus de couleurs avec une meilleure résolution. Il existe sur le marché un nombre impressionnant de cartes d'extension enrichissables dans le PC 1512.

Nous l'avons déjà signalé, le PC 1512 est un modèle d'intégration. Il se compose de trois éléments primordiaux : un clavier, un moniteur et un boîtier central qui contient le cœur du micro-ordinateur. L'intérieur de ce boîtier laisse apparaître une seule carte sur laquelle sont disposés tous les composants indispensables au fonctionnement de l'écran et des lecteurs de disquettes. On y trouve notamment le microprocesseur Intel 8086 commun à tous les compatibles PC.

### L'Amstrad est-il meilleur qu'un Atari ST ou un Amiga ?

L'aspect externe de la machine est légèrement différent de ce que l'on a l'habitude de rencontrer en matière de compatible, mais la taille légèrement réduite du boîtier central est fort appréciable vu l'encombrement général de ce genre d'appareil. Il faut remarquer que, comme de coutume sur les ordinateurs Amstrad, l'alimentation de l'ensemble se trouve dans le moniteur et non dans l'unité centrale. L'ensemble fonctionne donc parfaitement à partir d'une seule et unique prise de courant, ce qui n'est pas toujours le cas chez d'autres fabricants.

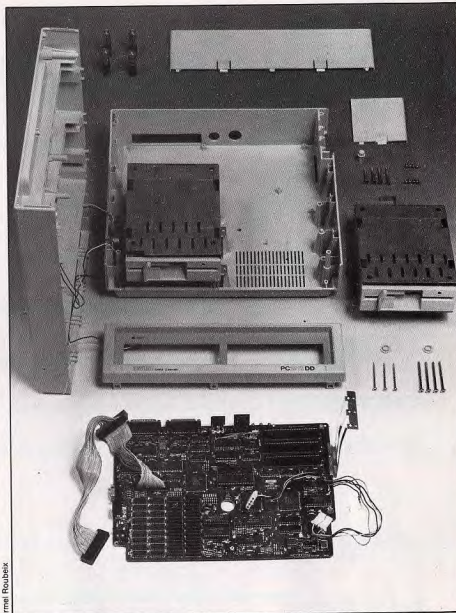
Seul défaut de cette disposition : il est impossible d'utiliser un autre moniteur que celui proposé par Amstrad. Ce peut être un inconvénient majeur pour ceux qui souhaitent s'équiper d'une configuration graphique étendue (de type EGA) nécessitant un moniteur particulier. Il s'agit cependant d'un équipement cher que peu de possesseurs de PC 1512 souhaiteront vraisemblablement acquérir.

Contrairement à des appareils dont le système d'exploitation se trouve en mémoire morte, c'est-à-dire une fois pour toutes dans la machine, sur l'Amstrad PC, il est nécessaire de le charger à chaque fois que l'on

### Le service après-vente d'Amstrad

Un problème, une panne ? Comment et quand pourra-t-on me dépanner ? Pour 10 % du prix du matériel (le premier an seulement) acheté chez Amstrad, le premier vous garantit une réparation à domicile dans les 48 heures. Vu le prix de l'Amstrad PC, c'est certainement le contrat de maintenance le moins cher de la profession. Non seulement on fait des économies sur le prix du matériel, mais également sur la maintenance. Difficile de résister...

E.T.



Armed Bookazine

Encore une fois, la simplicité domine. Amstrad a réussi à réduire le nombre de composants : non seulement le prix de revient est abaissé mais en outre, le PC 1512 est plus compact, plus logeable sur un bureau ou dans un appartement.

met la machine sous tension. Cette opération peut être automatisée si vous disposez d'une machine à disque fixe qui, comme son nom l'indique, reste partie intégrante de la machine et contient tous vos programmes. Une fois le système d'exploitation chargé, vous pouvez taper soit le nom d'un programme que vous souhaitez mettre en mémoire, soit celui d'une commande du système d'exploitation : « copy » pour copier un fichier par exemple, « delete » pour en effacer un, « rename » pour renommer, etc. L'inconvénient avec MS-Dos ou Dos Plus, c'est qu'il est indispensable de connaître par cœur les commandes et leur syntaxe. C'est pourquoi Amstrad ayant souhaité proposer un appareil facile à utiliser par n'importe qui, le PC 1512 est livré avec GEM, un logiciel

susceptible de simplifier passablement les manipulations au niveau du système d'exploitation. L'Amstrad PC 1512 est incontestablement une réussite. Capable de s'intégrer aussi bien dans l'univers professionnel que familial, il pourrait être un remplaçant haut de gamme de l'Apple II. L'Amstrad PC, l'ordinateur idéal ? Non, bien sûr. D'autres micros sont plus performants, plus enthousiasmants dans des domaines précis comme le jeu, la création graphique ou musicale, l'interactivité... N'empêche : le PC 1512 offre aujourd'hui un des meilleurs rapports qualité-prix et s'approche de l'idéal ludique et pédagogique avec les enfants et très professionnel avec les parents.

Eric Tenin

# SUPER HITS



# AMSTRAD

## POUR AMSTRAD



# ★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.



**NOUVEAUTÉS!**

OCEAN ALL STAR HITS  
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT  
+ GALVAN + KNIGHT 115 F  
RIDER + STREET HAWK 110 F  
+ MIAMI VICE  
AMSTRAD GOLD HITS N° 2  
+ STARBUKRU + THE GOONIES  
+ AVENGER + DESERT 115 F  
FOX + KONAMI'S GOLF  
PACK FIL N° 2 + THE GREAT  
ESCAPE-REVOLUTION 139 F  
CAULDRON 2 + SORCERY  
ENSEMBLE GEMLIN  
+ AVENGER 115 F  
+ TRAILBLAZER  
+ FUTUR KNIGHT  
LES EXCLUSifs N° 1  
+ LEADERBOARD 120 F  
+ TAIPAN  
+ XEVIOUS + TOP GUN  
ENSEMBLE LES LAURÉATS 95 F  
+ SILENT SERVICE  
+ CAULDRON 2 125 F  
+ GREEN BERT  
HIT PACK 3 + 1941  
+ SCOOBY DOO  
+ MANHATTAN 95 F  
+ ANTRIAID  
+ COMMANDO 85 F  
+ JET SET WILLY  
+ FIGHTING WARRIOR  
ALBUM GREMLIN  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ BEACH HEAD 115 F  
+ BARRY MAC GUGAN BOB  
+ RESCUE ON FRAGTALS  
HIT PACK 1 + COMMANDO  
+ ROMBOCAD  
+ AIRPOL  
+ FRANK BRUNO BOXING  
LORICEL HIT 1 + RALLI  
+ INFERNAL RUNNER 149 F  
+ 3D FIGHT  
LORICEL HIT 2 + FOOT  
+ TENNIS + AVE 149 F  
LORICEL HIT 3  
+ TONY TRIAND + ANGLE DOR  
+ EMPRE 149 F  
MELBOURNE  
+ EXPLODING FISH  
+ ROCK N WRESTLE 95 F  
+ STARION + RED HAWK  
KONAMI'S GREATEST HITS 95 F  
+ GREEN BERT  
+ KING RONG  
+ HYPERSORBS  
+ YE AR KUNG FU 95 F  
THEY SOLD A MILLION N°1 95 F  
+ KUNG FU MASTER  
+ GHOSTBUSTER + RAMBO  
+ FRONT PILOT  
AMSTRAD GOLD HITS 95 F  
+ RAD + ALIEN 85 F  
+ BEACH HEAD  
+ SUPER TEST DECATHLON  
ALBUM FIL N° 8  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ GUNGRIT 139 F  
+ VUL VISTEURS  
AMSTRAD CASSETTES  
+ BRUCE LEE + ZORRO 95 F  
+ BOUNTY BOB STR BACK  
+ DAMBSTERS  
THEY SOLD A MILLION N°2 95 F  
+ BRUCE LEE  
+ MATCH POINT (Tennis) 65 F  
+ KNIGHT LORE  
+ MATCH DAY (Foot) 95 F  
+ KAR WARRIORS  
+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON 95 F  
+ SABRE WULF + JET SET WILLY



BP 3 - 06740 Châteaufort - Tél. 93.42.57.12

**NOUVEAUTÉS!**

MANHATTAN 95 F  
+ ANTRIAID  
+ COMMANDO 85 F  
+ JET SET WILLY  
+ FIGHTING WARRIOR  
ALBUM GREMLIN  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ BEACH HEAD 115 F  
+ BARRY MAC GUGAN BOB  
+ RESCUE ON FRAGTALS  
HIT PACK 1 + COMMANDO  
+ ROMBOCAD  
+ AIRPOL  
+ FRANK BRUNO BOXING  
LORICEL HIT 1 + RALLI  
+ INFERNAL RUNNER 149 F  
+ 3D FIGHT  
LORICEL HIT 2 + FOOT  
+ TENNIS + AVE 149 F  
LORICEL HIT 3  
+ TONY TRIAND + ANGLE DOR  
+ EMPRE 149 F  
MELBOURNE  
+ EXPLODING FISH  
+ ROCK N WRESTLE 95 F  
+ STARION + RED HAWK  
KONAMI'S GREATEST HITS 95 F  
+ GREEN BERT  
+ KING RONG  
+ HYPERSORBS  
+ YE AR KUNG FU 95 F  
THEY SOLD A MILLION N°1 95 F  
+ KUNG FU MASTER  
+ GHOSTBUSTER + RAMBO  
+ FRONT PILOT  
AMSTRAD GOLD HITS 95 F  
+ RAD + ALIEN 85 F  
+ BEACH HEAD  
+ SUPER TEST DECATHLON  
ALBUM FIL N° 8  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ GUNGRIT 139 F  
+ VUL VISTEURS  
AMSTRAD CASSETTES  
+ BRUCE LEE + ZORRO 95 F  
+ BOUNTY BOB STR BACK  
+ DAMBSTERS  
THEY SOLD A MILLION N°2 95 F  
+ BRUCE LEE  
+ MATCH POINT (Tennis) 65 F  
+ KNIGHT LORE  
+ MATCH DAY (Foot) 95 F  
+ KAR WARRIORS  
+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON 95 F  
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

**HIT PARADE**

MARCELIN FR 89 F  
NEMESIS 89 F  
SABOTEUR 95 F  
SAPRENES 125 F  
SAXELECTRIC 119 F  
SIGMA 89 F  
SIGMA 89 F  
SCRAMBLE FR 95 F  
SILENT SERVICE 89 F  
KVA 89 F  
LES PASSAGERS du vent 285 F  
LEVATHAN 95 F  
MARIANNA 121 F  
MARIO BROTHERS 95 F  
MASTERS OF UNIVERSE 95 F  
METRO CROSS 95 F  
MUTANTS 95 F  
NINJA 95 F  
PAPER BOYS 95 F  
PESIS TRADING CPNE 95 F  
QUARTER 95 F  
RAMPAGE 95 F  
RELIEF ACTION 95 F  
ROAD RUNNER 95 F  
SACRAMENT 95 F  
SAMOURAI TRILOGY 89 F  
SHAOLIN ROADS 95 F  
SILVER CHANG 95 F  
SLAP FLIGHTS 89 F  
STAR RAIDERS 95 F  
SUPER SCORERS 89 F  
TAL PANS 89 F  
TEMPLE'S DORVENS 149 F  
THE SENTINEL 89 F  
ROYAL RIFLES 95 F  
ZOMBIE 89 F  
WONDERBOY 95 F

**PROMO 45 F**

FRANCIE GOES TO HIND  
JULS XANS FRONTIERES  
WORLD RONG  
BOUTY BOB  
BRUCE LEE  
KNIGHT LORE  
NIGHT SHADES  
RAID

**HIT PARADE**

ACE OF AGES 89 F  
ARMY MOVES 89 F  
AYR VICTORY 89 F  
ARKANOID 89 F  
ASPHALTS 115 F  
BATTLE OF THE TIGER 95 F  
30 GRAND PRIS 89 F  
BREAKTHRU 89 F  
CORBAE 89 F  
CRYSTAL CASTLES 95 F  
DONKEY KONG 89 F  
DORON 89 F  
EXPRESS RAIDERS 95 F  
FUTURE KNIGHT 95 F  
HMS CORBAE 89 F  
GALNITELE 95 F  
HEAD OVER HEALS 89 F  
KAR WARRIORS 89 F  
INFILTRATORS 89 F  
KRAKOUT 89 F  
LEADERSKAD (GOLF) 89 F  
MARTIANUS 89 F  
MEURTRES EN SERIES 239 F

**DRAGON'S LAIR 2 95 F**

CAULDRON 2 79 F  
CONTAMINATION 110 F  
CRAFTION ET XUNK 89 F  
DANDY 95 F  
DEEPER DUNGEONS 95 F  
DEKERT FONGS 89 F  
ELECTRAGLIDE 89 F  
ELECTROR ACTION 89 F  
GALVAN 85 F  
HURLE D'ARTILLERIE 245 F  
GRAND PRIX XC 139 F  
GHOST N GORRILLS 85 F  
HENDERS 85 F  
INCOGNITO MISSION 89 F  
INTERNATI KARATE 95 F  
MOSSABALL 89 F  
JABREKAS 85 F  
KNIGHT GAMES 85 F  
KNIGHT RIDERS 85 F  
KONAMI'S GOLF 89 F  
KUNG FU MASTERS 89 F  
LES Pyramides d'Atlantis 139 F  
LEGEND OF KAGE 85 F  
LE REACH HEAD 145 F  
MAGNUM BUMPERS 120 F  
MARIACAPOS 125 F  
MENEN 89 F  
100 BC 115 F  
MG 16 129 F  
MIAMI VICES 85 F  
MISSION ELEVATOR 89 F  
MOVIES 89 F  
NEXUS 95 F  
PACIFIC 110 F  
PACIFIC HAWKS 95 F  
SKYFORS 95 F  
STAR 95 F  
STRIFE 135 F  
STRIKE FORCE HARRIS 95 F  
TAL BOXINGS 85 F  
THE GREAT ESCAPER 89 F  
THE GOONIES 89 F  
THANOTOS 89 F  
THEATRE EUROPEEN 110 F  
THE WAY OF THE TIGER 95 F  
TOURBOCRUS 119 F  
TOMAHAWKS 95 F  
ZORRO 95 F

**SUPER! LA MANETTE US GOLD**

Mikromania offre en avant premier des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à priviliser vos scores.

125 F

**Promotions: MANETTE SPEED KING 145F**

EN JUIN FRAIS DE PORT GRATUITS  
TOUTES COMMANDES MINITEL  
LA REGIE A CALCUL  
65/67, Bd St Germain  
75005 PARIS  
Miroc St Michel ou Maderoc  
PRINTEMPS HAUSMANN  
64, Bd Haussmann  
"Espace Loier sous sol"  
75008 PARIS  
Miroc Van Clamart  
HOLLYWOOD STAR  
19, Bd Joseph Garnier  
92000 NICE



**SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VERGES : 99 F**

**INCROYABLE !**

LES EXCLUSifs N° 1  
+ LEADERBOARD 120 F  
+ TAIPAN 160 F  
+ XEVIOUS + TOP GUN  
OCEAN ALL STAR HITS  
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT  
+ GALVAN + KNIGHT 145 F  
RIDER + STREET HAWK  
+ MIAMI VICE  
FLASH 95 F  
GLENDA 95 F  
KILL UNTIL DEAD 95 F  
KYA 95 F  
LES PASSAGERS DU TEMPS 95 F  
LE PACTE 95 F  
LES PASSAGERS DU VENT 285 F  
ALBUM MELBOURNE 95 F  
+ RED HAWK  
+ ROCK N WRESTLE 145 F  
+ STARION + LANKELOT  
ALBUM GREMLIN  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ BEACH HEAD 145 F  
+ BARRY MAC GUGAN BOB  
+ RESCUE ON FRAGTALS  
HIT PACK 1 + COMMANDO  
+ ROMBOCAD + AIR WOLFE 145 F  
+ FRANK BRUNO BOXING  
LORICEL HIT 1 + RALLI  
+ INFERNAL RUNNER 179 F  
+ 3D FIGHT  
LORICEL HIT 2 + FOOT  
+ TENNIS + AVE 179 F  
LORICEL HIT 3 + Tony  
Triand + Angle Dor 179 F  
KONAMI'S GREATEST HITS 95 F  
+ GREEN BERT  
+ PING PONG  
+ HYPERSORBS + Ye ar Kung Fu  
+ 3D FIGHT  
THEY SOLD A MILLION N°1 95 F  
+ KUNG FU MASTER  
+ GHOSTBUSTER + RAMBO  
+ FIGHTER PILOT  
AMSTRAD-GOLD HITS 95 F  
+ BEACH HEAD  
+ SUPER TEST DECATHLON  
+ RAD + ALIEN 85 F  
ALBUM FIL N° 8  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ VUL VISTEURS 195 F  
+ GUNGRIT  
THEY SOLD A MILLION N°2 95 F  
+ BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE 145 F  
+ MATCH DAY (Foot) 95 F  
THEY SOLD A MILLION N°1 145 F  
+ BEACH HEAD + DECATHLON  
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

**AMSTRAD GOLD HITS N° 2**

MANHATTAN + THE GOONIES  
+ AVENGER + DESERT 120 F  
FOX + KONAMI'S GOLF  
PACK FIL N° 2 + THE GREAT  
ESCAPE + REVOLUTION 189 F  
+ CAULDRON 2 + SORCERY  
ALBUM MELBOURNE  
+ RED HAWK  
+ ROCK N WRESTLE 145 F  
+ STARION + LANKELOT  
ALBUM GREMLIN  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ BEACH HEAD 145 F  
+ BARRY MAC GUGAN BOB  
+ RESCUE ON FRAGTALS  
HIT PACK 1 + COMMANDO  
+ ROMBOCAD + AIR WOLFE 145 F  
+ FRANK BRUNO BOXING  
LORICEL HIT 1 + RALLI  
+ INFERNAL RUNNER 179 F  
+ 3D FIGHT  
LORICEL HIT 2 + FOOT  
+ TENNIS + AVE 179 F  
LORICEL HIT 3 + Tony  
Triand + Angle Dor 179 F  
KONAMI'S GREATEST HITS 95 F  
+ GREEN BERT  
+ PING PONG  
+ HYPERSORBS + Ye ar Kung Fu  
+ 3D FIGHT  
THEY SOLD A MILLION N°1 95 F  
+ KUNG FU MASTER  
+ GHOSTBUSTER + RAMBO  
+ FIGHTER PILOT  
AMSTRAD-GOLD HITS 95 F  
+ BEACH HEAD  
+ SUPER TEST DECATHLON  
+ RAD + ALIEN 85 F  
ALBUM FIL N° 8  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ VUL VISTEURS 195 F  
+ GUNGRIT  
THEY SOLD A MILLION N°2 95 F  
+ BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE 145 F  
+ MATCH DAY (Foot) 95 F  
THEY SOLD A MILLION N°1 145 F  
+ BEACH HEAD + DECATHLON  
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

**HIT PARADE**

ACE OF AGES 145 F  
ARCHONIDES 145 F  
ARMY MOVES 89 F  
ASPHALTS 165 F  
AYR VICTORY MONTY 65 F  
BOB WINNERS 89 F  
BOMBACK 285 F  
30 GRAND PRIX 139 F  
BRENGER 89 F  
CORBAE 89 F  
CRYSTAL CASTLES 145 F  
BATAFER DUNGEONS 89 F  
ENDURO RACER 145 F  
EXPRESS RAIDERS 145 F  
PER ET PLAMBERS 145 F  
FUTURE KNIGHTS 145 F  
GALNITELE 145 F  
GRAND PRIS DECATHLON 145 F  
HEAD OVER HEALS 145 F  
HMS CORBAE 299 F  
KAR WARRIORS 249 F  
INFILTRATORS 139 F  
KNIGHT RIDERS 135 F  
KONAMI'S GOLF 135 F

**PROMO 75 F**

BRUCE LEE  
HYPERSORB  
MOVIE  
WORLD CUP 85

**AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512**

**NOUVEAUTÉS!**

BARBARIAN 95 F  
BEST OF ALL STAR HITS  
BIG BAND 95 F  
BLACK MAGIC 95 F  
BURLE 95 F  
EFT 85 F  
FLASH 95 F  
GLENDA 95 F  
KILL UNTIL DEAD 95 F  
KYA 95 F  
LES PASSAGERS DU TEMPS 95 F  
LE PACTE 95 F  
LES PASSAGERS DU VENT 285 F  
ALBUM MELBOURNE 95 F  
+ RED HAWK  
MASTERS OF UNIVERSE 95 F  
METRO CROSS 145 F  
MUTANTS 95 F  
NINJA 95 F  
PAPER BOYS 95 F  
PROMOTION 95 F  
QUARTET 95 F  
RAMA RAMAS 145 F  
RELIEF ACTION 95 F  
ROAD RUNNER 95 F  
SALGONS 145 F  
SAMOURAI TRILOGY 145 F  
SARACENE 145 F  
SHAOLIN'S ROADS 165 F  
STAR RAIDERS 95 F  
SUPER SCORERS 145 F  
TAIPAN 145 F  
TEMPLE'S DORVENS 145 F  
THE SENTINEL 89 F  
TORBUROCK 145 F  
WORLD GAMES 145 F  
WONDERBOY 95 F

**HIT PARADE**

ACE OF AGES 145 F  
ARCHONIDES 145 F  
ARMY MOVES 89 F  
ASPHALTS 165 F  
AYR VICTORY MONTY 65 F  
BOB WINNERS 89 F  
BOMBACK 285 F  
30 GRAND PRIX 139 F  
BRENGER 89 F  
CORBAE 89 F  
CRYSTAL CASTLES 145 F  
BATAFER DUNGEONS 89 F  
ENDURO RACER 145 F  
EXPRESS RAIDERS 145 F  
PER ET PLAMBERS 145 F  
FUTURE KNIGHTS 145 F  
GALNITELE 145 F  
GRAND PRIS DECATHLON 145 F  
HEAD OVER HEALS 145 F  
HMS CORBAE 299 F  
KAR WARRIORS 249 F  
INFILTRATORS 139 F  
KNIGHT RIDERS 135 F  
KONAMI'S GOLF 135 F

BP 3 - 06740 Châteaufort - Tél. 93.42.57.12

**HIT PARADE**

LEADER BOARD 95 F  
LIGHT FORCE 139 F  
MANHATTAN 95 F  
MARIO BROTHERS 95 F  
MIAMI VICES 139 F  
MEURTRES EN SERIES 239 F  
MUTANTS FR 245 F  
NEMESIS 95 F  
SAPRENES 125 F  
SAXELECTRIC 95 F  
SCRAM 285 F  
SCRAMBLE FR 160 F  
SCRAMBLE FR 160 F  
SHORT CIRCUITS 145 F  
SIGMA 78 145 F  
SILENT SERVICE 139 F  
SUPER CYCLES 139 F  
SPACE HARRIS 139 F  
TEMPLE'S DORVENS 145 F  
TENTH FRAMES 145 F  
THE GREAT ESCAPER 145 F  
TOP GUN 139 F  
TOP SECRET 120 F  
TRAILBLAZER 139 F  
TAL BOXINGS 145 F  
UCHI MATA JUDON 145 F  
WINTER GAMES 145 F  
WORLD GAMES 145 F  
XEVIOUS 139 F  
YE AR KUNG FU 95 F  
ZOMBIE 89 F  
ZOX 209 95 F

**NOUVEAU PC 1512**

TOP GUN  
THE GREAT ESCAPE 245 F  
THE DAMBSTERS  
STRIBORNER  
ALTIMATE REALITY 95 F  
BOB WINNERS 120 F  
BRUCE LEE 95 F  
SHANGHAI 245 F  
ECHES 95 F  
FUTURE SCORERS 95 F  
GALNITELE 95 F  
GRAND PRIX XC 139 F  
HMS CORBAE 299 F  
HISTORE DORS 235 F  
INFILTRATORS 139 F  
THEY SOLD A MILLION N°1 95 F  
MASTERS OF UNIVERSE 95 F  
MOVIE MONSTERS 245 F  
PCA MAN - DIG DUG  
SILVER CHANG 95 F  
FSI 1 TRADING COMPANY 95 F  
SCRAMBLE 95 F  
SILENT SERVICE 235 F  
STRIP PAPER 95 F  
SUBMETTE Simulator 95 F  
SUMMER GAMES 139 F  
SWORLD SAMOURAIS 95 F  
TAIPAN 95 F  
THE DAMBSTERS 195 F  
WINTER GAMES 195 F  
ULTIMA 95 F  
WINTER GAMES 195 F  
WORLD GAMES 245 F

**Tout jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 93.42.57.12**

\* Bon tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Evitez le jour même de la réception de la commande par paquet posé.

**FOUR DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MIKROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUFORT**

TITRES	PRIX	NOM	ADRESSE	TEL
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F			
Précisez cassettes / Disq / Total à payer =	F			
<input type="checkbox"/> sans charge BANQUE <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> mandat lettre <input type="checkbox"/> mandat chèque		<input type="checkbox"/> je préfère payer par facture à réception (un espèces 18 F pour frais de remboursement)		
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F		Date d'expiration / Signature		

**NOUVEAUTÉS**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant le période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciels, il est préférable de vous consacrer pour connaître le calendrier exact de ces produits.



# LA VIE SECRÈTE D'UN PCW 8256

Fabuleux outil de traitement de texte, qui a conquis tous les (ex-) possesseurs de machines à écrire, le *PCW 8256* a bien d'autres talents... Ordinateur à part entière, il joue, vous assiste dans toutes les tâches professionnelles, et dispose aujourd'hui d'une bibliothèque de logiciels plus que séduisante. Jean-Loup Renault fait le bilan d'une carrière étonnante et explique pourquoi le *PCW* est encore, à l'heure du choix d'un micro, complètement d'actualité.

Lancé en France à l'automne 1985, le *PCW 8256* se présentait comme la première incursion d'Amstrad dans le monde semi-professionnel, par le biais du traitement de texte. L'idée de départ reposait dans la ligne des *CPC*, un ordinateur clés en main prêt à l'utilisation, un minimum de câbles et un prix sans concurrence. Pourtant, en concevant le *PCW*, Amstrad n'a pu se résoudre à ne faire qu'une vulgaire machine à écrire possédant de la mémoire et de la capacité de stockage de texte. Le *PCW* est resté, en même temps, un micro-ordinateur classique, avec un système d'exploitation ouvert et des langages de programmation.

La machine comprend, en standard, l'unité centrale, un moniteur vert, un lecteur de disquettes, un clavier détachable et une imprimante. L'acquéreur se voit offrir en sus, le système d'exploitation *CP/M* II, le traitement de texte *Locoscript*, un Basic et un Logo. La famille des *PCW* se régit à deux membres. Le plus ancien, le *PCW 8256*, est

né en 1985. Ses mensurations : 256 Ko de mémoire vive, dont 112 gérés comme une mémoire virtuelle et un lecteur de disquettes 3 pouces d'une capacité de 180 Ko. Le plus jeune, le *PCW 8512*, est apparu 6 mois plus tard. Il est beaucoup plus développé que son aîné. On en juge : 512 Ko de mémoire vive, deux lecteurs de disquettes 3 pouces, dont 720 Ko formatés par le second. Pour vous faire une idée de ce que ça représente, ce deuxième lecteur est capable d'emmagasiner plus de 200 pages de textes remplis à ras bord.

Les *PCW* n'ont qu'un seul moyen de communication avec l'extérieur : une sortie bus à l'arrière de l'appareil qui permet de brancher une interface série, parallèle et donc, en principe, toute autre imprimante que celle fournie à l'achat. Trouver l'interface en question, c'est facile. Amstrad en vend une pour 800 F. Pour l'imprimante, il n'y a que l'embarras du choix. La mise en état de fonctionnement, c'est une autre paire de manches. Avec le logiciel de traitement de texte *Locoscript*, rien à faire. C'est la croix et la banquette ! Avec les autres logiciels lancés à partir de *CP/M*, c'est faisable, mais il faut d'abord lire le mode d'emploi de l'imprimante et suivre scrupuleusement les instructions (en utilisant la commande « *setdevice* »). Depuis la naissance du *PCW*, des extensions qui se relient à ce bus ont été développées : claviers optiques, adaptateurs de joystick, souris, modems, interfaces Minitel, etc.

L'aspect général des frères *PCW* est plus fonctionnel qu'agréable. L'orthographe du mot « couleur gris sale pour le *8256* et blanc

cassé pour le *8512*. Malgré son apparence plastique un peu « toc », la mécanique est fiable à l'usage. Les utilisateurs que l'ai rencontré, dont certains possèdent leur *PCW* depuis maintenant près d'un an et demi, n'ont eu à souffrir d'aucune panne, sauf peut-être le ressort d'éjection de la disquette qui, chez l'un d'eux, a montré des signes de fatigue. Unité centrale, moniteur, lecteur de disquettes, tout ça ne fait qu'un bloc, avec une seule alimentation. L'écran, 32 lignes utilisables, sur 40 colonnes, est du genre Panavision avec une seule couleur (vert). C'est supportable à condition de ne pas exagérer, car une certaine rémanence de l'image est contraignante.

Le choix des disquettes 3 pouces pour le stockage s'est avéré gênant pour les utilisateurs. On se souvient qu'à une certaine époque, elles étaient quasiment introuvables. Aujourd'hui, elles restent onéreuses surtout si on compare leur prix à celui des disquettes 5 pouces 1/4. Le traitement de texte étant la raison d'être du *PCW*, son clavier est un peu spécial.

De style « *azerty* », avec tous les caractères particuliers à la langue française — c'est la moindre des choses — il comprend un pavé numérique, des touches préprogrammées (comme « *cut* », « *copy* ») et des touches de fonctions. Toutes ces touches sont destinées, dans l'aspiré des concepteurs, à simplifier le travail de celui qui l'utilise. Le hic est que ça fait un peu fouillis, certaines touches ayant jusqu'à trois fonctions différentes. Allez donc vous y retrouver avec les flèches du curseur mêlées aux chiffres, dans le même pavé. D'autant que tout dé-

## La couleur ? Connais pas...

Le *PCW* est une machine sérieuse, qu'on se le dise. Aucune concession à la fantaisie n'a été tolérée : l'alimentation unique, le type particulier de l'écran font que l'adjonction d'un moniteur couleur est impossible ou, à tout le moins, si compliquée qu'à ma connaissance personne ne s'y est encore risqué. Or, donc, coloristes amoureux de feux d'artifices visuels, détournés de cette bécaune sauf si, dattions, vous ne voulez y voir que du vert !

J.-L. R.



## DES RÉSULTATS À LA MESURE DE VOS EFFORTS !

pend du logiciel. Certains ne voient dans ce pavé que les fichiers, d'autres les chiffres et d'autres même, les deux à la fois ! Des compensations à ce capaharnum : les touches répondent bien. Et puis, surtout, Amstrad à tiré la leçon des CPC et a prévu une longueur généreuse pour le câble de raccordement entre le clavier et le moniteur, ce qui ne contraint plus à travailler le nez sur le moniteur.

Pas de problèmes vraiment importants avec l'imprimante, bien qu'elle soit un peu — c'est un euphémisme ! — paresseuse. La qualité coupe comme d'habitude, mais quelle lenteur ! Elle « rame » à 20 cps (caractères par seconde). L'impression listing, bonne pour les trouillards, passe une vitesse tout juste médiocre. 90 cps. Un très bon point : elle gère efficacement les espacements proportionnels. L'entraînement par picots ou à friction rend possible à la fois l'impression de longs textes sur du papier listing et celle d'un simple billet sur une feuille volante.

### Un jeu d'enfant... après quelques heures d'apprentissage !

Deux gros reproches : le papier ne doit pas être trop épais, si bien qu'il est impossible de lui faire accepter deux feuilles avec du carbone ou même une enveloppe pour y imprimer une adresse. Et puis, contrairement au clavier, les câbles sont trop courts, ce qui oblige à coller l'imprimante tout contre le moniteur.

Le logiciel de traitement de texte *Locoscript* est critiqueable par bien des côtés. Certains vont jusqu'à se demander si Amstrad ne devrait pas sortir un autre traitement de

texte pour *PCW*. Il faut reconnaître que la prise en main du *PCW*, appelé « Joyce » dans les pays anglo-saxons, ne fait la joie que de ceux qui aiment la difficulté. Deux écrans d'ajout n'auraient pas été superflus. *Locoscript* est, lui, qui on en ait dit, loin d'être convivial. Il y a, et c'est bien, toute une série de menus déroulants, accessibles directement avec les touches de fonction.

Mais le menu de présentation et les choix qu'il propose, toujours présents dans la partie supérieure de l'écran, sont bourrés d'abréviations. Le vocabulaire employé, s'il est — relativement — compréhensible pour un habitué de la chose informatique, semblera tout à fait hermétique aux autres. Ajouté à cela la complexité du clavier et c'est le casse-tête chinois. Quant au manuel, il est si esotérique que plusieurs éditeurs ont fait paraître des livres pour expliquer le fonctionnement de *Locoscript*. Bon nombre de revendeurs vont jusqu'à offrir une journée de formation.

Il faut donc prévoir du temps pour apprendre à écrire, sauvegarder et imprimer son premier texte. Certains, rares cependant, ont même reculé devant la tâche et se sont empressés de revendre la machine à peine acquise. Par manque de courage ou de motivation, en se contentant du plus fort de la vague micro en 1985, certains acheteront un micro-ordinateur de jeu, s'il était fait « fourguer » un *PCW* par un vendeur particulièrement habile. Il s'en est débarrassé pour les deux tiers de son prix dans les huit jours. Admettons que vos mobiles ou votre réticence vous aient permis de franchir cette première barrière. Vous n'êtes quand même pas au bout de vos peines. Il faut encore apprendre à utiliser les différents styles et les différentes tailles de caractères pour que le résultat imprimé soit agréable à l'œil.

### Le PCW 8256 au Tiltoscope

**Microprocesseur :** 286 à 8 MHz  
**Mémoire vive :** 256 Ko dont 102 en disque

**Mémoire morte :** 256 octets  
**Lecteur de disquettes :** un lecteur 3 pouces deux fois ISO Ko formaté

**Système d'exploitation :** CP/M Plus  
**Logiciel :** Locoscript

**Langages :** Basic, Logo  
**Clavier :** similit mécanique « azerty », 82 touches

**Moniteur :** vert et noir, 32 lignes 90 colonnes

**Interfaces :** imprimante, bus de sortie pour RS232C

**Périphériques :** — imprimante — en option ; drive supplémentaire 720 Ko formaté (1 639,21 F)

**Prix public :** Avec moniteur, drive, imprimante et logiciel : 740 000 F  
Le *PCW 8256* a les mêmes caractéristiques générales mais possède une mémoire vive de 512 Ko et les deux lecteurs de disquettes. Son prix passe à 5 926,44 F.

Seules l'habitude et l'expérience permettent de deviner ce que donnera à l'imprimante le texte que présente le moniteur. Il apparaît que si l'on s'efforce de faire des caractères proportionnels de façon que les lignes soient alignées, l'écran est incapable d'une telle opération. Mais reconnaissons que le résultat vaut l'effort. Je l'ai déjà dit, l'imprimante est lente. Mais comme elle va chercher ses données directement sur la disquette, elle libère tout le reste. Elle permet ainsi aux stakéonistes du clavier de continuer à travailler pendant l'impression, malgré certains effets bizarres d'arrêt sur image à chaque fois qu'elle vient chercher des bouts de texte. Taper du texte est une chose, le corriger ou le mettre en forme en est une autre.

Dès qu'il s'agit d'insérer, de copier un paragraphe pour le déplacer, de justifier un paragraphe différent de mettre un paragraphe en retrait, tous ces petits trucs qui font le charme d'un traitement de texte, les choses se gâtent. On se retrouve parfois — et sans savoir pourquoi — avec une ligne vide ou avec un espace blanc justement là où on n'en veut pas. Il faut alors effectuer une remise en forme du texte et c'est là que saute aux yeux un autre inconvénient de *Locoscript* : sa lenteur. A chaque correction, le texte défile en entier en repartant du début. Le même phénomène se produit lors des sauvegardes. Le texte revient au point de départ et se déroule à une allure de tortue asthmatique, qu'il y ait dix lignes ou dix pages. Il est conseillé de ne saisir que de petits textes, quitta à les imprimer bout par bout la suite. Un dernier point avant d'en finir avec *Locoscript* : l'absence ou avec difficulté l'accès à un fichier. Un de mes amis, un informaticien, donc un connaisseur, tourne la difficulté en tapant tous des textes sous *Base II*.

Cela dit, tous ceux que j'ai rencontrés trouvent maintenant que le maniement de *Locoscript* est enfantin et s'en délectent en

# Kortex

## Une carte électronique un logiciel magique.

# Votre ordinateur va en être fou...

### R emplant votre Minitel devenu inutile,

il pourra appeler l'annuaire électronique ou tout autre service du Minitel. Les informations s'afficheront sur l'écran de votre ordinateur et vous utiliserez son clavier professionnel de clavier de continuer à travailler pendant cela d'installer la carte *Kortex* et de brancher sa prise téléphonique (comme un simple téléphone). Avec en plus :

- Appel automatique.
  - Sauvegarde et impression des pages.
  - Numérotation de séquence d'accès à des services.
- Par exemple : consultation, sauvegarde et traitement des cours de la Bourse ou de votre compte en banque.

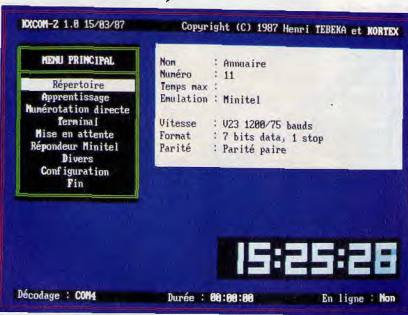
Fonctionne sur PC, XT, AT.



K.O.R.T.E.X

KORTEX INTERNATIONAL  
71 Rue Archereau 75019 Paris  
Téléphone 42 00 37 44  
Télex 216 867  
Service 40 05 04 64

Les hommes téléphonent, les ordinateurs Kortexent.



### I l pourra échanger des fichiers par téléphone avec d'autres ordinateurs.

Toutes les informations contenues dans votre ordinateur pourront être transférées simplement et rapidement. Par exemple :

- Un fichier comptable saisi à Marseille pourra être envoyé en quelques minutes à Strasbourg, y être traité, et renvoyé immédiatement à Marseille.

- Possibilité d'envoyer tous fichiers, textes ou programmes dans le monde entier.
- Grâce à des méthodes de contrôle très sophistiquées le logiciel *KX COM* vous assurera un transfert sans erreur, même si la liaison téléphonique est mauvaise.

3250 Fht  
1250 Fht  
Version Amstrad

JE SOUHAITE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION PRODUITS KORTEX

NOM .....  
SOCIÉTÉ .....  
FONCTION .....  
ADRESSE .....

### Que vaut le PCW 8256 face à ses concurrents ?

Il y a quelques années, avant l'arrivée massive de la micro-informatique, il existait déjà des ordinateurs spécialisés dans le traitement de texte, tels que Xerox ou Wang. Ils valaient plusieurs dizaines de milliers de francs et exigeaient une période de formation longue et coûteuse. Leur emploi était (et est toujours) réservé aux grandes entreprises.

Puis vint le micro-ordinateur. Les traitements de texte appliqués à ces nouvelles machines apparent, créèrent et se multiplièrent sous la forme de logiciels. Leur prix était variable, mais, si l'on désirait quelque chose de valable, il fallait déboursier dans les 5 000 F. Ce à quoi s'ajoutaient le coût du micro-ordinateur lui-même et celui de l'imprimante. Le tout annulait à quelque chose comme 15 000 F. pour avoir une machine avec traitement de texte qui posait bien souvent des problèmes (particulièrement à l'impression), parce qu'elle n'était pas au départ conçue pour cet usage particulier.

C'est alors que naquit, en 1985, le *PCW* complet avec le logiciel *Locoscript* et l'imprimante. Les logiciels de traitement de texte ont subi la loi Amstrad et leurs prix ont baissé de façon prodigieuse. On en

trouve maintenant à moins de 1 000 F, et même parfois à moins de 500 F. S'ils sont souvent pas toujours — plus performants que *Locoscript*, ils fonctionnent habituellement sur des compatibles *PC*. On connaît donc à l'heure actuelle le logiciel primante, le *PCW* reste encore aujourd'hui l'ordinateur-traitement de texte le plus économique.

Le seul concurrent potentiel en ce domaine pourrait être le *Videwriter* de Philips. Cette machine, d'un format qui est encore plus compacte et devient facilement transportable. L'écran est ambre, le lecteur de disquettes utilise la norme pour 1/2 et chaque disquette peut emmagasiner 80 pages de texte. Son imprimante est encastrée sur le moniteur. Une nouveauté : le *Videwriter* est doté d'un dictionnaire pour les corrections de l'orthographe. Son prix devrait se situer entre 5 et 6 000 francs. Heureusement pour le concurrent, le *Videwriter* n'est disponible qu'en Grande-Bretagne et en Allemagne. En France, aujourd'hui ce n'est pas encore demain et, comme Philips laisse planer le mystère, on ne connaît pour l'instant pas la date de sa mise en circulation. J.-L. R.



## UNE BIBLIOTHÈQUE DE LOGICIELS PERFORMANTE

chantés, même s'il faut noter que le plupart d'entre eux ne connaissent pas d'autres traitements de texte. Il est vrai que, entraînement et accoutumance aidant, les doigts virevoltent sur le clavier pour obtenir les fonctions désirées, comme ceux d'un musicien qui connaît bien son instrument. *Locoscript* ne possède pas d'option « sortie ». Il faut éteindre la machine. Ce n'est pas grand chose, mais ça fait désordre. Le système d'exploitation adopté pour le *PCW* est *CP/M*. Livré sur une disquette, il donne accès à toute une bibliothèque de logiciels, dont quelques-uns en commun avec le *CPC 6128*, mais, hélas, pas les jeux (à cause de la couleur).

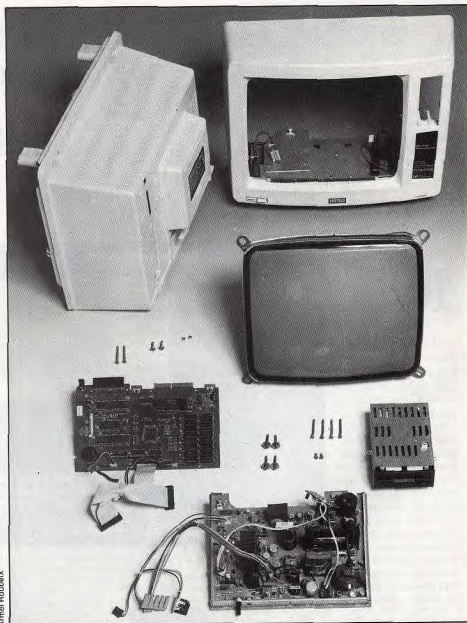
### Efficace, utile, un bon rapport qualité-prix dans son domaine

Parmi ces logiciels accessibles sous *CP/M*, il est de grands noms, tels *Osas II*, *Word star* ou *Multiplan*, mais aussi un tas d'applications spécifiques dans les domaines de la gestion ou de la comptabilité. Et le repos du guerrier est assuré par une mini-bibliothèque de jeux, une centaine recensés environ. La plupart sont originaires de Grande-Bretagne et malheureusement difficiles à trouver chez nous. Je rappelle à ce propos que la lignée *CPC (464, 664, 6128)* et la lignée *PCW* ont surtout en commun le nom d'Amstrad. Leur système d'exploitation et leur Basic sont différents, je sans que je vais faire des déçus mais cela signifie qu'en aucun cas un jeu prévu pour un *CPC* ne fonctionnera sur un *PCW*, et vice versa.

Certains auraient préféré avoir un *CP/M* en mémoire morte de façon à ne pas être contraints de charger la disquette à chaque utilisation. Ils oublient que cela exclut automatiquement toute mise à jour. À partir de la disquette *CP/M*, les aficionados ont accès à deux langages : un Basic et un Logo. Le Basic Maillard du *PCW* est complètement différent de celui des *CPC*. Orienté gestion, il est très performant en ce domaine. Il possède en effet une gestion de fichiers en séquentiel indexé appelé *Jetsam*, efficace, avec des instructions puissantes et complètes. Autre bon point, les calculs se font en double précision. Il y aurait cependant pas mal de reproches à faire à ce Basic.

Contrairement aux *CPC*, l'éditeur ne permet de revenir que d'une ligne en arrière, ce qui ne simplifie pas les corrections.

Les instructions ne facilitent pas la vie des programmeurs. Les exemples sont nombreux. Il faut par exemple taper toute une séquence de codes avec « escape » au lieu des instructions simples telles « *Go* » ou « *locate* », qui existent sur les *CPC*. Le *PCW* n'est pas destiné au jeu, nous sommes bien d'accord. Mais même les professionnels aiment avoir de jolis écrans, alors pourquoi cette absence d'instructions graphiques ? Pour agrémenter la présentation ou dessiner des petits Mickeys, il faut se rabattre sur le Logo ou le langage machine.



Tous les éléments se regroupent à l'intérieur du moniteur, y compris un deuxième lecteur de disquettes : le *PCW* prend peu de place sur un bureau...

Et puis 31 Ko de mémoire disponibles sous Basic, pour un *8256*, même sans les instructions graphiques qui consomment de la place mémoire, ça ne fait pas lourd de nos jours. Le Logo, lui, est centré sur la programmation graphique et son caractère récurrent en fait un outil bien pratique pour ceux qui sont frustrés par le Basic. Si j'ai donné l'impression de critiquer le *PCW* plus que de raison, c'est que j'en ai un sur mon bureau et que, comme tous les couples qui ne se séparent jamais, nous n'arrivons pas de nous chamailler. Si nous n'arrivons pas à décider de nous séparer, c'est que le *PCW* est, quand même une machine efficace, utile et d'un excellent rapport qualité-prix.

Jean-Loup Renault

### Oh ! Combien de PCW...

Le prénom de la secrétaire d'Alan Sugar est *Joyce*, ce qui signifie *Félicité*. C'est un bien joli prénom. C'est aussi le nom du *PCW* en Grande-Bretagne et ce ne serait pas un hasard, selon la légende — ou la propagande — d'Amstrad. La France de Villon et de Verlaine a préféré le nom plus prosaïque de *PCW*, initiales de Personal Computer Wordprocessor ou, en bon français, ordinateur personnel pour traitement de texte. Malgré ce nom barbare, 40 000 *PCW* se sont vendus chez nous. Si Amstrad France avait adopté le nom de *Félicité*, peut-être en aurions-nous acheté beaucoup plus. Qu'en pensez les collègues ?

J.-L. R.

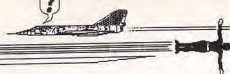
# MICROLOISIRS

Découvrez l'univers fabuleux de la microloisir : tous les softs de jeux, d'aventure, de stratégie enfin répertoriés par grandes catégories. Et, pour aller encore plus loin, les meilleurs trucs et astuces envoyés par nos lecteurs à Tilt. Une compilation unique au monde !



- P. 40 - Simulations
- P. 43 - Action
- P. 56 - Société et réflexion
- P. 60 - Educatifs
- P. 62 - Sports
- P. 70 - Création graphique et musicale
- P. 74 - Rubrique à bras
- P. 76 - Aventure
- P. 84 - SOS Aventure
- P. 96 - Stratégie
- P. 99 - Dernières minutes





# JOUEZ-VOUS... DES JEUX!

Le plus souvent guerrières, les simulations nous entraînent par monts et par vaux, dans les airs ou sur les mers. Avec elles, on se retrouve aux commandes d'un hélicoptère, d'un avion de combat ou d'un sous-marin, alors même qu'on n'a peut-être jamais vu de tels engins.

De beaux voyages en perspective ? Non, pas vraiment. Les décors se limitent le plus souvent aux tableaux de bord et à des vues sommaires de l'extérieur. Pas de quoi faire du tourisme, mais de quoi apprendre.

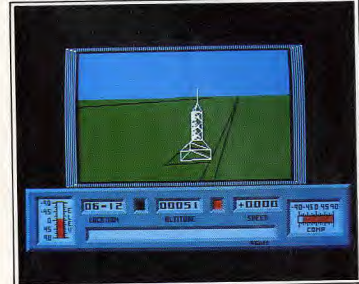
Pas seulement simulation de vol, **Mercenary** est aussi une aventure dont vous êtes le héros. Un jeu complet qui ne manque pas d'humour.

Une déflagration de votre astronef vous a forcé à atterrir sur la planète Targ. Drôle de paysage ! Heureusement, vous ne vous êtes pas écrasé n'importe où. Même si l'accueil des indigènes n'est pas des plus chaleureux, au moins vous êtes vivant ! Quelle est donc cette étrange planète sur laquelle vous vous trouvez ? Un rapide coup d'œil vous permet de prendre connaissance du paysage. En fait, Benson, votre ordinateur-chéri, vous donne régulièrement des informations sur votre entourage. Il vous explique la situation : vous êtes tombé sur une zone urbaine de Targ, la planète qui voit s'affronter depuis des années les Mechanoids (d'immondes robots envahisseurs) et les Palyars.

En outre, Benson est capable de

représenter le paysage en trois dimensions. Il dialogue avec vous, identifie les cités, les lieux ou les objets. Il vous permet même d'en ramasser certains ou de vous en débarrasser. C'est ainsi que dès le commencement de votre aventure, Benson vous procurera un astronef pour la modeste somme de 5.000 crédits pour que vous puissiez vous mouvoir avec rapidité dans cette cité.

Vous seul et unique but, dans toute cette histoire, est de vous échapper de la planète en rejoignant un astronef suffisamment puissant pour retourner dans l'espace. Or, bien sûr, vos moyens financiers sont plus que limités et votre connaissance des lieux n'est que très approximative. Afin de vous procurer de l'argent, il vous faudra s'attacher avec l'une ou l'autre des forces en présence. Pour bien connaître les lieux, vous devrez beaucoup voyager ou bien... ouvrir l'équipement de survie sur Targ fourni avec le



Benson, votre ordinateur-chéri, vous donne les informations utiles.

## MERCENARY



Le paysage est vert chlorophyllé, les bâtiments sont en fil de fer.

logiciel ! Il contient un plan détaillé de la cité, des renseignements extrêmement utiles sur les complexes souterrains de Targ, sur la cité orbitale ou encore sur les quelques véhicules que vous rencontrerez dans votre aventure. **Mercenary** est le premier véritable jeu de simulation combinant l'aventure et l'arcade d'une manière remarquable. La représentation du paysage en trois dimensions est la plus réaliste, l'animation est suffisamment rapide pour ren-



vous les vertiges si vous étiez réellement le héros de cette aventure. (Mais ne l'êtes-vous pas un peu finalement ?). Grâce par là même si agréable à maîtriser, vous vous manquez, pas de vous écraser lamentablement au sol et ce, jusqu'à ce que votre astronef soit définitivement désintégré. Heureusement, les concepteurs de **Mercenary** sont braves : un petit « Control/Escape » vous permet de récupérer votre engin à la dernière minute. Out !



Vous finissez par comprendre comment l'orientation compas et boussoles.

dre le jeu très agréable, aussi bien des promenades pédestres dans les complexes souterrains que dans les vols à vitesse grand « V » au-dessus de la cité. Une fois le logiciel chargé, vous visualisez sur l'écran de votre **Amstrad** votre naufrageur sur Targ, après quoi il vous le communique.

Le fond du paysage est vert chlorophyllé, les bâtiments sont représentés en trois dimensions et en fil de fer. Bien sûr, et c'est ce qui est le plus intéressant, il vous est possible de voir l'écran tel que



l'orientation compas et boussoles. Logiquement, le bon sens vous dicte de suivre les conseils de Benson. Exemple : « une offre d'emploi est faite par les Palyars : rendez-vous au local de breffage ». D'un coup de prospecteur à main levée, vous voilà flottant dans le ciel de cette cité. Au bout de quelques minutes, vous finissez par dénicher comment fonctionner les compas et boussoles de votre appareil. Vous pouvez rendre au local de breffage est alors un jeu d'enfant et vous vous faites un plaisir d'y foncez.

Le hangar des Palyars est muni d'un ascenseur qui, lorsque vous l'empruntez, vous conduit directement dans une grande salle où sont souvent garés d'autres véhicules. Dans l'enchevêtrement des couloirs, vous finissez par trouver le fameux local.

Après avoir écouté le discours des Palyars, vous comprenez que le seul moyen de vous enlir de cette cité est de travailler pour eux, à moins que vous ne convainquiez les Mechanoids, leurs ennemis mortels, d'ouvrir leurs portes. C'est dans cette alternative que réside tout le jeu transformant **Mercenary** en jeu d'aventure, aventure doublée d'une simulation. Le fait de pouvoir se déplacer à pied ou de pouvoir se débarrasser des objets multiples et variés est de pouvoir s'en débarrasser donne à un jeu une dimension supplémentaire qui vient à la rescousse de son simulateur de vol. Ainsi, sévader de Targ n'est pas seule-

## SILENT SERVICE

L'océan Pacifique n'est pas de tout repos. Surter, par un sous-marin américain pendant la seconde guerre mondiale. A vous de sortir de là en prouvant vos qualités de capitaine.

La deuxième guerre mondiale a connu deux fronts marins principaux : la bataille de l'Atlantique (Alliés contre Allemands) et la bataille du Pacifique (Américains contre japonais). C'est précisément au centre de cette dernière que **Silent Service**, au fil de ses missions, va vous mener. Après vous être trouvé à la simulation aérienne de la bataille de Chars ou à la guerre des étoiles, c'est à la tâche de l'océan que vous êtes affecté. **Amstrad** vous convie. Dès que vous avez choisi le type de sous-marin, vous êtes plongé dans la torpille ou au canon, situations historiques précises et patrouilles sous-marines de plusieurs semaines), vous devez sélectionner un niveau de réalisme à votre portée d'ins que vous trouvez difficile de 1 à 9 selon votre grade et le réalisme choisi. Vous avez la bonne odeur d'humidité fétide de la salle des torpilles et l'angoissant bip bip du sonar. A l'intérieur du sous-marin, vous avez six postes principaux : le périscope, l'observation des cartes, le pont (ou le poste en surface), les instruments de bord, le contrôle des avaries et le journal du capitaine. En plus de tout ça, l'un à l'autre, vous avez une idée de ce qu'étaient la difficile vie d'un sous-marinier pendant la seconde guerre mondiale.

Après un moment de réflexion sur le rôle de votre poste, vous finissez par dénicher votre place dans une situation dont lui seul connaît le déroulement. La tâche est ardue, faite à une échelle plus petite de telle sorte que vous pouvez apercevoir votre sous-marin et, s'il

ment une affaire de connaissance des instruments de bord et de la maîtrise d'un appareil mais dépend aussi de l'aptitude à évaluer les dangers, les risques et à se sortir de situations... difficiles. L'humour, que les fautes de traduction n'arrivent pas à gommer, n'est pas absent du jeu. Par exemple, la destruction d'un panneau de publicité pour Commodore lorsque vous votez en rase-mottes la rase sauter de joie Benson votre ordinateur. Joli clin d'œil !

Enfin, la notice principale explique que la demi-douzaine de commandes disponibles et fixe les décors. Elle est, comme nous le disions, très bien complétée par l'enveloppe contenant l'équipement de survie. Il en აღera plus tard à rejoindre les élévateurs permettant de descendre à l'intérieur des complexes souterrains. Une très bonne initiative qui fait de **Mercenary** le jeu de simulation le plus original et le plus passionnant disponible sur CPC.

est là, les quelques navires ennemis à la solde de l'empire japonais. Hô ! Hô ! Dès lors, vous pouvez jouer. Selon le choix du niveau de difficulté ou des degrés de réalisme, vous aurez à surmonter plus ou moins grand d'événements. Par exemple, si vous patrouillez constamment en plongée, sans jamais tenir compte de ce qu'indiquent les cadrons de contrôle de



Le périscope, un poste principal.



à la surface, l'ennemi vous guette. Votre vision, vous risquez de voir des batteries malencontreusement découvertes. En plus de ça, au fond de l'océan, regrettable fin pour le brillant capitaine que vous représentez. Lorsque les premiers accorcheages ont lieu en surface, la logique veut que vous vous trouvez au fond du fond de l'océan, regrettable fin pour le brillant capitaine que vous représentez. Lorsque les premiers accorcheages ont lieu en surface, la logique veut que vous vous trouvez au fond du fond de l'océan, regrettable fin pour le brillant capitaine que vous représentez. Lorsque les premiers accorcheages ont lieu en surface, la logique veut que vous vous trouvez au fond du fond de l'océan, regrettable fin pour le brillant capitaine que vous représentez.

Tenez compte des écrans de contrôle, ce sont des précieux indicateurs.

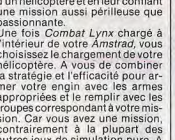
vous êtes pourchassé par des destroyers expérimentés, il vous faudra attendre bien longtemps avant de pouvoir relâcher l'engin. A moins que votre expérience et votre savoir-faire ne vous dicte d'attaquer les navires de surface par intermittence, le fin du fin du mercenaire des mers que vous vous préparez à devenir, à moins que vous ne le soyez déjà !

D'une mission à l'autre les scénarios sont très différents. C'est ainsi que vous pourrez aussi bien avoir à détruire des pétroliers non protégés, et donc laissant office de cibles parfaites, que des convois tout entiers avec plusieurs destroyers anti sous-marins, expéri-

## COMBAT LYNX

Engin de guerre plus que de tourisme, l'hélicoptère de **Combat Lynx** doit reprovisionner une base allié. En sa prétogether de l'ennemi, avec un sens aigu de la stratégie. Avant de décoller, laissez vos sentiments paillés sur terre.

Dans le vrombissement des pales de votre hélicoptère, il vous faut mettre votre esprit au service de la stratégie et votre art militaire. **Combat Lynx** fait ressortir chez vous les instincts les plus convaincus du petit bird de folie meurtrière caché au fond de leur inconscient. Vous êtes le commandant d'un hélicoptère et en leur confiant une mission aussi périlleuse que

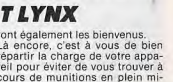


La croix Indique l'impact du tir.

reont également les bienvenus. Là encore, c'est à vous de bien répartir la charge de votre appareil pour éviter de vous trouver à cours de munitions en plein milieu de la bataille. L'écran visualise l'hélicoptère, une petite croix au sol indique l'impact de vos tirs, un autre indicateur précise votre hauteur par rapport au sol. Le vol en trois dimensions est conseillé que si le joueur est suffisamment expérimenté pour ne pas aller à l'écran sans l'entièrement sur une colline. Les avions vous foncent dessus avec un courrage très particulier et un sens de la tactique aux ori-



ce sont du gracieux de grenades. A vous d'adapter la stratégie la plus bénéfique allant la manœuvre du canon à l'usage de la torpille. Une fois la mission accomplie, vous serez jugé sur le tonnage total des vaisseaux détruits et promu à un grade proportionnellement important. La réalisation de **Silent Service** est très bonne et son intérêt stratégique excellent. La documentation (en anglais) fournie avec le programme est très complète quant au commandement des sous-marins et à la chasse aux bâtiments japonais. Heureusement, car s'improviser commandant n'est pas si facile.



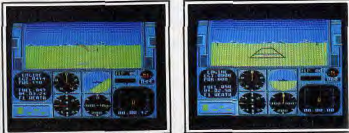
Une fois **Combat Lynx** chargé à l'intérieur de votre **Amstrad**, vous choisissez le charge de votre hélicoptère. A vous de combiner la stratégie et l'efficacité pour arrêter votre engin avec les armes appropriées et le remplir avec les troupes correspondant à votre mission. Car vous avez, en outre, contrairement à la plupart des autres jeux de simulation pure, A l'intérieur d'une carte, vous avez des reliefs et les positions ennemies, vous devez aller rejoindre des batteries alliées ou combattre les ennemis en hommes et en matériel. Vous devrez attendre ce que les ennemis ont fait et vous avez ce que vous n'en s'en sont emparés. Votre engin peut se défendre et être aussi bien avec des missiles à tête chercheuse, bien pratiques éviter l'attaque ennemie est particulièrement lancieuse. Bien sûr, pour les attaques au sol, les canons et les mitrailleuses se-



La rose-mottes est déconseillée.



Objectif : éliminer l'ennemi volant.



Le débutant a intérêt à s'attaquer à la documentation avant de voler.

gines mal définies. Heureusement, vous n'êtes pas le dernier des pilotes d'hélicoptères et vous mettez un point d'honneur à ne revenir à la base qu'après avoir éliminé tous ces insectes qui vous veulent du mal. Comme nous vous le disions plus haut, les pacifistes sont priés de laisser leur non-violence au vestiaire !

A un bon graphisme, une bonne animation allées à un bon intérêt stratégique font de ce jeu un modèle du genre.

## ACROJET

Une simulation de vol pour le sport et l'entraînement, de multiples acrobaties périlleuses, c'est ce que propose **Acrojet**. Sans aucun risque, sauf pour les nerfs ! Inutile de vous préparer à la chasse aux Mig ou au bombardement de zones industrielles. Acrojet est un simulateur de vol pacifique. La seule vie mise en jeu est la vôtre ! Une fois votre appareil sélectionné, c'est dans un Acrojet BD-5J que vous allez vous installer pour battre les records du monde d'aérobaties aériennes.

Pour cela, il vous faut vos inscriptions aux championnats. Plusieurs possibilités s'offrent à vous : le décaathlon (cinq épreuves), le pentathlon (cinq épreuves) ou d'éprouver à votre choix. Un rapide coup d'œil sur la notice vous renseigne sur le contenu de chacune des épreuves. La piste d'atterrissage a

été construite sur une vaste plaine. Le choix de l'épreuve est très important. Inutile de vous lancer dans le "huit cubain" si vous ne prévoyez pas de vous enlever la vie. Je vous conseille plutôt la coupe des rubans que vous ne manquerez pas de réussir au bout de quelques minutes.

Votre score varie en fonction du niveau de difficulté, mais aussi de votre atterrissage et du bon ou du mauvais passage des points de contrôle obligatoires. Ainsi, si vous vous écrasez lamentablement après quelques secondes de vol, votre score sera ridicule, alors que si vous parvenez à atterrir tant bien que mal sur la piste, vous pourrez figurer dans le fameux "Hall of Fame" et côtoyer les champions (qui sont d'ailleurs de véritables champions puisque le plus habile d'entre eux n'est autre que Major Bill, diplômé de l'Air

Force Academy... président de Microsport !).

Le décollage est assez simple : gaz à fond, volets ouverts et mot de vol, bien sûr, relâchés. Une fois la vitesse maximale atteinte, un coup sur le manche à balai élèvera le nez de votre appareil qui s'élevra presque miraculeusement au-dessus de la piste. Comptez sur la difficulté de l'acrobatie aérienne en elle-même, l'apprenti pilote qui est le joueur débutant devra prendre connaissance de la documentation très complète fournie avec le logiciel.

Il découvrira les lois fondamentales de l'aéronautique, les principes de vol et d'aérodynamisme ainsi qu'une description rapide des manœuvres de base (décollage, atterrissage...). Il est d'ailleurs fortement déconseillé à ceux qui découvrent ce programme de s'improviser pilote sans avoir compris la notice. À moins, bien sûr que leur tension artérielle ne soit particulièrement solide.

Une fois en l'air, le volier de l'appareil augmente d'un cran la difficulté.

Selon l'épreuve, chaque mouvement illustré pourra être l'origine d'une perte de points. A vous de vous contrôler et de calmer vos nerfs, à moins que vous ne voliez que pour le "fun", ce qui est également une manière agréable de découvrir ce programme.

Une simulation d'acrobaties aériennes manquant au palmarès de l'**Amstrad**, là voilà ! Voler de la sorte est un réel plaisir et nécessite aussi une parfaite connaissance des manœuvres, de l'influence du vent sur l'appareil et d'autres facteurs qui rendent ce jeu encore plus réaliste. Le graphisme et les difficultés de passer de longues heures aux commandes de votre appareil, une manière comme une autre de s'envoyer en l'air.

Laurent Bernat

Pas de fausse pudeur ! l'action, on aime ! Réflexes, rapidité, compétition, les meilleurs logiciels jouent à fond la carte du plaisir brut. Avec, en prime, des graphismes superbes et des bruitages déments. Pas de pitié : tous les softs sont là et vous attendent... Foncez !

## CAULDRON II

Rebonds non-stop pour Cauldron II, Tilt d'or à 87...

Cliquez la citrouille. Elle rebondit sur votre Amstrad avec une précision et une souplesse toutes professionnelles. L'un des meilleurs jeux d'action actuellement disponibles pour votre ordinateur chéri. Après les longues journées de combat d'un sorcier maligne, voici venu le temps de la vengeance. La citrouille doit collecter divers objets et, surtout, venir à bout d'un paysage farfelu, le château et... ses oubliettes !

