

# AMSTRAD EDDO ET P.C.

N°8 7F.

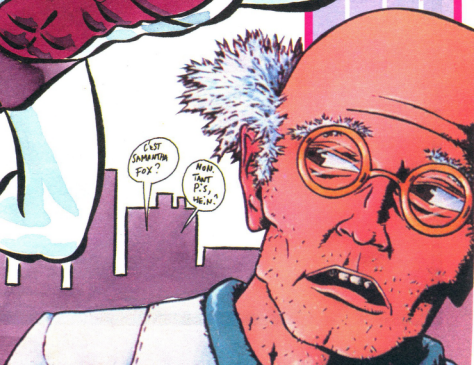
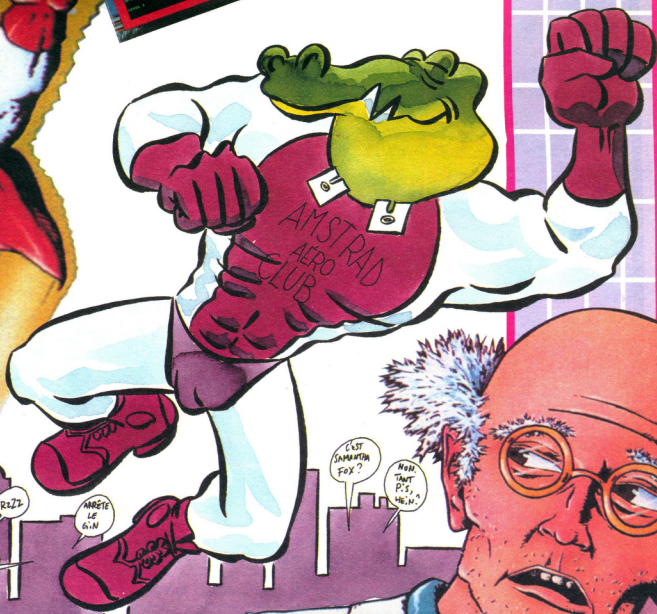
10 décembre 1986  
Belgique 54 FB - Suisse 2.20 FS  
M-1636-8-7F

**CPC :**

L'image  
numérique la  
moins chère du  
monde

**PC 1512 :**  
FIL se fait la  
Valise

Gagnez 400  
logiciels et un  
disque dur 20  
Mégas



CLAP!  
OÙ VENT-TOURNA!  
C'EST QU'EST-CE QU'IL FAIT?  
VOT GÉNÉRAL!  
LA PIRE!  
RIZ!  
MARGE LE GÉN!  
C'EST SANS-DOUTE FOX?  
NON DUT P.C., MEIN!

# HMS COBRA



## HMS COBRA

Tous les travaux ont été nécessaires à Bertrand, grand capitaine de l'Armée de l'Air, pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il vous permettra de vivre l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- Amiral, vous élaborerez la stratégie.
- Commandant, vous dirigerez le croiseur, les des trévières et les corvettes.
- Commodore, vous contrôlerez le convoi marchand.
- Directeur de tir, vous déferez vos bâtiments et coordonnerez les attaques...

A votre disposition : radar, sonar, salle d'opérations, salle des cartes, munitions divers et des milliers de marins à vos ordres pour le plus fantastique des combats navals.

### UN JEU EN 5 DIMENSIONS !

Vous devrez affronter les meutes de U-BOOTE, les attaques de bombardiers en piqué et celles des avions torpilleurs, mais il faudra également résister aux assauts des croiseurs allemands. Enfin, vous serez confronté au temps qui passe (leu en temps réel) et au temps qu'il fait (l'Océan glacial arctique est l'un des plus redoutables...)

### UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, «HMS COBRA» contient bien sûr le logiciel mais également une table d'opérations (plotter desk) de 30x40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un «annuaire» des flottes en présence pour les caractéristiques des navires, une notice explicative «Manuel de l'Amiral».

### UN LIVRE DE 300 PAGES

Tous les livraisons «HMS COBRA» sont accompagnés du livre «Jean-Jacques ANTEUR aux Editions Presses Pocket - Les batailles des convois de Mourmansk» (300 pages illustrées de photos).

### UN LOGICIEL POUR TOUS LES GOÛTS !

«HMS COBRA» est bien plus qu'un «war-game», c'est un grand jeu d'aventure de simulation et inférence d'action (Tirs de DCA).

Il est entièrement paramétrable et redéfinissable par les joueurs. Chacun pourra y trouver son compte : du plus jeune joueur au stratège le plus aguerri...

### BON DE COMMANDE version Amstrad

Cassette 200 Frs  
Disquette 260 Frs

M/..... Ville/.....

Code Postal.....

Ce point sera réglé par chèque  
(rajouter 30 Frs pour le port, soit

A envoyer à  
COBRA SOFT  
B.P. 155  
Chalon-sur-Saône  
Cedex 71104

Directeur de la publication :  
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :  
Philippe MARTIN

Directrice technique :  
Benotie PICAUD

Secrétaire de rédaction :  
Karim BOUDOU

Ont participé à ce numéro :  
Allan, Sylvain de Cazenave, Chérif,  
Stéphane Legras, Cadet Lunettes,  
Jean-Patrick Mandelieu, Nikita,  
José Ricardo, Pierre Rival, Spral,  
Roland Wagner, Richard Wolfgram

Secrétariat :  
Martine CHEVALIER

Maquette :  
Jean-Marc GASNOT  
Jean-Yves DUHOOD

Le dessin de couverture est de :  
THIRIET

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

Distribution NMPP  
RC 83 B 6621  
Imprimerie :  
Dulac et Jardin SA, Evreux.  
Chef de publicité :  
Véronique PELOSO  
Tel. : (1) 42 63 49 94.

## SOMMAIRE

### Les meilleurs logiciels

de la semaine : ..... 4/5  
Scoobi-Doo d'Elite Systems  
Big Band de Softhawk  
KWAH de Melbourne House  
HMS Cobra de Cobra Soft

### Les meilleurs logiciels

de la semaine : ..... 4/5  
Scoobi-Doo d'Elite Systems  
Big Band de Softhawk  
KWAH de Melbourne House  
HMS Cobra de Cobra Soft

Listing :  
Cheops de Jean-Jacques Cortes. 6

Bon plan :  
Demain dès l'aube  
Big Bang, le Plan. .... 7

Ils sont frais mes softs. .... 9

Page PRO CPC :  
Les images digitalisées sont  
arrivées. .... 11

Résultat des concours. .... 12/17

Nouveautés. .... 13

News PC. .... 14

News CPC. .... 15

Petites annonces. .... 17

Listing :  
Uberk de Laurent Halgatte. . 19

Mini-Hebdo PC :  
La malette F.I.L. .... 20

Mini-Hebdo PCW :  
Un bureau pour PCW  
DK TRONIC ! Son et  
mouvement. .... 21

Hit et Fir. .... 24

# EDITO

Une fois de plus Amstrad France fait preuve d'une opportunité commerciale remarquable. Endiguer la vague d'importations parallèle et stopper la guerre des prix sur les CPC devenait pour eux une priorité. Ils ont procédé en deux étapes pour renforcer l'effet de surprise. Premièrement, franciser les claviers qui deviennent AZERTY. Deuxièmement, baisser les prix de 15% sur toute la gamme CPC juste avant les fêtes de Noël. Si il est difficile de devenir leader d'un marché, le rester implique un minimum de concessions, ce qu'Amstrad a parfaitement compris.

Phillipe MARTIN

# AMSTRADEBDO, UBI SOFT ET FIREBIRD vous offrent 400 logiciels !

200 cassettes de jeux généreusement données par  
UBI SOFT et FIREBIRD  
plus 200 cassettes de jeux  
généreusement données par  
AMSTRADEBDO égale  
400 cassettes de jeu gratuites.

Choisissez votre titre :  
THRUST, THE WILD BUNCH,  
SHORT'S FUSE, COLLAPSE,  
STAR HEADBANGER,  
STAR FIREBIRDS,  
NINJA MASTER ou  
HELICOPTER.



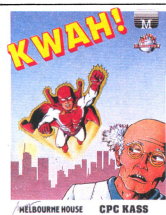
Pour recevoir gratuitement un logiciel offert par UBI SOFT, FIREBIRD et AMSTRADEBDO, envoyez-nous simplement une carte postale, avec vos nom et adresse, ainsi que le titre de votre choix avant le 18 décembre à :  
AMSTRADEBDO, CONCOURS UBI SOFT-FIREBIRD.

24, rue Baron, 75017 PARIS.

# DOFT

## PARADE

# "KWAH!" MELBOURNE HOUSE



MELBOURNE HOUSE CPC KASS

### □ KWAH!... COMMENT ??

KWAH!... QUOI???

KWAH!... enfin... vous savez bien... c'est ce que doit hurler le jeune Kevin OLIVER, reporter au "Daily Trumpet", la Trompette du port, pour devenir "REDHAWK", le seul, le vrai, l'hyper mega super héros, qui, après avoir vaincu Fusor, Techno, Le Rat et Merfin, au petit déjeuner, et sauvé la Terre vers les coups de cinq heures/vingt heures et quart, doit encore, dans cette suite, lutter et terrasser le fusteste, le redoutable, l'horrible, l'ignoble Docteur LEE!!! (Dont on parle de son regard cruel et bridé, de son teint jaune et creux, de sa face méchante et ruste ornée de longues moustaches qui pendouillent encastrant un sourire sardonique, sadique et sensuel?)

Ce serait bien que le petit gars ait fini vers 19 h 40, parce que :

- 1) Il y a "STAR TREK" à la télé
- 2) Il y a un cocktail intergalactique, avec du beau linge : "BATMAN", "HULK", "LE CHEF" vénéré, "SIR HUBERT", "l'aptain AMSTRADÉDO", une foudrille de "Ladies et Seigneurs", et "LE GARDIEN DES MONDES CONNUS, INCONNUS ET PRESQUE CONNUS", pour la sortie du dernier Soft de chez "SUPER HEROS" : "MOI, UN HOMME NORMAL". En attendant, il ne s'agit pas de musarder, car l'horloge impitoyable, égère ses secondes impitoyables, dans cet univers impitoyable ! Seul le "time Warp", vous permettra de reprendre le cours du temps, ainsi que la partie préalablement éditée, grâce à la commande "STORE". (Ce "passage dans le temps", se fait à l'aide de la commande "RECALL", et est disponible à tout moment.)

□ L'HISTOIRE DÉBUTE, ALORS QUE LE "FALCON ROUGE" POIREAUTE devant les grilles du Manoir de Lee. Le "what now", vous interpelle tout de suite quel que part... Un "body searching", l'EXAM REDHAWK ou l'comme Inventaire, vous révélera l'horrible vérité : sous votre collant rouge ajusté, vous êtes tout nu ! Vous ne possédez rien... "QUE FAIRE ?" comme a dit un célèbre barbu. Dites KWAH! Vous vous retrouverez sous les traits du jeune KEVIN, muni d'un magnétophone et d'une carte de presse, qui vous ouvrira toutes les grilles, si vous savez bien vous en servir.

Le docteur LEE vous accueillera aussitôt, une bulle s'inscrira au-dessus de sa tête, et le message "WELCÔME!", vous saluera !  
Tout ce qui faisait le charme du précédent épisode se retrouve dans celui-ci. Un écran, divisé en trois tranches, présente trois vignettes successives d'une B.D., dont vous êtes le héros, et ce que vous êtes en train d'écrire. Des indicateurs apparaissent à l'écran et vous signalent le déroulement du jeu.

Le TEMPS, l'ENERGIE (elle est indispensable pour se transformer en justicier rouge, et certaines tâches ne peuvent être accomplies que sous cette forme), le SCORE (lorsque vous réussissez une action, par exemple se libérer des liens et de la prison qui vous retiennent prisonnier dans la "cellule capitonnée" (paddingfocell), et les "DIRECTIONS" envisageables, car celles-ci ne sont pas toujours immédiatement possibles. Le dialogue se fait sous la forme habituelle des jeux d'aventure, en tapant des phrases dans une fenêtre qui peut parler en mémoire les 10 dernières commandes tapées. Mieux, il y a un véritable éditeur pour les entrées, qui permet de corriger,

de modifier, de se servir des précédentes instructions, voire d'en taper certaines à l'avance. Mieux que Mieux, vous avez le loisir d'utiliser 10 commandes pré-programmées du genre : get, drop, press, play, press stop, press record, etc. installées en permanence sur toute la longueur du bus de l'écran.

Quelques commandes spéciales restent à signaler : SPEED, qui permet d'accélérer le déroulement du Temps ; RESTART, qui permet de repartir à zéro, et de recommencer le film, SAVE, LOAD, QUIT, comme dans tout bon jeu et qui se respecte. La notice est en Français, complète, à ceci près qu'il manque le paragraphe 8, concernant le "vocabulaire", vous avez dit complet ?

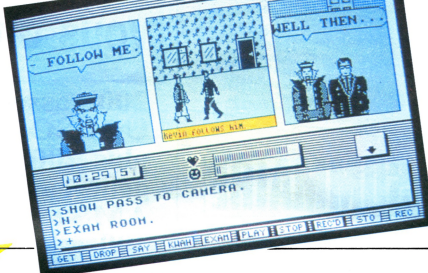
Pour finir, dans mon ineffable bonté, je vais vous octroyer un indice important, pour vous défaire de vos liens et, surtout, du bâillon, qui vous empêche de dire "KWAH!". C'est simple, vous avez enregistré ce que possédait KEVIN au départ... ou ? Alors, tout baigne ! Et qu'est-ce qu'on dit à sa magnificence ?...

... MÉRCI !

Et qu'est-ce qu'on répond ?

... Y-AS DE KWAH' ?

Euh... de quoi !



## NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 16... Mais on en a mangé un morceau !  
GRAPHISME : 16. Mode 1, agréable.

ANIMATION : 16. La succession des vignettes crée un joli effet.  
SON/BRUITAGE : 10. Pas terrible.

INTÉRÊT : 16. Les puzzles sont bien faits et très logiques.

ORIGINALITE : 13. C'est déjà le "ème", comme le temps passe...  
QUALITE/PRIX : 16. En K7, c'est une affaire.

AUTRE : 15. Allez-y, c'est du tout bon.

# H.M.S. COBRA

## COBRA SOFT



□ LE 22 JUIN 1941, HITLER ATTAQUE L'URSS avec une supériorité matérielle écrasante. Pour aider STALINE, les alliés affrètent des convois d'armes vers Mourmansk depuis l'Islande, la route la plus courte mais aussi la plus dangereuse. Les cargos sont menacés autant par les bateaux ennemis que par les torpilles... A la fin 1941, près de 700 cargos et 800 avions parviennent à bon port. Hitler décide alors de couper la route de l'URSS. Ses meilleurs torpilleurs et les plus rapides de ses sous-marins sont affectés à cette tâche capitale pour la victoire du IIIe Reich.

Ce contexte historique pose la trame de H.M.S. COBRA, le nouveau logiciel de COBRA SOFT. Avec MEURTRE à GRANDE VITESSE et MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE, l'éditeur nous a habitués à une présentation fouillée avec des éléments supplémentaires fournis en plus du logiciel. Les traditions sont respectées : la très grande boîte, style jeu de société, comprend donc :

• Une notice détaillée, avec les conseils de l'Amiral, indispensables pour s'en sortir au début du jeu.

• Un livre au format poche, "L'histoire des convois de MOURMANSK" de Jean-Jacques Antier aux Presses Pocket, pour découvrir ce qui vous attend !

• Une carte maritime de la mer du Nord, une règle, un rapporteur et une feuille graduée transparents. Collez la feuille sur la carte et hop ! Voilà un plotter-desk prêt à l'emploi, semblable à ceux utilisés par les navigateurs. Reportez-y au crayon votre position et celle des ennemis. N'ayez aucune crainte, la carte est facilement effaçable et peut servir des dizaines de fois. La règle, elle, indique les distances et le rapporteur donne le cap. L'ensemble devient vite l'élément principal de navigation pour déterminer avec précision la route la plus sûre.

Plusieurs choix vous sont offerts, entre autres la nombre de bateaux ennemis, la valeur des équipages, l'échelle de votre DCA et la date de départ. Très important cette date ! Entre janvier et juin, les jours ont quatre heures de différence et les bombardiers n'attaquent pas la nuit. Si cela vous paraît trop complexe, pas de panique ! Trois scénarios prêts à l'emploi sont fournis avec le programme. Le jeu se déroule en temps réel, et la vitesse du jeu est modifiable à tous moments. Lors d'une attaque, vous pourriez même contrôler manuellement l'isolement du temps. L'appui sur JESPA/Ce avance l'horloge d'une minute, vous laissant le temps d'élaborer une stratégie plus efficace.

Vous trouvez ça trop facile maintenant ? Lisez donc la dernière transcription radio de l'amiral BONTHERCKES :

... Nous sommes au large du SPITZBERG et la tête d'hélicoptère à coulé trois cargos et un destroyer... Notre puissance de feu est limitée par diverses raisons... (BIP BIP BIP)... Le radar signale dix bombardiers qui attaquent... Que tous les navires se dispersent pour être moins vulnérables... Ordre à la DCA d'ouvrir le feu... Le gouvernail ne répond plus et la tête arrive sur nous... (BIP BIP BIP)... En voilà d'autres ! Deux destroyers et un sous-marin... Priez les canons ! Armez les grenades et les torpilles ! A mon commandement... FEU A VOLONTÉ... Cap au 180... Manœuvrez en ZIG-ZAG... Voez d'un cri de triomphe ! Abandonnez le navire... MAY\_DAY\_MAYDAY... (La communication s'arrête là... Observons une minute de silence...)

□ L'ECRAN EST DIVISÉ EN PLUSIEURS PARTIES DISTINCTES. En haut et à gauche se trouvent les menus déroulant qui vous permettront de commander l'action. Comment ? Des menus déroulant sur menu AMSTRAD à moi ? Eh oui, c'est là une des très grandes qualités de ce logiciel : l'emploi de menus et de sous-menus pour sélectionner les actions et les ordres. Au bout de dix minutes cela devient si naturel qu'on se demande pourquoi tous les programmes ne fonctionnent pas ainsi. Ils se superposent à l'écran avec une grande clarté. Le premier permet de commander le vaisseau amiral, le HMS COBRA, et d'accéder aux sous-menus qui dirigent le convoi et l'escorte. Les cargos se commandent ensemble alors que les bateaux de l'escadre peuvent être dirigés en bloc ou individuellement. Très utile pour encercler un ennemi isolé ou au contraire pour se disperser face à un ennemi nombreux. Vous déterminez le cap à suivre, la vitesse, les cibles à attaquer... Les commandes répondent au quart de tour ! Vous pouvez passer du radar du COBRA à l'artillerie du SEAGUL à la vitesse de la torpille qui force sur vous à tribord en ce moment même. (Bien fait, fallait surveiller le radar...)

Les menus déroulant vous permettent d'appeler aussi une carte avec votre position, l'écran radar à différentes échelles... Tous les menus se commandent de trois façons : joystick, touches curseur ou lettres accompagnant les options. Quel luxe ! Le tout fonctionne si bien qu'on se croirait presque sur un 16 bits.

