

# AMSTRAD EDDO ET P.C.

N°9 7F.

17 décembre 1986  
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS  
M-1636-9-7F

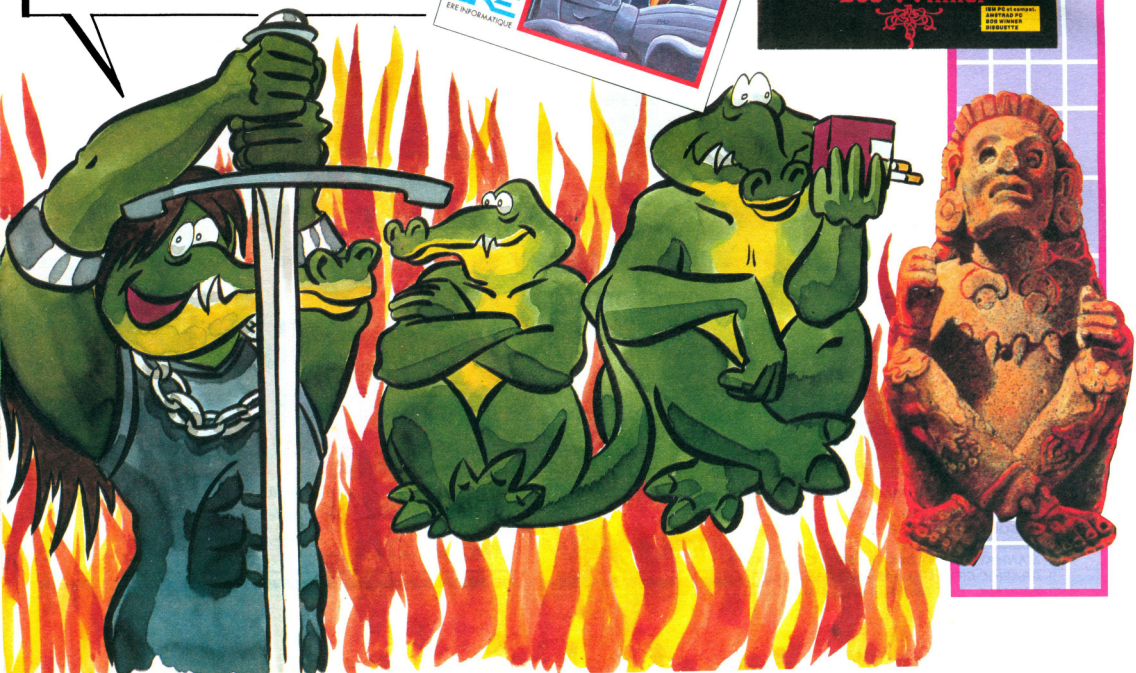
**LUDIQUE :**  
les éditeurs  
français au  
top-niveau !

**CPC :**  
Kentel, un  
super  
micro-serveur

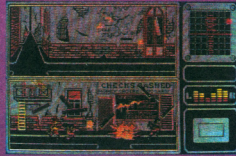
Gagnez 100 logiciels  
et un disque dur  
20 Mégas !



CPC 464 - 664 - 688 - 2 DISQUETTES



# MANHATTAN 95



# ZOMBI



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

↑  
EVITEZ LEUR  
CE TRISTE  
SORT !



# UN CRIME PARFAIT ?



## Système d'Animation de Sprites

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

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



# GRAPHIC CITY

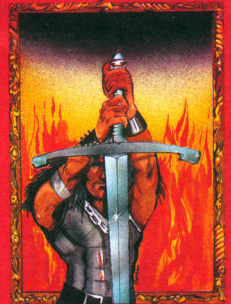


# ASPHALT

1991 - NEW JERSEY  
UNE AUTOROUTE MORTELLE...



100 % JEU DE RÔLE...  
**VAINCRE**



Je désire recevoir les logiciels suivants pour Amstrad :

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

UBISOFT 1. Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21  
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

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

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

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

Directeur de la publication :

Gerard CECCALDI

Rédacteur en chef :

Philippe MARTIN

Directrice technique :

Benolite PICAUD

Secrétaire de rédaction :

Karim BOUDOU

Secrétaire :

Martine CHEVALIER

Maquette :

Jean-Marc GASNOT

Jean-Yves DUHOOT

Le dessin de couverture est de :

THIRIET

Ont participé à ce numéro :

Alian, Sylvain de Cazenave, Chérif,  
Stéphane Legras, Jean-Patrick Mandelieu,  
Nikita, José Ricardo, Pierre Rital  
Spiral, Richard Wolfram, Olivier Zythum.

Editeur :

SHIFT EDITIONS,

24 rue Baron,

75017 PARIS.

Tel : (1) 42 63 82 02.

Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP

RC 83 B 6621

Imprimerie :

Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :

Véronique PELOSO

Tel : (1) 42 63 49 94.

## SOMMAIRE

### Les meilleurs logiciels

de la semaine : .....4/5

SRAM2 d'Ere Informatique

Fer et Flamme d'Ubi Soft

Bob Winner de Loricels

Aliens d'Activision

### Listing :

Cheops de Jean-Jacques Cortes... 6

Bon plan : .....7

Demain dès l'aube

Sapiens, le Plan

Super bon plan : Fabriquez

un chenillard

Ils sont frais mes softs..... 9

Page PRO CPC :

Le micro-serveur KENTEL.....11

News PCW.....12

Petites Annonces.....12

Nouveautés.....13

News PC.....14

News CPC.....15

Mini Hebdo PC :

GEM JT BASE, un fichier

pour votre PC 1512.....16

Mini-Hebdo PCW :

PCW GRAPH : Camemberts,

courbes et histogrammes.....17

Listing :

Duel 3D de David Lavernhe.....18

Listing :

Les Crêpes de Serge Marquet... 19

BD :

Zanimaux de Thiriet.....20

Gagnants des concours.....21/22

Hit et Fin.....24

# EDITO

Les éditeurs français sont à l'honneur. Ere informatique, Loricels et Ubi Soft vous proposent trois jeux d'une classe exceptionnelle.

Le premier, SRAM2, synthétise tous les attraits des meilleurs jeux d'aventure. Le second, BOB WINNER, innove par ses

décors digitalisés et son animation époustouflante. Le troisième, FER ET FLAMME, nous ouvre magistralement les portes d'un nouvel univers, le jeu de rôle. En avant-première, nous ne pouvions manquer de vous présenter ces trois petits chefs-d'œuvres.

Ere informatique, Loricels et Ubi Soft donc, trois firmes à leur zénith. Sans oublier Cobra Soft, qui accroît l'intérêt de ses logiciels en leur ajoutant un attirail, unique au monde, d'accessoires et de notes.

Tous ensemble, ils nous montrent qu'en développant spécifiquement leur produit sur AMSTRAD, ils atteignent un niveau de qualité que les éditeurs européens peuvent leur envier.

Philippe Martin.

# AMSTRADEBDO ET LORICELS vous offrent 100 LOGICIELS

Inédit,  
varié et passionnant :  
**BOB WINNER**

ou comment  
passer des heures  
à vous éclater et  
vous faire éclater  
dans un jeu  
à la technique  
époustouflante.

**LORICELS**

vous offre  
cinquante  
disquettes de ce  
chef-d'œuvre et

comme de coutume, AMSTRADEBDO double la mise.

Pour recevoir une disquette de BOB WINNER,  
pas la peine de nous souder, une carte postale avec vos nom et  
adresse complète suffit et vous participerez à notre tirage au sort.

AMSTRADEBDO, CONCOURS BOB WINNER, 24, rue Baron, 75017 PARIS.







# COPS

Jean-Jacques CORTES

Explorateur un peu pilleur sur les bords, vous venez de vous introduire dans la pyramide de Chéops, afin de dérober... heu, découvrir un masque mortuaire d'une valeur inestimable.

## SUITE DU N° 8

```
3450 FOR V=100 TO 120 MOVE 230 V TO
PARQ 200 0 3 NEXT V MOVE 220 150 0
PARQ 200 0 0 250 FOR Y=162 TO 192
MOVE 220 Y 0 250 250 242 0 0 3 2
5242 NEXT V
3530 PRINT CHR$(22)+CHR$(1) PEN 3
LOCATE 17 17 PRINT CHR$(217)+CHR$(
CHR$(217)) RETURN
3550 REM
3560 'SP EXISTANCE COMMANDE
3570 REM
3580 RESTORE 2600 FOR INC=1 TO 10
PERC COMMANDE IF REP=LEFT$(COMMA
NEX 2) THEN T$=T$+REP
3590 NEXT INC SOUND 0 1 425 25 LOCAT
E#1:1:4 PRINT:INC "Comande inconnue
1" FOR T$=1 TO 250 NEXT T$
RETURN
3600 DATA RY1 062 073 084 095 096
3610 REM
3620 '4 CONNEES DES PIECES *
3630 PEN
3640 DATA 0 0 1 1 0
3650 DATA 0 0 1 1 0
3660 DATA 0 0 1 1 0
3670 DATA 2 0 0 0 1
3680 DATA 0 0 0 1 0
3690 DATA 2 0 0 1 1
3700 DATA 0 0 2 2 1
3710 DATA 0 0 1 1 2
3720 DATA 1 0 0 0 0
3730 DATA 0 0 1 0 1
3740 DATA 3 1 1 0 0
3750 DATA 6 0 0 0 0
3760 DATA 0 0 2 0 1
3770 DATA 0 0 1 1 0
3780 DATA 3 0 0 1 1
3790 DATA 7 0 0 1 0
3800 DATA 7 2 0 1 0
3810 DATA 1 1 1 0 0
3820 DATA 2 1 1 0 0
3830 DATA 4 1 0 1 1
3840 DATA 0 0 2 1 1
3850 DATA 1 0 1 0 1
3860 DATA 1 0 1 0 1
3870 DATA 3 1 1 0 0
3880 DATA 3 0 1 1 0
3890 DATA 2 0 0 1 1
3900 DATA 2 0 1 1 0
3910 DATA 4 2 1 0 0
3920 DATA 1 0 1 0 0
3930 DATA 5 0 1 0 0
3940 DATA 3 0 1 1 0
3950 DATA 3 0 0 1 1
3960 DATA 1 0 1 0 1
3970 DATA 1 1 1 1 0
3980 DATA 3 1 1 1 0
3990 DATA 7 0 1 1 0
4000 DATA 7 0 1 1 0
4010 DATA 7 0 1 1 0
4020 DATA 7 0 1 1 0
4030 DATA 7 0 1 1 0
4040 DATA 7 0 1 1 0
4050 DATA 7 0 1 1 0
4060 DATA 7 0 1 1 0
4070 DATA 7 0 1 1 0
4080 DATA 7 0 1 1 0
4090 DATA 7 0 1 1 0
4100 DATA 7 0 1 1 0
4110 DATA 7 0 1 1 0
4120 DATA 7 0 1 1 0
4130 DATA 7 0 1 1 0
4140 DATA 7 0 1 1 0
4150 DATA 7 0 1 1 0
4160 DATA 7 0 1 1 0
4170 DATA 7 0 1 1 0
4180 DATA 7 0 1 1 0
4190 DATA 7 0 1 1 0
4200 DATA 7 0 1 1 0
4210 DATA 7 0 1 1 0
4220 DATA 7 0 1 1 0
4230 DATA 7 0 1 1 0
4240 DATA 7 0 1 1 0
4250 DATA 7 0 1 1 0
4260 DATA 7 0 1 1 0
4270 DATA 7 0 1 1 0
4280 DATA 7 0 1 1 0
4290 DATA 7 0 1 1 0
4300 DATA 7 0 1 1 0
4310 DATA 7 0 1 1 0
4320 DATA 7 0 1 1 0
4330 DATA 7 0 1 1 0
4340 DATA 7 0 1 1 0
4350 DATA 7 0 1 1 0
4360 DATA 7 0 1 1 0
4370 DATA 7 0 1 1 0
4380 DATA 7 0 1 1 0
4390 DATA 7 0 1 1 0
4400 DATA 7 0 1 1 0
4410 DATA 7 0 1 1 0
4420 DATA 7 0 1 1 0
4430 DATA 7 0 1 1 0
4440 DATA 7 0 1 1 0
4450 DATA 7 0 1 1 0
4460 DATA 7 0 1 1 0
4470 DATA 7 0 1 1 0
4480 DATA 7 0 1 1 0
4490 DATA 7 0 1 1 0
4500 DATA 7 0 1 1 0
4510 DATA 7 0 1 1 0
4520 DATA 7 0 1 1 0
4530 DATA 7 0 1 1 0
4540 DATA 7 0 1 1 0
4550 DATA 7 0 1 1 0
4560 DATA 7 0 1 1 0
4570 DATA 7 0 1 1 0
4580 DATA 7 0 1 1 0
4590 DATA 7 0 1 1 0
4600 DATA 7 0 1 1 0
4610 DATA 7 0 1 1 0
4620 DATA 7 0 1 1 0
4630 DATA 7 0 1 1 0
4640 DATA 7 0 1 1 0
4650 DATA 7 0 1 1 0
4660 DATA 7 0 1 1 0
4670 DATA 7 0 1 1 0
4680 DATA 7 0 1 1 0
4690 DATA 7 0 1 1 0
4700 DATA 7 0 1 1 0
4710 DATA 7 0 1 1 0
4720 DATA 7 0 1 1 0
4730 DATA 7 0 1 1 0
4740 DATA 7 0 1 1 0
4750 DATA 7 0 1 1 0
4760 DATA 7 0 1 1 0
4770 DATA 7 0 1 1 0
4780 DATA 7 0 1 1 0
4790 DATA 7 0 1 1 0
4800 DATA 7 0 1 1 0
4810 DATA 7 0 1 1 0
4820 DATA 7 0 1 1 0
4830 DATA 7 0 1 1 0
4840 DATA 7 0 1 1 0
4850 DATA 7 0 1 1 0
4860 DATA 7 0 1 1 0
4870 DATA 7 0 1 1 0
4880 DATA 7 0 1 1 0
4890 DATA 7 0 1 1 0
4900 DATA 7 0 1 1 0
4910 DATA 7 0 1 1 0
4920 DATA 7 0 1 1 0
4930 DATA 7 0 1 1 0
4940 DATA 7 0 1 1 0
4950 DATA 7 0 1 1 0
4960 DATA 7 0 1 1 0
4970 DATA 7 0 1 1 0
4980 DATA 7 0 1 1 0
4990 DATA 7 0 1 1 0
5000 DATA 7 0 1 1 0
```