Le premier atout de ce programme réside dans son contexte graphique. Le décor, tout d'abord, est aussi précis que réaliste. Il s'agit le plus souvent de salles encastrées de tables, lustres ou escaliers. Le passage d'écran en écran se fait par saut de page. Il sera bien vite nécessaire de mettre en place un plan des lieux afin de ne pas perdre des vies ou de l'énergie au changement de tableau.

Deuxième aspect, l'animation exceptionnelle de votre citrouille. La mine fondue d'un sourire narquois, cette dernière affiche une parfaite maîtrise de ses déplacements, certains pourvu que l'on en comprenne le

mécanisme. Plus que tout, les déformations du "sprite", lorsqu'il touche le sol, accentuent le réalisme des rebonds. Le bruitage, enfin, partagé entre la sonorisation éloquentes des chocs et les terribles éclats de rire de la sorcière, participe pleinement à l'ambiance du jeu. Cette mise en place graphique et sonore s'appuie sur un scénario captivant. Il vous faut d'abord apprendre à manier la citrouille, à gérer l'intensité et la direction des rebonds. Commandez au joystick, votre héroïne se cogne aussi bien sur le sol que sur les parois et plafonds du passage, impossible donc de passer tous les obstacles d'une même façon : certains nécessiteront de puissants bonds en avant, d'autres de simples "rase-mottes" à faible énergie. Les jours-nocturnes vont perdre bien vite de l'altitude et parcourir les tableaux sans parvenir à régler vraiment votre progression. De quoi rebondir allégrement vers les oubliettes du château. Il n'est cependant pas d'endroit inaccessible. Très bien conçu, le terrain de manœuvre n'oppose à votre ardeur que les lacunes de votre maniement.

La stratégie de **Cauldron II** est typique des jeux d'aventure-action. Il s'agit bien sûr d'attendre ici la sorcière. Pour ce faire, vous allez devoir utiliser un grand nombre d'objets, tels le bouclier ou les ciseaux. Plus important dans le jeu au premier temps, il faut sans tarder vous armer de quelques pouvoirs magiques. Ceux-ci sont collectés dans les salles où ils apparaissent sous la forme de petits nuages scintillants.

Vous pouvez va à se rassembler sur et à mesure que vous l'emplayez. Il est donc très important d'en localiser très rapidement les "sources" et de moduler au mieux son parcours pour n'être jamais à cours d'arguments.

Vous n'êtes bien entendu pas seul à errer dans le château. Les ennemis sont nombreux, et agressifs.

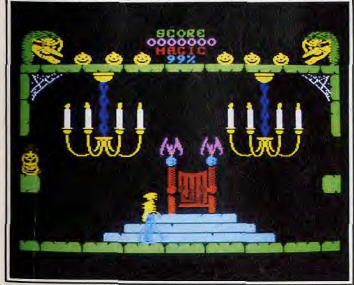


Encore un dernier effort...

parfait maîtrise de la mise en scène. La chute de la citrouille dans les oubliettes est ainsi particulièrement rendue. Même chose pour les miniques ou légume ou celles des sorcières, de quoi renforcer une ambiance déjà particulièrement captivante. La gestion de tous les personnages et objets met en place également de nombreux animations. Flamme de bougies qui scintillent, araignées qui gigotent : un véritable dessin animé. **Cauldron II** cumule donc deux facteurs de qualité essentiels : une mise en place graphiquement exceptionnelle et un maniement aussi original que précis. Le thème de la quête n'est plus alors le plus prioritaire, mais le jeu est à l'aise et ce par de nombreux et toujours semblables allers-retours. Certains périront sous le feu de votre sa-



Le but se rapproche : danger...



Finesse des graphismes et précision de l'animation...

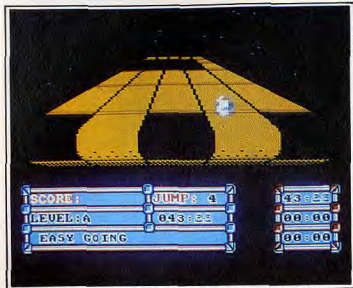
LOGICIEL	EDITEUR	FORME	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
ACROJET	Microprose	K7 et Disq. CPC	****	*****	---	19	B
ALTER EGO (MALTÉ VERSION)	Activision	Disq. PC	***	---	---	13	A
ALTER EGO (GÉNÉRAL VERSION)	Activision	Disq. PC	**	---	---	13	A
BLUE WAR	Free Game Biot	K7 et Disq. CPC	***	---	***	13	B-C
COMBAT LYNX	Durell Software	K7 et Disq. CPC	*****	*****	***	17	B
CONTAMINATION	Ere Informatique	K7 et Disq. CPC	*****	**	---	12	B
FIGHTER PILOT	Digital Integration	K7 et Disq. CPC	*****	*****	**	15	B
FLIGHT SIMULATOR II	Sublog	Disq. PC	*****	*****	---	18	F
F-15 STRIKE EAGLE	Microprose	Disq. PC	*****	*****	**	18	E
HELLCAT ACE	Microprose	Disq. PC	***	***	---	13	B
IMPERIALS	Coktel	K7 et Disq. CPC	***	***	**	10	B
JET	Sublog	Disq. PC	*****	*****	---	18	F
MERCENARY	Novagen	K7 et Disq. CPC	***	***	***	19	B
MISSION DELTA	Ere Informatique	Disq. CPC	***	---	---	15	B
PIRAMIDES ATLANTIS (LES)	Microdis	K7 et Disq. CPC	*****	*****	---	13	B
RED ARROWS	Database	K7 et Disq. CPC	*****	***	---	15	B
SAN PABLO	Microprose	K7 et Disq. CPC	*****	*****	**	14	B
SILENT SERVICE	Microprose	K7 et Disq. CPC, PC	*****	*****	---	19	B-C
SOLO FLIGHT	Microprose	Disq. PC	*****	*****	*	17	D
SPITFIRE 40	Mirosoft	K7 et Disq. CPC	****	****	**	15	B
STARGLIDER	Hainbird	K7 et Disq. CPC	*****	*****	---	15	B
STRIKE FORCE HARRIER	Mirosoft	K7 et Disq. CPC	****	****	**	14	B

## TRAIL BLAZER

Tout en réflexes, **Trail Blazer** fascine tous les joueurs. Adoptés de la vitesse, virtuoses du joystick, **Trail Blazer** lance un défi aux plus fins pointeurs de l'Amstrad. Une mission à vous couper le souffle ! Une boule, un tapis roulant, un scénario classique d'équilibre et de sang-froid. La mission semble évidente. Et pourtant ! Plus sont ceux qui sont en jeu, plus sont les multiples tableaux de **Trail Blazer**. Vous venez de prendre posses-



Des effets graphiques remarquables.



Le but est simple : maintenir votre ballon sur un tapis roulant...

sion de votre premier module, un ballon de football bien classique. On pousse la manette et... c'est parti ! Le programme réagit essentiellement sur la précision du scrolling et l'effet de relief rendu sans que l'on puisse en percevoir la fin. Au premier niveau de jeu, vous avez le choix entre trois circuits d'essai. Composée de cases colorées, le terrain d'action est suffisamment large pour faciliter



... qui défie à toute allure...

la prise en main du bolide. Rester sur la piste ne sera alors pas trop difficile. Il suffira de porter son regard loin devant soi et de réagir par pur réflexe.

Dès que l'on « pousse » un peu le jeu, on a abordé de bien plus dangereux manœuvres. Le support sur lequel vous évoluez révèle très vite tous ses pièges. Certaines dalles accentuent vos rebonds, d'autres freinent ou accélèrent votre engin de façon à vous surprendre en plein virage. Le tapis est criblé de trous. Le trajet à suivre est donc sans cesse remodelé et rien ne permet de mémoriser son aspect.

Trail Blazer conserve, quel que soit votre niveau, un facteur chance important qui rend quasi inaccessible la clôture du parcours. Parmi les options de jeu, la plus intéressante est sans aucun doute le « jeu à deux ». La partie se renforce ici, d'une compétition captivante. Deux tapis vont se superposer à l'écran. Chacun des



... et plein de trous imprévisibles.

Idem pour le scrolling infernal qui pousse toujours plus loin votre espoir de survie. La partie se vit comme un rêve, ou plutôt un agréable cauchemar, plus captivant que beaucoup de jeux qui font appel à la stratégie ou à la réflexion.

Les concepteurs ont tiré un profit maximum d'un scénario fort simple. Superbe dimension d'intelligence et de bon sens. Trail Blazer a vraiment sa place dans votre ludothèque.

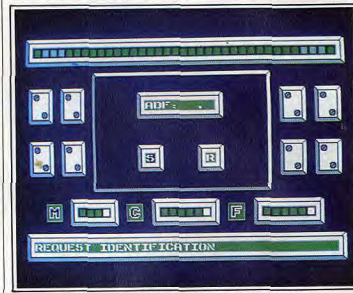
## INFLTRATOR

Subtil mélange d'action et de stratégie, Infiltrator vous met dans la peau d'un espion chargé de pgnner une base ennemie en hélicoptère pour y dérober des secrets.



Soyez rapide et efficace, sinon...

base ennemie. chose curieuse, l'aventure qui l'attend pour cette deuxième étape change du tout au tout. Il s'agit maintenant de pénétrer dans la base à l'aide de faux papiers, de visiter tous les bâtiments et de prendre en note les documents confidentiels. Une partie captivante, servie par un graphisme et une animation qui illustrent parfaitement l'originalité et la complexité de la mission. Génial !



Un véritable simulateur de vol : votre hélico doit aussi se battre.

## BILLY LA BANLIEUE

**Pas de répit pour Billy : il devra faire preuve de rapidité et d'astuce pour gagner.**

Il a beau avoir gagné son Tilt 'O' or, ce rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo. Une aventure périlleuse qui vous emmène dans un Paris nocturne aussi beau que dangereux. L'action vaut le coup d'œil ! Le décor offre sous vos yeux, orné de détails multiples. Dans les rues de la ville, les égouts ou le métro, le jeu met en place le plus souvent plusieurs niveaux séparés par des passerelles. A l'opéra captivant. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire de très nombreuses bulles mouvantes. L'animation des vaisseaux ennemis est excellente.

I'm a poor lonesome rocker...



Les graphismes soignés créent une ambiance particulièrement réussie.

tôt coincé entre un policier et un loubard. Seul moyen de vous en sortir : de bons réflexes et une étude parfaite de ce nouveau terrain d'action. Les concepteurs ont apporté un soin tout particulier à la mise en place sonore et graphique du programme. Les brutalets tirent un profit maximum des faiblesses

## STARGLIDER

Un classique issu des jeux d'arcade. Simple dans son principe — détruire des vaisseaux ennemis — mais redoutablement efficace. Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D particulièrement captivant. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire de très nombreuses bulles mouvantes. L'animation des vaisseaux ennemis est excellente.

La vitesse de jeu, légèrement ralentie par la complexité du décor et de sa gestion, reste cependant suffisamment rapide pour motiver le joueur pendant de longues heures de lutte. Le programme, sans parvenir à la qualité d'Elite ou de Starfire, est, par exemple, montre clairement que les huit bits ont encore leur mot à dire dans le domaine de l'arcade.

Un combat spatial en trois dimensions où vos nerfs risquent de souffrir.

## BALL BREAKER

**« Casse-briques » par excellence, Ball Breaker est une réussite dans son genre.**

Voici sans aucun doute le meilleur jeu de raquette actuellement disponible sur Amstrad. La destruction d'un mur de briques a déjà séduit de nombreux joysticks, et ce depuis le temps des consoles. Le thème, réadapté avec un trio de plus que les classiques (Krakout, par exemple), profite ici d'un bruit de talle / univers tridimensionnel de breaker. Une partie très délicate que captivante. Le scénario est, désormais classique : vous devez vaincre à bout un mur coloré, constitué de divers composants. L'effet de relief met en place un terrain de jeu vu de trois quarts. Laquette longue le « gouffre des bulles perdues ».

L'action est simple : casser des murs, des plus larges... J., vous allez le plus souvent frapper avec le bord du « spritz ». La boule s'élançe alors à grande vitesse, rebondit sur les parois ou sur les briques pour enfin vous surprendre sur la ligne de tir. La meilleure tactique consiste certainement à loger la balle derrière le mur. chose malheureusement impossible avant de longues heures de pratique. Il faudra donc se fier à la chance et aux réflexes, rester toujours mo-

Les configurations varient d'un tableau à l'autre et renouvellent le jeu.

Première balle, premiers frissons ! La boule est lâchée au milieu du terrain. A peine posée sur le sol, elle roule rapidement vers le gouffre. Il faut dès lors positionner la raquette pour le renvoi précis, même pour la mise en jeu, vous n'êtes pas nécessairement alignés au bon endroit. L'action qui s'ensuit est délectante. S'il vous arrive parfois de renvoyer la boule dans une trajectoire perpendiculaire à la raquette (le rebond est alors

## HIGHWAY ENCOUNTER

**Un scénario original pour un soft captivant. La réussite exige ici une stratégie et de bons réflexes !**

Vous êtes responsable sur la dernière autoroute de la terre. Vous êtes, à la tête d'une patrouille de cinq véhicules, prêt à intervenir. Il vous revient ainsi de débayer le terrain, de tuer certains adversaires et

ble et attirer le sort, vous disposez également d'un « laser ». Il peut détruire des briques et tuer les monstres qui apparaissent dès le deuxième tableau. Le nombre limité de bulles ne sera bonifié qu'à condition d'obtenir un score honorable. Un cercle vicieux qui risque, soit de déclencher de nouvelles passions, soit de détruire joueur et joystick. Un très bon logiciel en tout cas.



Graphismes moyens, action trépidante.

d'en écarter d'autres au passage. Sans cesse poussé vers l'avant, votre "troupeau" risque bien vite, hélas, de vous dépasser et de courir ainsi à la catastrophe! Le contexte graphique de ce logiciel, bien que très précis, est plus schématique qu'artistique. Les couleurs sont assez ternes et la

route qui défile manque parfois de précision. Seul le paysage des bas-côtés fait le coup d'œil. Quant aux bruitages, le joueur se passera volontiers des "bip" moyennement distinctifs. L'action fait plus appel à la stratégie qu'au simple plaisir des sens. Les mouvements de chaque avatar sont d'un réalisme et d'une précision captivants. La technique varie selon l'ennemi croisé. L'originalité du programme provient du fait qu'il est impossible de contrôler directement les quatre autres Vortons de l'équipe. Il sera alors nécessaire d'effectuer de nombreux allers-retours de va-et-vient, d'un ennemi, en arrière pour orienter la file des Vortons vers une plus juste position. L'originalité du scénario suffit à motiver le joueur pour de longs kilomètres de combat.

### LIGHT FORCE

L'action dans toute sa splendeur : tir d'abord, réfléchissez ensuite. Les graphismes sur plusieurs plans accentuent le réalisme de votre mission. **Multitouch.** On donne ici dans la précision. Le graphisme est haut de gamme, le scrolling sans reproche. Inutile cependant de parler stratégie. Vous êtes là pour tirer, pas pour réfléchir! Light Force se caractérise par une réduction maximum du scénario : « envahisseur-dangereux », c'est parti! Place au joystick! Il faudra tout détruire sur son passage, ne rien laisser de très nombreuses installations ennemies. Le scrolling de cette mission est vertical. Vous passez au sélectif des commandes et autres gadgets intéressards, pour peut-être atteindre la forêt et d'autres horizons.



Un univers glacé... mortel!

La force de ce logiciel provient essentiellement de sa qualité graphique. Light Force utilise à merveille les très nombreuses installations ennemies. Le scrolling de cette mission est vertical. Vous passez au sélectif des commandes et autres gadgets intéressards, pour peut-être atteindre la forêt et d'autres horizons.

Place au joystick! Il faudra tout détruire sur son passage, ne rien laisser de très nombreuses installations ennemies. Le scrolling de cette mission est vertical. Vous passez au sélectif des commandes et autres gadgets intéressards, pour peut-être atteindre la forêt et d'autres horizons.

### PALITRON

Menez un combat vif dans un labyrinthe effrayant. Prenez garde : vos adversaires seront sans pitié. **Palitron** est un robot rageux. Son but : détruire de dangereu-

cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. L'action repose sur de solides bases graphiques et sonores. Il ne peut à la manière de MGT, votre ennemi tourne et avance dans un labyrinthe de salles et de couloirs. L'inertie n'est cependant pas au programme. Il s'agit plus ici de stratégie. De nombreux objets, collectés au fil des tableaux, vont décider de votre sort.

Le maniement du robot est très précis. Dans un décor particulièrement complexe de cubes, passerelles, miroirs ou gradins, il faut être **3D, bien que très convaincant, ne suffit pas toujours à faciliter l'orientation** dans un jeu. Cette expérience sera donc nécessaire pour comprendre le maniement



Palitron : son univers implimoytaasable!

de certains indices et tracer l'unique route qui mène au succès. Vous allez bien sûr rencontrer différents personnages. La plupart

### DRAGON'S LAIR

Une quête chevaleresque dans la plus pure tradition des jeux d'arcade. Dragon's Lair est un délice d'originalité et de difficulté, avec une très belle conception graphique pour ce tournoi "joystickien". Le roi Aethelred fait appel à votre bravoure. Sa jeune fille vient d'être enlevée par le cruel Singe, un dragon protégé par une forteresse imprenable. **Prenez garde! Peut-être pas! Tout dépend de votre souplesse et de votre intelligence.** La partie se décompose en neuf épisodes particulièrement ardues. Tour à tour en équilibre sur un disque mouvant, perdu dans le

exemple, vous devez répondre aux pressions du vent pour ne pas tomber. Le maniement du joystick est alors aussi souple que difficile



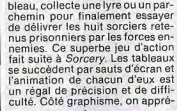
Des sensations Atomiques...

et seule l'expérience vous permettra de doser votre effort comme il se doit. Il est impossible de sauvegarder la partie et pour les premières heures de jeu, venir à bout des neuf épisodes tient de l'utopie! Mais ne vous avouez pas vaincu pour autant.

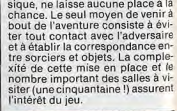
### SORCERY +

Action complexe, rapidité du jeu. Sorcery ne vous lasera pas de siôt.

La sorcière vole de tableau en tableau, collecte une bre ou parchemin pour finalement essayer de dévorer les huit sorciers restés en vie. Les forces ennemies. Ce superbe jeu d'action fait suite à Sorcery. Les tableaux se succèdent par sauts d'écran et l'animation de chacun d'eux est un régal de précision et de difficulté. Côté graphisme, on appré-



Vous êtes sorcier ou tout contrôle, commande à distance, magie.



Vous êtes la tête sorcière, langage sorcier.

vez tout contact avec vos ennemis et rendez aux sorciers leur bien.

### MARBLE MADNESS

Superbe jeu d'inertie. Marble Madness doit impérativement figurer dans votre

épreuve sans jamais s'arrêter. Une seule solution s'offre alors aux novices : étudier chaque tableau plusieurs fois de suite et noter avec précision les passages difficiles.

Le mode d'obtention des scores se refuse malheureusement tout sauvegarde. Aussi Ion que l'on avance, l'échec vous ramènera toujours à votre point de départ. Un seul aspect joue en votre faveur : la précision de l'animation et de graphismes. Aucune chance, tout d'abord, de ne pas visualiser le relief. L'effet 3D est très réaliste pour cela. L'animation de la boule reste très ingénieuse. On apprend vite à jongler avec l'inertie, à freiner juste à temps pour éviter le pire. Avec la progression du niveau de jeu, d'autres boules entrent en piste. Malheureusement pour vous, il ne s'agit pas d'une aide quelconque. Cette affreuse boule noire va tout faire pour vous précipiter dans le vide avant que vous ne finissiez le parcours.

Le seul reproche que l'on puisse faire à Marble Madness se rattache à la difficulté du jeu. Le programme est d'une prise en main fort ardue. Par contre, l'adaptation sur Amstrad pour tous ceux qui parlent stratégie, vous devez trouver au plus vite trois indices capi-

lément des neuf vies mises à votre disposition. Vous avez bien sûr la possibilité de vous défendre en esquivant les projectiles. Le plus dur consiste à ne pas commettre vos précieux points de vie! Vos principaux adversaires sont tout d'abord les murs. Pour parler stratégie, vous devez trouver au plus vite trois indices capi-

### BOB WINNER

Quand l'action rejoint la simulation sportive...

avec autant d'aisance qu'un vieux routard des salles de jeu.

Bob est un excellent mi-mouline-champion. Tour à tour boxeur, machine de savaie ou tout ce qu'il y a de mieux en boxe, ce jeu vous propose le succès. Une très belle approche de la fameuse qualité arcade. Amstrad n'a pas eu de sa propre introduction sur un air de ragtime, mais coups et coups de pied appuyés

avec autant d'aisance qu'un vieux routard des salles de jeu. Bob est un excellent mi-mouline-champion. Tour à tour boxeur, machine de savaie ou tout ce qu'il y a de mieux en boxe, ce jeu vous propose le succès. Une très belle approche de la fameuse qualité arcade. Amstrad n'a pas eu de sa propre introduction sur un air de ragtime, mais coups et coups de pied appuyés



Des graphismes beaux mais statiques et des personnages réalistes.



Bob, seul face à son destin...



Le moment le plus savoureux...

lément des neuf vies mises à votre disposition. Vous avez bien sûr la possibilité de vous défendre en esquivant les projectiles. Le plus dur consiste à ne pas commettre vos précieux points de vie! Vos principaux adversaires sont tout d'abord les murs. Pour parler stratégie, vous devez trouver au plus vite trois indices capi-

### TEMPEST

Rapidité et précision seront nécessaires si vous voulez être l'Indemne de ce combat. Vos ennemis ne vous feront pas de cadeaux...

Tempest met en place une figure géométrique tissée de fils telle une toile d'araignée. Positionnée à l'une de ses extrémités, vous allez tout faire pour empêcher de simes très petits cubes de vous y rejoindre. Pour ce faire, vous tierez sur l'ennemi.

La mission permet ainsi d'élaborer diverses stratégies. La disparition d'un cube entraîne en effet l'apparition d'un nombre important de segments mobiles qui risquent de faire passer votre score de cinq à six précipitation, res-

### MGT

Mouvements subtils, action passionnante, un must...

Ce module radiométrique est un véritable délice de souplesse et de précision. Une aventure passionnante et enrichissante sous le signe de l'«action-inertie», un thème qui gagne peu à peu la micro-industrie. Le scénario de l'aventure est simple : vous devez trouver le chemin qui mène au cœur stratégique du jeu. Un jeu d'énigme où l'aspect visuel est passablement vulnérable. La qualité n'aurait aucun intérêt sans l'originalité et le réalisme du maniement de votre vaisseau. MGT possède deux propulseurs. Le premier oriente l'appareil dans la direction choisie, le deuxième assure sa propulsion. Toutes les autres manœuvres sont dues à des boutons externes qui doivent être rapidement maîtrisés. On doit diriger le vaisseau à l'aide de l'inertie. L'engin, lancé à pleine vitesse, va heurter les parois, rebondir avec réalisme vers quelque rayon mortel. Seules de délicates pressions sur la touche «action» vous amèneront devant la première porte de sortie. Il faut ensuite éle-

Seul but pour votre robot : survivre.





Jouez avec l'inertie de votre vaisseau.

aider le maniement des passages automatiques ou protégés. La stratégie met en place différents codes d'accès. Ainsi, à certaines portes s'ouvrent élémente-ment, d'autres ne livreront pas- sage jusqu'à l'on attend, à l'aide du laser, le sigle graphique corres-

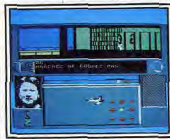
## BOBBY BEARING

**Superbe jeu d'inertie, Bobby Bearing vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et de passerelles. Hélicant et passionnant.**

Le scénario de ce programme est fort semblable à celui de *Mardi Madness*. Principale différence: le temps n'est plus illimité. Mais les pièges n'en sont que plus redoutables. Votre boule va donc parcourir à nouveau un labyrinthe de gouttières, passerelles et murets. Chaque tableau possède ses propres particularités. Ici, c'est un aimant qui risque d'attirer et de bloquer votre boule.

Alléurs, un sinistre courant d'air fera tout pour vous propulser vers une presse mortelle. Ajoutez à cela des boules noires

pondant. Il faut également tenir compte des blocs éleveurs et circuits rehaussés. Ces derniers vous obligent à suivre des chemins précis, afin de ne pas retomber le sol avant d'atteindre une porte, par exemple. Les blocs éleveurs permettent quant à eux de dépasser certains obstacles. Autant de particularités qui devront figurer sur votre plan d'action. Pour une aventure presque banale, *MGT* profite pleinement d'une animation sans faille. Qu'il s'agisse de votre déplacement, des collisions avec les différents «sprites» ou de l'animation même des objets, le réalisme graphique ne laisse aucune place à la chance. Le joystick deviendra l'arme d'essentielle, aussi pratique que dangereuse. Du grand art !



Résoudre-vous les 32 questions ?

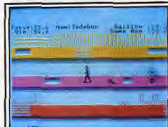
nir en aide et, par là-même, de retrouver l'un de vos meilleurs amis, disparu depuis peu. Les trente-deux questions de ce jeu résolvent pour remporter le jeu (nom du chef du gang, fréquence du radio de ses messages, etc.). Un très bon programme.

## LE CINQUIÈME AXE

**De l'action, toujours de l'action. Dans le droit fil des meilleurs jeux d'arcade, le jeu de l'axe à toutes les chaînes de vous donner du fil à retordre. Réussirez-vous à survivre ?**

Le Cinquième Axe tire tout son intérêt de son excellente animation. Un scénario tout-ou-rien plonge dans ce combat futuriste. Les plates-formes, classiques, se suivent, formant de longs et dangereux couloirs.

Il faut utiliser les téléporteurs, combattre les Cyborgs pour retrouver tous les machos. Mais qu'il importe la mission, il suffit de courir pour profiter d'une animation des plus réalistes. Grénichements et bruitages se mêlent en une véritable prestation artistique.



Une animation digne d'admiration...

La course est souple, les coups portés avec une précision et une rapidité époustouflantes. Du grand art ! Et comme support à tout cela, un coefficient énergétique qui laisse dangereusement devant une flopée d'ennemis. Arcade 100 % !

## IMPOSSIBALL

**Tout l'art des rebonds en un jeu qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maîtrise de votre balle.**

Lorsque l'action fait appel à l'équilibre, le joystick change ses habitudes, manœuvres guerrières pour offrir plus de souplesse, de précision et parfois même de talent. *Impossibleball* se distingue ainsi par sa difficulté en trois dimensions passionnante, et l'originalité de son scénario. Votre balle est entremê-

Le graphisme qui rend tou à l'apprer.

## NEXUS

ou coups de pied avant et arrière. Le décor se compose tout d'abord de très longs couloirs. De classiques ascenseurs vous y permettra d'accéder aux étages. Les portes, enfin, ouvrent sur différents salles. La stratégie du jeu consiste à rentrer en contact avec les agents ennemis. Le portrait (comme digitalisé) des personnages rencontrés. A vous de décider si vous êtes bons ou mauvais. Il faudra ensuite parcourir les étages à la recherche de munitions, de nourriture ou de documents secrets pour communiquer, au fur et à mesure, tous vos résultats à vos chefs. La pratique de ce jeu s'avère tout aussi précise qu'agréable. Les nombreuses fenêtres et sous-menus assurent la complexité de votre mission. L'action profite quant à elle d'un contexte graphique, et sonore très honorable. Difficile alors de venir à bout des trente-deux questions qu'il faut résoudre pour remporter le jeu (nom du chef du gang, fréquence du radio de ses messages, etc.). Un très bon programme.

dans un couloir recouvert de damiers. Au sol et au plafond s'accrochent de nombreuses colonnes, protégées par des épines, des champs de plasma et des lasers. Votre mission est de franchir l'extrémité de chacune des tours sans perdre la vie sur une quelconque de vos machines. Sans effort, ce programme suppose un maniement savant et difficile. La stratégie du jeu consiste à par des rebonds plus ou moins puissants. Ce mode de déplacement est désormais classé en deux. On connaît bien les difficultés : il faut orienter les sauts, jongler avec l'antenne, bref, contrôler avec astuce

## GAUNTLET

**Célébrissime jeu d'arcade, Gauntlet fait des ravages...**

Gauntlet appartient à une nouvelle génération de logiciels d'action/labyrinthe. La quête s'appuie sur un graphisme précis. La vue aérienne du terrain de jeu et l'animation garantissent de longs et agréables combats.

Un peu à la manière des programmes guerriers (*Rambo, Commando*, etc.), la stratégie combine ici deux aspects essentiels : un nombre impressionnant d'ennemis et le besoin de sans cesse collecter des vivres et des munitions. Les chevaliers qui se lancent à l'assaut de cette forteresse vont ainsi prendre plaisir dans une des galeries. Il faut tout d'abord obliger le terrain, venir à bout de quelques fantômes et gouts affamés. Vous êtes bien sûr armés pour cela de flèches, et dotés d'une résistance physique importante.

L'ennemi va apparaître en vagues successives. Pire que cela, les petits tas d'ossements qui encomrent les galeries sont en fait des «nids à fantômes» qui font dé- treindre au plus vite avant de succomber sous l'assaut. Reprenez dès lors votre sens de l'orientation et... votre rapidité au tir. Un très bon programme.

pières précieuses pour assurer votre bonus. Face à la simplicité d'un tel scénario, l'intérêt tient exclusivement



Face à des hordes de morts-vivants...

au rythme du combat. Vers une minute de repos, il faut à tout prix éviter le contact de l'ennemi, déjouer les embuscades et progresser toujours plus loin. Il est alors possible d'envoyer simultanément deux chevaliers au combat. Ce mode de jeu, qui permet à deux joueurs de lutter côte à côte, est un délice de stratégie. On retrouve alors l'ambiance «arcade» au vrai combat de l'assaut. Reprenez dès lors votre sens de l'orientation et... votre rapidité au tir. Un très bon programme.

## COMMANDO ET WHO DARES WINS

**Endurance et courage, habileté aussi, ces deux logiciels séduisent les fans d'actions militaires où l'efficacité prime sur les scrupules et les sentiments.**

*Commando, Rambo, Who Dares Wins, une mode qui a restitué de nombreux joystick. Ce qu'est- il de tout cela ?* Encore de très belles parties en perspective ! A l'exception de *Rambo*, les titres précités ont conservé tout leur panache. Mission suicide pour les servants de la mitrailleuse et de la grenade. Le scrolling de la mort !

L'entraînement d'action est bien connu. Le terrain peuplé d'ennemis, parsemé d'obstacles et de dangers. La mitrailleuse à la main, vous ne pouvez plus reculer. Vous avancez, zigzaguez sans cesse et balayez d'un zéni pillant ce vaste terrain. *Commando* et *Rambo* l'Amstrad profite pleinement de ces deux programmes. L'animé-



Des soldats ennemis se précipitent !

tion y est excellente. Le joueur court à droite, à gauche, lance ses grenades et progresse rapidement sur le terrain. Peu de différences se sentent entre *Commando* et *Who Dares Wins*. Nos deux guerriers semblent issus d'un même moule. Côté bruitage, l'ambiance n'est pas en reste. Les coups pleuvent dans un sifflement strident, les rafales de mitrailleuse assurent le rythme de la mission !

## PACIFIC

**Un superbe jeu qui vous plonge dans l'angoisse des grands fonds marins.**

Animation réaliste, originalité de la stratégie, *Pacific* séduit tous les joysticks ! Votre mission : trouver la sirène.

Sur un total annoncé de trente deux mille tableaux (à vous de vérifier l'authenticité du chiffre), le décor sera fort une succession de gouffres emplis d'algues, de poissons et de turques marines. La stratégie est vite bien sûr que l'on s'orienté ici avec précision. Pour ce faire, sélectionnez l'option « sextant » : une carte dévoile votre environnement marin et vous permet ainsi de donner un sens à votre lutte contre l'asphyxie. Le plus intéressant est de conserver une quantité vitale maximum. Il faudra donc rejoindre régulièrement les petites pompes à oxygène disséminées au fin fond de l'océan. Armé d'un fusil, vous allez de même lutter contre de nombreuses

En dehors du plaisir de l'œil ou de l'oreille, vous pouvez aussi affiner votre stratégie. Pour un nombre de vies bien sûr limité, vous allez chaque jour avancer plus avant sur le terrain. Divers éléments contribueront alors au succès. *For Commando*, il s'agit de délivrer des prisonniers ou encore d'abattre les engins ennemis qui passent sur la route.

Le soldat de *Who Dares Wins* attaque quant à lui à des nombreux bâtiments et, si l'on doit également délivrer des prisonniers, il peut plus facilement éviter l'ennemi, en empruntant parfois des passages protégés des tirs adverses. Les engins ennemis qui passent sont conservés parfaitement à l'action mise en place. Il est agissant tout question d'endurance et de courage. On en vient à regretter l'absence de sauvegarde. Deux très bons logiciels pour peu que l'on accepte l'idée mise en scène.



Restez vigilant : le danger est là...

créatures aquatiques. La stratégie s'enrichit également de diverses manœuvres : labyrinthes des villes sous-marines, courants, atter- dants, etc. Cette simulation s'appuie sur un graphisme varié et précis. L'originalité de votre progression bénéficie de la souplesse d'une douce pesanteur. Les mouvements du personnage sont amples et réguliers. Rien de tel pour conforter l'ambiance oppressante de cet univers. L'action profite, en outre, de délicieux bruitages. Une très belle simulation.

## STARTRIKE II

**Sauvez 22 planètes grâce à vos talents de pilote intergalactique ! Action et stratégie à l'honneur.**

Plus de scrolling, l'univers en trois dimensions (3D) de *Starstrike II* ouvre ses portes. Vingt-deux

planètes sont en danger... Une mission qui vous revient de droit. Il s'agit d'abord de choisir votre destination. Ne vous risquez pas trop vite vers des mondes sans armées. L'expérience vous permettra plus tard de meilleures prises.



Des informations précises pour une action trépidante et souvent mortelle...



Soulitudes glaces et sophistiquées.

les mailles du filet. La trajectoire de votre engin est fortement soumise à l'inertie, ce qui décuple le plaisir du pilotage.

Dans l'espace planétaire se trouve une bataille aussi captivante. Vos adversaires possèdent désormais des vaisseaux comparables au vôtre. Ils tournent autour de vous, essaient d'attaquer votre engin par l'arrière. La mise en place de votre radar de bord est particulièrement judicieuse. Un premier témoin vous communique la position de l'ennemi dans un plan, le deuxième son altitude par rapport à vous.

Le scénario est scénotique. La stratégie et l'action se côtoient pratiquement. On joue pour les superbes loopings ou plongées de votre vaisseau, stratégie pour la réduction des réserves énergétiques des ennemis. Le joueur ne peut alors qu'adhérer à cette formidable et vous angoisse, cette constante

### DANDY

**Araignées, fantômes, labyrinthiques. Efficace !**  
Pour venir à bout de nos donjons, vous allez parcourir un dédale de pièces et couloirs, éviter les monstres et collecter des clés, des trésors ou quelques objets rares. Dans un scénario désormais bien connu des passionnés d'action, Dandy profitait d'un décor agréable



Un univers charmant et sympathique, plein de gentilles petites bébêtes...

En vue aérienne, la représentation des salles est très réaliste. L'action à l'échelle de ce jeu comble les plus audacieux. Un ou deux combattants vont en effet croiser un nombre impressionnant de fantômes ou d'araignées, mettra à jour des passages secrets, etc. Un jeu d'action/labyrinthe simple mais efficace.



### ONE

**Menez la vie dure à un baby sitter. Déroulement garanti !**

Un scénario original, une animation de qualité pour une affaire à multiples rebondissement. Le jeu est captivant. Vos parents sont de sortie. Confiée à un baby-sitter hargné, vous vous lancez dans une épreuve cruelle contre l'adulte. Le scénario de ce programme présente un univers complexe et bien réaliste. Il traite dans la maison un nombre astronomique d'objets. Un support idéal à l'élaboration de pièges complexes.

Si vous recevez une gifle pour chaque jeu sorti de son placard, il y a une bien étrange chose qui se cache derrière cette façade de bébé-sitter une offensive de première qualité ! Le décor met en place une trentaine de salles aux graphismes



Vengez-vous des gilles rucpi !

aussi superbes que variés. Un reproche cependant à ce sujet : les pièces se suivent par sauts d'écran, ce qui dévalorise quelque peu la vitalité des graphismes... Pas la moindre musique pour conforter l'ambiance explosive du logiciel. Toutefois, le scénario ne manque jamais d'imagination et l'animation, rapide et précise, assure captiver votre esprit créatif. Un logiciel très amusant.

### GREEN BERET

**Un soft efficace mais touffu de pan-pan boom-boom... Bien professionnel que Rambo, ce beret vert - manie le couteau mieux que quiconque. Une simulation de combat convaincante. Le parachutiste que vous allez**



Courir, sauter, grimper, tirer, vous n'avez jamais le temps de souffler !

l'accoutumée. On peut alors apprécier tout à loisir la beauté et le réalisme du moindre de ses gestes. Bien plus professionnel que Rambo, ce beret vert - manie le couteau mieux que quiconque. Une simulation de combat convaincante. Le parachutiste que vous allez

l'accoutumée. On peut alors apprécier tout à loisir la beauté et le réalisme du moindre de ses gestes. Bien plus professionnel que Rambo, ce beret vert - manie le couteau mieux que quiconque. Une simulation de combat convaincante. Le parachutiste que vous allez

manier est soumise à une excellente animation. C'est le point fort du programme, ce qui est en fait tout ce que ça double la simplicité et le mauvais goût du scénario. Le personnage court, saute, grimpe aux échelles avec autant de souplesse que possible. Les tableaux de jeu dévoilent une partie assez restreinte du paysage. Cela permet en fait de visualiser un "sprite" bien plus grand qu'à

déplacer sans cesse, sauter ou s'accrocher pour éviter les balles et missiles lancés à votre rencontre. La stratégie consiste à changer souvent d'étage - en empruntant les échelles et à collecter les armes de vos victimes. Green Beret est une véritable simulation de combat, aussi précise que réaliste. Un jeu particulièrement difficile, plus épais que de nombreux de ses collègues.

### GALVAN

**Classique scénario pour une aventure périlleuse.**

Vous avez aimé les jeux héros se lancer dans un nouvel univers. L'action consiste comme toujours à passer au plus vite les différents états de la mission et à tirer sur tout ce qui bouge.

Le décor est séduisant. De murs

de briques en cités futuristes, le scrolling dévoile sans cesse de nouveaux paysages peuplés d'ennemis divers. La virulence de l'action souffre alors de la petite place accordée à l'écran de jeu (un tiers environ du moniteur). Drôle d'idée assurément, qui discrédite en tout cas la partie.



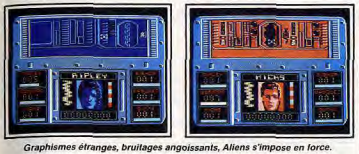
De la rapidité de vos réactions dépendra votre survie... ou votre mort !

### ALIENS

**Rapide, effrayant, Aliens vous met aux prises avec d'infectes créatures. Danger !**

Ce logiciel profite pleinement du scénario du film du même nom. Bien sûr, le terreau du grand écran n'arrive pas intacte sur votre moniteur. Mais quand même, il y a de quoi donner des sueurs froides aux passionnés d'aventure et de l'action ! Vous voici dans la peau de

Ripley, l'adjutant maître du vaisseau. Sous vos ordres on retrouve le caporal Hicks, le lieutenant Gorman, Bishop, Vasquez et Burke. Sur l'écran, le M.T.O.B. va vous permettre de lancer l'équipe dans une dangereuse offensive. Le jeu met en place plusieurs fenêtres. En bas de l'écran, tout d'abord, se trouvent les informations relatives aux hommes que vous



Graphismes étranges, bruitages angoissants, Aliens s'impose en force.

dirigé. Vous pouvez sélectionner un premier explorateur et le lancer dans le labyrinthe qui constitue la base. Le portrait du monstre ainsi choisi apparaît sur l'écran central. L'image est belle, comme digitalisée. Tout autour, de plus petites fenêtres communiquent sans cesse la position des autres membres de l'équipe. Le plus fort de l'action va prendre place dans la moitié supérieure de l'écran. Le paysage des différentes pièces s'y inscrit bientôt. Dans une salle, un personnage peut tourner sur lui-même (au joystick) afin de visionner les indices et isogues. Le plus souvent, il s'agit juste d'avoir une porte d'un lit fermé et de continuer la route. Mais ce n'est que lorsque les six combattants se retrouvent dissimulés

dans le labyrinthe que commence l'angoisse véritable. Un « bip » violette l'écran de Gorman. Attaqué par un Alien, le lieutenant a besoin de votre joystick pour (peut-être) sauver sa vie. La stratégie devient bien vite captivante. Collecte d'armes dans l'armurerie, capture de vos hommes par les Aliens ou mise en place de la carte du vaisseau, l'ambiance du jeu grandit à chaque minute. Avec ses graphismes étranges, ses bruitages angoissants, Aliens est une véritable simulation. Et si l'écran de jeu peut paraître, au début de l'aventure, quelque monotone (les salles se ressemblent toutes...), votre imagination comblera bien vite cette petite lacune.

### MOLECULE MAN

**Un soft étrange qui vous transforme en pauvre molécule. Deux tableaux pour un jeu riche et séduisant.**

L'intérêt de ce logiciel est double : un premier programme pour une simple mais amusante partie de cache-cache, un deuxième pour mettre en place vos propres tableaux. Le prix de l'ensemble est particulièrement compétitif. Pauvre petite molécule perdue dans un sinistre monde, le labyrinthe de cette partie vous permettra de trouver seize circuits nécessaires à la conception de votre planche de saut - un téleporteur. A l'aide des pièces de monnaie collectées dans les galeries, vous pouvez acheter des vitamines pour la forme et des bombes pour défendre vos territoires.

La deuxième partie du programme permet maintenant d'imaginer les tableaux de jeu les plus cruels. Ce travail s'effectue à l'aide d'icônes et de fenêtres. Le manquement de l'ensemble ne pose jamais problème. Le tout, sauvegardé sur cassette, est facilement mis en place de superbes tours.

### GHOSTS'N GOBLINS

**Des morts-vivants surgissent sous vos pieds, au moment où vous y attendez le plus. Ne restez pas immobile ou vous serez dépecé vil. Sanglant !**

Reprise d'un scénario qui fait toujours peur, le retour des morts-vivants l'aidé par un amour qui vous permet tout juste de conserver votre calme, vous allez traverser un immense cimetière. Première tombe, premier sursaut de panique... Il est là devant vous

Tiens, une tombe ! Qui vil dessous ?



les mains tendues vers votre cerveau ! Ce classique jeu d'action parvient sans difficulté à remplir son contrat. L'angoisse est bien au rendez-vous... Le scrolling qui vous mène au début de monstres affamés dévoile bientôt différents plates-formes. Il faut monter cette première échelle, saisir le bouclier et la torche enflammée, se protéger à l'aide du premier et lancer la deuxième sur un dragon craqueur de feu. Equipant et superbe à la fois, le placement du scénario n'ôte rien à la

puissance de l'action. Plus que le tir, c'est le déplacement et le positionnement de votre joueur qui posent le plus problème. Les morts-vivants, c'est bien connu, sortent de terre comme ou ils le désirent. Il est donc impossible de rester, ne serait-ce que quelques secondes, immobile. Il y aura toujours un ennemi pour surgriser vos pieds et supprimer du même coup l'une de vos précieuses vies ! Il n'y a bien que l'alarme pour entraîner de l'effroi souffrance.

### STORM

**Scénario classique et plaisir de la lutte à plusieurs contre les affreux.**

Ce labyrinthe vu d'avion, sera peut-être votre tombeau. Vous incarnez Storm l'invincible. Dans un dédale de pièces ténébreuses,



Un labyrinthe, des nuées d'ennemis, cela ne vous rappelle rien ?

vous partez à la conquête de trois broches magiques. Une aventure de qualité l'Armée de divers sortilèges (votre ami magicien vous a tout spécialement équipé) et d'un simple épée. Il s'agit surtout d'éviter le contact des soldats. Ces derniers pénètrent bien sous vos gestes selon une profane entente. Ce dernier point, trop souvent oublié, mesure que l'on progresse dans la mission, il faut ainsi se méfier tout spécialement des postes de garde. Si vous n'y pré-

afin de redonner à vos muscles la tonicité nécessaire à la lutte. L'action de ce logiciel s'associe à une animation de très bonne qualité. Il est aussi possible de combattre aux côtés de l'un de vos amis. Il vous faudra alors faire preuve de bravoure, car votre ami ne vous gèstes selon une parfaite entente. Ce dernier point, trop souvent oublié, mesure que l'on progresse dans la mission, il faut ainsi se méfier tout spécialement des postes de garde. Si vous n'y pré-

### IKARI WARRIORS

**Beaucoup de moyens de briser. Beaucoup d'ennemis aussi. Tuant !**

Cinquante grandes, une centaine de balles, notre valeureux soldat se lance sur l'écran d'un scrolling vertical du plus bel effet. Im-



La victoire en chantant...

possible alors de faire marche arrière. Il faut avancer dans le scrolling et détruire les premières bases adverses qui vous barrent la route. Le contexte graphique de cette mission est de très bonne qualité. Même chose en ce qui concerne les bruitages, suffisamment réalistes pour valoriser l'ambiance de la partie. L'absence d'un plateau de jeu sur une place diverse phases de jeu. Si votre progression n'est pas partagée entre des tableaux de difficulté croissante, la mission devient de plus en plus dangereuse. On peut fort heureusement emprunter divers moyens de locomotion (avion, blindé, etc.), traverser une rivière à la nage, utiliser un hélicoptère, être débarrassés. Un logiciel attachant et... épaisant !

Olivier Hautefeuille



Bactron (CPC)



Batman (CPC)



Boulder Dash (CPC)



Camelot Warriors (CPC)



Chimera (CPC)

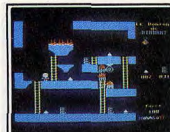


Cop Out (CPC)

LOGICIEL	ÉDITEUR	FORME	ANIMATION	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
A VIEW TO A KILL	Domark	K7 CPC	****	****	***	14	B
ABSURDITY	Cobra Soft	K7 CPC	---	****	---	15	A
ALIENS	Electric Dreams	K7 CPC	****	****	****	15	B
AMELIE MINUIT	Ere Informatique	K7 CPC	****	***	***	13	B
APPRENTICE (THE)	Mastertronic	K7 CPC	****	****	**	12	A
ARKANOÏD	Imagine	Disq CPC	****	****	****	13	B
ARMURE SACREE D'ANTHRAID (L)	Palace Software	K7 CPC	****	****	****	14	B
ASPHALT	Ubi Soft	K7 CPC	****	****	****	11	B
ASTERIX ET LA POTIOM MAGIQUE	Coktel Vision	Disq CPC	****	***	***	12	B
ATAKUALPA	Transoft	K7 CPC	****	***	***	11	B
AVENTURES DE JACK BURTON (LES)	Electric Dreams	Disq CPC	***	***	**	12	B
BACK TO REALITY	Mastertronic	K7 CPC	****	****	***	11	B
BACTRON	Loricels	K7 et Disq CPC	****	****	****	14	B
BALL BREAKER	CRL	Disq CPC	****	****	****	17	B
BATMAN	Ocean	K7 CPC	****	****	****	14	A
BATTLE OF THE PLANETS	Mikro-Gen	K7 CPC	****	***	**	13	B
BILLY LA BANLIEUE	Loricels	Disq CPC	****	****	****	17	B
BOB WINNER	Loricels	Disq CPC	****	****	****	16	B
BOB WINNER	Loricels	Disq PC	****	****	****	16	B
BOB WINNER	Loricels	Disq PCW	****	****	****	16	C
BOBBY BEARING	The Edge	K7 CPC	****	****	***	15	B
BOMB JACK	Elite	K7 CPC	***	***	***	13	B
BOULDER DASH	Firstar	Disq CPC	****	****	****	14	B
BOULDER DASH II	Firstar	Disq PC	****	****	****	15	B
BREAKTHRU	US Gold	K7 CPC	**	***	**	5	B
BRIAN BLOODAXE	The Edge	K7 CPC	***	***	**	12	B
BRIDGE IT	Amsoft	K7 CPC	***	***	***	13	A
BRUCE LEE	Data Soft	Disq PC	****	****	***	13	C
BUGGY 2	Chip	K7 CPC	***	***	***	12	B
CAMELOT WARRIORS	Ariolasoft	K7 CPC	***	****	***	14	B
CAULDRON	Palace Software	Disq et K7 CPC	****	****	***	16	B
CAULDRON II	Palace Software	K7 et Disq CPC	****	****	****	18	B
CAVERNES DE THENEBE (LES)	Softbook	K7 et Disq CPC	****	****	****	14	B
CHEVALIER BLANC (LE)	Cobra Soft	Disq CPC	****	**	***	7	B
CHIMERA	Firebird	K7 CPC	****	****	***	13	B
CHOPPER SQUAD	Interceptor Software	K7 CPC	***	***	**	11	A
CINQUIEME AXE (LE)	Loricels	K7 CPC	****	****	****	14	B
CITISLUCKER	Hewson Consultant	K7 CPC	***	***	---	12	B
CLIMB IT	Tyeseoft	K7 CPC	**	***	**	10	A
CLIMB IT	Tyeseoft	K7 CPC	**	***	**	12	B
CODENAME MAT II	Domark	K7 CPC	****	****	****	16	B
COMBAT LYNX	Durell	K7 CPC	****	****	****	15	B
COMMANDO	Elite	Disq CPC	****	****	***	15	B
CONTRAPTION	CRL	K7 CPC	****	****	***	11	B
CON-QUEST	Mastertronic	K7 CPC	**	**	**	10	A
COP OUT	Mikro Gen	Disq CPC	***	***	***	13	B
COSTA CAPERS	Firebird	K7 CPC	**	**	****	12	B
CROQUE MADAM	Minipuce	K7 CPC	****	***	***	14	B



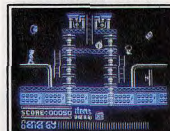
LOGICIEL	ÉDITEUR	FORME	ANIMATION	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
CRYSTANN - LE DONJON DU DIAMANT	Softbook	Disq CPC	***	****	**	11	B
DAN DARE	Virgin Games	K7 CPC	****	****	***	12	B
DANDY	Electric Dreams	K7 CPC	***	****	***	14	B
DARK STAR	Design	K7 CPC	**	**	**	7	B
DEMAIN HOLOCAUSTE	Chip	Disq CPC	****	****	---	15	C
DENTS DE SA MÈRE (LES)	Transoft/Impersoft	K7 CPC	****	***	***	14	B
DERNIER METRO 2112 AD	Micro Programme	K7 CPC	*	**	*	4	B
DEVIL'S CASTLE	Design	Disq CPC	****	****	**	15	B
DEVIL'S CROWN (THE)	Chip	Disq CPC	****	****	***	15	B
DEVIL'S CROWN (THE)	Probe Software	K7 CPC 464	****	****	***	14	B
DIAPHRAGM DANGER	Alligay	K7 CPC	****	****	****	12	A
DRAGON'S LAR	Software Projects	K7 CPC	****	****	****	15	B
DRUID	Firebird	K7 CPC	****	****	****	14	B
DYNAMITE DAN	Mirrorsoft	K7 CPC	****	***	***	11	A
DYNAMITE DAN II	Mirrorsoft	K7 CPC	****	****	****	11	B
EDEN BLUES	Ere Informatique	Disq CPC	****	****	****	14	B
ELECTRIC WUNDERLAND	Gavision Software	K7 CPC	****	****	****	12	B
ENDURANCE	CRL	K7 CPC	**	**	**	7	B
FAIRLIGHT	The Edge	K7 CPC	***	***	****	13	B
FIRELORD	Hewson	K7 CPC	***	***	***	13	B
FORMULE (LA)	Infogrames	Disq CPC	****	****	****	14	B
FUTURE NIGHT	Gremim Graphics	Disq CPC	****	****	****	14	B
GALVAN	Ocean	K7 CPC	****	****	****	13	B
GAUNTLET	US Gold	Disq CPC	****	****	***	15	B
GAUNTLET	US Gold	Disq PC	****	****	****	15	B
GHOSTS'N GOBLINS	Imagine	K7 CPC	****	****	***	14	B
GILGAN'S GOLD	Ocean	K7 CPC	***	***	**	10	B
GOLIATH	Rainbow	K7 CPC	***	***	***	11	B
GREEN BERET	Imagine	K7 CPC	****	****	***	14	B
HACKER	Activision	Disq CPC	****	****	****	17	B
HACKER	Activision	Disq PC	****	****	****	17	C
HACKER II	Activision	Disq CPC	****	****	****	16	B
HACKER II	Activision	Disq PC	****	****	****	16	C
HARD HAT MACK	Ariolasoft	K7 CPC	***	****	****	14	B
HERISS (L)	Cobra Soft	K7 CPC	***	***	**	10	B
HERBERT'S DUMMY RUN	Mikro Gen	K7 CPC	****	****	***	11	B
HIGHWAY ENCOUNTER	Vortex	Disq CPC	****	***	**	16	B
HIVE	Firebird	K7 CPC	****	****	**	11	B
HUNCHBACK II	Ocean	K7 CPC	***	***	****	12	A
IKARI WARRIORS	Elite	K7 CPC	****	****	****	13	B
IMPOSSIBALL	Hewson	K7 et Disq CPC	****	***	****	15	B
IMPOSSIBLE MISSION	Epyx	Disq et K7 CPC	****	***	***	12	B
INFERNAL RUNNER	Loricels	Disq CPC	****	***	**	10	B
INFILTRATOR	US Gold	Disq CPC	****	****	****	15	B
INFILTRATOR	US Gold	Disq PC	****	****	****	17	B
INFOROIIDE	Beyond	Disq CPC	****	***	***	13	B
INTO OBLIVION	Mastertronic	K7 CPC	**	**	**	6	B



Crystann (CPC)



Les Dents de sa Mère (CPC)



Dynamite Dan II (CPC)



Firelord (CPC)



Hard Hat Mack (CPC)



Hive (CPC)



Koronis Rift (CPC)



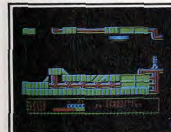
Maracabo (CPC)



Mission Elevator (CPC)



Momie Blues (CPC)



Obsidian (CPC)



Operation Nemo (CPC)

LOGICIEL	ÉDITEUR	FORME	ANIMATION	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
INTO THE EAGLES NEST	Pandora	Diag CPC	****	****	****	15	B
IT'S A KNOCK OUT	Ocean	K7 CPC	**	***	***	12	B
JACK AND THE BEANSTALK	Thor	K7 CPC	***	****	****	13	B
JAMES DEBUI	Coktel Vision	Diag CPC	****	****	***	14	B
JAY SET WILLY	Software Projects	K7 CPC	**	**	**	8	B
KARL'S TREASURE HUNT	Super Savers	K7 CPC	***	***	**	8	B
KAT TRAP	Streetwise	K7 CPC	***	**	**	6	B
KNIGHT LORE	Ultimate	K7 CPC	****	****	**	16	B
KNIGHT TYME	Mastertronic	K7 CPC	****	****	***	12	A
KORONIS RIFT	Activision	K7 et Diag CPC	****	****	***	15	B
KUNG FOU	Soft Book	Diag CPC	****	****	***	14	B
LIGHT FORCE	Fit	K7 CPC	****	****	***	15	B
LODE RUNNER	Broderbund	Diag CPC	****	****	***	13	C
MADDOG	Titus	Diag CPC	****	****	***	15	B
MARACABO	Loricels	K7 et Diag CPC	****	****	***	14	B
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Diag CPC	****	****	***	16	B
MARACABO A LA TOMATE	Cobra Soft	K7 CPC	***	***	**	10	A
MERCENAIRE	Rainbow	K7 CPC	**	**	**	7	B
MERMAID MADNESS	Electric Dreams	K7 CPC	****	***	**	14	B
MGT	Loricels	Diag CPC	****	****	****	16	B
MGT	Loricels	Diag CPC	****	****	****	17	C
MICROCOSM	Firebird	K7 CPC	**	***	**	10	B
1001 BC	Ere Informatique	Diag CPC	***	****	-	10	B
MINES DU ROI AQUANTUS (LES)	Rainbow Arts	Diag CPC	****	***	***	13	B
MISSION DETECTOR	Cobra Soft	K7 CPC	***	***	***	12	B
MISSION ELEVATOR	Eurolog	K7 CPC	****	****	**	16	B
MISSION OMEGA	Mind Games	K7 CPC	**	**	**	14	B
MLM 3D	Chip	Diag CPC	***	***	***	12	B
MOLECULE MAN	Mastertronic	K7 CPC	****	****	***	13	A
MOMIE BLUES	Coktel Vision	K7 CPC	***	****	***	13	B
MONY ON THE RUN	Gremlin Graphics	K7 CPC	***	***	****	12	B
MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY	Ansoft	K7 CPC	***	***	***	12	A
NEULUS	Nexus	K7 et Diag CPC	****	****	***	15	B
NIGHT BOOSTERS	Cobra Soft	K7 CPC	**	**	**	8	B
NIGHT GUNNER	Digital Integration	K7 CPC	**	***	**	10	B
NINJA	Gremlin Graphics	Diag CPC	***	***	***	13	B
OBSIDIAN	Artic	K7 CPC	****	***	**	12	B
OLE	Jawz/Vill/Nathan	K7 CPC	***	***	***	13	B
ONE	IBM	Diag CPC	****	****	***	15	B
OPERATION NEMO	Coktel Vision	Diag CPC	****	****	***	12	C
PACIFIC	Ere Informatique	K7 CPC	****	****	****	15	B
PALITRON	The Edge	K7 CPC	****	****	****	16	A
PIPELINE II	Mastertronic	K7 CPC	***	***	*	12	B
POULE POSITION	Jawz	Diag CPC	***	***	***	13	B
PYRAMARAMA	Mikro Gen	K7 CPC	***	****	***	14	B
QUESTOR	Cascade	K7 CPC	***	***	**	11	B
RALLYE II	Loricels	K7 CPC	***	****	***	13	B

LOGICIEL	ÉDITEUR	FORME	ANIMATION	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
RAMBO	Ocean	K7 CPC	***	***	**	12	B
RASPUTIN	Firebird	K7 CPC	***	****	****	14	B
RESCUE ON FRIGATALES	Activision	K7 CPC	***	***	***	12	B
REVOLUTION	US Gold	K7 CPC	****	****	***	14	B
ROBBOT	Ere Informatique	Diag et K7 CPC	****	****	***	14	B
RODED	Microdis	K7 CPC	****	****	**	11	B
ROLAND AHoy	Ansoft	K7 CPC	**	***	***	12	A
SAPIENS	Loricels	Diag CPC	***	****	***	13	B
SCOOBY-DOO	Elite	K7 CPC	**	**	**	11	B
SECRET DU TOMBEAU (LE)	Loricels	Diag CPC	***	***	***	13	B
SHOCKWAY RIDER	FTL	K7 CPC	***	****	***	13	B
SHORT CIRCUIT	Ocean	Diag CPC	****	****	**	14	B
SKYFOX	Electronic Arts	K7 et Diag CPC	****	****	***	14	B
SORCERY	Virgin	K7 CPC	****	****	***	16	B
SORCERY +	Virgin Games	Diag CPC	****	****	****	16	B
SPACE HARRIER	Elite	K7 CPC	****	****	****	14	B
SPINDOZZY	Electric Dreams	K7 CPC	****	****	**	14	B
STAINLESS STEEL	Mikro Gen	K7 CPC	****	****	**	13	B
STARGLIDER	Rainbird	Diag CPC	****	****	***	14	B
STARGLIDER	Rainbird	Diag CPC	****	****	***	15	B
STARION	Melbourne	Diag CPC	****	***	***	10	B
STARTRIKE II	Firebird	K7 CPC	****	****	***	14	B
STONE ZONE	Softbook	Diag et K7 CPC	**	***	**	13	B
STORM	Mastertronic	K7 CPC	****	****	***	14	B
STRANGELOOP	Virgin	K7 CPC	***	****	**	10	B
STREET HAWK	Abex	K7 CPC	****	****	***	11	B
SURVIVANT (LE)	Ere Informatique	K7 CPC	***	***	***	12	B
SURVIVOR	Ansoft	K7 CPC	***	***	***	11	B
SYNDROME (LE)	Cobra Soft	K7 CPC	***	***	**	11	A
TANK COMMANDER	Ansoft	Diag CPC	**	**	**	8	B
TECHNICIAN TED	Hewson Consultants	K7 CPC	***	**	**	10	A
TEMPET	Electric Dreams	Diag CPC	****	****	****	14	B
THANATOS	Durell	Diag CPC	****	****	***	14	B
TOBRUK	PSS	K7 CPC	**	***	***	13	B
TOP GUN	Ocean	K7 CPC	****	****	***	14	B
TORNADO LOW LEVEL	Vortex	K7 CPC	****	***	**	13	A
TRAIL BLAZER	Gremlin's Graphics	K7 et Diag CPC	****	****	****	18	B
3D FIGHT	Loricels	K7 CPC	***	***	***	13	B
WHO DARES WINS	Amot	K7 CPC	****	****	***	15	B
WIZARD'S LAIR	Bubble Bus	K7 CPC	***	***	**	7	B
XARD	Electric Dreams	K7 Diag CPC	****	****	***	14	B
XCEL	Mastertronic	K7 CPC	****	***	**	13	B
XENO	ANF	Diag CPC	****	***	***	12	B
XEVIOUS	US Gold/Nemco	Diag CPC	****	****	**	13	B
Z	Elite	Diag CPC	****	***	**	12	B
ZAXX	Chip	K7 CPC	***	****	***	15	B
ZOX 2099	Loricels	Diag CPC	****	****	***	13	B



Robbot (CPC)



Stainless Steel (CPC)



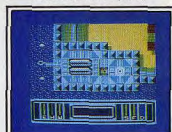
Thanatos (CPC)



Top Gun (CPC)



Tornado Low Level (CPC)



Xarg (CPC)

# JEUX INTER-TILT

Jeux de société ou jeux de réflexion, on les pratique plutôt autour d'une table. Avec l'ordinateur, la table s'agrandit. Ce qui n'enlève rien au contenu ou à l'ambiance, au contraire. On découvre une autre façon de jouer. Ceux qui le souhaitent peuvent même désormais s'y adonner seuls.

## ♣ TENSIONS

**Le poker bat son plein. Vos partenaires sont peu rassurés. Sachez bluffer.**  
En ouverture, la musique du Cinéclub d'Antenne 2. Une manière de dire qu'il s'agit d'un logiciel à ne charger qu'après 11 heures du soir, quand les enfants sont au lit. Tensions ne risque pourtant pas beaucoup de les affoler. C'est un strip poker, d'accord, mais il

faudra se coucher tard pour obtenir de la dame de télévision qu'elle enlève ses derniers vêtements. Il s'agit en effet d'éliminer les autres joueurs avant de gagner ce droit. Vos partenaires de jeu ont non seulement un look de mafiosi, mais ce ne sont pas des enfants de chœur. Ils se nomment Aldo, Boss, Charly ou Lady X au hasard des soirées. Plusieurs personnages stockés sur la cassette, sont tirés au sort et chaque changement vous apporte une surprise.

Vous possédez un avantage sur ce jeu, c'est vous qui fixez les règles : le nombre de cartes, si l'autre le batte entre chaque donne ou non, le montant du pot, les mises minimales, etc. Le jeu commence alors, dans une ambiance torride. Deux touches seulement servent à toutes les commandes : la touche « retour » et la barre d'espace. Après un moment de flottement et pas mal d'erreurs au début, on acquiert vite un confort appréciable.

Le jeu se déroule comme n'importe quel poker, avec un pot, la mise, les enchères et les surenchères. Si vous décidez de ne pas suivre, les autres continueront les enchères comme si vous n'étiez pas là. Vous n'êtes plus qu'à attendre la prochaine donne. La dame qui est l'enjoi, ou plutôt le prétexte, de la partie apparaît de temps à autre à l'écran de façon lascive sur une musique appropriée. Si le graphisme n'est qu'évocateur, l'animation est tout à fait réussie.



Première donne, le jeu commence...



...dans une ambiance torride.



E. Pixetillage couleur

Le bluff vous est facile, personne n'est là pour observer vos mimiques.

## ♣ THE SENTINEL

**Un jeu de réflexion parfaitement original. Un sentinelle garde un parc gigantesque au relief tourmenté. Vous devez prendre sa place.**

Les jeux de réflexion sur micro-ordinateur ne sont souvent que des adaptations. Ils reproduisent les jeux qui existent déjà sous une autre forme, comme les échecs, les dames, les jeux de cartes, etc.



Le robot vous dépasse d'une tête.