□ L'ISSUE DE LA 2<sup>e</sup> GUERRE MONDIALE DEPEND DE VOUS, n'Oubliez pas ! Si vous échouez, l'URSS ne pourra résister au Reich. Vous avez du pain sur la planche : il faut prévoir la route et la vitesse très précisément, point scrupuleusement les ennemis signalés par l'airainant tout en prenant en compte les torpilles. J'ai comme l'impression qu'on n'est pas encore arrivés à Mourmansk.

Une fois les commandes bien assimilées, ce wargame d'un nouveau type vous captivera pour des semaines entières... Une option de sauvegarde est bien sûr prévue. Elle permet, en plus, d'étudier des effets de stratégies différentes à partir d'une même situation.

Le jeu d'arcade donne en supplément par COBRA vous tendra après une trop forte tension. Abattez les avions de votre canon vengeur avant d'être coulé par les bombes ; pas passionnant passivement car trop limite. Mais ça défoule ! Félicitations en tous cas à Bertrand Brocard et à son équipe : ils nous offrent un des logiciels de l'année. Son prix, 290 F en K7 et 350 F en disc se justifie par tous les éléments fournis. Le cadeau de Noël idéal ?

## NOTE, TECHNIQUE 17/20

NOTICE : 18. Très complète et facile à utiliser.

GRAPHISME : 16. Belle mise en page et menus déroulant très lisibles.

ANIMATION : 14. Pour le jeu d'arcade, loin quand même d'être génial.

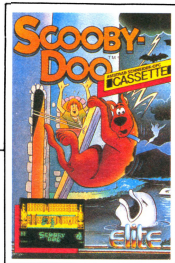
SON/BRUITAGE : 14. Pas très variés.

INTÉRÊT : 18. Pour la richesse quasi-inépuisable du jeu.

ORIGINALITE : 18. Les bons wargames ne sont pas légions sur CPC.  
QUALITE/PRIX : 16. Le prix se justifie par l'ensemble des éléments fournis.  
AUTRE : 18. Des mois de jeu en perspective.



# SCOOBY-DOO



**NOTE, TECHNIQUE**  
15/20

## ELITE SYSTEMS

**NOTICE** : 15. Très succinète et traduite, c'est une bonne chose.  
**GRAPHISME** : 15. Aussi agréable que dans le dessin animé.  
**ANIMATION** : 15. Bien réalisée.  
**SON/BRUITAGE** : 11. Peut faire beaucoup mieux.  
**INTERET** : 13. Comme à la télé, mais un peu répétitif.  
**ORIGINALITE** : 16. Sympla l'adaptation.  
**QUALITE/PRIX** : 16. Correct.  
**AUTRE** : 16. Faut aimer, c'est mignon quoi. Très bien réalisé dans l'ensemble.

- **BRRRRR, QUEL ENDROIT LUGUBRE.** On pourrait peut-être faire demi-tour nan ?
- Alors, sors de sous cette banquette, chien de peu de courage !
- Dis t'es vu ? La lune est pleine. Le coin doit être infesté de loups garous chuis sûr !
- Alors non brave toutou, tu sais bien que les loups-garous n'existent pas davantage que les chiens qui parlent !
- Mammaaaaaan !!! Un mort vivant !!! Haaaa, j'ai l'air bien dit qu'on s'est trompés de club de vacances...
- Vas tu cesser de claquer des mâchoires, et extirpe-toi de la boîte à gants !
- Houlaa, regarde là-bas, un château, il doit être hanté à 100% et je me refuse à tout don d'hémoglobine !
- Vu l'état de la jaugé d'essence, il faudra pointer et passer la nuit, je suis sûr que les châtellains seront très hospitaliers, tu peux ranger cette boîte de base ball, mon courageux chien de garde.
- Je savais bien qu'il était hanté ce château, maintenant chuis tout sûr ! Ou est ce que vous êtes passés tous ? Pasqués y fait noir ici et en plus j'entends des cris horrible ! Mais ce sont mes amis qui m'appellent à la rescousse ! J'arrive Fred, SCOOBY-DOO DOOBY DOOOOOOOOOO !!!

■ **ON L'ATTENDAIT CE SOFT, DEPUIS PAS MAL DE TEMPS DEJA.** ELITE a déjà adapté avec succès bon nombre de "hit" des salles d'arcades. La sortie tardive de cette adaptation du célèbre dessin animé laisse augurer un jeu de qualité, une animation sans failles, un graphisme sans reproches. Voyons voir... Après le chargement je suis un peu déçu, y a pas de musique. Ben ouais quoi, c'est sympa une bonne musique de présentation. Sûrement un manque de mémoire dû à la qualité graphique du jeu me dis-je. Sur l'écran y'en a que pour le gros chien peureux, il est bien dessiné, on le reconnaît, c'est bien lui ! Après une rapide redéfinition des touches du clavier, je me lance dans l'aventure.

■ **MAMAN, Y EN A PARTOUT !** Chuis dans un couloir et j'ai même pas eu l'empêchement de je me suis fait sauvagement agressé par des draps de couleur bleue aux vagues formes humaines. GASP, des fantômes... ! J'essaie de fura à droite puis à gauche emporté par une bonne gestion des "sprites". Mais j'entends des portes qui grincent. Et **hooo là, STOP.** Il en sort de partout de ces vilains bebêtes. J'avais un repli stratégique, horreur ! Je me retrouve acculé contre un mur. Bis arrrivé, j'y veux pas voir ça ! Non allez, courageusement je fais face et... PAF ! D'un coup de poing bien ajusté je repousse la foule d'acallants, he main ça change tout là. Hop, admirez ce jeu de jambes et cette droite fulgurante. Mais ne restez pas là, les cris viennent des étages supérieurs. Un escalier à ma gauche, je fonce. Des créans traînent négligemment sur le sol, beurk. Je fais les franches d'un bond gracieux. Un coup d'éclat derrière, un coup d'éclat devant, c'est la chute dans une trappe. Je me retrouve à l'étage inférieur et déjà d'autres ennemis me foncent dessus.

■ **HO QUE C'EST MIGNON, LES GRAPHISMES RENDENT BIEN l'atmosphère du dessin animé.** On retrouve les différents attitudes du personnage principal, SCOOBY. Il court à petites foulées rapides, des brèves en avant. Il boxe allègrement les monstres rencontrés au détour des couloirs du château. Ses amis (Velma, Shaggy, Daphné et Fred) n'apparaissent dans l'histoire que pour

donner un but au jeu : à peine ont-ils franchi la porte d'entrée qu'ils sont enlevés. A notre héros de les retrouver et de les délivrer. A chaque personnage sauvé correspond un niveau de difficultés supplémentaires (oui, ça fait 4). Une option au menu permet de s'entraîner avec plus de "vies" afin de s'habituer à la difficulté du jeu. L'accès à été mis sur l'animation, au pres que le dessin animé sur l'écran du CPU. Les déplacements se déroulent sans bavures et même lorsque l'écran est rempli de monstres, l'action n'est pas ralentie. Les étages du château sont bicolores (mousseline et vert qui fait bien ressortir la couleur des personnages animés. Les sa du joystick vont s'en donner à cœur-joie, c'est quelque peu la panique dans les premières parties. Mais une fois que l'on a le personnage "bien en main", on délivre rapidement le premier des camarades de SCOOBY. Au second niveau la difficulté augmente, les fantômes sont remplacés par des clowns montés sur ressort qui sortent des sidoneurs situés un peu partout à l'étage. Le quatrième et dernier niveau du jeu est très éprouvant pour les nerfs. Les monstres jaillissent de partout, ils empruntent escaliers et trappes pour vous foncer dessus, tandis que vous devez éviter des boules de bowling et des haltères volants arrivant sur vous. Du côté sor, par contre, c'est pas très dérangeant : des bruits de lute, des portes qui s'ouvrent. C'est un peu pauvre. Voici une bonne adaptation de plus à mettre au compte de ELITE SYSTEMS. Le soft restitue bien l'esprit speed et défilant du dessin animé. Les graphismes sont agréables et marrants. La difficulté croissante demandera une bonne



# BIG BAND SOFTHAWK

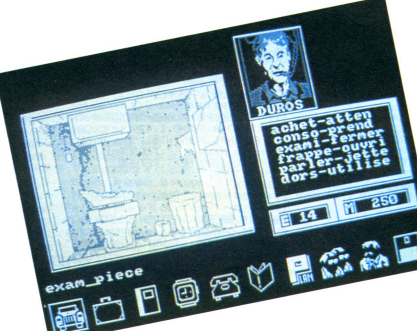


**NOTE, TECHNIQUE**  
14/20

**NOTICE** : 11. Trop succinète, ne mettant pas dans l'ambiance.  
**GRAPHISME** : 17. En Noir et Blanc, mode 1, de bonne qualité.  
**ANIMATION** : 16. Bon scrolling en ville, personnages en intérieur.  
**SON/BRUITAGE** : 12. Difficile d'être bon dans ce domaine.  
**INTERET** : 16. Copieux, 2 disquettes, bon scénario.  
**ORIGINALITE** : 16. Icônes, menus, aventure avec un brin d'arcade et de rôle.  
**QUALITE/PRIX** : 14. Chère/bon.  
**AUTRE** : 13. Pas très confortible et manipulatoire.

- **PERMETTEZ-MOI DE ME PRESENTER: FREDDY FRED DIT LE DUROS,** dit la Balafre, mais... vous pouvez m'appeler Freddy, comme les dames, ou Fredo, comme tout le monde !
- C'est Max qui m'a présenté Carla, (tous les deux ça a collé tout de suite), et je sais qu'elle habite dans ce lieu.
- Max, c'est mon pôte. On s'est connu au placard. J'y ai passé quelques temps avant d'aller à un mec qui s'entraînait à graver ses initiales sur ma joue, et que j'aurais sûrement dégoûté de l'écriture pour quelques siècles... Moi, tout le monde sait, que ma spécialité, c'est le petit casse rapide en équipe, et que ma passion, c'est les armes, j'aurais voulu causer du tort à la littérature ! Enfin, après une petite retraite forcée obligatoire due à un président bibliophile le chômeur m'a saisi au paletot, et il serait pas mauvais que je me refuse un petit peu ! Voilà aussi pourquoi, j'ais dans ce bar, avec un moi "Max, Eli". Si on pouvait monter un coup ensemble, mais un gros ! A nous les mers du Sud, les palmiers et les whiskies-sodas glacés sur la plage ! ! !

- **PREMIER OBJETIF, REPERER UN PEU LES LIEUX, MATER UN PLAN.** Ensuite, trouver un téléphone et localiser Max. Parraitait qu'il y a ici, quelques hôtels, un garage, un musée, une armurerie, un bar-tabac, bref des boutiques, et quelques baraques à visiter, histoire de se faire un peu d'argent de poche avant de pêcher un poisson plus gros !
- Allez, je sors du bar, je prends ma tire et je me balade un peu, en faisant gaffe à la jaugé.



Ca y est, j'ai repéré le bar-tabac, voyons un peu les "news".  
Journal du mercredi - gros titres : "LA COLLECTION INDIRA AU MUSÉE DE LA VILLE". Intéressant, poursuivons... "La célèbre collection de bijoux de l'émir Sheikhbi sera présentée dans la salle des scènes du Musée de la ville. Les habitants pourront venir admirer cette splendeur, pendant tout le week-end..."

TRES intéressant, cela me laisse 2 jours pour préparer quelque chose... Un coup de tube à Max, s'impose. Heureusement, y a une cabine tout près. Consultons l'annuaire, Elii 2220... voyons là !

"Allo, Max ?"  
"Oui, Duros, écoute, je suis en affaires, on se file rencard dans une plombe ici, ça colle ? Allez ciao !"

Bon, qu'est-ce que je fais moi, pendant une heure ? Un petit somme ? Un petit casse ? Je tire une tournée, vite fait bien fait, histoire de montrer qu'on peut toujours m'appeler Lamin agile ?

Allons y, mais gaffe, à pas se faire chopper par les flics !  
"Salut disquettes et un casse plus tard..."

"Quel ! Duros, écoute bien : le poké est arrivé... Si tu cherches quelque chose, y paraît que Paul Valentino est sur un coup. Dis lui que tu viens de ma part. Au fait, Clara sera ici, samedi à 17 heures. Bye."

Allez, moi aussi, je m'ette. La journée a été longue, une chance que dans cette ville, je ne me sois pas encore fait mon tour marlouille, ou arreté par les keufs. Bon, il serait temps de trouver un hôtel, car pour un coup comme celui va se préparer, faut être en forme, ça n'arrive qu'une fois, et ça ira le rate, ce sera toujours une fois de trop !!!

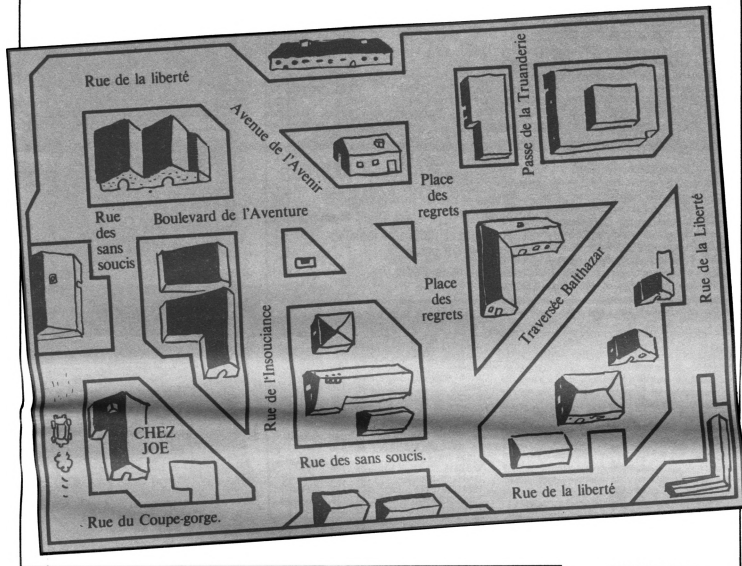
- **SI VOUS CHERCHEZ DE L'AMBIANCE, STYLE POLAR NOIR ET BLANC** des années 40, pour sûr Arthur, vous en trouverez ! Vous jouez le rôle d'un petit malfrat, dont vous pouvez décider de l'état civil de départ. De plus, vous devez répartir 20 points sur 3 caractéristiques : Force, Dextérité, Endurance. Une fois, ce personnage défini, et sauvegardé, je vous le conseille, vous retournez pour la PREMIERE fois votre disquette et vous vous retrouvez devant le Bar de chez JOE. Votre écran est alors divisé en 5 parties principales :

- 1) la fenêtre graphique : le bar sur une moitié d'écran gauche,
- 2) les fenêtres d'identités des personnages : en haut à droite,
- 3) la fenêtre d'information : elle comprend au départ, les 12 valeurs possibles,
- 4) 2 ou 3 lignes dédiées à la fenêtre graphique et servant au dialogue interactif avec le programme,
- 5) la rangée de 10 icônes proposant :
  - en phase aventure : un "bilan" ou inventaire; l'heure ; un bloc-notes, trois utilisations diverses : journal, téléphone, plan; le passage à la phase ville ; le jeu en groupe ou en solitaire, et la sauvegarde de la partie
  - en phase ville : les options téléphone, journal et passage ville, sont remplacées par les options essence, garage et passage aventure.

■ **UN PETIT PROBLEME S'INSTALLÉ ILICITO,** le jeu étant constitué de 2 disquettes, chaque fois que vous passez d'une phase à l'autre, vous avez UNE manipulation à faire, sur UNE des QUATRE faces... Le deuxième écran, c'est que si vous mourez, ce qui arrive assez fréquemment, du moins au début, vous avez à vous faire louter la présentation, bah, mon colon, c'est long...  
Passe le cap des jongleries de disquettes, le jeu s'avère assez plaisant en réussissant plusieurs quilles : un bon graphisme dans tous les lieux et pour tous les personnages, même si un peu de couleur aurait été la bienvenue, parson le jeu est vite, comme dans "Zombi", bien sûr, qu'on est obligé de citer, non pas pour évoquer un plagiat, mais comme une référence à qualité, une bonne phase de "plan" et d'exploration, et une phase d'aventure où le temps est un facteur essentiel et malraisable, ce qui est rare dans les jeux. Vire dans la peau de quelqu'un qui mange, boit, dort, lit le journal du jour et prépare des plans pour la suite, dans un univers dangereux, voilà le huis-clos urbain... qui vous attend avec "Big band".



## BIG BAND: LE PLAN



AUJOURD'HUI, LE PLAN DE BIG BAND, L'ŒUVRE DU CHEF.

## DEMAIN, DÈS L'AUBE...

lympans avec ses borborgues déplacés ? C'est comme l'appel au secours de Bruno et André, qui sont bloqués derrière le camion et qui se demandent comment entrer chez le directeur de prison, dans "TOP SECRET". Tu crois qu'un SEIGNEUR ou une LADY pourra les aider ?

Moi, je sais bien, que cet appel déchirant ne restera pas sans réponse car vous êtes toujours prêts à mouliner une boîte de Kleenex, quand il s'agit d'une bonne cause ! Et je réponds à ces Braves : confiance !, vous êtes peut-être dans la mousaille, mais les Ladies et Seigneurs vont vous faire faire un grand splash en avant !

Y'a aussi celui qui demande des vies infinies pour COMMANDO. Sachez, jeune assassin, que je ne mêche pas de cette viande là, moi ! Et, que je ne passerai jamais une telle chose dans mes colonnes. Si des confrères d'un HHHHebdo voisin, l'ont fait dans leur numéro 163, c'est leur problème !

(Vies infinies, vies infinies, et pourquoi pas "tricher" pendant qu'on y est ?). Avant de nous quitter, ce qui est toujours un déshonneur pour votre chef chéri, comme vous avez fait très fort cette semaine. Votre Ineffable Douceur, moi-même, vous offre une exclusive MON-DIALE !!! Si, si ! Le plan d'un jeu qui n'est même pas encore sorti, mais dont nous avons fait déjà une critique chaleureuse. Il s'agit du plan de "BIG BAND".

Comme dab, tout n'y est pas, mais il se complétera rapidement et se révélera vite indispensable. Vous pourriez le calquer, le biffer, le rayer, le barbouiller, le copier, le recopier, le colorier, le gribouiller, le massacrer, bref, le remplir comme bon vous semble, puisqu'il est à vous !

ENCORE CE QU'ON DIT ???. Non ! Pas : QU'EST-CE QU'ON DIT ? ! Bandes d'Instables ! C'est "merci" qu'on dit. Et je vous réponds, Y'A PAS DE KWAH !

Aidez, c'est l'heure. Ladies et Seigneurs, amusez-vous bien, prenez du bon temps, car demain, dès l'aube...

Ladies et Seigneurs, good morning !! Merci, merci les petits ayeux, vous m'avez gâté ! Si, si ! Je demandais du frais et du bien croquant, du neuf et du bien tendre, et vous m'avez servi :

- un plan complet de BACTRON, de la part de TATOU D Roger.
- une solution complète du PACTE, envoyée par CATHEBRAS Bruno et BARD André
- un plan et une solution de SAPIENS, par DAN-LOS Matthieu.