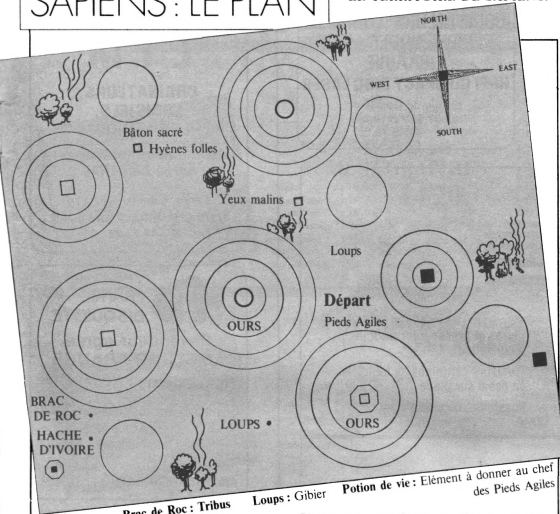
```
3550 DATA 0 1 0 1 0
3560 DATA 0 1 0 0 1
3570 DATA 1 1 0 1 0
3580 DATA 0 1 0 0 1
3590 DATA 0 0 1 1 0
3600 DATA 0 0 0 1 1
3610 DATA 0 0 0 1 1
3620 DATA 0 1 0 0 1
3630 DATA 0 1 0 0 1
3640 DATA 0 1 0 0 1
3650 REM *** OMMIPI-1PORTE OMMIPIE
2PORTE FERME 3A 3 SORTIE ***
3660 REM
3670 '4 CONNEES CONTEUEN DES SALLES
3680 REM
3690 DATA rien a signaler
3700 DATA un sergent
3710 DATA un Panier a Provision
3720 DATA une Foaille
3730 DATA un acorpion
3740 DATA une statue du Pharaon
3750 DATA la chambre Funeraire
3760 DATA un sac de Pieces d'or
3770 REM
3780 'SP REDEF. DES CARACTERES
3790 REM
3800 'SP REDEF. AFTER 211
3810 SYMBOL 212 255 128 128 128 12 8
1 25 240 0
3820 'SP REDEF. AFTER 211
3830 SYMBOL 212 255 1 1 1 1 1 1 1 5 0
3840 SYMBOL 214 255 255 24 24 24 2 4
2 4 24
3850 SYMBOL 215 66 66 129 129 2 4 4
4 4
3860 SYMBOL 216 4 4 4 4 4 4 4 4 0
3870 SYMBOL 217 0 0 0 34 85 136 0 0
0
3870 SYMBOL 218 200 212 228 196 19
7 254 254 252
3880 SYMBOL 219 68 140 135 131 132
68 50 50
3890 SYMBOL 220 73 132 130 227 149
137 149 231
3900 SYMBOL 221 34 34 34 36 36 40
46 62
3910 SYMBOL 222 8 6 9 1 1 254 248
72 20 20
3920 SYMBOL 223 7 8 16 63 32 32 16
15
3930 SYMBOL 224 224 16 8 252 4 4 8 8
240
3940 SYMBOL 225 28 34 85 65 99 85
73 73
3950 SYMBOL 226 85 65 34 28 29 29
28 56
3960 SYMBOL 227 112 224 199 205 24
9 50 132 120
3970 SYMBOL 228 7 11 19 39 65 143
136 142
3980 SYMBOL 229 224 208 200 132 13
0 241 17 113
3990 SYMBOL 230 137 137 248 11 4 2
1 0
4000 SYMBOL 231 145 145 31 208 32
64 128 0
4010 SYMBOL 253 126 66 90 66 90 66
90 126 126
4020 SYMBOL 251 0 0 3 29 225 137 1 5
137
4030 SYMBOL 252 145 137 145 225 229
3 0 0
4040 SYMBOL 249 0 0 192 184 135 14
3 137 145
4050 SYMBOL 250 137 145 137 135 19
4 192 0 0
4060 SYMBOL 247 0 0 0 0 0 255 129
66
4070 SYMBOL 248 63 66 129 129 129
129 66 60
4080 RETURN
4090 REM
4100 'SP SORTIE AVEC LE MASQUE
4110 REM
4120 MODE 1:INK 1:13:INK 2:1:INK 3
:12:BOARD 0:WINDOW# 1:40:1:25:PA
PER 3:CLS FOR INC=1 TO 100 V=IN
(ORD$(I*639)) V=V+INT((RND$(I*200)+
0)*PILOT V) NEXT INC
4130 FOR INC=10 TO 400 STEP 100 X=0
FOR Y=132 TO 202 MOVE X+Y NEXT Y
DRW 200-(2*X) 0 0 2*X+10 NEXT Y
NEXT X
4140 250 FOR Y=150 TO 310 MOVE 200
-(2*Y) DRW 0 242 0 1:DRW 250
0 (12*Y)-6 1 2*21 NEXT Y MOVE 200
-150 DRW 200 0 0:DRW 150-160 DRW
150-160-160 MOVE 520 150-DRW
12 6 0:DRW 200 210 0
4150 LOCATE 3 5 PEN 8:PRINT "dehors
c'est la nuit...air est frais" LO
CATE 3 6 PRINT "et la Lune s'illumine
le ciel étoilé" LOCATE 3 7:PI
NT "Bravo ! Vous avez gagné !"
4160 GOSUB 4530
4170 REM
4180 'SP CHUTE DANS LA FOSSE
4190 REM
4200 CLS
4210 MOVE 0 90:DRW 200 90 1:DRW
E 240 0:DRW 200 90
4220 MOVE 0 330:DRW 200 330 1:DRW
AR 240 0:DRW 200 90
4230 MOVE 198 170:DRW 0 128 MOVE
142 172:DRW 0 128 MOVE 15 11
PEN 3:PRINT CHR$(212)+CHR$(215)+LO
CATE 20 11 PRINT CHR$(217)+CHR$(21
7)+LOCATE 21 11 PRINT CHR$(215)+LO
CATE 24 12 PRINT CHR$(214)
4240 MOVE 90 240:DRW 0 80 1:MOVE
90 233:DRW 0 80 LOCATE 20 8 5E
N 2:PRINT CHR$(203)+LOCATE 30 9 5E
N 3:PRINT CHR$(214)
4250 LOCATE#1:3 PEN#1:3:PRINT#1:
```

```
"Vous etes tombe dans la fosse" LO
CATE#1:5:PRINT#1 "Vous etes mort
1" GOTO 4530 END
4260 END
4270 REM
4280 'SP DESSIN DU MASQUE #
4290 REM
4300 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)+LOCATE
20 14 PEN 3:PRINT CHR$(22)+CHR$(
229)+LOCATE 20 15 PEN 3:PRINT CHR$(
230)+LOCATE 20 16 PEN 3:PRINT CHR$(
231)+LOCATE 20 17 PEN 3:PRINT CHR$(
232)+LOCATE 20 18 PEN 3:PRINT CHR$(
233)+LOCATE 20 19 PEN 3:PRINT CHR$(
234)+LOCATE 20 20 PEN 3:PRINT CHR$(
235)+LOCATE 20 21 PEN 3:PRINT CHR$(
236)+LOCATE 20 22 PEN 3:PRINT CHR$(
237)+LOCATE 20 23 PEN 3:PRINT CHR$(
238)+LOCATE 20 24 PEN 3:PRINT CHR$(
239)+LOCATE 20 25 PEN 3:PRINT CHR$(
240)+LOCATE 20 26 PEN 3:PRINT CHR$(
241)+LOCATE 20 27 PEN 3:PRINT CHR$(
242)+LOCATE 20 28 PEN 3:PRINT CHR$(
243)+LOCATE 20 29 PEN 3:PRINT CHR$(
244)+LOCATE 20 30 PEN 3:PRINT CHR$(
245)+LOCATE 20 31 PEN 3:PRINT CHR$(
246)+LOCATE 20 32 PEN 3:PRINT CHR$(
247)+LOCATE 20 33 PEN 3:PRINT CHR$(
248)+LOCATE 20 34 PEN 3:PRINT CHR$(
249)+LOCATE 20 35 PEN 3:PRINT CHR$(
250)+LOCATE 20 36 PEN 3:PRINT CHR$(
251)+LOCATE 20 37 PEN 3:PRINT CHR$(
252)+LOCATE 20 38 PEN 3:PRINT CHR$(
253)+LOCATE 20 39 PEN 3:PRINT CHR$(
254)+LOCATE 20 40 PEN 3:PRINT CHR$(
255)+LOCATE 20 41 PEN 3:PRINT CHR$(
256)+LOCATE 20 42 PEN 3:PRINT CHR$(
257)+LOCATE 20 43 PEN 3:PRINT CHR$(
258)+LOCATE 20 44 PEN 3:PRINT CHR$(
259)+LOCATE 20 45 PEN 3:PRINT CHR$(
260)+LOCATE 20 46 PEN 3:PRINT CHR$(
261)+LOCATE 20 47 PEN 3:PRINT CHR$(
262)+LOCATE 20 48 PEN 3:PRINT CHR$(
263)+LOCATE 20 49 PEN 3:PRINT CHR$(
264)+LOCATE 20 50 PEN 3:PRINT CHR$(
265)+LOCATE 20 51 PEN 3:PRINT CHR$(
266)+LOCATE 20 52 PEN 3:PRINT CHR$(
267)+LOCATE 20 53 PEN 3:PRINT CHR$(
268)+LOCATE 20 54 PEN 3:PRINT CHR$(
269)+LOCATE 20 55 PEN 3:PRINT CHR$(
270)+LOCATE 20 56 PEN 3:PRINT CHR$(
271)+LOCATE 20 57 PEN 3:PRINT CHR$(
272)+LOCATE 20 58 PEN 3:PRINT CHR$(
273)+LOCATE 20 59 PEN 3:PRINT CHR$(
274)+LOCATE 20 60 PEN 3:PRINT CHR$(
275)+LOCATE 20 61 PEN 3:PRINT CHR$(
276)+LOCATE 20 62 PEN 3:PRINT CHR$(
277)+LOCATE 20 63 PEN 3:PRINT CHR$(
278)+LOCATE 20 64 PEN 3:PRINT CHR$(
279)+LOCATE 20 65 PEN 3:PRINT CHR$(
280)+LOCATE 20 66 PEN 3:PRINT CHR$(
281)+LOCATE 20 67 PEN 3:PRINT CHR$(
282)+LOCATE 20 68 PEN 3:PRINT CHR$(
283)+LOCATE 20 69 PEN 3:PRINT CHR$(
284)+LOCATE 20 70 PEN 3:PRINT CHR$(
285)+LOCATE 20 71 PEN 3:PRINT CHR$(
286)+LOCATE 20 72 PEN 3:PRINT CHR$(
287)+LOCATE 20 73 PEN 3:PRINT CHR$(
288)+LOCATE 20 74 PEN 3:PRINT CHR$(
289)+LOCATE 20 75 PEN 3:PRINT CHR$(
290)+LOCATE 20 76 PEN 3:PRINT CHR$(
291)+LOCATE 20 77 PEN 3:PRINT CHR$(
292)+LOCATE 20 78 PEN 3:PRINT CHR$(
293)+LOCATE 20 79 PEN 3:PRINT CHR$(
294)+LOCATE 20 80 PEN 3:PRINT CHR$(
295)+LOCATE 20 81 PEN 3:PRINT CHR$(
296)+LOCATE 20 82 PEN 3:PRINT CHR$(
297)+LOCATE 20 83 PEN 3:PRINT CHR$(
298)+LOCATE 20 84 PEN 3:PRINT CHR$(
299)+LOCATE 20 85 PEN 3:PRINT CHR$(
300)+LOCATE 20 86 PEN 3:PRINT CHR$(
301)+LOCATE 20 87 PEN 3:PRINT CHR$(
302)+LOCATE 20 88 PEN 3:PRINT CHR$(
303)+LOCATE 20 89 PEN 3:PRINT CHR$(
304)+LOCATE 20 90 PEN 3:PRINT CHR$(
305)+LOCATE 20 91 PEN 3:PRINT CHR$(
306)+LOCATE 20 92 PEN 3:PRINT CHR$(
307)+LOCATE 20 93 PEN 3:PRINT CHR$(
308)+LOCATE 20 94 PEN 3:PRINT CHR$(
309)+LOCATE 20 95 PEN 3:PRINT CHR$(
310)+LOCATE 20 96 PEN 3:PRINT CHR$(
311)+LOCATE 20 97 PEN 3:PRINT CHR$(
312)+LOCATE 20 98 PEN 3:PRINT CHR$(
313)+LOCATE 20 99 PEN 3:PRINT CHR$(
314)+LOCATE 20 100 PEN 3:PRINT CHR$(
315)+LOCATE 20 101 PEN 3:PRINT CHR$(
316)+LOCATE 20 102 PEN 3:PRINT CHR$(
317)+LOCATE 20 103 PEN 3:PRINT CHR$(
318)+LOCATE 20 104 PEN 3:PRINT CHR$(
319)+LOCATE 20 105 PEN 3:PRINT CHR$(
320)+LOCATE 20 106 PEN 3:PRINT CHR$(
321)+LOCATE 20 107 PEN 3:PRINT CHR$(
322)+LOCATE 20 108 PEN 3:PRINT CHR$(
323)+LOCATE 20 109 PEN 3:PRINT CHR$(
324)+LOCATE 20 110 PEN 3:PRINT CHR$(
325)+LOCATE 20 111 PEN 3:PRINT CHR$(
326)+LOCATE 20 112 PEN 3:PRINT CHR$(
327)+LOCATE 20 113 PEN 3:PRINT CHR$(
328)+LOCATE 20 114 PEN 3:PRINT CHR$(
329)+LOCATE 20 115 PEN 3:PRINT CHR$(
330)+LOCATE 20 116 PEN 3:PRINT CHR$(
331)+LOCATE 20 117 PEN 3:PRINT CHR$(
332)+LOCATE 20 118 PEN 3:PRINT CHR$(
333)+LOCATE 20 119 PEN 3:PRINT CHR$(
334)+LOCATE 20 120 PEN 3:PRINT CHR$(
335)+LOCATE 20 121 PEN 3:PRINT CHR$(
336)+LOCATE 20 122 PEN 3:PRINT CHR$(
337)+LOCATE 20 123 PEN 3:PRINT CHR$(
338)+LOCATE 20 124 PEN 3:PRINT CHR$(
339)+LOCATE 20 125 PEN 3:PRINT CHR$(
340)+LOCATE 20 126 PEN 3:PRINT CHR$(
341)+LOCATE 20 127 PEN 3:PRINT CHR$(
342)+LOCATE 20 128 PEN 3:PRINT CHR$(
343)+LOCATE 20 129 PEN 3:PRINT CHR$(
344)+LOCATE 20 130 PEN 3:PRINT CHR$(
345)+LOCATE 20 131 PEN 3:PRINT CHR$(
346)+LOCATE 20 132 PEN 3:PRINT CHR$(
347)+LOCATE 20 133 PEN 3:PRINT CHR$(
348)+LOCATE 20 134 PEN 3:PRINT CHR$(
349)+LOCATE 20 135 PEN 3:PRINT CHR$(
350)+LOCATE 20 136 PEN 3:PRINT CHR$(
351)+LOCATE 20 137 PEN 3:PRINT CHR$(
352)+LOCATE 20 138 PEN 3:PRINT CHR$(
353)+LOCATE 20 139 PEN 3:PRINT CHR$(
354)+LOCATE 20 140 PEN 3:PRINT CHR$(
355)+LOCATE 20 141 PEN 3:PRINT CHR$(
356)+LOCATE 20 142 PEN 3:PRINT CHR$(
357)+LOCATE 20 143 PEN 3:PRINT CHR$(
358)+LOCATE 20 144 PEN 3:PRINT CHR$(
359)+LOCATE 20 145 PEN 3:PRINT CHR$(
360)+LOCATE 20 146 PEN 3:PRINT CHR$(
361)+LOCATE 20 147 PEN 3:PRINT CHR$(
362)+LOCATE 20 148 PEN 3:PRINT CHR$(