Malgré la vue plongeante, il est facile de se perdre dans le parc.

Ce n'est pas le cas de *The Sentinel*, un jeu de réflexion original créé spécialement pour fonctionner sur micro et donc, pour l'instant, incassable. Le monde imaginaire de cette sentinelle est composé de 10 000 parcs au relief tourmenté, de falaises abruptes, de rochers et de plaques de gazon. De grands arbres ressemblant vaguement à des sapins sont disséminés un peu partout.

Ces parcs sont gardés par une sentinelle, aidée dans cette tâche par des fonctionnaires, appelés « sentry » dans le logiciel. Le but du jeu est de prendre la place de la sentinelle et de s'approprier ainsi sa jouissance du parc. Après avoir choisi le numéro du parc que vous voulez investir, vous avez droit à une vue plongeante dudit parc, ce qui vous permet d'en étudier la topographie (pour ne pas vous y perdre par la suite) et de repérer l'endroit où se perche cette sentinelle. Vous faites en-

suite atterrir un robot à l'intérieur du parc. Tant qu'il ne bouge pas, rien ne se passe. En appuyant sur les touches prévues à cet effet, vous pouvez même observer le paysage environnant et essayer de situer l'endroit où vous vous trouvez, de façon à vous diriger vers la sentinelle que vous rêvez d'éliminer. L'effet obtenu est saisissant. Comme si vous tourniez un périscope, vous voyez les alentours avec la perspective en plongée et contre-plongée.

Il faut maintenant se mettre en route. Tout se complique alors singulièrement. Le déplacement est relativement simple. Le parc est divisé en carrés et il suffit de viser l'un des plus proches (avec un viseur obligamment prévu) pour récupérer son énergie. Et ainsi de suite jusqu'à la sentinelle. Mais celle-ci ne reste pas

inactive et cherche à vous intercepter. Il faut savoir, pour bien comprendre le processus, que le parc possède une énergie constante, dont vous êtes partie intégrante. Si la sentinelle vous repère, ce dont vous êtes averti par un bourdonnement caractéristique, vous avez intérêt à déguiser le plus vite possible.

Après un temps d'ajustement de 5 secondes, elle commence à vous pomper de l'énergie. Celle-ci est transformée en arbres qui se créent au hasard dans le parc. Heureusement, vous pouvez, à votre tour, absorber l'énergie de ces arbres, les faisant ainsi disparaître. L'idéal est de s'approcher de la sentinelle en se couvrant à l'abri des falaises, pour échapper à son regard.

Tout ceci n'est qu'un aperçu des règles, qui sont en fait beaucoup plus compliquées. Vous aurez d'ailleurs à en devenir la plus grande partie car le mode d'emploi est



Un robot est quitte, pour un autre.



reste est symbolisé par des petits ronds qui disparaissent les uns après les autres. En effet, les jeux de l'esprit n'excluent pas le sens de la compétition, avec soi-même ou avec un partenaire.

Vous pouvez choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, les plus élevés étant mis en jeu par le jeu d'impart pour résoudre les problèmes. Une touche d'aide est prévue pour ceux dont le cerveau patinerait, mais elle n'est pas gratuite et fait baisser le compte des points, suivant de façon appréciable. L'option « marathon » permet d'enchaîner tous les jeux et toutes les gains en points d'un jeu sur l'autre. Elle convient parfaitement à ceux qui veulent se mesurer sur longue distance. Si vous êtes de ceux qui préfèrent le bruit du crayon qui crisse sur le papier pour remplir leurs grilles de mots croisés, le *Maître des Mots* peut aussi vous être utile. Une option supplémentaire per-

met en effet de trouver un mot quelconque à partir d'une ou de plusieurs lettres déjà situées dans un mot. Il suffit de le lui demander en remplaçant les lettres inconnues par des étoiles. Ce logiciel, bien fait, comblera les amoureux de sport cérébral. Ils pourront ainsi exercer leur muscle favori, tout en attendant un ordinateur avec une capacité mémoire assez importante pour emmagasiner un dictionnaire encore plus complet.



A ces cases noires sont placées.

## ♣ TRIVIAL PURSUIT

**A tous les coups vous gagnez de la culture générale.**  
Le mot « trivial » est l'un de ces fautes qui ont des significations différentes en français et en anglais. Chez nous, il a le sens de grossier ou vulgaire alors qu'en Grande-Bretagne, il signifie banal ou insignifiant. Voilà le genre de choses qu'il faut savoir pour participer à ce jeu.

*Trivial Pursuit* ressemble un peu au « Jeu des mille francs » de Lucien Jeunesse sur France Inter, une suite de questions sur des sujets divers, à chacune donnant droit à un certain nombre de points. Elles sont rassemblées en grandes catégories : histoire, sport, littérature, sciences, etc. Le hasard joue un rôle au tout début sous forme d'un petit personnage qui envoie une flèche sur un tableau.

A partir de là, quelques cases peuvent être sélectionnées. Il vaut mieux, bien sûr, choisir le domaine où vous sentez le plus fort. Une bonne réponse donne en effet le droit de répondre. Appel est alors fait à votre sens de mémoire, surtout si vous jouez seul. Le programme ne fait que poser les questions. Il ne connaît pas les réponses et vous demandera seulement si vous avez bien répondu.

A plusieurs, cela peut provoquer des contestations, mais l'excitation n'en est que plus grande. Pas besoin de toutes les cases de points marquées, le score de chaque peut être appelé à tout moment. Les différents tableaux du jeu apparaissent les uns à la suite des autres par un scrolling latéral très agréable et fort réussi. Ne craignez pas de répondre à toutes les questions, plusieurs fichiers sont disponibles et vous n'êtes pas près d'en voir la fin.



Au mieux vous connaissez la réponse, au pire vous l'apprenez.

## ♣ MAITRE DES MOTS

**Quelques mots dans un ordinateur suffisent à nous faire jouer et travailler nos méninges. Pas si bête !**  
Jouer avec les mots n'est pas à la portée de tous les ordinateurs. Ils doivent avoir une mémoire assez importante pour gérer le dictionnaire de la langue française. C'est d'ailleurs pourquoi *Maître des Mots* exige un PC comme le PC 512, d'au moins 512 Ko de capacité mémoire. Les quatre jeux qui composent le programme sont gérés sur une base de données compacte et indexée.

La vérification des réponses est automatique et très rapide, au maximum quelques secondes. Le *Maître des Mots* est même au subjunctif, mais il ne comprend ni noms propres, ni abréviations, ni pluriels réguliers.

Les jeux sont des classiques du genre. « Les lettres placées » ressemblent à un *Mastermind* où les points de couleurs seraient remplacés par des lettres. Le deuxième jeu propose des mots, dont il faut trouver l'anagramme. Le troisième, « Une lettre chasse l'autre » affiche un mot et une lettre. Le but est de trouver un nouveau mot en remplaçant l'une des lettres par celle qui est affichée. Puis une nouvelle lettre s'inscrit et ça continue ainsi ad libitum. Le jeu de « Mots Croisés » vous demande de composer une grille cohérente sur un canevas où les cases noires sont déjà placées. La validité des mots, c'est-à-dire leur présence dans le dictionnaire et leur composition avec les autres mots de la grille est continuuellement contrôlée.

En haut et à droite de l'écran, un petit cadran indique en permanence le nombre de points marqués. En bas et au même côté, le temps qui

## MONOPOLY

Comme avec un Monopoly en carton, Paris est de la rue de Belleville à la rue de la Paix. On retrouve tous les éléments traditionnels sur l'écran. L'amélioration n'est pas visible.

Le jeu de société le plus vendu dans le monde se devait avoir des traductions sur micro. Celle-ci est loin d'atteindre la perfection graphique, mais au moins, elle fonctionne.

Six joueurs peuvent tenter leur chance, même sans joystick. Ici, seuls, vous pouvez jouer contre un ou plusieurs concurrents imaginaires, qui seront pilotés par l'Amstrad. Il vous sera ainsi possible de vous mesurer à Tapie, Bouygues ou Rothschild. Le temps de jeu se fixe dès le départ. Admettons que vous désirez que la partie ne dure que deux heures. Deux heures pile après, tout s'arrête, les comptes sont faits et le plus riche est déclaré vainqueur.

Les deux tiers supérieurs de l'écran sont réservés au tapis rouge et aux messages. C'est là que vous lancez en appuyant sur une touche, jaillissant du coin inférieur gauche, ils donnent vraiment l'impression de rouler. Les rues familières du Monopoly, de la rue de Belleville à la rue de la Paix, défilent dans les tiers infé-



Les cases « parc gratuit » ou « chance » sont représentées, les dés aussi.

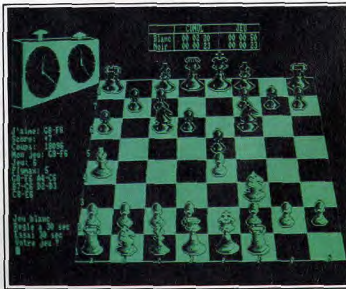
## 3 D CLOCK CHESS

Parce qu'il est monochrome, le PCW ne peut pas profiter du grand choix de jeux disponibles sur CPC. Avec 3D Clock Chess, en noir et blanc, les échecs sont faits pour lui. Avec 3D Clock Chess, il se défend plutôt bien.

Les programmes d'échecs ont, de tout temps, tenté les programmeurs. Dès au XVIII<sup>e</sup> siècle, on trouvait des joueurs mécaniques, plus ou moins tirés par des ficelles, il est vrai. L'arrivée de l'ordinateur n'a fait qu'exacerber les ambitions. Sur PCW, ordinateur professionnel, donc pour gens sérieux, il en existe plusieurs.

3 D Clock Chess a attiré mon attention par son aspect fêché et ses nombreuses possibilités. En trois dimensions, c'est-à-dire dessinée en perspective, il permet d'apprécier l'échiquier de façon plus réaliste. Il est possible de le reorienter pour observer le champ de bataille sous un autre angle. Le temps de réflexion entre deux coups est symbolisé par une petite horloge dont les aiguilles tournent. Si les caractères habituels de l'écran vous déplaisent, vous pouvez en changer, grâce à une simple option. Rien à dire, même en vert, c'est beau. Et puis ça s'est pas tout...

De l'avis de certains peits = mal-



Même en monochrome, du réveil aux pièces, tout est en place.



## 3 D VOICE CHESS

J'en connais qui le regretteront : tous les aigrins en puissance, les tricheurs, et ceux pour qui le Monopoly n'est qu'une occasion de montrer leur savoir-faire en matière de trafic d'influence, sans compter ceux qui se délectent de l'odeur et du froissement des billets de banque. Malgré son graphisme un peu sommaire, Monopoly comblera les partisans de l'honnêteté et les joueurs solitaires.

## 3 D VOICE CHESS

3D Voice Chess présente un échiquier en couleur et en perspective. Simple à utiliser, il suffira largement aux débutants.

Ce logiciel est loin du niveau nécessaire pour battre un champion ou même un joueur honnête, mais dénichier un bon jeu d'échecs sur CPC, ça n'est pas de la tarte. Et puis il faut bien penser aux débutants et leur laisser une chance de gagner. Quitte à ce qu'ils acquièrent plus tard un programme, moins classique dans sa conception, qui leur permette de se perfectionner. 3 D Voice Chess a d'autres qualités, heureusement. Le graphisme, en couleur et en perspective, est très réussi. La vue plongante peut laisser imaginer un échiquier réel. Il est possible de le faire tourner et de se mettre à la place de l'adver-



L'échiquier est vu de profil...



...ou du côté d'un joueur.

saire ou, si l'on préfère, de regarder de profil les deux camps en même temps. Des options permettent l'affichage de la numérotation des cases. Si vous vous sentez coincé, vous pouvez avoir la satisfaction de faire jouer votre CPC à votre place, c'est-à-dire contre lui-même. La synthèse vocale ajoutée au programme n'est qu'un argument de vente. Tous les coups sont annoncés par une voix nasillard qui, par chance, peut être réduite au silence. Non seulement elle ne sert à rien, mais elle est excessivement désagréable à entendre et, à la limite, on se demande s'elle n'a pas été ajoutée pour troubler la concentration du joueur. Le processeur sonore de l'Amstrad n'est pas au point, c'est le moins qu'on puisse dire. Beaucoup de défauts apparents donc, mais compensés par une simplicité et un confort de jeu peu fréquents dans la famille des logiciels d'échecs.

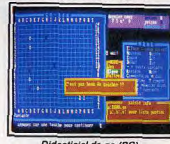
Jean-Loup Renaul



LOGICIEL	EDITEUR	FORME	GENRE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTERET	PRIX
3D CLOCK CHESS	CP Software	Disq. PCW	Echecs	****	***	---	15	B
3D VOICE CHESS	CP Software	K7 et Disq. CPC	Echecs	****	****	*	13	B
AM-STRAM-DAMES	Cobra Soft	Disq. PCW	Dames	**	---	---	10	B
BACKGAMMON	Micro Odesta	Disq. PCW	Backgammon	***	---	**	14	F
BACKGAMMON	Microdial	Disq. PCW	Backgammon	***	---	**	11	B
BRIDGE	Infogrames	K7 et Disq. CPC	Cartes	****	---	---	15	B
BRIDGE PLAYER	CP Software	K7 et Disq. CPC, PCW	Cartes	****	---	---	12	B
CHALLENGER	Cobra Soft	K7 CPC	Cartes	**	****	---	12	B
CHESS	Microdial	Disq. PCW	Echecs	****	****	---	9	B
CHESS	Palon	Disq. PCW	Echecs	****	****	*	13	F
COLOSSUS 4 CHESS	CDS Software	K7 et Disq. CPC, PCW	Echecs	****	---	---	14	B
CYRUS 2 CHESS	Almsoft	K7 et Disq. CPC	Echecs	****	****	---	10	B
DAMES 3D CHAMPION	Cobra Soft	K7 et Disq. CPC	Dames	**	---	---	12	B
DIAGNOSTICIEL DE GO	AS Soft	Disq. PCW	Go	---	---	---	16	E
ECHecs 3D	Fili	Disq. PCW	Echecs	****	****	*	11	C
MAITRE DES MOTS	Loricelci	Disq. PCW	Lettres	---	---	---	14	C
MASTER CHESS	Almsoft	K7 CPC	Echecs	**	---	---	10	B
MICRO SAPIENS	Ere Informatique	K7 CPC	Lettres	***	**	**	10	B
MICRO SCRABBLE	Lecture Genius	K7 et Disq. CPC	Scrabblis	***	---	---	14	B
MONOPOLY	Lecture Genius	Disq. CPC	Monopoly	***	***	***	14	B
PLAYBOX	Norsoft	K7 CPC	Cartes	***	---	---	10	B
REVERSI	Cobra Soft	Disq. PCW	Damier	**	---	---	10	B
REVERSI CHAMPION	Loricelci	K7 CPC	Damier	***	---	---	13	B
SAMANTHA FOX STRIP	Marlech	K7 et Disq. CPC	Cartes	****	---	---	10	B
SENTINEL (THE)	Firebird	K7 et Disq. CPC	Original	****	---	*	16	B
SHUFFLE	Alpha	K7 CPC	Cartes	****	***	***	12	B
STRIP POKER	Knightsoft	K7 CPC	Cartes	****	****	***	12	B
TANIT	Ruon Informatique	Disq. CPC	Cartes	***	---	---	12	C
TENSIONS	Ere Informatique	Disq. CPC	Cartes	****	****	****	15	B
TRIVIA	Amnig	Quitz	Quitz	**	---	---	11	B
TRIVIAL PURSUIT	Domark	Disq. CPC	Quitz	***	---	***	14	B



Am-Stram-Dames (PCW)



Didacticiel de go (PC)



Samantha Fox Strip (CPC)



Tarot (CPC)

# COMPTABILITE TEST

# COMPATIBLES PC :

# QUE CHOISIR ?

## VOIR PAGE 117

# BIGALE LE CANCRE

Les logiciels éducatifs n'ont pas toujours bonne presse. A tort. Dominique Leclerc, spécialiste incontesté de la micro-informatique éducative, vous présente les meilleurs softs aujourd'hui disponibles. Efficace et séduisant.

## APPRENDS-MOI A LIRE

Synthèse vocale, graphismes soignés, Apprends-moi à lire convient parfaitement à la découverte de la lecture. Efficaces, sérieux, scolaires, les logiciels de Cedic Nathan n'avaient pas jusqu'à présent la réputation de porter à la rigolade. Pour tout dire, ils tendaient même souvent vers une austérité quasiment



Un kangourou sert d'arbitre...

maladive ! Raison de plus pour se réjouir de la série Maternelle-Ecole dont Apprends-moi à lire est le meilleur exemple. Tout a été fait pour que les premiers pas de la lecture aient lieu sans ennui. Pas

de travail de répétition à outrance, mais plutôt, ce qui est l'essentiel, donner aux plus jeunes l'envie, le plaisir de lire. Pour cela, une grande variété d'exercices autour de trois thèmes : Paysage, En route, Fantastique. Objets familiers ou imaginaires — chien, arbre, maison, robot, ange... — créent un environnement rassurant, proche des préoccupations de l'enfant.

Mais de fausse note dans le graphisme soigné et amusant, ni dans l'évaluation : le nombre est remplacé ici par un kangourou dont les battements de queue signalent l'erreur alors que les bonds récompensent les bonnes réponses. Dernier atout enfin : l'option synthèse vocale. Critiquée souvent pour les défauts de prononciation qu'elle risque d'engendrer, elle n'est sans doute pas recommandable en usage intensif. Ce n'est pas le cas ici et, malgré certains défauts de la synthèse TAPI utilisée sur Amstrad (prononciation des « S » en particulier), elle permet un rapprochement entre perception visuelle et auditive, avec le plaisir du son en prime.



Les thèmes familiers créent un environnement séduisant pour l'enfant.

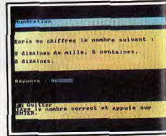
## KIT EDUCATIF CM-2-6

Kit éducatif ne fait aucun effort pour vous séduire. Et pourtant... Sous des dehors rebutants se cache un soft remarquable qui vous facilitera le passage de l'école vers le collège. Un outil indispensable.

Drôle de choix que celui d'un logiciel finalement très scolaire, pas spécialement beau, pas vraiment attirant et pas illustré du tout. Côté distraction, allez voir ailleurs, celui-là n'a rien pour plaire ! L'intérêt de la forme retenue par Hatier est plutôt d'avoir réuni un ensemble d'outils facilitant le passage, toujours inquietant, de l'école vers le collège.

Dans la valise CM-2-6, vous trouverez ainsi : trois logiciels, une cassette audio de dictées, des livres de conjugaison, d'orthographe, de dictées, de maths et même un roman pour lire à l'ombre des pins. Le tout agrémenté d'un « mode d'emploi » permettant d'organiser ses séances estivales ou surlines en cours d'année.

Trois programmes sur la dictée — bilan des acquis, bloc-notes, — bilan des acquis : un condensé très classique des principales notions à consolider en maths et en français. C'est un contrôle des connaissances plus qu'un travail d'apprentissage : il n'y a pas de



Une excellente préparation.

correction détaillée des erreurs mais le bilan renvoie aux manuels de la valise. — Bloc-notes : une petite création de fichiers facile à utiliser pour constituer un stock de dates, de règles de grammaire... ou de souvenirs de vacances. — Logique et méthode : de manière progressive et intelligente, l'ordinateur aide l'élève à comprendre les énoncés de problèmes, le guide dans la résolution des exercices. Une excellente préparation pour ne pas se lancer tête baissée dans de lumineux calculs sans être cohérent et complet qui devrait rendre la rentrée moins douloureuse. Et pour la récréation, il y aura tout de même la plage pour se consoler !

Dominique Leclerc

LOGICIEL	EDITEUR	FORME	MATIERE NIVEAU	CONTENU PEDAGOGIQUE	GRAPHISME	INTERET	RIX
ALGERBRE	Vili Nathan	K7 et Diag. CPC	Maths 4 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>	****	—	12	B (K7) C (Diag)
ANIMAL-VEGETAL MINERAL	Amsoft	K7	Hist.-Géo 7-10 ans	****	—	16	A
APPRENDS-MOI A ECRIRE	Cedic-Nathan	K7 et Diag. CPC	Ecriture 2-8 ans	****	****	14	C
APPRENDS-MOI A LIRE	Cedic-Nathan	K7 et Diag. CPC	Lecture 2-8 ans	****	****	16	C
ARDOISE MADRIQUE	Amsoft	K7	Français 7-8 ans	***	—	16	A
ATELIER DES PUZZLES	Cedic-Nathan	Diag. CPC	Logique 5-10 ans	***	****	13	C
ATTRAPE MOTS	No Man's Land	K7	Français 7-8 ans	***	***	12	A
AUTOMEK	Loricels	K7	Maths 7-8 ans	***	***	12	B
CALCUL	Hatier	K7 et Diag. CPC	Maths Primaire - Collège	***	***	12	B (K7)
CAPUCINE	Ere Informatique	Diag. CPC	Logique 4-8 ans	***	****	11	C
CARTE D'EUROPE	Vili Nathan	Diag. CPC	Géographie Primaire - Collège	***	****	12	B
CONJUGAISON	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Français	***	—	9	B (K7)
COURSE A LA BOUSSOLE (LA)	Amsoft	K7	Hist.-Géo 8-10 ans	***	—	12	A
DAD'S GUITAR	Hatier	Diag. CPC	Musique	***	***	12	D
DECIM	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths CE1-CM2	***	****	13	B (K7) avec Tables - B (K7)
DEMONSTRATION DE GEOMETRIE	Vili Nathan	K7 et Diag. CPC	Maths 4 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>	***	—	12	B
DIDACT ENGLISH LOGO - GRAM	Inlogram	K7 et Diag. CPC	Anglais	***	—	13	B
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	K7 et Diag. CPC	Anglais 4 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>	***	****	11	B (K7) C (Diag)
EQUATIONS INEQUATIONS	Vili Nathan	K7 et Diag. CPC	Maths 4 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>	****	—	16	B (K7)
GEO	Cobra Soft	Diag. CPC	Géographie Ecole - Collège	***	***	11	B (K7) C (Diag)
GEOGRAPHE (LE)	Amsoft	K7	Hist.-Géo 7-8 ans	***	***	12	A
GEOGRAPHE	Loricels	Diag. CPC	Géographie	***	—	12	C
HORLOGER (L)	Amsoft	K7	Hist.-Géo 7-8 ans	***	—	12	C
KIT EDUCATIF	Hatier	K7 et Diag. CPC	Fran-Maths CM2	****	—	16	E
LECTURE EFFICACE	Logys	Diag. CPC et FCW	Lecture Tours niveau 7-8 ans	***	Nouveauté non testée	—	C
LETTRES MAGIQUES	Amsoft	K7	Calcul mental 7-8 ans	***	—	12	A
MATHASARD	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Calcul mental	***	—	12	B (K7)
MATHS COLLEGE	Logys	Diag. CPC	Maths 6 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>	***	—	11	C
MATHS ECOLE	Logys	Diag. CPC	Maths CP-CM2	****	—	11	C
MELIDIOUS-ASTRO-MUSI-RHYTHMUS	Hatier	K7 et Diag. CPC	Musique Initiation	***	****	12	C
MOTS CROISES MAGIQUES (Synthèse vocale)	Cedic-Nathan	K7 et Diag. CPC	Français 5-8 ans	***	***	14	B
MUSIC TUTOR (Synthèse musicale)	Techni-Musique	Diag. CPC	Musique (Tous âges)	****	—	16	F (avec synthé)
NUMERO	Loricels	K7	Maths 5-8 ans	***	***	16	B
OPERAM	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths Primaire	***	***	12	B (K7) avec « Systém »
ORTHOCRACK	Hatier	K7	Orthographe 8-9 ans	***	***	16	B
ORTHOGRAPHE	Hatier	K7 et Diag. CPC	Français 6 <sup>e</sup> -CM	****	—	12	B (K7)
ORTHO REPERE	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths 6 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup>	**	—	10	B (K7)
PARTIC	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Français Primaire	***	—	10	B (K7)
PENDU (LE)	Amsoft	K7	Français 8-10 ans	***	—	12	A
PENDULE	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths CE1-CM1	***	***	12	B (K7) avec « Amécom »
PIQUE-FICHE	Hatier	K7	Informatique 6-8 ans	***	—	12	C
PLANETE BASE	Loricels	K7	Maths 7-8 ans	****	—	16	B
PROF	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths Primaire	***	***	10	B (K7)
QUATRE SAISONS	Ere Informatique	Diag. CPC	Eveil 8-8 ans	***	—	11	C
SYSTEM	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths CE-CM	***	***	16	B (K7) avec « Operam »
TALLES	Cobra Soft	K7 et Diag. CPC	Maths Primaire	***	—	12	B (K7) avec « Operam »
VOCALPHABET VOCACHIFFRES	Techni-Musique	Diag. CPC	Lecture 5-8 ans	***	***	12	B (avec synthé)



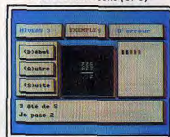
Capucine (CPC)



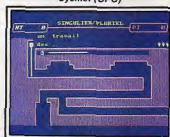
Mots croisés magiques (CPC)



Les Quatre Saisons (CPC)



Systém (CPC)



Orthocrack (CPC)



Carte d'Europe (CPC)

## MUSIC TUTOR

Musique en stéréo : la création musicale a été... Deux parties pour ce logiciel dont l'argument majeur est évidemment la synthèse musicale, avec — joie — une sortie en stéréo... De quoi s'en mettre plein les deux oreilles ! Les quatre petits programmes d'apprentissage n'ont rien d'extraordinaire et l'utilisation guide les possibilités de l'extension. On y trouve tout de même les principales bases du logiciel : reconnaissance des notes, travail sur les durées, dictées musicales, et pour ceux qui auront fait l'acquisition du clavier piano de Techni-musique, des exercices de repérage des notes.

par l'ordinateur ensemble ou séparément, et suivre à l'écran l'exécution d'une voix sur le séparation. La partie création permet de composer sur les notes ou de modifier des pièces préexistantes. La sauvegarde sur disquette et l'impression de ces partitions sont bien sûr prévues.

Dernière possibilité : jouer l'une des parties les quatre petits programmes d'apprentissage n'ont rien d'extraordinaire et l'utilisation guide les possibilités de l'extension. On y trouve tout de même les principales bases du logiciel : reconnaissance des notes, travail sur les durées, dictées musicales, et pour ceux qui auront fait l'acquisition du clavier piano de Techni-musique, des exercices de repérage des notes.

Ce n'est qu'une fois dépassé le stade des premiers habilements que vous profiterez pleinement des possibilités de Music Tutor. Une bonne connaissance de l'écriture musicale vous permettra alors de composer vos propres œuvres et de travailler au clavier sur des morceaux préenregistrés (moyennant l'achat de quelques disquettes supplémentaires). En écoute ainsi de quatre voix. On dispose, vous pouvez les faire jouer

L'apprentissage sans peine.

# STRAD, C'EST SPORTIF...MADAME...

La richesse des simulations sportives sur Amstrad fait rêver. Karaté, ping-pong, boxe, ski, foot, tous les sports sont au rendez-vous.

La finesse des animations, la beauté des graphismes, la vérité des situations, tout est mis en œuvre pour recréer les conditions les plus réalistes possibles. Alors n'hésitez plus, shootez-vous micro-sportif...

## WINTER GAMES

Star des simulations sportives, Winter Games a déjà déchaîné l'enthousiasme de milliers de joueurs. Saut à ski, bobsléigh, patinage et autres épreuves hivernales vous attendent...

Winter Games est l'un des trois ou quatre logiciels les plus connus. Epyx, son éditeur, a décliné sur pratiquement toutes les machines. Sa renommée tient autant à la qualité de son graphisme qu'au



Admirer la figure de style...

bric de ses animations. Des décors extraordinaires, des chutes et des cascades et des arbres égrenés sur fond de sommets enneigés suffisent presque au bonheur de certains. Mais l'éditeur américain a accompagné ces superbes graphismes, d'animations qui ne manquent pas de charme. Sept disciplines requièrent des compétiteurs, un déploiement de qualités qui, pour n'en citer que quelques-unes, vont de l'endurance à la précision en passant par la rapidité, les réflexes, l'intelligence ou la réflexion, la combativité et, bien sûr, le sens de la compétition. En début de partie, un menu d'options s'affiche : compétition dans une, plusieurs, ou toutes les disciplines, tableaux des scores, entraînement. Les sept disciplines sont le patinage artistique en figures libres ou imposées, le bobsléigh, le saut de tremplin, le patinage de vitesse, le biathlon et le ski acrobatique. La première épreuve, le ski acro-

batique n'est pas une discipline olympique (elle sera en démonstration aux Jeux de 88). Elle est néanmoins amusante, surtout lorsque les réceptions ratées font naître la neige aux concurrents. L'animation et les attitudes des skieurs (sauts périlleux, avant et arrière, grand art...) sont si réalistes que l'on se laisse d'emblée prendre au jeu. L'épreuve la plus éprouvante pour l'organisme est sans conteste le biathlon, alliant le ski de fond au tir à la carabine. Vous êtes instamment prié de surveiller le chronomètre et le nombre de pulsations minute de votre cœur, sous peine d'arrêt cardiaque. La bonne coordination des mouvements jambes-tras est indispensable pour réaliser une bonne performance à ski, tout comme la rapidité et la vue sont deux éléments importants pour la réussite au tir sur cible. Le saut à ski et le bobsléigh, disciplines parmi les plus dangereu-



Jusqu'ici, tout va bien. Pour la suite, rendez-vous à l'hôpital...



Mon filin, tu seras chasseur-olimpic.



Ah ! Les joies du ski de fond...



Le bobsléigh sous tous les angles.



Plus dure sera la chute...

ses, procurent le grand frisson. Le saut à ski se compose de deux écrans. Le premier présente le tremplin sur lequel ont lieu l'élan et l'envol. Le second permet de visualiser le vol lui-même et la descente. Pendant le vol, il s'agit de stabiliser le skieur dans la meilleure position aérodynamique possible. À l'arrivée, des juges sanctionnent la qualité du saut par une note qui sera additionnée à la distance parcourue. L'épreuve de patinage de vitesse requiert un contrôle parfait du joystick pour enchaîner chaque poussée sur les patins sans altérer la vitesse. Enfin, c'est une jeune femme qui participe aux épreuves de patinage artistique. Les huit positions de la manette de jeu correspondent à huit mouvements dont certains doivent être enchaînés car les juges implacables en tiendront compte. Mis à part l'absence des commentaires de Léon Zitronne, Winter Games maîtrise sa place au Panthéon des logiciels.

## 3D GRAND PRIX

Coequiper d'Alain Prost, prenez les commandes d'une Formule 1 et courez sur les plus grands circuits mondiaux. À vous crashes, explosions et accidents en tous genres. À l'arrêt aussi les lauriers de la victoire... Si vous êtes capables de les arracher...

Les propriétaires d'Amstrad n'ayant pas droit à la version CPC de Revis, l'une des plus fabuleuses simulations de courses automobiles, qu'ils se rabattent sur 3D Grand Prix ! Tout d'abord, l'écran est extrêmement complet. Affiché dans le baquet de votre Formule 1, le numéro deux, donc coéquipier d'Alain Prost, vous découvre en face de vous le tableau de bord. Un compte-tours avec sa zone rouge et le compteur de vitesse sont bien lisibles. Sur la droite, le témoin de sélecteur de vitesse af-

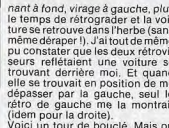


Compteur, compte-tours, lancez-vous !

liche la vitesse enclenchée (N pour neutre ou point mort). De chaque côté du cockpit, des rétroviseurs. Au-delà du tableau de bord, le pilote aperçoit son train avant et les ailerons, puis la piste, enfin l'horizon bouché par des collines, des nuages et diverses constructions. Nous som-



Faites chauffer le bitume !



nant à fond, virage à gauche, puis le temps de rétrograder et la voiture se retrouve dans l'herbe (sans même dérapé !). J'ai tout de même pu constater que les deux rétroviseurs reflétaient une voiture se trouvant derrière moi. Et quand elle se trouvait en position de me dépasser par la gauche, seul le rétro de gauche me la montrait (idem pour la droite). Voici un tour de boucle. Mais où sont les stands pour les changements de pneus ? Après plusieurs passages, toujours pas de stands. Conclusion, mes pneus ne s'usent pas. 3D Grand Prix ne possède bien sûr pas tous les ingrédients nécessaires pour devenir un grand logiciel. Mais en attendant le « must » en la matière sur CPC, vous pouvez toujours vous entraîner.

## THE WAY OF THE TIGER

Trois épreuves, seize types de mouvements, d'attaques et de parades, des assauts redoutables... Si vous vous en sortez vivants, chapeau ! Avec la sortie de The Way of the Exploding Fist, tout le monde avait cru que les logiciels darts martiaux avaient atteint leur apogée. Mais c'était compter sans The Way of the Tiger. Tilt d'or 86. Il dépasse d'une tête tous ses prédécesseurs. Pour



Arme d'un bâton, continuez le combat.



Perdu dans le désert !

se montrer digne de son maître, le joueur doit passer avec succès une série de trois épreuves. Vous disposez de seize types de mouvements, attaques, parades, tous commandés par une seule manette (les huit positions, avec ou sans le bouton de tir). L'action commence en plein désert, où vous seuls armes sont vos pieds et vos poings. L'entraînement rigoureux de karatéka que vous avez subi sera d'un précieux secours. Les nombreux ennemis que vous



La rencontre avec le maître...

allez affronter sont variés et leurs techniques de combat diverses. Ainsi, un nombre naïf se sentant en difficulté va tout à coup se fendre l'une des berges, armé d'un bâton. Gare aux mouvements brusques : ce sera la chute irrémédiable. Lors du dernier combat, le maître vous donnera lui-même la réplique. La beauté des décors et l'animation remarquablement réussie du logiciel le rendent incontournable.



Le combat final qui lera de vous un samouraï.

## PING-PONG

Graphisme, animation, vitesse, tout est réuni pour faire de Ping-pong un must... Philippe Secrétin, le champion français de tennis de table, roi de la discipline dans l'hexagone durant plus de dix ans et qui fut égal avec les meilleurs mondiaux, a pris sa retraite au début de l'ann-



L'engagement : tout va bien...

née. S'il possède un micro, il ne peut passer à côté de Ping-Pong. Ce logiciel ressemble tous les coups réalisables avec une raquette : coupé, smash et ballée liffée de revers ou en coup droit, à l'engagement ou en cours de partie. La visualisation de la table est, comme pour les matchs de tennis,



Smash : tout va mal, très mal !



une vue en perspective. La prise de raquette est de type « port-plume », à la manière des joueurs

L'attrait principal du logiciel réside dans son action et ses avantages : un jeu de difficulté, notamment l'accélération de la vitesse de balle. D'ailleurs, pour bénéficier de cette expérience on voit que les Chinois, autres maîtres incontestés de la discipline, commencent à piler sous les assauts des Coréens et autres Suédois...

## GRAND PRIX 500CC

**Et c'est reparti pour un tour ! Espérons que les courses de voitures ne vous ont pas trop abîmés. Cette fois, vous n'avez plus que deux roues...**

Souvenez-vous de *Pistol Pit* (course de Formule 1) ou de *Mid Alley Ace* (simulateur de combat) et vous comprendrez tout de suite

ce qui est l'intérêt principal de *Grand Prix 500cc*. Les deux logiciels susnommés sont des simulateurs de deux joueurs, simultanément : chacun est aux commandes d'un avion ou d'un véhicule dans une partie de l'écran qui lui est propre. *Grand Prix 500cc* est à ce jour la seule simulation de courses de motos à double écran. Celui-ci est séparé en deux sans sa largeur. Le décor est vraiment semblable, sauf si les joueurs se retrouvent roue dans roue. Auquel cas l'un d'eux verra son adversaire apparaître juste derrière lui, tandis que l'autre l'aura en point de mire bien avant de le rejoindre. Quatre motos supérieures sont pilotées par l'ordinateur. Si vous jouez seul, l'un des écrans prend en charge les motos ennemies, dans la partie supérieure de l'écran, via un chronomètre grège les secondes tandis qu'un tracé sinusé représente le circuit choisi pour la course (il manque un tracé, un curseur qui indiquerait en temps réel, l'endroit où se trouvent les motos sur le circuit). Enfin, des compteurs donnent le nombre de tours réalisés par chaque concurrent.

Les commandes des motos sont simples et extrêmement complètes. Elles se composent de la poignée de gaz, du sélecteur de vitesses, de la pédale de frein, du démarreur et bien sûr du guidon, indispensable pour prendre les virages.

Les virages, la moto et son pilote se penchent plus ou moins, au gré du joueur et en fonction de la nature de la courbe. Lorsque deux motos se touchent ou que l'une d'elles heurte les barrières de sécurité, c'est l'accident garanti. Motos et pilotes, d'une constitution exceptionnelle, se remettent au point mort et repartent après avoir perdu de précieuses secondes.

Trois niveaux de difficultés (débutant, confirmé et professionnel), un entraînement ou le passage direct à la course, douze Grands Prix, telles sont les options proposées par le logiciel. Tous les circuits font partie du championnat du monde 500cc. Toutefois, les mêmes montages se proposent à l'horizon quel que soit le circuit et le démarrage est quatrième est possible ! Ce sont les seules fausses notes.

*Grand Prix 500cc* est une simulation réussie que peu de motards renieraient.

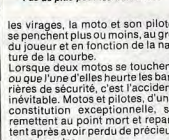
rages. Passez une vitesse sans accélérer et celle-ci n'accrochero pas. Pour freiner plus efficacement, il est conseillé de se servir du frein moteur en diminuant rapidement les vitesses. Le départ vient d'être donné, la meute des motos s'élanç.



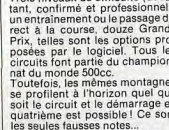
Admirez l'angle par rapport à la vitesse.



Pas de piste pour les trainards...



Un graphisme séduisant sur PC.

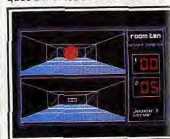


Une aide à l'estimation des distances.

## ROOM TEN (HIT)

**Deux raquettes, une pièce fermée, une balle résonant !** Tennis, ping-pong, squash, Room Ten n'est aucun de ces sports et pourtant il a pris des éléments dans chacun et les a amalgamés. L'action se déroule dans l'enceinte d'une pièce totalement fermée. Le sol et les murs servent au rebond d'une balle. Voilà pour sa ressemblance avec le squash. Le décompte des points s'effectue de la même façon qu'en tennis. Enfin, deux raquettes, aussi géantes que la balle, réduisent la pièce à chaque jouée d'avoir la même

L'écran est coupé en deux dans le sens de sa hauteur pour permettre à chaque joueur d'avoir la même vision du terrain. Chacun dispose d'une raquette transparente géante au déplacement latéral et vertical ; matérielle sans par son contour, elle permet grâce à sa transparence d'apprécier dans les meilleures conditions la trajectoire de la balle jusqu'au camp adverse (le mur du fond). Cette balle se déplace avec une lenteur relative, comme dans une chambre d'apesanteur. Le bouton



Graphismes futuristes et efficaces.

coude en fonction des corrections à apporter à ce déplacement. En bref, réflexes, anticipation et réflexion sont les principales qualités requises pour devenir un maître de Room Ten.

## MEAN 18

**Les simulations de golf font furor. Mean 18 est une des meilleures jamais conçues. A découvrir impérativement !** Nous n'avons pas oublié le PC. Plusieurs logiciels de sport tournent sur ce standard, mais il en est un absolument indispensable. *Mean 18*, une simulation de golf. En quatre couleurs pour la majorité des propriétaires de PC, *Mean 18* se voit doté de seize couleurs, pour que ce soit la carte EGA qui présente dans le micro. Cette version est d'ailleurs la seule jouable. Les décors et la perception des

surfaces et reliefs y gagnent énormément. La vision du terrain est fûtée située à hauteur des yeux du golfeur. Pas moyen donc d'apercevoir le trou de n'importe quel endroit. Tous les reliefs indispensables à la réalisation d'un parcours qui se respecte sont présents : « bunkers », bosquets, « ruffs », « greens »... Vous êtes un rêveur et la qualité du paysage vous fascine ? Alors, n'hésitez pas à tourner la tête pour l'admirer sous tous les angles. Et pourquoi ne pas carrément lancer



Le score : utile pour progresser...

Trois phases : l'annonce du mouvement vers le haut, la descente du club et le dosage de la frappe sur la balle, enfin l'effet ou « snap » donné à cette balle.

Sur la partie gauche de l'écran, une échelle et un curseur permettent

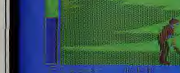


de l'aborder dans les meilleures conditions.

voire balle dans des tailles pour découvrir leur graphisme. La souris ou le clavier commandent toutes les actions d'un golfeur de talent. En fonction de la distance et des conditions du terrain, vous choisirez dans une palette de quatorze clubs celui qui vous semble le plus approprié. On retrouve les indispensables bois fers « wedge » et « puter ». Le « swing » se décompose en



Le but approche : attention au choix de votre club et à la force du coup.



superbes graphismes laissent place à une pauvre vue du trou. Le logiciel propose quatre parcours. Une option sauvegarde permet même d'aller faire ses courses et pour reprendre ultérieurement la partie inachevée.

*Mean 18*, n'est pas seulement une simulation de golf. C'est également un logiciel de création graphique de qualité. Une palette de couleurs, des instruments et de nombreuses icônes transformables permettent à l'utilisateur d'archiver le paysage qui sommeille en vous, de modifier les contours existants ou de créer de toutes pièces de nouveaux terrains. Mieux et un parcours hanteront peut-être bientôt votre PC. Vous ne sauriez alors vous lasser de *Mean 18*.

l'annonce du mouvement vers le haut, la descente du club et le dosage de la frappe sur la balle, enfin l'effet ou « snap » donné à cette balle.

Sur la partie gauche de l'écran, une échelle et un curseur permettent

lent de l'aborder dans les meilleures conditions. A l'inverse de logiciels du même genre, *Mean 18* n'offre pas de conditions météorologiques changeantes. A tout moment en cours de partie, une vue aérienne du parcours peut s'afficher sur demande. La trajectoire des coups précédents y est signalée. Quatre joueurs maximum participent à une partie. Enfin, arrivé sur le « green », les



Attention ! Le combat va commencer...



quelques embûches ! Jugez plutôt : l'Ecrasseur du Canada, le bûcheur ou le QI pas très brillant ; Frenchie, un filifil dans lequel il ne voit pas trop se lier ; Problem Tiki et son os os dans le nez ; Navioli Matfosi, aussi surnommé que ses compères de la mat ; Arnie, Brovutski, brute épaisse comme son nom l'indique ; Fing, un regard meurtrier et un langage de couteau, ou encore Andy, le monstre tout droit sorti des « contes » de Nendorthal.

l'annonce du mouvement vers le haut, la descente du club et le dosage de la frappe sur la balle, enfin l'effet ou « snap » donné à cette balle.

Sur la partie gauche de l'écran, une échelle et un curseur permettent

quelques embûches ! Jugez plutôt : l'Ecrasseur du Canada, le bûcheur ou le QI pas très brillant ; Frenchie, un filifil dans lequel il ne voit pas trop se lier ; Problem Tiki et son os os dans le nez ; Navioli Matfosi, aussi surnommé que ses compères de la mat ; Arnie, Brovutski, brute épaisse comme son nom l'indique ; Fing, un regard meurtrier et un langage de couteau, ou encore Andy, le monstre tout droit sorti des « contes » de Nendorthal.

l'annonce du mouvement vers le haut, la descente du club et le dosage de la frappe sur la balle, enfin l'effet ou « snap » donné à cette balle.

Attention ! Le combat va commencer...

quelques embûches ! Jugez plutôt : l'Ecrasseur du Canada, le bûcheur ou le QI pas très brillant ; Frenchie, un filifil dans lequel il ne voit pas trop se lier ; Problem Tiki et son os os dans le nez ; Navioli Matfosi, aussi surnommé que ses compères de la mat ; Arnie, Brovutski, brute épaisse comme son nom l'indique ; Fing, un regard meurtrier et un langage de couteau, ou encore Andy, le monstre tout droit sorti des « contes » de Nendorthal.



Attention ! Le combat va commencer...



Tomoe Jaga : la planchette japonaise.

les plus connues du grand public : « uchi mata » (jeu de la cuisse accompagné d'un mouvement d'épaulement), « tomoe jaga » (la planchette japonaise), « deshihara » (ballage de la cheville en avant) et enfin, « o solo gar » (ballage extérieur). D'autres prises sont connues du logiciel mais restent à découvrir. « Tai otoshi » est un exemple de ces passes cachées. Les seuls moyens de les expérimenter sont le hasard ou la ténacité à l'entraînement. Mais attention, l'arbitre n'aime pas beaucoup les prises illégales. Vous risquez grandement d'être déclaré « hanaku make » (disqualifié). « Ipon », le mouvement gagnant parfait (l'adversaire atterrit sur le dos) vaut dix points. Deux « waza-ari » (mouvement presque parfait) valent un « ipon ». Les attaques et les positions de

« Reussir-vous l'ipon ? » (attaque entamée), la disposition des pieds des deux joueurs. Cela permet de décider des parades adéquates. Si le joystick est mané en dépit du bon sens, il a toutes les chances d'envoyer un coup illégal à votre adversaire. Alors, un bon conseil, ne cédez jamais à la panique.

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

**FRANK BRUNO'S BOXING**

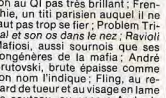
**Avance, toujours, avance... Protège-toins ajusté, gants serrés, revivis ta carrière de Frank Bruno. Mais gare, gare aux dégâts !**

Frank Bruno, ex-champion du monde de boxe adulte dans son pays et chouchou de la couronne britannique, coquille et protégé de *Frank Bruno*, mais gare, gare aux dégâts !

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »



« Reussir-vous l'ipon ? »

l'annonce du mouvement vers le haut, la descente du club et le dosage de la frappe sur la balle, enfin l'effet ou « snap » donné à cette balle.

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

l'annonce du mouvement vers le haut, la descente du club et le dosage de la frappe sur la balle, enfin l'effet ou « snap » donné à cette balle.

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »

« Reussir-vous l'ipon ? »



LOGICIEL	EDITEUR	FORME	GENRE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTERET	PRIX
<b>3D GRAND PRIX</b>	Amsolt	K7 et Diad. CPC	Course automobile	*****	*****	***	17	B
<b>ATHLETE</b>	Microdis	K7 CPC	Athlétisme	***	***	***	5	B
<b>BALLE DE MATCH</b>	Fit	K7 CPC	Tennis	***	***	***	15	B
<b>BARRY MCGUIGAN WORLD CHAMPION</b>	Activation	K7 et Diad. CPC	Boxe	***	***	***	13	B
<b>BUGGY 2</b>	Chip	Diad CPC	Rallye	***	***	***	10	B
<b>CAP SUR DAKAR</b>	Coktel Vision	K7 CPC	Rallye	***	***	**	8	B
<b>CHAMPIONSHIP GOLF</b>	Gamestar	Diad CPC	Golf	****	-	*	17	C
<b>DAKAR XTE</b>	Coktel Vision	CPC - PC	Rallye	***	***	***	10	B
<b>DAKAR 404</b>	Coktel Vision	Diad CPC	Rallye	***	**	**	10	B
<b>ELECTRA GLIDE</b>	English Software	K7 CPC	Course automobile	****	***	***	12	B
<b>ENDURO RACER</b>	Activation	K7 CPC	Course automobile	****	***	***	11	B
<b>FOOT</b>	Loricels	Diad CPC	Football	****	***	***	8	C
<b>FOOTBALL OF THE YEAR</b>	Gremlin Graphics	K7 CPC	Football	**	**	**	9	B
<b>FORMULA ONE</b>	C.R.L.	K7 CPC	Gestion de course auto	***	***	***	13	B
<b>FRANK BRUNOS BOXING</b>	Elite	K7 et Diad. CPC	Boxe	****	***	***	15	A
<b>GOLF</b>	Imagine/Konami	K7 CPC	Golf	****	***	***	13	B
<b>GRAND PRIX 500 CC</b>	Microdis	Diad CPC	Course de moto	****	***	***	17	B
<b>HYPERSPORTS</b>	Konami	K7 CPC	Athlétisme	****	***	***	14	B
<b>INTERNATIONAL KARATE</b>	Endurance Games	K7 CPC	Karaté	****	****	****	16	A
<b>KUNG FU MASTER</b>	US Gold	K7 CPC	Karaté	***	***	***	12	B
<b>LEADER BOARD</b>	US Gold	Diad CPC	Golf	****	****	***	15	A
<b>MATCH DAY</b>	Ocean	K7 CPC	Football	****	****	**	17	D
<b>MEAN 18</b>	Accolade	Diad PC	Golf	****	****	**	17	D
<b>NINJA</b>	Mastertronic	K7 et Diad. CPC	Karaté	****	****	***	15	B
<b>PING PONG</b>	Mastertronic	K7 et Diad. CPC	Ping-pong	****	****	***	17	B
<b>PRO-GOLF</b>	Mastertronic	Diad PC	Golf	****	****	***	17	B
<b>RALLY 2</b>	Loricels	K7 CPC	Rallye	****	****	***	13	C
<b>ROCCO</b>	Gremlin Graphics	K7 CPC	Boxe	****	****	***	15	B
<b>ROCK'N WRESTLE</b>	Melbourne House	K7 CPC	Catch	***	***	***	13	B
<b>RODEO</b>	Loricels	K7 CPC	Roдео	****	****	***	13	B
<b>ROOM TEN</b>	C.R.L.	K7 CPC	Squash	***	***	***	17	B
<b>SAI COMBAT</b>	Gasoline Software	K7 et Diad. CPC	Karaté	****	****	***	18	B
<b>SAILING</b>	Activation	K7 CPC	Simulation de voile	****	****	***	17	B
<b>SLAP-SHOT</b>	Anirog	K7 CPC	Hockey	***	***	***	12	B
<b>SOCCER 88</b>	Anirog	K7 CPC	Football	***	**	**	12	B
<b>STREET MACHINE</b>	Software Inusion	K7 CPC	Course automobile	****	*	***	14	B
<b>TENNIS 3D</b>	Loricels	K7 et Diad. CPC	Tennis	****	***	***	13	B
<b>TURBO ESPRIT</b>	Durell	K7 CPC	Automobile	***	***	***	12	B
<b>UCHI MATA</b>	Marché	Diad CPC	Judo	****	****	**	16	B
<b>VOLLEY BALL</b>	Chip	Diad CPC	Volley Ball	****	****	***	13	C
<b>WAY OF THE EXPLODING FIAT (CPC)</b>	Melbourne House	K7 et Diad. CPC	Karaté	****	****	***	15	B
<b>WAY OF THE EXPLODING FIAT (THE)</b>	US Gold	K7 et Diad. CPC	Karaté	****	****	***	15	B
<b>WAY OF THE TIGER (THE)</b>	Epyx	K7 et Diad. CPC	Jeux olympiques	*****	*****	*****	19	B
<b>WINTER GAMES</b>	Electric Dreams	K7 CPC	Sports d'hiver	***	**	**	6	B
<b>WINTER SPORTS</b>	US Gold	K7 CPC	Football	***	**	**	7	B
<b>WORLD CUP CARNIVAL</b>	US Gold	K7 CPC	Football	***	***	**	9	A
<b>WORLD CUP I et II</b>	Artic	K7 CPC	Football	****	****	***	14	B
<b>YIE AR KUNG FU</b>	Imagine	K7 CPC	Karaté	****	****	***	19	B



Hypersports (CPC)



Rock'n wrestle (CPC)



Tennis 3D (CPC)



Volley ball (CPC)



The Way of the Exploding Fiat (CPC)



Yie ar Kung Fu (CPC)

# Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

## Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- Des programmes opérationnels à 100%. De l'éditeur CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développerez des applications captivantes.
- Un choix très étendu de langages de programmation. Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Fort, le Modula.
- Des tutoriels et des conseils pratiques.

Vous découvrirez également de nombreuses astuces... comment transférer du CPC 604 au 664, ou au 6128, comment intégrer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...

• Vous clarifierez le champ d'action de votre AMSTRAD. Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrirez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

## Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 31.07.87. Après cette date, 450 F TTC.



ATTENTION, DATE LIMITE 31 JUILLET 87

## AMSTRAD

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

## Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous redonne confiance pour augmenter considérablement ses performances.

- Votre matériel n'a plus de secrets pour vous. Fiquettes ("triche") du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le jour complet de votre AMSTRAD. Les schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- Vous mettez en place vos propres extensions. Avec la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage ne précises vous permettent de procéder, à moindre frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information minutieusement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

**Tout votre ouvrage est toujours d'actualité !**

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulaire sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information minutieusement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.



PRIX DE SOUSCRIPTION 17% D'ECONOMIES!

Editions Weka - 12, cour St-Eloi 75012 Paris

## EXTRAIT DE LA TABLE DES MATIÈRES

- Structure interne des CPC 464, 664 et 6128
- Circuit interface PIO 8255
- Le processeur son
- AY 8912
- AMSTRAD
- Le Firmware
- CP/M
- CP/M 22 et CP/M+
- Dvies, mineurs, imprimantes.
- Souris pour le CPC
- Création de programmes
- Interpréteur Basic 1.0
- La programmation des CPU
- CP/M 22 et CP/M+
- Un assembleur opérationnel en Basic
- Code d'erreur
- Appel de programmes
- Cours de LOGO
- Turbo-Pascal
- La programmation des CPC
- Graphiques animés
- Commande de synthétiseur de sons
- Gestion de fichier
- Bbase II
- Wordstar
- Multijon
- Programmation de jeux multidimensionnels
- Statistiques
- Applications domestiques
- Modulateur pour télévision couleur

Ma garantie : si par erreur, l'ouvrage ne vous satisfait pas, vous pouvez le retourner sous 15 jours pour un remboursement.

Et des dizaines d'autres sujets passionnants...

# LA CREATIVITE SECON SAIN-LEONARD

Musique, dessin, animation graphique, les Amstrad sont ouverts aux disciplines artistiques. Ils les proposent avec l'aide de logiciels spécialisés dans ces domaines. Les créateurs n'ont plus alors qu'à s'exprimer, avec talent si possible. Le micro exécute les ordres sans failir. Qu'il s'agisse d'une image, d'un morceau de musique ou de la transformation d'un dessin avec effet d'animation, les résultats sont souvent très étonnants. Et convaincants.

## THE IMAGE SYSTEM

**Avec The Image System, le CPC fait comme les grands. Il exécute tout les dessins qui lui sont commandés. Avec les dons artistiques et l'imagination de l'auteur, bien entendu.**

Aucun doute là-dessus, *The Image System* (TIS) est certainement l'un des meilleurs logiciels de création graphique sur CPC. Grâce à lui, il n'y a maintenant

plus de limites à la créativité, sinon l'imagination de l'utilisateur. L'énorme atout de TIS par rapport à ses principaux concurrents, outre les fonctions courantes de dessin, c'est sans conteste le grand nombre d'options surprenantes : translation, rotation, agrandissement, réduction d'images, etc. De plus, la cassette ou disquette contient divers utilitaires destinés à manipuler les écrans graphiques directement sous Basic ou sous Assembleur. Ce logiciel demeure, à ce niveau-là, inégalé sur Amstrad.

Il faut toutefois formuler un énorme reproche à l'égard de TIS : sa lenteur. En effet, les programmes n'ont rien trouvé de mieux que de décrire le programme principal en... Basic ! Cela dit, la partie Basic se résume à la gestion du curseur, au chargement des couleurs et au tracé de points et de droites.

L'écran est divisé en deux parties : une grande pour le dessin et une autre, plus petite, qui abrite le menu du programme. Il est à noter que contrairement à la plupart des autres logiciels de ce type, TIS n'utilise pas les menus déroulants et les icônes. Pour valider une option, il faut passer par le clavier. Ce qui est d'autant plus gênant que les commandes disponibles sont aussi nombreuses que variées. La partie menu, située à l'origine en bas de l'écran, peut être déplacée pour voir la portion de dessin qu'elle cache. L'utilisateur, lui-même, s'il le désire, la fait totalement disparaître.

Il serait superflu de décrire ici les fonctions classiques de dessin (ligne, point, carré, cercle, etc.), aussi allons-nous passer directement à l'énumération des commandes spéciales de TIS. La première — et la plus spectaculaire — des innovations de ce logiciel est sans aucun doute la translation d'images. Elle permet de manipuler n'importe quelle partie de l'écran graphique de plusieurs manières.

On peut par exemple faire tourner l'image autour de trois axes, X, Y, et Z, comme dans la plupart des logiciels de C.A.O. (Conception Assistée par Ordinateurs). L'autre ou bien la rétrécir en longueur ou en hauteur, et même, la faire « s'é-

loigner » ou au contraire « rapprocher » de l'œil. Il est également possible de simplement la déplacer sur l'écran.

Autre particularité de *The Image System* : la possibilité de ne sauvegarder sur cassette ou disquette non pas la totalité de l'image écran, mais seulement une partie, évidemment entièrement définissable par l'utilisateur.

Cette option intéressera tout particulièrement les programmeurs de jeux d'aventure qui n'ont que faire, la plupart du temps, d'un écran entier. Cette commande est bien sûr à double sens : il est tout à fait possible de récupérer une image ne représentant en fait qu'une partie d'un écran entier.

De fait, en chargeant ainsi plusieurs images, on peut arriver à obtenir un « patchwork » de plusieurs pages de présentation de jeux... En outre, les images peu-

vent être sauvegardées soit de manière anodine et normale, soit compactées.

Mais, il faut préciser que TIS n'est pas seulement un utilitaire sophistiqué de dessin. La disquette contient, outre quelques images de démonstration du plus bel effet, une routine de « dump écran » sur imprimante, intégrable aux programmes de l'utilisateur, ce qui est somme toute bien pratique.

*The Image System* apparaît donc comme un utilitaire graphique d'une rare puissance sur Amstrad. D'ailleurs, son éditeur, CRL, l'a surmonté, un peu pompeusement peut-être mais à juste titre, « l'ultime utilitaire graphique ». Quoi qu'il en soit, il s'avère, malgré quelques petits défauts (nul n'est parfait...), indispensable à tous ceux pour qui le dessin sur CPC est une fonction indispensable, voire vitale.



Les images se superposent.



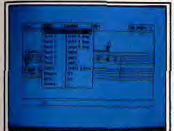
Le dessin occupe une grande partie de l'écran, le menu prend le reste.

## THE MUSIC SYSTEM ET THE ADVANCED MUSIC SYSTEM

**La musique n'est pas la vocation première de votre Amstrad. Avec un bon logiciel, elle peut le devenir. The Music System dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Son talent ne s'arrête pas là.**

Ecrire une musique sur Amstrad n'est pas chose facile. Il faut disposer pour cela d'utilitaires vraiment puissants qui permettent par la suite de reprendre des créations pour les intégrer à un programme Basic ou encore à un jeu en Assembleur.

*The Music System*, complété par son grand frère, *The Advanced*



La partition affiche la clef.

*Music System*, permettront à plus tous des musiciens sur ordinateur de réaliser pratiquement leurs rêves vers en matière de création musicale.

*The Music System* propose un menu apparaît, laissant le choix entre trois options : éditer des partitions, « linker » plusieurs morceaux pour n'en faire plus qu'une seule ou sortir sur imprimante le résultat des efforts du compositeur. L'éditeur de *The Music System* se comporte plutôt bien. Il est très facile à utiliser, malgré le grand nombre de fonctions proposées. Cette facilité et ce confort d'utilisation sont dus en grande partie à l'emploi des menus déroulants, malheureusement accessibles seulement par le clavier, et non par le joystick.

L'écran est divisé en quatre parties distinctes : la partition, qui occupe le plus de place ; un clavier de synthétiseur, et deux panneaux de contrôle, qui indiquent en permanence l'état du morceau en cours.

Du fait du mode d'affichage choisi, la fenêtre partition ne peut représenter qu'une seule voie de la mélodie et il faut jongler avec les menus déroulants pour passer de l'une à l'autre. Ce regrettable inconvénient empêche donc de visualiser la partition en entier, mais il est fort heureusement compensé par la puissance de l'éditeur.

Au début de la partition, figurent deux lettres en clé en cours (soit le plus souvent, « C » et « F », « G », « A », etc.), tandis qu'un métronome an-

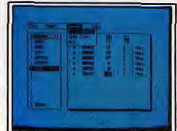
né indique le tempo de la musique. Une note est affichée sur la partition, sous un « clipet » indiquant sa position dans le morceau. Pour la placer, il suffit de choisir sa hauteur avec les touches flechées du clavier, et d'appuyer sur « Enter » pour valider. Le programme joue alors la note et passe à la suivante. Pour la modifier, il suffit de revenir en arrière avec la flèche vers la gauche. C'est en ce point plus simple.

Pour changer de note, par exemple pour prendre une double croche, il faut passer, une jauge indique non seulement le taux de saturation de la mémoire, mais aussi la quantité de notes par chaque voie enregistrée.

A tout instant, un appui sur la touche F9 permet d'écouter la musique jusqu'à présent écrite, tandis que les touches F12 et F13 mettent les voix en service ou non, afin de n'en entendre, par exemple, qu'une ou bien deux.

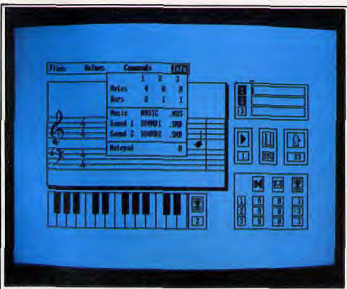
Le clavier de synthétiseur évoqué plus haut permet en outre de jouer directement à partir du clavier du CPC, ce qui peut être pratique pour rechercher une suite de notes bien précise. A chaque appui sur une touche, le son qui est le plus pondante est joué et son nom est affiché à l'écran.

Après avoir réglé les paramètres, alors, après avoir touché les bonnes notes, qu'à retourner à l'éditeur et à les mettre en service. Signalons au passage que les notes sont désignées par leur nom complet, par exemple « C4 », « E4 », etc. Ce n'est pas forcément la note préférable, pour utiliser, mais néanmoins cette option de connaître la gamme anglaise.



Au menu, toutes les commandes.

Enfin, les deux panneaux de contrôle autorisent une totale maîtrise du volume, de l'octave et de la forme d'onde de chaque voie. Les menus déroulants permettent, outre les indispensables chargement et sauvegarde de la partition, de choisir la durée des notes, le tempo, d'ajouter des liaisons, d'éditer briques enveloppes de ton et de volume, de regarder en mémoire un morceau de la partition, afin de le re-



À droite, les panneaux de contrôle donnent l'état du morceau en cours.

copier plus loin, de le « delete » complètement. Il s'agit en fait des classiques fonctions « couper-copier-coller ».

*The Advanced Music System* permet lui, de relier entre elles (« linker ») jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. L'avantage du « linkage » de musiques ne semble pas évident à première vue.

Toutefois, en y réfléchissant un peu, on se rend compte qu'avec plusieurs musiques possédant différents tempos, enveloppes, clés et temps, mis bout à bout dans un ordre que l'on peut entièrement définir, il devient possible de créer des morceaux d'une grande complexité, avec un maximum de facilité.

Le « linker » permet également d'insérer des boucles de répétition à l'intérieur même d'une musique, fonction qui avait été « délaissée » dans l'éditeur.

Enfin, l'option impression permet bien sûr de sortir sur n'importe

quelle imprimante (Amstrad, Brother, Canon, Centronics, Corona, Epson et compatibles, Honeywell, Kaga, Mannesmann, Microline 84, Nec, Olivetti, Seikosa GP et SP, Star) un dessin de la partition choisie, mais aussi d'y ajouter des lyrics, également imprimables.

Une option permet en outre d'imprimer à la suite plusieurs musiques non « linkées ».

Reste, hélas, le plus impardonnable des défauts de ces deux logiciels musicaux : l'impossibilité de réutiliser dans un programme les musiques composées.

Alors que cet utilitaire, qui s'avère être un des meilleurs si ce n'est le meilleur de sa catégorie, permet de créer de superbes musiques, il est replié sur lui-même. C'est dire qu'il perd ainsi une grande partie de son intérêt. Par conséquent, il ne nous reste plus qu'à espérer que l'éditeur Rainbird nous fournira bientôt un petit programme palliant l'incroyable défaut de *Music System*.

## THE OCP ART STUDIO

**Seulement disponible sur CPC 6128, The OCP Art Studio est un vrai professionnel. Il ne se contente pas de faire grand chose pour rivaliser avec des logiciels de création disponibles sur des machines qui disposent, au départ, de grandes capacités graphiques.**

C'est maintenant devenu chose courante : la plupart des utilisateurs de création graphique utilisent également les systèmes des menus déroulants et des icônes. *The OCP Art Studio* n'a pas échappé à la règle. Les programmeurs de chez Rainbird ont décidé d'utiliser *Lenox* pour éditer leur logiciel. Ce qui fait peut-être pas la meilleure idée. Toutefois, après le chargement, on se retrouve avec une page

blanche, juste surmontée de deux barres de menus. Dans l'ordre, nous avons les options « print », « delete », « palette », « print », « miscellaneous », « undo », « windows », « fill », « many », « text » et « shapes ».