Et si par hasard, j'avais encore un petit creux, il y aurait des indications et le cheminement utile du labyrinthe de SABRE WULF, calligraphié par Xavier TSCHAMBER, ainsi que la traduction du paragraphe 26 du bréviaire de la GESTE D'ARTILLAC du sieur VILLEAU Laurent. C'est bien, c'est bien les petits gars, je savais qu'on pouvait compter sur vous. Ça devrait bien en aider quelques-uns, quand on les passera. Je l'ajoute, je sais que vous aviez du bon sang, 100% aventureur dans les veines et c'est pas les microcéphales, les agités de la manette, qui vont venir nous casser les métacarpes ! Sinon, on s'y met, et on tire sur TOUT ce qui bouge !! BON DIEU, les gars ! On va se faire un CARTON du tonnerre !!! PRENEZ VOS GRENADES, A MON COMMANDEMENT, UN, DEUX... Euh... excusez-moi, je me suis un tantinet laissé emporter... j'ai même failli oublier le malheureux, qui, depuis 3 semaines, hurle devant le précipice de FWE ! Si par hasard, il posait une bûche pour le passer, ce précipice (PUT LOG ACROSS CHASM), tu crois pas qu'il cesserait ses vagabondages d'écorché ? Et, si de plus, il se servait de l'ascenseur-étagère pour l'autre précipice, tu crois qu'il cesserait de me vriller les

### Bonjour CHEF:

Je vous fais parvenir quelques solutions de VERA CRUZ suite aux vôtres (parues dans le numéro 6). Elles se composent essentiellement de DEPOSITIONS et de quelques indices supplémentaires. J'espère que cela apaisera la fameuse lecture !

### MERCI CHEF:

ABDOULAH Hocine - né le 23.4.55 à MEKNES (Maroc) - sans domicile fixe ni profession.

"Je reconnais que je fournissais un peu d'héroïne à Vera mais si vous oubliez ça je pourrais peut être vous renseigner. Elle faisait le tapin pour un nommé ZIEGLER Philibert que l'on n'a pas vu depuis la mort de Vera. Paraît qu'il a peur de se faire descendre par un nommé BLANC. J'en sais pas plus."

### ORIG PREF LYON

### DEST GIE ST ETIENNE

BMW 9111 CD 69

BLANC PHILIPPE

32 PL DES TERRAUX

LYON 69

- AIDE - domicile de Houdouh Hocine dit le FRISE

BAR DES PHOTOGRAPHEURS

### OBJETS A PHOTOGRAPHER :

Fil de coton noir (dans la main gauche de Vera) - la douille à côté du fauteuil - le pistolet - le carnet d'adresses dans le sac à main (photographeur 2 fois) - la lettre - le bouton de chemise - les cigarettes - la boîte d'allumettes - le cendrier - le sac à main - les traces de plâtres au bras gauche...

DUPLAT Simone - née le 21.4.51 à ST-ETIENNE - concierge de la résidence du Forez rue Bergson à ST-ETIENNE 42. "Le 5.10.85, je suis rentrée chez moi vers 23h00 environ. Dans le hall, j'ai croisé deux hommes qui descendaient les escaliers en courant et qui sont montés dans une BMW dont les premiers chiffres sont 9111". "L'un des hommes était brun et portait une moustache épaisse. J'ai mal vu le second".

BLANC Philippe - né le 21.7.62 à CLERMONT-FERRAND 63 - demeurant 32 pl. des Terraux à LYON 69. "Je n'ai rien à voir avec la mort de Vera. Je ne la connaissais même pas. De toute façon je ne déclarerai rien tant que vous n'aurez pas plus d'éléments."

DEI ROCHE Hubert - né le 21.4.30 à LYON - bijoutier - demeurant Place du peuple à ST-ETIENNE. "J'ai fréquenté Melle Vera assez assidûment, mais depuis l'assassinat de ma femme je ne l'ai pas revue. Personnellement, j'ai été braqué le 2.10.85, par trois hommes dont l'un a abattu ma femme qui tentait d'appeler à l'aide. Les malfaiteurs ont pris la fuite. C'est le commissariat de ST-ETIENNE qui s'occupe de ça".

MARTIN Nestor - né le 30.02.37 à LYON demeurant résidence du Forez, rue Bergson à ST-ETIENNE. "Je suis le voisin de palier de Melle CRUZ que je connaissais peu. Le 5.10.85 vers 22h30 j'ai entendu un cliquetement venant de son appartement mais sur le moment je n'ai pas réalisé qu'il s'agissait d'un coup de feu. Je me souviens avoir entendu prononcer le diminutif Phil".

## HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héros qui vous parle. Proclamation du châteaun : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneurs de l'Aventure et entrent dans le fief "HALLE OF FRIME", les ci-devant

Impasse Bellevue, 57980 TEN-TELING. Tél. : (16 87 02 53 21.

A résolu : NEXOR.

GODON Alain, 33, rue barjot (ça existe ?), 49300 CHOLET.

Nous a communiqué la notulose de MARS (tiens, j'ai dû inventer quelque chose, là ?), accompagné de succulents commentaires, qui nous ont fort divertis !

Mode à vraiment bien ri.

SCHMITT Didier, 1, rue du Poitou, 29000 QUIMPER.

A résolu : HACKER (version cassette). La solution, déjà publiée par d'éminents confrères, se fait en onze étapes et se termine, quand vous donnez un message complet au FBI.

Comme récompense, vous avez alors droit à votre nom dans le Journal... comme Didier !!

PIECHECKI Laurent, 8.

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of Frime" et contracter directement les fanaliques passionnées, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-joint. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élévés au rang de Seigneurs de l'Aventure. Luez votre nom et adresse dans le bulletin ci-joint.

NOM :

AGE :

ADRESSE :

Tel. :

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :				
1	de			
2	de			
3	de			
4	de			
5	de			

# CROCOBOUTIQUES



## CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS  
LIBRAIRIE  
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE  
Tél. 91.33.33.44

## ALPHASOFT

COMPTABILITE GENERALE  
JUSQU'AU BILAN  
750 frs TTC

40 Frs PORT PTT RECOMMANDE URGENT

UN EXCELLENT RAPPORT QUALITE / PRIX  
POUR  
AMSTRAD PCW 8256 / 8512

255, avenue Berthelot  
69008 LYON - Tél : 78.09.09.63

## CERO

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

12, rue de Gouvieux  
60050 CHANTILLY  
Tél. : 44.58.18.09



22, rue de Montreuil  
94300 VINCENNES  
Tél. : (1) 43.28.22.06

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI  
de 10h.30 à 13h et de 15h à 19h.  
LE SAMEDI de 10h.30 à 19h.

REVENDEUR OFFICIEL  
AMSTRAD - FRANCE

## LIM

ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES

Matériel professionnel  
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS  
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS  
Tél. : 47.29.20.00



Revendeur agréé  
AMSTRAD FRANCE  
Revendeur THOMSON

Grand choix de logiciels AMSTRAD  
DISQUETTES tous formats  
Produits Informatiques divers

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



l'espace le plus  
micro de Paris !

Prix Club !!!

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.54.45  
50, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95  
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

## ESAT SOFTWARE

Ouverture d'un magasin  
spécialisé AMSTRAD.  
Des prix extraordinaires pour  
une gamme de jeux incroyables.  
Un programmeur à votre écoute.

55 - 57 rue du Tondu  
33000 BORDEAUX  
Tél. 56.96.35.23.



Revendeur qualité  
conseil AMSTRAD  
Point pilote  
nouvelautés, softs  
et périphériques

96, av. Alfred Maes  
62300 LENS  
Tél. 21.28.72.44

# INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS  
Tél. 40 20 01 20  
Métro Louvre à 15 m  
Parking à 20 m

Unités Centrales  
Imprimantes  
Ecrans  
Manettes  
Lecteurs  
Interfaces

Livres et presse informatique  
à consulter

Plusieurs centaines de logiciels  
en essai sur place

Possibilité de crédit

### AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FDI	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITEC	490
SOURCES	690
CRAYON OPTIQUE FDI	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

### JEUX

3D GRAND PRIX	89 139
3-AK	169 185
AIRWOLF	89 125
ALIEN HIGHWAY	89 129
ASPHALT	94 129
BALLBLAZER	94 129
BATAILLE D'ANGL	109 190
BATMAN	89 133
BIGgles	94 139
BILLY BANLIEUE	129 166
BOMB JACK	89 139
BOULDER DASH 3	99 159
CAULDRON II	89 119
COLOS CHESS 4	114 165
COMMANDO	89 139
COMPUTER 10 T2	94 189
CONTAMINATION	109 190
CRAFTON ET XUNK	109 186
DAMBUSTER	99 145
DANGARE	89 129
DESERT FOX	89 139
DRAGON S LAIR	89 139
EBEN RULES	109 186
ELITE	139 210
FUDDNYX	109 159
FIGHTLIGHT	94 145
FLIGHTER PILOT	89 129

GALVAN	89 139
GHOST 'N Goblins	89 135
GOLD HITS	109 129
GRAND PRIX 500K	109 149
GREEN BREET	89 135
GUNFIGHT	89
HACKER	99 159
HEAVY ON MAGIC	94 165
HIGHLANDER	89 139
HIGHWAY ENCOUNTER	99 139
IMPOSSIBLE MISS	94 159
JACK THE NIPPER	89 119
JEUX SANS FIN	89 125
KNIGHT GAMES	89 135
KUNG FU MASTER	89 135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195
L'HERITAGE	169 169
L'HERITAGE 2	129 169
LA GESTE D'ARTILLAC	239 239
LEADER BOARD	89 139
MACADAM BUMPER	119 169
MANDRAGORE	195 249
MARACANDI	129 175
MARMAID MADNESS	89 139
MIAMI VICE	85 139
MINES DU ROI AQUANTUS	125 175
MISSION ELEVATOR	99 155
MOVIE	89 139
MUSIC SYSTEM	165 239
NEXUS	89 139
NEXUS	89 145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99 139
NODES OF YESOD	99 139
NOMAD	109
PACIFIC	109 139
PAPERBOY	89 139
PING PONG	79 139
PSI 51C	95
RAMBO	79 139
REBEL PLANET	89 139
RESCUE ON FRACTALUS	89 139
RETURN OF EXPL FIST	99 139
REVOLUTION	99 139
ROBOT	109 169
ROOMTEN	89 139
SABOTEUR	89 139
SAT COMBAT	89 139
SAMANTHA FOX	89 139
SAPIENS	119 169

SCRABBLE	169 239
SCRAP	169
SHOGUN	99 159
SILENT SERVICE	89 139
SKYFOX	85 139
SORCERY	89 129
SPACE SHUTTLE	99 139
SPINOZZY	89 145
SPITFIRE 40	89 125
SPT VS SPY	89 155
STREET HAWK	89 139
STRIKE FORCE HARRIER	95 129
TAJEDIT	89 145
TEMPLE OF TERROR	89 139
THEATRE EUROPE	109 179
THEY SOLD A MILLION	89 139
THEY SOLD A MILLION 2	99 139
TLL	89 139
TODD RINGER	109 159
TORBRICK	109 139
TOMAHAWK	89 139
TURBO ESPRIT	99
V	89 139
WAY OF EXPLORING FIST	85 179
WAY OF THE TIGER	89 139
WHO DARES WIN	89 139
WINTER GAMES	89 139
WORD CUP CARNAVAL	99 145
XARD	99 139
YE AR KUNG FU	89 139
ZOMBIE	159
ZORRO	89 139

### UTILITAIRES

AMSWORD	150
D BASIC	650
D AM S	290 390
DATAMAN	450
LORIGRAPH	210 340
MULTIPLAN	499
SUPERPAINT	390
TEXTOMAT	350
TURBO PASCAL	590
TURBO TOOLBOX	590
TURBO TUTOR	590
WORDSTAR POCKET	790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_

Tél \_\_\_\_\_  
Machine \_\_\_\_\_  
Règlement :  Chèque  Mandat lettre  paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement  
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, participation de 20 F au port  
Désignation / Quantité / Prix \_\_\_\_\_  
Total \_\_\_\_\_

# LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

# DES SAUVAGES POUR SAUVAGES



## TARZAN de MARTECH

9/20

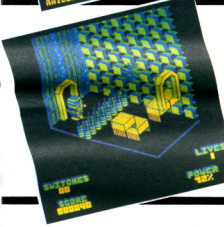
Notice : 10.  
 Graphisme : 10.  
 Animation : 10.  
 Son/Bruitage : 9.  
 Intérêt : 9.  
 Originalité : 9.  
 Qualité/Prix : 9.



## REBELSTAR de FIREBIRD

11/20

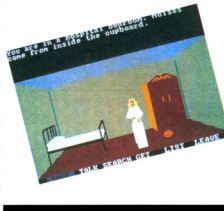
Notice : 12.  
 Graphisme : 15.  
 Animation : 11.  
 Son/Bruitage : 8.  
 Intérêt : 12.  
 Originalité : 11.  
 Qualité/Prix : 12.



## SEPULCRI de REAKTOR

12/20

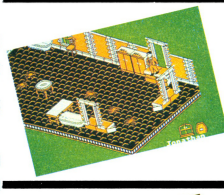
Notice : 13.  
 Graphisme : 14.  
 Animation : 13.  
 Son/Bruitage : 11.  
 Intérêt : 12.  
 Originalité : 9.  
 Qualité/Prix : 13.



## RETURN TO OZ d'US GOLD

11/20

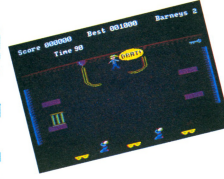
Notice : 13.  
 Graphisme : 9.  
 Animation : 13.  
 Son/Bruitage : 7.  
 Intérêt : 10.  
 Originalité : 11.  
 Qualité/Prix : 10.



## NOSFERATU de DESIGN DESIGN

13/20

Notice : 12.  
 Graphisme : 14.  
 Animation : 14.  
 Son/Bruitage : 12.  
 Intérêt : 13.  
 Originalité : 12.  
 Qualité/Prix : 13.



## BIGSTOP BARNEY de PLAYERS

10/20

Notice : 16.  
 Graphisme : 7.  
 Animation : 10.  
 Son/Bruitage : 7.  
 Intérêt : 7.  
 Originalité : 11.  
 Qualité/Prix : 14.

Quand j'étais petit, il y avait une expression que l'on utilisait à la récré de dix heures : TARZAN LA BANANE DANS LES MINES DE GRUYÈRE. Si les parents ont bien fait leur boulot, les noms d'aujourd'hui doivent dire parole. Vous pensez certainement que je vous dis cela parce que le titre de ce jeu est TARZAN ? Eh ! non, pas du tout. Ça n'a rien à voir. Tout comme ce jeu n'a rien à voir avec TARZAN. Quand on met Tarzan dans un jeu, on ne lui balance pas dans les pattes, et à chaque tableau, les mêmes pitres obstacles ridicules, et mal animés. Cela finit par lasser et énerver. Or, Tarzan, ne s'enivre jamais. De plus, il se déplace habilement de liane en liane. Ici, il ne quitte pas le sol. Tarzan, c'est avant tout un AAAAAAYOOOOOOOYAYOOOOO de liane en liane. Ce jeu, présenté comme un jeu d'aventures, est en fait un simple jeu d'arcades. Une y'tite musique accompagne le parcours de Tarzan. Il évolue dans un labyrinthe, mais on ne voit à l'écran qu'une section droite. On dispose de temps à autre un embranchement. Une seule chose me semble juste : le feuillage de végétation censé représenter la forêt vierge. J'avais commencé avec la louable intention de sauver Lady Jane, parce que c'est le but du jeu. Abusé par un mode d'emploi ambiguë, décus par le voyage, j'ai préféré me joindre à une bande de singes. Je les ai décidés à piller une bananeraie. Après, je les mêmes pitres dans les montagnes, au-delà des derniers arbres. Le vieux singe Nikita m'a parlé de mines de gravure...

La notice m'avait prévenu : REBELSTAR se veut un jeu différent de tous les autres. La lutte se fera entre la vie et la mort, et sans compromissions. Soit vous détruisez la base lunaire DELTA, soit vous y laissez votre peau. Je ne sais pas pour moi, mais dans mon cas, ça sonne comme un vieux refrain. Le jeu en lui-même m'a en fait plutôt laissé sur ma faim. Pour un combat mortel c'est peu palpitant... Du haut de votre centimètre et demi de tête de votre costume un bleu ciel de la tête au pied, vous explorez la base et ses alentours pour trouver des armes, de la nourriture, des boucliers, enfin tout l'équipement habituel que vous avez comme d'habitude oublié à la maison ? Une fois équipé, vous affrontez les robots qui protègent l'ordinateur central... A défaut de votre vie, que peut-on sauver de ce programme ? Les graphismes surtout, qui, sans être géniaux, sont assez sympathiques. La région à explorer ensuite, d'une bonne taille et au contenu assez riche. L'animation, par contre, est assez décevante et le scrolling se fait à grands coups de hachoir. Les combats ne sont pas variés et les brûlages sont trop discrets. En chargeant la face B du logiciel vous pouvez jouer à deux, assaillant contre robots, ce qui a le mérite de rendre le jeu un jeu plus animé et excitant. Le scénario est effectivement si original que, à première vue, j'aurais du mal à citer plus de 126 jeux basés sur le même histoire...

Nous sommes en l'an 2075 et, pour éviter tout risque d'attaque nucléaire, un super satellite de défense a été placé en orbite autour de la Terre. Un ordinateur très puissant est chargé de gérer toutes les fonctions dudit satellite. Malheureusement il semblerait que des interférences, dues à un mauvais programmation du logiciel, ont créé un comportement pour le moins inquiétant. On craint que le satellite puisse provoquer un cataclysme nucléaire alors qu'il a été conçu... pour le prévenir. A cet effet a été fabriqué un robot hyper miniaturisé qui pourra se faufiler dans les entrailles de l'ordinateur pour réparer le mal. Vous dirigez donc, à l'aide du clavier ou du joystick, un petit robot à l'allure sympathique dans un dédale de circuits imprimés plus de 250 salles à l'agencement très complexe. La représentation des lieux n'a 3 dimensions étant assez bien dessinés, les couleurs s'agressent pas les yeux. L'animation est sans sautes et les déplacements du robot bien réalisés, (seuls les bonds demandent une petite période d'adaptation). Côté bruitage, ce n'est pas très délirant, la musique d'introduction au jeu est à peu près correcte, mais lassante. Au bout du compte, il vous faudra beaucoup de temps et de patience pour récupérer les quelques 50 "puces" defectueuses dans un décor hostile où de nombreux ennemis sauront empêcher votre progression. Chaque puce est à petit casse-tête pour attendre des issues qui paraissent insaisissables. Le "plus" de ce soft est la possibilité de faire des "hard-cops" des salles que vous traversez (pratique pour les plans D, voilà un jeu assez bien réalisé dans l'ensemble, à réserver aux inconditionnels des ARCADESAVENTURES.