363)+LOCATE 20 149 PEN 3:PRINT CHR$(
364)+LOCATE 20 150 PEN 3:PRINT CHR$(
365)+LOCATE 20 151 PEN 3:PRINT CHR$(
366)+LOCATE 20 152 PEN 3:PRINT CHR$(
367)+LOCATE 20 153 PEN 3:PRINT CHR$(
368)+LOCATE 20 154 PEN 3:PRINT CHR$(
369)+LOCATE 20 155 PEN 3:PRINT CHR$(
370)+LOCATE 20 156 PEN 3:PRINT CHR$(
371)+LOCATE 20 157 PEN 3:PRINT CHR$(
372)+LOCATE 20 158 PEN 3:PRINT CHR$(
373)+LOCATE 20 159 PEN 3:PRINT CHR$(
374)+LOCATE 20 160 PEN 3:PRINT CHR$(
375)+LOCATE 20 161 PEN 3:PRINT CHR$(
376)+LOCATE 20 162 PEN 3:PRINT CHR$(
377)+LOCATE 20 163 PEN 3:PRINT CHR$(
378)+LOCATE 20 164 PEN 3:PRINT CHR$(
379)+LOCATE 20 165 PEN 3:PRINT CHR$(
380)+LOCATE 20 166 PEN 3:PRINT CHR$(
381)+LOCATE 20 167 PEN 3:PRINT CHR$(
382)+LOCATE 20 168 PEN 3:PRINT CHR$(
383)+LOCATE 20 169 PEN 3:PRINT CHR$(
384)+LOCATE 20 170 PEN 3:PRINT CHR$(
385)+LOCATE 20 171 PEN 3:PRINT CHR$(
386)+LOCATE 20 172 PEN 3:PRINT CHR$(
387)+LOCATE 20 173 PEN 3:PRINT CHR$(
388)+LOCATE 20 174 PEN 3:PRINT CHR$(
389)+LOCATE 20 175 PEN 3:PRINT CHR$(
390)+LOCATE 20 176 PEN 3:PRINT CHR$(
391)+LOCATE 20 177 PEN 3:PRINT CHR$(
392)+LOCATE 20 178 PEN 3:PRINT CHR$(
393)+LOCATE 20 179 PEN 3:PRINT CHR$(
394)+LOCATE 20 180 PEN 3:PRINT CHR$(
395)+LOCATE 20 181 PEN 3:PRINT CHR$(
396)+LOCATE 20 182 PEN 3:PRINT CHR$(
397)+LOCATE 20 183 PEN 3:PRINT CHR$(
398)+LOCATE 20 184 PEN 3:PRINT CHR$(
399)+LOCATE 20 185 PEN 3:PRINT CHR$(
400)+LOCATE 20 186 PEN 3:PRINT CHR$(
401)+LOCATE 20 187 PEN 3:PRINT CHR$(
402)+LOCATE 20 188 PEN 3:PRINT CHR$(
403)+LOCATE 20 189 PEN 3:PRINT CHR$(
404)+LOCATE 20 190 PEN 3:PRINT CHR$(
405)+LOCATE 20 191 PEN 3:PRINT CHR$(
406)+LOCATE 20 192 PEN 3:PRINT CHR$(
407)+LOCATE 20 193 PEN 3:PRINT CHR$(
408)+LOCATE 20 194 PEN 3:PRINT CHR$(
409)+LOCATE 20 195 PEN 3:PRINT CHR$(
410)+LOCATE 20 196 PEN 3:PRINT CHR$(
411)+LOCATE 20 197 PEN 3:PRINT CHR$(
412)+LOCATE 20 198 PEN 3:PRINT CHR$(
413)+LOCATE 20 199 PEN 3:PRINT CHR$(
414)+LOCATE 20 200 PEN 3:PRINT CHR$(
415)+LOCATE 20 201 PEN 3:PRINT CHR$(
416)+LOCATE 20 202 PEN 3:PRINT CHR$(
417)+LOCATE 20 203 PEN 3:PRINT CHR$(
418)+LOCATE 20 204 PEN 3:PRINT CHR$(
419)+LOCATE 20 205 PEN 3:PRINT CHR$(
420)+LOCATE 20 206 PEN 3:PRINT CHR$(
421)+LOCATE 20 207 PEN 3:PRINT CHR$(
422)+LOCATE 20 208 PEN 3:PRINT CHR$(
423)+LOCATE 20 209 PEN 3:PRINT CHR$(
424)+LOCATE 20 210 PEN 3:PRINT CHR$(
425)+LOCATE 20 211 PEN 3:PRINT CHR$(
426)+LOCATE 20 212 PEN 3:PRINT CHR$(
427)+LOCATE 20 213 PEN 3:PRINT CHR$(
428)+LOCATE 20 214 PEN 3:PRINT CHR$(
429)+LOCATE 20 215 PEN 3:PRINT CHR$(
430)+LOCATE 20 216 PEN 3:PRINT CHR$(
431)+LOCATE 20 217 PEN 3:PRINT CHR$(
432)+LOCATE 20 218 PEN 3:PRINT CHR$(
433)+LOCATE 20 219 PEN 3:PRINT CHR$(
434)+LOCATE 20 220 PEN 3:PRINT CHR$(
435)+LOCATE 20 221 PEN 3:PRINT CHR$(
436)+LOCATE 20 222 PEN 3:PRINT CHR$(
437)+LOCATE 20 223 PEN 3:PRINT CHR$(
438)+LOCATE 20 224 PEN 3:PRINT CHR$(
439)+LOCATE 20 225 PEN 3:PRINT CHR$(
440)+LOCATE 20 226 PEN 3:PRINT CHR$(
441)+LOCATE 20 227 PEN 3:PRINT CHR$(
442)+LOCATE 20 228 PEN 3:PRINT CHR$(
443)+LOCATE 20 229 PEN 3:PRINT CHR$(
444)+LOCATE 20 230 PEN 3:PRINT CHR$(
445)+LOCATE 20 231 PEN 3:PRINT CHR$(
446)+LOCATE 20 232 PEN 3:PRINT CHR$(
447)+LOCATE 20 233 PEN 3:PRINT CHR$(
448)+LOCATE 20 234 PEN 3:PRINT CHR$(
449)+LOCATE 20 235 PEN 3:PRINT CHR$(
450)+LOCATE 20 236 PEN 3:PRINT CHR$(
451)+LOCATE 20 237 PEN 3:PRINT CHR$(
452)+LOCATE 20 238 PEN 3:PRINT CHR$(
453)+LOCATE 20 239 PEN 3:PRINT CHR$(
454)+LOCATE 20 240 PEN 3:PRINT CHR$(
455)+LOCATE 20 241 PEN 3:PRINT CHR$(
456)+LOCATE 20 242 PEN 3:PRINT CHR$(
457)+LOCATE 20 243 PEN 3:PRINT CHR$(
458)+LOCATE 20 244 PEN 3:PRINT CHR$(
459)+LOCATE 20 245 PEN 3:PRINT CHR$(
460)+LOCATE 20 246 PEN 3:PRINT CHR$(
461)+LOCATE 20 247 PEN 3:PRINT CHR$(
462)+LOCATE 20 248 PEN 3:PRINT CHR$(
463)+LOCATE 20 249 PEN 3:PRINT CHR$(
464)+LOCATE 20 250 PEN 3:PRINT CHR$(
465)+LOCATE 20 251 PEN 3:PRINT CHR$(
466)+LOCATE 20 252 PEN 3:PRINT CHR$(
467)+LOCATE 20 253 PEN 3:PRINT CHR$(
468)+LOCATE 20 254 PEN 3:PRINT CHR$(
469)+LOCATE 20 255 PEN 3:PRINT CHR$(
470)+LOCATE 20 256 PEN 3:PRINT CHR$(
471)+LOCATE 20 257 PEN 3:PRINT CHR$(
472)+LOCATE 20 258 PEN 3:PRINT CHR$(
473)+LOCATE 20 259 PEN 3:PRINT CHR$(
474)+LOCATE 20 260 PEN 3:PRINT CHR$(
475)+LOCATE 20 261 PEN 3:PRINT CHR$(
476)+LOCATE 20 262 PEN 3:PRINT CHR$(
477)+LOCATE 20 263 PEN 3:PRINT CHR$(
478)+LOCATE 20 264 PEN 3:PRINT CHR$(
479)+LOCATE 20 265 PEN 3:PRINT CHR$(
480)+LOCATE 20 266 PEN 3:PRINT CHR$(
481)+LOCATE 20 267 PEN 3:PRINT CHR$(
482)+LOCATE 20 268 PEN 3:PRINT CHR$(
483)+LOCATE 20 269 PEN 3:PRINT CHR$(
484)+LOCATE 20 270 PEN 3:PRINT CHR$(
485)+LOCATE 20 271 PEN 3:PRINT CHR$(
486)+LOCATE 20 272 PEN 3:PRINT CHR$(
487)+LOCATE 20 273 PEN 3:PRINT CHR$(
488)+LOCATE 20 274 PEN 3:PRINT CHR$(
489)+LOCATE 20 275 PEN 3:PRINT CHR$(
490)+LOCATE 20 276 PEN 3:PRINT CHR$(
491)+LOCATE 20 277 PEN 3:PRINT CHR$(
492)+LOCATE 20 278 PEN 3:PRINT CHR$(
493)+LOCATE 20 279 PEN 3:PRINT CHR$(
494)+LOCATE 20 280 PEN 3:PRINT CHR$(
495)+LOCATE 20 281 PEN 3:PRINT CHR$(
496)+LOCATE 20 282 PEN 3:PRINT CHR$(
497)+LOCATE 20 283 PEN 3:PRINT CHR$(
498)+LOCATE 20 284 PEN 3:PRINT CHR$(
499)+LOCATE 20 285 PEN 3:PRINT CHR$(
500)+LOCATE 20 286 PEN 3:PRINT CHR$(
501)+LOCATE 20 287 PEN 3:PRINT CHR$(
502)+LOCATE 20 288 PEN 3:PRINT CHR$(
503)+LOCATE 20 289 PEN 3:PRINT CHR$(
504)+LOCATE 20 290 PEN 3:PRINT CHR$(
505)+LOCATE 20 291 PEN 3:PRINT CHR$(
506)+LOCATE 20 292 PEN 3:PRINT CHR$(
507)+LOCATE 20 293 PEN 3:PRINT CHR$(
508)+LOCATE 20 294 PEN 3:PRINT CHR$(
509)+LOCATE 20 295 PEN 3:PRINT CHR$(
510)+LOCATE 20 296 PEN 3:PRINT CHR$(
511)+LOCATE 20 297 PEN 3:PRINT CHR$(
512)+LOCATE 20 298 PEN 3:PRINT CHR$(
513)+LOCATE 20 299 PEN 3:PRINT CHR$(
514)+LOCATE 20 300 PEN 3:PRINT CHR$(
515)+LOCATE 20 301 PEN 3:PRINT CHR$(
516)+LOCATE 20 302 PEN 3:PRINT CHR$(
517)+LOCATE 20 303 PEN 3:PRINT CHR$(
518)+LOCATE 20 304 PEN 3:PRINT CHR$(
519)+LOCATE 20 305 PEN 3:PRINT CHR$(
520)+LOCATE 20 306 PEN 3:PRINT CHR$(
521)+LOCATE 20 307 PEN 3:PRINT CHR$(
522)+LOCATE 20 308 PEN 3:PRINT CHR$(
523)+LOCATE 20 309 PEN 3:PRINT CHR$(
524)+LOCATE 20 310 PEN 3:PRINT CHR$(
525)+LOCATE 20 311 PEN 3:PRINT CHR$(
526)+LOCATE 20 312 PEN 3:PRINT CHR$(
527)+LOCATE 20 313 PEN 3:PRINT CHR$(
528)+LOCATE 20 314 PEN 3:PRINT CHR$(
529)+LOCATE 20 315 PEN 3:PRINT CHR$(
530)+LOCATE 20 316 PEN 3:PRINT CHR$(
531)+LOCATE 20 317 PEN 3:PRINT CHR$(
532)+LOCATE 20 318 PEN 3:PRINT CHR$(
533)+LOCATE 20 319 PEN 3:PRINT CHR$(
534)+LOCATE 20 320 PEN 3:PRINT CHR$(
535)+LOCATE 20 321 PEN 3:PRINT CHR$(
536)+LOCATE 20 322 PEN 3:PRINT CHR$(
537)+LOCATE 20 323 PEN 3:PRINT CHR$(
538)+LOCATE 20 324 PEN 3:PRINT CHR$(
539)+LOCATE 20 325 PEN 3:PRINT CHR$(
540)+LOCATE 20 326 PEN 3:PRINT CHR$(
541)+LOCATE 20 327 PEN 3:PRINT CHR$(
542)+LOCATE 20 328 PEN 3:PRINT CHR$(
543)+LOCATE 20 329 PEN 3:PRINT CHR$(
544)+LOCATE 20 330 PEN 3:PRINT CHR$(
545)+LOCATE 20 331 PEN 3:PRINT CHR$(
546)+LOCATE 20 332 PEN 3:PRINT CHR$(
547)+LOCATE 20 333 PEN 3:PRINT CHR$(
548)+LOCATE 20 334 PEN 3:PRINT CHR$(
549)+LOCATE 20 335 PEN 3:PRINT CHR$(
550)+LOCATE 20 336 PEN 3:PRINT CHR$(
551)+LOCATE 20 337 PEN 3:PRINT CHR$(
552)+LOCATE 20 338 PEN 3:PRINT CHR$(
553)+LOCATE 20 339 PEN 3:PRINT CHR$(
554)+LOCATE 20 340 PEN 3:PRINT CHR$(
555)+LOCATE 20 341 PEN 3:PRINT CHR$(
556)+LOCATE 20 342 PEN 3:PRINT CHR$(
557)+LOCATE 20 343 PEN 3:PRINT CHR$(
558)+LOCATE 20 344 PEN 3:PRINT CHR$(
559)+LOCATE 20 345 PEN 3:PRINT CHR$(
560)+LOCATE 20 346 PEN 3:PRINT CHR$(
561)+LOCATE 20 347 PEN 3:PRINT CHR$(
562)+LOCATE 20 348 PEN 3:PRINT CHR$(
563)+LOCATE 20 349 PEN 3:PRINT CHR$(
564)+LOCATE 20 350 PEN 3:PRINT CHR$(
565)+LOCATE 20 351 PEN 3:PRINT CHR$(
566)+LOCATE 20 352 PEN 3:PRINT CHR$(
567)+LOCATE 20 353 PEN 3:PRINT CHR$(
568)+LOCATE 20 354 PEN 3:PRINT CHR$(
569)+LOCATE 20 355 PEN 3:PRINT CHR$(
570)+LOCATE 20 356 PEN 3:PRINT CHR$(
571)+LOCATE 20 357 PEN 3:PRINT CHR$(
572)+LOCATE 20 358 PEN 3:PRINT CHR$(
573)+LOCATE 20 359 PEN 3:PRINT CHR$(
574)+LOCATE 20 360 PEN 3:PRINT CHR$(
575)+LOCATE 20 361 PEN 3:PRINT CHR$(
576)+LOCATE 20 362 PEN 3:PRINT CHR$(
577)+LOCATE 20 363 PEN 3:PRINT CHR$(
578)+LOCATE 20 364 PEN 3:PRINT CHR$(
579)+LOCATE 20 365 PEN 3:PRINT CHR$(
580)+LOCATE 20 366 PEN 3:PRINT CHR$(
581)+LOCATE 20 367 PEN 3:PRINT CHR$(
582)+LOCATE
```