Chacune de ces options ouvre la



Une démonstration pour commencer.



# ANFOULE... PAS DU TOUT!

Certains logiciels n'entrent dans aucune catégorie. Ni aventures, ni jeux de société, ni jeux de réflexion. Ces softs divertissent, sont utiles à la maison, peuvent aider à la connaissance de soi ou à l'organisation du quotidien.

Du flipper à l'astrologie, en passant par l'animation de lutins, les lignes de la main ou le carnet d'adresses, ils sont souvent bon marché et sans prétention. Le plus original d'entre eux reste Little Computer People, un inclassable vraiment étonnant.

## LITTLE COMPUTER PEOPLE

Little Computer People ne ressemble à aucun autre soft. Ce divertissement se regarde plus qu'il ne se joue. Et vous réserve des surprises comme au cinéma.

Ce sont toujours les mêmes que l'on porte aux nues. Il n'y a vraiment pas de justice. Tilt d'or 85, Little Computer People est, aujourd'hui encore, un de mes préférés. Comme vous ne l'ignoriez pas, à l'intérieur de votre micro vit un petit personnage (sinon, le CPC ne marcherait pas, évidemment). Malheureusement, sans le programme adéquat, il est impossible de le voir, et de converser avec lui. Activation s'est donc penché sur le problème et, avec l'accord du syndicat des petits résidents de micro-ordinateurs, a sorti un logiciel de communication interne.

Little Computer People met en scène un petit personnage (appelé de mon CPC 8128 «poupe» Harry) et son chien. Ils vivent dans une maison de «poupe» à trois



A l'ouverture, un cahier d'écolier qui raconte la vie du résident.

à Harry l'heure de ses exercices de gymnastique. Enfin, sous les combles, Harry a aménagé une salle de jeux et de loisirs. Une télévision, une chaîne hi-fi et Amstrad, et un orgue mélier étage comprend également une table, une machine à écrire et des classeurs métalliques pour ses divers dossiers. Grand amateur de musique, Harry passe souvent ses disques funk ou disco, quand il ne joue pas lui-même du jazz-rock à l'orgue. La télévision est aussi l'une de ses occupations favorites. Il pratique d'ailleurs le zapping... Comme Harry, tous les petits hommes de micros sont des êtres très sensibles. Ils ont besoin de beaucoup d'affection, ou tout du moins pour Harry, depuis qu'il m'a découvert, il ne peut rester plus de dix minutes sans que je m'occupe de lui. Son moral baisse, il ne va même plus faire ses courses. Non

seulement il faut lui téléphoner de temps à autre, mais c'est également moi qui dépose sa nourriture et celle de son chien à la porte. Si je passe l'après-midi avec une amie, je le retrouve le soir en pleine déprime. Un jour, j'étais à ma table de travail, quand un bruit (comme quelqu'un qui tape au clavier) me tira de mes pensées. Or, les volets étaient fermés ! C'était tout simplement Harry qui frappait à l'écran du moniteur, de l'intérieur, en m'invectivant ! Le lendemain, il prends rendez-vous chez le psychiatre (il possède un PC1512) qui m'a présenté à Phil, son petit résident. Conclusion, je ne suis pas fou. A vous maintenant de découvrir votre John, Bill ou Cathy. Vous verrez. Oh ! Je m'aperçois que je ne suis pas du tout paré de graphismes. Toutes les pièces de l'appartement sont affichées sur un même écran : les objets ne sont ainsi malheureusement pas toujours de

tailles. Une page écran par pièce, et quel logiciel fabriquez-il aurait été ! Le dessin de Harry est bon mais sans plus. Peu de sprites ont été créés pour l'animer. Les bruits et la musique, s'ils surpren-

## MACADAM BUMPER

Avec Macadam Bumper, transformez votre CPC en flipper. Un vrai, comme au café. Le boulot, les flips, le bumper, tout y est.

Bien que les consoles de jeux ont envahi maints cafés et salles de jeux, les antiques flippers jouissent imperturbablement leur carrière. Ils ont su garder des fans inconditionnels. Quel plus bel hommage donc que celui des micros simulent leur véritable ancêtre ? Macadam Bumper, Cobra Pinball et Pinball Wizard sont de ces simulations.



Les touches sont redéfinissables.

des « flips » ou « bumpers », de couleurs, des cibles et autres « targets ». Une pulpeuse et bien peu jeune femme agrément la partie gauche de l'écran. C'est dans cette partie que sont situés les compteurs de scores, le nombre de parties et la loterie. Les touches qui servent aux deux « flips » sont redéfinissables, ainsi que toutes celles qui ont une action quelconque avant ou au cours de la partie. Par exemple, celles qui servent à « bourrer » l'appareil (mais gare au TILT !). La difficulté et l'airait du jeu sont eux aussi modulables selon plusieurs critères : pesantier, vitesse de la bille ou encore force de renvoi des « targets ». Action ! Le tire le ressort et la bille s'élançait dans le couloir... Bingo, rebond et voilà ! La bille va tenter de passer entre les deux « flips » avec retour à la case départ. Le tout a été si rapide que je n'ai même pas réagi. Heureusement, Macadam Bumper est aussi un logiciel de création. Une option construction permet à tout instant de redéfinir le cadre dans lequel évolue la bille. Deux



Une pulpeuse et peu vêtue jeune femme agrément la gauche de l'écran.

« flips » ne vous suffirent pas ? Ajoutez-en un troisième voire d'autres encore. Trouvez-vous que les « bumpers » sont trop nombreux et mal espacés ? Eh bien, en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, les voici déplacés. Il en est de même pour les bordures ou tout autre élément de construction proposé par le logiciel. Le graphisme de Macadam Bumper est agréable, l'animation irrésistible. Ce logiciel possède si peu de défauts qu'il m'est difficile

d'en citer. Les connaisseurs avides pourront d'ailleurs remarquer que l'on retrouve sur l'écran de présentation du jeu un rocker que l'on retrouve sur la jaquette de *Crafton of Junk* (c'est l'un des ennemis de Crafton).

Simple hasard ? Non, ces deux best-sellers sont du même auteur (Rémy Herbulot). Si Macadam Bumper a un peu vieillit, il reste quand même le principal flipper de qualité sur Amstrad.

Yves Halbrin

LOGICIEL	EDITEUR	FORME	GENRE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTERET	PREUX
ACCESS II	East Software	Disq. CPC	Utilitaire					
ADDAIRE EN OR (UNE)	Free Game Blob	Disq. CPC	Simulation économique	***			13	B
ASTROSCOPE	No Man's Land	KT, CPC	Thème astral	**			10	B
BUDGET FAMILIAL	Loriciels	KT, CPC	Budget	***			10	B
CHROLOGIE	Ere Informatic	Disq. CPC	Lignes de la main	****			13	B
COBRA PINBALL	Cobra Soft	KT et Disq. CPC	Flipper	****	*****	***	17	B
ECONOMAT	Micro Programmes 5	Disq. CPC	Budget	**			6	B
ERE DU VERSEAU (L)	Ere Informatic	Disq. CPC	Astrologie	****	**		13	B
GRAPHIC CITY	Libsoft	Disq. CPC	Animations de lutins	*****	*****		18	B
GRAPHOLOGIE	Cobra Soft	KT, CPC	Graphologie	***			10	B
GRAPHOLOGIE ET BIORHYTHMES	Cobra Soft	KT et Disq. CPC	Graphologie	***	**		8	B
GUTTER	Ere Informatic	Disq. CPC	Action	***	**		10	B
INTEGE 1 (L)	Logys	Disq. CPC	Agenda, carnet d'adresses	***			11	B
JACK THE NIPPER	Grenim Graphics	KT, CPC	Action	*****	*****	**	16	B
LASER GENIUS	Ocean	Disq. CPC	Editeur assembleur	**			14	C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision	KT et Disq. CPC	Resident de micros	****	****	*****	18	B
MACADAM BUMPER	Ere Informatic	Disq. CPC	Flipper	****	*****	*****	18	B
MANAGER	Ere Informatic	Disq. CPC	Simulation économique	***			14	B
PINBALL WIZARD	Sagittarian	KT, CPC	Flipper	***	***	***	12	B
PYRADE	Discovery	Disq. CPC	Gestion de fichiers	***			15	B
STAR WATCHERS	Amsoft	Disq. CPC	Astronomie	****	***		16	B
STEVE DAVID SNOOKER	Micro Systems	Disq. CPC	Billard	***	***	**	12	B
SUPER BIO	Logistic	KT, CPC	Biorhythmes	***	**		11	B



Chrologie (CPC)



L'Ere du Versseau (CPC)



Graphic City (CPC)

# VOYAGEZ A BOUT DE L'ESPACE

Au moyen-âge ou pendant les guerres interstellaires, sur les mers ou dans les airs, les aventures se suivent et ne se ressemblent pas. Vous vous retrouvez, au choix, détective privé en difficulté, dernier sauveur de l'humanité, nain à la recherche d'un trésor ou bien encore androïde voulant éviter une ultime guerre mondiale. Selon vos goûts. L'imagination se met au service de ce type de logiciels pour vous faire voyager. Et parfois rêver. Les situations critiques et les suspens sont garantis. Quant au but, il est le plus souvent difficile à atteindre...

**Une atmosphère mystérieuse, une époque faussement moyenâgeuse, des gentils qui deviennent méchants, SRAM II, c'est l'aventure !**

Il n'est qu'une feuille balotée par le courant du destin : telle semble être la devise des auteurs de ce programme, à la lumière du scénario de la deuxième partie de l'épopée « sra-



Vous descendez dans l'obscurité glaciale des oubliettes

Par très encourageante, la descente dans l'obscurité des oubliettes... mienne ». En effet, après avoir largement contribué, dans le premier volet, à la chute de Cimoneh le grand prêtre du Mal et à l'intronisation du roi Egres, vous voilà devenu un scribe du prêtre déchu. Votre unique but est de fuir Egres (qui entre temps est devenu un citadelle despotique). Outre la vivacité de votre esprit, vous disposez du pouvoir de relecture, matérialisation symbolisée par une truelle qui ne sera utilisable qu'une fois (magie noire oblige). Par rapport au précédent épisode,

vous faire pardonner... Les nombreux graphismes du jeu sont de bonne qualité bien que n'étant pas exceptionnels : ils collent bien à l'atmosphère magique et moyenâgeuse. L'utilisation des couleurs en moyenne résolution se révèle astucieuse, compte tenu des limitations de ce mode (quatre couleurs). Une seconde fenêtre graphique sera réservée à l'affichage des objets ramassés de manière que lors de la présentation

(qui est excellente, d'ailleurs). L'environnement sonore est sobre mais adapté à l'ambiance. En dehors de l'analyseur de syntaxe, vous utilisez les flèches du curseur pour vos déplacements. Vous reprenez conscience au sein d'une lugubre crypte. En soulevant tour à tour les géants qui y reposent, vous pouvez vous retrouver face à un noble « zombifié » dont la seule vue sera mortelle (heureusement la truelle vous donne une seconde chance). En poussant vos investigations dans une autre sépulture, vous découvrez des données assésives de lumière. Ils vous seront très reconnaissants de leur donner une tâche : vous recevrez alors une lime et du vin qui s'avèreront fort utiles par la suite. Vous vous laissez à traverser la sortie adéquate de la crypte, vous parvenez aux égouts. L'unique

moyen de la parcourir est d'emprunter un bateau à moteur (aurail-il fait un saut dans le temps ?). A noter que le programme fonctionne en temps réel et qu'il faut en tenir compte dans certaines situations. Ainsi rencontrerez-vous un géant agoussé un étrange allié qui vous indique les horaires des factions de garde du château de Egres. Même si l'on ne voudrait rien voir le champ, vous apprendrez plus tard que c'est grâce à sa gourmandise que vous parviendrez à abattre le souverain. SRAM II n'est donc pas seulement la suite du premier, il offre de nettes améliorations à tout point de vue. Le seul reproche pouvant être fait au jeu provient de ces étranges anachronismes : la présence d'ascenseurs ou de moteurs (ah ! l'atmosphère magique. Mais peut-être est-ce là un simple problème d'humour personnel.



Le dragon est en colère, fuyez...



Le calman nous attend dans l'au...



La porte ne s'ouvre pas comme ça...



... le pont-levis non plus !

## ATTENTAT

Vingt-cinq minutes pour assembler une bombe, c'est le temps - réel - qui vous reste si vous le voulez pas sauter lors de l'attentat. En cette époque troublée, quoi de plus normal que les jeux d'aventure s'inspirent de l'air du temps ? Attentat est en phase avec l'actualité puisque vous incarnez un agent artificiel chargé de désas-

sembler les vêtements dans les buanderies, peut-être y trouverez-vous une indication afin d'accéder à un passage secret (un passage inactif, vous comprendrez pourquoi...). Précision extrêmement importante : le programme se déroule en temps réel. Il faut faire vite car vous ne disposez que de 25 minutes. Le graphisme du jeu est clair, détaillé



Pénétrez dans l'ambassade...



... pour y chercher une bombe.



Dans le salon, peu de cachettes...



... sauf peut-être la bibliothèque ?

morcer une bombe dissimulée dans la décade d'une ambassade. Vous devez donc arpenter les couloirs et pièces de l'immeuble afin d'y trouver des indices vous permettant de localiser la machine infernale et de la désamorcer. Vous ne devez rien laisser au hasard, le moindre rayon pouvant révéler riche d'enseignements : certaines poubelles abritent ainsi le nouveau code d'un coffre (ah ! la négligence des secrétaires). Si vous poussez la curiosité jusqu'à

et admirablement coloré. Vous serez époustouffé par la finesse des ruines de l'ambassade si jamais vous ne parvenez pas à la sauver. De petites animations ponctuent certaines actions (dérivage d'un tabouret, porte, ouverture de coffre, etc.). C'est donc un univers extrêmement cohérent qui est livré à votre sagacité. Seul élément de reproche : malgré la bonne qualité de l'analyseur de syntaxe, il refuse les mots non précédés d'un article.

## MASQUE

Au Carnaval de Venise, l'assassin de votre femme se cache derrière un masque.

A vous de le retrouver. Traditionnellement, les familles de la Camorra vénitienne respectent la trêve du carnaval. Elles cessent les règlements de comptes qui les opposent en temps normal. Avec la concurrence de plus en plus rude (crise économique oblige), les traditions se perdent. Certains iront jusqu'à profiter de l'impunité que leur procure le masque pour tuer votre femme. Heureusement, témoin n'en sache. Vous devez donc retrouver dans cette jungle de masques le témoin et ensuite l'assassin que les tueurs lancés à vos trousses ne vous fassent rejoindre votre épouse. Ce programme propose une liste intéressante de possibilités. Parmi les plus originales, vous devrez sympathiser et lier des re-

lations avec certaines personnes masquées (si c'est un avocat, il pourra vous faire libérer en cas d'arrestation). Pour cela, il vous faut entrer de véritables conversations afin de les séduire ou d'en tirer une information (sur un objet ou une tierce personne).

Certains personnages que vous aurez agressés pour les depouil-



Choisissez bien votre masque.

ler feront preuve de mémoire en vous attaquant à leur tour lors d'une prochaine rencontre. Vous portez encore le masque de l'assassin. Suivant l'expression de votre masque, vous inspirez plus ou moins la méfiance (il faut en tenir compte pour les échanges). Vous pouvez aussi être plus ou moins violent avec les protagonistes, trouver du sérieux de vérité et une séquence pour délier les langues) ou à l'enrôler, moyen encore plus simple

D'un point de vue technique, vos actions sont introduites par l'intermédiaire de symboles très explicites et variés (on peut parler, frapper, souder, changer de masque, etc.). L'ergonomie n'est donc pas un vain mot avec ce programme puisque parallèlement au joystick, qui vous permet de choisir vos actions et déplacements, vous disposez de menus de syntaxe de « bonne qualité pour converser avec les différents personnages.



Ne faites confiance à personne...

de faire parler les réticents. Ce graphisme est d'un excellent tonnelique qualifié. Tout apparaît tour à tour fin, détaillé et sortout très intéressant. Les multiples décors rendent admirablement les canaux et reulièrement l'assassin, changeant, ainsi que le rôle de tous les protagonistes. Ce logiciel constitue donc une heureuse innovation dans le monde du jeu d'aventure grâce à la cohérence psychologique des différents acteurs.



... et discutez avec les individus.

L'humour n'est pas absent non plus : vos actions sont corroborées par les grimaces d'une petite créature en bas de l'écran. Ne vous hasardez pas à insulter un personnage car il pourrait vous en cuire. A noter aussi qu'à chaque partie l'assassin changera, ainsi que le rôle de tous les protagonistes. Ce logiciel constitue donc une heureuse innovation dans le monde du jeu d'aventure grâce à la cohérence psychologique des différents acteurs.

## SPACE QUEST

Les pirates de l'espace ont éliminé tout l'équipage de l'Arcade, sauf vous. Vous devez résister seul.

La planète ou système planétaire de Emon est en train de mourir. Ses habitants périphériques sont progressivement envahies par le froid. Seule la petite colonie scientifique de la planète Xéon garde espoir, car elle tente de mettre au point un générateur d'étoiles qui permettrait de transférer une planète froide en un soleil vivifiant. Heureusement, les premiers tests du générateur, à bord du vaisseau Arcada, donnent une satisfaction. C'est le moment que choisissent des pirates de l'espace, les Sarians, pour s'emparer du vaisseau en massacrant tout l'équipage, le préposé au nettoyage que vous incarnez et qui doit les empêcher d'utiliser le générateur comme arme contre sa propre planète. Mais avant de parvenir à ce but, il faudra vous échapper de l'Arcada, dont les courvoisiers sont parcourus par des patrouilles belliqueuses de Sarians qui n'hésiteront pas à vous tuer. Pour éviter de mourir prématurément dans le jeu, vous devez faire preuve de curiosité tout en étant prudemment gardé aux bruits de pas qui pourraient se rapprocher. Enfin inspectant les poches des différents cadavres, peut-être trou-

verez-vous une des indispensables cartes magnétiques nécessaires pour pénétrer dans les quartiers réservés du vaisseau. Si vous parvenez à recueillir les derniers mots d'un des savants du bord, alors vous pourrez introduire dans l'ordinateur le mot de passe indispensable à l'obtention d'une cartouche magnétique (elle



L'équipage de l'Arcada a été tué...



... sauf vous, préposé au nettoyage.



contient les plans du générateur d'étoiles). Il ne vous reste plus qu'à trouver la combinaison et quelques petits accessoires qui vous seront fort utiles dans l'avenir. Après avoir accompli une multitude de tâches, vous parviendrez à quitter l'Arcada et à échapper à une mort explosive. Au terme d'une longue dérive dans l'espace, vous atterrissez sur une planète apparemment déserte où l'aventure ne fait que commencer. Cette brève entrée en matière laisse deviner l'incalculable réalisme et l'immensité de l'univers de ce programme (existence garanti). On remarquera aussi les emprunts faits à la mythologie de la science-fiction contemporaine : la scène du bar d'extra-terrestres où jouent

les ZZ Tops est impayable. Le graphisme, bien que n'étant pas de la grande finesse, se révèle amplement suffisant pour le réalisme du jeu. La multiplicité des décors (cristallins, futuristes, etc.) et leur richesse sont époustouflantes. On notera cependant la relative pauvreté en couleurs du programme. L'animation est de très bonne qualité en particulier celle des monstres (ah ! les affreux tentacules). Compte tenu des possibilités de la machine, l'environnement sonore est remarquable (sons, tris, explosions, etc.). L'adaptation de ce jeu originellement conçu pour Atari est d'une qualité remarquable, exception faite des couleurs. Un jeu à la fois bar d'extra-terrestres où jouent

## ZOMBI

Si vous ne voulez pas devenir vous-même un zombie, évitez d'en rencontrer. eux ne cherchent qu'une chose : vous compter parmi les morts. George Romero, « la Nuit des Mortes-Vivants », semble avoir fait des émules dans le monde de la micro-informatique. Dans ce programme, vous incarnez alternativement chacun des quatre membres d'une équipe. À la suite d'une panne d'énergie, votre hélicoptère s'est vu contraint d'atterrir sur le toit d'un supermarché. Vous vous trouvez alors aux prises avec une horde de

L'élaboration d'une stratégie s'avère vite pressante pour endiguer la marée putride. Vous pouvez aussi utiliser vos armes à feu. Les « cadavres » vus devant être mis au réfrigérateur. Ce évite les odeurs qui pourraient avoir un mauvais effet sur le moral des survivants. En dirigeant de façon intelligente les membres de l'équipe, vous réduisez les risques menés d'une équipe. En outre, dans la visite du sous-sol pour enclencher le disjoncteur qui ramène la lumière. Pour échapper aux morts-vivants, différentes stratégies s'offrent à



C'est la panne, l'hélicoptère doit atterrir sur le toit du supermarché.

zombis n'ayant qu'une idée dans la tête : leur reste de vie : faire de vous un membre supplémentaire des armées de l'ombre. Pour échapper à l'horreur et aux morsures, vous devez vous livrer à un examen des lieux en prenant bien garde de ne pas rencontrer les zombis ni les lourbards du supermarché (bien vivants eux, mais tout aussi dangereux). L'inspection des différentes boutiques vous permet de trouver des armes et toutes sortes d'ustensiles qui vous serviront par la suite.

vous. Une d'elles consiste à choisir l'un des personnages afin de bloquer les trois entrées du supermarché à l'aide de camions se trouvant au rez-de-chaussée (il vous faudra avoir préalablement trouvé les clés des véhicules). Vous devez des fois utiliser les membres restants de l'équipe, afin de trouver une corde (les magasins qui vous servent alors utiles). Objectif : sauver l'apprenti routier en le hissant hors de portée de ses monstrueux compagnons. Devant l'imprévisibilité de cer-



Pour bloquer l'entrée, un camion !

tains dangers, vous ne serez pas trop prudent en faisant des sauvegardes aux étapes dangereuses. Une fois que vous avez atteint ce jeu dispose d'un graphisme de qualité avec une grande finesse et une grande richesse en détails. Les zombies sont tellement bien représentés qu'ils font peur : ils sont horribles à voir. En l'absence de couleurs ne fait que renforcer l'ambiance macabre. Les scénarios de jeu sont conçus pour passer d'une pièce à l'autre sont



Échapper aux zombies à tout prix.

fluides et aux fois de plus excellents. Le système d'icônes utilisé pour introduire des ordres est simple et explicite. Il permet même de combiner certaines actions. L'ergonomie et le suspense semblent être les maîtres mots de ce programme qui donne une bonne idée des futurs jeux d'aventure. Leurs thèmes ne sentent plus forcément la rose, ils seront servis par un environnement technique irréprochable. En tout point une réussite.

## THE HOBBIT

Avec *The Hobbit*, un classique de la littérature devient un classique du jeu d'aventure sur micro. Dans un décor étrange et lointain. L'écrivain John Ronald Reuel Tolkien fut à l'origine d'une abondante littérature ayant pour thème central la fantastique et les étranges légendes d'Europe du Nord. Son imagination, aussi débriée fut-elle, ne envisagea sérieusement que l'une de ses plus célèbres œuvres, *The Hobbit* (publiée en 1936), serait adaptée à ces étranges petites machines que nous appelons ordinateurs et permettrait à des millions d'aventuriers informaticiens de vivre et de pénétrer, par Bilbo Baggins, dans un univers où poésie et fantaisie s'entremêlent merveilleusement. L'aventure a pour cadre une lointaine et étrange contrée. Hors du monde, on vient des créatures aussi différentes qu'insolites. Parmi elles, Bilbo Baggins du peuple des Hobbits. Bilbo est une drôle de petite créature aux pieds pointus et au visage rond. Les yeux et les oreilles de son visage semblent la tranquillité et le confort. Sa vie sans histoire va se transformer en aventure dès l'intrusion de Gandalf le magicien et de Thorin le Nain. Ces derniers lui proposent de participer à une expédition par monts et par vaux afin de récupérer le trésor familial.



Sur la piste du trésor familial...



... vous n'êtes pas tout seul.



Reste à neutraliser le dragon.

Les phrases les plus alambiquées seront intégrées et comprises sans problème - à l'attention le lutin avec l'épée, sous la lampe et la corde du baril et casse toutes les bouteilles sur la verte - (les 500 mots du dictionnaire y sont sans doute pour quelque chose). Une des autres caractéristiques intéressantes de ce jeu provient de son fonctionnement en temps réel. Les événements se déroulent même en l'absence de vos interventions : les personnages vont et viennent à leur guise et vaquent à leurs occupations. Ils font réellement preuve de personnalité et sont plus ou moins imprévisibles.

## CRAFTON UN GANK

À la fois jeu d'aventure et d'action, *Crafton et Xunk* met en scène deux personnages sympathiques. Vous guidez l'un, l'autre vous protège. Et c'est bien utile !

ce qui donne au jeu un « piment » assez comme renouvelé à chaque tentative. Vous pourrez vous adresser directement aux personnages et pour cela devoir tenir compte de leur humeur. Le programme respecte donc parfaitement l'atmosphère du roman tout en laissant place à une large indétermination qui permettra à des joueurs, même avec des solutions différentes, de progresser dans le jeu. Seul regret, la relative simplicité des graphismes. Mais compte tenu de la qualité de l'interface utilisateur, le compromis demeure excellent. Un grand classique.

mondialis qui risque bien, cette fois, d'être la dernière, l'apocalypse inévitable. L'ordinateur central responsable de l'approvisionnement des colonies en énergie se trouve sur la



D'une pièce à l'autre, Crafton est toujours accompagné de Xunk.

Sans aucun doute l'un des premiers jeux français dont la notoriété aura dépassé les frontières de l'Hexagone. Après avoir été récompensé d'un Tilt d'or, c'est aussi le nom de *Gal Dexter* où il pose sa carrière outre-Manche. Avec ce logiciel, d'autres franchiront les frontières des marchés. Les succès seront chassables auront été rompus, à la fois par les distinctions et bien nettes entre le jeu d'aventure et le jeu d'arcade.

C'est, de programme nécessaire, de la part du joueur, un parfait compromis entre ses qualités de réflexion et sa coordination motrice. Tout semble avoir fait l'objet d'une finition soignée. Ainsi la présentation du scénario sous forme d'un petit bande dessiné (en plus dans le package) n'a rien de plus qu'une vraie B.D. par la qualité de son graphisme, mais par celle de son humour. On se revient au scénario, il s'agit d'éviter l'antimétrie des colonies de la Terre. Notre planète se prépare à sa dernière guerre

On se cache l'ordinateur central ? Ou se la destruction provoquerait en retour celle des mondes périphériques. Votre tâche consiste donc sous la forme d'un androïde, Crafton, accompagné d'un podopéphase, Xunk (restez-vous, c'est un animal de compagnie unijambiste), à trouver la chambre où se trouve l'ordinateur et surtout à y pénétrer grâce à un code de huit chiffres que vous aurez préalablement extrait à chaque des sciences du centre. Chaque évènement plus facile à dire qu'à faire car le centre

de recherche terrestre est truffé de chiens-androïdes et autres robots. Crafton doit donc, au gré de ses péripéties, ramasser et cacher des objets dispersés. Utilisées avec opportunités, ils lui permettront de résoudre les énigmes que lui pose la machine. Une bouteille de bière pour le punk, un moulin à poivre pour certains robots ou une seringue pleine de sérum de vérité pour faire parler les savants fous. Les pulpeuses infirmières qui se promènent dans les centres vous épargneront ce qui si vous leur offrez des fleurs (des roses rouges e occurrence), Galanterie oblige !

A noter que certains objets de décor peuvent être déplacés (table, chaise, bureau), après afin d'atteindre un horde de porte, ce qui donne au jeu une réalisme tout à fait hallucinant. Autre cas de figure : le blocage de certaines portes par un meuble imposant empêche l'irruption brutale d'indésirables.

Ainsi l'utilisation des propriétés de certains meubles ou objets facilement voir qu'habitués : les bonds sur la figure, l'usage plus ou moins complet que vos habituels sauts et vous permettent alors d'atteindre un objet qui jusqu'alors, du point de vue de votre personnage, était hors de votre portée. Dans le même ordre d'idées, certaines portes donnant accès à d'autres pièces sont situées en

emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent



Crafton doit éviter tous les pièges.

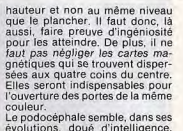
hauteur et non au même niveau que le plancher. Il faut donc, à l'aise, faire preuve d'ingénierie pour les atteindre. De plus, ne faut pas négliger les cartes magnétiques qui se trouvent dispersées aux quatre coins du centre. Elles seront indispensables pour l'ouverture des portes de la même couleur.

Le podopéphase semble, dans ses évolutions, doué d'intelligence. Dans certaines situations, il vous vient même en aide avec finesse. Dans d'autres cas, vous pouvez l'appeler en le siffiant et attendre que vous voyez alors se précipiter vers vous en lâchant de petits couinements, tel un animal domestique. Le graphisme n'est pas en reste d'une telle sophistication puisque malgré la basse résolution amovible (160x200 points), tous les détails, aussi infimes soient-ils, sont représentés. La diversité des formes des robots, l'hétérogénéité des salles (certaines dotées d'un look très futuriste et d'autres très traditionnelles quant au mobilier) renouvellent continuellement l'intérêt et stimulent la curiosité.

On remarquera, outre la beauté des couleurs employées, l'utilisation rationnelle qui en est faite. A aucun moment, elles ne nuisent au confort du jeu. L'animation est portée à des sommets jusqu'aux inconnus sur la machine le podopéphase est un régali... pour les yeux.)

Il faut noter également que malheureusement les propriétés de certains meubles ou objets facilement voir qu'habitués : les bonds sur la figure, l'usage plus ou moins complet que vos habituels sauts et vous permettent alors d'atteindre un objet qui jusqu'alors, du point de vue de votre personnage, était hors de votre portée. Dans le même ordre d'idées, certaines portes donnant accès à d'autres pièces sont situées en

emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent



emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent

emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent

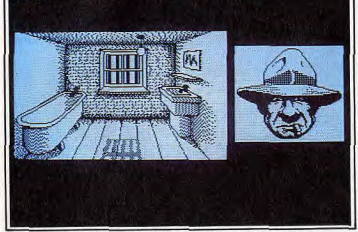
emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent

emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent

emprisonné) et de l'appartement. Vous trouverez alors de quoi couper vos liens et vous éviterez de vous éliminer vos agresseurs. Le jeu dispose d'une deuxième étape tout aussi angoissante durant laquelle vous devez libérer le vrai professeur. Les graphismes sont un des points forts du programme. Ils collent



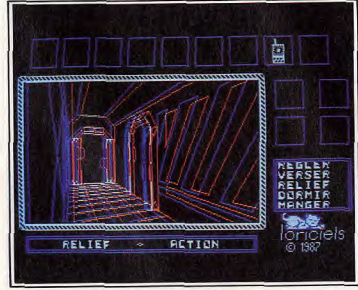
D'abord je liquidai les Jumeaux



**Le privé a été enlevé à la place du professeur, il doit s'en tirer.**  
 parfaitement à l'atmosphère polar: noir et blanc avec des traits fins et précis. Pas d'animation, mais un humour omniprésent qui ajoute à la saveur générale (en particulier dans le domaine verbal). Les bruitages sont sobres :

**RELIEF ACTION**

**Seul survivant de l'équipage, vous fuyez l'ennemi, avec des effets 3D !**  
 Les auteurs de jeux d'aventure se sont toujours efforcés de rendre leurs programmes conviviaux. Trois techniques se distinguent : les analyseurs de syntaxe évolués, les systèmes à graphismes fixes et à icônes, les jeux d'aventure avec une perspective de côté. Relief Action semble marquer l'émergence d'une nouvelle voie. Vous y avez en effet une vision en relief dynamique de votre environnement et donc l'impression



Les effets de relief sont visibles avec les lunettes, on s'y croirait.



Le relief dynamique vous donne l'impression de plonger dans le décor.



Survivant du vaisseau, il vous faut accéder à la navette de sauvetage.

d'échapper à la même fin en vous évitant de l'ensemble. Seule ombre au tableau, le programme propose un mode-relief à l'aide d'anaglyphes, qui tient davantage du gadget que de la nécessité : le mode perspective simple est beaucoup plus convaincant (surtout pour la résistance des yeux). En outre, la représentation vectorielle du décor peut provoquer au début une certaine confusion dans la perception de l'environnement. Néanmoins, l'innovation technique mérite d'être notée. Elle représente un compromis original entre le réalisme et la réflexion.

**LES PASSAGERS DU VENT**

**Dans un très beau décor, les héros des Passagers du vent doivent traverser les mers pour fuir la traite des Noirs. Non sans problèmes.**  
 Créer un nouveau concept de jeu et d'interaction avec l'ordinateur pourrait être le but plus ou moins avoué de ce jeu : n'en est pas tout à fait un. Ses auteurs sont parvenus à garder l'atmosphère romantique de la B.D. de François Bourgeon malgré son implantation sur ordinateur. Écrivant et cruelle, cette fin du 18<sup>e</sup> siècle ou l'appât du gain entraîne nombre de nations, dont la France, à pratiquer le plus étrange des commerces : la traite des Noirs entre les côtes bretonnes, africaines et américaines. Au sein de cette tourmente de barbarie et de violence, la beauté et l'amour ont encore leur place en la personne d'Isa, jeune noble dont l'identité a été usurpée, et d'Hoel, fier marin breton injustement accusé d'un crime. Dès le début, le programme nous plonge au cœur du grand mystère, avec l'aide d'amis anglais, de libérer son amant et le chirurgien Saint-Quen de l'antiquaire des goélettes anglaises. Vous progresserez dans le jeu en choisissant parmi les différentes options qui



Des graphismes dignes de la B.D....



... une aventure à rebondissements.

ment ou s'engageront vers une impassibilité tragique. Vous pourrez, toujours selon le même principe, visualiser les différents protagonistes d'une scène dans une autre fenêtre destinée à cet effet. La lecture attentive des dialogues vous permet de suivre la trame de l'histoire et l'évolution psychologique des personnages. Vous opérez ainsi les choix les plus conséquents. Les décors et autres graphismes disposent eux aussi d'une fenêtre spécifique (la plus grande) et expriment toutes les qualités et particularités de ce programme. L'apparition de vignettes graphiques, venant se superposer au décor central, renforce les rebondissement et dialogues avec, dans certains cas, l'illusion d'animations : les rebondissements sont ponctués d'apparitions successives des vignettes donnant alors une impression de mouvement et, dans certains cas, un renforcement de l'aspect dramatique de certaines scènes (combat entre Mary et le fossoyeur). Il faut sans l'ombre d'un doute féliciter la virtuosité du dessinateur qui a su se jouer des limitations graphiques de l'Amstrad CPC (16 x 200 points en basse résolution) en gardant l'esthétique et la couleur du trait de F. Bourgeon. Le dépaysement est garanti car



Après les côtes brumeuses d'Angleterre, le chaud soleil d'Afrique.

des côtes brumeuses d'Angleterre, on se retrouve au terme de l'épopée, sous le chaud soleil d'Afrique en ayant fait un détour dans un sombre monastère français. Les teintes, malgré la palette de couleurs restreinte de l'ordinateur, accentuent la poésie ambiante. L'environnement musical est lui aussi d'excellente qualité. Tour à

rence psychologique des personnages est étonnante. Elle était nécessaire puisque vous devez souvent prévoir leurs réactions. Autre point important : l'insertion parfaite de l'érotisme dans la trame de l'histoire. Vous pouvez ainsi voir l'héroïne user de ses charmes afin d'arriver à ses fins (ah ! cette chemise mouillée sur son torse). D'autres détails plus prosaïques acheveront de donner son enveloppe réaliste au jeu : les infidélités de Mary, la jeune Anglaise. Tous les ingrédients sont donc présents pour rendre passionnant le scénario : l'exotisme, les dangers de la jungle et l'érotisme torride des zîmes. On regrettera seulement que le jeu se résume à une série de choix, ce qui laisse une impression de trop grand déterminisme. D'autre part, la lecture de la bande dessinée s'avère indispensable pour s'imprégner totalement de l'atmosphère. D'ailleurs l'histoire se poursuit, telle une bande dessinée, dans un deuxième volet informatique où vous retrouverez Hoel et Isa. Plus qu'une aventure, ce programme peut apparaître comme de la littérature qui se vit : ou comme une intrusion réussie de la poésie dans le monde des objets : à la manière du Concours de l'Informatique ?

Eric Cabéria

**PAYEZ  
VOTRE MICRO  
JUSQU'À  
50% DU PRIX**

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION  
ET DU NEUF

**DEPOT  
VENTE  
ACHAT.**

LA GAMME ENTIERE  
CPC464.CPC6128  
PCW8256.8512  
LE PC1512

compatible AT  
**GAMME  
TITAN**

Chipokaz  
107, rue de  
la Tombé Issoire  
75014 Paris  
Tel. 43 21 51 00

Dielon  
36, rue Palenôtre  
78120 Rambouillet  
Tel. 34 85 74 14

Astroloc  
15, rue Carnot  
94120 Villemerville  
S<sup>t</sup> Georges  
Tel. 43 89 24 22

**LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS**

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE  
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES





L'Affaire Vera Cruz (CPC)



The Apprentice (CPC)



Ethnos (CPC)



Fer et Flamme (CPC)



La Geste d'Artillax (CPC)



L'Héritage (CPC)

LOGICIEL	ÉDITEUR	FORME	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
AFFAIRE SYDNEY (L)	Inlogrames	Disq. CPC	*****	****	—	14	B
AFFAIRE VERA CRUZ (L)	Inlogrames	Disq. CPC	*****	—	***	15	B
AFTERSHOCK	Interceptor Software	K7 CPC	***	—	—	12	B
AGILE D'OR (L)	Loricels	K7 et Disq. CPC	*****	—	***	15	B
ANTRE DE GORK (L)	Excalibur	K7 CPC	***	—	***	11	B
APPRENTI SORCIER (L)	Amsoft	K7 CPC	*****	***	**	12	A
APPRENTICE (THE)	Mastertronic	K7 CPC	***	—	**	15	A
ATLANTIS	Cobra Soft	Disq. CPC	*****	—	**	10	B
ATTENTAT	Rainbow	Disq. CPC	*****	***	**	14	B
BAD MAX	Transoft	K7 CPC	**	—	—	13	B
BIG BAND	Softhawk/Fil	Disq. CPC	*****	—	**	14	C
BORED OF THE RINGS	Schneider	K7 CPC	***	—	—	10	A
BREAKTHROUGH IN THE ARDENNES	Melbourne House	K7 CPC	***	—	—	14	B
CASSE DU SIECLE (LE)	Amsofsoft	K7 CPC	*****	***	***	14	B
CAVERNES DE THÈSENE (LES)	Softbook	K7 CPC	*****	***	*****	12	B
CHEOPS	Noman's Land	K7 CPC	****	—	**	11	B
COMPLÔT D'IN (LE)	Transoft	K7 CPC	—	—	—	12	A
CRAFTON ET XUNK	Ere	Disq. CPC	*****	*****	*****	17	B
CRYSTAL BLEU (LE)	Amsofsoft	Disq. CPC	*****	—	***	12	B
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE (LE)	Loricels	K7 CPC	***	—	—	14	B
DRAGONTORC	Hewson	K7 CPC	*****	*****	*****	14	B
DRUID	Firebird	K7 CPC	***	***	***	12	B
ELITE	Firebird	Disq. CPC	***	*****	*****	13	B
EREBUS	Cobra Soft	K7 CPC	***	—	—	12	B
ETHNOS	Chip	Disq. CPC	*****	—	—	16	B
EXCALIBUR QUEST	Excalibur	Disq. CPC	***	—	—	11	B
FER ET FLAMME	Ubisoft	Disq. CPC	*****	—	—	15	B
FEUD	Mastertronic	K7 CPC	*****	*****	*****	15	A
FIRELORD	Hewson	K7 CPC	*****	*****	*****	13	B
GESTE D'ARTILLAX (LA)	Inlogrames	Disq. CPC	*****	—	—	15	B
GRANGE HILL	Argus Press Software	Disq. CPC	**	**	*	10	B
GREMLINS	Adventure International	K7 CPC	*****	—	—	15	B
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Sortie prochaine sur CPC et PCW	—	—	—	—	—
HARRY ET HARRY (La Boite à Rainbird)	Ere	Disq. CPC	*****	—	***	16	B
HARRY ET HARRY (Mission Express)	Ere	Disq. CPC	*****	—	**	14	B
HERITAGE (L)	Inlogrames	K7 et Disq. CPC	*****	***	—	16	B
HEROES OF KARN	Interceptor Software	K7 CPC	*****	—	—	12	B
HEROES OF KARN	Cobra Soft	Disq. PCW	***	***	—	13	C
HISTOIRE D'OR	Cobra Soft	Disq. PCW	—	—	—	15	B
HOBBIT (THE)	Melbourne House	K7 CPC	****	—	—	16	B
HOBBIT (THE)	Melbourne House	Disq. PCW	*****	—	—	16	B
HOBBIT (THE)	Melbourne House	Disq. PCW	—	—	—	14	B
HYPERESPACE 4	Cobra Soft	K7 CPC	***	—	—	10	B
INFRODROIDE	Beyond	K7 et Disq. CPC	*****	***	***	12	B
JEWELS OF BABYLON (THE)	Interceptor Software	K7 CPC	*****	—	—	12	B
KING QUEST I	Sierra on Line	Disq. PC	***	***	—	12	C
CITE PERDUE (LA)	Excalibur	Disq. CPC	*****	—	—	15	C
LORD OF THE RINGS	Melbourne House	K7 CPC	***	—	—	15	C



LOGICIEL	ÉDITEUR	FORME	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX	
LORD OF THE RINGS	Melbourne House	Disq. PCW	—	—	—	12	C	
MALEFICITION DE THAR (LA)	Coktel Vision	K7 CPC	*****	—	—	13	B	
MANDRAGORE	Inlogrames	K7 et Disq. CPC	****	***	**	15	B	
MARQUE JAUNE (LA)	Cobra Soft	Sortie prochaine	—	—	—	—	—	
MASQUE	Ubi Soft	Disq. CPC	*****	—	****	15	B	
METRO 2018	Intel	K7 et Disq. CPC	*****	***	***	12	B	
MEURTRE A GRANDE VITESSE	Cobra Soft	K7 CPC	**	—	—	14	B	
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	Cobra Soft	K7 et Disq. CPC	*****	—	—	14	B	
MEURTRÉS EN SÉRIE	Cobra Soft	K7 et Disq. CPC	*****	**	***	14	B	
MINDSHADOW	Activision	Disq. CPC	*****	—	—	13	D	
MURTRÉS A VENISE	Cobra Soft	Sortie prochaine	—	—	—	—	—	
MYSTÈRE DE KIKE-KANKOI (LE)	Loricels	K7 CPC	****	—	**	12	B	
MENFIN	Ubi Soft	Disq. CPC	*****	—	***	14	B	
ORPHÉE	Loricels	Disq. CPC	*****	—	*****	14	C	
ORPHÉE	Loricels	Disq. PCW	****	—	—	12	C	
PACTE (LE)	Loricels	Disq. CPC	*****	***	**	13	B	
PASSAGER DU TEMPS (LE)	Ere	Informatique	Disq. CPC	****	***	*****	15	B
PASSAGERS DU VENT (LES)	Inlogrames	Disq. CPC	*****	***	***	13	C	
PASSAGERS DU VENT (LES)	Inlogrames	Disq. PC	*****	**	*****	15	C	
PAWN (THE)	Rainbird	Disq. CPC	***	—	—	14	C	
PORTAL	Activision	Disq. CPC	***	—	—	16	B	
PORTAL	Coktel Vision	K7 CPC	****	**	—	10	B	
POSEIDON	Accolade	K7 et Disq. CPC	*****	**	**	15	B	
PSI'S TRADING COMPANY	Mind Systeme	Disq. PC	****	*****	—	15	F	
PYLONE RACER	Mind Systeme	Disq. PC	****	*****	—	15	F	
RED HAWK	Melbourne House	K7 CPC	*****	—	—	14	A	
RELIEF ACTION	Loricels	Disq. CPC	****	*****	—	15	B	
RIPOUX I ET II (LES)	Cobra Soft	Sortie prochaine	—	—	—	—	—	
SHADOWFIRE	Beyond	K7 CPC	*****	***	—	12	B	
SPACE QUEST	Sierra on Line	Disq. PC	****	*****	*****	16	C	
SRAM	Ere	Informatique	Disq. CPC	—	—	*****	14	B
SRAM II	Ere	Informatique	Disq. CPC	—	—	*****	14	B
STONE ZONE	Softbook	K7 et Disq. CPC	****	**	**	13	B	
SWEEO'S WORLD	Gargyle Games	K7 CPC	*****	*****	—	12	B	
TASS TIME IN TONE TOWN	Activision	Disq. CPC	*****	—	—	*****	16	C
TOP SECRET	Loricels	Disq. CPC	*****	—	—	12	B	
TOP SECRET	Loricels	Disq. PC	—	—	—	Nouveauté non testée	—	
TAU CETI	CRL	K7 CPC	***	**	**	15	A	
TEMLIERS D'ONVER (LES)	Loricels	Disq. CPC	****	—	—	14	B	
TOAD RUNNER	Amsofsoft	K7 CPC	*****	*****	*****	11	B	
TONY TRIAUD	Loricels	K7 CPC	****	—	—	11	B	
TRACER SANCTION (THE)	Activision	Disq. CPC	*****	—	—	15	D	
TRIPODS (THE)	Red Shift	K7 CPC	***	—	—	12	B	
VERACRUZ	Inlogrames	K7 CPC	*****	—	—	16	B	
WARRIOR	Rainbow	Disq. CPC	****	****	*****	12	B	
WONDERBOY	Activision	Sortie prochaine	—	—	—	—	—	
Z	Rno	Disq. CPC	*****	*****	*****	12	B	
ZOMBI	Ubi Soft	Disq. CPC	*****	**	**	15	B	



Meurtre sur l'Atlantique (CPC)



Meurtres en série (CPC)



Menfin (CPC)



Tass Time in Tone Town (PC)



Red Hawk (CPC)



Tau Ceti (CPC)





## 🎮 JEWELS OF BABYLONE VOYAGE AU BOUT DE L'OcéAN PACIFIQUE

**Vous apprenez que le diamant de BabyloNE se cache quelque part dans une île du Pacifique. Vous décidez donc de partir à sa recherche. Ne le faites pas sans les indications de Gilles Razzat. Elles devraient vous permettre de vous enrichir.**

Une île perdue du Pacifique, un trésor - naufrage - par quelques pirates. Une quête qui a séduit Gilles Razzat. Ce judicieux lecteur nous livre les secrets de la fortune. Le bateau est mouillé à l'entrée de la crique. Vous embarquez dans le canot pour aborder l'île vers le nord. Aucun bruit, vous vous retrouvez sur la plage de sable blanc. Prenez une des planches de bois qui jonchent le sol et montez sur la dune.

Votre terrain d'action comprend plusieurs grottes auxquelles on accède par la jungle. Avant de découvrir ce nouvel univers, vous allez trouver non loin de là les vestiges du naufrage. La montre servira plus tard.

Alors que vous venez de capturer un poisson, vous êtes ébahi par

son ramassé sur la plage. Voici l'entrée de la grotte. Elle est bien sûr le repère de quelque créature venimeuse. L'octopus géant s'écroute sous la pointe de votre lance. Tout cela pour découvrir finalement un tonneau de poudre à canon. Feu d'artifice en perspective !

De retour sur la plage, vous montez de nouveau sur le talus pour marcher vers le sud de l'île. L'entrée du marécage est gardée par un crocodile affamé. Un peu myope, ce dernier va ingurgiter votre réserve de poudre. Offrez-lui du feu et vous serez libre de continuer vers le ravin.

Épuisé par l'effort, vous allez entamer le fruit collecté dans le verger quand surgit un perroquet à l'air suspect. Généreux, vous lui donnez le fruit pour un dernier repas. L'oiseau s'enfonça dans un sommeil sans fin ! Le maître du perroquet, un pirate de bon sens, dort également non loin de là : vous prenez doucement son pistolet et le tuez, avant qu'il ne vous saute à la gorge.

La nouvelle grotte qui s'ouvre

alors devant vos yeux abrite de nombreux pirates. Vous devrez bien sûr tous les faire disparaître à l'aide de votre revolver. Après avoir découvert, au plus profond de la caverne, un pieu de bois et une clef (se servir de la planche), vous vous lancez dans un véritable labyrinthe. L'anneau qui apparaît derrière le rocher met à jour une trappe. Un corridor et puis vous ouvrez la porte suivante avec la clef pour enfin découvrir le coffre. Mais attention, s'il faut assurément emporter le diamant de BabyloNE, bien essentiel de votre épopee, ne sous-estimez pas pour autant l'étrange baguette couchée au fond du coffre !

De peur que les pirates ne découvrent votre présence, vous courez au plus vite vers la sortie. Il ne reste bientôt devant vous qu'une massive porte de bois. La clef de la liberté est heureusement entre vos mains. Guidé par les palmiers qui bordent la plage, vous retrouvez rapidement le canot. Couste de rampe au sud, vous montez dans le canot... Le vent fera le reste ! (K7 Interceptor Software).

de l'eau fraîche, il vous met au courant de l'histoire.

Tout a commencé avec une étrange pierre achetée à un trafiquant. Depuis, le professeur subit les assauts d'une bande organisée, prête à tout pour le faire parler et le supprimer. Il faut agir au plus vite. Un homme vient de s'enfuir du jardin, un appel téléphonique, vous invite à regagner l'aéroport. Poursuivez les courses de voitures, vous revenez à la case départ pour découvrir, dans la cabine, un étrange document. Devant ces nouveaux éléments, le professeur est bien décidé à agir avec vous.

Première étape : le château où tout voit la pierre. Equipée d'un appareil photo et d'un passe-partout, l'équipe traverse la forêt et atteint le bureau. Le coffre est vite ouvert. Juste le temps de photographier les documents qui s'y trouvent avant l'arrivée d'un ennemi. Il s'agit cette fois d'un véritable dossier classé « Top Secret ». La situation est pire que vous ne l'imaginez : une puissance inconnue possède une arme nucléaire et envisage de provoquer un conflit mondial !

**Le professeur Mac Duwell est en danger. Il vous appelle au secours. Foncez !**

Scénario de bande dessinée, aventure digne des sagas de Tintin et Milou, la Cité perdue propose une aventure classique mais captivante. Marc Notrez, un lecteur passionné (de TIT) s'est promu reporter. Il vient tout juste de répondre à l'appel au secours de son grand ami le professeur Mac Duwell. Un courage immense !

Après débarras de l'aviation, vous prenez conscience de la dure réalité de l'aventure. Le soi-disant chauffeur, qui vous a proposé ses services, vous dépose dans une voie sans issue. Il faut cogner dur et venir rapidement à bout du borhonne. Le corps disparaît sous vos yeux. Dans la voiture, deux plans vous communiquent les premiers indices. De quoi perdre son latin ! La villa du professeur est située au nord de l'île. Par le chemin le plus long (gare aux embuscades !), vous parvenez à but pour découvrir le corps de votre ami. Celui-ci n'est heureusement qu'assommé. Ranimé par

Nouvelle expedition scientifique. Vous devez cette fois emporter bien plus de matériel. Un canoë, une boîte étanche, des vivres, etc. vous êtes bientôt chargé au maximum. Vous n'avez pas le temps de passer bon nombre de cols et puits.

Le ravin s'autorise de passer nord de l'entrée du marécage. Vous lancez dans le courant, em-fest et attachez votre embarcation. Le passage qui s'ouvre à l'anneau prévu à cet effet, brunit, les yeux se préparent pour la baignade et ne pas perdre son sang-froid ! Le professeur et vous-même vous retrouvez bien-être, des affaires sont débarrassées, les affaires sont enfermées dans la boîte à glace. Pas de panique, il ne faut pas s'inquiéter du professeur : survivra à l'épreuve. De l'autre côté de la rivière, une porte encombrée de rochers. Le passage serait irrémédiablement fermé si vous n'aviez pris soin d'apporter avec vous quelque explosif puissant. Le message disait vrai mais

la réalité dépasse votre imagination. Vous voici devant une cité futuriste en pleine agitation. Soucoupes volantes, bâtiments énergétiques, vous restez là bouche bée jusqu'à l'arrivée d'une patrouille. En prison, un seul point positif, le sourire d'une femme qui semble regretter votre arrestation. Que fait le prisonnier dans sa cellule ? Il examine tôt ou tard le maigre morceau de pain de son dîner, y trouve un outil et... s'attache au sol de sa prison. Il faut ici vous protéger des rayons émis par la porte. Dès que vous avez passé cet obstacle, la femme responsable bien sûr de votre éviction, vous indique le chemin à suivre. La porte à l'est donne une pièce adjacente. Votre nouvelle amie a fort heureusement récupéré le matériel.

Un coup d'œil sur les murs et vous remarquez très vite une vaste bouche d'aération. Un chemin tout tracé vers la victoire, pourvu que l'on manie avec précision le tableau général de commandes. Vous voici tous saufs et saufs. (Disquette Excalibur).



Le bateau accoste au sud de l'île.



Il faut traverser les dunes...



... et rejoindre la chute d'eau.



Derrière ces superbes palmiers.



le village des Cannabites !



Ce serpent est encore inoffensif.



La première caverne et son octopus.



De quoi faire exploser le crocodile.



Il faut alors traverser le pont...



... tuer le pirate et entrer ici !



Le coffre et... les diamants.



Dernière porte avant la liberté !



Le chauffeur qui vous attend.



... à un punch du tonnerre !



Vous arrivez chez le professeur.



... pour le découvrir sur le sol !



Les photos prises dans le château...



seront développées dans le labo.



Dangerouse expedition dans l'île.



il faudra éviter les attentats !



La rivière souterraine conduit...



... à la prison, puis vers l'auteur.



Quelle manette pousser maintenant



pour voir la fin du cauchemar ?



## ORPHÉE

### QUAND LES DRAGONS SONT LES AMIS DE L'HOMME...

**Yurk le dragon vous suit à la trace. Et c'est tant mieux. Il est toujours là pour résoudre vos problèmes. A la fois ami et protecteur.**

Terrible nuit de cauchemar pour Jean-Pierre Vols. Ce secteur à l'entour de l'énigme d'Orphée au quotidien pour un instant, vous avez tiré de l'op-le-demon la combinaison (synthèse vocale) de l'ascenseur. Ce dernier vous mènera de nouveau vers les falaises, mais cette fois d'une demi-étolie, un objet capital pour le succès de votre aventure.

A l'ouest, se trouve la demeure de Miniu la sorcière. Celle-ci aime la musique et les chaudrons (II), elle fera grand cas de votre harpe et vous donnera un rubis en échange. Le roc est à la mode. Vous y gagnerez la clef, pour ce qui s'y trouve, continuez au nord et ouvrez la porte des damnés.

La capture était inévitable. Vous voici entre les mains de l'ennemi. Pas pour longtemps. Yurk peut venir à votre secours et briser la porte d'une souffite puissante ! Pour suivre les mots-vivants, les agi dé-

sormais de faire plus ample connaissance, ce est étrange univers. De la porte du Désert à la Fin du Néant, les paysages semblent appartenir à des mondes différents. Il faudra bientôt découvrir une ville empli d'immuables. Retour au quotidien pour un instant, vous avez tiré de l'op-le-demon la combinaison (synthèse vocale) de l'ascenseur. Ce dernier vous mènera de nouveau vers les falaises, mais cette fois d'une demi-étolie, un objet capital pour le succès de votre aventure.

A l'ouest, se trouve la demeure de Miniu la sorcière. Celle-ci aime la musique et les chaudrons (II), elle fera grand cas de votre harpe et vous donnera un rubis en échange. Le roc est à la mode. Vous y gagnerez la clef, pour ce qui s'y trouve, continuez au nord et ouvrez la porte des damnés.

La capture était inévitable. Vous voici entre les mains de l'ennemi. Pas pour longtemps. Yurk peut venir à votre secours et briser la porte d'une souffite puissante ! Pour suivre les mots-vivants, les agi dé-

raisses, celle-ci détient un œil de verre (voir vous de la bague pour détourner son attention). Dans votre fuite, vous rencontrez Billy le guide. Timide et rapide, il vous laissera accéder à la mine alors que vous des dernières étapes de votre aventure. Les plus délicates sans doute. Yurk vient de vous débarrasser d'une araignée géante, ce qui vous permet d'accéder au temple. L'anneau soudé dans le mur est dangereux. Il faudra certes le tirer, mais pas avant d'en avoir modifié la position.

Nouvelle issue à l'ouest, vous découvrez la deuxième demi-étolie en utilisant l'œuf (II) ne reste plus qu'à assembler l'etolie et surtout à sortir du temple. Le barrage sera votre seule issue. La corde, passée dans la poulie, permet d'en ouvrir les vannés. Yurk et vous, plongez à l'eau pour vous rejoindre enfin à la porte des damnés.

A l'intérieur vous attend le sage Drifus. Il vous dictera la fin de votre épopée. A vous de découvrir un arbre suffisamment grand pour abriter le repaire d'un dragon connu ou d'une délicieuse infirmière. (Disquette Loriciels).

raisses, celle-ci détient un œil de verre (voir vous de la bague pour détourner son attention). Dans votre fuite, vous rencontrez Billy le guide. Timide et rapide, il vous laissera accéder à la mine alors que vous des dernières étapes de votre aventure. Les plus délicates sans doute. Yurk vient de vous débarrasser d'une araignée géante, ce qui vous permet d'accéder au temple. L'anneau soudé dans le mur est dangereux. Il faudra certes le tirer, mais pas avant d'en avoir modifié la position.

Nouvelle issue à l'ouest, vous découvrez la deuxième demi-étolie en utilisant l'œuf (II) ne reste plus qu'à assembler l'etolie et surtout à sortir du temple. Le barrage sera votre seule issue. La corde, passée dans la poulie, permet d'en ouvrir les vannés. Yurk et vous, plongez à l'eau pour vous rejoindre enfin à la porte des damnés.

A l'intérieur vous attend le sage Drifus. Il vous dictera la fin de votre épopée. A vous de découvrir un arbre suffisamment grand pour abriter le repaire d'un dragon connu ou d'une délicieuse infirmière. (Disquette Loriciels).

**Espionnage, contre-espionnage, une seule mission ne suffisait pas. Il en fallait une deuxième. Les deux ont déjà leur solution.**

Etrange promenade à travers le monde. L'univers d'Hacker introduit une nouvelle dimension dans la quête micro-informatique. Pour déjouer une importante entreprise de contre-espionnage, votre service vient de vous communiquer un ordre de mission étrange et délicat. De codes en messages tout secrets, vous partez à la conquête du monde pour finalement voir votre photo en première page du Washington Post. Une aventure qui a séduit Marc Abinet, un « espion » de qualité.

Plûtôt que de vous communiquer les ordres de déplacements et d'action, nous vous donnons ici

## HACKER I ET II UNE MISSION APRÈS L'AUTRE

un certain nombre d'indices généralement prêts par le lecteur averti. Il s'agit bien sûr de documents confidentiels, réservés aux justes et honnêtes héros de l'Amstrad. Votre prisme comporte onze destinations particulières. Après avoir tapé le mot de passe « Australia », la route s'ouvre sur de nombreux passages.

La carte qui vous est ici fournie met en place ce labyrinthe. Il faudra apprendre à s'y mouvoir sans perdre de temps. Vous allez, dans chaque ville, troquer différents objets contre de l'argent ou d'éventuels indices. L'ordre de tous ces marchandages a bien sûr son importance.

Malheureusement, seuls quelques fragments d'information sont parvenus à nos bureaux. Nous vous les communiquons, espérant qu'ils

faciliteront votre mission — Première destination enregistrée : Paris. Troc intégral. — Le Caire : chronographe à vendre, zone particulièrement riche d'indices. — Athènes : commerce de pierres précieuses mises en vente en Egypte. Autographe des mêmes « scarabées » anglais à San Francisco.

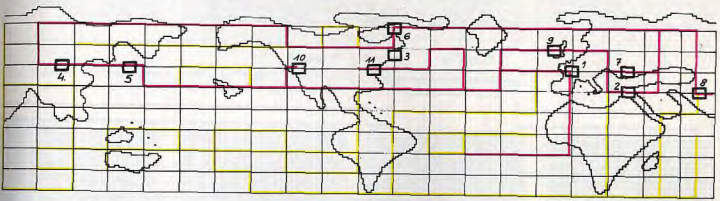
— Album disque acheté à Londres contre la caméra. — Troc du jade entre Pékin et Cuba. La monnaie d'échange serait issue des huttes. — Commerce de statuettes d'or à New Delhi. — Réseau de contrebande de diamants : source, NY ; destination, Tokyo.

Le deuxième lot d'informations provient de la carte même de l'ab-

gent responsable de la mission. Il s'agit de codes de sécurité à communiquer aux satellites de recherche. — Code 1 : Magma, LTD — Code 2 : AXD - 0314479 — Code 3 : HYDRALLIC — Code 4 : mot de passe du service secret.

Quelques informations pour finir : le trajet devra être étudié avec précision ; le moindre écart réduira d'autant vos chances de survie. Le temps d'action est en effet limité et la mission se doit d'être effectuée d'une seule traite. Autre point important, sachant que la zone Australia est au centre du conflit. Inutile de l'approcher, le risque de mort y reste très présent.

Cette mission, passionnante et particulièrement difficile a marqué le début de nombreuses carrières.



— Seuls tunnels à utiliser. — Tunnels existants mais à ne pas utiliser.

1. Paris
2. Le Caire
3. New York
4. Pékin
5. Tokyo
6. Cuba
7. Athènes
8. Delhi
9. Londres
10. San Francisco
11. Washington



Première trouvaille, une gourde.



Métez-vous de la beauté sauvage...



Yurk sera votre compagnon de route.



Un pas dans le monde civilisé...



... pour rejoindre la sorcière.



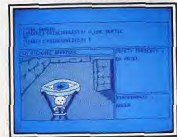
Bref séjour dans la prison !



Vous empruntez la rivière...



Jusqu'au temple sacré.



Pour faire apparaître l'Étoile...



... et découvrir le tef de Satan.



C'est la fin du cauchemar.



et le début d'un merveilleux rêve !



Le module que vous allez piloter.



Première exploration souterraine.



Le roc est de la partie !



Métez-vous des satellites...



Un tableau de contrôle efficace.



Le MRU traverse un couloir...



et risque d'être repéré et détruit !

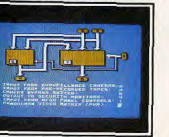


Schéma du système de surveillance.





# Compatible avec qui vous savez. Equipé comme personne. Tarifé comme Amstrad.



## Le nouvel Amstrad PC 1512 utilise tous les

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 ko, clavier, simple drive 360 ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2:	5927 F TTC
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 ko, clavier, double drive 360 ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2:	7460 F TTC
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 ko, clavier, simple drive 360 ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2:	8172 F TTC

Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 ko, clavier, double drive 360 ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2:	9713 F TTC
Moniteur monochrome, unité central 512 ko, clavier, simple drive 360 ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2:	11848 F TTC
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 ko, clavier, simple drive 360 ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2:	14102 F TTC

## best-sellers logiciels de l'IBM PC.\*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

\* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.  
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.



Travaillé avec modèle (QWERTY)

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Renvoyer ce coupon à:

Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex

Ligne consommateurs: 46.26.08.83



LE MORDANT INFORMATIQUE





# ROULEZ LES DÉS ! / JOUEZ LE WARGAME !

Pas très pacifiques, les jeux de stratégie ! Ce sont le plus souvent des wargames, c'est-à-dire des jeux de guerre. Qu'ils refassent l'histoire des guerres passées ou qu'ils anticipent sur celles à venir, ils font appel à nos qualités d'analyse et de stratégie. Et s'ils fussaient à remplacer définitivement la réalité ? On peut toujours rêver !

## TOBROUK 42

La bataille de Tobrouk a eu lieu pendant la dernière guerre mondiale, en Libye. Son option sur logiciel est captivante. L'occasion de refaire l'histoire.

Désert de Libye, novembre 1941. Les Alliés repoussent inexorablement vers l'ouest les forces du Axe (Italiens et Allemands) basées à Tobrouk. Fort de cette victoire, mais craignant un contre-offensive, le commandement allié décide de tracer en plein désert une barrière infranchissable : la ligne de la bande de Gazala. Son étendue néanmoins sur près de 100 km entre Gazala, au nord, et Bir Hakem, au sud. Cette ligne, loin d'être fictive était entièrement minée et gardée par de nombreux unités d'infanterie et de blindés (imaginez l'autoroute Paris-Orléans totalement minée).