...COT COT CODEK ?  
 'COT !  
 Avec vous déjà essayé de discuter avec une poule, cette délicieuse bête à plumes ? Difficile hein ? Quoi ? Vous n'avez rien à faire ? Bon, moi je disais ça parce qu'avec RETURN TO OZ vous pouvez philosopher avec votre animal favori. Souvenez-vous du monde merveilleux d'Oz, dans le film de Walter Murch produit par Disney, que vous êtes allé contempler avec votre petite sœur. Comme on vous aime bien, on s'est dit que cela vous ferait plaisir de savoir qu'un jeu a été adapté du film pour votre micro cheri. En partant de votre Kansas natal, vous devez donc retrouver le chemin du pays d'Oz et déboucher tous vos amis (Tik-Tak, le lion couraillé, l'épouvantail...), qui une fois de plus, sont dans une mélasse pas possible. Bonne chance, car vous aurez du mal à les reconnaître tant le graphisme est médiocre. Quant à la musique, elle brille par son absence. Pas le moindre petit bruitage à se mettre sous la dent. Pourtant c'est souvent un élément essentiel des productions Disney, et, quand on sait que le metteur en scène du film dont est tiré le logiciel est l'un des plus grands spécialistes du son à Hollywood : dur... Heuressement, votre connaissance de la langue de Shakespeare ne sera pas éprouvée car les concepteurs ont mis à votre disposition un menu où l'on retrouve tous les classiques de ce genre d'aventure : regarder, chercher, parler... L'utilisation est très simple. On choisit l'action désirée avec la barre d'espace et un valide avec return. Evidemment cela restreint votre champ de possibilités, mais après tout, on n'a rien sans rien. Malgré cette bonne initiative, ce jeu manque singulièrement d'intérêt. dommage, le film était si bon...

LE DOUZIEME COUP DE MINUIT VIENT DE RETENIR, plus que quelques heures avant l'aube. De longs frissons parcourant votre échine et vous maudissez à juste titre votre Ami et votre Ami, vous avez tiré dans votre cassette du jeu le nom maudit de NOSFERATU Prince de la Nuit. Depuis vous vivez des instants terribles, perdus dans la demeure du terrible vampire et de ses créatures diaboliques. Chaque nouvelle pièce vous apporte son lot d'apparitions lugubres : hideuses araignées qui, à chaque contact, absorbent une part de votre énergie, chauves-souris assouffies qui se précipitent sur vous, pour s'abreuver de votre sang. Dans ce jeu style Alan X, entrez donc dans la peau d'un jeune de vampire. Dans une première partie vous êtes côtoyé dans le château du comte, et vous devez résister aux assauts des monstres précités. Le graphisme des pièces est très fofoillé, les couleurs soigneusement choisies restituent l'atmosphère angoissante des meilleures histoires de terreur. Crucifix, lampes à pétrole, tous les gimmicks du genre sont présents, à vous de les utiliser à bon escient pour sortir de la demeure avant le lever du soleil. Ensuite il vous faudra poursuivre le vampire dans la cité, avec l'aide de Lady Jane fiancée et du professeur Van Helsing. Sa soif de sang attirera irrésistiblement NOSFERATU vers Lucy, il faudra alors le retenir jusqu'à l'aube (si vous connaissez vos classiques vous saurez bien comment) : les rayons du soleil le réduiront en cendres. Amen.

Un clown doit savoir tout faire, il est acteur, musicien, comique, acrobate mais aussi cascadeur. Roulements de tambours et moineur Loyal annonce l'arrivée de BARNEY qui entre sur la piste sous les applaudissements du public. Ce soir BARNEY va affronter la mort à quatre reprises dans des épreuves plus difficiles les unes que les autres. Nouvelle ovation du public et le clown se prépare pour son premier numéro. Les projecteurs s'éteignent et seul un faisceau de lumière enveloppe BARNEY qui avance sur une corde de 100 mètres tendue au dessus de la piste. Son agilité sera mise à contribution, car il doit éviter, en faisant des sauts périlleux, les chimpanzés qui avancent sur lui et éviter en même temps des cercles de feu. S'il réussit cette épreuve il passera à la suivante... Que dire de ce jeu ? Le thème est original mais le reste ne suit pas. Les graphismes sont assez pauvres, l'animation un peu lente et les bruitages insignifiants, mais à part une musique de présentation nulle. Saisons tout de même la société PLAYERS qui commercialise ses softs à des prix équivalents ceux de MASTERTRONIC. Espérons que la qualité viendra, d'autant que la notice du jeu est complète et très bien traduite. Il est toujours désagréable d'être déçu par un soft que l'on a payé les yeux dans le tête, BIGTOP BARNEY ne vous apportera pas cette déception... Il n'est pas cher.



# COMPTON

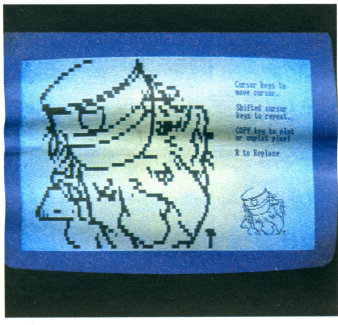
# IMAGÉ SCANNER

## DART ELECTRONICS



**Dart Electronic frappe très fort en mettant la digitalisation d'images à portée de toutes les bourses. Désormais, par le biais d'un CPC et d'une imprimante DMP2000, le monde des images numériques est aisément accessible.**

La digitalisation, vous connaissez ? Vous n'allez pas me faire croire qu'une personne qui lit Amstradabo chaque semaine ignore les techniques de traitement de l'image sur Amstrad. Ah ! vraiment, ça ne vous dit rien ? Bon, expliquons rapidement la chose. Digitaliser une image c'est la transférer d'un support à priori quelconque (photos, films, dans la mémoire de l'ordinateur sous forme de codes numériques. Attendez ne partez pas, j'explique... Le procédé consiste à examiner tous les points d'une image et à mémoriser leur nature : ils peuvent être allumés ou éteints, respectivement 1 et 0 pour l'ordinateur. Ce dernier traite ces données en affichant un point pour chaque "1" rencontré et en laissant un espace pour les "0". Jusqu'à présent le procédé fonctionnait seulement à partir d'une image tirée d'un support vidéo, comme un magnéscope ou une caméra. Les résultats obtenus sont superbes, mais à un prix exorbitant : 1500 francs au bas mot pour l'interface et le logiciel, sans compter, bien sûr, la source vidéo. Si votre écran est PDG, c'est un super bon plan. Sinon, vous ferez de mois risqués d'être difficile... Mais que les fauchés ou les fins de nos fins vous rassurent !



Exemple de zoom sur une partie de l'écran. La correction ou le remplissage de l'image est réalisée pixel par pixel, le résultat, taille réelle, affiché en permanence en bas, à droite de l'écran.

### IMAGE ECONOMIQUE

Dart Electronics, conscient de l'inflation galopante et de la baisse du prix d'achat apporte la solution à nos problèmes financiers. Avec l'IMAGÉ SCANNER vous allez pouvoir transférer vos documents manuscrits, vos propres dessins et tout ce que vous passez par la tête non pas tout, restons corrects, dans la mémoire de votre Amstrad. Et vous n'avez évidemment rien à apporter toutes les modifications nécessaires. Tout cela pour la modeste somme de 790 francs avec pour seul impératif la possession d'une imprimante DMP 2000 (à l'exclusion de toute autre). Une fois votre titre lire brisé ou votre revendeur dévalisé, vous serez en possession d'un simple petit carton. Alors, c'est ça le fameux digitamachin chose soit-disant génial ? Eh oui, c'est ça ! Délaissez le contenant pour la substantifique moelle, et vous découvrirez d'un œil humide et d'une main fébrile l'objet de vos rêves les plus fous. Évidemment, ça n'a rien de rien comme ça : une tête interface à connecter à l'arrière du CPC, une disquette (ou une cassette pour les personnes de 464) et une notice. Cette dernière est rédigée, en bel et bon Français, ça fait plaisir, mais elle est malheureusement incomplète, oubliant notamment de traiter le problème des réglages de l'imprimante. Enfin que voulez-vous, personne n'est parfait... Poursuivons plus loin nos investigations. En cherchant bien, on trouve un boîtier plastique bizarre, relié à l'interface. A quoi peut-il donc servir ? Voyons la notice. Ah, d'accord ! Il se connecte sur la tête de lecture de l'imprimante... Branchement du câble dans le port d'extension, très bien ! Il devrait y avoir un bouton de réglage de contraste sur l'interface, c'est non, je l'ai répété. Tout de suite un bon point à signaler : il y a au dos du boîtier une prise mâle qui vous permet de garder vos autres extensions connectées. Vous pourriez digitaliser avec le crayon optique dans la main droite, la source dans la gauche, le synthétiseur vocal entre les oreilles et l'extension mémoire où vous voulez. Inscrivons maintenant le petit boîtier dans la tête de lecture. C'est là que les manœuvres délicates commencent : calmez votre impatience bien compréhensible, l'ajustement des deux lamelles dans la tête d'imprimante doit se faire avec délicatesse. Poussez le boîtier au maximum, mais avec douceur, c'est fragile ces petites choses là ! (Ça y est, le bjuo est prêt à l'emploi. De ?) Eh oui, c'est peut-être délicat, mais c'est pas compliqué, formidable !

### AU COMMENCEMENT

Chargeons maintenant le logiciel : un écran vierge apparaît, avec en haut une liste d'options, (analyser, sauveur, zoom...) Autant le savoir tout de suite :

la notice ne vous éclairera que faiblement sur la marche à suivre. Le logiciel dit d'abord lire l'image (touche S, comme scanner). Bon, glissons une feuille dans l'imprimante. La double page de Playboy ? Non, trop grand (Donnages pas vras ?). Imaginez les illustrations que vous aurez eues avec l'article... Prenons donc un beau dessin de ma petite sœur. Je règle le haut du papier juste sous la tête de lecture. Bien. Je ne fixe pas de marge à gauche et sélectionne le format de la page que je souhaite digitaliser (A4 : 21x29,7). En fait elle va être enregistrée en deux écrans séparés et à sauver indépendamment. Bon, c'est parti ! L'imprimante démarre normalement, presque comme au cours d'une utilisation classique, mais bien plus lentement. La tête parcourt chaque ligne de la feuille et l'écran affiche en même temps les points qu'il a reçus. Catastrophe, c'est tout noir ! Heureusement, il y a un bouton de réglage pour la sensibilité de la tête. En l'appuyant un peu, on arrive à trouver un contraste acceptable. Un seul problème : chaque document nécessitant son réglage particulier, il devra être digitalisé deux fois, la première ne servant qu'à obtenir le meilleur contraste possible.

### MONOCHROME DE STYLE

Voyons un peu le chef-d'œuvre ! Hum, c'est un peu flou. Les magnifiques dégradés de couleur de ma petite sœur ressemblent surtout à un gros paquet noir... Bon, essayons un dessin en noir et blanc... Format A4, j'en ai pour un bon quart d'heure (7 minutes trente par écran). Le résultat stупifié par sa qualité... Le dessin ressort bien, avec une netteté saisissante... L'écran essaie la même image en rajoutant du texte. Mouais... Le dessin rend bien, mais pour lire le texte il va falloir s'accrocher... A moins que... Bon sang, mais c'est bien sûr ! On va se servir des utilitaires que DART a mis dans son logiciel. Le programme DARTSCAN possède en effet de nombreuses fonctions de mise au point de l'image. Faisons une revue de détail :

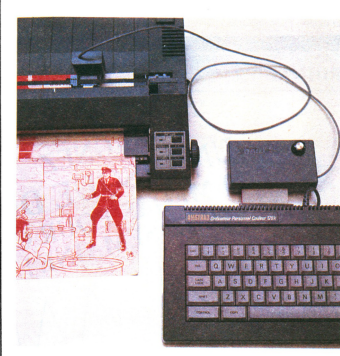
En premier lieu, se trouve la fonction ZOOM. Des petits détails à retrouver dans votre dessin. OK, déplacez avec le curseur la tête (fenêtre de cinq centimètres sur cinq qui s'affiche sur l'écran. Une fois sur la zone à modifier, appuyer sur (COPY). La reproduction de votre carré multiplié par quatre apparaît sur l'écran; vous travaillez pixel par pixel, en annulant les points en noir ou en colorant les blancs. L'ensemble fonctionne d'une manière très pratique et permet une réelle mise au point de l'image. Autre fonction disponible, le déplacement d'une portion d'écran (X) dont vous déterminez la taille, avec une autre partie de l'image. Attention l'ancien contenu disparaît inexorablement.

Vous pouvez également faire scroller (R) une zone de votre choix sur elle-même. Ce scrolling peut se faire horizontalement ou verticalement. Concrètement, votre portion d'image va scroller en boucle jusqu'à ce que vous en ayez assez. L'effet stupéfiant des essais, mais son utilité ne me semble pas évidente.

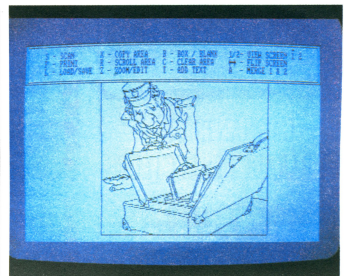
En appuyant sur (B), vous obtenez l'effacement total de la zone que vous avez délimitée. A l'inverse, la touche (C) provoque la disparition de tout ce qui n'est pas compris dans votre cadre.

La fonction (T) permet, quant à elle, d'insérer du texte sur l'écran. Dans la mesure du possible et vu les résultats médiocres donnés par la digitalisation de textes imprimés, cette solution est préférable.

Si vous voulez quelque mot enregistrer une image de format A4, quelques changements interviennent. Votre page se divise en deux écrans distincts. Vous pouvez travailler sur les deux, mais sans disposer sur le numéro 2 (le bas du format A4) des fonctions ZOOM et effacement hors du cadre. Une possibilité intéressante, la fusion des deux écrans. Le résultat donne généralement un beau fouillis.



L'interface se connecte sur le port d'extension et le boîtier sur la tête d'impression de l'imprimante.



Digitalisation d'un dessin de BARBE, avec le menu des fonctions disponibles pour le modifier.

### ET POUR FINIR

En vrac, pour finir, les autres possibilités : un renversement d'écran à 180°, l'impression de l'image travaillée en format écran simple ou A4 avec deux différentes densités possibles et sauvegarde/chargement des pages. Ce dernier point est de loin le plus intéressant. La sauvegarde se faisant par un dossier d'écran classique en 17K, il devrait être possible de les recharger sur des éditeurs graphiques utilisant le même format. Cela permet de retravailler son image avec un logiciel plus performant. Seule condition à priori, il faut que l'éditeur travaille en mode 2 à vérifier.

En conclusion, les résultats seront, selon les cas, décevants ou époustouflants. Une photo de vacances ou un dessin en couleur très achevé se traduisant par une masse indéchiffrable sur l'écran. Par contre, vos dessins en noir et blanc, bandes dessinées, illustrations, logos... conserveront presque tous, leurs qualités sur le moniteur, et pourront être retravaillés par l'ensemble des fonctions que nous avons étudiées. Le résultat peut vraiment être exceptionnel, à condition d'utiliser toutes les possibilités du programme. On peut facilement prévoir que le scanner va devenir un outil de création graphique pour les illustrateurs de logiciels, faire un dessin de base sur papier, le digitaliser et corriger les quelques imperfections, c'est bien mieux que le meilleur des éditeurs graphiques en mode 2. On peut cependant souligner certains maux côtés du scanner : le réglage de l'imprimante, la position du papier... Tout cela n'est pas évident au premier abord, d'autant que la notice ignore superbement le sujet. La fonction de marge à gauche est, elle, on ne peut plus fantaisiste ! En demandant une marge de 25 points à gauche, vous pouvez la voir arriver avec 60 points, les 25 points demandés à droite, ou carrément inexistant. Ces petits problèmes ne doivent malgré tout pas faire oublier la qualité globale du produit. Proposez à un prix compétitif et doté de bien belles capacités, nul doute que le scanner ne devienne vite un "must" des possesseurs d'imprimante.

16/20

**Présentation/Notice :** 13. Un manuel en Français mais incomplet.

**Convivialité/ergonomie :** 15. Une fois les nombreux réglages de l'imprimante effectués, le programme est facile et agréable à utiliser.

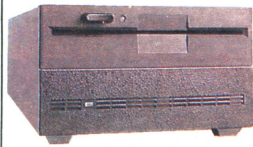
**Intéret :** 18. Une nouvelle ère s'annonce pour vos graphistes.

**Qualité/Prix :** 17. Assez bon marché vu les performances réalisées.

**Autres caractéristiques :** 18. A vous les programmes somptueusement illustrés.

**JEAN-PIERRE AUBLANC  
GAGNE LE DISQUE DUR  
20 MEGAS OFFERT CHAQUE  
SEMAINE PAR AMSTRADEBDO**

Parmi les centaines de bonnes réponses que vous nous avez fait parvenir, deux doigts délicats ont tiré le coup pour Jean-Pierre AUBLANC. Notre heureux gagnant habite à CHENOVE (21300). Après de timides débuts sur ZX81, notre ami bidouille en BASIC et ASSEM-BLEUR sur CPC 464. Son truc c'est de fouiller dans la mémoire de son ordinateur.  
Restez près de votre téléphone, le prochain gagnant, ça pourrait bien être vous !



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



**GAGNANTS DU  
HIT PARADE DES LECTEURS**

Les deux gagnants, tirés au sort, de notre Hit-Parade des lecteurs sont cette semaine : Jean Gouquet du 39, Hauts de Mercoville à PONT-TOISE et Gilles Nicolas du 36, rue Braille à Lyon. Ils gagnent un abonnement d'un an à AMSTRA-DEBDO et le K7 numéro 1. Vous pouvez aussi tenter votre chance en nous adressant sur carte postale le titre de vos quinze logiciels préférés avec vos nom et adresse.

**VOICI LES 200 GAGNANTS  
DU CONCOURS  
AMSTRADEBDO / SRAM 2**

La réponse est : SRAM fait partie du 3<sup>e</sup> système solaire.

GARGALONI CHRISTOPHE GOZOR LA FERRIERE (77330) • VACOSAINT RENÉ de BEAUCHAMPS (80770) • GOUJON FREDERIC FUYETOT (91090) • ROUSSIN HENRI de LESIGNY (77330) • MORALES MICHEL de MONNAIE (37380) • LOUIS JEAN YVES de INZINZAC (56650) • SAINTAGNE CHRISTO-PHE de POSSY (78300) • ACLE PATRICE de LYON (69009) • DOISY DELPHINE de PONT-SAINTE-MAXENCE (60700) • CAPELLI DAVID de PESSAC (33600) • BENTHIN PHILIPPE de BREUILLET (91650) • GURTER NICOLAS de SAINT-CERGUES (74140) • BUBOS PATRICE de FOUGERES (33300) • TELLIER MICHEL de AUBONNE (95600) • CAMPOY CEDRIC de CANNES (06400) • BEHAR FREDERIC de PARIS (75011) • HANUSSE NICOLAS de PESSAC (33600) • LLOP ANDRE de NARBONNE (31100) • MAXIMAL ALAIN de SAINT-JULIEN L'ARS (98300) • PIHAN NICOLAS de GOUVIEUX

Suite page 17

STANDARD

**WINNER'S  
VOTRE  
COMPATIBLE  
PC**

**3690<sup>F</sup>  
H.T.**

**VERSION  
"TURBO"  
HARD SWITCH  
4,77/8 MHz**

comprenant :

- boîtier métallique
- carte mère Turbo extensible à 640 K avec 256 K RAM testées et montées
- carte monochrome graphique haute résolution ou carte couleur graphique port imprimante parallèle
- contrôleur lecteur de disquettes multiple
- 1 lecteur de disquettes 360 KO
- clavier AZERTY
- garantie 1 an



\* moniteur en option  
**990<sup>HT</sup>**  
**Promo 590<sup>HT</sup>**  
Fabrication Européenne

Construit en France

*et de Vrais Cadeaux sur les Prix*

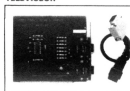
*chez "Les Spécialistes"*

LECTEUR 360 K0



**1256<sup>HT</sup> 835<sup>HT</sup>**

CARTE PERITEL POUR BRANCHER SUR PC OU SUR TELEVISEUR



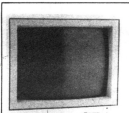
**413<sup>HT</sup> 199<sup>HT</sup>**

MONITEUR COMPOSITE

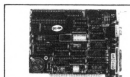


**1090<sup>HT</sup> 835<sup>HT</sup>**

MONITEUR PROFESSIONNEL COULEUR ET MONOCROME 14" PAS DE 0,41



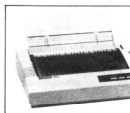
**2890<sup>HT</sup> 1990<sup>HT</sup>**



CARTE MULTIFONCTIONS COURTE

2 ports série + 1 port // • horloge / calendrier / Open disk / Zipper / Logiciel

**750<sup>HT</sup> 590<sup>HT</sup>**



FAMEUSE IMPRIMANTE CITIZEN 1200

- 110 CPS memo 8 x 8 800 colonnes
- friction et traction buffer 4 KO
- qualité courtes NLD
- compatible IBM, Apple IIe, TRS 80, Atari, Commodore
- garantie 1 an

**2490<sup>HT</sup> 1890<sup>HT</sup>**

**SIE**

Société pour l'Informatique Européenne

58, rue Kléber, 92300 LEVALLOIS-PERRET France.