# BON PLAN

## SAPIENS : LE PLAN

LE TERRITOIRE DE SAPIENS.



- Les cercles représentent des montagnes.
- Les sources sont repérées par un groupe d'arbres et de la fumée.
- Vous vous soignez grâce à la pervenche, la mélisse et les onguents.

Bien entendu, tout n'est pas mentionné sur le plan (notamment les potions de vie). Je n'ai pas le moindre doute que vous n'adressiez aussitôt des remerciements éfrénés à Mathieu DANLOS, Ø, rue du Bec'Hann, 61300 L'AGLE et à Philippe NULCEY, (Gare de Tourmas, 71700 TOURNAIS), pour leurs envois et leur aide précieuse.

## DEMAIN, DÈS L'AUBE...

**HELLO ! LITTLE LAMBS !** C'est Sir Hubert, qui vous fait la petite briefing, today. Mon aide de camp, personnel, à moi seul, m'a apporté quelques nouvelles intéressantes pour vous. Ladies et Seigneurs de l'Aventure.

First, la sortie des "Passagers du vent" : quatre réalisateurs, deux dessinateurs, pour un remarquable travail de découpage, de mise en page, au graphique irréprochable et avec des musiques variées et très travaillées.

Secondo, la sortie de "SRAM...". Je ne sais s'il sera disponible dans vos cottages à l'heure où vous lirez ces lignes, mais je peux affirmer, foi de colonel, que je l'ai touché et qu'il est encore mieux que le premier, donc mieux que mieux.

Third, la sortie tant attendue de "Fer et Flamme", un jeu de rôle médiéval-fantastique, qui relève tous les autres (qui se comptent, il est vrai, sur les doigts d'une demi-main), tant il possède de possibilités.

Fourth, l'irruption sur le market, de "Scott Winder reporter" de chez ERE, un programme original, mêlant de la géographie, du découpage de phrases, de l'arcade et de beaux graphismes.

Fifth, et c'est la plus grande des "news", la nomination de John R. BARNLEY, comme citoyen d'honneur et Grand Seigneur de la Halle of Frime !!!

But, j'ai une appendice qui se lève. Quelle est votre question, jeune Ganyéndien tentaculé ?

« Shûû... \* \* \* ? ? »

Qui est-ce ? Oh, sorry ! Laissez-moi vous présenter John R. BARNLEY, un Anglais de 39 années, qui a commis trois jeunes enfants, et dont la particularité est d'être un "sauv-teur professionnel d'Aventuriers en détresse".

« \* \* \* \* \* ? ? ? »

Si vous agitez un peu plus distinctement vos appendices bucaux, jeune Homard vénusien, nous comprendrions certainement mieux votre question !

\* \* \* \* \* + + + = ! = ? ? ? \*

Eh bien, ce cher John, a des correspondants aux quatre coins de la planète et principalement de langue anglaise. Il possède un service artisanal de reprographie et envoie solutions et plans contre de la monnaie sonnante. Hélas, mes petits agneaux, sa machine préférée n'est pas l'AMSTRAD, mais le Commodore et le Spectrum. Un vois qui venant de dégoût, je les comprends, mais je ne puis vous garder pour moi cette triste vérité !

John m'a quand même fait parvenir, sa dernière liste de solutions, valables pour les mois de novembre-décembre. Elle contient... 82 titres de jeux d'aventure dont il peut fournir la résolution, ainsi que le plan attenant. Fellow, il y a encore de quoi faire, ici, dans la France ! Bravo, mister BARNLEY, nous aurons certainement l'occasion de parler de vous ! !

« SSS \* \* \* ? ? ? »

Vous voulez que je vous indique, jeune Guerrier de Mars aux canons greffés, le moyen de vous tirer sans trop de dommages des différents tableaux de "GREEN BERT". J'ai, ce n'est pas tout à fait de l'aventure, n'est-il pas ? Hum ?

Malgré tout, en tant que Colonel des Armées Galactiques, je vous donnerai les conseils suivants qui viennent d'un jeune homme qui n'a pas mis son nom :

- 1) Donnez des coups de poignards : (a) debout si les adversaires sont espacés, (b) couché, s'ils arrivent groupés.
- 2) Baissez-vous devant les "chinois sauteurs" (chi non ?) Ils ressemblent plus à des sovietiques, pour moi !
- 3) Reculez quand un grenadier vous balance son fruit meur, car s'il explose derrière vous, cela vous ôterait malgré tout une vie.
- 4) Restez allongé à la fin de chaque niveau, en tirant sur tout ce qui arrive (chien, hommes, etc.)

Le jeune homme inconnu dit avoir obtenu 192.300 points, sans triche, rien qu'à la sueur de son poignet musclé et viril. (Hum ! Hum ! La prochaine fois, nous enverrons la brigade anti dopage !). That's all, folks ! J'espère que vous ferez encore mieux, entraînez-vous, mais sans trainer, car, demain, dès l'aube...

## UN SUPER BON PLAN

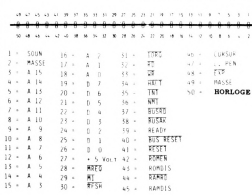
PRESENTATION      DESCRIPTION DU SCHEMA DE PRINCIPE

A l'approche des fêtes de fin d'année, nous vous proposons d'annuler vos sources grâce à votre Amstrad préféré. Par l'adoption de quelques composants électroniques vous allez pouvoir, avec les explications qui suivent, réaliser un chenillard 8 voies programmables aux possibilités délectantes.

Grosso modo, toute votre réalisation consiste à relier le port extension du CPC, figure 1, au circuit électronique dont le principe est donné figure 2.

Vous pouvez constater que peu de broches servent pour notre montage. Il s'agit de 13 lignes d'adresses (A3-A15) et de 2 lignes de données. Les lignes d'adresses signalent au CPC que l'on veut mettre en marche le chenillard, et les lignes de données sélectionnent le spot à activer. Pour ces dernières, 3 lignes suffisent. En effet, un ordinateur fonctionne avec des 0 ou des 1, donc 3 lignes offrent (tous à vos calculètes !) exactement 8 combinaisons possibles. Ces 8 combinaisons correspondent, vous l'aurez deviné, à nos 8 spots. Nous reviendrons plus loin sur la programmation.

FIGURE 1      Port d'extension du CPC 464



Un chenillard, qu'est-ce donc ? Loin d'appartenir à la famille des lombries, il s'agit plus communément de ce qu'il est possible de trouver accroché aux plafonds discothèques. C'est-à-dire, un jeu de lumières vieux comme le monde, où proque, une succession de spots illuminés les uns après les autres. Evidemment s'arrêter là pourrait paraître ringard, c'est pour quoi notre chenillard possède un plus, il est programmable ! Grâce au port d'extension du CPC, vous allez pouvoir commander les spots directement par programme, c'est-à-dire qu'il vous sera possible de choisir les séquences d'allumage de chaque lampe indépendamment, mais aussi leur durée. Pensez donc aux différents combinaisons possibles !

Les circuits intégrés IC1, IC2, IC3 servent de décodeurs d'adresse, c'est-à-dire que lorsque le CPC aura mis la bonne combinaison sur les lignes A3-A15, notre chenillard aura le droit de fonctionner. Les 2 circuits IC-4, IC-4b ont pour rôle de commander 8 diodes électroluminescentes (O.L.E.), plus simplement appelées LED. Ces LED sont des petites lampes électroniques qui s'allumeront en même temps que les spots. Elles vous permettront de visualiser votre programme sans avoir pour cela brancher les spots. IC-4a et IC-4b augmentent en fait la puissance de IC1. Les 8 circuits IC5 à IC12 sont des opto-triodes. Ce mot barbare cache des choses très simples. Ces 8 opto-triodes ont pour double but de protéger le CPC de toutes les perturbations causées par l'allumage et l'extinction des spots, et de commander ces 8 spots par les traces T1 à T8.

Voilà, nous avons le tour de la figure 2. Vous remarquerez que, par souci de clarté, la commande des lampes n'est représentée qu'une seule fois, mais il faudra bien entendu tout réaliser.

Enfin, une recommandation importante avant de passer à la réalisation pratique : notre montage possède quelques points dangereux ou traîne du 220V (pour commander les spots). Il sera donc indispensable de faire attention et de bien suivre les indications. Cependant, le CPC est, lui, totalement isolé de ce 220V grâce aux opto-triodes.

Si tout ce qui précède vous intéresse, suivez nous dans le prochain numéro.

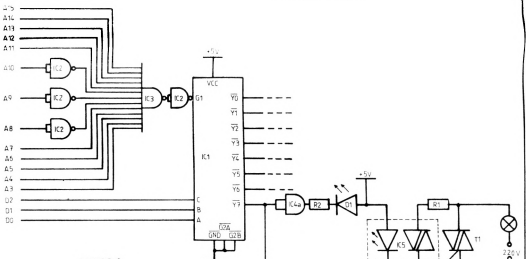


FIGURE 2

### HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez, Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héros qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustissime et vénéré chef, son intronisé à la condition de Seigneur de l'Aventure et entré dans le lieu "HALLE OF FRIME", les ci-dessant Seigneurs :

**A résolu : ORPHEE, WARRIOR + SRAM, L'AGLE D'OR, LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE.**

**XUNK, SRAM, INTERIEUR, ROUSSEAU Jean, 22 ans, 4 rue desirée CLA...**

**A résolu : LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE.**

**POITRENAUD Eric, 13 ans, 29 rue du BOUQUET, 95340 PERSAN.**

**FELLOUS Franklin, 15 ans, 6 avenue de la COMMUNE, PARIS.**

**A résolu : L'AGLE D'OR, ZOMBI, CRAFTON ET**

**A résolu : LE PACTE**

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

1. de

2. de

3. de

4. de

5. de

6. de

7. de

8. de

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of Frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme nous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publions nos noms et adresses des gagnants de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

AGE : .....

NOM : .....

ADRESSE : .....

Tél. : .....

# 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 Gouvilleux  
60500 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 12h 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. : 47.27.29.00



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 Richelieu, 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 Tondou  
33000 BORDEAUX  
Tél. 56.96.35.23



Revendeur qualifié  
conseil AMSTRAD  
Point pilote  
nouvelles, 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  
Interlaces

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
AUDIEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DWT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

### JEUX

30 GRAND PRIX	89 139
S AXE	169 185
AIRWOLF	89 125
ALIEN HIGHWAY	89 129
ASPHALT	94 129
BALLBLAZER	94 129
BATALLE D'ANGL	109 190
BATMAN	89 133
BIGGLES	94 139
BILLY BANIEUE	129 166
BOMB JACK	89 139
BOULDER DASH 3	99 159
CAULDRON 1	89 119
COLOS CHES 4	114 165
COMMANDO	89 139
COMPUTER 10 T 2	94 189
CONTAMINATION	109 190
CRAFTON ET XUNK	109 186
DAMBUSTER	99 145
DANDARE	99 129
DESERT FOX	89 139
DRAGON'S LAIR	89 139
EVEN BLUES	109 186
ELITE	139 210
EQUINOX	109 159
FAIRLIGHT	94 145
FLIGHTER PILOT	89 129

GALVAN	89 139
GHOST N GOBLINS	89 135
GOLD HITS	109 129
GRAND PRIX 500CC	109 149
GREEN BEET	89 135
GUNFIGHT	89 159
HACKER	99 159
HEAVY ON MAGIC	94 165
HIGHLANDER	89 139
HIGHWAY RACER	99 139
IMPOSSIBLE MISS	94 159
JEUX SANS FR.	89 139
JACK THE NIPPER	89 119
KNIGHT GAMES	89 125
KNIGHT RAIDERS	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
MARACABO	129 175
MARMAID MADNESS	89 139
MIAMI VICE	85 139
MINES DU ROI AQUANTUS	125 175
MISSION ELEVATOR	99 155
MOVIE SYSTEM	89 139
MUSIC SYSTEM	165 239
NEOX	89 139
NEXUS	89 145
NICK TOLD'S OPEN GOLF	99 139
NODES OF YESOD	99 139
NOMAD	109
PACIFIC	109 139
PAPERBOY	89 139
PING PONG	79 139
PS'S TIC	89 139
RAMBO	79 139
REBEL PLANET	89 139
RESQUE ON FRAC TALUS	89 139
RETURN OF EXPL FIST	99 139
REVOLUTION	89 139
ROBROT	109 169
ROOMTEN	89 139
SABOTEUR	89 139
SAM COMBAT	89 139
SAMANTHA FOX	89 139
SAPHENS	119 169

SCRABBLE	169 239
SCRAM	169
SHOGUN	99 159
SILENT SERVICE	89 139
SKYFOX	99 139
SORCERY	89 129
SPACE SHUTTLE	99 139
SPINDZY	89 145
SPITFIRE 40	89 129
SPY VS SPY	89 155
STREET HAWK	89 139
STRIP FORCE HARRIER	95 129
TAU CTEL	89 149
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
TOAD RUNNER	109 159
TORBUCK	109 139
TOMAHAWK	89 139
TURBO ESPRIT	99
V	89 139
WAY OF EXPL OIND FIST	85 179
WAY OF THE TIGER	89 139
WHO DARE'S WIN	89 139
WINTER GAMES	89 139
WORLD CUP CARNIVAL	99 149
XARD	99 139
YE AR KUNG FU	89 139
ZOMBIE	159
ZORRO	89 139

### UTILITAIRES

AMSWORD	150
D BASE 2	650
D AM S	290 390
DATAMAT	450
LOGRAPH	210 340
MULTIPLAN	495
SUPERPANT	360
TEXTOMAT	450
TURBO PASCAL	590
TURBO TOOLBOX	590
TURBO TUTOR	390
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 SOFTS POUR S'AMUSER



**GAUNTLET d'US GOLD** par GREMLIN GRAPHICS

Notice : 10  
 Graphisme : 16  
 Animation : 16  
 Son/Bruitage : 09  
 Originalité : 18  
 Intérêt : 16  
 Qualité/Prix : 13

Une aventure d'Héroïc Fantasy, pour une fois, interactive et pleine d'inventions.



**WERNER** de SEMMEL VERLACH

13/20

Notice : /  
 Graphisme : 20  
 Animation : 20  
 Son/Bruitage : 16  
 Originalité : 15  
 Intérêt : 10  
 Qualité/prix : 10

Un jeu teuton à l'animation et aux graphismes superbes... mais sans notice.



**CERBERUS** de PLAYERS

13/20

Notice : 13  
 Graphisme : 18  
 Animation : 16  
 Son/Bruitage : 10  
 Intérêt : 10  
 Originalité : 10  
 Qualité/Prix : 15

Un soft tout, sauf original, mais avec de superbes graphismes et à un prix de misère.



**STAR FIREBIRDS** de FIREBIRDS

13/20

Notice : 11  
 Graphisme : 16  
 Animation : 16  
 Son/Bruitage : 10  
 Originalité : 10  
 Intérêt : 8  
 Qualité/Prix : 18

Un petit classique à un petit prix... Rien de plus honnête.