En avril 1942, le Maréchal Rommel, accompagné de ses forces, s'apprête avec la prise de Tobrouk. En début de chargement, trois options sont proposées aux joueurs : seul contre l'ordinateur (le joueur incarne les forces de l'Axe), à deux joueurs et enfin, avec deux CPC reliés entre eux par un cordon (prises joystick).

Quatre actions principales méritent le jeu : déplacement d'unités, matériel, affaiblissement en hommes et matériel, attaques, et gestion des forces aériennes et des commandos. Cette phase de commandement permet d'organiser diverses opérations telles à plus d'une centaine de kilomètres de Tobrouk.

Faute de temps ou de moyens, elle ne fut pas achevée, mais s'étendant néanmoins sur près de 100 km entre Gazala, au nord, et Bir Hakem, au sud. Cette ligne, loin d'être fictive était entièrement minée et gardée par de nombreux unités d'infanterie et de blindés (imaginez l'autoroute Paris-Orléans totalement minée).

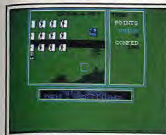


Les forces en présence en Libye et à long de la bande de Gazala.

au contact de l'une de vos propres unités. Le but pour les armées de l'Axe est de prendre Tobrouk ou d'infliger de telles pertes chez les Alliés que la prise de Tobrouk soit inéluctable. Un pourcentage d'aptitude au commandement sanctionne la perte de parties.

Les wargames SSI (éditeur américain), parmi les meilleurs, n'existant que sur C64, Apple ou PC (avis aux propriétaires de PC 1512), en les attendant, procurez-vous Tobrouk.

Simple et captivant, il ne saurait décevoir les joueurs qui ont découvert les nouveaux venus dans le monde des « Kriegspiel »



verticaux et horizontal. Les unités, des unités de taille respectable, sont reconnaissables grâce à un petit logo (infanterie, cavalerie, artilerie, etc.) dessiné en leur centre.

Un fleuve traverse le futur champ de bataille. C'est de temps et d'autre que vous placez ces unités. Le joueur a tout le temps de définir sa stratégie défensive avant l'arrivée des tenenn.

L'environnement peut être modifié par l'adjonction de maisons, de piles d'arbustes ou de portons de murs. Une fois les troupes disposées, il ne reste plus qu'à attendre les Sudistes. On ne sait ni quand, ni où ils attaqueront. Regardez donc la carte continuellement, de

droite à gauche et de bas en haut, jusqu'à leur arrivée.

Même année que commencé pour les Alliés la ronde des convois pour Mourmansk, qui durera le temps de la guerre.

Ces convois maritimes transportent essentiellement des fournitures, armes à destination de l'Union soviétique. Les cargos sont escortés de sous-marins, de destroyers et de convoit.

Le 2 juin au matin, vous quittez l'Irlande du Nord à bord du HMS Cobra (Her Majesty Ship). En plus de votre bâtiment, une vingtaine

## HMS COBRA

Lisez avant de jouer, Cobra Soft a tout prévu. C'est éditeur de logiciels fournit le roman qui retrace l'histoire des convois de Mourmansk. La bataille des convois de Mourmansk, avec le logiciel, HMS Cobra. Un plongeur dans l'ambigu.

Juin 1941. L'Allemagne lance ses troupes sur la Russie. Le pacte germano-soviétique est rompu. Hitler, ayant banni d'indépendance en matière pétrolière, a décidé de s'approprier les réserves russes. C'est au cours de cette

de cargos, deux corvettes et quatre destroyers forment votre convoi. Le coffre du jeu contient un livre « collection » de l'histoire de l'Atlantique, un manuel, un réglé, une carte de l'océan Arctique, une feuille transparente quadrillée, un livret intitulé « La bataille des convois de Mourmansk », un roman de Jean Jacques Antier qui retrace les combats de ces navires. Un récit idéal pour plonger directement dans l'ambiance. La feuille transparente est un « plotter dés » qui, utilisé avec un réglé et un rapporteur, permet de positionner précisément vos bâtiments ou d'effectuer des repérages de l'ennemi.



Les menus pour gérer les actions.

## JOHNNY REB II

l'ennemi année que commencé pour les Alliés la ronde des convois pour Mourmansk, qui durera le temps de la guerre.

Ces convois maritimes transportent essentiellement des fournitures, armes à destination de l'Union soviétique. Les cargos sont escortés de sous-marins, de destroyers et de convoit.

le point sur les positions de l'ennemi et divers bâtiments de sa flotte. Bien sûr, c'est le moment idéal pour vérifier l'état de nos unités et rapatrier les pertes. Au départ, le joueur décide de l'importance des difficultés qu'il rencontrera et du nombre de l'ennemi tant sur le plan moral que militaire, date du départ (la date est importante, car sous ces latitudes, le jour comme la nuit peuvent durer de six à dix mois).

## BATTLEFIELD GERMANY

Pas de référence historique pour ce soft qui fait de l'anticipation : un conflit nuageux se joue sur micro ! Le 17 juin 1989, sont dans pratiquement deux ans, un conflit éclate dans la terre d'Alsace. Sous la menace perpétuelle d'un atome nucléaire, les combats s'étendent rapidement aux deux Allemagnes, à la Tchecoslovaquie, à la Belgique et à la Hollande, ainsi qu'à l'est de la France.

Où les divers commandements de l'Otan déjà cités, sont présents dans Danois, des Anglais, des Canadiens et des Américains. Les Français sont eux représentés par la FAR (force d'Action Rapide), unité créée il y a peu de temps. Un bon point pour l'éditeur qui a fait de la France le théâtre de l'écran est découpé en deux parties. Dans un cadre en haut et à droite est tracée une partie de la

différents. Chacun possède sa situation d'état et son système de tir personnel. De plus, la mer est truffée de sous-marins ennemis et bardières.

Les divers changements météorologiques, parfois brusques et inattendus, sont tout de suite affichés par l'ordinateur qui communique aussi les messages en provenance de l'Amirauté.

HMS Cobra est un des rares wargames de grande tenue sur CPC, accessible aux débutants malgré une notice sommaire. Combien de fois au début, certains joueurs s'attacheront-ils à leurs propres vaisseaux ?

Yves Halbrant



À gauche, le terrain et sa nature. À droite, une partie de l'Europe.



Le calme... avant la bataille.

mel, surnommé « le Renard du désert », se prépare à la reconquête de Tobrouk. Ce sera la bataille de la bande de Gazala. La pénurie des unités et les difficultés de rapprochement carburant autorisent à avoir raison de l'Afrika Korps (les armées allemandes en Afrique). Mais là l'entente des réactions des généraux britanniques et l'incroyable imagination de Rommel sauvent l'armée allemande. La prise finale de Tobrouk ouvrirait la route de Suez et du pétrole.





Arnhem (CPC)



Sepulchri (CPC)



Hijack (CPC)



**EDUCATIFS ET UTILITAIRES**

— MATHS SECOND CYCLE (1e et 2)	<b>200/250</b>
— GEOMETRIE (Plans et transformations, 3e et 1)	<b>200</b>
— ESPACES ET SOLIDES	<b>200</b>
— MATHS 54 (Algèbre 5e et 4e)	<b>170/200</b>
— MATHS 5 (Algèbre 5e)	<b>170</b>
— MATHS 5	<b>170</b>
— MATHS 4	<b>170</b>
— RANDISK (ajoute 64 K de capacité disque à votre 6120)	<b>190</b>
— CHERRY PAINT (D.A.O avec claviers, manette ou souris AMX)	<b>PROMO 280/160</b>
— PCW-PAINT (super D.A.O.)	<b>350</b>

Egalement disponibles chez de nombreux revendeurs.

Educatifs disponibles sur ATARI - ST et bientôt sur PC  
RECHERCHONS éducatifs à éditer sur ATARI et AMSTRAD - C.P.C et P.C. CONTACTEZ-NOUS

LOGICIEL	ÉDITEUR	ÉPOQUE	FORME	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
1815	Cobra Soft	Waterloo	K7 CPC	*****	***	—	13	B
ANCIENT ART OF WAR	Broderbund	Antiquité	Diag. CPC	*****	***	—	16	F
ANNHEM	CCS	Allençais (1940)	K7 CPC	***	***	*	17	B
BATAILLE D'ANGLETERRE	Ere/PSS	1940	K7 CPC	***	***	**	14	B
BATAILLE DE MIDWAY	Ere/PSS	1943	K7 et Diag. CPC	***	***	**	15	B
BATTLEFIELD GERMANY	PSS	1988 conflit est-ouest	K7 CPC	*****	—	—	16	B
CONFLICT IN VIETNAM	Microprose	1972 Vietnam	Diag. CPC	*****	***	**	15	F
CRUSADE IN EUROPE	Microprose	1944	Diag. CPC	*****	***	—	13	C
DIVISION BLINDE	Cobra Soft		CPC	*****	***	—	15	F
GETTYSBURG	SSI	Guerre de Sécession	Diag. CPC	***	*	—	14	F
HACKER II	Activision	Fiction robot	K7 et Diag. CPC-PC	*****	***	**	16	B
HIJACK	Electric Dreams	Anti-terrorisme	Diag. CPC	***	***	—	17	C
HMS COBRA	Cobra Soft	1841 combat sous-marin	Diag. CPC	***	***	—	16	B
JOHNNY REB II	Luthorien	Gerre de Sécession	K7 CPC	***	***	—	14	B
MISSION OMEGA	Mind Games	Fiction robot	K7 CPC	**	**	**	12	B
POUVOIRS	Infogrames	Manifs et GRS	K7 CPC	**	**	**	4	B
RESOULLEURS	Amsoft	Labyrinthe	K7 CPC	*****	***	**	13	A
SEFULCRI	Reaktion	Fiction robot	Diag. CPC	*****	***	**	14	B
SHORT CIRCUIT	Ocean	Fiction robot	Diag. CPC	*****	***	**	14	B
STRATEGY	Norsoft	Conflit en Europe	K7 CPC	**	**	—	15	B
THEATRE EUROPE	Ere/PSS	Conflit est-ouest	K7 CPC	***	***	**	15	B
THINK	Telecom Soft		Diag. CPC	*****	***	—	18	B
TOBROUK	Ere/PSS	1942 Désert de Libye	Diag. CPC	***	***	**	18	B

**MICRO C** 3, boulevard de Beaumont 35000 RENNES Tél. : 99.31.76.41.

Le super logiciel de 155 sur PCW utilisant les icônes et menus déroulants, avec également un générateur de caractères et un programme d'animation d'images (SLIDE).  
nouvelle version compatible souris AMX  
(Voir banc d'essai dans AMSTRAD MAGAZINE N° 18).

Prix : 300 F

<b>NOUVEAU</b>	170/200
— MATHS 3 (3e)	170/200
• Vecteurs, droites, trigo, racines carrées	
• Systèmes d'équations et d'inéquations	170/200
— MATHS SECOND CYCLE (1e et 2)	170/200
• Courbes planes, par famille, par morceaux, définies par une intégrale.	
• Images par application affine.	

**BON DE COMMANDE**

à renvoyer à MICRO C accompagné de votre chèque ou règlement et 3 timbres à 2 F 20.  
NOM : \_\_\_\_\_ Navigation Océ Prix : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_

COE POSTAL : \_\_\_\_\_  
VILLE : \_\_\_\_\_  
Date de signature : \_\_\_\_\_

L.S.M.V. '87

**DERNIERE MINUTE**



**Saelectric**  
Simulation de course automobile, Saelectric se joue à deux, chacun disposant d'un demi-écran. La course peut avoir lieu sur les circuits classiques ou dessinés pour l'occasion. Le graphisme et l'animation donnent bien l'impression d'être au volant. Le bruit des moteurs va crescendo, mais ressemble parfois à une trépidation. (K7 ou disquette J.L.R. Type : simulation automobile Intérêt : 15  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*  
Prix : A/B



**Nitroglycérine**  
Les aventures de Lucky Luke sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs parties, où l'on doit affronter les méchants (surtout) et réflexion (pas trop) ! Il a bien sûr un duel au six-coups et il faut savoir tirer plus vite que son ombre. Le graphisme est dans le style Morris, le dessinateur de Lucky Luke. (Disquette Coléat Vision pour CPC) J.L.R. Type : action/aventure/reflexion Intérêt : 13  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*  
Prix : B



**Academy**  
Tou ÇaU a été un succès. En voici la suite. Nous sommes en 2215. Une académie pour la formation d'un corps d'élite de pilotes vient d'être créée. Pour obtenir son diplôme, il faut réussir, sur un simulateur, 20 missions en 5 niveaux. Le succès exige de bons réflexes, mais aussi de la finesse. Graphisme : \*\*\*\*\* et animation rapide (Disquette CRL pour CPC) J.L.R. Type : action Intérêt : 15  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*  
Prix : B

**LES BATAILLES**



**The Advanced OCP Art Studio**  
OCP Art Studio, qui était un bon logiciel, est largement dépassé par son successeur. Choix de brosses, orientation et déformation de formes, loupes, 25 niveaux de gris, trames diverses, on a presque l'impression d'être sur un S'Four un Amiga ! Il agit sans conteste du meilleur logiciel graphique actuellement disponible sur CPC (Disquette Rainbow/Firebird pour CPC II/20, D.S. Type : création graphique Intérêt : 19  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : —  
Bruitage : \*\*\*  
Prix : D



**Colony**  
Une colonie terrrienne est aux avant-postes de la galaxie sur une planète hostile, ou ces horribles chercheurs obtiennent à se partager des réserves alimentaires des grains, sous-éties un robot chargé de leur sécurité et, armé d'un laser, vous patrouillez sans fin. Le jeu est un peu pauvre par la pauvreté du graphisme (K7 BullDog pour CPC) J.L.R. Type : action/stratégie Intérêt : 9  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : —  
Prix : A



**Réussir en Orthographe**  
Conçu en principe pour le CM 2, voici un logiciel qui devrait être entre les mains de tous ceux qui sont rebutés par les règles de l'orthographe. Chaque erreur est commentée, les règles sont expliquées et des graphiques permettent de se juger soi-même. La présentation est austère, mais on n'est pas là pour rigoler. (Disquette Logiciel 44 pour CPC) J.L.R. Type : éducative Intérêt : 13  
Graphisme : —  
Animation : —  
Bruitage : \*  
Prix : B

**Martiniens**

Aux commandes d'un croisé, vous devez défendre votre vaisseau spatial attaqué par des extra-terrestres barbares. Il vous faut le parcourir sans cesse, sans oublier de recharger régulièrement les batteries. Le dessin en trois dimensions ne réussit pas à sauver un



graphisme des plus simples. L'animation est sans imagination. (Cassette Ocean pour CPC) J.L.R. Type : action Intérêt : 9  
Graphisme : —  
Animation : \*\*  
Bruitage : —  
Prix : A

**Top Secret**

Un coup d'état vient de renverser le président. Il vous faut faire vite et vous devez rétablir la démocratie en danger, affronter les pièges des rebelles et obtenir des informations. La ville est en effervescence et le danger est partout. Le recours perpétuel à la disquette



rend l'action un peu lente et le graphisme est peu convaincant. (Disquette Loricéus pour PCW) J.L.R. Type : action Intérêt : 12  
Graphisme : —  
Animation : —  
Bruitage : —  
Prix : B

**Marche à l'ombre**

On vous a piqué votre mot et vous devez en retrouver les morceaux pour amener votre meuf au content. Mais il y a des voyous qui cherchent la casse-gigne et votre énergie, stockée dans une cartrette de bend, est limitée. Marche à l'ombre vendi sous la forme d'un



45 tours (signé Renaud) accompagné d'un Bancardes (K7 et disquette) pour CPC J.L.R. Type : aventure/action Intérêt : 10  
Graphisme : —  
Animation : —  
Bruitage : —  
Prix : B

DERNIERE MINUTE



**Zub**  
Malgré votre réputation de lire-ou-flanc, le roi Zub vous charge d'une mission dangereuse à travers l'espace interplanétaire. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. La musique, angélique, est tirée d'un film d'horreur, le graphisme et les effets spéciaux dus à l'animateur sont très réussis. Un must (K7 Mad pour CPC).  
E.C.  
Type: action  
Intérêt: 15  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*\*\*  
Prix: \*\*\*\*

**Leviathan**  
Scrolling diagonal en continu pour un voyage spatial au-dessus de paysages étranges et tourmentés. Graphismes et animations en trois dimensions réussis. Eviter les habituels ennemis et les obstacles fixes exige un long apprentissage du maniement du joystick. La



musique de ZZ Top est mal servie par le CPC (K7 ou disquette English Software pour CPC).  
J.L.R.  
Type: action  
Intérêt: 14  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*\*\*  
Prix: A

**Head over Heels**  
Plus de 30 lieux à explorer dans un monde étonnant et surprenant. Peuplé de poissons qui sautent dans la poêle pour être mangés et en lapins magiques. Head, c'est la tête, a tout intérêt à rejoindre Heels, les talons. Action et aventure sont toujours



sement mêlés dans ce jeu au graphisme et à l'animation soignées. (Disquette Océan pour CPC).  
J.L.R.  
Type: action  
Intérêt: 15  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B

**Parabola**  
Bruce le robot, c'est vous, veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes harqueux et les mouvements erratiques de certains disques. L'univers ambiant, au graphisme surprenant, peut rebouter



certain. Le bruitec est décevant et l'animation corraie. (K7 Firebird pour CPC).  
J.L.R.  
Type: action  
Intérêt: 13  
Graphisme: \*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: A



**Turbo CAD-CAO**  
Miracle de l'assembleur! Turbo CAD anime en temps réel des figures 3D en 1/4 de seconde. La création d'objets passe par un système de curseurs 3D fort judicieux ou par l'entrée des coordonnées. Il permet aussi l'intégration d'images 2D dans un décor 3D. A noter de nombreuses options de déformations, rotations... (Disquette Handsake pour PC).  
M.B.  
Type: utilitaire graphique  
Intérêt: 16  
Graphisme: \*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: F

**Orphée**  
Un jeu d'enfer, du moins pour l'ambiance, puisque le chef des ennemis à combattre se nomme Satan et que tout se passe dans son royaume. Il s'agit en fait d'un jeu d'aventure classique. Il faut parcourir un monde d'épouvante et, surtout, rester en vie. L'atmosphère



est assez bien rendue, mais le graphisme laisse à désirer. (Disquette Logiciels pour PCW).  
J.L.R.  
Type: aventure  
Intérêt: 12  
Graphisme: \*\*  
Animation: \*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B

**Robinson Crusoe**  
De l'aspect culturel des jeux sur micro. Si vous avez lu le roman de Daniel de Foe, vous n'aurez aucun mal à faire les bons choix pour vous sortir des situations délicates du pauvre Robinson sur son île déserte et à réinventer enfin la civilisation. A l'inverse, si vous vous en



sortez, vous n'aurez pas besoin de lire le livre. (Disquette Kottel Vision pour CPC et PC).  
J.L.R.  
Type: aventure  
Intérêt: 13  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B

**Inertie**  
Une fusée-robot dans des planètes-labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, dernier espoir de l'humanité menacée. Et vous, le sauveur! Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'inclinaison de départ qui donne la direction. Pour changer de direction, il faut tirer les occupants. Beau graphisme. Original. (K7 ou disquette Uti Soft pour CPC).  
N.M.  
Type: action spatiale  
Intérêt: 15  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B

**Batman**  
Comme dans la version précédente sur CPC, notre bon vieux Batman doit affronter, dans un déluge de pièces, les pirates difficiles et ses ennemis aussi agressifs que les autres pour rassembler ses affaires et réinventer lui-même. Servi par une animation par-

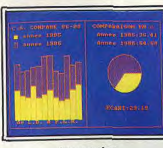


fait, Batman est sûrement destiné à notre époque. (Disquette Océan pour PCW).  
J.L.R.  
Type: action/aventure  
Intérêt: 15  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B

**Barbarian**  
De loin le meilleur duel à l'épée du moment. L'animation délicate offre des coups différents avec surtout l'inoubliable décapitation qui fait gémir l'adversaire jusque du vaincu. Saignant! Après une partie d'entraînement, le joueur affronte sept guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final avec Drax. Un Palace Software pour CPC).  
N.M.  
Type: due à l'épée  
Intérêt: 16  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*\*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B



**Gunstar**  
Vu et revu, ce type de jeu. Il faut exterminer de méchants envahisseurs extraterrestres, qui ne délaient que l'explication de la race humaine. Sans compter une malencontreuse vague d'astéroïdes fous. Absence d'originalité et psychologie élémentaire, donc mais tension et action garanties. Contient les axes classiques du genre. (Cassette Firebird pour CPC).  
J.L.R.  
Type: action  
Intérêt: 10  
Graphisme: \*\*\*\*  
Animation: \*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: A



**Impression**  
Cet utilitaire ajoute 65 commandes supplémentaires à votre CPC pour faciliter la programmation de la DMF 2000 et des imprimantes compatibles Epson. Vous pouvez même programmer votre propre traitement de texte. Il permet la copie d'écran en différentes tailles en vous laissant le choix des trames pour les couleurs. (K7 ou disquette EastSoftware pour CPC).  
J.L.R.  
Type: utilitaire  
Intérêt: 13  
Graphisme: \*\*  
Animation: \*\*  
Bruitage: \*\*  
Prix: B/C

# LES BONNES ADRESSES...

## BOUCHES DU RHONE

### CALCULS ACTUELS

LOGICIELS  
LIBRAIRIE  
PERIPHERIQUES

AMSTRAD - ATARI

49 rue de Paradis  
13006 MARSEILLE  
Tél. 91.33.33.44

## BOUCHES DU RHONE

### à Marseille

84, av. Jules Kautsky  
Carrefour Vitrolles P

## CALVADOS

### Loisir INFORMATIQUE 14

SPECIALISTE  
AMSTRAD  
ATARI  
AMIGA  
ET COMPATIBLES  
PC et AT

DEMONSTRATIONS  
ETUDE DE PROGIciel  
39 rue de l'Oratoire  
14000 CAEN  
Tél. 31.85.18.77

## CORREZE

# à BRIVE: VIDÉOMATIQUE

REVENDEUR AGREE AMSTRAD ET AMSTRAD PRO :

### MINITELEC

FAMEUX LOGICIELS DE COMMUNICATION POUR AMSTRAD :

Le meilleur Emulateur Couleur Minitelec pour 464 - 6128  
Mémoireisation de pages, les & couleurs, sauvegarde...

### TRANSMITELEC

Communication entre CPC par le téléphone, discussion sur l'écran et transfert de programmes, back-up de disques...

### SERVITELEC

Le plus facile et le plus puissant des logiciels Serveur Monoivoix sur 6128 + compositeur de pages Videotext + Messagerie avec codes...

### MINITELEC PRO

Emulateur Couleur Minitelec pour PC 1512. Les & couleurs Minitelec et tous les graphismes, 2 pages simultanées à l'écran : celle en cours et celles mémorisées sans perte graphique : LE LOGICIEL DE REFERENCE

REVENDEUR, NOUS CONSULTER.  
VIDÉOMATIQUE : 5 rue de Carbondières. 19100 BRIVE tél: 55 24 22 33 Minitelec: 55 23 12 44

GIRONDE

**REVENDEURS**  
 Si cette rubrique  
 vous intéresse,  
 téléphonez à  
**TILT MICROLOISIR**  
 Service Publicité  
 au  
**16(1)48.24.46.21**

**INFORMATIQUE**  
 BORDEAUX-CANNES-ANGIGNY  
 FORMATION ET ASSISTANCE  
 Toutes les applications  
 de votre micro :  
**PROFESSIONNELS**  
**HOBBISTES**  
 257, rue Judaïque  
 33000 BORDEAUX  
 Tél : 56.24.05.34  
 CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

LOIRE ATLANTIQUE

SILICONE VALLEE

MOTOROLA

“LEADER NANTAIS  
 DE LA  
 MICRO-INFORMATIQUE  
 FAMILIALE”

Indicatif : 40  
 87, Quai de la Fosse Tél.73.21.67  
 44000 - NANTES

LOIRE ATLANTIQUE

LA MANIE  
du MICRO**micromanie**

TOUTE LA GAMME AMSTRAD  
 du 464 au PC 1512  
 DES JEUX AUX LOGICIELS PROFESSIONNELS  
 LA COMPETENCE AVEC LE SOURIRE

service après-vente sur place  
 centre commercial le sillon - 44800 saint-herblain

OUVERT de 9h 30 à 19h 30  
 du mardi au samedi

TÉL 40 63 07 22

PYRENEES ATLANTIQUES

**BASE 4** C'est le N°1  
 Tout simplement!

BORDEAUX  
 BAYONNE  
 TOULOUSE  
 PAU

BASE 4  
 11, rue Samonzet  
 64000 PAU  
 Tél. 59.83.78.78

\*INFORMATIQUE GRAND PUBLIC  
 ET PROFESSIONNELLE

AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - LEANORD - TANDON - THOMSON etc...

LES BONNES ADRESSES...

PARIS

**Price Computer PARIS - MONTPELLIER**

Paris : 11, rue Clapeyron 75008 Paris; (1) 43 87 51 15 (1) 43 87 51 25  
 Montpellier : 211, rue Maras Carreau 34081 Montpellier; 67 45 62 02

**AMSTRAD PC 1512**

1 drive, version monochrome

5699 F TTC

version couleur

8170 F TTC

2 drive, version monochrome

7450 F TTC

version couleur

9710 F TTC

1 drive, disque dur 20 Mo

11845 F TTC

version monochrome

14100 F TTC

**PERIPHERIQUES**

• FILECARD 20 Mo

4900 F TTC

Imprimante CITIZEN 120 D

1.990 F TTC

**PROMO**

AMSTRAD PC 1512

(1 drive 360 Ko, écran

monochrome) avec :

- Disque dur 20 Mo avec contrôleur  
- Imprimante CITIZEN 120 D **11.845 F TTC****LOGICIELS**

Word Jr

1175 - 840 F TTC

Compta SAARI

2350 - 1995 F TTC

D BASE II PC

1125 - 1030 F TTC

Fight Simulator

595 - 340 F TTC

AMSTRAD PC 1512 / 50 MONO  
**5.699 F TTC**

VP PLANNER 1780 - 1200 F TTC

WORDSTAR 1512

FRAMEWORK 1

SILENT SERVICE

et de nombreux autres logiciels disponibles

sur place...

• Disquettes

5 p 1/4 (boîte de 10) SFDD

3 p 1/2 (boîte de 10) DFDD

895 - 795 F TTC

1175 - 1030 F TTC

370 - 315 F TTC

30 F TTC

170 F TTC

PARIS

**RAM 16**  
INFORMATIQUE

AMSTRAD REVENDEUR AGREE

TOUTES CONFIGURATIONS

464-6128-8256-8512

**PC 1512**

LOGICIELS PRO. JEUX,

HI-FI, LASER DISC

78, RUE MICHEL-ANGE

75116 PARIS

47.43.10.86

PARIS

**VIDEOSHOP****l'espace le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal  
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

YVELINES

**GAME'S**  
VELIZY 2**le plus grand choix de jeux**

centre commercial niveau bas • 34.65.18.81

## LES BONNES ADRESSES...

YVELINES

**Microfolia's**, les spécialistes.  
GROUPE MICTEL

AMSTRAD - ATARI - COMMODORE  
LEANORD - THOMSON

MATERIELS - LOGICIELS - FORMATION - MAINTENANCE

75009 - Paris - 40 bis, rue de Douai - (1) 48 78 76 77  
78000 - Versailles - 4, rue André Chénier - (1) 30 21 75 01  
78100 - St Germain en Laye - 34, rue des Louviers - (1) 34 51 71 11

MICROTHÈQUE  
informatique

DISTRIBUTEUR AGREE  
AMSTRAD

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE  
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

MICROTHÈQUE informatique  
23, rue Porte-Neuve 32, bd des Drs-Sicard  
81000 ALBI 81100 CASTRES  
Tél. 63.38.44.46 Tél. 63.72.54.31

VAR

HAUTS DE SEINE

VAL DE MARNE

**3000**  
LOGICIELS  
A  
**PHONO**  
C/C GRAND VAR  
TOULON - LA VALETTE  
UNE DISQUETTE GRATUITE  
sur présentation  
de cette annonce

M.O.V.E  
COMPATIBLES PC  
AMSTRAD-SANYO  
TANDON-EPSON  
LOGICIELS-PERIPHERIQUES  
JEUX-LISTING-MOBILIER  
INFORMATIQUE  
Documentation sur demande  
13 bd de la République  
92250 La Garenne Colombes  
Tél: 47-84-21-77

M.O.V.E  
COMPATIBLES PC  
AMSTRAD-SANYO  
TANDON-EPSON  
LOGICIELS PERIPHERIQUES  
JEUX-LISTING-MOBILIER  
INFORMATIQUE  
Documentation sur demande  
2, RUE MARC SANGNIER  
94240 L'HAY LES ROSES  
TEL:46-88-03-61

Amis lecteurs,

si vous ne trouvez pas votre magasin dans cette rubrique  
complétez le bon à découper ci-dessous

et renvoyez le à: **Anne POSTEL TILT MICROLOISIR 2 Rue des Italiens 75009 Paris.**

Nom du magasin: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

Tél:(si possible): \_\_\_\_\_

# La Solution d'Avenir

**Q**UICK MAILING

## Fichier clientèle

Capacité : 5.000 clients  
par disquette.  
Nombre de champs par  
enregistrement : 1 à 12.  
Nombre de caractères par  
enregistrement : 408.  
Recherche instantanée.  
sélection multicritère.

## Impression étiquettes

Sélection du nombre  
d'étiquettes/client.  
Sélection des critères  
à imprimer.  
Qualité courrier ou listing.  
Impression globale  
ou sélective du fichier.

## Courrier personnalisé

Édition à partir d'un  
document de base créé sur  
logoscript.  
Entière compatibilité avec  
traitement de texte intégré  
à l'Amstrad PCW 8256.  
Impression qualité courrier  
ou listing.  
Sélection des critères à partir  
du fichier existant.  
Sélection feuille à feuille ou  
papier continu.  
Publipostage  
multidirectionnel ou sélectif.

**Rapide** : recherche instantanée.

**Simple** : accès facile et sans recherche laborieuse.

**Efficace** : touche une large clientèle.

**Rentable** : une solution peu coûteuse  
pour une rentabilité maximale.

Prix: 790 F TTC

Disponible sur  
**ATARI ST, AMSTRAD PC**  
et compatibles PC

Version limitée sur Amstrad 8256 et 8512 - 490 F TTC

**Télésoft**

3, rue de l'Arrivée  
75749 Paris Cedex 15  
Tél. 45.38.71.00

Recherchons programmeurs indépendants,  
nous consulter.

Démonstration-Vente, chez tous les bons revendeurs.

Bon de commande à adresser à Télésoft :  
B.P. 112, 75749 Paris Cedex 15

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

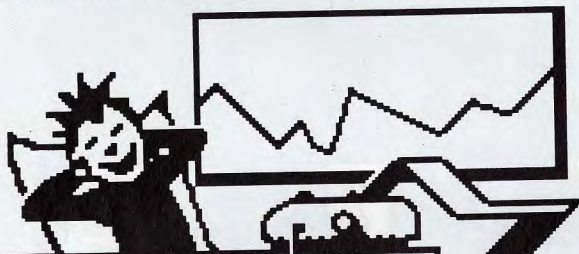
Adresse: \_\_\_\_\_

Code postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port : 20 F

# MICROBUSINESS

Plongez sans crainte dans l'univers des softs « pro », bien plus pratiques et accessibles que beaucoup ne le pensent. Découvrez les nouveaux périphériques qui vont décupler les capacités de votre Amstrad. La microbusiness enfin expliquée clairement et simplement, sans les commentaires incompréhensibles que de soi-disant spécialistes, jaloux de leur savoir, affectionnent...



P. 109 - Traitements de texte

P. 112 - P.A.O.

P. 114 - Tableaux

P. 116 - Intégrés

P. 118 - Gestion de fichiers

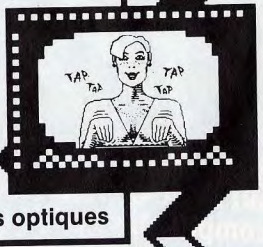
P. 122 - Imprimantes

P. 124 - Modems et communication

P. 127 - Drives

P. 130 - Synthétiseurs

P. 132 - Interfaces et crayons optiques



# TRAITEMENT DE TEXTE INDISPENSABLE ?

Tous les journalistes vous le diront : poser ses doigts sur le clavier d'un micro pour écrire un article revient à abandonner définitivement sa machine à écrire. Et le virus gagne ! Découvrez avec nous les meilleurs softs aujourd'hui disponibles...

Tout comme les tableurs, les logiciels de traitement de texte ont largement contribué à introduire les micro-ordinateurs dans l'entreprise. Souvent simples et puissants, ils permettent de dire adieu aux bonnes vieilles machines à écrire d'autan.

Une lettre à écrire, un document à rendre ou bien encore une thèse à rédiger, voilà autant de travaux pour lesquels le traitement de texte fait gagner du temps et du papier. Concrètement on lui reconnaît plusieurs qualités bien définies. L'aspect correctif tout d'abord. Le premier avantage du traitement de texte est de permettre au rédacteur de corriger instantanément n'importe quelle faute.

A l'inverse d'une machine à écrire où tout ce que l'on tape au clavier vient directement s'inscrire sur la feuille, dans un traitement de texte tout s'écrit en priorité à l'écran et en même temps dans la mémoire de l'ordinateur. L'avantage principal de cette technique c'est que l'on peut se rendre compte immédiatement des éventuelles fautes de frappe et éviter ainsi de gaspiller du papier ou du liquide correcteur.

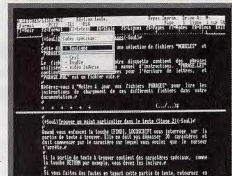
Ce n'est en effet que dans un second temps, lorsque le document apparaît à l'écran est considéré comme satisfaisant, que l'on peut décider de l'imprimer. On est alors assuré de produire un document impeccable. Et si jamais il ne l'était pas encore, il suffirait de corriger à nouveau, le texte étant toujours en mémoire.

Un logiciel de traitement de texte se montre également utile pour tout ce qui



Wordstar : un traitement de texte complet mais qui exige de la part de son utilisateur une phase d'apprentissage qui est loin d'être négligeable.

concerne l'aspect répétitif d'une correspondance. Il n'est pas rare qu'une entreprise expédie systématiquement le même genre de missives, par exemple pour relancer les factures impayées, ou pour confirmer la date d'un rendez-vous. Avec un logiciel de traitement de texte, il n'est plus nécessaire de retaper la lettre à chaque fois. Il suffit d'enregistrer le modèle une fois pour toutes et de le rappeler à chaque fois que l'on en a besoin. Quelques adaptations en fonction du destinataire ou de l'objet de la lettre, et le tour est joué. Le temps passé pour la correspondance diminue de moitié. Mais un logiciel de traitement de texte a bien d'autres capacités que les deux fonctions principales que nous venons de décrire. Dans un long document, par exemple, il sera capable de retrouver rapidement n'importe quel mot n'importe quelle expression. Plus fort encore, il pourra automatiquement remplacer un mot par un autre. Si l'on a fait une faute sur un mot programmé dans l'ensemble d'un rapport, on peut lui spécifier de remplacer tous les « Dupont » par des « Dupond ».



Locoscript (PCW) : le traitement de texte à polémique. Ses utilisateurs le trouvent d'une simplicité enfantine, les autres s'irachent les cheveux.

Autre particularité intéressante : il déplace, supprime ou bien recopie n'importe quel morceau de texte. Par exemple, l'insertion d'un paragraphe ou d'une simple phrase à n'importe quel endroit d'un texte. Avec une machine à écrire, il faut tout recommencer depuis le début.

L'idée des logiciels de traitement de texte est directement héritée des premiers

## Quel traitement de texte choisir ?

Le nombre de logiciels de traitement de texte disponibles sur IBM PC et compatibles est impressionnant. Avec l'arrivée de compatibles bon marché comme l'Amstrad PC, leur prix a commencé à chuter drastiquement. Le plus spectaculaire et l'un des meilleurs rapports qualité-prix, c'est indéniablement Word Junior de la société Microsoft, une version simplifiée d'un logiciel vedette de haut de gamme. Chez de plus petits éditeurs comme le Réseau Microsoft, on trouve un excellent produit répondant au nom de PC Type : avec pour moins de 1 000 F HT, un correcteur orthographique, ce qui est extrêmement rare dans ce genre de prix.

Nettement plus cher, plus de 6 000 F, la Rolls-Royce des traitements de texte Wordperfect (distribué en France par Info-logie). Pas trop difficile à utiliser et surtout doté de multiples fonctions sophistiquées, c'est sans aucun doute ce que l'on peut trouver de mieux actuellement sur le marché. Signalons cependant un concurrent direct de Wordperfect, Samna III, distribué en France par Adde Marketing, un logiciel moins répandu, mais néanmoins très puissant.

Pour ceux qui souhaitent la facilité avant

tout, nous recommandons Easy de la société Micropro qui, comme son nom l'indique, se manipule en quelques minutes à peine. C'est l'opposé de Wordstar 2000 de la même société, dont l'apprentissage oblige à de longs efforts de mémoire. Parmi les outsiders : Gemwrite et Window Write, deux logiciels ayant la particularité d'être fournis avec un traitement graphique dans lequel ils fonctionnent.

Les fonctions de base restent similaires à celles des autres, mais au lieu d'envoyer du texte à l'imprimante, ils envoient des motifs graphiques. Cela peut aussi bien être le dessin de caractères typographiques — et dans ce cas ils écrivent tout bêtement du texte — ou bien des dessins que vous aurez réalisés à l'aide d'autres logiciels. Ils permettent donc de mélanger texte et graphisme sur le même document, ce qui peut répondre à certains besoins. En dernier lieu, signalons un logiciel très prometteur puisqu'il sera à la fois simple, adaptable, sûr, puissant et vaudra moins de 1 500 F. Sprint, un traitement de texte annoncé par la société Borland International dont les produits sont en règle générale de très bonne qualité.

E.T.



# BYE BYE LOG

Vous voulez créer une lettre d'information, un journal de lycée ou une circulaire ?

Mieux que le traitement de texte, vous disposez désormais de logiciels de P.A.O. (Publication Assistée par Ordinateur). Ils prennent le texte écrit « au kilomètre », puis le mettent en page automatiquement. Une merveilleuse application de la micro-informatique.

Qu'est-ce que la P.A.O. ? Sous ces initiales se cache la Publication Assistée par Ordinateur. Vous allez me dire que ça vous la trailla belle et que ça ne vous dit pas grand chose sur ce que ça recouvre. Mais ne vous plaignez pas, dans les milieux branchés on emploie le terme anglo-saxon de « Desktop Publishing », ce qui ne fait qu'embrasser un peu plus l'affaire. Une troisième appellation, plus compréhensible, fait fuir certains, c'est celle de micro édition. Déjà, on comprend mieux. Mais, que voulez-vous, c'est comme ça, dans le monde informatique, on aime le vocabulaire exotique et c'est le terme que P.A.O. qui a tendance à l'emporter sur les autres. Imaginez que vous voulez éditer un journal. Dans les temps préinformatiques, vous auriez fallu écrire les textes sur une machine à écrire, puis les faire composer pour qu'ils se calent à l'endroit que vous leur destinez dans la page de votre journal. Comme les textes ne « tombent » jamais juste à la maquette, des ajustements auraient été nécessaires, d'où une nouvelle composition. Et je ne parle pas de ces dessinateurs qui ont dû rajouter de dernière minute. Vous auriez eu besoin ensuite d'un appareil de photographie pour les images, d'un stylo et de papier pour les dessins. Ensuite, il faudrait retourner à l'imprimeur aurait été indispensable.

La P.A.O., c'est tout cela réuni. Il suffit de posséder un micro-ordinateur et de retourner à la machine à écrire. Vous avez un logiciel de traitement de texte, le stylo par un logiciel de dessin, l'appareil photo par un digitaliseur ou un scanner et l'imprimeur par un logiciel de sortie. Le logiciel de P.A.O. est chargé de composer la maquette et de lier le tout en un ensemble cohérent et agréable à regarder.

Les avantages s'ajoutent au cours de trois phases : création d'une page, insertion des textes ou des illustrations et, finalement, impression. La création de la page correspond à ce que l'on appelle la maquette dans le monde de l'édition. Il s'agit tout d'abord de déterminer le format de la page. Ce format dépend surtout de la taille des feuilles qui est capable de traiter votre imprimante. Le format le plus courant est le format A4, c'est-à-dire 21 x 29,7 cm. Dans cette page sont créés des zones carrées ou rectangulaires de tailles différentes, chaque zone étant destinée à recevoir soit un texte, soit une image ou un dessin. Les illustrations, elles, pourront être balisées à l'intérieur de la page puis posées à l'endroit le plus approprié.



La mise en page sur CPC : AMX Pagemaker.

## AMX Pagemaker.

Le CPC ont droit à la portation congrue en fait de logiciels de P.A.O. Une seule possibilité offerte : AMX Pagemaker. Encore faut-il disposer d'un lecteur de disquettes et de 128 ko de RAM. Une chance ce soit un bon logiciel.

Les zones abordées, moins de 700 F. Un défilé des formats de pages et il propose non seulement un traitement de texte, ce qui en soi est justifiable, mais également un logiciel de dessin.

Il permet aussi de définir des zones de différentes tailles sur la page, d'y intégrer des textes, des dessins, et enfin de sélectionner, de séparer les zones par des traits, des filets et autres dessins, et enfin de sélectionner sur ST ou Mac, bien sûr, mais cela tient surtout à la machine. Pour des petits tracts (fanzines, journaux de clubs, tracts...), ce programme peut rendre d'énormes services.

Les zones ainsi définies, pouvant être encadrées ou séparées les uns des autres par des filets ou des traits, se trouvent stockées dans une bibliothèque accessible à tout moment. L'utilisation de la souris, en lieu et place des touches curseur, donne un confort d'utilisation à la limite de l'indispensable. C'est pourquoi la plupart des logiciels de P.A.O. exigent sa présence. La deuxième phase, la phase d'insertion, se fait bien souvent en même temps que la phase de création de zones. Il est bien évident en effet que leurs tailles dépendent du texte qu'elles contiendront. Le texte lui-même peut provenir de deux sources différentes. Il peut s'agir de textes qui ont été tapés au préalable avec des traitements de texte courants comme Word ou Wordstar et sauvegardés au format ASCII. Mais les logiciels de P.A.O. ont un traitement de texte incorporé qui

permet de taper directement dans les zones. Assurez-vous que le désig. d'un logiciel de type « WYSIWYG » (« What You See is What You Get »), qui affiche à l'écran ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, sinon gare aux (mauvaises) surprises ! Des menus et des sous-menus permettent aussi de faire varier la taille des caractères : lettres géantes pour le titre, minuscules pour les notes en bas de page et toute la gamme intermédiaire. Ce n'est pas tout : le style des caractères, leur typographie peuvent varier. On appelle, ceux les fontes. Leur nombre est variable et dépend du logiciel. En jouant ainsi sur la taille, la fonte, mais aussi sur le graissage (épaisseur des caractères), l'interlignage, les espacements, la justification ou tout simplement en soulignant, on arrive à obtenir une infinité de possibilités. Il n'est pas conseillé cependant, du point de vue esthétique, de trop mélanger les styles. Sans tomber dans l'uniformité, une certaine unité évitera les fautes de goût et le touillis illisible.

Les illustrations seront fournies de la même manière que les textes, soit par le logiciel de dessin intégré, soit par des documents provenant d'autres logiciels, tels que les logiciels graphiques ou D.A.O. (Dessin Assisté par Ordinateur). A condition de sauvegarder au format adéquat, indique dans le mode d'emploi des logiciels de traitement de textes ou de scanners peuvent être insérés.

Un digitaliseur enregistre une image quelconque à partir d'une caméra vidéo en la composant point par point avec une valeur « tant attribuée à chaque point. Il est surtout utilisé pour obtenir une image sur le vil, bien que sa vitesse ne le rende efficace que pour de courts moments. Un scanner « lit » un document ligne par ligne avec un capteur optique et attribue une valeur à chaque caractère. Il vaut généralement mieux cherir sera suffisant si l'on ne travaille qu'à partir de documents imprimés. De toute façon, dans l'état actuel des techniques, la définition ne sera jamais celle d'une bonne photo des familles et, même si c'était le cas, il faudrait encore qu'elle soit placée à la trame de l'imprimante.

Car maintenant, tout est en passe pour passer à l'ultime phase, l'impression. Si l'on n'a pas d'image, une imprimante analogique à aiguilles peut très bien faire l'affaire. Tout dépend du nombre qu'on veut et de sa finesse de résolution. La mesure de base, anglo-saxonne, est le nombre de points par pouce (un pouce =

## Pour éviter la ruine, le laser se loue

Louer une imprimante laser, c'est possible, mais pas forcément rentable si vous n'avez pas un bouquin écrit à éditer. Il faut déboursurer entre 2 000 et 2 500 F pour en avoir l'usage pendant une petite semaine et environ 8 000 F pour un mois. Pour un week-end, c'est (seulement) 10 dans les 1 200 F.

Dernier recours, la location à l'heure, pratiquée par certaines boutiques, mais il faut être très déboursurer, car dans les meilleurs cas, une heure d'utilisation revient à 250 F (ce peut monter à 400 F si vous faites jouer la concurrence) et qu'il faut ajouter d'ordinaire 2,50 F par page tirée. Ce prix de location est proportionnel au temps passé sur la machine.

Si vous ne voulez pas vous ruiner, arrivez avec votre logiciel et votre digitaliseur fichier bien prêt. Avec un peu de chance, vous ne paierez que quelques minutes d'utilisation.

## Le prix

Pour faire son journal soi-même, il faut posséder au minimum un micro-ordinateur (500 F dans le meilleur cas), une imprimante laser (au minimum 2 000 F), un logiciel de P.A.O. (au minimum 1 500 F), et enfin, un digitaliseur, un scanner ou un scanner (entre 2 000 et 10 000 F). Sans compter les fournitures, papier, encre, disquettes, etc. Faites les comptes, vous n'aurez rien à moins de 30 à 40 000 F. Et le plus difficile restera à faire puisqu'il faut encore écrire les textes. En effet, le logiciel qui écrit à la place du journaliste n'a pas encore été inventé et l'enlèvement des articles s'effectue toujours dans la sueur et la douleur.

2,54 cm). Une imprimante matricielle atteint les 180 points par pouce. C'est pourquoi il est préférable de choisir une imprimante laser, dont la définition est plus précise, soit double avec 300 points par pouce, soit 12 points par centimètre. Sachez que certaines imprimantes laser de pointe vont jusqu'à une définition de 2 400 points par pouce.

A ce moment, un choix va s'imposer. Quel est soit le type d'imprimante utilisée, vous n'allez pas tirer tous les exemplaires de votre livre sur l'imprimante car, même à un petit nombre d'exemplaires, vous allez y perdre votre temps et votre chemise. La solution la plus simple est la photocopie. Elle ne dépendant s'avérer trop onéreuse pour de grandes quantités. Il faut alors envisager de faire un type, c'est-à-dire une photo de la page, qui servira ensuite à l'impression classique. Un type en noir et blanc coûte environ 300 F. A partir de là, il est facile de déterminer le nombre d'exemplaires à partir duquel il devient intéressant de se tourner vers cette solution.

Les logiciels de P.A.O. ont longtemps été l'apanage du Macintosh, qui, avec sa souris, était particulièrement adapté à cette tâche. Mais maintenant, il existe leur rival et dispose de toute une série de logiciels de P.A.O., dont certains sont fonctionnels directement sur ceux du Mac et d'autres utilisables seulement sur les autres systèmes. Si l'on veut utiliser la P.A.O. au maximum de ses possibilités, il faudra posséder un PC bien particulier, c'est-à-



## Laser Printers Arrive

### Speedier, Less Costly Laser Printers Are Changing the Computer Business

By Joseph Smith

Joseph Smith pioneered the publishing revolution by being the first to use the phrase Professional/Personal Desktop/Microcomputer Publishing.

The laser printer provides sharper graphic images, James noted, and the laser now has the wealth of software support that matrix printers have always enjoyed. So, if a user moves to a laser printer from a dot-matrix printer, he can run much of his graphics software and get better graphics resolution," James said. "The next step is developing generic graphics drivers which support lasers at 300-300 resolution. That's when you will see a huge impact on dot-matrix printers, both in price and the number of units shipped," he said, adding that it will be a year to 18 months before this happens.



Figure 1 The Author

A laser printer gains more attention with lower prices, higher speeds and quality output, high-end dot-matrix printers are starting to...

### ELECTRONICS IMPORTS Japan Faces Competition

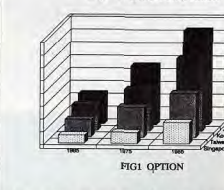


FIG1 OPTION

A laser printers gain more attention with lower prices, higher speeds and quality output, high-end dot-matrix printers are starting to...

hard copies for their files or interoffice memos, and the quickest, most cost-efficient way of doing that is through a low-cost dot-matrix printer—without having to wait in line for a share laser printer. Current laser figures seem to bear Jones out. In its June 1988 Store Board Survey, market-research firm International Data Corporation, polled over 600 computer specialist stores finding that, while laser-printer sales are up, they have not eclipsed dot-matrix printers. Laser computing analyst Todd Wiggins said he expects dot-matrix printers to continue competing with laser printers in the future. He also said the two technologies can work well together. "If you've got a laser shared by six to 10 people, you may still have dot-matrix printers for drafts of your own work. I think there's room for both [types] for a while," he said.

Une fois le texte tapé, il est mis en page par le logiciel de P.A.O. (ici sur trois colonnes). On peut y lire alors des illustrations, images digitalisées, dessins ou graphiques.

Un logiciel de traitement de texte avec une carte graphique haute résolution (pour être à même de faire figurer une page entière sur l'écran sans que ce soit une bouillie) ainsi que le pékin vulgaire, comme vous et moi, à la choix pour l'instant entre trois logiciels. Les semi-pro fortunés choisissent en haut de gamme, au-dessus de la puissance psychologique des 10 000 F. Personal Publisher (Software Technologies), qui à l'inconvénient rédhibitoire de ne pas être « WYSIWYG », mais est très riche au niveau typographique. D'ailleurs, son mode de fonctionnement est proche de la photocomposition classique, à qui il emprunte son vocabulaire, puisque jusqu'à parler en points et non en tailles de caractères. Personal Publisher sera donc exclusivement réservé aux professionnels. Pagemaker (Cegos), copie contorne du logiciel du même nom sur Mac, ne fonctionne que sous « Windows », exige de posséder un PC-AT et semble ne pas être très performant au point. Plus on utilise plus facile à appréhender par un non-initié, il coûte 8 250 F. Le dernier né, Ventura

(ACT), qui travaille avec l'interface souris sous Gem, est le plus pratique pour des documents longs et complexes, avec de nombreuses fonctions complémentaires et stocke dans des fichiers différents l'architecture du document et son contenu, permettant ainsi une réutilisation fonctionnelle. Son prix est à la mesure de ses capacités : 9 250 F. Les fauchés pourront se contenter avec un logiciel à peine moins riche, Fleet Street Editor (Microsoft), moins compétitif, c'est certain, mais il ne vous coûtera que 1 500 F. Le journal est l'exemple-type de l'utilisation d'un logiciel de P.A.O., parce qu'il en regroupe toutes les possibilités. Certains journaux de clubs, d'associations ou de lycées sont publiés de cette manière. Mais les applications sont nombreuses : catalogues, affiches, tracts publicitaires ou autres, invitations, menus, faire-part, dossiers, plaquettes de toute sorte, diapositives, courriers, notes diverses, etc. Tout bien considéré, il y a de quoi faire. Et puis, il y a dans chaque P.A.O. un traitement de texte qui peut, en dehors de la mise en page, être utilisé pour sa fonction de base : écrire.

Jean-Loup Renault

# TABLEUR : LE BOICALL

Lotus 1-2-3, Visicalc, Multiplan... Des logiciels connus de tous, du moins de nom. Mais savez-vous bien quelle est leur utilité? Etes-vous capable de dire lequel est le plus adapté à vos besoins, le plus performant? Clair et précis, Eric Tenin répond à toutes les questions que vous vous posez...

Simplex, rapides et puissants, les tableurs sont sans aucun doute les logiciels pour micro-ordinateurs les plus vendus au monde. Ils ne font rien d'autre que de proposer le cadre d'un tableau (avec des lignes et des colonnes vides) et une capacité de calcul. Ça peut paraître inutile, et pourtant... Chacun a dû, un jour ou l'autre, remplir des colonnes de chiffres pour en faire la somme, se tromper plusieurs fois, recommencer, s'énerver et finir par laisser tomber. Le papier et le crayon ne sont décidément pas fiables! Les tableurs viennent à notre secours pour résoudre ce type de problème. Ils sont conçus pour aider leurs utilisateurs à calculer, analyser des résultats, etc. C'est un logiciel dont vous vous équiperiez posséder — un Amrad, surtout un PC. Leur histoire est désormais célèbre : en 1978, deux étudiants américains, les

d'aligner répétitivement des chiffres en colonne et d'en calculer la somme, décidèrent de concevoir un logiciel capable de faire à leur place. En quelques mois, ils donnèrent naissance à Visicalc, le premier modèle du genre, qui allait connaître un succès sans précédent. Imaginez un peu une feuille de papier quadrillé qui passe son temps à calculer les opérations que vous demandez! La particularité d'un tableur est d'être organisé comme une grille dont chaque case est repérée par des coordonnées bien précises. La case du coin supérieur

gauche pourra par exemple être désignée par le repère A1, la suivante à droite par B1, celle en dessous de B1 par B2, etc. Comme un grille de bataille navale. Le nombre de cases disponibles varie en fonction du tableur choisi. De toute façon quelle que soit la taille de la « feuille électronique », on se trouve disponible limité par la mémoire vive disponible de l'ordinateur. Le principe consiste à remplir les cases avec des données, exactement comme on le ferait sur une feuille de papier. Ces données sont de trois types : numériques (chiffres), alphanumériques (lettres, chiffres ou signes non mathématiques) et formules mathématiques. Ce dernier type permet de « poser » une addition, une soustraction ou toute autre opération, aussi sophistiquée soit-elle. Par exemple, vous mettez 200 en A1, 350 en A2 et A1+A2 en A3. Immédiatement le logiciel calcule le résultat pour vous. Simple, non? Bien sûr, vous auriez aussi pu résoudre cette opération de tête. Ce n'était qu'un exemple. Le tableur, lui, vous évite de faire la même faulx — et rapidement — la somme de dizaines de nombres. Et si vous modifiez un (ou plusieurs) de ces nombres, inutile de recommencer. L'affichage automatiquement le nouveau résultat. Partant de ce principe, les tableurs se

montrant particulièrement utiles lorsqu'il s'agit d'imaginer une situation chiffrée. Si, par exemple, vous projetez de monter une entreprise, une association ou un commerce — même de bonbons! —, il va vous falloir calculer un seuil de rentabilité, à savoir un seuil au-delà duquel les produits que vous vendrez vous feront faire des bénéfices. Ce genre de calcul est en général difficile à faire, précisément car il dépend d'un trop grand nombre de facteurs : le nombre de personnes employées, l'électricité ou le chauffage à consommer, le matériel nécessaire, etc. Avec un tableur, rien de plus simple. Il

suffit de faire évoluer ces chiffres selon vos estimations pour voir les résultats apparaître sous vos yeux quasiment instantanément. Ce sont des instruments de simulation idéaux! Dans ce cas, on parle d'ailleurs de modélisation.

Un modèle est une sorte de tableau « préfabriqué » dans lequel on va glisser quelques formules adéquates. Une fois le modèle établi, l'utilisateur n'a plus qu'à le compléter avec les données qu'il souhaite analyser. Ainsi, les travaux répétitifs deviennent des jeux d'enfants.

En outre, ces tableurs sont capables d'effectuer des opérations beaucoup plus complexes que de simples additions ou soustractions. L'un d'entre eux, Lotus 1-2-3 possède « en mémoire » de nombreuses formules de calcul : le calcul des intérêts composés, l'écart-type sur les séries, etc. On peut introduire soi-même une formule plus compliquée.

Mais ce n'est pas tout. Les tableurs disposent en règle générale, d'options qui permettent de gagner un temps précieux sur la réalisation d'un modèle. Par exemple, il est possible de copier, en une seule manipulation, le contenu d'une ou de plusieurs cases. C'est pratique lorsqu'une formule complexe doit être copiée dans un grand nombre de cases d'une même ligne : ça évite de la récrire plusieurs fois de suite et cela permet d'avoir, là encore, les résultats

instantanément dans toutes les cases. Il est également possible de corriger ou d'effacer une donnée sans quasiment rien faire. Ce qui est fort délicat à faire sur le papier, surtout qu'il faut alors reprendre les calculs. Le tableur fait toutes ces opérations automatiquement. Enfin, certains de ces tableurs sont capables de transformer très rapidement une colonne de nombres en un graphique (histogramme ou camembert) clair et net. Durée de l'opération : environ 5 secondes. Là encore, il est difficile de réaliser ça avec du papier et un crayon!

Eric Tenin

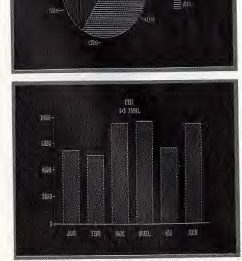
## Utilisation personnelle d'un tableur

Les tableurs servent surtout dans l'environnement professionnel. Chez soi, ils apportent tout de même une aide précieuse. On peut leur demander de calculer les intérêts d'un prêt immobilier, de faire des statistiques sur les dépenses domestiques ou de calculer les intérêts d'un prêt à court terme. Ils disposent pour acheter à crédit une voiture, une maison, etc. Mais avant tout, ils ont une fonction didactique : ils permettent d'être indispensable d'apprendre aux enfants à se servir des outils qu'ils retrouveront dans l'entreprise de demain.

E.T.



Dans chacune des cases d'un tableur, on peut entrer soit des chiffres, soit des lettres, soit des formules, et les combiner ensemble.



La plupart des tableurs sont capables de transformer les données colonnes de chiffres en graphiques par

## Tableurs en vrac : lequel choisir ?

Devant le succès répété par les tableurs, nombreux sont les éditeurs qui ont décidé d'en développer. Essentiellement pour les PC. Le plus vendu actuellement est le 1-2-3 de la société Lotus. Parfois considéré comme un « intégré », c'est-à-dire capable de remplir d'autres fonctions (notamment des représentations graphiques et gestion de fichiers), il se distingue par son tableau très rapide et très économique en mémoire. Seul défaut, il coûte relativement cher : plus de 4 500 F. Presque le prix de l'Amrad PC de base! Mais il engendre des « clones » quasiment aussi performants et tellement moins chers. Ceux qui n'attachent aucun intérêt à la taille de la société pourrnt plutôt se porter acquéreurs de VP Planner, distribué en France par la « jeune » société Sissamo. Son prix est fort séduisant : moins de 1 200 F.

Multiplan de Microsoft a été adaptée aux PCW et CPC 6128. Il vaut moins de 500 F.

De bonne qualité par rapport à son prix et aux machines sur lesquelles il tourne, il est malgré tout assez lent. Il convient parfaitement à des applications domestiques. Quant à Multiplan 3, la dernière version de Multiplan pour les PC, il est très puissant mais coûte quatre fois plus cher. En outre, il n'est pas capable de transformer les colonnes de chiffres en graphes. Parmi les produits du même genre, encore pour PC mais trop cher pour celui d'Amstrad, il signale Supercalc 4 distribué par Compuser Associates et Javelin édité par Ashton Tate (distribué en France par La Commande Electronique) qui ne peut être considéré comme un tableur mais qui remplit les mêmes fonctions de manière plus performante. Dans le haut de gamme, le meilleur rapport qualité-prix à l'heure actuelle est détenu par Reflex de Borland International.

E.T.

## WINGS... NOUVEAU / WINGS... NOUVEAU / WINGS... NOUVEAU / WINGS... NOUVEAU / WINGS... NOUVEAU /

**AMX PAGEMAKER**  
Logiciel d'édition électronique sur AMSTRAD CPC.

- Permet d'intégrer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notes, affiches etc.
- Fonctions complètes de mise en page : écriture en colonnes, justification, centrage...
- Fonctions complètes de mise en page : écriture en colonnes, justification, centrage...
- Suppression polices de caractères disponibles avec la possibilité de définir vos propres polices.
- Prise en compte des caractères techniques.
- Autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des logiciels signés à partir d'une source vidéo ou scannée.
- Compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO pour obtenir un prix.
- Édition : AMX MAGAZINE MAKER.
- Manuel d'utilisation illustré en français.
- Toutes ces possibilités, vous sont offertes à des prix très intéressants.

AMX PAGEMAKER 750\$ TTC  
AMX MAGAZINE MAKER 175\$ TTC

**LES AUTRES PRODUITS AMX POUR PC :**

- La souris AMX MOUSE 690\$ TTC
- AMX MOUSE MAT (tapis en caoutchouc mousse) 80\$ TTC
- AMX UTILITY (programme d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec AMX) 299\$ TTC

**NOUVEAU**  
AMX 3 Z 2000 : logiciel de dessin en 3 D sur CPC : rotation, zoom, 299\$ TTC  
AMX 3 : logiciel des pages cachées... 299\$ TTC

**LES EXTENSIONS MÉMOIRES**  
VORTEX 256 Ko et 512 Ko / CPC 464 et 664

Si vous voulez travailler avec de longues programmes professionnels mais que vous êtes limité par votre mémoire, voici nos extensions mémoires en BASIC jusqu'à 288 Ko (CPC 464) et jusqu'à 512 Ko sur Amstrad (CPC 664). Elles vous offrent une RAM virtuelle ultra rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sur CPC M 2. Elles sont fournies avec un utilitaire multi formats CP/M.

Multiprix 1042\$ TTC  
SP 512 1388\$ TTC

**CARTE DISQUE DUR 20 Mo**  
VORTEX INTÉRIEUREMENT COMPATIBLE AMSTRAD PC 1512

- Volume et alimentation spécialement étudiés pour la carte PC 1512, permet une configuration avec 2 lecteurs.
- Se connecte facilement à un connecteur pour un connecteur court et un connecteur long.
- Disque 20 Mo non formatés, 21 Mo formatés.
- Contrôleur WINCHESTER
- Alimentation : 14 W
- Temps d'accès moyen : 80 ms
- Fourni avec un programme d'installation de GEM.

**81.C.**  
Et toujours pour les CPC 6128/664/654

**LES LECTEURS VORTEX 5,25" (ou 3,5")**

- 708 Ko de mémoire supplémentaire
- 2 systèmes d'exploitation professionnels : CP/M 3.2 et PC DOS 3.3 (CPC 6128)
- VDOS 2 sous Basic, le système d'exploitation complet VORTEX, offrent de nouvelles possibilités : 128 entrées au dictionnaire.
- Accès direct sous Basic, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
- ROMteur 2.0 et éditeur de fichiers résidents en ROM.
- Les lecteurs VORTEX existent en version 1 lecteur pour CPC 464 (F-13), en version double-lecteur (F-13) ou avec une interface RS 232 interne. Ils sont fournis avec un utilitaire multi formats CP/M.
- Manuel détaillé en français.
- PRIX DE BASE : 275\$ TTC

**81.C.**  
Et toujours pour les CPC 6128/664/654

**LES EXTENSIONS MÉMOIRES**  
VORTEX 256 Ko et 512 Ko / CPC 464 et 664

Si vous voulez travailler avec de longues programmes professionnels mais que vous êtes limité par votre mémoire, voici nos extensions mémoires en BASIC jusqu'à 288 Ko (CPC 464) et jusqu'à 512 Ko sur Amstrad (CPC 664). Elles vous offrent une RAM virtuelle ultra rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sur CPC M 2. Elles sont fournies avec un utilitaire multi formats CP/M.