Tél. : (1) 47 48 12 00 Téléc. : 615513 F

**LOGICIELS**

LOTUS 1, 2, 3 / DIG 3 / FRAMEWORK / OPEN ACCESS / REFLEX / WORD / WORDSTAR / NORTON / CHART / PAINT BRUSH / GEM / QUICK BASIC / WINDOWS.

**Remise 10% et +**

PC, PCXT et AT sont des marques déposées de la SIE IBM International Business Machines

**CONCOURS  
HEBDOMADAIRE  
AMSTRADEBDO**

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quel est le processeur du PC 1512 ?". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !  
Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

**EXTRAORDINAIRE :**



AMSTRADEBDO  
CONCOURS  
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"  
24, rue Baron  
75017 PARIS.

**COUPON-  
REPONSE**

**AMSTRADEBDO  
GAGNEZ UN DISQUE DUR**

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : .....  
Ville : .....  
Ordinateur utilisé : .....

Quel est le processeur du PC 1512 :

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



## PREVIEWS

### FAIAL d'Escalibr pour CPC.

Voici enfin une adaptation logicielle (bien qu'elle s'en cache) des "Livres dont vous êtes le héros". Vous ne connaissez pas ? C'est sim-



ple : on vous donne plusieurs actions possibles et vous choisissez. Ce qui réduit considérablement l'intérêt de la chose, puisque l'essentiel d'un jeu d'aventure consiste justement à trouver quelles sont les actions possibles. On verra...

### GAUNTLET d'Us Gold

Un jeu de rôles qui a connu un grand succès dans toutes les salles de jeux. Quatre



joueurs/personnages aux talents différents visitent un château dans une aventure du plus pur style médiéval fantastique. L'adaptation de ce fabuleux jeu d'arcades était très attendue. L'écran de présentation est tout simplement superbe. Deux joueurs, qui s'entraident, pourront choisir le personnage qu'ils désirent. Le reste du jeu déçoit un peu au niveau graphismes mais plaira beaucoup aux amateurs du genre.

### KONAMI COIN-OP HITS de Konami pour CPC.

Et encore une... Décidément, ça devient un



must pour les éditeurs de sortir des compilations. Cette fois-ci, c'est Konami qui s'y colle. Vous y trouverez Green Beret (arcade), Hyper

Sports (simulation sportive), Ye AR-Kung fu (simulation de karaté), Ping Pong (simulation sportive) et Mike (arcade). Tout ça vous coûtera 115 francs en cassette, ça vaut le coup, non ?

### HIT-PAK d'Elite Systems pour CPC.

Qu'est-ce que je vous disais ? Après Konami, voici Elite qui y va de sa petite compilation avant les fêtes. Allons-y pour la revue de détail : Commando (arcade pure et dure),



Frank Bruno's Boxing (simulation de... boxe), Bomb-jack (arcade) et Airwolf (arcade). Noël arrive vite cette année...

### HEARTLAND d'Odin Software

Et hop ! Un arcade-aventure ! Encore un ? Oui mais celui-ci est très bon. Vous incarnez un hypothétique personnage en redingote et sans forme qui se déplace dans un somp-



teux décor très bien coloré. La musique est entraînante, les graphismes détaillés et l'animation impeccable. On est content et on en redemande.

### BOB WINNER de Loriciels pour CPC et PC 1512

Ce jeu est une véritable drogue. On l'achète et on ne peut plus s'en passer. Sur une musique qui jazzy obsédante, vous dirigez Bob dans un décor fait d'images digitalisées. Au cours



de son périple, et suivant les pays traversés, vous rencontrez des ennemis aux mille techniques de combat. L'animation est au pixel près et le scrolling époustouflant. C'est "du jamais vu", un soft excellent et français.

### ALIENS d'Electric Dreams

Pendant le film vous étiez sous le fauteuil ? vous aurez plus de difficultés à vous cacher



sous votre amstrad ! ALIENS est un soft bien réalisé et plutôt angoissant. Les apparitions des ALIENS sont presque effrayantes et les couleurs et bruits reproduisent assez bien l'atmosphère oppressante du film de James Cameron. Bon courage !

### FIVE STARS de Beau Jolly

Avec le père Noël arrivent la neige et les complotations. Cinq jeux de bonne qualité : Spin d'azay de Electric Dreams (arcade en 3D), Who dars wins II de Allgata (un flingue tout le



monde), Three weeks in paradise de Mikrogen (arcade aventure dans la jungle), Zoïds de Martech (arcade) et Equinox de Mikrogen (arcade-aventure futuriste). C'est bon et c'est pas cher.

# BOUQUINS



AMSTRAD PC 1512 : GUIDE DE L'UTILISATEUR par NELLE SAUMONT et Michel LAURENT Editions Sybex

Il est une évidence, le PC 1512 va principalement équiper des novices en informatique, des gens qui n'auraient sans doute jamais acquis d'ordinateur sans l'apparition de ce compatible d'un nouveau genre. Ces utilisateurs manifestent des besoins très particuliers d'information et de formation que ne peuvent rendre les prestataires de services habituels. D'une part, il y a adéquation entre questions posées et réponses apportées ; d'autre part les prix pratiqués ne correspondent absolument pas à ce que ces utilisateurs sont prêts à payer. La manipulation d'un micro-ordinateur professionnel ne s'apprenant pas par opération du Saint-Esprit, le novice doit donc s'en référer au manuel d'utilisation fourni avec la machine et aux diverses publications du commerce. La documentation du PC 1512 est relativement claire et informative, mais ne répond pas vraiment à la définition d'un guide pratique. Plusieurs livres ont déjà paru, tentant d'occuper ce créneau. Parmi eux, ce Guide de l'utilisateur qui tente de rendre le lecteur par la main pour l'amener à une bonne connaissance pratique de sa machine. Après un rapide passage

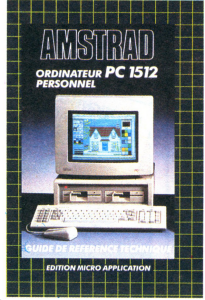
en revue du matériel, les auteurs décrivent l'installation de la machine et les diverses précautions d'emploi à respecter. Un chapitre complet est d'ailleurs consacré au formatage et à la copie de disquettes, contenant la syntaxe d'exploitation ou non. Suit une description approfondie du maniement de GEM et de GEM Desktop, avec quelques exemples d'utilisation pratique. Le chapitre suivant est consacré à l'étude des deux systèmes d'exploitation du PC 1512, MS-DOS et DOS Plus. Les

commandes de ces systèmes sont juste abordes, mais aucune application pratique ne naîtra de cette simple lecture. Pas plus que de la lecture du chapitre sur le Basic 2, qui énonce juste quelques principes de base de la programmation et les ordres disponibles. La très longue partie qui suit étudie un peu plus en détail quatre logiciels de la famille GEM : à savoir GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Draw. Malgré la centaine de pages consacrées à ces logiciels, la pratique n'occupe qu'une place assez réduite. Pour clore leur livre, les auteurs finissent sur une étude succincte de quelques logiciels du commerce compatibles avec le PC 1512 et des extensions du système, en particulier le programme NVR qui gère la mémoire vive non-volatile. L'ensemble des informations fournies par cet ouvrage peuvent aider le néophyte, encore que le langage utilisé ne soit pas toujours à la portée du débutant. Il ne faudra pas pour autant considérer ce livre comme la référence ultime, mais plutôt comme un complément à la documentation du PC 1512. On regrettera également de ne pas trouver autant d'applications pratiques que le s'laisserait supposer le titre et l'introduction. (128F, 260 pages)

- Présentation :** 14. Après, quelques sorties imprimantes, mais aucune photo.
- Style :** 12. Souvent à la portée du néophyte, dégage parfois vers un vocabulaire trop spécifique.
- Intérêt :** 11. L'utilité des informations apportées n'est pas suffisante pour conseiller l'achat de ce livre.
- Originalité :** 10. La vague des similaires du PC 1512 s'amplifie dangereusement.

### GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DE L'AMSTRAD PC 1512 Edition Micro-Application

D'après le texte de quatrième de couverture, ce livre aurait été écrit par l'équipe de développement d'Amstrad International. Et elle mérite de nombreuses félicitations. Pourquoi ? Parce que ce guide est une véritable mine d'or pour les développeurs. Son contenu n'intéressera qu'une minorité d'utilisateurs, mais une minorité justement démente d'ouvrages techniques approfondis. Heureux, ils découvriront maintenant un livre leur dévoilant tous les caractéristiques techniques de l'Amstrad PC et toutes les informations nécessaires à une programmation poussée de cet ordinateur. Parmi les sujets abordés, citons l'orga-



nisations de la mémoire, vive ou morte, les interruptions système, l'horloge temps réel, le contrôleur de disquettes, le port série RS 232C, le port parallèle et toutes les autres interfaces, ainsi que les interruptions du ROS (le BIOS) saute Amstrad, et de nombreuses autres informations de référence. Le commun des mortels sera complètement dépassé par les informations fournies, mais les connaisseurs apprécieront beaucoup de trouver tous ces renseignements regroupés en un seul ouvrage, comme beaucoup appréciaient la "Bible du CPC". Quelques petites choses ont particulièrement retenu notre attention : une souf-fonnance permet de renvoyer le numéro de version du ROS et de tester la compatibilité d'un logiciel avec le PC 1512. Et surtout, tout un passage est consacré à la programmation de la souris. On y trouve une chose assez amusante : il y est question de fixer le rapport mickey-point des déplacements de ladite souris. Ça ne vous rappelle rien ? Ce guide de référence est l'instrument indispensable du développeur. Le nombre d'informations qui seront mises à sa disposition lui permettront une programmation nettement facilitée. Espérons qu'ils en tireront profit et nous livreront des logiciels tirant parti de leurs nouvelles connaissances ! (250 pages, 249 F)

- Présentation :** 15. Beaucoup de tableaux, de schémas.
- Style :** 7. Réserve aux spécialistes, pas notable.
- Intérêt :** 20. Pour les programmeurs de haut niveau.
- Originalité :** 20. Personne ne l'avait fait, et il serait étonnant que quelqu'un s'essaye à le concurrencer.

## TRIVIAL PURSUIT SUR PC

Vous connaissez sans doute Trivial Pursuit, ce jeu de société qui a connu un succès populaire fantastique avant d'être adapté sur micro-ordinateur et plus particulièrement sur PC. Domark, l'éditeur de ce jeu, vient de faire l'annonce de son adaptation sur compatibles PC et sur PCW. Cette nouvelle version est agrémentée de quelques améliorations. Entre autre, on note l'apparition d'un Maître de Jeu qui contrôle toutes les parties et pose les questions. Pour chaque type de questions, l'action du Maître diffère. Ainsi, pour une question portant sur la musique, on peut voir le Maître se diriger vers un magnétophone et le mettre en marche. La version IBM PC et compatibles de Trivial Pursuit coûte 19,95 Livres en Angleterre, tout comme la version PCW. Pour poursuivre la diversification des animations autour de ce jeu, Domark propose également une version Young Players de Trivial Pursuit. Commercialisée sur une cassette, elle pourra être lue indifféremment par un Spectrum, un Commodore ou un CPC, grâce à un système dénommé Unilock. Le prix de cette cassette sera de 7,95 Livres. En dernier lieu, signalons que Domark organise le 13 décembre une compétition qui mettra aux prises quinze joueurs de Trivial Pursuit. Le gagnant se verra remettre un plateau du jeu qui aura la particularité d'être en or massif. La valeur de ce gentil cadeau a été estimée à 10.000 Livres (soit 100.000 F.). Il y a des jours où l'on regrette de ne pas Anglais...

## UN DISQUE DUR POUR LE 1512

Vortex vient d'annoncer la sortie d'un disque dur 20 Mo spécialement adapté à l'Amstrad PC 1512. Le volume et l'alimentation de ce disque ont été étudiés pour un bon fonctionnement et pour éviter la surchauffe de l'ordinateur. La mise en place de ce disque dur et de son contrôleur laisse libres un connecteur court et un connecteur long. Il pourra être utilisé avec un PC 1512 à deux lecteurs de disquettes sans qu'il soit nécessaire de débrancher l'un d'eux. Il coûtera entre 5.000 et 6.000 F. et sera distribué par Wings Electronics (Tel. : 42 89 37 26)

## LE PC 1512 SE DEFEND

Ils vont finir par avoir bonne mine, les détracteurs du compatible IBM PC d'Amstrad. Le Royal Military College of Science de Shrivenham vient de passer commande de 100 PC 1512. Sous l'égide du Ministère de la Défense britannique, ce collège utilisait déjà une cinquantaine d'IBM XT ou AT. Les 1512 ont tous été commandés dans la version à deux lecteurs de disquette, avec des moniteurs couleur ou monochrome. Dans un premier temps, ces machines seront utilisées comme postes individuels. Mais le Royal Military College envisage, dans un avenir assez proche, de toutes les relier en réseau. Qu'une telle institution commande des micro-ordinateurs si controversés ne peut que contribuer à l'amélioration de l'image de marque d'Amstrad dans le domaine professionnel. Des mesures ont été prises pour que cette commande soit honorée au plus vite, mais qu'en sera-t-il des délais de livraison au consommateur moyen ?

## SIDEKICK : ENCORE PLUS FORT

Une nouvelle version de Sidekick, le logiciel vedette de Borland International, est en préparation pour 1987. Parmi les améliorations qu'elle proposera, signalons l'interface utilisateur API (Applications Program Interface), qui fera de Sidekick une interface située entre les applications développées par l'utilisateur et les ressources du système (clavier, écran, modems, disques et autre mémoire vive). Le tout en évitant les conflits entre les applications. Une nouveauté qui risque de bien simplifier la vie des développeurs !

## DES PC 1512 DISPONIBLES !

On peut trouver des PC 1512 en France, et en quantité. Contient, la chaîne d'hypermarchés, propose, dès maintenant, des ordinateurs portant la mention "Schneider by Amstrad". La provenance de ces machines n'est donc pas Amstrad France. Malgré cela, elles sont livrées avec un clavier AZERTY, une notice et des ROM françaises. Les prix pratiqués sont identiques à ceux d'Amstrad et le service après-vente sera assuré par Continent. Pour l'instant, seuls six magasins de la région parisienne et du Nord de la France disposent de ces machines. Les stocks seraient assez importants pour calmer l'impatience de nombreux acheteurs. Le PC 1512 est disponible, même français. Amstrad France et de nombreux revendeurs en mal de machines ne doivent pas trouver ça drôle du tout...

## UN NOUVEAU QUICKBASIC

L'un des Basic le plus puissant sur le marché est à l'heure actuelle le QuickBasic de Microsoft. Fonctionnant sur tous les compatibles IBM PC, sa programmation structurée lui permet de négliger les numéros de ligne. Par ailleurs, il s'agit d'une version complétée du Basic : c'est-à-dire que le programme est transformé en code machine avant d'être exécuté. C'est la version 2.0 de ce produit qui vient d'être annoncée au public. Une des grandes améliorations de QuickBasic 2.0 provient de son environnement de travail, à base de menus déroulants, de fenêtres et même de souris. A partir de là, il est possible de compiler directement un programme en mémoire vive à grande vitesse en sélectionnant à l'écran les options de sélection. Le programme résultant de cette compilation sera alors exécutable sans sortir de QuickBasic. Une fois



le programme au point, il devient possible de créer une version qui fonctionne directement sous DOS. QuickBasic 2.0 peut également récupérer des programmes en Basic et en être les numéros de ligne pour le rendre utilisable sans trop de modifications. Microsoft annonce une vitesse dix fois plus rapide qu'avec un Basic interprété. Mais les tests réalisés par notre confrère PC Informatique n'ont fait apparaître qu'une amélioration de quotient 6. L'appel à des sous-programmes externes se fait très simplement et QuickBasic peut même appeler des routines en assembleur. Ce Basic très performant peut rendre d'immenses services aux programmeurs.



# 5490 F. HT

### LE COMPATIBLE PC XT\*

## PEGASE 8640 Z :

- 1 U.C 640 K RAM
- 2 drive DF/DD 360 K
- 1 carte graphique couleur
- 1 carte multifonction
- 1 clavier AZERTY

- 8640 ZA : + 1 écran vert ..... 5.990,00 HT
- 8640 ZT : + 1 écran couleur ..... 7.490,00 HT
- 8640 ZS : + 1 disque dur 10 Mo/contrôleur ..... 10.590,00 HT
- 8640 ZC : + 1 DD 10 Mo + 1 écran vert ..... 11.190,00 HT
- 8640 ZG : + 1 DD 10 Mo + 1 écran couleur ..... 12.690,00 HT

### LE COMPATIBLE PC-AT\*

## PEGASE 8840 Z :

- 1 U.C 640 K RAM
- 1 floppy 1,2 Mo/contr.
- 1 DD 10 Mo/contrôleur
- 1 carte multifonction
- 1 carte graphique clr
- 1 clavier AZERTY

- 8840 ZA : + 1 écran vert ..... 19.390,00 HT
- 8840 ZT : + 1 écran couleur ..... 21.990,00 HT
- 8840 ZS : + 1 streamer 20 Mo/cassette + ec. vert ..... 25.890,00 HT
- 8840 ZG : + 1 streamer 20 Mo/cassette + ec. clr ..... 28.090,00 HT



**OPTIONS :**  
 DD 20 Mo  
 systèmes d'exploitation disquettes  
 boîtes de rangement  
 câbles imprimantes  
 imprimantes  
 logiciels PC et compatibles  
 logiciels sur mesure aux entreprises.

# 18.790 F. HT

Photo non contractive

\*IBM PC XT, IBM PC AT : marques déposées par IBM Inc.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A  
 PEGASE INTERNATIONAL  
 37 bis, rue Gabriel Péri, 94320 THIAIS**

**RENSEIGNEMENTS :**  
 Jean-Luc LAURET  
 Tél. : (1) 69 21 37 18.

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Références : ..... Prix : .....

**TESTS :**  
 M.D Videothèque  
 38, rue Victor Hugo  
 91260 JUVISY  
 ou Centre Commercial Continent  
 91620 La-ville-du-Bois.