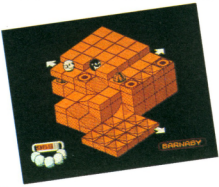


**CITYCLICKER** d'HEBSON

10/20

Notice : 13  
 Graphisme : 9  
 Animation : 10  
 Son/Bruitage : 11  
 Intérêt : 8  
 Originalité : 6  
 Qualité/Prix : 10

Un logiciel qui aurait été génial il y a trois ans. Son scénario peut prétendre à la palme du machisme.



**BOBBY BEARING** de THE EDGE

11/20

Notice : 10  
 Graphisme : 14  
 Animation : 13  
 Son/Bruitage : 8  
 Originalité : 12  
 Intérêt : 11  
 Qualité/Prix : 10

Les graphismes réussis et la réle sympathique du héros n'empêchent pas le logiciel d'être quelque peu ennuyeux.

Sur la pose de présentation, un superbe guerrier et une belle valkyrie vous défient du regard. Au rang des options, il faut signaler la possibilité de jouer à deux, simultanément. Puis vous aurez à choisir votre personnage. THOR et sa hache, QUESTOR l'elfe à l'arc, THYRA avec l'épée, MERLIN et sa magie nous laissent envier de sanglantes aventures. L'histoire débute au niveau 0. Normal. Pas besoin d'explications pour savoir ce qu'il faut faire. Tout va très vite. Les créatures hideuses sortent à flots des générateurs de monstres. Les détruire sans tarder. Maintenance on peut explorer ce labyrinthe, et augmenter notre score en ramassant tout ce qui traîne. Des fioles de poison pour augmenter nos points de vie (précieux) le reste pour le score. Des clés nous permettent d'accéder aux autres lieux de cet univers (il y en a neuf). Tous sont différents par l'architecture, les couleurs, les monstres.

Ce jeu est très rapide, son accessibilité aisée. Jouez-y à deux. Vous ne le regretterez pas. L'évolution des personnages est très drôle. De plus, vous bénéficiez d'une dimension supplémentaire : le dialogue avec votre partenaire. L'absence de musique laisse libre cours à vos commentaires. La touche P stoppe le jeu, vous permettant d'aller retourner votre steack sur le grill.

Au menu, cinq jeux nous sont proposés.

**DIDDLING** : WERNER nous invite à jouer aux dés avec lui. L'aime bien les dés. Mais là, Werner exagère. Impossible de comprendre ce qu'il attend de nous. Néanmoins, l'animation est réussie, et le bruitage est juste.

**MOTOR RIDE** et **PANIC TOUR** : Ce sont les deux jeux suivants. Une animation très sympathique et toujours réussie. Règles toujours incompréhensibles. **Domage!**

**MOTOR ASSEMBLY** : De loin le plus accessible. Dans une fenêtre à défilement latéral, plein de motos en pièces détachées. Vous voyez où je veux en venir? Alors, assemblez la moto de vos rêves. Si certaines folies sont permises, il faudra quand même être un peu logique. Commencez donc par choisir le cadre. A vos manettes!

**DRIVE IN FOG** : Plan fixe sur Werner, vu de dos, sur sa moto. Il y a du brouillard, il ne ralentira jamais; débrouillez-vous pour lui sauver la vie. Ça ne durera pas longtemps.

**RESUME** : Werner joue aux dés. Puis il va faire un tour en voiture. Il se plante contre un mur. Indemne, il se construit une moto. Il va l'essayer. Le brouillard est là. Le véhicule en sens inverse, aussi. Exit Werner.

La notice pêche par son absence (plutôt embarrassant sur l'origine du jeu, mais l'animation est excellente. Avec votre permission je retourne assembler une autre moto à mon petit Werner.

Où, regardez donc ce qui nous arrive, là! Un SPACE INVADERS de plus... Bon, allez, on se le charge quand même. Surprise! C'est très bien fait. Les graphismes sont superbes. D'une qualité performante, même pour ce type de soft. Largué d'une plate-forme métallique, paumé en plein espace, votre vaisseau peut en scroller d'avant en arrière à une vitesse éclair. Bien pratique pour combattre les Aliens qui arrivent par vagues de quatre et tentent de vous attraper avec leurs glaives désespérés de laser. Sacrement agressez vos ennemis! J'en ai même repéré une nouvelle espèce : des petites boules kamikazes, teigneuses comme pas deux, qui vous tombent dessus sans vous laisser le temps de larguer une de vos deux bombes salvatrices. Pas très original certes, mais la qualité de l'animation, une fois de plus, sauve les meubles, même si, à la longue, le jeu laisse par son manque de variété et le peu d'efforts fournis pour la bande-son. Le classement allant souvent de pair avec une qualité déplorabile, CERBERUS mérite donc notre estime. D'autant que le rapport qualité-prix est, de toute manière, très bon. Ce qui nous conduit tout naturellement à cette remarque sensée : si les programmeurs de PLAYERS nous sortaient à ce prix-là des softs d'une aussi bonne qualité technique, mais ORIGINALS, ce serait carrément le délire. Qui vivra verra...

La cassette a ceci de bien : elle nous laisse le temps d'admirer la page de présentation, au demeurant très honnête. Honnêteté également dans le nom de ce jeu. Nous ne fumes point surpris par la première vague Dassault... heu... d'assaut. Remarque la pertinence de ce lapsus. Il s'agit en effet d'un assaut aérien. A bord de mon petit vaisseau, je ne sais plus où donner de la manette. Ils sont partout, ces sympathiques petits oiseaux. S'ils pouvaient parler ils feraient cuit cuit, tellement leur laser me chauffe la carlingue. Leurs évolutions déliées, bien rythmées, suivent des courbes gracieuses. Même les bombes qui ne pleuvent dessus, font penser à une chorégraphie. Quel dommage que le chef d'orchestre ait oublié sa partition. Ce petit jeu gai et sans prétention, ni mauvaise réputation, aurait un peu gagné à flatter nos oreilles.

Il s'agit de la énigme résuée de Space Invader. Le logiciel permet de gérer deux joueurs, mais pas simultanément. La classique vague d'invasion une fois détruite, est automatiquement régénérée. Si vous aimez ça, vous serez servis.

L'honnêteté se retrouve jusque dans le prix de ce produit.

Ah j'aime, que dis-je, j'adore les softs originaux avec un scénario inédit et des graphismes de qualité. Pas de chance, avec CITYCLICKER. Tai tout faux : les dessins ont le lourd patronnage générique du SPECTRUM, et ce n'est pas une référence. Le scénario a le mérite d'être originale de très bon goût : il faut désamorcer la bombe déposée par un Arabe dans le parlement britannique. Le jeu en lui-même est inspiré jusqu'au moindre bit de JET SET WILLY.

Comme dans ce célèbre ancêtre des jeux informatiques, il vous faut ramasser différents objets tout en évitant des monstres, à l'aspect humain d'ailleurs, genre plutôt basanes. Les graphismes, en mode 1, ne sont pas affreux, mais quand même trop limités pour captiver les joueurs. Il reste toutefois ce que l'on peut se laisser prendre par cette course contre la montre, dont l'issue n'est votre écran certain. Si vous ne réussissez pas à désamorcer la machine infernale vous aurez comme consolation, en direct sur votre écran, l'explosion très spectaculaire de la "HOUSE OF PARLIAMENT".

Seule nouveauté de ce JET SET WILLY raciste et opportuniste par rapport à l'original : la lutte contre le chronomètre. En fait CITYCLICKER littéralement le "Héros de la cité" que vous deviendrez peut-être à pour lui un chargement très original : une montre décompte le temps qu'il reste avant que le logiciel soit en mémoire et vous pouvez pendant ce temps lire les règles du jeu affichées sur le moniteur...

BOBBY BEARING EST UN HÉROS, c'est aussi une bille. Remarque ce n'est pas étonnant, puisque tous les habitants des Métaplays ont un phénotypisme spécifique. Seulement il a les gentilles sphères blanches, et les méchantes sphères noires (presque comme au loto). A défaut de rapporter gros, BOBBY doit retrouver ses trois jeunes frères, perdus dans le territoire des sphères noires. Vous êtes comme une boule de flipper (par là connait) et vous roulez parmi les passages accidentés qui forment les métoplays (dans un graphisme net et coloré les surfaces quadrillées des décors rappellent infailliblement Spindizzy). De pentes en tunnels, de précipices en couloirs, vous guidez BOBBY qui affiche un éternel sourire. Seul le passage sous un pesant bloc rocheux, qui réduit notre boule à la taille d'une trippe, ou le choc avec une sphère noire, qui propulse BOBBY dans une chute de quelques niveaux, lui fait perdre, pour quelques instants, cet air beat (marquant la bille, que tire alors cette boule). Mais ces incidents sont (trop) rares. A succession monotone des écrans vous installez dans une douce somnolence la boule au bord dormant, bercée par quelques pausses bruyantes. Soudain vous apercevez le premier frère de BOBBY, inconsciemment au milieu d'un terrain mouvementé. Il va falloir le pousser pour escalader les côtes ou lui faire dévaler les pentes. Quant à lui faire franchir les précipices, je vous laisse imaginer la galère.

Prière qui roule n'amasse pas mousses... BOBBY non plus!

**LA TELE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD**



**TUNER TELE 16 chaines**

Transformez votre bon vieil Amstrad en véritable TV. Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera plus de continuer à jouer ou à programmer, vous pouvez attendre à l'aise !

- CPC 464 COULEUR** + TUNER TELE CARTE BLANCHE 4.340<sup>F</sup> (270<sup>F</sup> par mois)
- CPC 6128 COULEUR** + TUNER TELE CARTE BLANCHE 5.340<sup>F</sup> (330<sup>F</sup> par mois)

**PROMOTION AU CHOIX 35 F LA CASSETTE**

- 50.000 LIEUX NUMER... 35
- AMIRAL BRAP SPEE... 35
- AMIRAL... 35
- ATTITUDE AU LAMER... 35
- AVANTURE CLASSIQUE... 35
- BRIGADES ARMEE... 35
- CATASTROPHES... 35
- ENVAHISSEURS AU DELA... 35
- E-CODES... 35
- FICONS ESPACE... 35
- FOOTBALL AMERICAIN... 35
- LES 5 ELITES... 35
- SOLF DE DINHOUX... 35
- SARINIA MONTES... 35
- JEANNOU LE ROUGE... 35
- LES BRIGADES ARMEE... 35
- MANIC MINNER... 35
- MERCATOUR CENTRAL... 35
- NOM CODE NAT... 35
- OPE... 35
- PREF... 35
- RACONTE INTERSTELLARE... 35
- POLI... 35
- GARDIENS... 35
- RAID SOUTERRAIN... 35
- HOLAND A L'ABORDAGE... 35
- HOLAND A L'ABORDAGE... 35
- HOLAND EN SAUT... 35
- HOLAND FAIT PETIT TROUS... 35
- HOLAND DANS LE TEMPS... 35
- HOLAND OUBLIETTES... 35
- KNOXER... 35
- STOCKING... 35
- TARAS COMMAND... 35
- TIGRISE... 35
- TIGRISE DIMENSION... 35

- LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512**
- EDUCATIFS CPC 464/6128 87
  - COURSE LA BOUSSOLE... 35
  - HOLDOER 1... 35
  - HOLDOER 2... 35
  - LETTRES MAGIQUES... 35
  - NOMIERS MAGIQUES... 35
  - UTILITAIRE FAMILLE 87
  - MINIFILE IFECHER... 35

- 99 F LA DISQUETTE**
- GENERER... 99
  - HOLAND A L'ABORDAGE... 99
  - HOLAND OUBLIETTES... 99
  - HOLAND DANS LE TEMPS... 99
  - HOLAND PRETITS TROUS... 99
  - HOLAND EN SAUT... 99
  - HOLAND A L'ABORDAGE... 99
  - HOLAND EN SAUT... 99
  - GATE CRASHER... 99
  - HYPER-PIPELINE... 99
  - SUPER PIPELINE... 99
  - SECRETS TOULOUSAIN... 99

**HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 2.000 à 15.000<sup>F</sup> A VOTRE NOM. IMMEDIATEMENT.**

\* sur un compte à votre nom.  
\* Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?  
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Par correspondance, en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.\*

**HYPER-CB Carte Blanche**

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

**DEMANDE DE CARTE BLANCHE**  
A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent

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

Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Telephone : \_\_\_\_\_

**PROMO AMSTRAD**

**ENCORE MOINS CHER!**

**CPC 464** MONO COULEUR  
2.190<sup>F</sup> 3.390<sup>F</sup>  
2.390<sup>F</sup> 3.590<sup>F</sup>

**CPC 6128** MONO COULEUR  
3.390<sup>F</sup> 4.490<sup>F</sup>  
3.590<sup>F</sup> 4.760<sup>F</sup>

**AMSTRAD DMP 2000** 1.690<sup>F</sup> 1.990<sup>F</sup>

**PROMOTION DISQUETTE**  
35<sup>F</sup> par 10  
30<sup>F</sup> par 20  
29<sup>F</sup> par 30  
28<sup>F</sup> par 50

Garantie 1 an par AMSTRAD Notice en français

**AMSTRAD** 256K

**PCW 8512** 7690<sup>F</sup>

**PCW 8256** 4997<sup>F</sup> H.T. ou TTC 5926<sup>F</sup>

**EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT**

**PC 1512 AMSTRAD PRO**

**PC 1512** Lecteur disquette 360 Ko  
4.997<sup>F</sup> 8.890<sup>F</sup>

**PC 1512 DD** Ecran monochrome Ecran couleur  
6.290<sup>F</sup> 8.190<sup>F</sup>

**DMP 3000** 1380<sup>F</sup> Prix H.T.

**PC 1512 HD10** Ecran monochrome 9.890<sup>F</sup> Ecran couleur 11.890<sup>F</sup>

**PC 1512** Avec disque dur 40 Mo  
15.990<sup>F</sup> 17.880<sup>F</sup>

**PC 1512 HD40** Ecran monochrome 15.990<sup>F</sup> Ecran couleur 17.880<sup>F</sup>

**Reservez le dès maintenant**

**VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER-CB!**

**DISQUES DURS TANDON**  
10 Mo 20 Mo 40 Mo  
4.795<sup>F</sup> 5.395<sup>F</sup> 10.995<sup>F</sup>

**CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo 6.295<sup>F</sup>**

**Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.**

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT ENVOYER CE BON A HYPER-CB Communication

183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tel. 554.30.76

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Telephone : \_\_\_\_\_

Je desire recevoir une carte de crédit (carte TEM) Montant de la commande : \_\_\_\_\_  
Nombre de mensualités : \_\_\_\_\_  
Moyennement comptant : \_\_\_\_\_  
...chèque ...mandat-lettre CCP