Multiprix 1042\$ TTC  
SP 512 1388\$ TTC

**SECOND LECTEUR 5 1/4 POUC**  
PCW AMSTRAD 8256

- Se connecte facilement à l'emplacement du 2<sup>e</sup> lecteur 5 1/4.
- 800 Ko de capacité disponible contre 180 Ko avec les disquettes 3 1/2.
- Switchable 4080 pixels.
- Fourni avec UTILITAIRE TIM, DOS permettant de convertir des fichiers de données MS-DOS et PC DOS en format AMSTRAD pour les manipuler ou les faire tourner avec les mêmes programmes pour PCW.
- LECTEUR 5 1/4 avec logiciel 2599\$ TTC

**LOGICIELS PROFESSIONNELS :**

**MICRODRAFT DE TIMATIC**  
Pour CPC 6128/664/654 et Compatibles.

- Logiciel de D.A.O. performant pour toutes applications en dessin industriel : mécaniques, circuits électroniques, décoration.
- Fonctions avec toutes les tables tracées compatibles P.F. et P.C. (CPC 6128) compatibles EPSON 4.
- Le logiciel PC permet de récupérer la bibliothèque de dessins d'AUTOCAD et ne nécessite aucune carte graphique spéciale.
- Manuel détaillé en français.
- MICRODRAFT 6128/PCW 945\$ TTC
- MICRODRAFT PC 1512 et 1512/PC 1195\$ TTC

**CARBOX DE CANTON / CPC 6128 / PC 1512 et Compatibles**

Gestionnaire de fichier des plus vendus en Angleterre, il peut gérer jusqu'à 8000 fichiers et effectuer des fichiers quel que soit le format contenu dans une fiche.

**BRANSTORM DE CANTON / CPC 6128 / PC 1512 et Compatibles**

Logiciel adapté à la structuration des idées et de notes personnelles. Permet de saisir des idées et de notes ou d'impression. Recherche des mots-clés et données.

**CARBOX et BRANSTORM sont compatibles avec :**

- AMX 48 Ko de capacité sur CPC M 2.
- WORLDSTAR.
- NEWWORD.
- Manuel en français.
- CARBOX 6128/PCW 794\$ TTC
- BRANSTORM 6128/PCW 548\$ TTC

Tous nos prix sont des prix conseillés, frais de port en sus





# INTEGRÉS : PRÉHISTORIQUES ?

Les intégrés sont-ils les diplodocus de l'informatique ?  
Ces logiciels, qui rassemblent le plus souvent trois applications — traitement de texte, gestion de fichier, tableur — sur une même disquette, souffrent souvent de leur complexité de manipulation. Ils ont pourtant leurs défenseurs. Découvrez avec nous, avantages et inconvénients des différents systèmes aujourd'hui disponibles. Un bilan indispensable.

Comme leur nom l'indique, les logiciels intégrés rassemblent en un seul produit les différents logiciels dont on a généralement le plus besoin : tableurs, graphes, traitements de texte et gestionnaires de fichiers. Conçus pour simplifier la vie de l'utilisateur au maximum, on leur reproche d'être souvent lourds à employer. Si vous avez consulté les pages précédentes, vous savez déjà comment fonctionner un tableur, un traitement de texte ou un gestionnaire de fichiers. En revanche, vous ne connaissez peut-être pas les logiciels de représentation graphique, appelés *graphes*. Ils servent simplement à représenter des valeurs numériques sous la forme d'une courbe ou d'un histogramme afin d'en permettre la meilleure analyse. Rien de plus difficile à appréhender que les fluctuations d'une marge brute au cours des ans, alors qu'un graphique permet de savoir immédiatement où l'on en est.

## Faut-il acheter un intégré ? Lequel choisir ?

En règle générale, nous ne sommes pas très favorables aux logiciels intégrés. Cependant, si vous souhaitez disposer des outils informatiques principaux en un seul bloc, nous vous conseillons, sur PC, *Framework II*, le seul édité par Ashton Tate et distribué en France par La Commande Electronique. Simple à installer, on y ouvre autant de fenêtres que d'applications. Une lettre à écrire ? Il suffit d'appuyer sur une touche pour faire surgir une fenêtre de traitement de texte et commencer à saisir le texte. Idem pour le tableur ou le gestionnaire de fichiers qui se ressemblent étrangement. Seul défaut de l'ensemble : *Framework* n'est capable de travailler qu'en mémoire vive, ce qui impose de posséder des cartes d'expansion.

Pour faire des économies (il veut 1 000 F environ), on pourra se porter acquéreur de *Framework Premier*, une version simplifiée spécialement pour l'*Amstrad PC*, à laquelle ont été retirés notamment les possibilités de communication entre ordinateurs. Dans un genre similaire on trouve *Symphony*, édité et distribué par Lotus.

Ces graphes sont souvent associés aux tableurs, puisque c'est avec ce type d'applications que l'on traite le plus de chiffres et que se fait sentir le besoin de les mettre en images. On les trouve également dans les logiciels intégrés. Rapidement, lorsque l'on se sert de logiciels logiciels, on en vient à regretter que les éditeurs aient choisi des commandes différentes pour effectuer les mêmes fonctions. Pour valider une action, il faudra par exemple, appuyer sur la touche « enter » avec l'un et sur « F10 » avec un autre. Rien de plus irritant que de devoir apprendre chaque commande en fonction du logiciel utilisé. Avec les intégrés, ces problèmes disparaissent. D'une part, on passe d'une application à l'autre très facilement ; d'autre part, on conserve le même type de commandes que l'on soit dans le traitement de texte ou dans le tableur. Le second avantage d'un logiciel intégré, c'est le transfert des données d'une

application dans l'autre. Il est souvent très utile d'éditer le tableau que l'on a créé dans la partie tableur, au sein d'un document écrit avec un traitement de texte. Idem pour un graphique. Pour ce faire, on utilise ce que l'on appelle la



Les manipulations sont simples mais très différentes d'un logiciel à l'autre. Ici, *Framework* en action.

quatre entités capables d'échanger des données entre elles. Deux applications à retenir : le gestionnaire de bases de données *Archive* et le grapheur *Easel*, aussi simple que puissant. Le traitement de texte est pour sa part un modèle de simplicité mais beaucoup trop lent. Quant au tableur, il est franchement malcommode. Coût de l'ensemble : 7 000 F environ, chaque module valant environ 2 000 F séparément, ce qui est fort cher.

L'échange des données entre les applications est tout à fait possible, mais soumis à pas mal de contraintes inexistantes dans les véritables logiciels intégrés. Signalons à ce propos, qu'en théorie tous les logiciels sont capables de s'échanger des données entre eux, sous réserve qu'ils soient orientés de la même façon. Ce qui n'est pas toujours facile. En dernier lieu, nous recommandons *Farsight* de AB Soft, qui regroupe uniquement un tableur et un traitement de texte. Mais les deux applications sont excellentes bien qu'un peu lentes, et bon marché (un peu plus de 1 000 F). E.T.

## Un intégré pour la maison ou le bureau ?

Les intégrés comme les intégrables veulent répondre à des problèmes posés dans le cadre de l'entreprise. C'est pourquoi ils ont été essentiellement développés sur les PC et compatibles. Certains ont été adaptés à l'*Amstrad PC* avec une limitation de quelques-unes de leurs fonctions et une baisse de prix. A la maison, un intégré ne serait utilisé, dans la plupart des cas, qu'à dix pour cent de ses capacités. Donc seulement pour une partie d'un de ses logiciels. Autant acheter immédiatement le logiciel en question : tableur, gestion de fichiers ou traitement de texte. Ça coûte moins cher et c'est moins compliqué.

fonction « couper-coller ». Il s'agit grossièrement de « couper » c'est-à-dire de retirer le morceau que l'on veut transférer et de le « coller ». C'est-à-dire de l'insérer dans le document final. Avantage de la méthode : on dispose de tous les outils adéquats. Sans ciseaux et sans papier collant.

Revers de la médaille : un logiciel intégré est souvent le résultat d'un compromis. Chaque application prise séparément ne pourrait pas rivaliser avec un logiciel du même type à part entière. Les logiciels

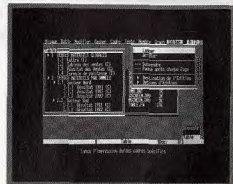
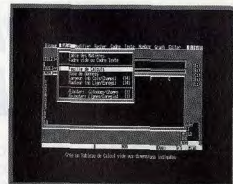


intégré ont également la fâcheuse tendance d'être centrés sur une application autour de laquelle on a développé toutes les autres. Par exemple, sur *Symphony*, l'intégré vedette de la société Lotus, tout tourne autour du tableur. Le traitement de texte est un espace réservé du tableur, le gestionnaire de fichiers également. Seul le grapheur est quelque peu différent. Idem sur *Framework* où le tableur et le gestionnaire de fichiers ne font qu'un. Autre défaut majeur des intégrés : ils sont souvent lourds à utiliser. On a parfois l'impression de se trouver devant des diplodocus qui ont bien du mal à se déplacer.

En marge des logiciels intégrés, se trouvent les intégrables. Il s'agit d'un ensemble de logiciels séparés, capables d'échanger des données entre eux très facilement. C'est du moins ce qu'affirme leur documentation car on se heurte — souvent — à des difficultés insurmontables qui rendent les transferts très difficiles.

Dans l'ensemble, les logiciels intégrés sont trop compliqués pour être utilisés à bon escient. A l'usage, on se rend souvent compte que l'on ne sert que d'une seule application en laissant les autres de côté. Ces logiciels deviennent alors des solutions fort coûteuses.

Eric Terin



*Framework*, un des meilleurs intégrés, existe en version simplifiée à un prix tout à fait intéressant.

## TILT TEST COMPATIBLES PC : QUE CHOISIR ?

Vous souhaitez acquérir un compatible PC ou modifier votre configuration, alors avant de vous précipiter, faites ce test pour vous guider dans votre choix.

- A) VOTRE ACTIVITE
- a) étudiant
  - b) journaliste écrivain
  - c) globe trotter reporter
  - d) musicien
  - e) graphiste
  - f) enseignant
  - g) profession libérale
  - h) salarié
  - i) autre
- B) VOUS ACHETEZ UN COMPATIBLE POUR : (plusieurs réponses possibles)
- a) jouer
  - b) programmer
  - c) travailler
  - d) frimer
  - e) communiquer
  - f) gérer
  - g) bidouiller



# GESTION DE FICHIERS : SUPER-CLASSE !

De la tenue de votre carnet d'adresses — éventuellement relié à un modem — au classement de vos trois mille huit cent cinquante deux logiciels, une gestion de fichiers devient très vite indispensable. Encore faut-il qu'elle soit performante et adaptée à vos besoins. Vos questions appellent nos réponses : suivez le guide...

Retrouver tous ses clients parisiens en un clin d'œil, assurer la gestion régulière des abonnés à une petite revue, garder la trace des prêts de livres d'une bibliothèque, voilà entre autres ce que permettent de faire les logiciels de gestion de bases de données. Ils deviennent de plus en plus indispensables tant à l'entreprise qu'au particulier.

Dans ce domaine, on distingue deux sortes de logiciels : les simples gestionnaires de fichiers et les systèmes de gestion de bases de données. Le premier genre est en fait un sous-ensemble du second. La gestion de fichiers consiste simplement à enregistrer de manière informatique, c'est-à-dire sur des disquettes ou des disques durs, les informations que l'on veut conserver et habituellement sur des fiches cartonnées. Par exemple, un fichier clients est généralement composé d'un classeur métallique dans lequel sont rangées, plusieurs petites fiches. Sur chacune d'elles figurent les renseignements utiles pour distinguer un client d'un autre : son

nom, son adresse, son numéro de téléphone, etc. Afin de pouvoir retrouver un client facilement, les fiches sont classées par ordre alphabétique. Les logiciels de gestion de fichiers imitent tout cette disposition. Chaque fiche est remplacée par ce que l'on appelle un masque de saisie sur lequel apparaissent des rubriques au gré de l'utilisateur : nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc. En regard de chaque rubrique, l'utilisateur du fichier tape au clavier les données correspondantes. A chaque nouveau client, un nouveau masque de saisie vierge apparaît à l'écran, invitant à



*dBase II, célèbre gestion de fichiers, considérée comme un langage de programmation.*

rentrer de nouvelles coordonnées. En fait, les logiciels de gestion de fichiers sont d'une simplicité enfantine puisqu'ils reproduisent plus ou moins l'organisation manuelle d'un fichier classé. Mais c'est bien sûr par leur souplesse et leurs fonctionnalités que ces logiciels ont montré leur supériorité. En effet, un fichier manuel classé est en général figé dans un ordre précis, bien souvent alphabétique. Pour y rechercher un ensemble de fiches autrement que par le nom, il est obligatoire de les passer toutes en revue. Par exemple, pour retrouver tous les habitants de la région parisienne, il faudra lire toutes les fiches et extraire de celles dont le code postal correspond à la région recherchée. Une fois l'opération terminée, il faut les réinsérer dans la liste par ordre alphabétique. Opération quasiment impossible à faire dès que le nombre de fiches dépasse la centaine. Le logiciel de gestion de fichiers, lui, se

charge de « lire » les fiches et de sélectionner toutes celles qui correspondent au critère déterminé, en peu de temps. Même avec le *PCW*, réputé pour sa lenteur, ça va beaucoup plus vite que manuellement. Mieux, un tel logiciel permet d'être extrêmement exigeant sur le critère de recherche. Vous pouvez par exemple demander la liste des clients qui habitent à Lyon, dont le chiffre d'affaires dépasse 100 000 F et qui n'ont rien commandé depuis une date précise. Une fois cette demande comblée, il reclassera les fiches dans l'ordre précédent, vous permettant ainsi de lancer une nouvelle requête. Difficile de faire plus simple.

Où dit gestion de fichiers dit aussi parfois gestion de bases de données. Bien que personne ne s'accorde sur le sens à donner à ce dernier terme, disons simplement qu'il désigne l'ensemble des fichiers qui composent une application. Par exemple, dans une entreprise, on pourra distinguer trois fichiers : les clients, regroupant leurs nom, prénom et coordonnées ; les produits, c'est-à-dire les caractéristiques des produits vendus par l'entreprise ; et les commandes ou les ventes à chaque fois qu'un produit est demandé par un client. L'ensemble est à même de constituer ce que l'on appelle une base de données. En effet, l'informatique va permettre de relier ces trois fichiers en une seule application. Puisque dans chaque fichier on dispose des informations principales, il est inutile de les recopier à chaque fois. Il serait par



*Le « masque » créé, il ne reste plus qu'à remplir.*



*Act 1, sur PCW, est extrêmement simple à utiliser et convient parfaitement pour un usage familial.*

exemple stupide de relaper les coordonnées d'un client à chaque fois qu'il passe commande. Idem pour les caractéristiques d'un produit. Le logiciel de gestion de bases de données va mettre en relation ces différents fichiers afin d'éviter la redondance.

Dans notre exemple, pour établir une facture, un logiciel de gestion de bases de données n'aura besoin que de deux renseignements principaux : le nom du client et le code de l'article commandé. Automatiquement, il ira rechercher dans chacun des fichiers les informations utiles et il les réunira pour éditer la facture.

Eric Tenin

## Quel gestionnaire de fichiers choisir ?

En matière de logiciels de gestion de fichiers deux choses sont importantes : d'une part le nombre d'enregistrements maximum que l'on peut insérer dans un fichier et, d'autre part, le longueur maximum que peut avoir un enregistrement. En règle générale, les logiciels sont suffisamment puissants pour contenir plus de 30 000 enregistrements, ce qui est tout à fait satisfaisant. Si votre problème de gestion de fichiers se limite à l'enregistrement de quelques données classiques du style nom, prénom et coordonnées de clients, alors pas besoin d'acquiescer un logiciel compliqué. Le plus simple que nous ayons trouvé sur PC s'appelle *Classificateur* et coûte un peu plus de... 200 F. Bon marché mais pas inutile, il remplit parfaitement son rôle dans la majorité des cas.

Dans le même genre : *Directory de EVRP Software*, plus cher (environ 2 000 F) mais plus sophistiqué. Sur *PCW*, *Act 1* de Logics est très facile à utiliser. Il est limité mais largement suffisant pour une gestion de fichiers personnelle. Son prix : 800 F. Comparé aux traitements de texte, le nombre de logiciels de gestion de fichiers pour PC et compatibles n'est pas très élevé. Pendant très longtemps, il n'existait que *dBase II*, un logiciel difficile à utiliser et uniquement capable de gérer deux fichiers simultanément. Récemment, une nouvelle version appelée *dBase III+* est venue remplacer avantageusement la première mou-

ture. En fait, ce logiciel est plutôt considéré comme un langage de programmation spécialement orienté vers la gestion de fichiers. Si vous ne complexifiez que de petits fichiers, il est surdimensionné. Ses défauts : il est en anglais et il est cher (environ 5 000 F). *dBase III* reste cependant le logiciel de gestion de bases de données le plus vendu au monde et ce n'est pas un hasard.

Dans le même genre et pour beaucoup moins cher (environ 2 000 F), on trouve *Archive*, un logiciel très puissant mais qui n'a pas connu le succès commercial qu'il méritait. Il reste tout de même un bon choix à l'heure actuelle pour celui qui souhaite programmer des applications complexes pas trop complexes. Pour ceux qui ont peu de goût pour l'informatique et sa rigueur, nous recommandons *Q & R*. Ce gestionnaire de fichiers pourrait comprendre le langage courant. On peut par exemple taper au clavier : « Donne-moi la liste de tous les clients qui me doivent de l'argent ». Et il obtempère. C'est plus amusant qu'utilité et surtout, c'est cher (environ 5 000 F). Nous signalerons également deux outsiders : *Anadoc*, un logiciel de gestion documentaire extrêmement bien conçu, et *Reflex* (déjà mentionné dans l'article consacré aux tableurs), un gestionnaire de fichiers un peu particulier qui ne travaille qu'en mémoire vive.

E.T.

## La gestion de fichiers à la maison

Un logiciel de gestion de fichiers est utile chez soi, au moins pour remplacer les feuilles volantes, les classeurs ou tout autre support encombrant et difficile à consulter. Vous en avez besoin si vous êtes collectionneur — que ce soit de disques de livres, de timbres ou de vieux journaux —, ou si vous avez un fichier d'adresses très important et dispersé. C'est souvent bien utile de pouvoir consulter rapidement son fichier pour connaître le prix d'un livre sur le marché, ou le vieux journal dans lequel on peut retrouver tel ou tel article, etc.

L'essentiel, avec une gestion de fichiers, c'est de « penser » le fichier avant de le créer : le choix des critères à faire apparaître, la taille des champs, les possibilités de tri par noms, par dates ou par numéros. Avant tout, il faut définir ses propres besoins. Une fois ce travail de mise en place terminé, il ne reste plus qu'à saisir les données. Cela peut paraître long, mais pour toutes les opérations ultérieures (consultation, tri, recherches, etc.) quel gain de temps !

## TILT TEST (SUITE)

### C) QUELLE CONFIGURATION SOUHAITEZ-VOUS ?

- a) la plus large possible (moniteur couleur, disque dur, modem, souris, streamer, imprimante...)
- b) fonctionnelle (moniteur, disque dur, souris)
- c) de base

### D) DE QUEL BUDGET DISPOSEZ-VOUS ?

- a) 3 500 francs
- b) 5 000 francs
- c) 7 500 francs
- d) 10 000 francs
- e) plus

### E) QUEL(S) LANGAGE(S) DE PROGRAMMATION CONNAISSEZ-VOUS ?

(plusieurs réponses possibles)

- a) Basic
- b) Pascal
- c) Prolog
- d) Fortran
- e) Assembleur

RENDEZ-VOUS PAGE 171 POUR CONSULTER LES REPONSES



# PÉRIPHÉRIQUES EN FOLIE

Une chose est claire aujourd'hui : un ordinateur sans logiciels n'est rien. Mais un ordinateur sans périphériques, ce n'est pas grand chose non plus. Ce qui ne signifie pas que tous les périphériques soient indispensables, tant s'en faut. En revanche, tôt ou tard, selon les besoins de chacun, il en est un qui vient à manquer. Pour ceux qui jouent, ce sera un drive ou une interface de transfert ; pour ceux qui écrivent des textes ou des programmes, il faudra une imprimante ; etc. Heureusement, avec les Amstrad, le choix est grand.



La DMP 2000 d'Amstrad, l'une des meilleures imprimantes pour CPC quant au rapport qualité/prix.

## IMPRIMANTES

Un micro sans imprimante, c'est déprimant. Pour bien la choisir, il faut au moins tenir compte de sa vitesse et de sa qualité d'impression. Mais pas seulement.

Une imprimante reproduit sur papier du texte, du graphisme et des listings de programmes que l'on visualise à l'écran. Si les imprimantes sont toutes capables de satisfaire à ces trois besoins, il va de soi que certaines d'entre elles sont plus adaptées à l'une ou l'autre de ces activités. A chacun de choisir selon ses besoins présents et futurs en tenant compte de ses possibilités financières dans un parc plus que pléthorique.

Si le choix dépend d'un certain nombre de critères plus ou moins personnels, le premier à considérer est la compatibilité avec votre ordinateur. Inutile d'acheter une imprimante avec interface série si votre micro n'a qu'une sortie parallèle. C'est le cas des CPC et PCW.

Il faut se rappeler que, pour fonctionner avec votre Amstrad, une imprimante doit obligatoirement posséder une sortie parallèle Centronics et une police de caractères Epson. Le problème se posera à l'envers lors de l'achat d'un logiciel. Pour les jeux, en général, pas besoin d'imprimante. Pour les logiciels de gestion ou de graphisme, elle devient indispensable. Il faut alors s'assurer qu'elle est bien configurée ou que le logiciel dispose des fonctions d'installation idoines. Si vous voulez utiliser votre imprimante de façon intensive, tenez compte de la rapidité de l'impression. Elle se mesure presque toujours en cps (caractères par seconde). Pour obtenir des lettres mieux formées, pour le courrier ou les lois tableaux, votre préférence ira vers une imprimante « qualité courrier », moins rapide mais plus précise. Renseignez-vous aussi sur les rubans à creux. Ils sont chers, habituellement autour de 100 F, mais le plus important est de savoir si vous pourrez les trouver facilement au magasin du coin. Ce n'est pas toujours

évident. Pour une utilisation plus extensive, vous vous intéresserez de près au nombre de caractères par ligne. Le mode condensé permet d'en placer jusqu'à 200 sur une ligne en format normal (A4, soit 21x29,7 cm). Je n'ai pas parlé du prix, mais c'est que l'ai pensé que cela allait de soi. Attention, le câble n'est pas toujours compris. Le contenu de votre tiroir vous aidera à faire la différence. Il existe plusieurs types d'imprimantes : à marquerie, thermiques, à aiguilles, à jet d'encre, laser.

Les imprimantes à marquerie ressemblent un peu à des machines à écrire, en ce sens que les lettres déjà toutes faites viennent frapper le papier quand on le leur demande. Le procédé donne un résultat d'excellente qualité, mais il est lent. Pas plus de 30 cps. Leur prix, jamais moins de 8 000 F, les réserve aux professionnels.

Les imprimantes thermiques ont un principe de fonctionnement simple : la tête d'impression est composée d'aiguilles qui sont chauffées alternativement et électriquement pour impressionner le papier. Elles ne présentent pratiquement que des inconvénients. Primo, elles nécessitent — la plupart du temps l'emploi d'un papier spécial qui réagit en noircissant à la chaleur. Ce papier ne se trouve pas partout et il coûte plus cher que le papier normal. Deuxio, elles se traitent comme un vacancier sur l'autoroute du Sud le premier week-end de juillet. Tertio, le graphisme base de partout. Quarto, le papier a



La Star NL 10 peut se brancher aussi bien sur CPC que sur PC : un bon choix dans les deux cas.

## Port série - Port parallèle

L'ordinateur transmet ses ordres et ses données à l'imprimante par l'intermédiaire d'un câble relié à un port d'extension. Il en existe deux sortes : le port parallèle et le port série. Le port parallèle transmet les données sur un certain nombre de fils, normalement 8 (11 en fait) pour les ordinateurs 8 bits) plus un certain nombre d'autres qui transmettent des signaux de communication. La norme en ce domaine est appelée Centronics.

Les imprimantes ont toutes une sortie Centronics ainsi que la plupart des ordinateurs. Les Amstrad sont donc le départ équipé d'un port parallèle. Malheureusement, il est hors norme et transmet ses données sur 7 bits au lieu de huit. En pratique, cela implique que les imprimantes avec interface série seront plus difficiles à utiliser et qu'il faudra se pencher avec attention sur le mode d'emploi. Certaines d'entre elles sont cependant dédiées Amstrad et n'obligent pas à une programmation particulière. Ce sont les imprimantes Amstrad DMP 2000, Epson LX 90 et Seiko-sha SP-1000PC.

Le port série transmet les données bit par bit au lieu de transmettre les 8 bits d'un octet d'un seul coup sur 8 fils. Ce mode de transmission permet théoriquement de relier tous les types d'appareils entre eux et fait, lui aussi, l'objet d'une norme, la RS 232 C (Recommanded Standard n° 232). Cette norme n'est pas toujours bien respectée et peut amener à de mauvaises surprises. Quelques imprimantes sont dotées d'une interface série, d'autres n'en ont pas du tout, et pour d'autres encore, elle est en option. Les ordinateurs Amstrad ne sont pas équipés à l'origine du port série. Il faudra donc l'acquérir pour utiliser une imprimante en sortie série. Amstrad en propose une pour les CPC à 590 F et pour les PCW à 690 F.

RS 232C : la communication normalisée.

## Les imprimantes qui se branchent sur les CPC

Outre Amstrad, différentes marques d'imprimantes se branchent sur les CPC. Elles disposent d'une sortie Centronics. Nous avons retenu les plus intéressantes.

MARQUE	IMPRIMANTE	I	V	C	C/L	TR	CLO	INT	POL	PRIX
Amstrad	DMP-2000	M	100	25	132	O	N	—	2	1 700 F
Amstrad	DMP-3000	M	100	25	132	O	N	—	2	2 300 F
Amstrad	DMP-4000	M	200	50	132	Op	N	—	2	4 000 F
Bronson	1002	G	—	—	—	N	O	O	4	10 600 F
Brother	M-1409	M	100	45	200	O	N	—	7	4 300 F
Brother	M-1109	M	100	25	137	Op	N	—	4	2 700 F
Canon	S-70	T	18	—	60	N	RB	O	1	4 000 F
Canon	S-711	T	18	—	60	N	N	O	1	1 000 F
Citizen	120 D	M	120	25	136	Op	N	—	4	3 000 F
Epson	P 40	T	45	22	80	N	N	—	1	1 500 F
Epson	LX-800	M	160	30	160	Op	N	—	4	3 400 F
Epson	7	M	120	20	160	Op	N	—	4	4 100 F
Fujitsu	DX 2100	M	220	44	140	O	N	O	4	7 000 F
Mannesman Italy	MT 80 S	M	100	—	80	Op	N	—	4	4 100 F
Oki	ML 182	M	120	—	137	Op	N	—	2	4 600 F
Oki	Okimate 20	T	80	40	132	O	N	—	2	3 000 F
Olivetti	DM 100	T	120	25	137	O	N	O	4	4 200 F
Olivetti	DM 280	M	160	80	132	O	N	O	4	6 200 F
Olympia	Olympia NP	M	165	—	136	O	N	—	4	8 100 F
Seiko-sha	GP-55	M	40	—	45	Op	RB	—	1	600 F
Seiko-sha	SP-1000 A	M	50	—	132	Op	N	—	1	3 000 F
Star	NL 10	M	120	30	136	O	N	—	1	3 800 F
Tekelec	TKL 650	M	120	—	136	O	N	O	5	7 000 F

Indications sur le tableau :

- I = Type d'imprimante (M = Matricielle, T = Thermique, G = Traceur graphique)
- V = Vitesse d'impression normale en cps (caractères par seconde)
- C = Vitesse d'impression qualifiée courrier en cps
- C/L = Nombre de caractères maximum par ligne (en condensé)
- TR = Triction (G = Non, O = en option)
- CLO = Couleur (RB = Ruban couleur)
- INT = Interface série (Option possible)
- POL = Nombre de polices de caractères.

prés de ce port parallèle. Malheureusement, il est hors norme et transmet ses données sur 7 bits au lieu de huit.

En pratique, cela implique que les imprimantes avec interface série seront plus difficiles à utiliser et qu'il faudra se pencher avec attention sur le mode d'emploi. Certaines d'entre elles sont cependant dédiées Amstrad et n'obligent pas à une programmation particulière. Ce sont les imprimantes Amstrad DMP 2000, Epson LX 90 et Seiko-sha SP-1000PC.

Le port série transmet les données bit par bit au lieu de transmettre les 8 bits d'un octet d'un seul coup sur 8 fils. Ce mode de transmission permet théoriquement de relier tous les types d'appareils entre eux et fait, lui aussi, l'objet d'une norme, la RS 232 C (Recommanded Standard n° 232). Cette norme n'est pas toujours bien respectée et peut amener à de mauvaises surprises. Quelques imprimantes sont dotées d'une interface série, d'autres n'en ont pas du tout, et pour d'autres encore, elle est en option. Les ordinateurs Amstrad ne sont pas équipés à l'origine du port série. Il faudra donc l'acquérir pour utiliser une imprimante en sortie série. Amstrad en propose une pour les CPC à 590 F et pour les PCW à 690 F.

L'APC (Association pour la promotion des CPC) édite une petite brochure très bien faite, *Le Guide des imprimantes sur Amstrad CPC*. Le débutant y trouvera les premiers éléments de réponses aux questions qu'il se pose sur les connexions, les modes d'impression, les codes de contrôle et la programmation de l'imprimante.

La recopie d'écran couleur est possible sur Amstrad CPC. Elle passe par l'Olivetti 20, une imprimante matricielle et pas chère.

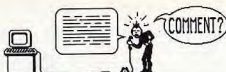
Une fâcheuse tendance à s'effacer au bout d'un certain temps. Seul avantage, leur prix modique, et encore, la différence avec les autres est en plus. Les imprimantes à aiguilles, aussi appelées imprimantes matricielles à impact, ont une tête d'impression composée d'aiguilles qui viennent frapper le papier à jet de rôle à travers un ruban enroulé. Ces imprimantes sont de loin les plus répandues. Les imprimantes Amstrad sont de ce type.

## Avec l'imprimante, il ne faut pas oublier tous les accessoires

Leur succès tient au fait que, les caractères étant dessinés par les aiguilles, toutes les combinaisons sont possibles. Leur qualité est d'ordinaire assez bonne. Leur vitesse d'impression dépasse souvent les 100 cps et peut passer des points à 200 cps. Leur prix a beaucoup baissé. La fourchette est cependant très large, de 1 500 F à plus de 8 000 F. Un conseil d'ami : changez le ruban quand l'impression devient trop pâle. La tentation est grande, en effet, pour obtenir une pression plus forte et aller ainsi au-delà de vie, de rapprocher la tête du ruban. Mais attention, il y a alors risque de rupture pour les aiguilles. Et le changement d'une tête d'impression coûte sensiblement plus cher que celui du ruban. L'impression des imprimantes à jet d'encre se fait par projection de petites gouttes d'encre. Le résultat est d'excellente qualité. Comme le mécanisme est très simple, les imprimantes à jet d'encre atteignent des vitesses impressionnantes. Certaines d'entre elles sont équipées de plusieurs cartouches d'encre permettant l'impression couleur. Le revers de la médaille, c'est leur prix prohibitif pour le bidouilleur de banlieue. Une exception, l'Okimate 20, qui, pour 3000 F, donne une impression couleur. Mais attention, il faudra prévoir un budget cartouches : elles s'épuisent vite (quinze copies couleur au maximum).

La vitesse d'impression des imprimantes laser est presque identique à celle des photocopieuses. Le rayon laser dessine les lettres ou les graphismes sur le papier et y laisse une charge électrique. Une poudre d'encre est alors projetée. Elle se fixe de façon sélective aux endroits chargés électriquement et tout est fait.

La précision du résultat est incomparable et la vitesse d'impression devient telle qu'on change d'échelle. On abandonne les caractères par seconde pour parler en pages par minute. Là encore, les prix ont baissé considérablement et deviendront accessibles dans les années ou peut-être même les mois qui viennent.

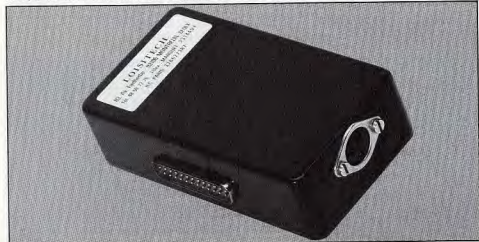


# COMMUNICATION

**De plus en plus, les micros échangent des informations, programmes ou données, à distance. Ils communiquent donc. Leur téléphone à eux, s'appelle modem.**

Il y a beau temps que les ordinateurs communiquent entre eux. Un câble de liaison et un logiciel de communication suffisent. Mais vous vous rendez bien compte que tirer un câble entre tous les ordinateurs n'est pas à la portée de tout le monde. Or, on a inventé ce qu'il existait un réseau câblé qui couvrait tout le territoire français, et même mondial : le réseau téléphonique. Pour l'utiliser, il suffisait d'inventer un dispositif qui

de modulateur-démodulateur. La partie modulateur traduit les signaux binaires en sons et sert donc à émettre. Le démodulateur, qui vous l'avez deviné, fait exactement l'inverse et fait office de récepteur. Les signaux binaires transmis par le modem se présentent presque toujours comme une suite de 0 et de 1, groupés par paquets de 8, chaque paquet formant un octet. Votre Amstrad est doté d'une sortie, la sortie parallèle, qui transmet les octets en entier. Chaque bit y est transmis parallèlement sur un fil différent. D'où son nom. Le modem ne veut rien savoir de tout ça ; il lui faut un bit à la fois. Autrement dit, il n'accepte de transmettre les bits que s'ils lui parviennent en « série ».



VF Link se fixe sur le port unique du PCW. Fourni avec un câble (à relier au Mintel) et un logiciel, il permet différentes manipulations des données recueillies, enregistrées et sauvegardées.

transforme les signaux binaires de l'ordinateur en signaux transmissibles par les fils du téléphone. Ce dispositif lui rapidement mis au point. On le baptisa modem, abréviation

## Émulateurs Mintel pour CPC et PCW

- **Kentel** (Enter) : logiciel sur cassette et détecteur de sonnerie. Prix : 280 F.
- **Amstel** : émulateur en trois versions :
  - Amstel 1, avec un logiciel sur disquette : 390 F.
  - Amstel 2, avec une interface d'émulation Mintel : 850 F.
  - Amstel 3, identique à Amstel 2, mais avec possibilité de créer un serveur : 1 500 F.
- **Arane** (Ere Informatique via Imelec) : logiciel et détecteur de sonnerie, mais aussi émulateur Mintel et microserveur. 900 F.
- **Servett** (E.T.L. Soft) : disquette (logiciel serveur), boîtier de liaison Mintel (boîtier auto-répondant) avec détecteur de sonnerie et manuel. Prix : 790 F (pour CPC 6126), 890 F (pour PCW 8256).
- **Jagot et Léon** : plusieurs possibilités sont offertes. Chacune possède le câble de raccordement et un logiciel.
  - E 204 : la configuration la plus simple. 390 F.
  - E 201 — E 202 : câbles de raccordement à la RS 232 et interface série (Amstrad pour Jagot et Léon). 1 000 F.
  - E 203 : la même chose, mais sans l'interface (pour ceux qui la possèdent déjà). 420 F.
  - E 205 : pour PCW 8256, câble, logiciel et interface. 1 100 F.
  - Mercil, CPC 1 : interface RS 232, câble de liaison et logiciel (1 190 F).
  - PCW 1 : la même chose pour PCW (1 800 F).
- **Loistec** (Loistec) : pour PCW, se compose d'un boîtier interface, d'un câble et d'un logiciel. Prix : 1 420 F.

Conséquence logique : il est nécessaire de glisser, entre la sortie de l'ordinateur et le modem, un convertisseur de signaux parallèles en signaux série. Ce convertisseur a un nom célèbre : il s'appelle (coucou, la voilà !) de l'interface RS 232. Elle est d'ailleurs assez souvent inutile puisqu'elle est intégrée dans la plupart des modems pour Amstrad. Elle peut servir mais surtout pour faire communiquer directement deux ordinateurs. La vitesse de transmission est un facteur important à considérer. Elle se calcule en

bauds. Un baud correspond à une vitesse de transmission de un bit par seconde. Pour un modem normalement constitué, la vitesse la plus basse est de 75 bauds, soit environ 9 octets à la seconde. Les vitesses supérieures sont toujours des multiples de 75. Les plus couramment utilisées sont situées entre 300 et 2 400 bauds.

## Mintel, un outil de communication pas cher pour les Amstrad

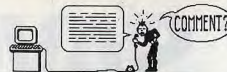
Plus la vitesse est élevée, plus la transmission est courte, réduisant ainsi la facture de téléphone. Mais il ne faut pas rêver, il y a un inconvénient aux grandes vitesses : c'est le risque d'erreurs lors de la réception. Pour utiliser des vitesses entre 2 400 et 4 800 bauds, il est nécessaire de disposer d'une ligne téléphonique spéciale. Au-delà, cela peut aller jusqu'à 19 200 bauds. Seul un câble direct assure une transmission correcte. Nous avons, en France, la chance unique au monde de posséder un outil incomparable, le Mintel. Ce n'est rien d'autre qu'un écran relié à un clavier et surtout à un modem. Il en possède donc les possibilités d'un micro-ordinateur au Mintel est un jeu d'enfant. Les PTT, non contents de le fournir gratuitement, ont prévu une péri-informatique entrée/sortie, si bien qu'un câble approprié suffit pour en profiter. Pour information, les vitesses de transmission du Mintel sont 75 bauds / 1 200 bauds

## Les interfaces de communication pour CPC et PCW

- **Amstrad** : la moins chère, avec un bon logiciel, pratique et complet. 590 F.
- **Mercil** : il s'agit de l'interface Amstrad, mais le système d'exploitation en a été modifié pour y intégrer un émulateur Videsec Mintel. 890 F.
- **Jagot et Léon** : quasi identique à l'interface Amstrad, mais elle est fabriquée en France. 950 F.
- **CPS 8256 Amstel** : pour PCW. Elle ne possède pas de logiciel intégré, mais le fichier MAIL 232 de la disquette système du PCW permet certaines applications. Elle possède aussi une sortie parallèle Cantronic. Prix : 890 F.



Étonnez vous amis. Non seulement l'interface Noguera pour Amstrad CPC émulé votre micro en Mintel, mais elle le transforme en centre serveur : elle lui permet de créer et de transmettre des pages-écrans.



La Société MERCI s'est très tôt intéressée à Amstrad. Spécialiste dans le domaine de la communication, elle propose des modems prêts à l'emploi, avec ou sans répondeur, pour CPC, PCW et PC 1512.



Le modem Digitelec possède d'origine l'interface RS 232 et ne coûte pas trop cher. Mais il faut des logiciels pour l'utiliser sur CPC. Vidéomatique en propose : Minteltec, Servitelec et Minteltec.

## Les Modems

Tous les modems ne sont pas fournis avec un logiciel de communication pour Amstrad. Renseignez-vous avant l'achat.

- **Jagot et Léon** : les modems Jagot et Léon sont tous dotés d'une interface série et d'un logiciel serveur. E 221 et E 212 sont destinés exclusivement aux CPC. Prix : 3700 F. E 213 est un modem pour PCW. Prix : 3 800 F.
- **Mercil** : là aussi, le service est complet, avec modem, interface et logiciel. Un plus non négligeable : les modems Mercil existent aussi avec répondeur automatique.
  - CPC 2 pour les CPC : 2 490 F.
  - CPC 2 R avec répondeur : 3 130 F.
  - PCW 2 : pour les PCW : 4 000 F.
  - PCW 2 R avec répondeur : 3 840 F.
- **Digitelec** : le DTL 2000 a le triple avantage de posséder une interface RS 232, d'avoir des logiciels adaptés et d'être libre marché. Prix : 1 500 F (sans les logiciels). Les logiciels adaptés aux modems Digitelec sont distribués sur disquettes

en réception, et l'inverse en émission. Des éditeurs de logiciels proposent des programmes adaptés à ce type de liaison. Ils fournissent le câble en même temps. Vous pouvez ainsi utiliser votre Amstrad comme émulateur Mintel, pour transmettre vos programmes ou vos fichiers à vos copains.

## Tous les modems se connectent à un Amstrad s'il est muni d'une interface RS 232

Mais le plus marquant, c'est l'utilisation comme serveur des messages préenregistrés sur votre micro-ordinateur sont transmis automatiquement vers le micro ou le Mintel de votre correspondant, et cela même en votre absence. Il faut un logiciel, bien sûr, pour créer les pages-écrans, mais surtout, il faut un détecteur de sonnerie pour que votre micro puisse prendre la main en cas d'appel ! Il en existe deux types. Le détecteur intégré dans le câble est très sûr, mais il doit être d'abord agréé par les PTT. Ces derniers, plutôt pingrins, n'accrochent que rarement l'autorisation.



Plus évolué, le modem Atari est fourni sans logiciel de communication. Il faut l'écrire soi-même !

Résultat : il n'y en a que très peu. Le détecteur de sonnerie à ventouse, très simple, se fixe sur le téléphone et réagit aux vibrations de celui-ci, mais les réglages sont délicats et il y a beaucoup de réglages. Si vous n'avez pas de Mintel et si vous voulez absolument vous brancher sur le téléphone, il vous faudra acheter un modem. Il en existe des tas et, en l'honneur, ils fonctionnent sur votre Amstrad, à condition de posséder l'interface RS 232. Le plus important, en fait, est de trouver un logiciel adapté à votre propre micro-ordinateur. Vous pouvez aussi trouver ce qu'on appelle, avec un peu d'exagération, des « modems intelligents », ils sont capables de composer d'eux-mêmes des numéros de téléphone ou de reconnaître automatiquement aux appels. Ils répondent des instructions simples, en général des commandes de trois touches du clavier, qui obéissent à un standard international (encore un !), le standard Hayes. Mais, comme rien n'est parfait, certains « modems intelligents » français obéissent à une autre norme. C'est le cas du Digitelec 2100. Ce bref aperçu n'a pas but que de vous mettre en appât. Il faut aller acheter le plus « modém intelligent » de la persévérance pour tirer quelque chose de votre modem, les notations étant souvent trop brèves et trop techniques. 125

# TOUT SAVOIR...

...SUR BOOMERANG  
CENTRE D'ECHANGE  
DU LOGICIEL DE JEU

## LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

### BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau. Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés. Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

### BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-vous les logiciels que vous souhaitez échanger et commandez ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent). La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.

Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

### QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

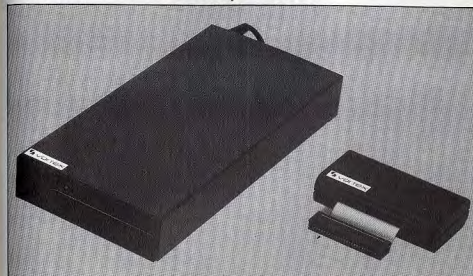
Quelques règles régissent le fonctionnement du centre. Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés. Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.

Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger). Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange. Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.



VOIR  
PAGES  
SUIVANTES

## DRIVES



Dans la série des drives Vortex pour CPC, le F1-X, ici avec l'interface RS 232, est le plus connu. Il permet d'utiliser des disquettes 3 pouces 1/4 (le format des PC et compatibles) sur les CPC.

Les drives — en français, lecteurs de disquettes — d'Amstrad pour CPC et PCW lisent des disquettes 3 pouces. D'autres marques ont prévu des formats plus standard.

Les ordinateurs — Amstrad ne fait pas exception — ont une petite tête. Quelle que soit leur capacité mémoire, ils oublient tout ce qu'on leur a dit dès qu'on leur coupe le courant. Et au réveil, pouf, tout a disparu, programme et données. Il a donc fallu imaginer un moyen de stockage pour éviter d'avoir à retaper tout à chaque fois. Les principaux sont la cassette, la disquette, le disque dur. On les appelle mémoires de masse. La cassette fut d'abord la plus employée. Elle existait avant la micro-informatique et ne valait pas cher. Elle avait cependant l'inconvénient d'être lente et peu fiable. Il fallait aussi trouver le bon réglage en jouant sur l'intensité du son ainsi que sur les graves et les aigus. Amstrad a réglé ce dernier problème en intégrant le lecteur de cassettes sur le CPC 464.

Puis vint le lecteur-enregistreur de disquettes, souvent appelé drive (conducteur), plus sûr et plus rapide. Les disquettes sont en effet divisées en pistes et en secteurs. Les programmes y sont enregistrés à un endroit précis et cet endroit est répertorié dans un espace réservé qu'on appelle « directory »



Le drive DD1-1 PCAmstrad permet au CPC 464 d'accéder à la lecture des disquettes 3 pouces.



### Disques durs pour CPC ?

Actuellement et en France, il n'existe pas de disque dur pour CPC, mais Wings serait sur le point d'en mettre deux en vente. Il s'agirait — sous toutes réserves — d'un disque dur de 5 Mo, qui coûterait de 2 à 3 000 F, et d'un disque dur de 10 Mo entre 4 et 5 000 F. Un prototype est déjà monté. Plus imposant, le disque dur Vortex WD 2000, aura une capacité de 20 Mo et sera utilisable aussi bien avec le CPC 6128 qu'avec le PCW. Il coûterait dans les 1 000 F. Le PCW est mieux loti dans ce domaine.

La société Meridi distribue en effet depuis un certain temps le PCW 10, un disque dur de 10 Mo pour PCW, fabriqué outre-Manche par ASD Peripherals. Il a l'incomparable mérite d'être compatible avec Locoscript. Son prix est de 7 100 F. Meridi vend aussi le PCW 9256 déjà équipé du disque dur PCW 10 sous le nom de PCW 9256 au prix de 11 850 F.

J.-L. R.

Leurs capacités de stockage de données dépendent du lecteur et se mesurent en kilo-octets (Ko) ou en méga-octets (Mo). Il faut également tenir compte du fait que les disquettes doivent être formatées, c'est-à-dire mises au format du lecteur. Cette opération leur fait perdre environ un quart de leur capacité théorique.

**De bonne qualité et sûres, les disquettes 3 pouces ont un format atypique.**

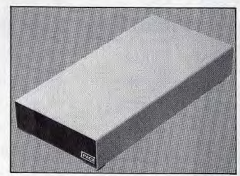
On trouve des lecteurs de disquettes simple face, qui ne peuvent utiliser qu'une face de la disquette, et des lecteurs double face, qui utilisent les deux faces d'une disquette avec un seul « directory ». Le deuxième lecteur du PCW est de ce type.

Le fonctionnement du drive et la gestion des disquettes sont commandés par l'ordinateur grâce au DOS (Disk Operating System). Le DOS spécifique aux CPC se nomme AMSDos. Il est utilisé, sur le CPC 6128, en concurrence avec un autre système d'exploitation, CP/M+1, plus prestigieux, mais de plus en plus obsolète depuis l'arrivée du MS-DOS utilisé par les compatibles PC, donc par le PC 51212. Les PCW ont CP/M+ comme système d'exploitation.

Il existe aussi plusieurs formats courants de disquettes. Le plus ancien, le plus habituel, le moins cher, mais le plus fragile est le format 5 pouces 1/4. Il est en régression, surtout depuis que, récemment, IBM l'a abandonné au profit d'un deuxième format, le 3 pouces 1/2.

Plus maniables, plus solides, mais un peu plus chères, les disquettes 3 pouces 1/2 tendent à disparaître la norme.

Mais Amstrad a décidé d'équiper ses CPC et PCW de lecteurs de disquettes 3 pouces.



Le PCW a aussi le droit d'user de disquettes 5 pouces 1/4. Le Pace y parvient, en second lecteur.

On ne peut rien reprocher à ces disquettes : elles sont sûres et de bonne qualité. Mais il s'agit d'un format atypique. Le seul fabricant au monde, le Japonais Matsushita, ne s'attendait pas à un tel succès de la part d'Amstrad et le début de l'année 1986 a vu une pénurie de disquettes 3 pouces « made in Italy » par CTS. Toutefois les prix restent élevés (environ 30 F). S'engouffrant dans la brèche ouverte par la



ATTENTION : La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.  
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTES SIGNALÉES PAR ●  
PRIX EN BAISSE SIGNALÉES PAR ▼

### TITRES POUR AMSTRAD CPC

### CASSETTES

1001 CB	59	119
▼ 1002	75	75
▼ 3D BOXING	19	39
▼ 3D HIGHT	22	45
▼ 3D GRAND PRIX	24	45
▼ 3D HUNTED EDGE	15	35
▼ 505 H1Z	27	45
▼ A NEW WAY TO KILL	19	39
ACE	44	89
ACE OF ACES	44	89
ACTIVATOR	44	89
ALLEN 2	42	89
ALLEN BREAK IN	15	35
ALLEN BRAWN	15	35
ALLEN HIRSHAW	42	89
AMALIE MONIET	29	59
AMERICA'S CUP	44	89
ANNUAL ACADEMY	47	95
ANDRÉO 2	22	45
ANNALS OF ROME	57	115
ARXANDIO	42	89
● ARMY MOVE	62	125
ASPHALT	62	125
ASTEROID	47	95
ATHAWALLA	67	135
● AU REVOIR MONTHY	39	79
● AUVENGER	39	79
▼ BACTRON	34	69
BAD MAX	49	99
● BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	34	69
▼ BAIT D'ANGLAISERIE	34	69
BATTLE DES BREVETS	74	149
BATMAN	52	105
BATTLE BEYOND STARS	22	45
BIGLES	32	65
BIG 4	4	4
BILLY LA BANLIEUE	42	85
BIG RUNNER	24	49
BLASHER	49	99
BOMB JACK	27	55
BOMB JACK 2	27	55
BOLLEDERASH 3	39	79
BOUNDER	37	75
▼ BREAKTHRU	34	69
BRIAN BLOODAXE	22	45
BRUCE LEE	24	49
▼ CAMELOT WARRIORS	47	95
▼ CALIBRON 2	42	85
▼ CHALLENGER	47	95
CHILLER	15	35
▼ CHIT SLICKER	34	69
COBRA	42	85
▼ CODENAME MAT 2	24	49
COLOSSUS BRIDGE 4	22	45
▼ COMBAT LIX	22	45
COMMANDO	24	49
▼ COMPUTER HITS 10	39	79
CONFIZION	24	49
▼ CRAFTON ET XUNK	47	95
▼ CRYSTAL CASTLE	42	85
CRYSTAN	82	165
DAMUBSTER	24	49
DAMES 3 CHAMPION	47	95
DANI DARE	44	89
DANDY	44	89
▼ DARK STAR	22	45
▼ DEACTIVATOR	34	69
DEATHWELL	42	85
▼ DEEP STRIKE	39	79
▼ DONKEY KING	39	79
DRAGONS LAIR	39	79
DRAGONS LAIR 2	42	85
▼ DYNAMITE DAN	44	89
EAGLE'S NEST	49	99
▼ ELECTRA GLOBE	24	49
▼ ELECTRIC WUNDERLAND	24	49
▼ ELEVATOR ACTION	44	89
ELITE	47	95
ENIGMA A OXFORD	79	155
EQUINOXE	42	85
EREBUS	59	119

MONTERRAUCIUS	15	35
▼ MONTY ON THE BURN	37	75
MOVIE	29	59
▼ MURPHY IN THE	44	89
● NEMESIS	62	125
● NEVER ENDING STORY	54	109
▼ NEZ	47	95
NIGHT GUNNER	34	69
▼ NIGHTSHADE	19	39
▼ NIKON ATLANTIC	44	89
▼ UCHYMA	49	99
▼ VIZOU POUR MOI	42	85
▼ WARLORD	44	89
▼ WARRIOR	44	89
▼ WAY OF THE TIGER	32	65
▼ WERNER	27	55
▼ WHO DARES WIN 2	42	85
▼ WINTER GAME	49	99
▼ WINNER SPORT	27	55
▼ WORLD CUP	32	65
▼ XARD	44	89
▼ XENO	44	89
▼ XEVIOUS	42	85
▼ YE AN KUNG FU 2	42	85
▼ ZACK	32	65
▼ ZODS	39	79
▼ ZORRO	27	55

▼ TORNAO LOW LEVEL	29	59
▼ TRAILBLAZER	37	75
▼ TRANSAT	44	89
▼ TROUBLE	72	145
▼ TROLLE WALKER	52	105
▼ TUI RACER	34	69
▼ TROUSSE ESPRIT	27	55
▼ UCHYMA	49	99
▼ UCHYMA 2	49	99
▼ UCHYMA 3	49	99
▼ UCHYMA 4	49	99
▼ UCHYMA 5	49	99
▼ UCHYMA 6	49	99
▼ UCHYMA 7	49	99
▼ UCHYMA 8	49	99
▼ UCHYMA 9	49	99
▼ UCHYMA 10	49	99
▼ UCHYMA 11	49	99
▼ UCHYMA 12	49	99
▼ UCHYMA 13	49	99
▼ UCHYMA 14	49	99
▼ UCHYMA 15	49	99
▼ UCHYMA 16	49	99
▼ UCHYMA 17	49	99
▼ UCHYMA 18	49	99
▼ UCHYMA 19	49	99
▼ UCHYMA 20	49	99
▼ UCHYMA 21	49	99
▼ UCHYMA 22	49	99
▼ UCHYMA 23	49	99
▼ UCHYMA 24	49	99
▼ UCHYMA 25	49	99
▼ UCHYMA 26	49	99
▼ UCHYMA 27	49	99
▼ UCHYMA 28	49	99
▼ UCHYMA 29	49	99
▼ UCHYMA 30	49	99
▼ UCHYMA 31	49	99
▼ UCHYMA 32	49	99
▼ UCHYMA 33	49	99
▼ UCHYMA 34	49	99
▼ UCHYMA 35	49	99
▼ UCHYMA 36	49	99
▼ UCHYMA 37	49	99
▼ UCHYMA 38	49	99
▼ UCHYMA 39	49	99
▼ UCHYMA 40	49	99
▼ UCHYMA 41	49	99
▼ UCHYMA 42	49	99
▼ UCHYMA 43	49	99
▼ UCHYMA 44	49	99
▼ UCHYMA 45	49	99
▼ UCHYMA 46	49	99
▼ UCHYMA 47	49	99
▼ UCHYMA 48	49	99
▼ UCHYMA 49	49	99
▼ UCHYMA 50	49	99
▼ UCHYMA 51	49	99
▼ UCHYMA 52	49	99
▼ UCHYMA 53	49	99
▼ UCHYMA 54	49	99
▼ UCHYMA 55	49	99
▼ UCHYMA 56	49	99
▼ UCHYMA 57	49	99
▼ UCHYMA 58	49	99
▼ UCHYMA 59	49	99
▼ UCHYMA 60	49	99
▼ UCHYMA 61	49	99
▼ UCHYMA 62	49	99
▼ UCHYMA 63	49	99
▼ UCHYMA 64	49	99
▼ UCHYMA 65	49	99
▼ UCHYMA 66	49	99
▼ UCHYMA 67	49	99
▼ UCHYMA 68	49	99
▼ UCHYMA 69	49	99
▼ UCHYMA 70	49	99
▼ UCHYMA 71	49	99
▼ UCHYMA 72	49	99
▼ UCHYMA 73	49	99
▼ UCHYMA 74	49	99
▼ UCHYMA 75	49	99
▼ UCHYMA 76	49	99
▼ UCHYMA 77	49	99
▼ UCHYMA 78	49	99
▼ UCHYMA 79	49	99
▼ UCHYMA 80	49	99
▼ UCHYMA 81	49	99
▼ UCHYMA 82	49	99
▼ UCHYMA 83	49	99
▼ UCHYMA 84	49	99
▼ UCHYMA 85	49	99
▼ UCHYMA 86	49	99
▼ UCHYMA 87	49	99
▼ UCHYMA 88	49	99
▼ UCHYMA 89	49	99
▼ UCHYMA 90	49	99
▼ UCHYMA 91	49	99
▼ UCHYMA 92	49	99
▼ UCHYMA 93	49	99
▼ UCHYMA 94	49	99
▼ UCHYMA 95	49	99
▼ UCHYMA 96	49	99
▼ UCHYMA 97	49	99
▼ UCHYMA 98	49	99
▼ UCHYMA 99	49	99
▼ UCHYMA 100	49	99

▼ UCHYMA 101	49	99
▼ UCHYMA 102	49	99
▼ UCHYMA 103	49	99
▼ UCHYMA 104	49	99
▼ UCHYMA 105	49	99
▼ UCHYMA 106	49	99
▼ UCHYMA 107	49	99
▼ UCHYMA 108	49	99
▼ UCHYMA 109	49	99
▼ UCHYMA 110	49	99
▼ UCHYMA 111	49	99
▼ UCHYMA 112	49	99
▼ UCHYMA 113	49	99
▼ UCHYMA 114	49	99
▼ UCHYMA 115	49	99
▼ UCHYMA 116	49	99
▼ UCHYMA 117	49	99
▼ UCHYMA 118	49	99
▼ UCHYMA 119	49	99
▼ UCHYMA 120	49	99
▼ UCHYMA 121	49	99
▼ UCHYMA 122	49	99
▼ UCHYMA 123	49	99
▼ UCHYMA 124	49	99
▼ UCHYMA 125	49	99
▼ UCHYMA 126	49	99
▼ UCHYMA 127	49	99
▼ UCHYMA 128	49	99
▼ UCHYMA 129	49	99
▼ UCHYMA 130	49	99
▼ UCHYMA 131	49	99
▼ UCHYMA 132	49	99
▼ UCHYMA 133	49	99
▼ UCHYMA 134	49	99
▼ UCHYMA 135	49	99
▼ UCHYMA 136	49	99
▼ UCHYMA 137	49	99
▼ UCHYMA 138	49	99
▼ UCHYMA 139	49	99
▼ UCHYMA 140	49	99
▼ UCHYMA 141	49	99
▼ UCHYMA 142	49	99
▼ UCHYMA 143	49	99
▼ UCHYMA 144	49	99
▼ UCHYMA 145	49	99
▼ UCHYMA 146	49	99
▼ UCHYMA 147	49	99
▼ UCHYMA 148	49	99
▼ UCHYMA 149	49	99
▼ UCHYMA 150	49	99

### DISQUES

▼ 1001 CB	67	135
▼ 1002	67	135
▼ 3D BOXING	47	95
▼ 3D GRAND PRIX	15	35
ACE OF ACES	69	139
ACTIVATOR	57	115
ALLEN 2	57	115
ALLEN HIRSHAW	57	115
AMERICA'S CUP	62	125
ANNUATOR	44	89
▼ ANTRIA	72	145
● ARMY MOVE	72	145
● ASPHALT	72	145
● CALEXTRIC	72	145
▼ ATHLETE	72	145
▼ ATLANTIS	67	135
▼ B.P. 100	67	135
▼ SHALINGURAD	47	95
▼ SHOCKWAY RIVER	42	85
▼ SHOGUN	32	65
▼ SHOGUN 2	32	65
▼ SHOGUN 3	32	65
▼ SHOGUN 4	32	65
▼ SHOGUN 5	32	65
▼ SHOGUN 6	32	65
▼ SHOGUN 7	32	65
▼ SHOGUN 8	32	65
▼ SHOGUN 9	32	65
▼ SHOGUN 10	32	65
▼ SHOGUN 11	32	65
▼ SHOGUN 12	32	65
▼ SHOGUN 13	32	65
▼ SHOGUN 14	32	65
▼ SHOGUN 15	32	65
▼ SHOGUN 16	32	65
▼ SHOGUN 17	32	65
▼ SHOGUN 18	32	65
▼ SHOGUN 19	32	65
▼ SHOGUN 20	32	65
▼ SHOGUN 21	32	65
▼ SHOGUN 22	32	65
▼ SHOGUN 23	32	65
▼ SHOGUN 24	32	65
▼ SHOGUN 25	32	65
▼ SHOGUN 26	32	65
▼ SHOGUN 27	32	65
▼ SHOGUN 28	32	65
▼ SHOGUN 29	32	65
▼ SHOGUN 30	32	65
▼ SHOGUN 31	32	65
▼ SHOGUN 32	32	65
▼ SHOGUN 33	32	65
▼ SHOGUN 34	32	65
▼ SHOGUN 35	32	65
▼ SHOGUN 36	32	65
▼ SHOGUN 37	32	65
▼ SHOGUN 38	32	65
▼ SHOGUN 39	32	65
▼ SHOGUN 40	32	65
▼ SHOGUN 41	32	65
▼ SHOGUN 42	32	65
▼ SHOGUN 43	32	65
▼ SHOGUN 44	32	65
▼ SHOGUN 45	32	65
▼ SHOGUN 46	32	65
▼ SHOGUN 47	32	65
▼ SHOGUN 48	32	65
▼ SHOGUN 49	32	65
▼ SHOGUN 50	32	65
▼ SHOGUN 51	32	65
▼ SHOGUN 52	32	65
▼ SHOGUN 53	32	65
▼ SHOGUN 54	32	65
▼ SHOGUN 55	32	65
▼ SHOGUN 56	32	65
▼ SHOGUN 57	32	65
▼ SHOGUN 58	32	65
▼ SHOGUN 59	32	65
▼ SHOGUN 60	32	65
▼ SHOGUN 61	32	65
▼ SHOGUN 62	32	65
▼ SHOGUN 63	32	65
▼ SHOGUN 64	32	65
▼ SHOGUN 65	32	65
▼ SHOGUN 66	32	65
▼ SHOGUN 67	32	65
▼ SHOGUN 68	32	65
▼ SHOGUN 69	32	65
▼ SHOGUN 70	32	65
▼ SHOGUN 71	32	65
▼ SHOGUN 72	32	65
▼ SHOGUN 73	32	65
▼ SHOGUN 74	32	65
▼ SHOGUN 75	32	65
▼ SHOGUN 76	32	65
▼ SHOGUN 77	32	65
▼ SHOGUN 78	32	65
▼ SHOGUN 79	32	65
▼ SHOGUN 80	32	65
▼ SHOGUN 81	32	65
▼ SHOGUN 82	32	65
▼ SHOGUN 83	32	65
▼ SHOGUN 84	32	65
▼ SHOGUN 85	32	65
▼ SHOGUN 86	32	65
▼ SHOGUN 87	32	65
▼ SHOGUN 88	32	65
▼ SHOGUN 89	32	65
▼ SHOGUN 90	32	65
▼ SHOGUN 91	32	65
▼ SHOGUN 92	32	65
▼ SHOGUN 93	32	65
▼ SHOGUN 94	32	65
▼ SHOGUN 95	32	65
▼ SHOGUN 96	32	65
▼ SHOGUN 97	32	65
▼ SHOGUN 98	32	65
▼ SHOGUN 99	32	65
▼ SHOGUN 100	32	65



Fabriqué en France par Tran, le Jasmin AMSD+ est un lecteur 5 pouces 1/4 double face.

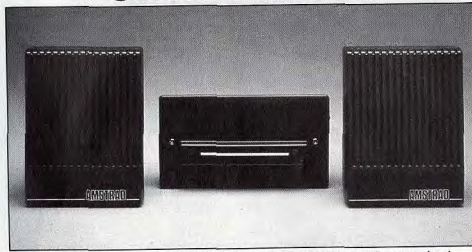
pénurie des disquettes 3 pouces, certains fabricants ont proposé des drives pour 5 pouces 1/4 et 3 pouces 1/2. Outre l'avantage du prix des disquettes, ces lecteurs ont des capacités de stockage plus importantes et par ailleurs, ils vous donnent souvent accès, grâce à des logiciels, à des programmes et des fichiers qui vous seraient normalement inaccessibles.



### Drives pour CPC et PCW Amstrad

MARQUE	NOM	FORMAT EN POUÇES	CAPACITE	PARTICULARITE	PRIX
Amstrad	DD-1	3	500 Ko	pour CPC 464	1990 F
Amstrad	FD-1	3	500 Ko	2 <sup>e</sup> lecteur pour CPC 664 et 6128	1690 F
Amstrad	FD-2	3	1 Mo	2 <sup>e</sup> lecteur pour PCW 8256	1680 F
TRAN	AM SD +	5 1/4	1 Mo	lecteur double face pour CPC ou CPW	1700 F
Vortex	F1-X	5 1/4	1 Mo	lecteur simple face pour CPC	2760 F
Vortex	F1-X-RS	5 1/4	1 Mo	le même avec RS 232	3150 F
Vortex	F1-S	5 1/4	1 Mo	1 <sup>er</sup> lecteur seulement pour CPC 464	3500 F
Vortex	F1-D	5 1/4	2 x 1 Mo	double drive pour CPC	5500 F
Loistech	FD 6C	5 1/4	200 Ko	1 <sup>er</sup> ou 2 <sup>e</sup> lecteur pour CPC 464, 664 et 6128	1990 F
Loistech	FD 5D	5 1/4	1 Mo	boîtier pour CPC avec un drive avec deux drives	2490 F 3250 F
Pace	—	5 1/4	1 Mo	2 <sup>e</sup> lecteur pour PCW	2600 F
Vortex	M1 - X	3 1/2	720 Ko	1 <sup>er</sup> ou 2 <sup>e</sup> lecteur pour CPC	2900 F
Vortex	M1-X-RS	3 1/2	720 Ko	le même avec RS 232	3150 F
Vortex	M1-S	3 1/2	720 Ko	1 <sup>er</sup> lecteur seulement pour CPC 464	3500 F
Vortex	M1-D	3 1/2	2 x 720 Ko	double drive pour CPC	5500 F

## SYNTHÉTISEURS



Le son n'étant pas le point fort des CPC, des haut-parleurs ne sont pas superflus pour qui veut obtenir des résultats compréhensibles. Ici, avec le synthétiseur vocal d'Amstrad, le SSA-1.