## LA. SUR AMSTRAD CPC - LANGAGE ET FORMES de Thierry et Eric Levy-Abegnoli, Editions PSI.

Tout et parfois n'importe quoi a déjà été écrit sur l'intelligence artificielle, vieux mythe de l'infomation. De nombreuses élaborations nées d'esprits tordus, un peu style Nambus de l'écrit, ont essayé les productions littéraires de ces dernières années. Faisant fi des prospectives science-fictionnelles, les deux auteurs de "Langage et formes" s'emploient à dresser une sorte d'état des lieux de l'intelligence artificielle. Le but des frères Levy-Abegnoli est d'expliquer le plus clairement et concrètement possible ce qu'est l'intelligence artificielle, ses champs d'action, ses limites et ses définitions. Les deux auteurs partent en connaissance de cause, chacun ayant à son actif au moins une réalisation pratique en intelligence artificielle. Pour eux, ce

domaine encore neuf de l'informisation se définit par l'interconnexion de trois principes actifs de l'intelligence : la perception, la réflexion et l'action. Les auteurs le précèdent des l'introduction, ces trois éléments sont étroitement liés et interdépendants. Ainsi, les dix programmes proposés mettent en œuvre les trois principes. Mais chacun met l'accent sur un de ces domaines plus que sur les autres, ce qui permet un découpage du livre en trois parties. Le chapitre Perception comporte deux types de programmes, l'un de reconnaissance de formes, l'autre de reconnaissance de la parole. Bien qu'écrits en Basic, ces programmes permettent une pratique efficace. Il sera ainsi possible de générer un texte à partir de données, entrées par l'utilisateur, ou de dialoguer avec l'ordinateur, celui-ci en déduisant une analyse psychologique assez détaillée. N'attendez quand même pas une réponse à tous vos problèmes existentiels ! Le domaine de la Réflexion est axé sur les phénomènes d'apprentissage d'un programme ainsi que sur les systèmes experts, plus particulièrement un programme de diagnostic médical. La dernière partie, l'Action, permet d'apprécier des phénomènes connus mais toujours impressionnants, comme celui de la souris dans un labyrinthe, ou de la jeune fille articulante à l'écran les lettres qu'on lui propose. (Les auteurs la prétendent



jolie, la "Sophie", mais je ne pense pas que nous ayons des goûts identiques...). Le livre se termine par une perspective sur l'intel-

ligence artificielle qui réussit à rester raisonnable. Les prédictions sur le dialogue homme machine en langage naturel sont ainsi très réalistes. Dans l'ensemble, cet ouvrage est un très bon exposé de ce qu'est l'intelligence artificielle et de ses applications. Il pourra être utilisé pour son côté didactique, si le lecteur ne désire que se cultiver, mais aussi pour ses applications pratiques d'un bon niveau. Applaudissons donc deux auteurs qui ont réussi à parler de l'intelligence artificielle avec une intelligence tout à fait humaine ! (195F, 170 pages)

**Présentation : 17.** Des copies d'écran, des exemples de fonctionnement, tout concourant à la clarté de cet ouvrage.  
**Style : 17.** Toujours accessible. On sent une patte habitée au surjet.  
**Intéret : 19.** Surtout si vous achetez la cassette des programmes proposés (150 F, aie !). Ça simplifie la vie.  
**Originalité : 15.** Encore peu d'ouvrages sérieux sur le sujet.

## L'E.A.O. EN CIRCUIT

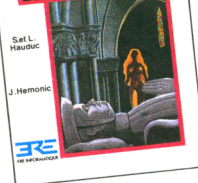
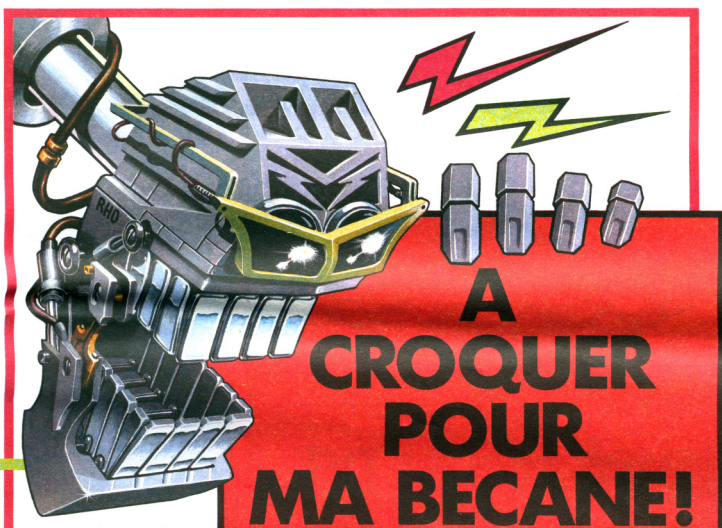
Eurogiciel est une petite société de logiciels spécialisée dans le soft éducatif. Déjà connu pour sa série Pédagogiciel, qui recouvre les programmes de math et de grammaire du CE2 à la 6ème, cet éditeur situé à Monthéry propose également la série Primagiciel qui regroupe Colorimage, les Ensembles et Memo, trois softs destinés aux enfants de 3 à 7 ans. Le principe de ces jeux éducatifs est fondé sur l'apprentissage par association ou par mémorisation. Sur disquette, Colorimage et Les Ensembles sont vendus conjointement au prix de 240 F. Sur ce même support, Memo coûte 180 F. La version cassette de chacun de ces logiciels vaut 100 F. Dans la continuité, Eurogiciel annonce la sortie très prochaine d'un labyrinthe et d'un abécédaire pour enfants en bas âge. Elles ne sont pas si négligées que ça, nos chères têtes blondes !

## A PORTES OUVERTES

Dans la jungle moderne des revendeurs de tout poil, de tout ordre, de tout niveau et de toute qualité, il faut faire preuve d'un minimum d'imagination pour peu distinguer de la masse. C'est ce qu'a réussi à faire Infomanie, un nouveau magasin de 200 mètres carrés situé au 3, rue Perrault, 75001 Paris. Dans ses locaux à l'ambiance voûtée (une ancienne cave), Infomanie organise une opération portes ouvertes les 13, 14 et 15 décembre à l'occasion de leur inauguration. Le thème de ces trois journées est la création d'images sur microordinateurs. Deux illustrateurs professionnels, Jean-Yves Corre et Michel Leconte, feront des démonstrations sur Atari ST, Amiga et Amstrad, et débattront du sujet avec les visiteurs. Ceux-ci pourront également admirer les possibilités de divers systèmes de digitalisation, en particulier celles du Rombo Digitizer dont nous avons parlé dans notre édition précédente. Infomanie veut faire de ces journées portes ouvertes une opération régulièrement renouvelée. Chacune d'elle aura un thème particulier et permettra au public d'approcher des professionnels de l'informatique. Plus qu'un simple magasin, Infomanie deviendra ainsi un lieu de rencontres et de débat. Cette initiative, unique en son genre, mérite qu'on s'y arrête. Il faut saluer cette opération qui peut apporter un souffle nouveau au petit monde de la vente informatique, bien peu dynamique en temps normal.

## ZOMBI REÇOIT L'ACCOLADE

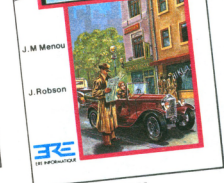
"Passez Noël avec toute l'excitation et la peur de Zombi". Telle est l'accroche d'ouverture du test de Zombi, le logiciel édité de l'ubi Soft, dans la revue anglaise Amixx, une des principales références de la presse anglo-saxonne spécialisée Amstrad. A la suite de ce test, Amixx a décerné une Accolade à Zombi. Une Accolade est une distinction qu'Amixx n'accorde que rarement. De plus, Zombi a reçu à cette occasion le meilleur pourcentage jamais décerné par le journal. La note finale du logiciel est de 93 %. Dans le détail, les pourcentages de Zombi sont les suivants : présentation 94 %, graphisme 91 %, bruitage 80 % (car la musique n'est pas en continu, mais présente 93 %, mérité 95 %, qualité prix 92 %. Aucun autre soft français n'avait encore réussi à obtenir une telle consécration. Crafton et Xunk compris. Amixx, lui a même fait l'honneur de sa Une. Signifions par ailleurs que ce soft figure aux toutes premières places de notre Hit Lecteurs (4ème cette semaine). Qui a dit que les journalistes n'avaient pas les mêmes goûts que les lecteurs ?



**SRAM 2**  
 SRAM 2 ou la tranchée de Cinéma. Ce jeu d'aventure, très intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoiçant.  
 Par Jacques Hémaric, Serge et Lucio Hauraud.  
 AMSTRAD CPC DISQUETTE



**1001 BC**  
 A MEDITERRANEE ODYSSEY  
 Plongez dans l'Aventure, revivrez en temps réel le voyage éprouvant d'Alix sous la menace de royaumes et des deux autruches. Batailles, compagnons de route, obstacles, intelligents, un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giraud.  
 AMSTRAD CPC CASSETTE AND DISQUETTE

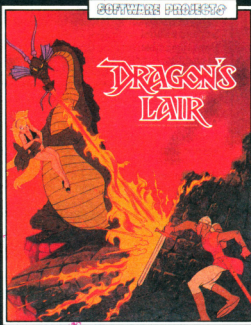


**HARRY & HARRY**  
 Vous n'y êtes pour rien, mais vous vous êtes fait traquer par les hommes du Boss, Drobe, inégalable, plein de suspense, ce jeu d'aventure est dirigé des meilleurs thrillers américains. Par Jean-Marc Menou et John Robson.  
 AMSTRAD CPC DISQUETTE

Distribution FRANCE: 48 97 44 44  
 Adres: 23272F

1, bd Hippolyte Maréchal 94200 Ivry Seine: tél: 45 21 01 49  
 Téléc: ERENFO 204441

TOUJOURS UNE ERE D'AVANCE



SCHEIDT & BOND

DRAGON'S LAIR

L'ADAPTATION DU CÉLÈBRE JEU D'ARCADE !!

LA PRINCESSE DAPHNÉE A ÉTÉ SÉQUESTRÉE PAR UN TERRIBLE DRAGON QUI L'A ENFERMÉE DANS UNE BOULE DE CRISTAL. UN SEUL HOMME PEUT LA DÉLIVRER : DIRK, LE VALEUREUX.

NEUF ÉTAPES TOTALEMENT DIFFÉRENTES L'ATTENDENT POUR ACCÉDER AU REPAIRE DU DRAGON, AFIN DE DÉTRUIRE CE DERNIER...

ARCADE-AVENTURE!

RETROUVEREZ-VOUS LA PIERRE DE FEU SACRÉE QUI A ÉTÉ DÉRIBÉE PAR UNE REINE DIABOLIQUE ?



FIRELORD

HEWSON

DISTRIBUTEURS NOUS CONTACTER...

50 MILLIONS D'EXEMPLAIRES...

LE JEU LE PLUS POPULAIRE ET LE PLUS VENDU AU MONDE POSSÈDE MAINTENANT SUR ORDINATEUR DES QUESTIONS GRAPHIQUES ET MUSICALES!



PLUS DE 3.000 QUESTIONS...

DM DOMARK

DES VAISSEAUX SPATIAUX D'ORIGINE INCONNUE ATTAQUENT LES COLONIES TERRIENNES INSTALLÉES DANS LE SECTEUR DE REGULUS. UN SEUL AVION DE CHASSE EST DISPONIBLE POUR REPOUSSER CETTE INVASION: LE LIGHTFORCE.

UN SEUL PILOTE PEUT EN PRENDRE LES COMMANDES: VOUS!



AMSTRAD

FASTER-THAN-LIGHT



CHEVAUCHEZ THANATOS LE DESTRUCTEUR DANS SA QUÊTE A TRAVERS DES SOUTERRAINS, DES CHÂTEAUX PROTÉGÉS PAR DES GARDES; AFIN DE RETROUVER UN PERSONNAGE MYTHIQUE: EROS, LE DONNEUR DE VIES III

JE DÉSIRE RECEVOIR LES PROGRAMMES SUIVANTS :

NOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_ CODE POSTAL : \_\_\_\_\_

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- THANATOS
- TRIVIAL PURSUIT
- FIRELORD
- LIGHT FORCE
- DRAGON'S LAIR

- CASS 110 FF
- CASS 199 FF
- CASS 110 FF
- CASS 110 FF
- CASS 110 FF
- DISK 160 FF
- DISK 259 FF
- DISK 160 FF
- DISK 160 FF
- DISK 160 FF



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil  
TEL. 43.39.23.21



# ECHANGEZ VOS JEUX !

Si vous êtes lassés par vos jeux, ne les gardez plus, échangez-les contre des nouveautés ou des titres que vous ne connaissez pas encore avec :

## BOOMERANG

BP 585 - 74014 ANNECY Cedex - Tél. 50 67 70 42

Je souhaite recevoir votre documentation sur le fonctionnement du centre Boomerang (joindre 1 timbre)

NOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

# SIS.

que voulez-vous, les autres nous aiment !!!  
... Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE  
1<sup>er</sup> distributeur Français pour AMSTRAD. a votre service.

CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +

### ORDIVIDUEL

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

### ORDIVIDUEL

#### produits DART

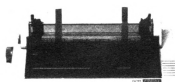
**STYLO OPTIQUE** : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

Stylo optique ..... 349 F

**SCANNER GRAPHIQUE** : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

Scanner graphique "DART" ..... 790 F

Imprimante  
CITIZEN 120 D  
120 CPS - matrice 9 x 9  
fraction ou fraction  
sans/à 3 ex. compo-  
sible EBCON - garantie  
2 ans - interface cen-  
tronic intégrée.



Citizen 120D ..... 2490 F



Version française (clavier AZERTY)

#### SUPER-PROMOTION

CPC 6128 coul + impr. .... 5990 F  
DMP 2000 .....

CPC 6128 coul. 5290 F 4490 F  
CPC 6128 mon. 3990 F 3390 F  
CPC 464 coul. 3990 F 3390 F  
CPC 464 mon. 2990 F 2190 F

PC 1512 : il est là !

SPECTRUM 128K "+ 2" avec 1 joystick  
et 6 logiciels  
1690 F !!!



#### LOGICIELS CPC c d

Les passagers du vent .....  299 F  299 F  
M.G.T. + bachman .....  195 F  245 F  
disquettes MASTERTRONIC :  
n° 1 : speed king + appentice +  
gold-holliman .....  99 F  
n° 2 : conquest + formula 1 + storm .....  99 F  
n° 3 : molecule man + last V8 + pipeline .....  99 F  
They sold a million n° 1 .....  110 F  170 F  
They sold a million n° 2 .....  110 F  170 F  
Far et Flamme (2 disks) .....  295 F  
H.M.S. COBRA .....  280 F  350 F

## INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU MODELE



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV !  
Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout !  
Fonctionne également avec tous moniteurs autres qu'Amstrad.

interface TV ..... 1390 F

#### CARACTERISTIQUES :

- PAL/SECAM
- 16 chaînes pré-réglables
- LRF-VHF
- hour-parleur intégré
- sortie casque
- câble pour décodeur CANAL 1\*\* (en option 150 F)

#### BON DE COMMANDE :

Cocher (e)s article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

Je possède :  464 mono  464 couleur  6128 mono  6128 couleur  PCW 8256  PCW 8512  PC 1512

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ ORDINATEUR : \_\_\_\_\_ ADRESSE : \_\_\_\_\_ CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contr.-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

reseau ORCID 94



# HEBDO

## PractiBase

### FIL, un des éditeurs de jeux français, vend maintenant du logiciel professionnel pré-emballé. Le résultat ? Mi-figue, mi-raisin.

Chez FIL, ils ne sont pas rancuniers. J'avais écrit leur traitement de texte, Practicette, dans une preview de notre numéro 1. Ça ne les a pas empêchés de m'inviter à démonstration, personnelle s'il vous plaît, des quatre éléments de la maquette Practi. Que contient la maquette Practi ? Eh bien, Practicbase, une gestion de fichiers, Practicale, un tableur, Practigraph, un éditeur graphique et ce fameux Practicette dont j'ai déjà écrit question.

Elle était bien, la démo, avec trois personnes near que pour moi et mes petites questions. Et l'ensemble fonctionnait parfaitement, ce qui est la moindre des choses, quand il s'agit d'une démo.

Je suis reparti de là-bas très content et avec une maquette FIL sous les bras. Normal, une démo, toute bonne qu'elle soit, ne suffit jamais.

À l'ascenseur je me ramenaient sur le plancher des vaches, je repensais à quelques phrases qui m'avaient marquées. Tout d'abord, le prix : 1950 F. La maquette et les quatre logiciels. "Pas cher !" me dis-je, surtout qu'il m'avait été confié qu'en cherchant bien, on pouvait fort possible de trouver ma petite ville pour 1450 F.

Première constatation : le prix de la maquette Practi est très concurrentiel.

Ce prix constitue d'ailleurs une des justifications de l'achat groupé des quatre logiciels. Vendus séparément, ils reviennent beaucoup plus cher. D'autres facteurs entrent en ligne de compte, en particulier l'interface entre tous les éléments de la maquette et la similitude des commandes. Ces derniers autostent l'utilisateur à passer d'un logiciel à l'autre sans se référer au manuel d'instructions et à conserver ses automatismes de manipulation. Il faut préciser que tous des logiciels sont l'œuvre de l'éditeur américain Praxoft International, seul Practicale sortant des ateliers français de I.S.P.

L'interface des programmes permet, en théorie, l'échange des données entre tous les logiciels. Le traitement de texte devrait donc pouvoir lire une base de données ou une feuille de calcul et le tableur reprendre un graphique en provenance de l'éditeur du même nom ou inversement. Grâce à ces échanges, l'utilisateur pourrait éditer une lettre circulaire comprenant un tableau financier et pourquoi pas un graphique. Ça, c'est la théorie.

Dans la pratique, du moins dans ce qu'il m'a été possible d'exécuter après épiluchage de la documentation, il est impossible de charger une feuille de calcul dans un texte. Si la quatrième page de couverture du manuel de Practicette mentionne bien ces possibilités, il n'en existe plus aucune trace à l'intérieur du document. Après divers tests, les échanges se limitent au transfert entre tableur et éditeur graphique, tableur et base de données, base de données et traitement de texte, pour un simple exploitation en postpublissage. Comme ces fonctions se retrouvent dans la quasi-totalité des logiciels du marché, on n'a pas fait tester la valeur intrinsèque des Practi pour émettre un conseil d'achat.

#### PETITS TEXTES

Comme par hasard, le premier Practi à me tomber sous la main fut Practicette. Avouons qu'il n'est pas si facile de trouver le meilleur logiciel impression donnée par ce logiciel. Mon opinion n'a quasiment pas varié, mais il faut reconnaître certaines qualités à ce traitement de texte.

Practicette a été écrit par des développeurs influencés par Wordstar. Cela se ressent principalement dans la façon de composer les fonctions du logiciel (Pour un commandement, il faut taper des séquences du type CTRL.K. C copie, etc.). Les numéros de fonction de Wordstar ne seront donc pas dépayés par Practicette, mais il est regrettable qu'un traitement de texte archaïque comme Wordstar serve de modèle.