ARTICLE QTE PRIX TOTAL

**Spectrum I28 K + 2 1.690<sup>F</sup>**

**OKIMATE 20 COULEUR** 2.290<sup>F</sup>

- LECTEURS**
- DDI-LECTEUR DISK... 1990
  - FDI-CAN-LECTEUR DISK... 1990
  - LECTEUR A7 AMSTRAD... 1990
- AUTRES PERIPHERIQUES**
- WPC-ADAPTATEUR PERIF... 310
  - CRAYON OPTIQUE COULEUR... 410
  - PC-322-INTERACE SERIE... 590
  - EN-DSIBETTE... 590
  - EN-DSIBETTE... 590
  - JOYSTICK... 1990
- LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512**
- SESSION PC 1512 AMSTRAD TTC
  - COMPTABILITE SAARI... 1240
  - CRAYON OPTIQUE COULEUR... 410
  - SESSION LPC-COMP/FAC/STN... 4981
  - PASE ECRAN... 2240
  - SIDEKIX UTILIT-BUREAU... 391
- INTEGRIS PC 1512 AMSTRAD**
- IMAGE 2 PC... 1174
  - EVOLUTION SUNSET... 1174
  - SER DIARY... 1174
  - SER DIARY... 1174
  - SER POINT EDITOR... 1174
  - SER GAMES... 1174
  - SER WINDOZ... 1174
  - SER MUSIC... 1174
  - WORDER -BASE DONNEES... 990
  - BIOPICAL 3 TABLE... 989
  - WORDSTAR 1512... 889
- UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD TTC**
- SER DRAW BUSINESS LEBAR... 508
  - SER FANT 4 DIVERS FAC... 508
  - SER PROGRAMME TOOLSKIT... 2302

- ORDINATEURS PROFESSIONNELS**
- COMPTABLES TTC**
- PC 1512 BD COULEUR... 8113
  - PC 1512 BD MONOCHROME... 9324
  - PC 1512 BD COULEUR... 9713
  - PC 1512 BD MONOCHROME... 7450
  - PC 1512 HD COULEUR... 12478
  - BIOPICAL 3 TABLE... 12424
  - PC 1512 HD 20 COULEUR... 14101

**PROMO NOËL**  
DU 17 AU 31 DÉCEMBRE 86  
**PRIX COÛTANT SUR**

**K7 ou disquette différente chaque jour. (CPC 464 - CPC 6128)**

**OFFRE VALABLE UNIQUEMENT AU MAGASIN HYPER-CB VENEZ NOUS VOIR!**

**Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.**

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT ENVOYER CE BON A HYPER-CB Communication

183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tel. 554.30.76

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Telephone : \_\_\_\_\_

Je desire recevoir une carte de crédit (carte TEM) Montant de la commande : \_\_\_\_\_  
Nombre de mensualités : \_\_\_\_\_  
Moyennement comptant : \_\_\_\_\_  
...chèque ...mandat-lettre CCP

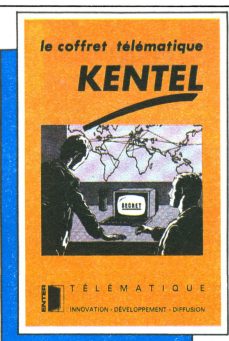
ARTICLE QTE PRIX TOTAL

# KENTEL ENTER

## UN CABLE RELIANT VOTRE CPC AU MINITEL,

### UN SOFT SIMPLE ET PUISSANT LA CREATION D'UN MICRO-SERVEUR A LA PORTEE DE TOUS

**Y'en a partout !**  
**Dans le métro, dans les journaux, à la radio, à la télé, partout !**  
**Après les barils de lessive, la publicité pour les serveurs télématiques envahit notre quotidien (3615 + MACHIN lave plus blanc !).**



La France possède l'un des réseaux de transport d'informations le plus développé du monde. Dans chaque agence commerciale des PTT qui se respecte, vous pouvez retirer une petite boîte marron répondant au doux nom de minitel. Avec cette merveille de la technologie, on peut, comme vous le savez déjà, faire ses courses sans bouger de chez soi, connaître les derniers cours de la Bourse, consulter son horoscope du jour, se fringuer en 48 heures (chronos !), enfin bref, on peut TOUT faire (si, si !). L'administration des postes et télécommunications ne s'est jamais aussi bien portée. Car il faut bien préciser que, si le retrait d'un terminal est gratuit, le montant de vos factures lui, n'est pas, comme les néophytes le croyaient au début, une erreur de l'ordinateur central. A 59 francs et 20 centimes l'heure de connexion (télételet), les apports bénéficiaires de la technique moderne prennent le goût du "Ja l'impression que j'me suis fait avoir !".

La plupart des services grand public proposés sont accessibles par le "kiosque". Sur les 74 centimes que vous dépensez toutes les 45 secondes plus de la moitié (46 centimes) reviennent au fournisseur du service, dont vous subissez alors toutes les facilités. L'information désirée est obtenue après une dizaine de pages vidéotex qui, lors des heures de pointe du réseau transparent, mettent une éternité à défiler. Des temporisations interviennent après chaque commande ou chaque page, c'est du délire ! Pendant que votre compteur téléphonique tourne, à l'autre bout de la ligne le tirour-casse est rempli.

Si vous lisez cet article, il y a de fortes chances (au moins !) pour que vous possédiez un Amstrad. Alors la solution se trouve à portée de votre main. Effectivement, pourquoi ne pas utiliser la mémoire de masse de votre ordinateur pour stocker des écrans vidéotex que vous pourrez vous repasser à loisir une fois la communication finie, hein, pourquoi pas ?

Le coffret télématique KENTEL vous propose, entre autres, cette facilité. Mieux, il vous permet de créer votre propre micro-serveur !

**Vous êtes essouffé hein ? Ben oui, j'comprends : vous êtes parti à grandes enjambées chez votre revendeur pour vous procurer l'outil télématique de cette fin d'année.**

La boîte que vous tenez entre vos mains fébriles est au format d'une jaquette de vidéo-cassette. Délicatement, vous l'ouvrez, doucement vous sortez une cassette, un câble assez bizarre, et une notice en Français (ou couse). Comment ça ? A pas de grosse interface à connecter ? Ben nan, pas vous verrez que cela suffit amplement.

Une page CREATION SERVEUR s'affiche, 8 options possibles, voyons la première : ETELE DE PAGE VIDÉOTEX. Le programme me demande de choisir un numéro de bloc de 01 à 51, je ne comprends pas trop et, comme il est indiqué sur la notice, je sélectionne le bloc 01. Haaaa, je commence à voir plus clairement, une page est constituée d'un nombre variable de blocs selon sa complexité (merci la notice !). Ainsi, un écran très fouillé avec, par exemple, de nombreux graphismes ou des caractères de contrôle qui permettent la double hauteur et le mélange des couleurs, occupera beaucoup plus de blocs qu'un simple texte de quelques mots. La page créée n'excédera pas 51 blocs.

Mais sommes nous correcteur de page. Grâce à différentes fonctions comme, l'insertion d'un code, sa suppression ou sa copie, la visualisation de la page sur l'écran du minitel et la sélection d'un nouveau bloc, on peut créer des écrans très facilement modifiables. Le système semble compliqué au départ mais se révèle rapidement très souple d'emploi.

Mais ce n'est pas fini ! Il est possible de passer du mode correcteur à un mode saisi par un simple appui sur une touche. Sur l'écran de l'Amstrad s'affiche alors une ligne de points. On peut taper textes et graphismes "en continu", un peu comme sur une machine à écrire. Tout ce qui est saisi apparaît en même temps sur le minitel et stocké dans les blocs (vraiment bien !).

CONTROL + H permet de visualiser toutes les commandes disponibles sous ce mode : afficher le graphisme, le texte en couleurs d'encres et de fonds dégradés de tailles différentes, déplacer le curseur, émettre des "raps", le tout en sans direct. Les caractères qui ont un minitel couleur vont se régaler.

CONTROL + Z permet de revenir en CORRECTEUR DE PAGE pour voir l'état des blocs et, éventuellement, en modifier le contenu.

Encore plus fort ! Se de vos doigts avides vous pressez sur la touche "D", le programme vous emmène dans le mode EDITEUR DE DESSIN. Grâce les mains sur le clavier de l'ordinateur et regardez sur le minitel. Avec les touches d'édition vous déplacez un curseur clignotant. Un tableau des correspondances graphiques des touches du clavier se trouve à la fin de la notice. Vous accédez ainsi à la police des caractères graphiques du minitel. Dessin en vidéotex devient un jeu d'enfant ! il y a même possibilité de faire des animations. C'est simple et efficace. Ici aussi, un CONTROL + Z renvoi sur le CORRECTEUR DE PAGE.

Voyez donc un puissant éditeur, en trois parties complémentaires, qui permet de belles réalisations.

Retour au menu principal. La deuxième option, VISUALISATION MINI-

Vous voyez maintenant la télématique d'un autre œil, non ? Votre serveur pourra vous servir de répertoire télématique sur lequel, pendant votre absence, vos amis équipés d'un minitel pourront vous laisser des messages. Les membres de votre club de philatélie pourront donc connaître, même à quatre heures du matin, la date de la prochaine réunion et les clients de votre PME passer commande même un dimanche soir. On peut trouver ainsi beaucoup d'applications possibles à une telle installation.

## LA BOITE A OUTILS

Le second programme proposé par KENTEL est, comme le titre de ce paragraphe ne l'indique pas, la BOITE A OUTILS.

Cet utilitaire est composé de 13 routines en assemblage aisément utilisables dans des programmes BASIC grâce à l'instruction CALL. Elles vous permettront d'échanger des codes ou des chaînes de codes avec votre minitel. En vrac, vous pourrez envoyer des codes ou des chaînes de caractères vers les circuits vidéotex, réceptionner des codes ou des pages entières (et les sauvegarder), émuler les touches de fonction du minitel (ENVOI, SUITE, RETOUR, REPETITION, etc.), gérer l'utilisation d'un buffer de réception; les spécialistes pourront également programmer le nombre de bits à la réception et à l'émission ou en changer la vitesse (un minitel émet à 75 bauds et reçoit à 1200 bauds). Une émulation minitel sur l'écran de l'Amstrad est facilement réalisable grâce à cet ensemble de routines.

On peut aussi s'amuser à envoyer par exemple des lettres en double hauteur ou clignotantes sur les serveurs qui ne filtrent pas ces codes spéciaux (effet choc garanti sur les messages).

Auteurs navables, utilisez le minitel comme second écran de jeu. Hé oui, une bataille normale ou un jeu de questions-réponses sur deux écrans en circuit fermé, ça peut être sympa ça aussi non ?

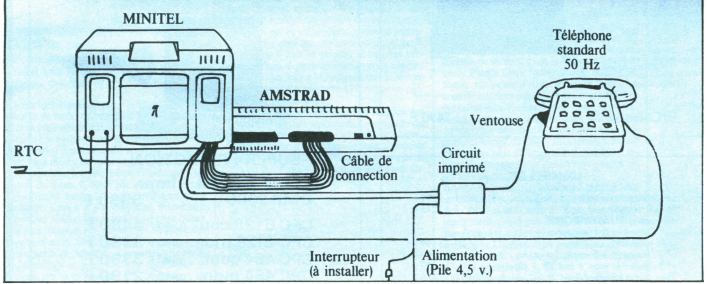
## LA CONCLUSION

Avec KENTEL, on peut créer son propre micro-serveur avec un minimum de moyens. Pas besoin d'acheter de matériel. On utilise celui du minitel qui est gratuit (vérifier au dos de celui-ci que le modem incorporé soit retournable dans le cas d'un "R"). Indiqué. Votre facture téléphonique n'augmentera pas d'un centime ; ben oui, se sont les autres qui vous appellent. De plus, utilisant le réseau téléphonique classique (RTC ou Réseau Téléphonique Comuté) les communications seront d'un coût raisonnable.

La notice est composée de 25 pages, claires et détaillées. L'auteur chevronné, comme le novice, s'y retrouveront même si se dernier devra s'y prendre à plusieurs fois pour comprendre certains points plus délicats. A la fin de celle-ci, des tableaux de différents codes vidéotex (graphiques, couleurs, commandes) vous seront très utiles. En dernière page, un rappel des différentes options accessibles dans le logiciel. Le logiciel justement ! il est très facile d'emploi, les commandes sont pratiques et les couleurs jouent sur fond gris agréables, ce qui permet de longues heures d'utilisation.

Un seul problème rencontré : le câble de liaison est un peu court, un petit boîtier pour loger le circuit imprimé et la pile aurait été le bienvenu. Il est recommandé de disposer d'un lecteur de disquettes qui offre une rapidité de chargement satisfaisante pour ce genre d'applications, un lecteur de cassettes étant trop lourd pour l'utilisation interactive d'un micro-serveur.

Le coffret télématique KENTEL, par sa simplicité d'utilisation et son prix séduisant plus d'un mortel de la télématique. De longues heures de création en perspective.



## L'INSTALLATION

Bon pas de panique, la première manœuvre consiste à relier entre eux votre minitel et votre CPC. Une prise DIN trouvera place dans la prise péri-informatique au dos du terminal télématique. A l'autre extrémité de ce câble plat, un connecteur qu'il faut brancher sur la sortie imprimante de l'ordinateur (à noter que ce connecteur n'est pas marqué d'un dérivour indiquant le sens du branchement). Un fil noir avec au bout une ventouse qu'il faut coller sur le côté de votre téléphone, et deux autres fils qui partent d'un petit circuit imprimé (le détecteur de sonnerie) seront reliés à une pile de 4,5 volts. Il est très important de vérifier que la liaison entre le minitel et l'ordinateur soit bien installée et alimentée (schéma) sinon vous ne pourrez pas vous servir du soft. Le soft justement, prenez la cassette (piff, y a pas de version disquette ?) et chargez-le.

Une image de présentation apparaît et un premier menu vous propose 3 options : serveur, boîte à outils et copie sur disquette (et ce !). Et hop, je tape 3, une ligne indique qu'il faut mettre la cassette sur la face B. Le transfert se fait automatiquement, voilà une bonne chose.

## CREER SON MICRO-SERVEUR

Je tape RUN "KENTEL", et après l'accès disquette, je choisis 1 SERVEUR. Cette option permet la création de pages vidéotex et la mise en route du serveur.

TEL parle d'elle même, elle permet de voir la page stockée dans les blocs. SAUVEGARDE DE PAGE transfère le contenu des blocs de la mémoire de l'ordinateur vers le lecteur de disquettes ou de cassettes. Vous devez entrer un code de sauvegarde, il correspond au numéro sous lequel la page sera sauve.

Dois-je vous parler de l'option CHARGEMENT DE PAGE ? Vous vous doutez certainement qu'il faut taper le numéro de l'écran que vous voulez charger pour le retrouver afin d'afficher sur votre minitel. Vous avez en doutez n'est-ce pas ? Alors OK, je ne vous en parle pas.

Si la page que vous avez créé ne vous convient pas, REMISE A ZERO efface, après confirmation, tous les blocs de la mémoire.

Une fois tous vos jolis écrans vidéotex terminés, vous allez pouvoir passer à la définition des MOTS-CLES. Ils permettent d'enchaîner vos pages selon les désirs de la personne connectée sur votre serveur. Ainsi de la page d'accueil utilisateur pourra, par exemple, passer à la page 4 en tapant un chiffre ou en entrant MESSAGE suivi de ENVOI. Chaque mot-clé permet le passage d'une page à une autre en lui attribuant l'écran de départ et celui d'arrivée. Tron options pour créer des mots-clés, les supprimer ou en avoir le catalogue complet.

Avec CATALOGUE DU DISQUE vous connaîtrez le nombre de pages stockées et par là même l'espace encore disponible.