Les synthétiseurs font parler, voire chanter vos CPC. Pas toujours de bonne qualité, ils ont souvent un but pédagogique : enseigner les langues ou la musique.

Faire parler un micro ne pose pas de difficulté majeure. Un processeur suffit. Mais programmer la parole demande une programmation élaborée et laborieuse.

Comme pour le Crayon optique, c'est le logiciel qui fait toute la différence entre les synthétiseurs de parole. Quant à la musique, les Amstrad ne sont pas particulièrement doués en ce domaine.

Le SSA-1 d'Amstrad est un synthétiseur de parole accompagné d'un ampli stéréo et de deux mini haut-parleurs. Relativement simple à utiliser, il permet de faire parler votre CPC, en lui communiquant par le clavier le texte à prononcer. Après quelques essais,



Le nec plus ultra des synthétiseurs de parole et de musique, celui de Techni-Musique.

on arrive à un résultat, mais toujours avec un bizarre accent britannique. Prix : 390 F. Le Synthétiseur Vocal de Techni-Musique est de loin le meilleur de tous. Programmé par des Français, il parle sans accent. Programmé par phonèmes, diphtongues et mots, il donne un résultat plus coulant, plus proche du langage normal que du langage des ordinateurs de science-fiction. Il coûte 545 F. Il faudra y ajouter deux petits haut-parleurs (220 F) et, pour l'utiliser plus efficacement, une série de logiciels éducatifs et utilitaires fort bien faits (195 F sur disquette ou cassette). DK Tronics propose aussi un synthétiseur vocal. Il semble assez complet et de bonne qualité, mais il faut avoir de bonnes bases en programmation pour l'utiliser efficacement. Prix : 499 F. DK Tronics a pensé aux utilisateurs de PCW. Un synthétiseur vocal couplé à un contrôleur de joysticks leur tend les bras. Mais là aussi, la programmation risque d'être ardue pour les débutants. Il coûte environ 450 F.

La synthèse musicale est représentée avec



Le clavier Music Tutor : 4 octaves pour le CPC.

bonheur par le Music Tutor de Techni-Musique. Extérieurement, il ressemble de façon étonnante à l'interface vocale. Avec ses douze voies polyphoniques stéréo, le Music Tutor prend toute sa valeur quand il est branché sur son clavier à 40 exercices de softage côté court, musique comme dans un orchestre côté jardin. Prix : 980 F (synthétiseur + logiciel) et 1 350 F (clavier 4 octaves).

# Offre spéciale Sémaphore, donnez des ailes à votre AMSTRAD pour l'été ...



- Tasword 464 traitement de texte sur cassette 190 FF ...
- Tasword "D" et 6128 avec "mail-merge" (disc) 280 FF ... (1)
- Tasword PCW 8256 et 8512 avec "mail-merge" .. 380 FF ...
- Tasword PC IBM et compatibles & "mail-merge" 380 FF ...
- Masterfile III SGBD relationnel 6128 (disc) 280 FF ... (1)
- Masterfile 8000 SGBD relationnel PCW . . . . . 490 FF ...
- Mastercalc 128 tableur 6128. . . . . (disc) 250 FF ... (1)
- Tasprint CPC le typographe, K7 150 FF (disc) 180 FF ...
- Tasprint PCW 8256 et 8512 (8 polices) . . . . . 195 FF ...
- Tasprint PC (+ de 20 polices & générateur) . 295 FF ...
- Crayon optique DART . . . . . (disc) 280 FF ...
- Digitaliseur DART pr DMP 2000 et 3000 (disc) 550 FF ...
- Raccord digitaliseur pour BUS 6128 ===== 80 FF ...
- Conversion BUS type [=====] à [=====] 150 FF ...
- Extension mémoire DK Tronics 64Ko 464 & 664 390 FF ...
- Extension mémoire à 512Ko pour PCW 8256 . . 325 FF ...
- Extension mémoire à 640Ko pour PC 1512 . . . 300 FF ...
- Grapad tablette graphique PCW v. française 1690 FF ...
- Grapad tablette graphique PC v. française 2120 FF ...
- Frais de port en recommandé . . . . . 30 FF .30
- Frais de contre-remboursement . . . . . 40 FF ...

(1) Utilisables sur 464 et 664 avec extension 64Ko DK Tronics - Annonce entièrement réalisée avec TASWORD et TASPPOINT. Tasword est compatible avec les claviers AZERTY et QWERTY - Offre valable jusqu'au 19 août 1987 - Prix détaché EXPORT.

Veillez m'envoyer les articles cochés, je souhaite régler cette commande par : Mandat postal international / Par débit de ma carte de crédit VISA / EUROCARD n. . . . . exp. / . . . . .

Nom : . . . . . Prénom : . . . . .

Rue : . . . . . No. . . . .

Code postal : . . . . . Ville : . . . . .

Signature : . . . . . Date : . . . . . 1987

Commandes téléphoniques 19.41.22.54.11.95 Lundi à vendredi de 14 à 18h30.

\* Sémaphore Logiciels \* Case postale \* CH-1283 La Plaine (Genève) Suisse.





## EXTENSIONS-INTERFACES

**Extensions pour agrandir la mémoire, interfaces pour accélérer le transfert des programmes, des outils fort utiles pour CPC. Mais pas indispensables.**

Les ordinateurs sont dotés d'une certaine mémoire, qu'il est possible de remplir à son gré. C'est ce qu'on appelle la RAM (Random Access Memory) ou mémoire vive. Elle est de 64 Ko sur le CPC 464 et de 128 Ko sur le CPC 6128. Si vous tapez vous-même vos programmes, il est rare que vous remplissiez toute la mémoire. Mais il est des cas où une mémoire additionnelle est utile, si ce n'est indispensable.

Par exemple, pour certains logiciels qui ne fonctionnent qu'avec un minimum de place mémoire. Ou encore, si vous voulez mettre en mémoire des dessins, gros consommateurs de place, pour y avoir accès directement. Les extensions mémoire comblient ce

### En cas de panne de courant, Micro Save garde la mémoire

handicap. Elles sont accompagnées de logiciels divers qui permettent de les utiliser, entre autres, comme disque virtuel. Elles jouent alors le rôle d'un drive supplémentaire. On charge un programme ou des données dans cette mémoire virtuelle et il est possible d'y avoir accès directement par la suite sans être obligé de passer par le drive ou, plus intéressant encore, par le lecteur de cassettes.

Elles peuvent aussi jouer le rôle de «buffer» : elles emmagasinent des ordres pour l'imprimante : vous lancez l'imprimante et pendant que le texte s'imprime, vous continuez à travailler (ou à jouer). Les possibilités sont nombreuses et variées. Ce sont elles qui font la différence. Renseignez-vous et achetez selon vos besoins.

Dans le même ordre d'idées, le Micro Save de Petrel Informatique, pour CPC et PCW, permet de conserver en mémoire le contenu de l'ordinateur en cas de coupure de courant. Selon les cas, vous aurez entre 20 et 45 minutes pour aller réparer les plombs. Il se met à fonctionner dès que vous appuyez sur la touche «F7».

Les interfaces de transfert permettent de copier à l'imprimante qu'un programme à partir d'un CPC. Pour réutiliser le programme copié, il faudra que l'interface soit présente sur l'ordinateur. Inutile donc de copier des jeux pour les relier à vos petits copains qui ne possèdent pas l'interface en question. De toute manière, cette activité est réprimée par la loi. Mais cette copie vous autorise à créer une copie de sauvegarde, en cas de perte ou de fautes de manœuvre dans le maniement du logiciel.

Outre la sauvegarde de sécurité, l'intérêt de copier à partir d'une cassette sur une disquette, d'un gain de temps appréciable lors des chargements futurs. Les joueurs impatientes peuvent aussi sauvegarder un jeu à un moment quelconque. Ils pourront par la suite repartir de ce moment, ce qui évite de rejouer le début de la partie.



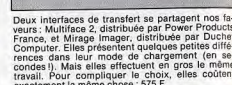
Bien rond, bien propre, la carte PC 256 Ko Vortex vient s'insérer à l'arrière des CPC.



Plaques contre le micro, les extensions mémoire DK Tronics ont une valétine apparente.



La carte SP 512 Ko de Vortex, à l'aspect professionnel et sérieux, style art brut.



Deux interfaces de transfert se partagent nos faveurs : Multiflita 2, distribuée par Power Products France, et Mirage Image, distribuée par Duchal Computer. Elles présentent quelques petites différences dans leur mode de chargement (en secondes). Mais elles effectuent en gros le même travail. Pour compliquer le choix, elles coûtent exactement la même chose : 575 F.

### Les extensions mémoire pour les Amstrad

- Carte d'extension mémoire SP 256 Ko Vortex (Wings) : 1 042 F.
- Carte d'extension mémoire SP 512 Ko Vortex (Wings) : 1 388 F.
- Ces cartes sont réservées au 464.
- Carte d'extension mémoire 64 Ko Dk Tronics (Cameron) : 299 F.
- Carte d'extension mémoire 256 Ko Dk Tronics (Cameron) : 999 F.
- RAM Disquette 256 Ko Dk Tronics (Cameron) : 899 F.
- Extension mémoire 256 Ko RAM Dk Tronics pour PCW (Cameron) : 399 F.

## CRAYONS OPTIQUES

**En passant sur l'écran, la mine du crayon optique laisse des traces. Du dessin comme sur le papier.**

Le crayon optique a été popularisé par Thomson qui en a fait un outil pédagogique. Sur Amstrad, il est plus fréquemment utilisé comme auxiliaire au dessin, accompagné d'un logiciel approprié. Il permet en effet de réaliser directement ses œuvres sur l'écran 464. Pour le CPC 6128, il faut acquérir un câble supplémentaire (75 F.). Prix : 290 F. Distribué par Innelec, Electronic Studio Pen possède le logiciel le plus complet et le plus performant. Il existe aussi pour PCW et ses logiciels de lettrage le rendent alors particulièrement utile. Le passage à l'imprimante, en long et en large, est très réussi.

Disquette : 360 F pour CPC 6128 et 464. Disquette : 250 F pour CPC 464. Disquette : 800 F pour PCW 8256. Jean-Loup Renault



# 163, av. du Maine 75014 PARIS M<sup>o</sup> Alésia

## JPG ELECTRONICS

45 41 41 63

- |                                 |  |         |     |
|---------------------------------|--|---------|-----|
| 1 - CPC 464                     | Avec lecteur de cassettes intégré, écran vert GT 65  | 1.990 F | TTC |
| 2 - CPC 464                     | Avec lecteur de cassettes intégré, écran couleur CTM 44  | 2.990 F |     |
| 3 - CPC 6128                    | Avec lecteur de disquettes intégré, écran vert GT 65, 128 Ko et CP/M +                                       | 2.990 F |     |
| 4 - CPC 6128                    | Avec lecteur de disquettes intégré, écran couleur CTM 44, 128 Ko et CP/M +                                   | 3.990 F |     |
| 5 - Imprimante DMP 2000         | 100 cps. Friction et Traction  | 1.690 F |     |
| 6 - Lecteur de disquettes DDI-1 | 3 pouces avec CP/M 2.2, DR Logo et interface   | 1.990 F |     |
| 7 - Lecteur de disquettes FD-1  | 2" lecteur (se branche sur l'interface du DDI-1 pour le 464, nécessite le câble DL-2 avec le 664 ou le 6128) | 1.590 F |     |
| 8 - Adaptateur Péritel MP-2F    | Avec alimentation (pour tous les modèles CPC)  | 450 F   |     |
| 9 - Crayon Optique              | (fonctionne uniquement avec les modèles couleurs)  | 290 F   |     |
| 10 - Souris AMX                 | (Accompagné d'un logiciel de D.A.O.)   | 690 F   |     |

- | COMPATIBLES                    |  | LOGICIELS |  |
|--------------------------------|--|-----------|--|
| HT                             |  | TTC       |  |
| 51 - CD 1000                   | Châssis Mini avec platine compact disc laser et platine tourne-disque 33/45 et 15 W RMS, égaliseur 5 fréquences, deux 3 gammes stéréo, enregistreur double C.                | 4.490 F   |  |
| 52 - CD 2000                   | Même modèle que le CD 1000 dans un rack standard et avec encastres grand module.   | 4.990 F   |  |
| 53 - PC 1512 SD                | Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko.   | 4.997 F   |  |
| 54 - PC 1512 D                 | Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko.   | 6.890 F   |  |
| 55 - PC 1512 MD                | Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MS-DOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.                                      | 6.290 F   |  |
| 56 - PC 1512 HD                | Avec unité centrale, moniteur couleurs, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MS-DOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2. | 8.190 F   |  |
| 57 - PC 1512 HD 20 Mega Octets | Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MS-DOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.               | 9.990 F   |  |
| 58 - PC 1512 HD 20 Mega Octets | Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MS-DOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.                 | 11.990 F  |  |

- | LOGICIELS                    |                      | BON DE COMMANDE                  |   |
|------------------------------|----------------------|----------------------------------|---|
| TTC                          |                      | à retourner après avoir rempli : |   |
| 11 - Knight Games            | 110 F (KT) 160 F (D) | N°                               | F |
| 12 - Air Battle              | 110 F (KT) 160 F (D) | Nom                              | F |
| 13 - Aliens                  | 110 F (KT) 160 F (D) | Prénom                           | F |
| 14 - Samanta Fox strip poker | 110 F (KT) 160 F (D) | Adresse                          | F |
| 15 - Vir et Kang fu          | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 16 - Street hawk             | 130 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 17 - Golem                   | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 18 - Saurtlet                | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 19 - Gold Hits               | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 20 - Elevator                | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 21 - International Karaté    | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 22 - Ping-Pong               | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 23 - Impossible Mission      | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 24 - Slyde                   | 110 F (KT) 225 F (D) |                                  | F |
| 25 - Impossible Mission      | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 26 - Winter games and soccer | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 27 - Cliffhanger             | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 28 - Airfield Sydney         | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 29 - Slyde                   | 110 F (KT) 210 F (D) |                                  | F |
| 30 - Jazan                   | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 31 - Geste d'Artifices       | 160 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 32 - Sly's ballgame          | 160 F (KT) 210 F (D) |                                  | F |
| 33 - Les laurats             | 160 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 34 - Nemesis's Cup           | 90 F (KT) 140 F (D)  |                                  | F |
| 35 - Avenger                 | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 36 - Jerez                   | 200 F (KT) 240 F (D) |                                  | F |
| 37 - Passager du train       | 290 F (D)            |                                  | F |
| 38 - Leader board            | 110 F (KT) 155 F (D) |                                  | F |
| 39 - Ares                    | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 40 - Geste'n Nobilis         | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 41 - Eldoon                  | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 42 - Scowboy                 | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |
| 43 - Age of Aces             | 150 F (D)            |                                  | F |
| 44 - Castle service          | 160 F (D)            |                                  | F |
| 45 - Big G                   | 145 F (D)            |                                  | F |
| 46 - Bomb Jack II            | 145 F (D)            |                                  | F |
| 47 - The cycle               | 160 F (D)            |                                  | F |
| 48 - LCP                     | 160 F (D)            |                                  | F |
| 49 - Snytra                  | 145 F (D)            |                                  | F |
| 50 - 10th Frame              | 110 F (KT) 160 F (D) |                                  | F |

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants à retourner après avoir rempli :

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

163, avenue du Maine - 75014 PARIS

163

161

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

TYPE DE CONSOLE \_\_\_\_\_

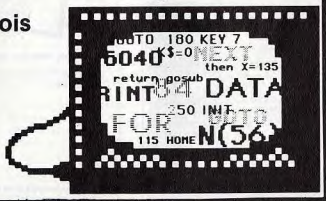
Total \_\_\_\_\_

# MICROPROGRAM

**Vous programmez ? Tant mieux : nous vous avons concocté des listings à vous faire passer des nuits blanches... de plaisir. Non seulement vous pourrez jouer avec eux mais découvrir les subtilités de programmation des meilleurs spécialistes français. Et pour ceux qui n'ont pas encore découvert les mille et une joies de la programmation, nous présentons les différents langages aujourd'hui accessibles. Sans oublier une bibliographie à faire pâlir d'envie le plus fanatique des passionnés d'Amstrad.**



- P. 135 - Langages
- P. 137 - Explorer
- P. 137 - Casse-Mots
- P. 138 - 3D Snake-V3
- P. 142 - Le prisonnier
- P. 145 - Rescue Mission
- P. 148 - Sprites Tool
- P. 152 - Yamsrad
- P. 154 - Casse-tête chinois
- P. 156 - Cheval
- P. 160 - Micris
- P. 164 - Poker
- P. 167 - Bibliographie



# FAIT-IL CORE APPRENDRE BASIC ?

Dans quel langage s'entretient-on avec un Amstrad ? Ça dépend. Si vous ne voulez pas trop vous fatiguer à l'apprentissage, vous choisirez le Logo ou le Basic. Mais vous ne ferez pas tout ce que vous voudrez. Si vous voulez écrire un logiciel costaud, fiable et — pourquoi pas ? — le vendre, vous choisirez le Pascal, le C, voire le Forth.

Il n'existe pas — pas encore — de machine traductrice qui permette de s'adresser aux ordinateurs directement en français courant. Il faut donc leur parler dans leur langue à eux. Je devrais dire dans l'une de leurs langues, car, tout comme le genre humain, la gent informatique dispose de plusieurs langages pour communiquer. Certains sont plutôt destinés à l'apprentissage, d'autres au graphisme ou au son, d'autres encore au calcul rapide ou à la gestion, etc. Ils se partagent en trois grands groupes : les assembleurs, les langages compilés et les langages interprétés.

Le « cerveau » des Amstrad CPC et PCW est un microprocesseur appelé le Z80. C'est lui l'interlocuteur privilégié qui exécute les ordres en les répercutant sur l'écran. Impressionnante, le dire ou l'autre, il est capable de comprendre qu'une langue, le langage machine, en abrégé, L.M.

Ce langage est composé de deux mots : 0 et 1. C'est dire que le vocabulaire est assés à retenir. La grammaire, c'est une autre affaire. Pour utiliser le langage machine, il faut bien comprendre la structure du microprocesseur. C'est le royaume des bidouilleurs, de ceux qui aiment la difficulté. La programmation en langage machine utilise les codes les plus simples possibles. Chacun d'eux correspond en général à une instruction. En fait, ils sont transformés en instructions compréhensibles par le microprocesseur. Cette transformation est effectuée par un programme d'assemblage, improprement appelé assembleur.

Résumons grossièrement le mode de fonctionnement : un programme, basé en codes symboliques, le programme source, est tapé au clavier. Il est alors assemblé pour être transformé en un programme directement exécutable par le Z80, le programme objet. Ces deux programmes peuvent être sauvegardés indépendamment. Le processus est à double sens, il est possible de remonter au programme source, à partir du programme objet grâce à un désassembleur.

Le L.M. exige pas mal d'expérience et de savoir-faire. Il n'est donc pas conseillé aux débutants. Mais il possède un avantage indéniable : sa rapidité. Ce qui en fait un outil très employé pour les programmes où la vitesse est indispensable, les jeux d'action par exemple.

## Les assembleurs

Les assembleurs les plus connus sur CPC disposent d'un désassembleur.

— **DEVPAK (HISOT)** : n'existe qu'en version anglaise. Sur cassette ou disquette. Prix : 402 (env. 450 F).

— **ZEN (Kuma)** : version française, convient aux débutants. Sur cassette. Prix : 17,35 € (env. 200 F).

— **DANS** (Micro Application) : l'assembleur le plus rapide de tous. Convient aux connaisseurs. Sur cassette (295 F) et disquette (395 F).

— **Macrossembleur AMS-ASM (Micro-puce)** : le plus puissant, mais pas forcément le plus pratique. À réserver aux développeurs professionnels. Sur cassette (195 F) et sur disquette (295 F).

Pour développer en L.M. sur Amstrad, il faut évidemment disposer d'un assembleur (voir la liste des assembleurs ci-dessus).

Le principe des langages interprétés est le suivant : le programme source est tapé au clavier, puis éventuellement sauvegardé sur cassette ou disquette. Lors du lancement du programme, chaque instruction est interprétée en langage machine puis aussitôt exécutée. On passe ensuite à la seconde instruction, et ainsi de suite.

## Langage évolué et lent, le Basic est fait pour débuter

Le résultat donne une programmation plus simple, parce que plus proche du langage parlé, mais une exécution d'un tel programme paraît exaspérante. Les langages de ce type, relativement faciles à apprendre, sont surtout destinés à l'apprentissage de la programmation pour les débutants. Les deux principaux représentants de cette catégorie sont le Basic et le Logo.

Né en 1965 aux USA, le Basic (« Beginners' All Purpose Symbolic Instruction Code ») est essentiellement un langage d'initiation car, s'il peut servir à créer de courtes applications, il devient lourd à manier pour des programmes trop longs. Il est fréquent de perdre plus de temps à rechercher les « bugs » (erreurs) qu'à composer le programme proprement dit.

Bien qu'il se ressemblent tous peu ou prou, aucune norme précise n'a jamais été définie

et les Basic sont spécifiques à chaque machine. Même le Basic des CPC est différent de celui des PCW. La connaissance de l'un d'eux sur une machine ne vous servira que peu pour une autre. Destinés aux débutants, le Basic est un langage fourre-tout : il sert un peu à tout et beaucoup à rien.

## Avec le Logo, les momes se débrouillent vite tout seuls

Quels que soient ses défauts, ce langage a un immense avantage : il est gratuit, puis- qu'Amstrad le fournit gracieusement avec ses machines. Simple, facile à apprendre, il convient parfaitement au débutant (qui pourra s'assurer ensuite à ses risques et périls). Le Logo est apparu aux USA en 1971. Essentiellement à usage graphique, ce langage est caractérisé par une grande simplicité d'apprentissage, ce qui le réserve très vite aux enfants. Il fonctionne par une suite de procédures exécutées à partir d'instructions de base, les primitives. Il possède un langage avancé appelé le Basic ; la récursivité, c'est-à-dire la possibilité pour une procédure de s'appeler elle-même.

Souvent employé pour apprendre aux mômes à se débrouiller avec un ordinateur, il a des possibilités diverses, entre autres dans le domaine de l'intelligence artificielle, justement à cause de son caractère récursif. Il n'y a que très peu de différences entre un assembleur et un langage compilé. Tous deux ont un programme source qui se transforme en programme objet directement exécutable par la machine. C'est la façon d'obtenir le programme objet qui les sépare. L'assembleur propose des moyens mémotechniques — les codes symboliques — pour remplacer les instructions du langage machine, alors que le langage compilé est un langage évolué, avec des fonctions complexes.

La compilation consiste en la réduction de ces fonctions en une série d'instructions que le microprocesseur exécutera à la suite. Les langages compilés ont le plus souvent une direction générale assez précise : le calcul et le graphisme, la commande de périphériques, etc., mais ce n'est pas obligatoire. La preuve en est que le bon vieux Basic peut lui aussi être compilé. Dans ce cas, le programme en Basic de ▶

# LE CHEMIN DU LANGAGE MACHINE AU FORTH

vient le programme source. Le compilateur le transforme en langage machine. Le but de la mesure est d'accélérer l'exécution des instructions. Mais le programme compilé ne peut plus être transformé. Il faut donc conserver le programme Basic, si l'on veut y apporter des retouches par la suite. Pascal est un langage compilé, langage ré-

## La structure en plus avec Pascal, C et Forth

curis. Destiné au départ à l'apprentissage de l'informatique à l'université, le Pascal, quoiqu'il soit né en Suisse en 1969, s'est imposé aux États-Unis comme langage de programmation. Il nous est revenu sous plusieurs formes, dont la plus performante sur Amstrad est le Turbo-Pascal. C'est un langage fréquemment employé pour la réalisation de programmes de gestion. Si le Basic commença à vous porter sur les nerfs, n'hésitez pas à passer au Pascal. Même si les débuts sont difficiles, vous ne serez pas trop déçu et, en quelques semaines, vous y évoluerez comme un poisson dans l'eau. Dans ses débuts aux USA en 1972, l'utilisation du langage C par les éditeurs de logiciels n'a fait que croître et embellir. La raison

### Basic sur Amstrad

— Basic Locomotive des CPC : dans la moyenne, les instructions ne sont ni trop simples, ni trop compliquées.

— Basic Mallard des PCW : dépourvu de fonctions graphiques et sonores, il est orienté gestion, semi-professionnalisme exige !

— Basic Microsoft des PC : le plus couru des Basic, celui qu'on trouvait déjà sur les TRS 80.

— Basic 2 Locomotive des PC.

### Les Logo pour Amstrad

— DR Logo CPC : fourni par Amstrad, donc gratifié, c'est une version médiocre mais, à moins que vous ne vous destiniez à l'enseignement, elle est bien suffisante.

— Logo Kums : sur cassette, plus complet, mais en anglais. Prix : 17,35 € (env. 200 F).

— Logo PCW : fourni avec la machine. Proche du Logo du CPC.

### Basic compilé sur Amstrad

— Laser Compiler : utilisable sous Amstrad. Attention aux fonctions trigonométriques non compilables.

— C-Basic : ne fonctionne que sous CP/M.

Il est surtout recommandé pour des applications professionnelles.

### Pascal sur Amstrad

— Turbo-Pascal (Borland) : rapide, pratique, pas cher, codé en français, bref tout pour plaire. Sur disquette, avec option graphique : 942 F.

— Pascal (Hitsoft) : un bon outil pour apprendre le Pascal et, incidemment, l'anglais car ce n'a pas été traduit en français. Sur disquette : 479 F.

— Pascal MT (Digital Research) : fonctionne sous CP/M. Pour les développeurs et les pros. Sur disquette : 649 F.

### C sur Amstrad

— C (Hitsoft). Sur disquette : 450 F. En Angleterre, seulement sur cassette. Une version existe pour PCW.

### Forth sur Amstrad

— AMS-Forth (Loisitech) : en français, il peut convenir à un débutant. Sur disquette, existe aussi pour PCW : 300 F.

— Forth Kums : ne fonctionne que sur cassette. Ne peut être utilisé que pour l'initiation, à peu près pour créer des applications. 17,35 € (env. 200 F).

en est que, le C étant très structuré, un programme dans ce langage est quasi indépendant de la machine sur laquelle il a été écrit et peut donc aisément être transféré de l'une à l'autre. De plus, il ne prend que peu de place en mémoire et son exécution est extrêmement rapide. Que du bon ! Simple et complexe à la fois, le C n'est pas évident à utiliser par qui ne connaît que le Basic. Il vaut mieux passer par le Pascal avant de s'y attacher. Écrire un petit programme en C, c'est du nanan, mais ça se complique par la suite. Le n'est documenté pas pour les débutants. Créé en 1969 pour positionner automatiquement un télescope, le Forth a rapidement trouvé des applications en robotique. Semi-interprété, semi- compilé, il tient une place à part. En effet, malgré la compilation, les fonctions Forth peuvent être appliquées une après l'autre depuis le clavier. Langage extensible, il est formé de « primitives » qui se combinent pour former de nouvelles primitives, avec un dictionnaire, au départ de 200 mots. Les applications Forth à la robotique ont été étendues au graphisme qui, tout bien considéré, exige les mêmes mouvements. Ce langage convient particulièrement à ceux qui veulent faire se mouvoir leur joujou, mais ils doivent alors créer leur jeu d'instructions. L'apprentissage de Forth exige (relativement) aisé, mais ses applications sont très riches, il faut savoir ce que l'on veut avant d'y s'attaquer.

Il existe encore un tas d'autres langages qui ne sont hélas pas disponibles sur CPC, malgré leur intérêt. En particulier les langages de l'événement, ceux qui sont liés à l'intelligence artificielle, comme Lisp, Prolog ou Ada. Ils sont souvent disponibles sur PC.

Jean-Loup Renault



# FUN : 30 PAGES À SAISIR

Ce n'est pas tout de vouloir jouer avec votre Amstrad. Encore faut-il lui donner de bons programmes. Avec les trente pages de listings qui vous attendent ici, vous devriez trouver votre bonheur. Elles sont pleines de jeux d'action, de réflexion, d'aventure et d'utilitaires.

## EXPLORER

pour CPC  
Clavier

Pilote d'un vaisseau, vous devez explorer des grottes profondes et mystérieuses. Au fur et à mesure de votre progression le parcours devient de plus en plus complexe (dénivellés plus importants, etc.). Bonne chance...

```
10 REM initialisation du jeu -----
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,9:
INK 3,26,25:BORDER 7
30 DEFINIT A=2
40 PEN 1:PAPER 0:TOP=100:FLAG=0
50 REM affichage du titre -----
-----
70 PEN 3:PRINT:PRINT TAB(14);"E X P
L O R E R"
80 PRINT:PRINT TAB(14);"-----"
90 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "X";CHR$(164);" MATHEY (11/1986)"
110 PRINT:PRINT " Explorez les grottes sans heurter lesparois en utilisant les curseurs pour vous déplacer."
120 REM affichage score et top -----
130 PRINT:PRINT:PRINT " MEIL
LEUR SCORE :";TOP;" SCORE :";SC
140 REM initialisation de la partie
150 IF FLAG=0 THEN SC=0:VIT=12
160 REM dessin de la grotte
170 Y1=30:FOR X=0 TO 640 STEP 20
180 IF RND(1)>100:GO TO THEN 210
190 IF Y1<0 THEN Y1=-1
200 GOTO 220
210 IF Y1<376 THEN Y1=Y1+2
220 MOVE X,0:DRAW X,Y1+2:MOVE X,100
:DRAW X,Y1+24
230 NEXT X
240 REM init coordonnées du point -----
250 X=0:Y=36:DY=0:DX=0
260 REM affichage,mouvement du point
270 PLOT X,Y,1:PLLOT X,Y+2,1
280 IF X THEN SOUND 1,VIT*100,2,12
290 VITI=VIT
300 IF NOT INKEY(1) THEN DY=DX=2
310 IF NOT INKEY(2) THEN DY=-2:DX=2
```

```
320 IF NOT INKEY(0) THEN DY=2:DX=2
330 IF VITI>0 THEN VITI=VITI-1:GOTO 270
340 PLOT X,Y,0:PLLOT X,Y+2,0
350 Y=Y+DY
360 Y=Y+DY
370 REM collision et fin de parcours
380 CT=TEST(X,Y):C2=TEST(X,Y+2)
390 IF X<263 THEN 470
400 IF C1=C2=0 THEN 270
410 REM perdu
-----
420 SC=SC+X:IF SC>TOP THEN TOP=SC
430 FLAG=0
440 FOR I=0 TO 7: SOUND 1,1,10,15,1,
15:MOVE *+1,-Y,4:DRAW *+1,-Y,4,3
450 FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 40
460 REM autre grotte plus rapide -----
470 SC=SC+X:VIT=VIT-3:FLAG=1:GOTO 6
0
```

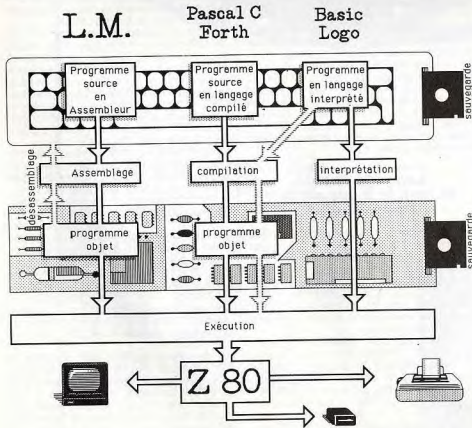
```
150 LOCATE 8,20:PRINT "-----"
160 REM déplacement raquette -----
170 IF NOT INKEY(1) AND X>460 THEN
PLLOT X-16,20,0:PLLOT X+20,20,4:X=X+
4
180 IF NOT INKEY(8) AND X<172 THEN
PLLOT X+16,20,0:PLLOT X-20,20,4:X=X-
4
190 REM gestion de la balle -----
200 X1=XB+DX:Y1=YB+DY
210 DO=TEST(X1,Y1):IF DO<0 THEN 23
0
220 PLOT X1,Y1,0:X1=X1+DX:Y1=PLLOT X
B,YB,5:IF YB<0 THEN 170 ELSE GOTO
440
230 D=TEST(XB,Y1):D2=TEST(X1,YB)
240 IF DO<0 OR D1<0 OR D2<1 THEN 34
0
250 ON DO=D1+2:O2=4+1:GOTO 390,260,
390,300,320,320
260 CT=CT+1:PLLOT X1,Y1,0:DX=DX+DY
:DY=DY+350
270 CT=CT+1:PLLOT XB,Y1,0:DY=DY+GTO
0
300 CT=CT+2:PLLOT X1,Y1,0:PLLOT XB,Y1
:DX=DX+DY:GOTO 330
290 CT=CT+1:PLLOT X1,YB,0:DX=DX+GTO
0
300 CT=CT+2:PLLOT X1,YB,0:PLLOT X1,Y1
:DX=DX+DY:GOTO 330
310 CT=CT+1:PLLOT X1,YB,0:PLLOT XB,Y1
:DX=DX+DY:GOTO 330
320 CT=CT+3:PLLOT X1,YB,0:PLLOT XB,Y1
:PLLOT X1,Y1,0:DX=DX+DY:DY=DY
330 SOUND 1,200,2,15:GOTO 390
340 IF YB=246 AND RND(0)>100<50 THEN
N:PLLOT XB,YB,0:YB=YB+2
350 IF DY=0 THEN THEN DX=-DX:
DY=DY+GTO 330
360 IF D1=0 THEN DX=-DX
370 IF D2=0 THEN DY=-DY
380 SOUND 1,100,2,15
390 PLOT XB,YB,0:X1=XB+DX:Y1=YB+DY
:PLLOT X1,YB,5
400 REM tout est casse -----
410 IF CT=400 THEN SC=SC-CT:CT=CT-0:GO
TO 70
420 REM continu le jeu si tous va b
1
430 IF YB<0 THEN 170
440 REM perte d'une vie -----
450 SOUND 1,1000,50,15
460 vie=vie-1:IF vie<0 THEN PLOT X
B,YB,0:X1=INT(RND(1)*882)+4+156:YB=2
24:VIT=VIT-1:GOSUB 490:GOTO 390
470 LOCATE 17,20:PRINT "PERDU":GOTO
40
480 REM affichage titre,score,top,y
ie
490 LOCATE 1,1:PEN 15:PRINT " C
ASSE MOT"
```

## CASSE MOTS

pour CPC  
Clavier

Non content d'être simple, ce court listing s'avère plus que distrayant. Le principe, connu de tous, réside dans l'art de renvoyer une balle contre une sorte de mur à l'aide d'une raquette. Bref, de quoi vérifier vos réflexes.

```
10 REM init jeu
20 DEFINIT A=2
30 INK 0,0:INK 1,24:INK 3,7:INK 15,
26:INK 15,23:INK 5,15
40 PAPER 0:BORDER 0:TOP=100
50 REM init debut de partie
-----
60 SC=0:CT=0:VIE =3
70 MODE 0
80 GOSUB 490
90 MOVE 152,0:DRAW 152,250,3:DRAW 4
80,250,3:DRAW 480,0,0:MOVE 152,248:
DRAW 480,248,3
100 PEN 1:LOCATE 6,12:PRINT "CASSE
MOT"
110 LOCATE 6,13:FOR I=0 TO 9:PRINT
CHR$(233);NEXT I
120 IF X THEN SOUND 1,VIT*100,2,12
130 VIT=VIT-4
140 MOVE X-16,20:DRAW X+16,20,4
150 LOCATE 8,20:PRINT "ESPACE":IF I
NKEY<>" " THEN 140
160 REM affichage titre,score,top,y
ie
490 LOCATE 1,1:PEN 15:PRINT " C
ASSE MOT"
```



Selon le langage du programme, les voies menant au microprocesseur sont différentes.







```

2820 ZDRO FOR t=1 TO 5000 :NEXT CLS
3300 1:PAPER 2:CLS:BORDER 23
2840 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT "
Un petit tour dans le
2845 1:PAGE 9,12:PEN 3:PRINT"LABYRI
NTHE DU DESSERD!"
2860 LOCATE 7,14:PEN 1:PRINT"vous f
etez du bien au
2870 h=1 TO 5000:NEXT GOTO 2880
2880 REM Labyrinthe
2900 GOSUB 3040
2910 REM gestion laby
2920 tour=1000
2930 chan=INT (RND*40+10):tour=1F
chan10 THEN chan=chan+10
2930 FOR hh=1 TO h TO chan
2940 GOTO 2970
2950 NEXT hh
2960 GOTO 750
2970 REM dessin laby
2980 CLS:PN 1
2990 CN D CHT 5000,3010,3020,3030
3000 LOCATE 23,12:PRINT CHR$(167):B
DTD 3060
3010 LOCATE 23,9:PRINT CHR$(167):G
OTO 3040
3020 LOCATE 16,9:PRINT CHR$(165):B
D TO 3060
3030 LOCATE 15,12:PRINT CHR$(165):B
D TO 3060
3040 CLS:LOCATE 19,9:PRINT CHR$(166
3050 CN BREAK GOSUB 4840
3060 PLOT 150,380:DRAW 150,230:DR
AW 300,320:DRAW 300,380
3070 PLOT 450,380:DRAW 450,230:DR
AW 300,320
3080 PLOT 210,265:DRAW 210,320:DR
AW 240,358:DRAW 240,282
3090 LOCATE 260,282:DRAW 360,338:DR
AW 390,320:DRAW 390,265
3100 PLOT 350,185:DRAW 350,240:DR
AW 390,258:DRAW 390,185
3110 PLOT 220,202:DRAW 220,258:DR
AW 260,185
3120 PEN 3:LOCATE 14,4:PRINT CHR$(7
B)
3130 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(69)
3140 LOCATE 14,4:PRINT CHR$(79)
3150 LOCATE 24,4:PRINT CHR$(83)
3160 LOCATE 13,17:PRINT "Le LABYRIN
THE"
3170 LOCATE 32,4:PRINT"1 = NORD"
3180 LOCATE 32,7:PRINT"2 = OUEST"
3190 LOCATE 32,10:PRINT"3 = SUD"
3200 LOCATE 32,13:PRINT"4 = EST"
3210 LOCATE 32,16:PRINT"5 = code
3220 LOCATE 2,2:PRINT"1" THEN enmer=
en+1 ELSE enmer=10
3230 LOCATE 2,5:PRINT"2" THEN enmer=
en+1 ELSE enmer=10
3240 LOCATE 2,8:PRINT"3" THEN enmer=
en+1 ELSE enmer=10
3250 LOCATE 2,11:PRINT"VOTRE PORTE
DE SORTIE" :chs="
3260 IF ch=CHR$(ch+32) THEN 3200
3270 ch=VAL(ch$) :IF ch=23 THEN 2610
3280 RETURN
3290 CLS:END
3300 REM initialisation
3310 tour=0:echel=0:enmer=0
3320 SYMBOL ABOR 164
3330 SYMBOL 165,166,167,168,169,164
,166
3340 SYMBOL 166,153,90,12,14,16,16
,166
3350 SYMBOL 167,96,96,28,48,72,82,1
,166
3360 SYMBOL 168,0,57,255,255,255,2
55,1,63,255
3370 SYMBOL 169,201,42,44,126,153,2
,82,42,73
3380 SYMBOL 170,129,129,129,255,129
,129,129,255

```

```

3390 SYMBOL 171,96,96,24,116,8,24,3
6,36
3400 SYMBOL 172,127,128,128,128,12
8,128,128
3410 SYMBOL 173,127,128,176,176,128
,128,128,129
3420 SYMBOL 174,127,128,176,176,128
,128,128,129
3430 SYMBOL 175,127,128,176,176,128
,128,128,174
3440 SYMBOL 176,254,1,1,1,1,1,1,129
39,129
3450 SYMBOL 177,254,1,13,13,1,1,1,1
,1
3460 SYMBOL 178,254,1,13,13,1,1,1,1
,1
3470 SYMBOL 181,1,1,1,1,13,13,1,254
0,1
3480 SYMBOL 182,129,1,1,1,13,13,1,2
54
3490 SYMBOL 183,13,1,1,1,13,13,1,25
4
3500 SYMBOL 184,129,128,128,128,128
,128
3510 SYMBOL 185,128,128,128,128,176
,176,128,127
3520 SYMBOL 186,129,128,128,128,176
,176,128,127
3530 SYMBOL 187,176,128,128,128,176
,176,128,127
3540 SYMBOL 188,254,1,1,1,1,1,1,1,1
,1
3550 SYMBOL 189,128,128,128,128,128
,128,128,127
3560 RETURN
3570 REM dans la mairie
3580 MODE 1:PAPER 2:CLS:PN 1:BO
RDE R 4
3590 FOR h= 20 TO 31:LOCATE h,10:PR
INT CHR$(143):NEXT
3600 FOR t= 21 TO 30:FOR q=11 TO 14
:LOCATE h,q:PRINT CHR$(143):NEXT q
:PRINT h
3610 LOCATE 24,9:PEN 0:PRINT CHR$(2
6)
3620 LOCATE 26,9:PRINT CHR$(205):L
O DATE 25,9:PRINT "
3630 LOCATE 2,2:PRINT "DANS LA MAIR
E"
3640 LOCATE 2,4:PRINT"ENERGIE = "E
NER"
3650 LOCATE 2,2:PRINT"
3660 LOCATE 2,20:INPUT "Veuillez vou
s de venir le gardien du monde. (O)
N" :$#
3670 $#=$UPPER($#)
3680 LOCATE 2,12:PRINT $# :ENMER=ENMER+100:8
GOTO 750
3690 IF $#="N" THEN enmer=enmer+100:1
ENMER=ENMER+100
3700 TRUBINAL :RIBU:LO 750
3710 IF $#<"O" OR $#<"N" THEN 365
0
3710 REM dans le tribunal
3720 MODE 1:PAPER 2:CLS:PN 3:BO
RDE R 8
3730 FOR h= 25 TO 30:LOCATE h,5:PR
INT CHR$(143):NEXT h
3740 FOR h= 45 TO 35:LOCATE 30,h:PR
INT CHR$(143):NEXT h
3750 LOCATE 2,20:PRINT "
3760 LOCATE 25,4:PRINT CHR$(149):L
O DATE 2,2:PRINT "AU TRIBUNAL"
3770 LOCATE 2,4:PRINT "ENERGIE = "
3780 LOCATE 2,18:PRINT"ICI on Joue
au Jeu du PENDU . Si vous trouvez
le mot cache vous gagnez 1000 po

```

```

3790 fnds d'energi"
3800 LOCATE 10,12:LOCATE h,13:PR
INT CHR$(143):NEXT h
3800 FOR h= 1 TO 7
3810 LOCATE 2,24:PRINT "
3820 LOCATE 2,24:INPUT "TAPEZ UNE
LETTRE" :$#=$PRINT CHR$(7)
3830 CN D CHT 3840,3850,3860,3870,
3880,3890,3900
3840 LOCATE 25,25:PRINT CHR$(225):G
OTO 750
3850 LOCATE 25,8:PRINT CHR$(207):B
D TO 3910
3860 LOCATE 25,9:PRINT CHR$(207):B
D TO 3910
3870 LOCATE 24,8:PRINT CHR$(204):B
D TO 3910
3880 LOCATE 26,8:PRINT CHR$(205):B
D TO 3910
3890 LOCATE 24,10:PRINT CHR$(204):B
D TO 3910
3900 LOCATE 26,10:PRINT CHR$(205):B
D TO 3910
3910 FOR t= 1 TO 1500:NEXT t
3920 next h:GOSUB 1700
3930 LOCATE 32,25:PRINT"tapez une t
ouche"
3940 CALL $BBI8:CLS:PN 1:LOCATE 15
,12:PRINT "PAS DE CHANCE"
3950 LOCATE 16,14:PRINT"Vous allez s
ubir une punition"
3960 LOCATE 1,23:PEN 0:PRINT"Mes. Ho
te de la course"
3970 LOCATE 1,25:PRINT"tapez une t
ouche" :CALL $BBI8:GOTO 2830
3980 LOCATE 1,25:PRINT"
3990 MODE 1:PAPER 2:CLS:PN 1:BO
RDE R 12
4000 1=100:cou=
4010 LOCATE 2,2:PRINT "A L'ECCLE":L
O DATE 2,15:PRINT "100"
4020 LOCATE 2,4:PRINT "ENERGIE = "
4030 LOCATE 20,7:PRINT "1"
4030 LOCATE 19,8:PRINT"-----"
4040 LOCATE 1,15:PEN 0:PRINT "Donn
e le resultat de cette operation t
ous aurez le mot de passe pour l
e CASINO."
4050 LOCATE 2, 2:20:INPUT "Resultat" :
$a:=VAL($#)
4060 CN BREAK GOSUB 4840
4070 IF $#<=0 THEN 240 ELSE 4080
4080 CLS:LOCATE 15,10:PRINT 1:PRINT"B
ON REFLEXE"
4090 LOCATE 1,13:PEN 0:PRINT "Le m
ot de passe pour le CASINO est v
otre CODE SECRET moins 20"
4100 LOCATE 23,25:PEN 3:PRINT"tapez
une touche" :CALL $BBI8:GOTO 1190
4110 REM dans le casino
4120 BORDER 16
4130 $#=$PRINT(172)+CHR$(176)
4140 $#=$PRINT(184)+CHR$(180)
4150 $#=$PRINT(173)+CHR$(188)
4160 $#=$PRINT(189)+CHR$(181)
4170 $#=$PRINT(174)+CHR$(176)
4180 13=$CHR(184)+CHR$(182)
4190 $#=$CHR(173)+CHR$(177)
4200 $#=$CHR(185)+CHR$(181)
4210 $#=$CHR(174)+CHR$(178)
4220 $#=$CHR(186)+CHR$(182)
4230 $#=$CHR(178)+CHR$(179)
4240 16=$CHR(187)+CHR$(183)
4250 MODE 1:PAPER 2:CLS: PEN 1
4260 $#=$PRINT(175)+CHR$(182)
4270 LOCATE h,7:PRINT $#
4280 LOCATE h,8:PRINT $#
4290 NEXT h
4300 $#=$PRINT(175)+CHR$(182)
4310 LOCATE 2,2:PEN 0 :PRINT "AU CA
SINO"
4320 LOCATE 2,4:PRINT "ENERGIE = "
4330 LOCATE 2,18:PRINT"ICI on Joue
au Jeu du PENDU . Si vous trouvez
le mot cache vous gagnez 1000 po

```

```

4340 LOCATE 1,14:PRINT " Ici on j
oue au DENIER ! Il faut faire c
on obtien le mot de passe de la
LIBRAIRIE . Pour lancer les DES ,
il faut appuyer sur [CHANCE] . "
4350 LOCATE 1,18:PEN 3:PRINT" Oh
aque jet vous couste 10 points de
denier. Si vous touchez 2 deners vous
sortez du casino. 3 fois de ra
pporte 150 points.
4360 LOCATE 1,24,25:PEN 1:PRINT "BONN
E CHANCE"
4370 PEN 0
4380 $#=$INKEY:IF $#<"C" THEN 4790
4390 des=INT (RND*6)+1
4380 CN des GOTO 4390,4400,4410,442
0,4430,4440
4390 LOCATE 6,7:PRINT $# :LOCATE P
e,B:PRINT 1+$#*CHR$(7):GOTO 4450
4400 LOCATE 6,7:PRINT $#*LOCATE P
e,B:PRINT 12+$#*CHR$(7):GOTO 4450
4410 LOCATE 6,7:PRINT $#*LOCATE P
e,B:PRINT 15+$#*CHR$(7):GOTO 4450
4420 LOCATE 6,7:PRINT $#*LOCATE P
e,B:PRINT 14+$#*CHR$(7):GOTO 4450
4430 LOCATE 6,7:PRINT $#*LOCATE P
e,B:PRINT 15+$#*CHR$(7):GOTO 4450
4440 LOCATE 6,7:PRINT $#*LOCATE P
e,B:PRINT 14+$#*CHR$(7):GOTO 4450
4450 ener=ener+10:LOCATE 13,4:PRINT
ener
4460 IF des#6 THEN pop=10:IF pop#2
7 THEN 4480
4470 LOCATE 40,100,95,100,95,127,106
,119,142,190,142,127,100,127,119,14
2,4870 DATA 50,127,95,100,95,127,106
,119,142,190,142,127,119,127,142
4480 RUN
4490 LOCATE 150,100,95,100,95,127,106
,119,142,190,142,127,100,127,119,14
2,4870 DATA 50,127,95,100,95,127,106
,119,142,190,142,127,119,127,142
4490 ener=ener+150:LOCATE 1,25:PR
INT "Mont de passe pour LIBRAIRIE" :$
PEN 0:PRINT " LIRE"
4490 LOCATE 1,25:PRINT "
tapez une touche" :CALL $
BBI8:GOTO 1250
4500 REM dans la librairie
4510 MODE 1:PAPER 2:CLS:PN 1:BO
RDE R 20
4520 FOR h=150 TO 450 STEP 100
4530 $#=$PRINT(172)+CHR$(176)
4540 PLOT h,q,300:DRAW h,q,200:NEXT
q
4550 PLOT h,300:DRAW h,300:DRAW h
,300:200:DRAW h,200:DRAW h,300:DR
AW h+60,340:DRAW h+90,340:DRAW h+90,2
,300:DRAW h+90,300:300:DRAW h+90,340
4560 LOCATE 1,20:PRINT "
4570 NEXT h
4580 LOCATE 1,14:PEN 3:PRINT "1"
4590 LOCATE 19,14:PRINT"2"
4600 LOCATE 29,14:PRINT"3"
4610 LOCATE 2,2:PRINT "LIBRAIRIE"
4620 LOCATE 1,17:PEN 0:PRINT " Un
de ces livres contient un indice .
Faites le bon choix"
4630 LOCATE 1,20:PRINT"
4640 LOCATE 1,20:INPUT "Lequel" :$#
4650 IF $#<"1" OR $#<"2" OR $#<"3"
4660 ener=ener+150:IF $#<"1" THEN 463
0
4660 CLS :LOCATE 10,10:PRINT "Voici
le resultat de votre choix"
4670 LOCATE 1,14:PRINT" MB
MPSJAV FTJU BV GPOE UVJWJ"
4680 LOCATE 23,25:PRINT"tapez une t
ouche" :CALL $BBI8:GOTO 1310
4690 LOCATE 2,24:PRINT"Mot de passe
BIBLIOTHECAIRE" :PRINT"q=21"
4700 LOCATE 1,14:PRINT"1"
4710 $#=$PRINT(172)+CHR$(176)
4720 $#=$PRINT(173)+CHR$(177)
4730 $#=$PRINT(174)+CHR$(178)
4740 $#=$PRINT(175)+CHR$(179)
4750 $#=$PRINT(176)+CHR$(180)
4760 $#=$PRINT(177)+CHR$(181)
4770 $#=$PRINT(178)+CHR$(182)
4780 $#=$PRINT(179)+CHR$(183)
4790 $#=$PRINT(180)+CHR$(184)
4800 $#=$PRINT(181)+CHR$(185)
4810 $#=$PRINT(182)+CHR$(186)
4820 $#=$PRINT(183)+CHR$(187)
4830 $#=$PRINT(184)+CHR$(188)
4840 $#=$PRINT(185)+CHR$(189)
4850 $#=$PRINT(186)+CHR$(190)
4860 $#=$PRINT(187)+CHR$(191)
4870 $#=$PRINT(188)+CHR$(192)
4880 $#=$PRINT(189)+CHR$(193)
4890 $#=$PRINT(190)+CHR$(194)
4900 $#=$PRINT(191)+CHR$(195)
4910 $#=$PRINT(192)+CHR$(196)
4920 $#=$PRINT(193)+CHR$(197)
4930 $#=$PRINT(194)+CHR$(198)
4940 $#=$PRINT(195)+CHR$(199)
4950 $#=$PRINT(196)+CHR$(200)
4960 $#=$PRINT(197)+CHR$(201)
4970 $#=$PRINT(198)+CHR$(202)
4980 $#=$PRINT(199)+CHR$(203)
4990 $#=$PRINT(200)+CHR$(204)
5000 $#=$PRINT(201)+CHR$(205)
5010 $#=$PRINT(202)+CHR$(206)
5020 $#=$PRINT(203)+CHR$(207)
5030 $#=$PRINT(204)+CHR$(208)
5040 $#=$PRINT(205)+CHR$(209)
5050 $#=$PRINT(206)+CHR$(210)
5060 $#=$PRINT(207)+CHR$(211)
5070 $#=$PRINT(208)+CHR$(212)
5080 $#=$PRINT(209)+CHR$(213)
5090 $#=$PRINT(210)+CHR$(214)
5100 $#=$PRINT(211)+CHR$(215)
5110 $#=$PRINT(212)+CHR$(216)
5120 $#=$PRINT(213)+CHR$(217)
5130 $#=$PRINT(214)+CHR$(218)
5140 $#=$PRINT(215)+CHR$(219)
5150 $#=$PRINT(216)+CHR$(220)
5160 $#=$PRINT(217)+CHR$(221)
5170 $#=$PRINT(218)+CHR$(222)
5180 $#=$PRINT(219)+CHR$(223)
5190 $#=$PRINT(220)+CHR$(224)
5200 $#=$PRINT(221)+CHR$(225)
5210 $#=$PRINT(222)+CHR$(226)
5220 $#=$PRINT(223)+CHR$(227)
5230 $#=$PRINT(224)+CHR$(228)
5240 $#=$PRINT(225)+CHR$(229)
5250 $#=$PRINT(226)+CHR$(230)
5260 $#=$PRINT(227)+CHR$(231)
5270 $#=$PRINT(228)+CHR$(232)
5280 $#=$PRINT(229)+CHR$(233)
5290 $#=$PRINT(230)+CHR$(234)
5300 $#=$PRINT(231)+CHR$(235)
5310 $#=$PRINT(232)+CHR$(236)
5320 $#=$PRINT(233)+CHR$(237)
5330 $#=$PRINT(234)+CHR$(238)
5340 $#=$PRINT(235)+CHR$(239)
5350 $#=$PRINT(236)+CHR$(240)
5360 $#=$PRINT(237)+CHR$(241)
5370 $#=$PRINT(238)+CHR$(242)
5380 $#=$PRINT(239)+CHR$(243)
5390 $#=$PRINT(240)+CHR$(244)
5400 $#=$PRINT(241)+CHR$(245)
5410 $#=$PRINT(242)+CHR$(246)
5420 $#=$PRINT(243)+CHR$(247)
5430 $#=$PRINT(244)+CHR$(248)
5440 $#=$PRINT(245)+CHR$(249)
5450 $#=$PRINT(246)+CHR$(250)
5460 $#=$PRINT(247)+CHR$(251)
5470 $#=$PRINT(248)+CHR$(252)
5480 $#=$PRINT(249)+CHR$(253)
5490 $#=$PRINT(250)+CHR$(254)
5500 $#=$PRINT(251)+CHR$(255)
5510 $#=$PRINT(252)+CHR$(256)
5520 $#=$PRINT(253)+CHR$(257)
5530 $#=$PRINT(254)+CHR$(258)
5540 $#=$PRINT(255)+CHR$(259)
5550 $#=$PRINT(256)+CHR$(260)
5560 $#=$PRINT(257)+CHR$(261)
5570 $#=$PRINT(258)+CHR$(262)
5580 $#=$PRINT(259)+CHR$(263)
5590 $#=$PRINT(260)+CHR$(264)
5600 $#=$PRINT(261)+CHR$(265)
5610 $#=$PRINT(262)+CHR$(266)
5620 $#=$PRINT(263)+CHR$(267)
5630 $#=$PRINT(264)+CHR$(268)
5640 $#=$PRINT(265)+CHR$(269)
5650 $#=$PRINT(266)+CHR$(270)
5660 $#=$PRINT(267)+CHR$(271)
5670 $#=$PRINT(268)+CHR$(272)
5680 $#=$PRINT(269)+CHR$(273)
5690 $#=$PRINT(270)+CHR$(274)
5700 $#=$PRINT(271)+CHR$(275)
5710 $#=$PRINT(272)+CHR$(276)
5720 $#=$PRINT(273)+CHR$(277)
5730 $#=$PRINT(274)+CHR$(278)
5740 $#=$PRINT(275)+CHR$(279)
5750 $#=$PRINT(276)+CHR$(280)
5760 $#=$PRINT(277)+CHR$(281)
5770 $#=$PRINT(278)+CHR$(282)
5780 $#=$PRINT(279)+CHR$(283)
5790 $#=$PRINT(280)+CHR$(284)
5800 $#=$PRINT(281)+CHR$(285)
5810 $#=$PRINT(282)+CHR$(286)
5820 $#=$PRINT(283)+CHR$(287)
5830 $#=$PRINT(284)+CHR$(288)
5840 $#=$PRINT(285)+CHR$(289)
5850 $#=$PRINT(286)+CHR$(290)
5860 $#=$PRINT(287)+CHR$(291)
5870 $#=$PRINT(288)+CHR$(292)
5880 $#=$PRINT(289)+CHR$(293)
5890 $#=$PRINT(290)+CHR$(294)
5900 $#=$PRINT(291)+CHR$(295)
5910 $#=$PRINT(292)+CHR$(296)
5920 $#=$PRINT(293)+CHR$(297)
5930 $#=$PRINT(294)+CHR$(298)
5940 $#=$PRINT(295)+CHR$(299)
5950 $#=$PRINT(296)+CHR$(300)
5960 $#=$PRINT(297)+CHR$(301)
5970 $#=$PRINT(298)+CHR$(302)
5980 $#=$PRINT(299)+CHR$(303)
5990 $#=$PRINT(300)+CHR$(304)
6000 $#=$PRINT(301)+CHR$(305)
6010 $#=$PRINT(302)+CHR$(306)
6020 $#=$PRINT(303)+CHR$(307)
6030 $#=$PRINT(304)+CHR$(308)
6040 $#=$PRINT(305)+CHR$(309)
6050 $#=$PRINT(306)+CHR$(310)
6060 $#=$PRINT(307)+CHR$(311)
6070 $#=$PRINT(308)+CHR$(312)
6080 $#=$PRINT(309)+CHR$(313)
6090 $#=$PRINT(310)+CHR$(314)
6100 $#=$PRINT(311)+CHR$(315)
6110 $#=$PRINT(312)+CHR$(316)
6120 $#=$PRINT(313)+CHR$(317)
6130 $#=$PRINT(314)+CHR$(318)
6140 $#=$PRINT(315)+CHR$(319)
6150 $#=$PRINT(316)+CHR$(320)
6160 $#=$PRINT(317)+CHR$(321)
6170 $#=$PRINT(318)+CHR$(322)
6180 $#=$PRINT(319)+CHR$(323)
6190 $#=$PRINT(320)+CHR$(324)
6200 $#=$PRINT(321)+CHR$(325)
6210 $#=$PRINT(322)+CHR$(326)
6220 $#=$PRINT(323)+CHR$(327)
6230 $#=$PRINT(324)+CHR$(328)
6240 $#=$PRINT(325)+CHR$(329)
6250 $#=$PRINT(326)+CHR$(330)
6260 $#=$PRINT(327)+CHR$(331)
6270 $#=$PRINT(328)+CHR$(332)
6280 $#=$PRINT(329)+CHR$(333)
6290 $#=$PRINT(330)+CHR$(334)
6300 $#=$PRINT(331)+CHR$(335)
6310 $#=$PRINT(332)+CHR$(336)
6320 $#=$PRINT(333)+CHR$(337)
6330 $#=$PRINT(334)+CHR$(338)
6340 $#=$PRINT(335)+CHR$(339)
6350 $#=$PRINT(336)+CHR$(340)
6360 $#=$PRINT(337)+CHR$(341)
6370 $#=$PRINT(338)+CHR$(342)
6380 $#=$PRINT(339)+CHR$(343)
6390 $#=$PRINT(340)+CHR$(344)
6400 $#=$PRINT(341)+CHR$(345)
6410 $#=$PRINT(342)+CHR$(346)
6420 $#=$PRINT(343)+CHR$(347)
6430 $#=$PRINT(344)+CHR$(348)
6440 $#=$PRINT(345)+CHR$(349)
6450 $#=$PRINT(346)+CHR$(350)
6460 $#=$PRINT(347)+CHR$(351)
6470 $#=$PRINT(348)+CHR$(352)
6480 $#=$PRINT(349)+CHR$(353)
6490 $#=$PRINT(350)+CHR$(354)
6500 $#=$PRINT(351)+CHR$(355)
6510 $#=$PRINT(352)+CHR$(356)
6520 $#=$PRINT(353)+CHR$(357)
6530 $#=$PRINT(354)+CHR$(358)
6540 $#=$PRINT(355)+CHR$(359)
6550 $#=$PRINT(356)+CHR$(360)
6560 $#=$PRINT(357)+CHR$(361)
6570 $#=$PRINT(358)+CHR$(362)
6580 $#=$PRINT(359)+CHR$(363)
6590 $#=$PRINT(360)+CHR$(364)
6600 $#=$PRINT(361)+CHR$(365)
6610 $#=$PRINT(362)+CHR$(366)
6620 $#=$PRINT(363)+CHR$(367)
6630 $#=$PRINT(364)+CHR$(368)
6640 $#=$PRINT(365)+CHR$(369)
6650 $#=$PRINT(366)+CHR$(370)
6660 $#=$PRINT(367)+CHR$(371)
6670 $#=$PRINT(368)+CHR$(372)
6680 $#=$PRINT(369)+CHR$(373)
6690 $#=$PRINT(370)+CHR$(374)
6700 $#=$PRINT(371)+CHR$(375)
6710 $#=$PRINT(372)+CHR$(376)
6720 $#=$PRINT(373)+CHR$(377)
6730 $#=$PRINT(374)+CHR$(378)
6740 $#=$PRINT(375)+CHR$(379)
6750 $#=$PRINT(376)+CHR$(380)
6760 $#=$PRINT(377)+CHR$(381)
6770 $#=$PRINT(378)+CHR$(382)
6780 $#=$PRINT(379)+CHR$(383)
6790 $#=$PRINT(380)+CHR$(384)
6800 $#=$PRINT(381)+CHR$(385)
6810 $#=$PRINT(382)+CHR$(386)
6820 $#=$PRINT(383)+CHR$(387)
6830 $#=$PRINT(384)+CHR$(388)
6840 $#=$PRINT(385)+CHR$(389)
6850 $#=$PRINT(386)+CHR$(390)
6860 $#=$PRINT(387)+CHR$(391)
6870 $#=$PRINT(388)+CHR$(392)
6880 $#=$PRINT(389)+CHR$(393)
6890 $#=$PRINT(390)+CHR$(394)
6900 $#=$PRINT(391)+CHR$(395)
6910 $#=$PRINT(392)+CHR$(396)
6920 $#=$PRINT(393)+CHR$(397)
6930 $#=$PRINT(394)+CHR$(398)
6940 $#=$PRINT(395)+CHR$(399)
6950 $#=$PRINT(396)+CHR$(400)
6960 $#=$PRINT(397)+CHR$(401)
6970 $#=$PRINT(398)+CHR$(402)
6980 $#=$PRINT(399)+CHR$(403)
6990 $#=$PRINT(400)+CHR$(404)
7000 $#=$PRINT(401)+CHR$(405)
7010 $#=$PRINT(402)+CHR$(406)
7020 $#=$PRINT(403)+CHR$(407)
7030 $#=$PRINT(404)+CHR$(408)
7040 $#=$PRINT(405)+CHR$(409)
7050 $#=$PRINT(406)+CHR$(410)
7060 $#=$PRINT(407)+CHR$(411)
7070 $#=$PRINT(408)+CHR$(412)
7080 $#=$PRINT(409)+CHR$(413)
7090 $#=$PRINT(410)+CHR$(414)
7100 $#=$PRINT(411)+CHR$(415)
7110 $#=$PRINT(412)+CHR$(416)
7120 $#=$PRINT(413)+CHR$(417)
7130 $#=$PRINT(414)+CHR$(418)
7140 $#=$PRINT(415)+CHR$(419)
7150 $#=$PRINT(416)+CHR$(420)
7160 $#=$PRINT(417)+CHR$(421)
7170 $#=$PRINT(418)+CHR$(422)
7180 $#=$PRINT(419)+CHR$(423)
7190 $#=$PRINT(420)+CHR$(424)
7200 $#=$PRINT(421)+CHR$(425)
7210 $#=$PRINT(422)+CHR$(426)
7220 $#=$PRINT(423)+CHR$(427)
7230 $#=$PRINT(424)+CHR$(428)
7240 $#=$PRINT(425)+CHR$(429)
7250 $#=$PRINT(426)+CHR$(430)
7260 $#=$PRINT(427)+CHR$(431)
7270 $#=$PRINT(428)+CHR$(432)
7280 $#=$PRINT(429)+CHR$(433)
7290 $#=$PRINT(430)+CHR$(434)
7300 $#=$PRINT(431)+CHR$(435)
7310 $#=$PRINT(432)+CHR$(436)
7320 $#=$PRINT(433)+CHR$(437)
7330 $#=$PRINT(434)+CHR$(438)
7340 $#=$PRINT(435)+CHR$(439)
7350 $#=$PRINT(436)+CHR$(440)
7360 $#=$PRINT(437)+CHR$(441)
7370 $#=$PRINT(438)+CHR$(442)
7380 $#=$PRINT(439)+CHR$(443)
7390 $#=$PRINT(440)+CHR$(444)
7400 $#=$PRINT(441)+CHR$(445)
7410 $#=$PRINT(442)+CHR$(446)
7420 $#=$PRINT(443)+CHR$(447)
7430 $#=$PRINT(444)+CHR$(448)
7440 $#=$PRINT(445)+CHR$(449)
7450 $#=$PRINT(446)+CHR$(450)
7460 $#=$PRINT(447)+CHR$(451)
7470 $#=$PRINT(448)+CHR$(452)
7480 $#=$PRINT(449)+CHR$(453)
7490 $#=$PRINT(450)+CHR$(454)
7500 $#=$PRINT(451)+CHR$(455)
7510 $#=$PRINT(452)+CHR$(456)
7520 $#=$PRINT(453)+CHR$(457)
7530 $#=$PRINT(454)+CHR$(458)
7540 $#=$PRINT(455)+CHR$(459)
7550 $#=$PRINT(456)+CHR$(460)
7560 $#=$PRINT(457)+CHR$(461)
7570 $#=$PRINT(458)+CHR$(462)
7580 $#=$PRINT(459)+CHR$(463)
7590 $#=$PRINT(460)+CHR$(464)
7600 $#=$PRINT(461)+CHR$(465)
7610 $#=$PRINT(462)+CHR$(466)
7620 $#=$PRINT(463)+CHR$(467)
7630 $#=$PRINT(464)+CHR$(468)
7640 $#=$PRINT(465)+CHR$(469)
7650 $#=$PRINT(466)+CHR$(470)
7660 $#=$PRINT(467)+CHR$(471)
7670 $#=$PRINT(468)+CHR$(472)
7680 $#=$PRINT(469)+CHR$(473)
7690 $#=$PRINT(470)+CHR$(474)
7700 $#=$PRINT(471)+CHR$(475)
7710 $#=$PRINT(472)+CHR$(476)
7720 $#=$PRINT(473)+CHR$(477)
7730 $#=$PRINT(474)+CHR$(478)
7740 $#=$PRINT(475)+CHR$(479)
7750 $#=$PRINT(476)+CHR$(480)
7760 $#=$PRINT(477)+CHR$(481)
7770 $#=$PRINT(478)+CHR$(482)
7780 $#=$PRINT(479)+CHR$(483)
7790 $#=$PRINT(480)+CHR$(484)
7800 $#=$PRINT(481)+CHR$(485)
7810 $#=$PRINT(482)+CHR$(486)
7820 $#=$PRINT(483)+CHR$(487)
7830 $#=$PRINT(484)+CHR$(488)
7840 $#=$PRINT(485)+CHR$(489)
7850 $#=$PRINT(486)+CHR$(490)
7860 $#=$PRINT(487)+CHR$(491)
7870 $#=$PRINT(488)+CHR$(492)
7880 $#=$PRINT(489)+CHR$(493)
7890 $#=$PRINT(490)+CHR$(494)
7900 $#=$PRINT(491)+CHR$(495)
7910 $#=$PRINT(492)+CHR$(496)
7920 $#=$PRINT(493)+CHR$(497)
7930 $#=$PRINT(494)+CHR$(498)
7940 $#=$PRINT(495)+CHR$(499)
7950 $#=$PRINT(496)+CHR$(500)
7960 $#=$PRINT(497)+CHR$(501)
7970 $#=$PRINT(498)+CHR$(502)
7980 $#=$PRINT(499)+CHR$(503)
7990 $#=$PRINT(500)+CHR$(504)
8000 $#=$PRINT(501)+CHR$(505)
8010 $#=$PRINT(502)+CHR$(506)
8020 $#=$PRINT(503)+CHR$(507)
8030 $#=$PRINT(504)+CHR$(508)
8040 $#=$PRINT(505)+CHR$(509)
8050 $#=$PRINT(506)+CHR$(510)
8060 $#=$PRINT(507)+CHR$(511)
8070 $#=$PRINT(508)+CHR$(512)
8080 $#=$PRINT(509)+CHR$(513)
8090 $#=$PRINT(510)+CHR$(514)
8
```









```

0 5810
3790 IF #=1 THEN mo=1:nu1=2:GOT 0
0 5810
3810 GOT 3770
3810 LOCATE 1,12:INPUT "NUMERO DU 3
PRITE " :IN$=SP:PRINT$=PR:SP=SP+1
3820 CLS :PEN LOCATE 1,1:PRINT "I
NITIALISATION MATRICE":PEN 3:LOCATE
2,2:PRINT "
3830 GOSUB 1450
3840 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3850 my=1:my=1+id:col=my+1:1+id=0+9
000:(col=sp):top=lofi+d
3860 GOSUB 1810
3870 CALL #9000:DEF FN$=MCT22.dab
3880 IF X:my=1:PRINT "EPRITE:RNSP
3890 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO my-1
3900 col=TEST(527#+#*nu1):48-(#*2)
:LOCATE #+1,#+1:PRINT COL:PRINT CHR$(
143):#=#+2:col=col+NEXT G
3910 X=#+2:my=1:my=1:GOTO 2480

```

```

260 13#CHR$(242)+CHR$(240)
260 44#CHR$(231)+CHR$(235)
280 14#CHR$(243)+CHR$(239)
280 840 FOR #=1 TO 3
300 15#CHR$(244)+CHR$(240)
310 66#CHR$(243)+CHR$(237)
310 66#CHR$(243)+CHR$(241)
330 REM -----
340 REM presentation
350 REM -----
350 REM 1450
350 REM 1450 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3560 my=1:my=1+id:col=my+1:1+id=0+9
000:(col=sp):top=lofi+d
3860 GOSUB 1810
3870 CALL #9000:DEF FN$=MCT22.dab
3880 IF X:my=1:PRINT "EPRITE:RNSP
3890 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO my-1
3900 col=TEST(527#+#*nu1):48-(#*2)
:LOCATE #+1,#+1:PRINT COL:PRINT CHR$(
143):#=#+2:col=col+NEXT G
3910 X=#+2:my=1:my=1:GOTO 2480

```

```

260 13#CHR$(242)+CHR$(240)
260 44#CHR$(231)+CHR$(235)
280 14#CHR$(243)+CHR$(239)
280 840 FOR #=1 TO 3
300 15#CHR$(244)+CHR$(240)
310 66#CHR$(243)+CHR$(237)
310 66#CHR$(243)+CHR$(241)
330 REM -----
340 REM presentation
350 REM -----
350 REM 1450
350 REM 1450 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3560 my=1:my=1+id:col=my+1:1+id=0+9
000:(col=sp):top=lofi+d
3860 GOSUB 1810
3870 CALL #9000:DEF FN$=MCT22.dab
3880 IF X:my=1:PRINT "EPRITE:RNSP
3890 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO my-1
3900 col=TEST(527#+#*nu1):48-(#*2)
:LOCATE #+1,#+1:PRINT COL:PRINT CHR$(
143):#=#+2:col=col+NEXT G
3910 X=#+2:my=1:my=1:GOTO 2480

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

## Yamsrad

pour CPC  
Clavier

Un Yams de qualité et fort bien présenté,  
que demander de plus pour passer un bon moment?