Une fois le logiciel démarré, un menu apparaît, pour ouvrir sur une page de texte, il faut, soit passer par un sous-menu de sélection de fichiers sur disquette, soit choisir le fichier visé

proposé qui porte curieusement le nom de Nolepad. Dans l'un ou l'autre cas, apparaît alors la feuille de travail, surmontée d'une règle de tabulation et soulignée d'une barre de menu. Sélectionner une des options de ce menu provoque l'affichage d'une ligne de commentaires décrivant l'action de la commande. Un fichier d'aide est associé à chaque commande et l'utilisateur est continuellement guidé dans ses manipulations.

À la frappe du premier texte, il apparaît que Practicette ne connaît pas la notation de Wyszwyg. Vous non plus, je suppose. Wyszwyg est la contraction de "what you see is what you get" ou "ce que vous voyez est ce qui va s'imprimer" de ce côté de la Manche. En clair, cela signifie que tous les attributs typographiques employés, gras, souligné, italique, etc., apparaîtront tels quel sur votre écran. Par exemple, les caractères gras seront affichés en noir sur fond rouge, ou les soulignés en violet. L'usage de ces attributs amène d'un des problèmes les plus criants de Practicette. Après la frappe d'une zone de texte en gras, vous êtes revenu aux caractères standards. L'insertion de nouvelles lettres dans cette zone restera en mode normal, en dépit de toute logique. En prime, la ligne s'effectuera l'insertion se déclarera en rouge à l'ajournement de la colonne. Il faudra alors procéder

caractéristiques intéressantes. Une routine automatique peut être programmée qui sauvegardera le texte en cours, sans intervention et à des intervalles déterminés par l'utilisateur : une fonction propre à sécuriser tous les traits de la micro-informatique. Les phrases répétitives, comme les formules de politesse, se stockent dans des fichiers indépendants, nommés "paragraphe passe-partout", qui s'intègrent à volonté dans n'importe quel texte. Toujours dans le but de simplifier la tâche, car Practicette manipule habilement le paradigme, l'utilisateur peut, par ailleurs, créer des abréviations. Une fois celles-ci définies, la frappe d'un mot de deux lettres suivi de Return provoquera l'affichage de toute une phrase (par exemple : Mr [RETURN] affichera "Monsieur le Directeur général").

Notons également la création automatique d'une table des matières et d'un index. L'impression d'un texte peut s'accompagner de l'entrée manuelle de variables, ou par l'interface avec Practicbase. Vous en profiterez pour éditer une lettre circulaire. D'après la démonstration qui m'a été faite, il devrait aussi être possible d'intégrer un fichier dans un texte, mais la documentation reste totalement muette sur le sujet, comme sur l'interface avec Practicac. Cela fait d'ailleurs que confirmer le déroulement se manuel, bien peu clair et manquant d'informations.

De sa parenté avec dbase II, Practicbase a gardé quelques aspects un peu vieillots. La saisie, la modification et la suppression d'enregistrements s'atteignent par des commandes séparées, ce qui ne manque pas de paraître désuet à l'heure actuelle.

On peut adresser deux gros reproches à Practicbase. D'une part sa lourdeur d'emploi, en particulier quand il faut paramétrer un tri, d'autre part les erreurs de la documentation qui oublie totalement de parler des connexions avec Practicette. En revanche, la liaison avec Practicac est minutieusement détaillée. Il faudrait bien sur un détail au moins soit un peu approfondi dans cet assemblage de mots qui n'a de documentation que le nom.

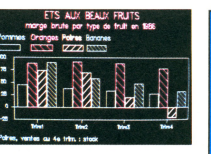
#### ELEVE FIL, AU TABLEUR !

Un peu ému par ces deux expériences, j'ai voulu lancer Practicale, seul élément 100% français de la maquette. Pas si simple. La documentation oublie une fois de plus de parler des problèmes d'installation, tout comme de l'élaboration d'une disquette de données. À moins de connaître le DOS, l'utilisateur sera perdu. En effet, sauter vous servir de la commande FILL, ou tout simplement changer le lecteur de disquette de destination ? Pour le reste, Practicale ressemble beaucoup à Multiplex, à mêmes commandes et même mise en œuvre.

Practicale dispose de très nombreuses possibilités de calcul financier ajoutées à toutes les fonctions habituellement disponibles sur un tableur. Ces indications apparaissent dans une fenêtre. En utilisant les touches de fonction associées à ces commandes, il suffit de trois frappes pour créer une formule de calcul, ce qui est, pour un fois, tout simplement remarquable. Autres bon points : la rapidité des calculs, ainsi que les divers formats d'écriture et de lecture de fichiers : Syk (compatible Multiplan), ASCII, DIF (format Visicalc) et WKS (1-2-3). On ne se réjouit donc avec aucun problème pour échanger des données avec les tableurs les plus populaires du marché. Pas plus que pour lire des courbes créées avec un logiciel. En revanche, la documentation de Practicac ne donne, à aucun moment, les détails sur la manière de sauvegarder un fichier utilisable sous Praxigraph. Elle n'indique pas non plus les liens éventuels avec Practicbase ou Practicette. Suivant les mauvaises habitudes de la maquette, cette notice n'appourve aucune information au novice, aucun exemple pratique et ne comporte pas d'index, un manque ! Reconnaissons tout de même que les commandes sont bien expliquées, à raison d'une page par commande.

#### LA BASE DES BASES

Practicbase n'a pas grand chose de remarquable, si ce n'est une grande similitude avec dbase II. D'ailleurs, le logiciel est capable d'importer des fichiers en provenance de dbase II à l'aide de la commande Importer. Mais tous les fichiers d'index de formulaire ou de variables méritent seront perdus et il faudra les recréer. De plus, il faudra convertir les fichiers dbase III au format dbase II avant de les passer sous Practicbase. Peu pratique. Le gros avantage par rapport à Dbase provient du menu de commandes. Tout utilisateur de dbase sait que le démarrage du programme le laisse réfléchir devant un point et un curseur clignotant pour toute indication. A cet égard, Practicbase présente des arguments bien plus convaincants. Un grand menu regroupant toutes les commandes par fonctions logiques s'affiche à l'écran. Il suffit d'un choix de paramètres déclenchant du curseur ou par entrée de initiales des commandes à effectuer. Comme pour Practicette, une ligne de commentaires vous renseignera sur le fichier d'aide sera instantanément mis à votre disposition. Les manipulations pour créer un masque de saisie requièrent quelques précautions d'emploi. Il faut toujours scrupuleusement respecter les indications du programme et ne



#### LE GRAPHE AU LOGIS

Le dernier maillon de la maquette, Practigraph, offre une surprise. Sa documentation est bien fichée ! Elle est claire et n'omet quasiment aucune des potentialités du logiciel. Seuls, peut-être, les conseils de lecture et d'utilisation des fichiers Practicac laissent à désirer. Comme énoncé plus haut, ces fichiers sont sauvegardables au format DIF. Et la lecture du manuel Practigraph nous apprend que le logiciel sait lire les fichiers à ce format ! Malgré ce point de détail, l'utilisation du gra-



phe est extrêmement simple. Le déplacement à l'intérieur des menus se fait par l'intermédiaire des touches curseur et toutes les commandes sont très clairement expliquées.

À l'usage, Practigraph démontre de grandes potentialités. Il gère de nombreux imprimants ainsi que des tables traçantes. L'édition s'exécute au choix, sous forme d'histogramme, de courbe, de nuages de points, de camembert et inclut des touches de commentaire. La présentation générale est réellement laissa au bon vouloir de l'utilisateur qui aura de nombreuses polices de caractères à sa disposition. Plus remarquable encore, la fonction passe-vue. Son rôle est d'afficher automatiquement une succession d'écrans graphiques de Practigraph, leur vitesse de défilement se paramètre par logiciel. L'utilisation pratique d'une telle fonction ? Appuyer un exposé par une sorte de diaporama, ou graphorama, chaque argument étant souligné par un graphique en situation.

Sans le moindre doute, Practigraph représente le point fort de la maquette FIL. Ses très gros fonctionnalités, sa simplicité d'emploi et sa documentation très correcte donnent à ce logiciel une impression très favorable.

#### OUI, MAIS...

Il faut simplement regretter que les autres parties de la maquette ne bénéficient pas de la même qualité de documentation. Les capacités de communication entre les logiciels consistent l'argument principal de FIL pour justifier son package. Mais rien ne vient renforcer le lecteur avisé de voir, à l'occasion, une certaine frustration. Dans l'ensemble, les logiciels Practi ne sont certes pas de mauvais produits, mais simplement des programmes de niveau très moyen. Il ne faut pas s'attendre à des performances exceptionnelles et la simplicité d'emploi est rarement à l'ordre du jour. Le critique aura vite fait d'établir une comparaison avec Framework Premier, l'intégré d' Ashton-Tate. Encore plus abrupt à utiliser, ce dernier a tout de même l'avantage de procéder directement à des échanges de données, de collecter moins cher que la maquette, d'être accompagné d'une documentation détaillée et de disposer d'un vrai langage de programmation. Le choix sera donc difficile. Le novice évitera les deux, l'utilisateur avertis petits besoins optera pour la maquette et le routier au long cours n'hésitera pas une seconde à s'approprier Framework Premier. A chacun donc de déterminer ses besoins selon ses compétences.

12/20

**Présentation-Notice :** 8. La doc de Practi graph sauve la note.

**Affichage :** 15. Joli, en couleurs et bien sûr sous GEM, dixième FIL.

**Convivialité-Écran :** 12. Unité de commandes, fichiers d'aide adaptés, mais quelques lourdeurs d'emploi.

**Intéret :** 8. Laminié par les échanges de données incomplètes.

**Originalité :** 11. Le concept maquette vaut qu'on s'y arrête.

**Rapport qualité/prix :** 12. Un prix bas pour un produit moyen.

**Puissance et rapidité de traitement :** 16. La vitesse d'exécution n'est jamais prise en défaut.

# MIMI HEBDO



## BUREAU de SERIP

Utiliser votre PCW comme agenda, répertoire/carnet d'adresses ou calculatrice, rien de plus facile avec ce logiciel sous CP/M.

Je ne sais pas en ce qui vous concerne, mais dans mon cas, dès qu'il s'agit de retrouver une adresse ou un numéro de téléphone, c'est la croix et la bannière. Je perds mes agendas avec une régularité affolante. C'est donc en remerciement le ciel que j'ai découvert BUREAU, un logiciel destiné à remplacer tous ces fous carnets sur lesquels je n'arrive jamais à mettre la main. Il offre, en effet, des fonctions nouvelles et attachantes sur PCW: agenda et carnet d'adresses, donc, mais aussi planning, répertoire téléphonique et calculatrice. Il peut gérer jusqu'à cinq cents engagements avec un drive et deux mille avec deux.

Cela revient en fait à créer une disquette de charge automatique, comportant le CP/M et plusieurs de ses commandes utilitaires qui viennent s'ajouter à BUREAU: le basic, et DISKIT, sur lequel nous reviendrons. Mais il ne vous est nullement indiqué comment lancer celui-ci à partir du CP/M. Il suffit de taper SUBMIT ou SUBMIT PROFILE. Et si vous voulez accéder à votre carnet d'adresses ou à votre agenda quand vous êtes dans un autre logiciel, il faudra quitter celui-ci avant toute chose. Le programme se charge en moins d'une minute depuis le CP/M.

Cela dit, les habitudes de Lectocrisp ne seront pas trop détrempées. Les touches DEL (effacement), CTRL+G (suppression), LMC ou FOL (qui émettent le curseur au début et à la fin de la ligne courante) conservent les mêmes fonctions que sous ce dernier logiciel. De même, l'affichage des différentes options à l'intérieur d'un sous-menu est réalisé à l'aide de menus déroulants. Mais si ce logiciel a été conçu

pour les utilisateurs de Lectocrisp, pourquidi bien n'a-t-on pas choisi de le faire fonctionner en relation avec ce traitement de texte, universellement répandu sur PCW, et pour cause ?

### LA FIN DES RENDEZ-VOUS MANQUES

Le logiciel chargé, le menu principal s'inscrit sous forme de barre en haut de l'écran. Pas très esthétique mais rationnel, chacune des cinq options étant accessible en pressant l'une des touches de fonction (F1 à F8) du PCW. La touche F1 vous permet d'accéder à l'AGENDA. Un nouveau menu, toujours sous forme de barre, s'inscrit alors, utilisant lui aussi les touches de fonction: ajout/modification d'engagements, impression, recherche et suppression. L'option "ajout" sélectionnée, vous entraîne la date sous forme de six chiffres. Elle s'affiche en toutes lettres, jour de la semaine compris - ce qui vous évite de chercher dans un calendrier si le jour en question est un lundi ou un jeudi. Saisissez alors vos rendez-vous, grâce à un cadre de travail de trois colonnes: heures, minutes et libellé. Vous disposez pour ce dernier d'une soixantaine de caractères. L'existence d'une option de recherche-obligatoire sur un tel logiciel - lire préférez l'utilisation de mots-clés permettant de retrouver instantanément telle ou telle catégorie de rendez-vous (heure d'un avion, rendez-vous d'affaires, etc.) grâce à la fonction recherche, qui porte sur un ou plusieurs mots, jusqu'à concurrence de

soixante signes. BUREAU ne prend pas en compte la date courante - il n'est demandé nulle part de "entrer", ni l'effectue de lui-même aucune mise à jour. Vous serez donc obligé d'effacer vous-même les emplois du temps périodiques. Une formalité compréhensible car un effacement automatique pourrait en effet se révéler ennuyeux si vous voulez conserver les données à des fins d'archivage. Il vous est également possible d'imprimer l'emploi du temps d'un jour donné.

Utiliser l'AGENDA n'a rien de compliqué, mais nous regretterons l'absence d'ergonomie des commandes de validation. Certaines confirmations dépendent en effet de la touche ENTER et d'autres de RETURN, créant une confusion; il aurait été plus rationnel de grouper ces commandes sous l'une ou l'autre de ces deux touches. Il en va malheureusement de même dans toutes les autres options de ce logiciel.

### UN PLANNING SUR TROIS MOIS.

Seconde option, obtenue avec la touche F3, le PLANNING. Il s'agit, en fait, d'un "résumé" de l'agenda. Le programme propose une période de trois mois - par exemple à partir de décembre 1986 - que vous pouvez modifier à l'aide des touches + et - du PCW. Votre choix validé, un calendrier s'affiche sur l'écran, indiquant en vidéo inverse les jours de rendez-vous. Une copie d'écran vous permettra, une fois encore, de conserver ce résumé toujours sous les yeux, pour fixer vos

dates de vacances ou aménager vos points d'entrée en matière de rendez-vous. Cette option est naturellement indépendante sur un tel logiciel.

### INFORMATISEZ VOTRE FICHIER ADRESSES

La touche F7 ouvre le carnet d'adresses. Commencez par créer votre fichier en entrant les noms, adresses et téléphones de vos correspondants suivant un formulaire d'écran contenant toutes les cases essentielles. Une ligne supplémentaire d'environ soixante caractères est fournie pour y insérer des commentaires ou des mots-clés qui permettront d'obtenir un tri par catégories. Votre carnet d'adresses constitué, vous pourrez vous "promener" à l'intérieur du fichier, supprimer des enregistrements, imprimer une ou plusieurs fiches, et enfin trier. Il existe trois types de sortie pour le tri: affichage à l'écran, impression de listing ou d'étiquettes destinées aux enveloppes d'un mailing. Aucune possibilité de sauvegarde d'un tri n'est signalée - comme par exemple avec les fichiers indexés de DBASE II. Il n'y a aucun moyen de modifier le format d'impression des étiquettes, lequel est fixé une fois pour toutes à 3,8 cm de hauteur. Cette partie semble curieusement un peu bâclée. dommage...

### NE COUPEZ PAS !

L'option REPERTOIRE (touche F5) dépend directement du carnet d'adresses. Comme le PLANNING, le REPERTOIRE résume les données. Il recherche les enregistrements dans le fichier mais n'envoie vers l'écran que le nom et le numéro de téléphone. Vous pouvez par exemple afficher la totalité de la liste ou des descendants correspondant du nom commence par D, DE, DEV, etc. Pratique, rapide et bien utile en cas de trou de mémoire. Allez donc retrouver un Deviazinski si vous devez taper le nom entier sans faute d'orthographe ! Si votre liste dépasse la capacité d'affichage du REPERTOIRE (vingt-cinq

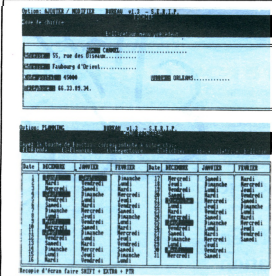
lignes), vous pouvez la faire défiler écran par écran. A noter que rien n'est prévu pour imprimer ledit répertoire, mais qu'une copie d'écran, réalisée en pressant EXTRA + PTR, fait parfaitement l'affaire.

### PAS D'ERREUR DE CALCUL

La dernière option, la calculatrice (touche F8, SHIFT + F7), est en quelque sorte un petit "plus" apporté à l'utilitaire. Les calculatrices sont à la mode, que voulez-vous ? GEM DESKTOP fait des pitets. Le problème reste cependant le même: cette option serait bien plus intéressante si l'on pouvait la transporter vers d'autres logiciels, tableurs ou générateurs de graphiques.

BUREAU est donc un soft assez sympathique, relativement rapide et qui devrait rendre certains services à ceux dont l'emploi du temps se doit d'être précis et le planning "serre". Son emploi, simple et rationnel, est un peu alourdi par l'abus des validations - chaque commande doit être doublée d'une confirmation - qui prend un temps précieux. De plus, BUREAU n'est pas résident, c'est-à-dire qu'on ne peut le consulter pendant qu'on travaille avec un autre logiciel. Détail surprenant, quand on décide d'abandonner BUREAU, on se retrouve automatiquement projeté dans le programme DISKIT, utilitaire CP/M qui permet de copier, formater ou vérifier les disquettes. La raison de ce passage obligé est, bien sûr, la duplication immédiate des disquettes de données. Mais les concepteurs du soft ne l'ont précisé nulle part et l'utilisateur non averti risque de s'interroger. dommage, car il s'agit d'une excellente idée.

Le répertoire/carnet d'adresses s'avère très utile, mais l'impossibilité d'utiliser les fiches créées par BUREAU sous d'autres logiciels - une option mailing/passion de fichiers aurait été la bienvenue, en plus des étiquettes - et la nécessité de le recharger chaque fois qu'on a besoin d'alterner quelque peu son intérêt. Mais il s'agit d'une première sur PCW et il est toujours agréable d'essayer les pilates.

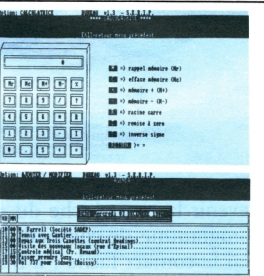


La petite gestion de fichiers servira surtout comme carnet d'adresses. Ses possibilités sont un peu trop réduites et donnent une désagréable impression de finition hâtive.

Le planning est le complément de l'agenda. Sa fonction est de donner les jours de rendez-vous sur les trois mois sélectionnés. Comme pour les autres options du logiciel, l'ergonomie ne constitue pas son point fort.

La calculatrice dispose de toutes les fonctions de base que l'on peut souhaiter voir sur un tel utilitaire. Elle dispose d'une mémoire et de formes de calcul utiles comme les racines carrées ou l'élevation à la puissance. Sa présentation est bien soignée.