Ça y est, tout est prêt ! Vous êtes bien installé, OK, vérifions bien que le câble et sonnerie est collé contre le téléphone. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner l'option 5 du menu principal, MISE EN MARCHE DU SERVEUR. L'ordinateur est mis en attente : votre fringante doit vous appeler du bureau, elle sera la première à vous voir vidéotex. Et hop, je tape 3, dès que la sonnerie de votre téléphone retentira, la page 01 se chargera dans la mémoire de l'ordinateur et l'utilisateur découvrira vos écrans vidéotex.

17/20

**Présentation/Notice :** 17. Une notice claire et bien faite.

**Affichage :** 16. Bien ordonné et agréable à l'œil.

**Convivialité/ergonomie :** 16. Un programme pratique et puissant.

**Originalité :** 16. Une simplicité d'utilisation jamais vue vidéotex. Créer son micro-serveur, c'est excitant.

**Rapport qualité/prix :** 17. Très bon vu les qualités du soft.

**Autre :** 16. Devez-vous le roi de la page vidéotex.



# LAUREATES



## PREMIERS

### HACKER II d'Activation pour CPC

HACKER II est la suite de vos exploits de



pirate (quel honte !) télématique. Cette fois, l'honneur est sauf, puisque vous agissez pour le compte de la CIA. Vous avez réussi à prendre le contrôle des circuits vidéos de surveillance d'une base russe. Guidés maintenant vos androïdes vers les documents secrets et hop, le tour est joué ! Tout cela sans quitter le clavier de votre ordinateur favori, mais avec la forte ostension que vous pouvez imaginer. Ce qu'on arrive à faire avec la technique de nos jours, tout de même...

### THE GOONIES de Datasoft pour CPC

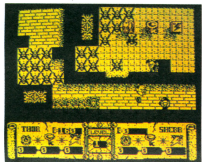
Cette semaine, c'est DATASOFT qui nous propose une adaptation ludique d'un film. Pas n'importe lequel d'ailleurs : un film de

RICHARD DONNER (Superman), produit par STEVEN SPIELBERG, rien de moins.



The Goonies est un jeu assez traditionnel de plates-formes et d'exploration, mais son graphisme est somptueux et son animation agréable. De plus, il a le mérite de reprendre une grande part du plotéul dérivant scénario original. A quand ET, sur nos micros ? (AMSTRAD, PHONE HOME...)

### DANDY d'Electric Dreams pour CPC



Certains de ces "programmes" ne font qu'une ligne. D'autres, au contraire, s'étendent en une véritable routine. La qualité de ces programmes est en plus en cause, mais on peut prétendre donner ainsi une méthode pédagogique ? Comment le lecteur pourrait-il en effet progresser dans la programmation en recevant bêtement un listing ? Comment une telle conception peut-elle permettre l'écriture de programmes personnels ?

Comment peut-on expliquer un langage par la description du vocabulaire ? Apprend-on l'anglais avec un simple dictionnaire ? Non. Pas plus qu'on n'apprendra le Basic 2 avec ce guide. Mais l'amateur éclairé y trouvera peut-être un répertoire d'instructions utile à son travail. (370 pages, 128 F)

AMSTRAD PC

1512

GUIDE DE BASIC 2

ANATOLE D'HARDANCOURT MICHEL LAURENT

**GUIDE DE BASIC 2**  
par Jean-Louis GRECO et Michel LAURENT  
Editions Sybex.

Le manuel d'utilisation de l'Amstrad PC 1512 aborde de façon très succincte le langage Basic 2 et sa programmation. Le programmeur expérimenté se satisfera des quelques indications qui lui sont fournies, mais le novice ne saura que faire de ces maigres pages. La documentation précise tout de même l'existence d'un guide du Basic 2, édité par Amstrad, et qui approfondit toutes les caractéristiques de ce langage. Cela n'a pas empêché Jean-Louis Greco et Michel Laurent d'écrire chez Sybex un livre, homonyme, sur le sujet. A part créer une confusion dans l'esprit du consommateur, cet opus se devait donc d'apporter une réelle information au programmeur débutant. Quelle est la définition d'un bon cours de Basic ? A mon humble avis, il doit de prime abord expliquer la définition d'un programme, puis approfondir la démarche qui conduit à sa réalisation : tout en dit, introduire la notion de logique de programmation. Bien sûr, une exploration détaillée de toutes les instructions disponibles est aussi nécessaire, mais en fin de compte. Malheureusement, les auteurs de ce guide ont pris le problème à l'envers. Après une introduction aux spécificités du Basic 2 (fenêtres, utilisation sous GEM...), l'intégralité du livre est consacrée à l'étude alphabétique des instructions. Pour chacune d'entre elles, les auteurs donnent son format,

**Présentation : 13.** Une maquette classique, mais peu d'illustrations.  
**Style : 10.** Assez didactique. On ressent toutefois trop le style "informatiques" et ses tournures hermétiques.  
**Intérêt : 6.** Le genre de dictionnaire qui sert à caler un lavabo.  
**Originalité : 10.** Le dictionnaire tient du déjà-vu mais il est nouveau pour ce Basic.

GAUNTLET, à peine sorti (voir les livraisons de la semaine), vola déjà les clones qui arrivent. Dandy n'a pas la qualité de son grand frère : le scrolling a disparu, les couleurs et les graphismes aussi. Le principe et le but du jeu restent les mêmes, et on peut toujours jouer à deux. Dandy ne devrait pas concurrencer GAUNTLET dans les charts et restera à la postérité comme un avatar de plus.

### AMERICA'S CUP CHALLENGE d'Us Gold pour CPC

Voici un logiciel d'actualité : les éliminatoires de la Coupe de l'Amérique se disputent actuellement en Australie. Ce logiciel se présente d'ailleurs comme le jeu officiel de la compétition. En pratique de nombreuses options vous permettent de définir les participants, la



météo, et les éléments avec lesquels vous devez vaincre, dans votre régata mouvementée, le bateau adverse, dirigé par l'ordinateur. Et que les marins d'eau douce se rassurent : trois niveaux progressifs de difficultés sont prévus.

### OPERATION NEMO de Coktel Vision pour CPC

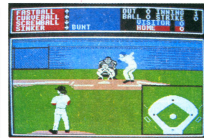
La direction d'un porte-avion nucléaire ça ne vous tenez pas ? Facile, il suffit de charger ce



XXO. Il vous faudra diriger avions, chars, hélicoptères et mercenaires pour réussir cette mission désespérée. Alors amiral, on embarque ?

### HARDBALL d'Accolade pour CPC

Encore une adaptation du commodore 64 sur Amstrad ? Oui, mais celle-ci vaut vraiment le coup : les graphismes ont gagné la grande partie de leurs qualités et l'animation est de très bonne facture. Le programme comporte plusieurs écrans suivant le cours du jeu. Parfait pour les adeptes du base-ball. Ceux qui ignorent les principes de ce sport tellement



américain pourront toujours se rabattre sur la notice, très bien faite. Marvovous, indeed !

### LES LAUREATS de The Hit Squad pour CPC

Cette fois-ci, The Hit Squad frappe très fort. Son coffret, non content de nous présenter trois vainqueurs des TILTS D'OR de l'année, nous présente aussi un logiciel encore inédit sur AMSTRAD et pourtant très attendu : SILENT SERVICE, simulation de pilotage d'un sous-marin. Nous sommes également très satisfaits GREEN BERET (arcade géométrique) et CAULDRON II (arcade aventure), tous deux déjà encensés par le public. Un très beau cadeau de Noël, non ?



## BOUQUINS

que j'aie pu avoir entre les mains ces derniers temps.

Je viens de lire un ouvrage qui me rappelle à la fois avec les éditions Sybex, si souvent maltraitées en ces pages, et avec les guides, cours et autres initiations. Enfin un auteur qui sait comment apprendre un langage ! Enfin un fervent capable de faire autre chose qu'une recette sommaire des manuels de constructeurs !

La méthode d'Anatole d'Hardancourt (quel nom, en plus ! est on ne peut plus simple. Il commence par un petit cours d'installation du matériel à l'usage des débutants, suivi de bons conseils de sécurité et de la façon de les appliquer. Passée cette indispensable dizaine de pages, vous entrez dans le vif du sujet. Au bout de quelques minutes, vous avez déjà bien progressé dans l'utilisation du Logo. Les nombreux exemples pratiques vous y ont aidé. Après cette introduction démontrant la simplicité d'emploi de Logo, vous plongez dans une partie plus théorique. Il faut bien comprendre pourquoi une instruction produit tel ou tel résultat.

Au fur et à mesure, vous serez initié à tous les secrets des procédures, et expérimenterez de nouvelles instructions. Vous serez particulièrement guidé par d'Hardancourt. Mais vous pourrez aussi tester vos nouvelles connaissances. L'auteur vous conseille en effet de mettre à profit vos acquis, laissant libre cours à votre initiative.

Le cours ne s'arrête pas là, bon s'en fait ! Les procédures, notions si obscures pour le botéon, sont abordées, décortiquées, diséquées, expliquées. Ce chapitre, comme l'ensemble du livre, suit une progression logique du nouveau apport se greffe sur les acquis d'une façon entièrement rationnelle. Bien sûr, cela va parfois un peu vite, mais rien ne vous empêche de passer deux heures sur un passage particulier, le guide à portée de main.

Quand vous aurez bien planché sur tous les types de procédures, de manipulation de liste, de calcul numérique, récursives qui s'appellent elles-mêmes ou itératives (en boucle, comme un FOR...NEXT), ainsi que sur les

objets Logo, vous vous pencherez sur le répertoire des instructions et primitives Logo. Chacune d'elle est donnée avec sa syntaxe et un court commentaire sur ses fonctions.

Après le référencement en Logo, vous aurez surtout découvert, ce que beaucoup ignorent, qu'il fait bien plus que de jolis dessins à l'aide d'une tortue. Beaucoup d'autres applications sont à créer. A vous de les découvrir !

Anatole d'Hardancourt mérite de nombreux compliments. Voilà un monsieur qui a tout compris à l'écriture d'un livre. Et c'est trop rare pour qu'on ne le signale pas. (186 pages, 128 F)

### AMSTRAD GUIDE DE LOGO

AMSTRAD PC

1512

GUIDE DE LOGO

ANATOLE D'HARDANCOURT

TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL Edition Micro-Application.

Un journaliste en informatique, c'est un "généraliste". Mais quand il tombe sur un livre un peu pointu, il s'en va voir ses collègues informaticiens spécialistes. Eux, les langages de haut niveau et leurs multiples applications, ils connaissent sur le bout du doigt.

Ah, comme ce livre est très spécialisé, j'ai mis leurs compétences à l'épreuve. Voici leur diagnostic : "Ce bouquin, il est très bien". A tel point que j'ai eu un mal de chien à le récupérer.

Pour vous dire que cette compilation de trucs et astuces regroupe des applications de très

divers, d'arbres et algorithmes, des procédures d'effaçage, d'entrée de données. Egalement un générateur de masque, des procédures de gestion de disquette, un générateur de références croisées, un débogueur simplifié et beaucoup d'autres choses ! Et ten que de l'utile, de l'original, du beau, du bon.

Comme souvent chez Micro-Application, le seul défaut du livre est son style maladroite. Tournures de phrases lourdes, fautes de grammaire ou d'orthographe, rien ne vous est épargné dans cette traduction allemand-français. Mais les bidouilleurs de tout poil qui achètent cet ouvrage n'ont pas grand-chose à faire d'un style à la Hugo. Ce qui leur importe, c'est l'intérêt et la qualité des routines fournies. De ce point de vue là, pas de problème, ils seront servis ! (255 pages, 149 F)

**Présentation : 11.** Plein de programmes, mais le tout est un peu fourillat. A noter une jolie jaquette, pour changer des horures habituelles à Micro-Application.

**Style : 12.** La légèreté du Panzer, et réservé au bon bidouilleur.

**Intérêt : 18.** Un titre bien porteur !

**Originalité : 17.** Des routines inédites et bien pratiques, on aime !

TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL

ANATOLE D'HARDANCOURT

EDITIONS MICRO APPLICATION

## FONDS BAPTISMAUX

Alléluia ! Il est né, le SNPLM (Syndicat national des professionnels du logiciel micro-informatique). Il regroupe vingt trois sociétés, importatrices, editrices ou distributrices de logiciel micro-informatique. Parmi ses adhérents, les plus connus sont Borland International, F.I.L. La Commande Electronique (l'importateur de Ashton Tait), Lotus France, Microsoft et Version Soft. Le syndicat prévoit de nombreuses actions. La plus importante concerne évidemment le piratage du logiciel. La première action du DNPML d'ailleurs consisté à envoyer aux chefs des services contentieux des 10 000 premières sociétés françaises une lettre contenant les sept articles de la loi du 3 juillet 1985 concernant le piratage du logiciel. Bien entendu, les projets du SNPLM ne s'arrêtent pas là. Des négociations vont être entamées avec l'administration pour la révision du régime de TVA (réduction à 7% comme les œuvres littéraires ?) et pour le régime douanier à l'exportation. En projet, des réflexions sur la francisation accélérée des logiciels, sur le poids économique de la protection ou l'influence d'une baisse des prix sur les activités des pirates.

On le voit, ce syndicat accomplit ou souhaite réaliser de nobles tâches. Le président du SNPLM, Paul Götman (également président de ISI) espère attirer un grand nombre de sociétés de tous horizons, professionnel comme familial. Souhaitons lui de réussir dans son entreprise.

## LA FIN DES COMPATIBLES ?

Reprenant les dires d'experts d'IBM, notre confrère PC Informatique annonce la préparation d'un nouveau IBM PC basé sur le microprocesseur 8086. Cette machine comportera des semi-conducteurs et un équipement graphique estampillé IBM. Autant dire qu'aucune machine ne pourra se prévaloir d'une compatibilité totale sans s'attirer les foudres de Big Blue. Les prototypes actuellement en bêta test sont équipés de processeurs qui permettent la liaison au réseau en anneau à jeton d'IBM et d'adaptateurs graphiques. Autre particularité importante, le lecteur de disquettes serait au format 3,5 pouces. La machine serait livrée avec un DOS version 3.3 et coûterait 1500 \$ avec un disque dur, un moniteur monochrome haute résolution et 640 Ko de mémoire vive. Les caractéristiques ressemblent étrangement à celles du IX, le compatible développé par la filiale japonaise d'IBM et commercialisable, plutôt confidentiellement, depuis bientôt deux ans.

Depuis quelques temps, il devenait évident qu'IBM tentait de limiter l'influence des marques compatibles. Cette annonce ne fait que confirmer cette tendance. Mais n'annoncerait-elle pas la naissance d'une future ligne de produits incopiables ? C'est un peu la question que doivent se poser grand nombre de fabricants de compatibles.

## L'AMSTRAD S'ENVOLE

Le vent de la nouveauté continue de souffler chez Wings. Nous vous avons parlé dernièrement d'un N°81 de la carte disque dur 20 Mo pour PC 1512, dont le prix s'élève à présent à 6500 F TTC. Encore plus enthousiasmant, l'importation de MicroDraft, édité par Timatic. Ce logiciel est un programme de D.A.O. (dessin assisté par ordinateur). Son utilisation principale est le dessin industriel ou technique. Et il s'adapte à toute la gamme Amstrad. J'ai assisté à une courte démonstration de MicroDraft sur PCW, et je peux vous affirmer qu'il s'agit d'un produit impressionnant. Les quelques dessins que j'ai pu admirer ont une finesse jusqu'alors inconnue sur une telle machine. Sur PC 1512, le résultat est tout aussi étonnant. Les fonctions disponibles sont classiques (tracé de cercles et lignes, zoom, déplacements de blocs). Mais la précision du résultat est, elle, inédite. Le dessin pourra être édité sur imprimante ou sur table traçante.