```

10 CLS
20 SYMBOL AETR 227
30 SYMBOL 220,127,128,128,128,128,1
28,128,127
40 SYMBOL 231,127,128,176,176,128,1
28,128,127
50 SYMBOL 232,127,128,176,176,128,1
28,128,127
60 SYMBOL 233,127,128,176,176,128,1
28,128,176
70 SYMBOL 234,254,1,1,1,1,1,1,1,1,29
80 SYMBOL 235,254,1,13,13,1,1,1,1,1
90 SYMBOL 236,254,1,13,13,1,1,1,1,1,29
100 SYMBOL 237,254,1,13,13,1,1,1,1,1,29
110 SYMBOL 238,129,1,1,1,1,1,1,29
120 SYMBOL 239,1,1,1,1,1,13,13,1,254
130 SYMBOL 240,129,1,1,1,13,13,1,254
140 SYMBOL 241,13,1,1,1,13,13,1,254
150 SYMBOL 242,129,128,128,128,128,128,1
28,128,127
160 SYMBOL 243,128,128,128,128,176,176,1
28,128,127
170 SYMBOL 244,129,128,128,128,128,176,1
76,128,127
180 SYMBOL 245,176,128,128,128,176,176,1
28,128,127
190 SYMBOL 246,254,1,1,1,1,1,1,1
200 SYMBOL 247,128,128,128,128,128,128,1
28,128,127
210 #=#+CHR$(230)+CHR$(234)
220 #=#+CHR$(242)+CHR$(238)
230 #=#+CHR$(231)+CHR$(246)
240 #=#+CHR$(243)+CHR$(239)
250 #=#+CHR$(242)+CHR$(235)

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```

```

3920 IF #>=0 THEN mo=(#+1):2:GOSUB
mi=(#-1)/4
3930 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr"
3940 #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700
0:gl=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 26
910
940 LOCATE 2,23:PEN #2:PRINT "NR":5
" #=modler:#GOSUB 2790:deb=9700+1
gf=1:sp=sp+1:back=0:#=0:GOTO 2750

```













```

514 IF VlnYz < 0 THEN VAL(g(0,0))OR
515 VAL(g(0,0))>12 THEN GOSUB 6
516 GOTO 513
517 dec=Vln(yz-1)
518 CLS#3:PRINT#3,"confirmer INSERE
R dec" ligne# par O/N"
519 GOSUB 568:IF g<"O">THEN RETURN
520 GOSUB 574
521 GOSUB 575
522 FOR t=VAL(g(0,0)) TO yz STEP-1:
523 FOR u=0 TO 7
524 G(u,t,tsccsg(0,t))ig(t,u)***NEX
T:NEXT
525 CLS#11:1=0:2=7:GOSUB 571:GOSUB
572
526 REM
527 CLS#3:PRINT#3,"confirmer VIDER
le tableau par O/N"
528 GOSUB 568:IF g<"O">THEN PRINT C
HRS(7):CLS#3:RETURN
529 GOSUB 594:CLS
530 FOR t=0 TO VAL(g(0,0)):FOR u=0
TO 7
531 G(u,t,u)***NEX:1=0:2=0
532 CLS#5:#0=y:1=z:0=names="vide":
g(0)=0:2=7
533 g(4,0)="0.00":g(5,0)="0.00":B0T
0 201
534 hour%#0=msut:0 GOSUB 538
535 EVERY 3000,0 GOSUB 537
536 RETURN
537 #1=msut:1=1:IF msut=60 THEN
msut=0:hour%#hour%#1
538 LDCATE#4,72:1:PRINT#4,hour%#LDC
ATE#4,75:1:PRINT#4,"M",LDCATE#4,76:
1:PRINT#4,msut:RETURN
539 CLS#3:INPUT#3,"remise a 1 heure
de 1 H:LDJSE (0,MM)hour%#msut
540 CLS#3:INPUT#3,"Mettre la date de
JJ/MM/AA" :idates
541 IF LEN(idates)>9 THEN 540
542 IF MID(idates,3,1)<>"/" THEN 540
543 IF MID(idates,6,1)<>"/" THEN 540
544 IF hour%#24=1:msut=39 THEN PR
INT CHR$(7):GOTO 530
545 GOSUB 538
546 GOTO 501
547 CLS#3:PRINT#3,"Listage sur impr
imante: est-elle en ligne O/N":GOSUB
1 568:IF g<"N">THEN RETURN
548 IF g<"O">THEN RETURN
549 CLS#3:INPUT#3,"Listage du table
au du curseur a la ligne i/vln
550 CLS#3:PRINT#3,"Listage du table
au du curseur a la ligne i/vln O/N"
551 GOSUB 568:IF g<"O">THEN 554
552 IF g<"N">THEN RETURN ELSE GOSUB
599:GOTO 549
553 PRINT#8,"MICRIS-tab
EXTRAIT DE COMPTES":CHR$(13):CHR$(13)
0)
554 GOSUB 594:PRINT#8," * DATE
* RB * N Cq * DEBIT * CREDIT *
BILAN * Cde * OBSERVATIONS **":
CHR$(13):CHR$(10)
555 FOR t=0 TO 13
556 PR17#T#1;CHR$(13)
557 FOR u=0 TO 7
558 PRINT#8,TAB(g(u,1))ig(u,t)
559 NEXT u:PRINT#8,CHR$(10)
560 NEXT t:PRINT#8,CHR$(13):CHR$(10)
561 TAB(40)"DATE":idates:" ihour%#h
i"minut:CHR$(13)
561 RETURN
562 WINDOW#5,pc(n),pc(x)+1(c)-1,yt
4,+v4:PAPER#5,0:PEN#5,1:CLS#5:PRINT
#5,g(x,y,z):LOCATE 1,1:PRINT CHR$(
13):GOTO 1
565 PLOT((pc(x)-1)*8)-1,(21-y)*16,1
:DRAW((pc(x)+L(x)-1)*8)-1,(21-y)*1
6,1
566 PLOT 23,(21-y)*16,1:DRAW 659,(2
1-y)*16,1:RETURN
567 g=INKEY$:IF g<"> THEN 568
568 g=UPPER$(g):RETURN
570 G(LDCATE#4,51,1:PRINT#4,"F3
chier":iname#3:RETURN
571 REM c1=col de depart c2=col fin
572 FOR t=c1 TO c2:FOR u=c1 TO c2
573 LOCATE t,u,1:PRINT CHR$(t,u):z
4
574 NEXT t:LOCATE 1,1:1=0:2=7:
575 RETURN
576 IF VAL(g(u,t))=0 THEN g(0,0)=ST
R(t-1):GOTO 578
577 NEXT
578 RETURN
579 t=msut:1=0:2=0:GOSUB 580,580,581,58
6,588,580,580,580
580 RETURN
581 IF (2,g,yz)=="DR LEN(g,(2,yz))>
7 THEN RETURN
582 IF VAL(g(2,yz))>0 THEN RETURN
583 #VAL(g(2,yz))=1:al=VAL(IGHT$(g
(2,yz)-1,(2)*1)
584 IF #VAL(1,2)=al THEN g(2,yz)=
LEFT$(g(2,yz)-1,(2)*1)
585 RETURN
586 IF VAL(g(x,y,z))>0 THEN RETURN
587 IF VAL(g(x,y,z))>99999.99 THEN
GOSUB 602
588 uou#t=tsccsg(vln=VAL(g(u,t)):B0S
589 FOR t=0 TO 7
590 FOR t=0 TO 7:bin=VAL(g(u,t)):7ig
(u,t,u)***NEX:1=0:2=0:RETURN
591 CLS#2
592 FOR t=1 TO 21
593 LOCATE#2,1,t:PRINT#2,MID$(STR$(
t),2,1)
594 NEXT t
595 CLS#3:PRINT#3,"micris travaille
pour vous -> le gerant de vos
sous":RETURN
596 REM
597 REM PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"1e
s lettres ne sont pas adrees dans
cette colonne PRESS TOUCH":GOTO 605
597 PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"2e
s lettres ne sont pas adrees dans
cette colonne PRESS TOUCH":GOTO 605
598 REM
599 PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"At
tention relisez les commandes ou
11help Help PRESS TOUCH:GOTO 605
600 REM
601 PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"Le
nom du fichier ne comporte que 15
caracteres Maximum PRESS TOUCH:G
OTO 605
602 PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"L
e s sommes superieures a 99999.99 ne
sont pas acceptees PRESS TOUCH:g
(x,y,z)***:GOTO 605
603 PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"Va
leur de ligne inadmissible PRESS T
OUCH:GOTO 605
604 PRINT CHR$(7):CLS#3:PRINT#3,"AT
tention L1=limit inferieure du tablea
u:GOTO 605
605 g=INKEY$:IF g<"> THEN 605 ELSE C
606 CLS#3:PRINT#3,"sensibilite du c
lavier : Lent Normal Rapide ?" :B
0:GOSUB 568

```

```

607 IF g="L" THEN SPEED KEY 13,15:R
608 IF g="N" THEN SPEED KEY 10,10:R
609 IF g="R" THEN SPEED KEY 7,2 :R
610 GOTO 606

```

### Poker pour CPC Clavier

Denis Scherer, notre spécialiste es-poker, ne reproche qu'une chose à ce programme: il ne soit pas "Strip"...

```

20 *
30 * POKER
40 *
50 BORDER 20:PAPER 10:FEN 0:NODE 1
60 WINDOW #6,25,58,16,23
70 WINDOW #1,1,7,1,10
80 WINDOW #2,11,17,1,10
90 WINDOW #3,21,21,7,1,10
00 WINDOW #4,6,12,14,23
10 WINDOW #5,16,25,14,23
20 IIN 1,24
30 DIO NPREM(13)
40 IF VAL(I,2)=5,7,11,13,17,19,23,29
31,37,41
50 FOR I=1 TO 13
60 READ NPREM(I)
70 NEXT I
80 DIM CART(52,2)
180 SYMBOL 241,168,84,170,252,30,14
,246,70
200 SYMBOL 242,130,199,194,160,175,
39,12
310 SYMBOL 243,16,10,10,18,150,56,32
,192
320 SYMBOL 244,42,85,126,220,224,10
,8,60,64
330 SYMBOL 245,168,84,254,122,6,91,
35,3
340 SYMBOL 246,164,161,160,167,178,
72,180,115
350 SYMBOL 247,3,5,5,201,141,18,48,
5
360 SYMBOL 248,0,42,85,98,127,64,24
,95
370 SYMBOL 249,0,168,84,34,254,6,1
2,70
380 SYMBOL 250,66,66,61,48,31,15,7,
9
390 SYMBOL 251,64,128,60,282,248,
0
400 REM
410 CLS:LOCATE 15,10:PRINT "P O K E
R"
420 LOCATE 2,15:PRINT"Appuyer sur u
n touche pour commencer"
430 A=INKEY$
440 IF A="" THEN A=REND:GOTO 330
450 L=LEN(A)
460 S=60-L
470 PAPER=5000
480 CDE=""
490 GOSUB 1520 'tri
500 L1=(RAND*1000)MOD 9+1
490 L2=(RAND*1000)MOD 52+1
510 L3=10
520 PAPER #1 : CLS #1
530 NEXT I
540 NEXT I
550 CLS#2
560 CLS#3
570 CLS#4
580 CLS#5
590 CLS#6
600 CLS#7
610 CLS#8
620 CLS#9
630 CLS#10
640 CLS#11
650 CLS#12
660 CLS#13
670 CLS#14
680 CLS#15
690 CLS#16
700 CLS#17
710 CLS#18
720 CLS#19
730 CLS#20
740 CLS#21
750 CLS#22
760 CLS#23
770 CLS#24
780 CLS#25
790 CLS#26
800 CLS#27
810 CLS#28
820 CLS#29
830 CLS#30
840 CLS#31
850 CLS#32
860 CLS#33
870 CLS#34
880 CLS#35
890 CLS#36
900 CLS#37
910 CLS#38
920 CLS#39
930 CLS#40
940 CLS#41
950 CLS#42
960 CLS#43
970 CLS#44
980 CLS#45
990 CLS#46
1000 CLS#47
1010 CLS#48
1020 CLS#49
1030 CLS#50
1040 CLS#51
1050 CLS#52
1060 MOD(1)=1
1070 PAPER #1
1080 B #1
1090 RETURN
1100 MOD(2)=1
1110 PAPER #2,1
1120 CLS #2
1130 RETURN
1140 MOD(3)=1
1150 PAPER #3,1
1160 CLS #3
1170 RETURN
1180 PAPER #6,6
1190 CLS #6
1200 RETURN
1210 FOR I=1 TO 5

```

```

480 CLS #6
490 LOCATE 27,18:PRINT "Entrez votre
500 LOCATE 27,19:PRINT " Mise"
510 INF:0,5:LOCATE 39,8
520 L2=INKEY$
530 IF L2="" THEN GOTO 510
540 IF ASC(L2)=12 THEN THEN GOTO 610
550 IF ASC(L2) < 48 OR ASC(L2) > 57
THEN GOTO 520
560 L2=ASC(L2)+L2
570 LOCATE 39-LEN(L2),8
580 PRINT L2$2
590 IF LEN(L2$2)=5 THEN GOTO 610
600 GOTO 510
610 L2=VAL(L2)
620 DEFBL=0
630 IF L2 > 50 THEN THEN LOCATE 32,8:P
RINT "GOTO 450"
640 FOR I=1 TO 10
650 TIRE$(1,1)=STR$(CARL(L6,1))
660 TIRE$(1,2)=STR$(CARL(L6,2))
670 *** Position de la carte ***
680 NCA=1
690 PAPER NCA,1
700 *** Couleur de la carte ***
710 ON CART(L6,2) GOSUB 1370,1410,1
450,1490
720 GOSUB 1290
730 *** Valeur de la carte ***
740 ON CART(L6,1) GOSUB 1700,1740,1
790,1840,1890,1940,1990,2050,2120,2
180,2270,2320,2370
750 LOCATE NCA,1:PRINT NCA,7
760 IF VAL(I,2)=7 THEN LOCATE NCA,7
10 ELSE LOCATE NCA,10
770 PRINT NCA,VAL(I)
780 L6=L6+15
790 IF L6>52 THEN L6=L6-52
800 NEXT I
810 GOSUB 1180
820 INF 0,5
830 LOCATE 26,16:PRINT "indiquer le
840 LOCATE 26,17:PRINT "cartes a "
850 LOCATE 26,18:PRINT "supplieur"
860 LOCATE 27,20:PRINT "7-8-9"
870 LOCATE 27,20:PRINT "4-5"
880 LOCATE 29,22:PRINT "puis touche
890 LOCATE 29,22:PRINT "ENTRER"
900 FOR I=1 TO 5
910 MOD(1)=0
920 NEXT I
930 A=INKEY$:IF A="" THEN GOTO 93 0
940 IF ASC(A)=13 THEN GOTO 1210
950 ON VAL(A#) GOSUB 970,970,970,9B
0,1020,970,1060,1100,1140
960 GOTO 920
970 RETURN
980 MOD(1)=1
990 PAPER #4,1
1000 CLS #4
1010 RETURN
1020 MOD(1)=1
1030 PAPER #5,1
1040 CLS #5
1050 RETURN
1060 MOD(1)=1
1070 PAPER #1
1080 B #1
1090 RETURN
1100 MOD(2)=1
1110 PAPER #2,1
1120 CLS #2
1130 RETURN
1140 MOD(3)=1
1150 PAPER #3,1
1160 CLS #3
1170 RETURN
1180 PAPER #6,6
1190 CLS #6
1200 RETURN
1210 FOR I=1 TO 5

```

```

1220 IF MOD(1)=1 THEN GOSUB 2580
1230 NEXT I
1240 GOSUB 2750
1250 GOTO 920
1260
1270 *** Dessin de la carte ***
1280
1290 A#=#A#CC#A#E
1300 B#=#C#A#A#
1310 C#=#A#CC#A#A#
1320 D#=#C#C#B#B#
1330 E#=#C#A#A#C#D#
1340 F#=#C#C#B#B#C#D#
1350 RETURN
1360 *** Cœur
1370 FEN NCA,3
1380 A#=#C#C#(228)
1390 RETURN
1400 *** carreau
1410 FEN NCA,5
1420 A#=#C#C#(227)
1430 RETURN
1440 *** pique
1450 FEN NCA,0
1460 A#=#C#C#(229)
1470 RETURN
1480 *** trèfle
1490 FEN NCA,0
1500 A#=#C#C#(226)
1510 RETURN
1520 FOR I=1 TO 52
1530 CART(I,1)=0
1540 CART(I,2)=0
1550 NEXT I
1560 FOR I=1 TO 13
1570 FOR J=1 TO 4
1580 IF (RAND*1000)MOD 52+1
1590 IF CART(I,1)=0 THEN CART(I,1)=

```

```

J:CARL(I,2)=1:GOTO 1660
1600 IF A#1 THEN A#0:L1=10 ELSE A#
1:L1=L1+10
1610 IF L1<1 THEN L1=L1+52
1620 IF L1>52 THEN L1=L1-52
1630 IF CART(L1)=0 THEN GOTO 516
1640 NEXT I
1650 GOTO 1620
1660 L1=1
1670 NEXT I
1680 RETURN
1690 *** As
1700 LOCATE NCA,1,5:PRINT NCA,ES
1710 Y#1
1720 RETURN
1730 *** Deux
1740 LOCATE NCA,2,3:PRINT NCA,ES
1750 LOCATE NCA,2,3:PRINT NCA,ES
1760 Y#2
1770 RETURN
1780 *** Trois
1790 GOSUB 1790
1800 GOSUB 1790
1810 Y#3
1820 RETURN
1830 *** quatre
1840 LOCATE NCA,2,3,3:PRINT NCA,ES
1850 LOCATE NCA,2,3,3:PRINT NCA,ES
1860 Y#4
1870 RETURN
1880 *** Cinq
1890 GOSUB 1890
1900 GOSUB 1890
1910 Y#5
1920 RETURN
1930 *** Six
1940 LOCATE NCA,2,5:PRINT NCA,ES
1950 IF CART(L1)=0 THEN CART(L1)=

```

\*\*\*\*\* LOGICIEL 4.5 rue des grands courtsils 44400 REZE \*

## Réussir en ORTHOGRAPHE

- \* avec la disquette de LOGICIEL 44
- \* 2000 questions
- \* 50 règles d'orthographe
- \* assistance en cas d'erreur
- \* utilisable dès l'âge de 8 ans
- \* enregistrement des résultats
- \* visualisation des progrès
- \* testée avec plus de 300 élèves
- \* rédigée par des enseignants
- \* compatible AMSTRAD 464,664,6128

\* prix: 100 F + frais de port 20 F \*

\* commande disquette à 100 F + 20 F de frais de port \*

\* Je joins un chèque de F à l'ordre de

\* LOGICIEL 44 5 rue des grands courtsils 44400 REZE \*

\*\*\*\*\*



```

1940 US="6"
1970 RETURN
1980 *** Sept
1990 LOCATE #NCA,1,4:PRINT #NCA,E$
2000 LOCATE #NCA,2,4:PRINT #NCA,CF
2010 GOSUB 1840
2020 VE="7"
2030 RETURN
2040 *** Huit
2050 LOCATE #NCA,2,6:PRINT #NCA,AF
2060 LOCATE #NCA,2,2:PRINT #NCA,AE
2070 LOCATE #NCA,2,4:PRINT #NCA,AE
2080 LOCATE #NCA,2,8:PRINT #NCA,AF
2090 VE="8"
2100 RETURN
2110 *** Neuf
2120 LOCATE #NCA,1,5:PRINT #NCA,BS;
2130 LOCATE #NCA,2,6:PRINT #NCA,CF
2140 GOSUB 2060
2150 VE="9"
2160 RETURN
2170 *** Dix
2180 LOCATE #NCA,2,2:PRINT #NCA,AE
2190 LOCATE #NCA,1,3:PRINT #NCA,BS
2200 LOCATE #NCA,2,4:PRINT #NCA,CF
2210 LOCATE #NCA,2,6:PRINT #NCA,AE
2220 LOCATE #NCA,1,7:PRINT #NCA,BS
2230 LOCATE #NCA,2,9:PRINT #NCA,CF
2240 VE="10"
2250 RETURN
2260 *** Valet
2270 LOCATE #NCA,4,5:PRINT #NCA,CHR
(240)+CHR(241)
2280 LOCATE #NCA,4,6:PRINT #NCA,CHR
(242)+CHR(243)
2290 VE="V"
2300 GOTO 2400
2310 *** Dame
2320 LOCATE #NCA,4,5:PRINT #NCA,CHR
(244)+CHR(245)
2330 LOCATE #NCA,4,6:PRINT #NCA,CHR
(246)+CHR(247)
2340 VE="D"
2350 GOTO 2400
2360 *** Roi
2370 LOCATE #NCA,4,5:PRINT #NCA,CHR
(248)+CHR(249)
2380 LOCATE #NCA,4,6:PRINT #NCA,CHR
(250)+CHR(251)
2390 VE="R"
2400 LOCATE #NCA,1,2:PRINT #NCA,AE
2410 LOCATE #NCA,1,3:PRINT #NCA,BS;
2420 LOCATE #NCA,7,9:PRINT #NCA,AE
2430 RETURN
2440 *** affichage solide/mise ***
2450
2460
2470
2480 Ink 0,5
2490 LOCATE 33,2:PRINT "SOLIDE"
2500 LOCATE 39,LEN(STR$(SOLDI)),4
2510 PRINT SOLDI
2520 LOCATE 34,6:PRINT "MISE"
2530 LOCATE 33,8:PRINT " "
2540 RETURN
2550 *** Zeme Tirage
2560
2570
2580 L6=L+1
2590 IF L6>52 THEN L6=L-52
2600 TIRE(1,1)=STR$(CART(L6,1))
2610 TIRE(1,2)=STR$(CART(L6,2))
2620 NCA=1
2630 ON CART (L6,2) GOSUB 1370,1410,
1450,1490
3400 GOSUB 1290
2650 ON CART(L6,1) GOSUB 1700,1740,
1840,1890,1940,1990,2050,2120,
2180,2270,2320,2370
2660 LOCATE #NCA,1,1:PRINT #NCA,VE
2670 LOCATE #NCA,10,1:PRINT #NCA,VE
2680 PRINT #NCA,VE;
2690 RETURN
2700

```

```

2710 *** Test des resultats
2720
2730 L16=5
2740 FOR I=1 TO 5
2750 FOR J=1 TO 5
2760 IF J<I THEN IF TIR*(I,1)=TIR*
(I,1) THEN L16=L16+1
2770 NEXT J
2780 NEXT I
2790 IF L16 <> 7 THEN GOTO 2870
2800
2810 *** Rien
2820 *** Ribu
2830 GOSUB 1180:LOCATE 25,17:PRINT
"PERDU..."
2840 SOLDI=SOLDI-L2
2850 IF SOLDI=0 THEN CLS:LOCATE 12,1
0:PRINT"PERDU..."
2860 LOCATE 10,14:PRINT
"Va benédict"
2870 END
2880 RETURN
2890 IF L16=9 THEN GOTO 3210
2900 IF L16=13 THEN GOTO 3370
2910 IF L16=17 THEN GOTO 3390
2920 L7=1
2920 FOR I=2 TO 5
2930 IF TIR*(1,2) <> TIR*(1,2) THEN
L7=L7+1
2940 NEXT I
2950 L16=1
2960 FOR J=1 TO 13
2970 FOR I=1 TO 13
2980 IF TIR*(I,1)=STR$(I) THEN L16=
L16+CHR$(1)+GOTO 3000
2990 NEXT I
3000 NEXT J
3010 IF L16=1155 THEN GOTO 3120
3020 IF L16=13015 THEN GOTO 3130
3030 IF L16=85085 THEN GOTO 3130
3040 IF L16=232225 THEN GOTO 3150
3050 IF L16=1062247 THEN GOTO 3130
3060 IF L16=2800723 THEN GOTO 3130
3070 IF L16=6678671 THEN GOTO 3150
3080 IF L16=14535953 THEN GOTO 3130
3090 IF L16=31267009 THEN GOTO 3130
3100 IF L16=71242725 THEN GOTO 3150
3110 IF L9=1 THEN GOTO 3450
3120 GOTO 2830
3130 IF L9=1 THEN GOTO 3510
3140 IF L9=2 THEN GOTO 3570
3150 IF L9=1 THEN GOTO 3630
3160 IF L9=2 THEN GOTO 3690
3170 END
3180
3190 *** Double paire
3200
3210 L2=L+2
3220 ON "DOUBLE PAIRE"
3230 GOTO 3680
3240
3250 *** brelan
3260
3270 L2=L+2
3280 OF="BRELAN"
3290 GOTO 3680
3300
3310 *** Full
3320
3330 L2=L+2
3340 OF="FULL"
3350 GOTO 3680
3360
3370 *** Carre
3380
3390 L2=L+2
3400 OF="CARRE"
3410 GOTO 3680
3420
3430 *** Couleur
3440
3450 L2=L+10
3460 OF="COULEUR"
3470 GOTO 3680
3480
3490 *** Quinte Flush

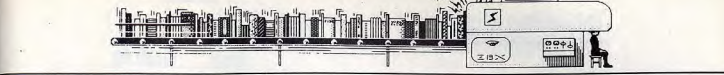
```



```

3500
3510 L2=L+50
3520 OF="QUINTE FLUSH"
3530 GOTO 3680
3540
3550 *** Quinte
3560
3570 L2=L+2
3580 OF="QUINTE"
3590 GOTO 3680
3600
3610 *** Quinte Flush Royale
3620
3630 L2=L+100
3640 OF="QUINTE FLUSH ROYALE"
3650 GOTO 3680
3660
3670 *** Banco ?
3680
3690 GOSUB 1180
3700 LOCATE 25,16:PRINT OF
3710 LOCATE 25,17:PRINT "vous gagne
z"
3720
3730 PRINT L2,18
3740 GOTO 3750
3750 LOCATE 25,19:PRINT "BANCO ? (0
ou 1)"
3760 BK="INKEY"
3770 IF BK="1" THEN GOTO 3760
3780 IF BK="0" OR BK="1" THEN GOT
0,3810
3790 SOLDI = SOLDI-L2
3800 RETURN
3810 CLS
3820 LOCATE 11,10:PRINT "COULEUR DE
L"
3830 LOCATE 10,11:PRINT "PROCHAINE
CARTE ?"
3840 LOCATE 8,15:PRINT"ROUGE = 1
NOIR = 2"
3850 BK="INKEY":IF BK="1" THEN GOTO
3860
3860 IF BK="1" THEN CBK=1:GOTO 389
0
3870 IF BK="2" THEN CBK=0:GOTO 389
0
3880 GOTO 3850
3890 L2=L+2
3900 CLS
3910 PAPER #2,1:CLS #2
3920 GOSUB 2580
3930 IF CART(L6,2) > 2 THEN GOTO 39
80
3940 IF CBK=1 THEN GOTO 3990
3950 LOCATE 25,17:PRINT "VOUS PERDE
Z"
3960 LOCATE 25,18:PRINT L2
3970 RETURN
3980 IF CBK <> 0 THEN GOTO 3950
3990 LOCATE 25,17:PRINT "VOUS GAGNE
Z"
4000 L2=L+2
4010 LOCATE 26,18:PRINT L2
4020 GOTO 3750

```



# AMSTRAD EN PROSE

Jeux, musique, graphisme, gestion de fichiers, programmation, il est des livres pour Amstrad sur chacun de ces sujets et bien d'autres encore. Nous vous parlons ici de ceux que nous avons aimés et nous vous donnons la liste de ceux que nous connaissons. Vous trouverez certainement celui qu'il vous faut si vous voulez approfondir un domaine précis.



## Peintre et musicien sur Amstrad, de Daniel-Jean David (Edimiro, 148 F)

Ce livre d'initiation semblera un peu simple au programmeur averti. Ce n'est pas à lui qu'il s'adresse, mais au débutant qui y trouvera, après un rappel des instructions fondamentales du Basic Amstrad, des exemples de graphiques de gestion, de représentations de fonctions mathématiques, de figures en trois dimensions. Les exemples, qui exigent apparemment des connaissances théoriques poussées, sont présentés de façon à être à la portée de tout un tiers du livre est consacré à l'exploitation des capacités sonores du CPC : programmation des bruitages et traduction de partitions.

## La Bible du graphisme, Data Becker (Micro Application, 199 F)

Un gros livre (550 pages), mais bien tassé, complet sur le sujet abordé. Ce livre ne fait pas usage inutile. Didactique en diable, il vous prend par la main dès le début en vous expliquant les possibilités du CPC (et un peu du PCW) de façon que vous compreniez bien ce que vous tapez sur votre clavier. Chaque instruction est détaillée et désignée souvent sur plusieurs pages, contrairement à bon nombre de bouquins qui se contentent d'indiquer les attributs des instructions de façon tellement succincte que l'on a du mal à comprendre aussi bien ce que sont ces attributs que la manière de les afficher.

Se voutant exhaustive, cette bible aborde, les différentes façons de programmer les dessins, l'animation, les sprites, le graphisme en trois dimensions. Le tout est illus-

tré par de longs listings (jeux et utilitaires) que les auteurs des chapitres ont dû taper en se procurant, pour un supplément de 120 F, une disquette regroupant tous ces programmes.

## Le grand livre du PCW, de Dullin et Strassenburg (Micro Application, 179 F)

Pas toujours clair, un bien entrouvert et donc difficile à consulter, ce livre a le mérite de regrouper en un seul bloc ce qui, sur PCW, a trait au traitement de texte *Locoscript*, au système d'exploitation *CP/M* et aux langages Basic et Logo. Il va même jusqu'à indiquer les quelques "bugs" de *Locoscript*, ce que se garde bien de faire le manuel d'utilisation officiel. De précieuses indications sur *Multiplex*, *Wordart* et *diéssé* sont données en complément dans les chapitres consacrés à *CP/M*.

## Clefs pour Amstrad 2. Système disque, de Daniel Martin et Philippe Jadoul (PSI : collection Memento, 155 F)

Cette collection de PSI jouit à juste raison d'une excellente réputation. Ce livre ne fait pas à la rigole. Très formel en termes techniques regroupés par catégories et donnant à chaque fois toutes les informations concernant le sujet abordé, il permet un accès rapide et thématique à tout ce qui a rapport à la gestion du lecteur/enregistreur de disquettes sur *CP/M* et *PCW*; commandes, routines, blocs de contrôle, programmation, etc. Tout est à un peu ardu évidemment et il vaut mieux avoir déjà fait ses premières armes pour en tirer le maximum. Mais ces clefs deviennent vite indispensables au programmeur.

## Autoformation à l'assembleur du Dr Watson (Micro Application. Vendu avec cassette : 195 F et avec disquette : 295 F)

Vous êtes fatigué du Basic et désirez passer au langage machine, plus rapide et plus performant. Ce livre est ce qu'il vous faut, surtout si vous n'y connaissez rien. Partant du tout début, il explique pas à pas comment programmer le Z 80. Pour chaque étape fait l'objet d'une illustration par l'exemple et d'un test de compréhension, ce qui permet un apprentissage progressif et sans à-coups. Four qui la démonstration soit plus claire et plus complète, un assembleur Z 80 est livré sur cassette ou sur disquette avec, là aussi, des exemples, plus parlants que de longues et l'umuseux explications. Le livre et le programme existent pour les CPC, mais aussi pour les PCW. A conseiller sans hésitation.

## Gestion de fichiers - Fichiers de gestion PCW, de E. Tranouis (Aries, 129 F)

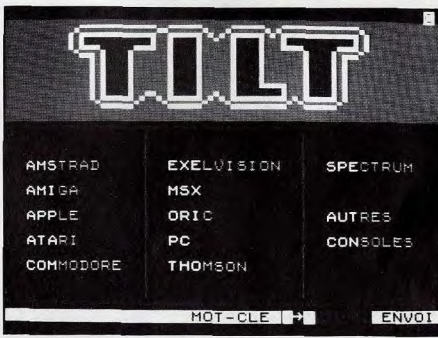
Le PCW dispose d'un système de fichiers indexés, *Jetsam*, programmable en Basic. Ce livre vous fait pénétrer par la bonne porte dans les arcanes de ce système. Bien entendu, c'est très orienté vers la gestion (stock, facturation, devis...), mais c'est structuré de telle façon qu'on comprend tout et c'est le plus important. A chacun, ensuite, de développer les applications dont il a besoin. La présentation des écrans donnés en exemple est très soignée et l'on peut y glaner quelques trucs. Pour aller plus loin dans l'étude des gestionnaires de fichiers, il sera possible de se procurer une disquette d'accompagnement chez le même éditeur, contre la somme de 150 F.





LE PREMIER SERVICE MINITEL  
OU DES LE SOMMAIRE VOUS ALLEZ DIRECTEMENT  
A CE QUI CONCERNE VOTRE ORDINATEUR

# TAPEZ VITE 36.15 CODE D'ACCES TILT!



AMSTRAD	EXELVISION	SPECTRUM
AMIGA	MSX	
APPLE	ORIC	AUTRES
ATARI	PC	CONSOLES
COMODORE	THOMSON	

HOT-CLÉ → ENVOI

Et vous retrouverez pour chaque machine :

## LE CATALOGUE DES SOFTS

1000 logiciels classés par nom, genre, support et prix notés et commentés par la rédaction de TILT.

## MESSAGERIE FORUM B.A.L

Pour dialoguer, échanger des idées avec des Tilmen qui ont le même matériel que vous.

TILT par le 36.15 c'est aussi, des jeux, le Hit Parade des softs, et très prochainement : un grand jeu interactif, le téléchargement et plein d'autres services...

Tous les mots clefs, suivis du n° de la page (en caractères gras) pour retrouver sans peine les informations contenues dans ce numéro.



1001 BC : 54, 1815, 98, 2112 AD : 53, 3D Clock Chess : 58, 3D Flight : 55, 3D Grand Prix : 63, 66, 3D Studio : 73, 6510 : 16, 6909 : 16, 6845 : 18, 69 000 : 16, 8096 : 26, 30, 8255A : 18.

**A...**  
Above Board : 28, 30, Absurdity : 52, Academy : 99, Access II : 75, Acrobat : 42, Act 1 : 119, action : 49, 855, Ada : 136, adaptateur : 11, Advanced Music Studio (The) : 71, Advanced OCP Art Studio (The) : 99, Affaires en or (Line) : 75, Affaire Sydney (L) : 82, Affaire Vera Cruz (L) : 82, Afterschock : 82, Aigle d'or (L) : 82, Algèbre : 61, Aliens : 50, 51, 52, alimentation : 16, 30, 35, Alter Ego : 42, Amélie Minuit : 55, Amiga : 30, AMSDos : 16, AMS-Forth : 126, Amstel : 124, Amstrad : 75, AMX : 100, 101, AMX Pegasus : 112, Anadoc : 119, Ancient Art of War (The) : 98, Animal-Verger-Mineral : 61, Annuaire : 73, 72, Anz : 96, application : 26, 38, Apprends-moi à écrire : 61, Apprends-moi à lire : 60, 61, Apprentis (The) : 52, 82, Apprenti sorcier (L) : 82, arcade : 40, 45, 46, 47, 48, architecture : 16, 20, Archive : 116, 119, Ardèche magique (L) : 61, Armand : 52, arme : 51, Armure sacrée d'Antirad (L) : 52, Arnhem : 98, Arène : 124, Asphalt : 52, Assemblée : 135, Astérix et le potion magique : 52, astrolabe : 75, Astroscope : 75, Atalapha : 52, Atari : 16, 26, 30, 112, Atelier des puzzles (L) : 61, Athènes : 66, Atlantis : 82, Atlas : 125, Attentat : 77, 82, Atrape Mola : 61, Automac : 61, aventure : 40, 41, 43, 44, 46, 50, Aventures de Jack Burton (L) : 52, A view to a kill : 52.

**B...**  
Back to reality : 82, Backzon : 52, Bad Max : 82, Balle de combat : 66, Ball Breaker : 45, 52, Bande magnétique : 16, Bankswitching : 16, Barkatan : 100, Barry McGuigan World Champion : 66, base de données : 119, 115, Basic : 16, 26, 35, 36, 135, 136, Batterie d'Anoleterre (L) : 88, Batterie de Midway (L) : 98, Batman : 52, 100, Battlefield Germany : 97, 98, Battle of the planets : 52, J'ai... 135, Benson : 122, Big Band : 82, Big Blue : 26, billboard : 75, Billy la banlieuse : 42, Bismarck : 46, 52, Blue Wier : 42, Bobby Bearing : 46, 52, Bolle : 47, 52, bolle : 16, 20, 30, Bomb Jack : 52, Bored of the Rings : 82, Boulder Bridge : 16, Breakthrough : 69, Breaker : 82, Brian Blodgett : 52, Bridge II : 82, briques : 45, Brother : 122, Budget : 82, Budget Management : 96, buffer : 132, Buggy II : 52, 66, Bull : 28, Bulldog : 99, bus : 35, 36.

**C...**  
C : 28, 135, 136, C64 : 16, 96, câble : 11, 13, 15, 20, 35, 36, Calcus : 61, Camelot : 52, Carre video : 13, CAO : 70, 73, CapsulDakar : 66, Capucine : 61, Carte d'Europe : 61, carte d'extension : 28, 30, Carte géographique : 30, Casse du siècle (Le) : 82, Cauldron : 43, 52, Cayenne de Thénédos (Le) : 52, 82, Centronics : 122, Championship Golf : 66, Cheops : 82, Chevalier Blanc (Le) : 52, Chimera : 52, Chirologie : 75, Chopper Squat : 52, Cinquième Ave (Le) : 48, 52, Cité perdue (La) : 82, 87, Citizen : 122, Cilycalcity : 82, Classiche : 118, clavier : 18, 20, 26, 28, 30, 35, 36, 38, 71, Clima II : 56, clubs : 28, club : 26, Cobra Pinball : 75, CodeName Mat II : 52, Colony : 99, combat : 46, 48, Combilivret : 41, 42, 82, Commando : 49, 52, Commodore : 16, 26, communication : 124, Compag : 28, Compatible : 26, 28, 30, compte : 135, 136, Comptel d'Illium (Le) : 82, composant : 18, 20, 26, compatibilité : 38, Conflict in Vietnam : 99, Conjugaison : 61, Con-Quest : 82, Contamination : 42, 52, coop. Out : 52, correcteur : 109, 110, Costs Capers : 52, Courge à la boussolle (La) : 61, CP/M : 16, 26, 35, 36, 38, 127, Craffon et Kunk : 75, 79, 82, Crayon optique : 12, 35, 130, 132, Création graphique et musicale : 70, Crise du Macdon : 52, Crisade en Europe : 98, Cristal Bleu : 82, Crystallin : 53.

**D...**  
Dad's Guitar : 61, 73, Dakar 4x4 : 66, Dakar Moto : 66, Dams : 135, Dancing Girl : 73, Dan Dare : 53, Dandy : 50, 53, DAD : 112, Dark Star : 53, Decim : 61, Demain Holocauste : 53, Démonstration de génie : 61, Denis de sa mère (Les) : 53, Dernier Métro (Le) : 53, Desjardins : 82, Devil's Castle : 53, Devil's Crown : 53, Devpac : 135, Diamant de l'île maudite (Le) : 82, 84, 85, dictionnaire : 36, 110, Didact English : 61, digitaliser : 10, 12, 15, 112, 113, DigiTel : 126, directory : 119, 127, Discovery : 73, 75, disque dur : 26, 28, 127, disque : 26, Division blindes : 98, DMP 2000, 3000, 4000, 122, domaine public : 26, données : 16, 26, Doogle Danger : 53, Droids : 82, Dos Plus : 16, 28, 30, Dragon's Lair : 46, 83, Dragontron : 82, drive : 20, 36, 127, 130, DR Logo : 50, Droid : 53, 82, Dynamic Dam : 53.

**E...**  
Easel : 116, Economat : 75, Eden Blues : 53, edupig : 60, Electra Glacia : 66, Electric Wonderland : 53, Entenings : 53, Enduro Racer : 66, Enigma à Oxford : 61, entrée/sortie : 18, 28, Epan : 110, 122, Equations : 61, Eves d'Arnauld (L) : 75, Erous : 82, Ethnos : 82, Excalibur Quest : 82, Explorateur III : 73, extension : 11, 132.

**F...**  
F-15 Strike Eagle : 42, Fairlight : 53, Fairlight : 116, Fer et flamme : 82, Feu d' : 82, Fichier : 28, 36, Fighter Pilot : 42, Firelord : 53, 82, Flash : 99, Fleet Street Editor : 119, Flight Simulator II : 42, Foot : 66, Footballer of the year : 66, Formula One : 66, Formula Framework : 116, 117, Frank Bruno's Boxing : 65, 66, Future Night : 53.

**G...**  
Galvan : 50, 53, Garantie : 16, 20, Gate array : 16, Gauntlet : 49, 53, Gam : 26, 28, 30, Gemwrite : 109, Genecore : 73, Geste d'Artillax (Le) : 82, Gestion de fichiers : 38, 116, 117, 118, 119, Göttyaburg : 98, Ghost in Gobins : 51, 52, Gilgamesh : 53, Golf : 66, Goliath : 53, Graphic : 73, Grand Prix 500cc : 44, 66, Gringo Hill : 82, grapheur : 116, 117, Graph-X : 73, Graphic City : 75, Graphic Studio : 73, Graphologie : 75, Graphologie et biorythme : 73, Green Belt : 50, Gunstar : 116, Gunther : 49, Guild of Thieves : 82, Gunter : 82, Guitar : 75, Géo : 61, Geographic : 61, Geographie : 61.

**H...**  
HMS Cobra : 97, 98, Hacker : 53, 89, 90, 98, Handshake : 100, Hard Hat Mack : 53, Harry et Harry : 79, 82, Hayes : 125, Head over Heels : 100, Heathrow Air Traffic : 42, Hellcat Ace : 42, Hepsis (L) : 52, Herbert's Dummy Run : 53, Heroes of Kam : 82, 91, Highway Encounter : 45, 53, Hijack : 98, Histoire d'art : 82, Hive : 53, Hobbit (The) : 78, 82, Horloger (L) : 61, Hunchback II : 53, Hyperspace 4 : 82, Hypersports : 66, Héritage (L) : 82.

**I...**  
IBM : 26, 28, 110, Ikari Warriors : 51, 53, Image System (The) : 70, 73, Impertials : 42, Impossable : 44, 53, Improbable Mission : 53, Impression : 100, imprimante : 16, 26, 35, 36, 109, 110, 112, 113, 122, 132, Inerte : 100, Infernal Runner : 82, Initiator : 44, 53, Infotroids : 53, 82, Intel : 28, 30, Interface : 10, 11, 12, 35, 36, 124, 132, International Karate : 66, Into Ooltivon : 53, Intsig : 1 : 75, It's a Knock Out : 54.

**J...**  
Jack The Nipper : 75, Jagot Léon : 124, 125, James Debut : 54, Jamn AMDD : 130, Jason : 114, Jet : 42, Jet Willy : 54, Jetman : 38, Jewels of Babylon : 82, 86, Johnny Reb II : 96, 97, 98, Joyce : 36, Joystick : 11, Joystick : 10, 12, 13, 16, 18, 56.

## RÉDACTION

**Rédacteur en chef** : Jean-Michel Biotière

**Rédacteur artistique** : Jean-Éric Audebert

**Rédacteur en chef adjoint** : Amine

Sophie Dreyfus

**Secrétaire de rédaction** : Catherine

Bourrabier

**Collaborateurs** : Jean-Loup Renault

**Ont collaboré à ce numéro** : Laurent

Bernat, Hervé Bonnand, Mathieu Brioude,

Philippe Char, Eric Cabesta, C. Fontaine, Yves

Chalabert, Olivier Hautefeuille, Iméage, Fabien

Chalabert, Patrick Verpeux.

**Maquette** : Stéphane Richard

**Secrétariat** : Catherine Van-Cauwenbergh

## PUBLICITÉ

Tel. (01) 48 24 46 21

**Directeur de la publicité** : Dominique

Boivo

**Chefs de publicité** : Claire Vessine, Anne

Postel

**Exécution** : Philippe Castagné, Denis

Assistante : Brigitte Besatte

## ADMINISTRATIVE DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tel. (01) 48 24 46 21

**Ventes** : S.O.C. Philippe Brunie,

24, bd Poissonnière, 75009 Paris

Tel. (1) 45 23 20 60

Tel. vert. 05 21 32 07 (gratuit)

**Promotion** : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud

**Realisation** : Jean-Jack Valet, Pascale

Bruzelles

## ÉDITEUR

© Hors-Bordée - Amstrad-Till - est édité par

**Editions Mondiales S.A.**

Imprimé en 10/2002 807

R.C.S. Paris B 320 508 739

Durée de la société : 99 ans à

compter du 19/12/1980.

Principal associé : Ségur

Union sociale : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9<sup>e</sup>

**Président-Directeur général** :

Antoine de Clermont-Tonnerre

**Directeur général** : François Morel

**Directeur délégué** :

Jean-Pierre Rogée

La reproduction même partielle de tous les

textes parus dans la publication (copyright

Till) est interdite, les informations

rédactionnelles publiées dans ce fascicule sont

libres de toute publication.

## Couverture

Jérôme Tessarey, Photo

Patrick Verpeux, Realisation: Vincent Parrot

Amstrad Till

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tel. (01) 48 24 46 21

Télé : 64 9332 Edimondi

Tirage de ce numéro : 130 000 ex.



**K...**  
Karl's Treasure - 54, Kat Trap - 54, Kenel - 124, Kilo-  
cets - 15, King Quest I - 82, Kit éducatif - 60, 61,  
Knight Lore - 54, Knight Yme - 54, Koronis Rift - 54,  
Kung Fu - 54, Kung Fu Master - 66.

**L...**  
Langage - 35, 135, Langage machine - 10, 38, 135,  
136, Laser Compiler - 136, Laser Gophus - 75, Leader  
Board - 66, Lecteur de disquettes - 16, 18, 20, 29,  
30, 35, 36, 38, 127, Lectorne efficace - 61, Lettres magi-  
ques - 81, Levitation - 100, Light Force - 46, 54, Lip-  
136, Listing - 36, 137, Little Computer People - 74, 75,  
Locomotion - 26, 136, Localisation - 35, 36, 38, 109,  
Lode Runner - 54, Logodisk - 73, Logomix - 73, Logo -  
35, 36, 39, 135, Lord of the Rings - 82, Lorigraph - 73,  
Luthehorn - 68, Lotus 1-2-3 - 114, 115, 116, 117, 118, 119,  
Ludessin - 73.

**M...**  
MentIn - 83, MGT - 46, 74, 54, M.L.M.D. - 54, MO - 66,  
MD-Dot - 28, 29, 30, MGT - 2, M.L.M.D. - 54, M.L.M.D. - 54,  
75, Macintosh - 10, 26, 28, 112, 113, Macroassemb-  
bleur AMS-ASM - 135, Mac - 100, Mac - 100, Mac -  
magnumphone à cassette - 15, 16, 18, maintenance -  
30, Maître des mots - 56, Mallard - 136, Maldedication de  
Thaar - 83, Manager - 75, Mandragore - 83, manuel -  
15, Maracabo - 54, Marble Madness - 47, 48, 54,  
Marché à Tombes - 92, Marche à l'aveugle - 83, Maria-  
nos - 99, Masque - 77, 83, masque de saisie - 118,  
Massacre à la tomate - 54, Match Day - 66, Matras -  
81, Maths Collège - 81, Maths écoles - 81, Mean  
- 84, 85, 86, Melbourne Draw - 73, Melodimus - 54,  
Melomus-Hythemus - 81, menu - 16, Mercenaire - 54,  
Mercenary - 40, 41, 42, Mercatix - 124, 125, 127, Mer-  
maid Madness - 54, Meteo 2018 - 54, Meurtre à gran-  
de vitesse - 83, Meurtre sur l'Atlantique - 83, Meurtre à  
Venise - 83, Meurtres en série - 83, Micro Saw - 132,  
Microscop - 54, Microprocessor - 16, 18, 26, 28, 30,  
35, 135, Microvision - 13, Mieg Aly Ace - 64, Minis-  
dos - 83, Minis et San-Saver - 154, Minitel - 35,  
35, 125, 125, Minitel - 125, Mirage Imager - 132,  
Mission Delta - 42, Mission Explorer - 54, Mission  
Elevator - 54, Mission Omega - 54, 56, Modem - 30, 35,  
124, 125, Molecule Man - 51, 54, Momie Blues - 54,  
Mon - 10, 11, 15, 16, 20, 26, 30, 35, 36, 38, Mono-  
poly - 58, Monty on the Run - 54, Mots croisés magi-  
ques - 61, Mouse Mat - 10, Mousepad - 10, Mr Wong's  
Copy Laundry - 54, Multitext - 136, Multiplex - 36,  
114, Music Maestro - 73, Music Studio - 73, Music  
System (The) - 71, 73, My Computer - 80, 81, 130, Musé-  
e - 73, Mystère de Kikakoni (Le) - 83, 90, 95, 96, 99,  
99, mémoire morte - 127, 26, 28, 30, 36, 38.

**N...**  
Nexus - 48, 54, Night Boasters - 54, Night Gunner - 54,  
Night Mission Finalist - 28, Ninja - 54, 66, Nitroglyce-  
rine - 99, Numerics - 61.

**O...**  
Obsidian - 54, OCP Art System (The) - 71, 73, Okamé -  
10, 122, One - 54, Othex - 125, Olivetti - 28, 122, Olym-  
pia - 122, One - 50, 54, Open Access - 116, Operant -  
61, Operation Mania - 81, Oric - 124, Oric - 124, Oric - 83,  
90, Orthographe - 61, Ortrack - 61, Orthopédie  
CE2-CM - 61.

**P...**  
PAC - 112, PC Type - 109, PCW Paint - 73, Pace - 127,  
130, Pacific - 49, 54, Pacte - 83, Pagemaker - 113, Pal -  
11, Palette magique - 73, Pallotron - 46, 54, Panavi-  
sion - 35, Pandora - 16, 18, 20, 25, Paradox - 10,  
110, parodie - 35, 122, 124, Particim - 61, Passa-  
ge - 135, 136, Passagers - 136, Passagers du tempo -  
83, Passagers du vent - 80, 81, 83, Pawn (The) - 83,  
Pendu - 61, Pendule - 61, Perle - 11, Personal Pu-  
lisher - 113, Philippe - 36, pirate - 66, Pimpall Wizard -  
75, Ping-pong - 63, 64, 66, Pipeline II - 54, Ploque-  
che - 61, Ploque III - plantation - 18, Planète base -  
61, port - 122, Portal - 83, Possession - 83, Poule Posi-  
tion - 54, Pouvoirs - 86, Pout - 66, Programme - 18,  
26, 28, 30, 135, 136, Protég - 136, Ption - 116, Pyama-  
ram - 54, Pyrene Racer - 83, Pyradon - 75, Pyramids  
2 Atlantis - 42, zéro/mécanique - 124, périphérique -  
18, 20, 26, 28, 36, 122.

**Q...**  
Q et R - 119, Qualité courrier - 36, 122, Quatre sal-  
ons - 1, Q...

**R...**  
RS 232 - 36, 122, 124, 125, 127, Rallye II - 54, 66,  
Rambo - 49, 55, Raspulin - 55, Reaktor - 98, Red Ar-  
rows - 42, Red Hawk - 83, Red Shift - 83, redwance -  
11, Reflex - 116, 115, 118, Relief Action - 80, 83, Rem-  
brandt - 73, Rescue On - 55, Ring - 83, Ripoux et II -  
83, Robinson Crusoe - 10, Robo - 65, Rocco - 65,  
Rock'n'Wrestle - 66, Rodeo - 55, 66, Roland Ahoj - 55,  
Room - 64, 66, Ruban - 122, Reflexion - 56, Reussir  
en orthographe - 95.

**S...**  
SAV - 30, Saboteur II - 99, Sagittarian - 75, Sai Com-  
bat - 84, Sailing - 66, Salat d'artistes - 73, Sama II -  
109, San Pablo - 42, Sanyo 16 Plus - 28, Sapéus - 55,  
Scarlett - 99, scanner - 12, 112, 113, Schneider - 73,  
Scrooby Doo - 55, Secret du Tombeau - 85, Se-  
drat - 125, Selkosh - 122, Sentinel (The) - 56, Sepu-  
tri - 98, Serret - 124, servier - 124, 125, Servis - 125,  
Shadowire - 83, Shockway Rider - 55, Short Circuit -  
55, 66, Silent Service - 41, 42, simulation - 11, 40, 41,  
42, 44, 47, Sinclair - 16, Skywalker - 56, Slip-Shot - 86,  
Soccer - 86, 66, société - 56, Solihawk - 82, 500  
Fly - 82, 500, 500, 500, 500, 500, 500, 500, 500, 500,  
26, 28, 35, 112, Space Quest - 77, 83, Space Warrior -  
55, Spordis - 55, Spillite - 40, 42, Sport - 62, 83,  
Sprint - 109, Stram Jet II - 76, 83, Stainless Steel - 55,  
Star NL - 10, 122, Star Watchers - 75, Starliner - 42,  
45, 50, 55, Starion - 55, Startrek II - 48, 49, 55, Steve  
David Snooker - 75, Stone Zone - 55, 83, Storm - 51,  
55, Strangloop - 55, Strategy - 41, 43, 44, 46, 47, 49,  
49, 50, 51, 96, 97, Street Hawk - 55, Street Machine -  
66, Strike Force Harrier - 42, Sugar (Alan Michale) - 8,  
38, Super Boy - 73, Super Paint II, Super Sonic - 73,  
SuperCalc - 114, SuperShot 500 - 13, Superstar sym-  
phony - 64, Survivor - 55, Survivor - 55, Sweno  
World - 83, Symphomy - 111, 117, Syndrome - 55, syn-  
thésiseur - 71, 130, 131, 61, Système d'exploitation -  
1, 16, 18, 28, 30, 35, 36, 38, Sélection - 96, Série -  
35, 122, 124.

**T...**  
T.O. 8 - 16, Tables - 61, Tablette graphique - 12, 13,  
tableur - 114, 116, 117, Tank Commander - 55, Tass  
Time in Town - 70, Tau Ceti - 83, Technician  
Ted - 83, Tekelox - 122, Tempet - 47, 55, Temples  
O'Veren (Les) - 83, Tenna 3D - 66, Tensions - 56, 59,  
Thanatos - 55, Think - 86, Thomson - 15, 132, Thor -  
84, Thunders Europe - 83, Todd Europa - 83, Tobruk -  
42, 96, 97, 98, Tobruk - 55, Tomahawk - 11, Tony  
Training - 83, Top Gun - 55, Top Secret - 83, 89, Tor-  
no Low Level - 55, Tracer Sanction - 83, Trail Blazer -  
42, 49, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78,  
110, 112, 116, 117, Transimtel - 125, 11, 118, Tri-  
pods - 83, Trivial Pursuit - 56, tueur - 11, 16, Turbo  
Basic - C, Turbo 26, Turbo CAD-CAD - 100, Turbo  
Esprit - 66, Turbo Pascal - 26, 136.

**U...**  
Uchi Mata - 65, 66, unité centrale - 16, 18, 28, 30, 35.

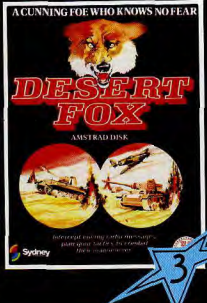
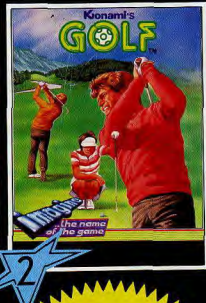
**V...**  
V.V.P. Planner - 114, V.I. Ink - 124, Vanner (Marion) - 83,  
Venting - 113, Vera Cruz - 83, Videomatique - 83,  
Videowriter - 36, Vidi - 13, Villa Medici - 73, Visacalc -  
114, Vocalbath - 66, Vostell - 61, Volney Ball - 86,  
Vorm - 53, 55, 127, 130, 132, Vorton - 45.

**W...**  
WYSIWYG - 112, Wang - 36, Wargames - 96, 97, War-  
ner - 83, Way of the Exploding Fish (The) - 63, 66, Wier  
the Tiger (The) - 63, Who Dares Wins - 49, 55,  
Window Viewer - 109, Winter Games - 62, 66, Wint-  
er Sports - 55, Wizard's Lair - 55, Wonderland - 83, Word -  
110, 112, Word - 109, WordPerfect - 109, 110,  
Wordstar - 36, 69, 112, World Cup II et II - 66.

**X...**  
XChange - 118, Xarc - 55, Xcel - 55, Xerox - 26.

**Y...**  
Yie Ar Kung Fu - 66.

**Z...**  
Z - 83, Z comme Zark Davor - 99, 280 - 16, 18, 36, 136,  
ZUIB - 130, Zen - 55, Zen - 135, Zombi - 78, 83, Zox  
2099 - 55.



# PROHIBITION

ILS ONT JURE D'AVOIR TA PEAU !



## ARCADE

Disponible sur :

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 D  
IBM PC ET COMPATIBLES  
ATARI 520/1040 ST  
THOMSON TO8 - TO9+  
THOMSON MO6 cassette