L'agenda électronique dispose d'une fonction de recherche par mots-clés puissante, portant sur un ou plusieurs mots. Vous en apprécierez la simplicité d'utilisation et les possibilités d'impression.



## 10/20

**Présentation/Annonce: 13.** Une notice minimale, à l'image des notices, mais comportant toutes les informations essentielles.

**Affichage: 14.** Plutôt clair et agréable.

**Convivialité/ergonomie: 12.** On passe son temps à valider les options qu'on a choisies.

**Originalité: 13.** L'option PLANNING est une bonne surprise.

**Intérêt: 10.** Ah ! si l'on pouvait accéder sans le recharger !

**Rapport qualité/prix: 8.** 500 F, cher réduits.

**Autres: 10.** Ne vous illusionnez pas: ce logiciel ne vous servira que si vous avez un carnet de rendez-vous très tempé.

## INTERFACE JOYSTICK ET MUSICALE de DK'TRONIC

Deux interfaces joystick pour PCW dont une comportant un vrai synthétiseur, voilà ce que DK'TRONIC vous propose pour votre petit Noël! Expérimé par une diffusion aléatoire de ses produits dans notre beau pays, DK'TRONIC tient de signer un contrat de distribution exclusif avec APEX. Cette nouvelle société fait, par ailleurs, déjà parler d'elle en important le scanner DAKT, un digitaliseur d'image pour CPC testé dans ce même numéro. La stratégie d'APEX organise autour d'une distribution grossiste, ce qui devrait permettre de trouver le matériel DK'TRONIC chez la plupart de vos revendeurs. Pour le moment, deux produits sont disponibles sur PCW: une interface joystick 100 % packagable au prix de 299 F et ce programme complet

cette même interface avec en plus un synthétiseur de son inclus pour 490 F TTC. Le package comprend aussi un haut-parleur au branchement standard quatre pouces, et d'une qualité tout à fait acceptable.

### PROGRAMMEZ VOTRE JOYSTICK

L'interface joystick se présente sous la forme d'un boîtier blanc, à brancher sur le port extension du PCW. Le logiciel fourni sur la disquette, tournant sous CP/M, DEFOJ, va servir à programmer votre joystick pour pouvoir l'utiliser dans n'importe quel soft. Comment est-ce possible ? DEFOJ vous permet de remplacer cinq touches de votre choix par le joystick (Direction + tir). La mémoire du

PCW prendra en compte les codes du joystick à la place de ceux des anciennes touches. Programmez les touches utilisées dans un logiciel quelconque, chargez-les sans éteindre le PCW, et ô miracle, BATMAN répond à la moindre sollicitation de votre main. PCW PAINT dessine plus vite que son ombre... La manœuvre devra bien sûr être répétée pour chaque logiciel, mais le résultat est tellement agréable...

### ET EN AVANT LA MUSIQUE...

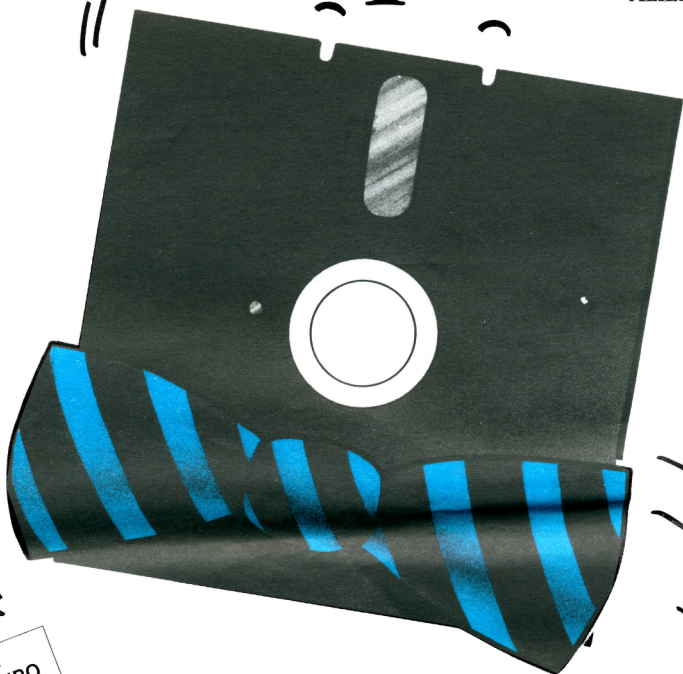
L'interface musicale de DK'TRONIC comprend un haut-parleur qui se connecte sur le boîtier. Passons sous BASIC et lançons le programme DEMO fourni sur la disquette: il me propose en premier lieu différents bruits: BIG BEN, sirène de police, coups de feu, explosion, laser et soufflement puis explosion d'une bombe. Ces bruits sont bien faits, et mettent l'eau à la bouche pour la suite

deja respectable) et le code de la note exécutée sur chacun des trois canaux. Le logiciel vous permet en effet de jouer jusqu'à trois notes en même temps, comme sur les meilleurs ordinateurs familiaux, ce qui est un bel exploit sur le PCW. Trois instruments différents peuvent donc être utilisés, ce qui permet de réaliser des arrangements de qualité. La programmation nécessite de sérieuses connaissances en BASIC pour devenir le Mozart du PCW, mais géorgiens que vous ne rechigniez pas devant l'effort à fournir au point de vue des possibilités du synthétiseur: jusqu'à 300 notes sont programmables sur chaque canal, avec pour chacune le volume, la tonalité et l'enveloppe. Décidément, DK'TRONIC fait tout pour nous plaire. Outre cet excellent synthétiseur, la société annonce, dans un proche avenir, la sortie d'une horloge en temps réel qui fonctionnera en permanence et pourra servir de calendrier. De quoi donner à nos PCW des ambitions de PC 1512 grossistes et distributeurs, si vous voulez contacter APEX, chez qui son télèx est: 612259F



# “Maintenant, j'ai mes entrées partout.”

ALIENOR II



PRÉSENT A  
AMSTRAD EXPO  
du 21 au 24 novembre 1986  
LA VILLETTE

Maintenant que j'ai mes entrées sur IBM PC et compatibles, je vais devenir la coqueluche du monde des ordinateurs !  
Mon programme de comptabilité est complet et performant. En plus j'ai le contact facile : à travers l'écran, j'établis une relation directe avec l'utilisateur. Pas besoin d'être un crack de l'informatique ou de la comptabilité pour oser m'aborder. Suprême délicatesse : mes 4 000 frères jumeaux déjà sur le marché ont eu l'élégance de ne pas ruiner leurs acquéreurs. Rapides, efficaces et discrets, le « tout informatique » ne peut plus se passer de nous.

# LOGICYS

## Les clés de l'efficacité

CENTRE EMERAUDE. CIDEX 47, 33150 CENON. TEL. 56.40.94.75

# LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

## ATTENTION!

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

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

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous abonner pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce

n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises ! N'oubliez pas à la fin du mois de décembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-contre pour vous abonner dès maintenant !

# ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !  
ECONOMISEZ JUSQU'À 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.

Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs (à 12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !

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

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé :  464  664  6128  8512  8256  
 1512  Autre

2 Règlement par  Chèque  CCP  Mandat (photocopie jointe)

Abonnement au journal uniquement 330 Frs (1) 1 an 170 Frs (4)  
Abonnement à la cassette uniquement 500 Frs (2) 6 mois 260 Frs (5)  
Abonnement au journal et à la cassette 750 Frs (3) 6 mois 400 Frs (6)

# LA BOUTIQUE A.M.I.E



TUNER TELE DISPONIBLE

Prix d'A.M.I.E.  
**AMSTRAD PC1512**

PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME	4997	INTERFACES	590	HOUSSE MONITEUR MONO	170
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6880	RS 232	395	HOUSSE MONITEUR COULEUR	170
PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME	6290	ADAPTEUR MP1	495	HOUSSE MONITEUR 8256	890
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	8190	ADAPTEUR MP2	390	HOUSSE IMPRIMANTE 8256	1950
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	8790	EMULATEUR MINTEL	390	HOUSSE D01	55
PC1512 HD10 MO MONITEUR COULEUR	10 690	CAROT 464	100	CAROT 6128	100
PC1512 HD20 MO MON. MONOCHROME	10 690	CAROT 6128	100	AM5 COMP124	750
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR	11 690	DOUBLEUR JOYSTICKS	100	AM5FLE 12	245
IMPRIMANTE DMF 3000	1930 86	CABLES RALLONGES MO - CLA	185	ODJOB D	216
		DISKS 3" CP2 DD	50	AUTOFORMATION ASSEMB K7/D	195/295
		PAPER LISTING	—		
		RUBANS ENCREURS	—		
LES SOFTS PC AMSTRAD	750				
WORDSTAR 1512	750				
SUPERCALC 3	750				
REFLEX	830				
SCOREX	330				
COMPTA SAARI	1980				
FACTURATION STOCK SAARI	1980				
PAIE GPS	1980				
FRAMEWORK PREMIER	990				
DBASE II PC	990				
COMPTA LPC	4200				
GESTION LPC	4200				
EVOLUTION SUNSET	990				
AMSTRAD					
U.C.					
CCPC 464 MONO	2190				
CPC 464 COULEUR	3300				
CPC 6128 MONO	4490				
CPC 6128 COULEUR	4490				
PCW 8256	5440				
PCW 8512					
LECTEURS					
K7	300				
DISKS DD1	1990				
DISKS FD1	1090				
DISKS FD2 (8256)	1090				
DISKS 3 1/2	1990				
DISKS 5" 1/4 1M6	1790				
CABLE LIASON 5-14	490				
IMPRIMANTES					
IMP 2000	195				
OLIVETTI	2800				
EPSON LX 80	1900				
SMITH CORONA	1800				
MCP 40	2900				
OKIMATE 20	2900				

HOUSSE MONITEUR MONO	170	LOGICIELS	
HOUSSE MONITEUR COULEUR	170	MULTIPLAN	498
HOUSSE MONITEUR 8256	890	WORDSTAR POCKET	890
HOUSSE IMPRIMANTE 8256	1950	ALENGR	780
HOUSSE D01	55	DBASEII	1700
CAROT 464	100	DAMGLES	1950
CAROT 6128	100	ALIENOR	719
DOUBLEUR JOYSTICKS	100	POCKETBASE	850
CABLES RALLONGES MO - CLA	185	DBASIC D	—650
DISQUETTES 3"	50	DR DRAW D	—650
DISQUETTES 5"	30	DR GRAPH D	—650
DISQUETTES 8"	60	QUICKMAILING D	—790
DISQUETTES 10"	150		
DISQUETTES 15"	150		
DISQUETTES 20"	30		
DISQUETTES 24"	30		
DISQUETTES 28"	30		
DISQUETTES 32"	30		
DISQUETTES 36"	30		
DISQUETTES 40"	30		
DISQUETTES 44"	30		
DISQUETTES 48"	30		
DISQUETTES 52"	30		
DISQUETTES 56"	30		
DISQUETTES 60"	30		
DISQUETTES 64"	30		
DISQUETTES 68"	30		
DISQUETTES 72"	30		
DISQUETTES 76"	30		
DISQUETTES 80"	30		
DISQUETTES 84"	30		
DISQUETTES 88"	30		
DISQUETTES 92"	30		
DISQUETTES 96"	30		
DISQUETTES 100"	30		
DISQUETTES 104"	30		
DISQUETTES 108"	30		
DISQUETTES 112"	30		
DISQUETTES 116"	30		
DISQUETTES 120"	30		
DISQUETTES 124"	30		
DISQUETTES 128"	30		
DISQUETTES 132"	30		
DISQUETTES 136"	30		
DISQUETTES 140"	30		
DISQUETTES 144"	30		
DISQUETTES 148"	30		
DISQUETTES 152"	30		
DISQUETTES 156"	30		
DISQUETTES 160"	30		
DISQUETTES 164"	30		
DISQUETTES 168"	30		
DISQUETTES 172"	30		
DISQUETTES 176"	30		
DISQUETTES 180"	30		
DISQUETTES 184"	30		
DISQUETTES 188"	30		
DISQUETTES 192"	30		
DISQUETTES 196"	30		
DISQUETTES 200"	30		
DISQUETTES 204"	30		
DISQUETTES 208"	30		
DISQUETTES 212"	30		
DISQUETTES 216"	30		
DISQUETTES 220"	30		
DISQUETTES 224"	30		
DISQUETTES 228"	30		
DISQUETTES 232"	30		
DISQUETTES 236"	30		
DISQUETTES 240"	30		
DISQUETTES 244"	30		
DISQUETTES 248"	30		
DISQUETTES 252"	30		
DISQUETTES 256"	30		
DISQUETTES 260"	30		
DISQUETTES 264"	30		
DISQUETTES 268"	30		
DISQUETTES 272"	30		
DISQUETTES 276"	30		
DISQUETTES 280"	30		
DISQUETTES 284"	30		
DISQUETTES 288"	30		
DISQUETTES 292"	30		
DISQUETTES 296"	30		
DISQUETTES 300"	30		
DISQUETTES 304"	30		
DISQUETTES 308"	30		
DISQUETTES 312"	30		
DISQUETTES 316"	30		
DISQUETTES 320"	30		
DISQUETTES 324"	30		
DISQUETTES 328"	30		
DISQUETTES 332"	30		
DISQUETTES 336"	30		
DISQUETTES 340"	30		
DISQUETTES 344"	30		
DISQUETTES 348"	30		
DISQUETTES 352"	30		
DISQUETTES 356"	30		
DISQUETTES 360"	30		
DISQUETTES 364"	30		
DISQUETTES 368"	30		
DISQUETTES 372"	30		
DISQUETTES 376"	30		
DISQUETTES 380"	30		
DISQUETTES 384"	30		
DISQUETTES 388"	30		
DISQUETTES 392"	30		
DISQUETTES 396"	30		
DISQUETTES 400"	30		
DISQUETTES 404"	30		
DISQUETTES 408"	30		
DISQUETTES 412"	30		
DISQUETTES 416"	30		
DISQUETTES 420"	30		
DISQUETTES 424"	30		
DISQUETTES 428"	30		
DISQUETTES 432"	30		
DISQUETTES 436"	30		
DISQUETTES 440"	30		
DISQUETTES 444"	30		
DISQUETTES 448"	30		
DISQUETTES 452"	30		
DISQUETTES 456"	30		
DISQUETTES 460"	30		
DISQUETTES 464"	30		
DISQUETTES 468"	30		
DISQUETTES 472"	30		
DISQUETTES 476"	30		
DISQUETTES 480"	30		
DISQUETTES 484"	30		
DISQUETTES 488"	30		
DISQUETTES 492"	30		
DISQUETTES 496"	30		
DISQUETTES 500"	30		
DISQUETTES 504"	30		
DISQUETTES 508"	30		
DISQUETTES 512"	30		
DISQUETTES 516"	30		
DISQUETTES 520"	30		
DISQUETTES 524"	30		
DISQUETTES 528"	30		
DISQUETTES 532"	30		
DISQUETTES 536"	30		
DISQUETTES 540"	30		
DISQUETTES 544"	30		
DISQUETTES 548"	30		
DISQUETTES 552"	30		
DISQUETTES 556"	30		
DISQUETTES 560"	30		
DISQUETTES 564"	30		
DISQUETTES 568"	30		
DISQUETTES 572"	30		
DISQUETTES 576"	30		
DISQUETTES 580"	30		
DISQUETTES 584"	30		
DISQUETTES 588"	30		
DISQUETTES 592"	30		
DISQUETTES 596"	30		
DISQUETTES 600"	30		
DISQUETTES 604"	30		
DISQUETTES 608"	30		
DISQUETTES 612"	30		
DISQUETTES 616"	30		
DISQUETTES 620"	30		
DISQUETTES 624"	30		
DISQUETTES 628"	30		
DISQUETTES 632"	30		
DISQUETTES 636"	30		
DISQUETTES 640"	30		
DISQUETTES 644"	30		
DISQUETTES 648"	30		
DISQUETTES 652"	30		
DISQUETTES 656"	30		
DISQUETTES 660"	30		
DISQUETTES 664"	30		
DISQUETTES 668"	30		
DISQUETTES 672"	30		
DISQUETTES 676"	30		
DISQUETTES 680"	30		
DISQUETTES 684"	30		
DISQUETTES 688"	30		
DISQUETTES 692"	30		
DISQUETTES 696"	30		
DISQUETTES 700"	30		
DISQUETTES 704"	30		
DISQUETTES 708"	30		
DISQUETTES 712"	30		
DISQUETTES 716"	30		
DISQUETTES 720"	30		
DISQUETTES 724"	30		
DISQUETTES 728"	30		
DISQUETTES 732"	30		
DISQUETTES 736"	30		
DISQUETTES 740"	30		
DISQUETTES 744"	30		
DISQUETTES 748"	30		
DISQUETTES 752"	30		
DISQUETTES 756"	30		
DISQUETTES 760"	30		
DISQUETTES 764"	30		
DISQUETTES 768"	30		
DISQUETTES 772"	30		
DISQUETTES 776"	30		
DISQUETTES 780"	30		
DISQUETTES 784"	30		
DISQUETTES 788"	30		
DISQUETTES 792"	30		
DISQUETTES 796"			

# HIT PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre. Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés. L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

Avec la participation de Guillemot, Innelec, Loridif et Micromania.

## HIT DISTRIBUTEURS

1	<b>They Sold A Million III</b> <i>d'US Gold</i>	—
2	<b>Ikari Warrior</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
3	<b>Gold Hits</b> <i>d'Us Gold</i>	—
4	<b>Dragon's Lair</b> <i>de Software Project</i>	▲
5	<b>1942</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
6	<b>Pack Fil</b> <i>de FIL</i>	▼
7	<b>Konami Greatest Hits</b> <i>de Konami</i>	▲
8	<b>Hit Pack</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
9	<b>MGT</b> <i>de Loriciels</i>	▲
10	<b>Sapiens</b> <i>de Loriciels</i>	▲
11	<b>Infiltrator</b> <i>d'Us Gold</i>	▼
12	<b>3D Grand Prix</b> <i>d'Amsoft</i>	▲
13	<b>Ghost'n'Goblins</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
14	<b>Scooby-Doo</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
15	<b>Cauldron</b> <i>de Palace Software</i>	▲

## HIT LECTEURS

1	<b>Ghosts'n'Goblins</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
2	<b>Crafton et Xunk</b> <i>d'Ere Informatique</i>	▲
3	<b>Winter Games</b> <i>d'Epyx</i>	▼
4	<b>Zombi</b> <i>d'Ubi Soft</i>	▼
5	<b>Ikari Warrior</b> <i>d'Elite Systems</i>	▲
6	<b>SRAM</b> <i>d'Ere Informatique</i>	▼
7	<b>500 CC Grand Prix</b> <i>de Microids</i>	▲
8	<b>Cauldron</b> <i>de Palace Software</i>	▼
9	<b>Le Pacte</b> <i>de Loriciels</i>	▲
10	<b>Green Beret</b> <i>d'Imagine</i>	▼
11	<b>3D Grand Prix</b> <i>d'Amsoft</i>	▼
12	<b>Sapiens</b> <i>de Loriciels</i>	▲
13	<b>Bactron</b> <i>de Loriciels</i>	▲
14	<b>Lightforce</b> <i>de FTL</i>	▲
15	<b>They Sold a Million III</b> <i>de The Hit Squad</i>	▲