Le logiciel sera fourni avec une bibliothèque de figures développées avec AutoCAD, un programme de dessin industriel de très haut niveau qui tourne sur des ordinateurs très puissants et très chers. Non, le prix de cette petite merveille n'attend pas des sommets vertigineux ! La version CPC de MicroDraft coûte 884 F comme la version PCW. Sur PC 1512, il faudra déboursier 1400 F.

Un essai complet dans une de nos prochaines éditions.

## 3D ET VRMI RELIEF, IMAGES DE SYNTHÈSE (par J. J. MEYER Editions Radio

Ce livre fait partie de la collection dirigée par Henri Lien, justement célèbre pour ses qualités pédagogiques. On y retrouve tous les principes qui ont fait le succès de ces ouvrages, maquette aérée, schémas et illustrations à profusion, style sobre et didactique.

Fidèle à ces préceptes, J. J. Meyer débute son ouvrage par une étude de la perception visuelle chez Thummann. Puis il aborde le notion de relief et sa réception par le cerveau. Et tout cela pour en arriver à l'application sur micro-ordinateur de la troisième dimension ! Le cours théorique sur la simulation du relief s'étend sur une trentaine de pages, parsemées de quelques exemples de programme. Quelques notions de géométrie dans l'espace vous seront nécessaires pour suivre les explications. Mais rien ne vous empêche de vous préoccuper uniquement des listings présentés. La pratique vaut souvent mieux qu'un long discours. D'où la présence de deux programmes. Le premier concerne la représentation de fonctions, le second la visualisation d'objets. Ils sont tous deux écrits

en Basic Microsoft. Mais une table de correspondance entre diverses machines est donnée au début de l'ouvrage. Les Basic PC et PC y ont leur place. Vous pourriez donc vous livrer en toute quiétude aux transpositions nécessaires. Les listings sont de toute façon parsemés de commentaires sur le déroulement du programme et les adaptations à y apporter. Si le programme vous semble malgré tout obscur, des schémas représentent, sur papier millimétré, les formes que l'ordinateur va afficher. Jusque là, vous aurez étudié le dessin en trois dimensions. Le chapitre suivant applique ces techniques au relief. Dans ce but, J. J. Meyer indique comment construire des lunettes stéréoscopiques (un verre rouge, un verre bleu). Mais aussi comment réaliser une visionneuse de photographies en relief, ou une projection de diapositives tridimensionnelles.

Ensuite, vous étudiez l'animation d'objets en 3 dimensions avec calcul des surfaces cachées, puis le dessin fractal. Comme toujours, des exemples vous sont donnés.

Mais le dessin en relief a aussi des applications pratiques. Réalisations techniques, décors de jeu, histogrammes en 3D, tous ces sujets donnent lieu à

des routines et réalisations techniques. Pour finir, l'auteur livre un "projet" de C.A.O. (conception assistée par ordinateur) en Turbo Pascal. Si la taille du programme vous fait reculer, admirez les quelques photos d'écran qui suivent en annexe. Vous aurez certainement plus de cœur à l'ouvrage !

Ce livre est une mine d'or. On regrettera que les programmes ne soient pas fournis sur cassette ou disquette. Mais vous prendrez grand plaisir à parcourir ces pages. Vous y ferez de nombreuses découvertes et apprendrez à créer vos programmes en relief.

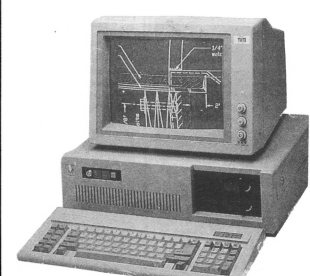
Vous n'êtes pas déjà chez votre librairie ? (170 pages, 180 F)

**Présentation : 18.** La "patte" Lien est toujours aussi efficace.

**Style : 16.** Le maître mot est simplification.

**Intérêt : 18.** Tout le graphisme 3D en un concentré vraiment pas ennuyeux.

**Originalité : 15.** Le meilleur livre sur ce sujet difficile à aborder.



# 5490 F.<sup>HT</sup>

## 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 .....	5990,00 HT
- 8640 ZT : + 1 écran couleur .....	7490,00 HT
- 8640 ZS : + 1 disque dur 10 Mo/contrôleur .....	10.590,00 HT
- 8640 ZG : + 1 DD 10 Mo + 1 écran vert .....	11.190,00 HT
- 8640 ZC : + 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 + éc. vert .....	25.890,00 HT
- 8840 ZG : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. 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.<sup>HT</sup>

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.

**TESTS :**

M.D. Vidéotheque

38, rue Victor Hugo

91260 JUVISY

ou Centre Commercial Continent

91620 La-Ville-du-Bois.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Références : ..... Prix : .....

avant Nuel, cette baisse promet de provoquer un joyeux remue ménage entre revendeurs officiels et importateurs parallèles. Si ces derniers gardaient jusqu'à maintenant l'avantage de tarifs inférieurs, les cartes viennent d'être redistribuées d'une façon qui risque de ne plus les avantager. La sortie des CPC munis d'un clavier AZERTY avait provoqué une réaction très mitigée, du genre : "bof, ça ne change pas grand chose pour les acheteurs, et de toute façon, on reste les moins chers". Maintenant que ce n'est plus forcément vrai, la disponibilité d'un clavier AZERTY prend toute son importance. La majorité des utilisateurs de CPC emploient leurs machines à des occupations ludiques pour lesquelles un clavier anglais ne représente pas un inconvénient. Mais nombre de ces machines ont été vendues à des fins professionnelles ou semi-professionnelles. Pour ce type d'acheteur, un clavier AZERTY est très souvent un impératif. D'un autre côté, si quelques jeux ne tournent pas sur les nouvelles versions de CPC, il est évident qu'acquiescer une machine de provenance officielle à prix égal représente une sécurité importante pour de nombreux clients.

## BAISSE DE PRIX SUR LA GAMME CPC

Depuis quelques temps, aucune semaine ne passe sans une nouvelle annonce en provenance d'Amstrad France. La dernière en date est une baisse des prix de la gamme CPC. Les 464 AZERTY sont maintenant proposés à 2190 F avec moniteur monochrome et 3390 F en version couleur. Les 6128 descendent, eux, à 3390 F et 4490 F. Juste

## UN BIEN VENDU VAUT DEUX TU L'AURAS

C'est décidément dans les vieux pots que l'on cuisine les meilleurs soupes. Faire des suites aux logiciels qui ont fait un malheur dans les charts présente plusieurs atouts : notamment un certain nombre de ventes garanties et un repos pour l'imagination des scénaristes, parfois bien fatigués. En France, l'Heritage 2 et SRAM 2 sont déjà arrivés. Jamais en retard d'un train, voici les suites que les éditeurs anglo-saxons vont bientôt vous proposer : Vie Ar-Kung Fu 2, de Konami, Fst 2, de Melbourne House, Bomjack 2, Airwolf 2 et Commando 2 d'Elite Systems, Tau Ceti 2 de CRL et Spy vs Spy : Artix Antics de Domark. Rendez-vous l'année prochaine pour Fist 3, Bomjack 3...

## IS IT A BIRD? IS IT A PLANE? NO, IT'S SUGARMAN.

Les Anglais (toujours eux, décidément), ne respectent plus rien. Un nouveau super-héros à en effet fait son apparition dans Amstrad Action mensuel dédié aux CPC, dans une bande dessinée du plus pur style Marvel Comics. Alan Sugar présente aux possesseurs de PCW son nouvel ordinateur, le célèbre PC 1512. La dessus on lui apprend qu'il a tout faux, ou presque, car des gens peu scrupuleux imitent son action en sortant des compatibles IBM encore moins chers. "What! I'm unique, you pencil-necks" s'écrie-t-il alors dans le style raffiné qu'on lui connaît. "Qui?! Je suis unique, bande de...". Notre dirigeant PPG se transforme alors en SUGARMAN l'immortel (entre nous, "homme-sucre", ça ne me paraît pas trop solide pour un invincible) et se met à détruire les clones de clones. Gag supplémentaire de l'histoire, SINCLAIRMAN se retourne contre l'Amstrad man. Very shocking, vous ne trouvez pas? L'histoire ne dit pas qui gagne, la suite au prochain numéro...

# DADDY



## LA GRANDE AVENTURE

*Electric Dreams*

ACTIVISION  
HOME-COMPUTER SOFTWARE

EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

## ATTENTION, LA FNAC VOUS SONDE !

Une récente enquête de la Fnac sur la micro-informatique a dû faire très plaisir du côté de SEVRES, plus précisément chez AMSTRAD FRANCE. Les CPC 464 et 6128, les seuls ordinateurs AMSTRAD concernés par l'enquête, trônent en effet un bon nombre de premières places. Ainsi, le 464 est l'ordinateur le plus acheté par les 10-15 ans et dans une très nette mesure : 37 % des matériels vendus. De même, le grand frère 6128 réalise 19 % des achats des 20-25 ans. Globalement, AMSTRAD est la marque préférée des étudiants et des lycéens. Plusieurs raisons à ce succès : comme motivation d'achat, les clients de la FNAC ont en effet cité à 64 % le prix et à 59% les logiciels (plusieurs réponses possibles). Quel autre ordinateur pouvait-il alors prétendre à la première place? D'autant plus que 96 % des personnes ayant opté pour un des enfants d'ALAN SUGAR se déclarent satisfaits. De plus, il apparaît que la presque totalité des achats de CPC se font sans hésitation par rapport aux autres machines. Il est vrai que l'on cherche toujours un concurrent capable d'aligner prix, qualité et quantité de logiciels. Si ça continue comme ça, AMSTRAD va rapidement devenir le métronome de la micro-informatique...

### GUIDE DES LANGAGES SUR AMSTRAD CPC ET PCW GUIDE DES IMPRIMANTES SUR CPC

Deux livres par Patrick Leclercq  
édités par l'APC.

L'APC est une association d'utilisateurs Amstrad particulièrement active et opiniâtre. On lui doit en particulier la première d'Amstrad Expo. Un support télématique lui permet d'être en rapport direct avec des utilisateurs sur la France entière. Continuant son oeuvre informative, l'APC vient d'éditer deux petits guides consacrés aux CPC et PCW. Le guide des langages a pour but d'exposer le plus clairement possible les qualités et fonctionnalités de tous les langages disponibles sur les deux gammes Amstrad. Chaque langage est présenté accompagné d'une bibliographie quasi exhaustive et sans appréciation, ce qui en restreint la portée et d'un approfondissement sur un exemple particulier de chacun des langages abordés. Un très utile index des sociétés distribuant ces langages finit l'ouvrage, que ces sociétés soient françaises ou étrangères. Le guide des imprimantes est une analyse technique de la manipulation et de la programmation d'une imprimante rattachée à un CPC. De très utiles exemples de programmation sont donnés. La qualité technique de l'ensemble est élevée, et l'index des imprimantes compatibles avec les CPC permet d'établir un choix. On appréciera tout particulièrement les efforts de documentation de ces deux guides, ainsi que la manière simple et claire dans laquelle ils sont écrits. (70 et 50 pages, 36 F. chaque)

**Présentation :** 10. Listing imprimante, compo traitement de texte, rien de folichon.

**Style :** 17. Le juste mot à sa juste place.

**Intérêt :** 18. Il manquait de tels petits fascicules.

**Originalité :** 18. Certains grands éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine...

CONTENU DE LA BOITE  
81 RUE DE LA PROVISION  
92000 RUEIL - TEL. 47.51.18.18

ACTIVISION FRANCE, 97 AV. WASHINGTON, 92008 PARIS C. TEL. 422.01.77.09

# MINI HEBDO

## LA GESTION DE FICHIERS

### de JET FEUILLET

GEM JT Base est la dernière création de JT Diffusion, une petite société d'édition de logiciels professionnels. Située à Paris, elle s'est fait connaître en 1985 par des produits sur PC et Macintosh. Les premières œuvres de la société n'auraient pu prétendre rivaliser avec les stars du logiciel "horizontal" (bases de données, traitements de textes et autres...).

Mais par la suite, les qualités de ces programmes n'ont fait que s'améliorer. Pourtant, JT Diffusion ne vit toujours que par la grâce de son fondateur et maître à penser, Jack P. Tréves. Un peu considéré comme un haribou à ses débuts, il a su se faire reconnaître par la profession et se forger une bonne image de marque, ce qui ne représentait pas une mince affaire. D'ailleurs, JT Diffusion est un des distributeurs français des produits GEM de Digital Research pour Amstrad. En même temps, JT Diffusion propose une nouvelle version de sa gestion de fichiers JT Base, adaptée au logiciel intégrateur GEM. Trois configurations arrivent sur le marché dans le même temps : une pour Atari, une pour IBM et celle qui nous intéresse plus particulièrement, pour l'Amstrad PC 1512.

À quelques fonctions près, l'adaptation Amstrad de GEM JT Base, comme c'est le cas pour beaucoup de logiciels connus, est identique à celle tournant sur IBM. Nous y reviendrons.

### UNE GESTION DE FICHIERS SOUS GEM

GEM JT Base est une gestion de fichiers. L'interface avec GEM, le logiciel intégrateur de Digital Research, constitue sa principale particularité. Rappelons que GEM est ce qu'on appelle une interface graphique. Son but est de simplifier l'utilisation de l'ordinateur. La manipulation de la souris, d'icônes et de fenêtres, permet au novice d'accéder à des fonctions fondamentales du système, trouver, copier ou destruction de fichier) à partir d'une représentation graphique plus démonstrative que la frappe de commandes barbares. Pour vous servir de GEM JT Base, vous devez préalablement charger GEM et GEM Desktop, le gestionnaire de bureau fourni avec l'Amstrad. Après quoi vous ferez une copie de sauvegarde de GEM JT Base, sur disquette ou sur disque dur, selon la configuration de votre matériel.

Une fois cette manœuvre de sécurité effectuée, vous travaillerez avec la copie de sauvegarde de votre programme. La première phase de la gestion d'un fichier consiste en la saisie d'informations. Pour procéder à cette entrée de données, il faut que l'utilisateur définit sa page de travail et les caractéristiques de la fiche. Pour créer ce masque de saisie avec GEM JT Base, il faut activer le programme Masque.App, qui est à la partie de conception de masque.

**La gestion de fichiers la moins onéreuse sur PC 1512 coûte 587 F. Elle s'appelle GEM JT Base. Ses prétentions sont limitées, mais son utilisation ne requiert aucune connaissance préalable.**

à partir du menu Aide procure l'affichage d'une ou plusieurs pages d'explications se rapportant directement à l'action que vous êtes en train d'entreprendre. Quant au menu Fichier, il vous permet la gestion des masques. Vous pourrez ainsi charger une feuille de saisie existante pour la modifier, ou l'imprimer. Quand vous aurez obtenu le masque désiré, vous sélectionneriez l'option Sauver dans ce menu. Puis vous lui donneriez un nom. Ce nom valide, le programme écrira le masque sur disque et retournera à Desktop.

### LA GESTION DU FICHIER

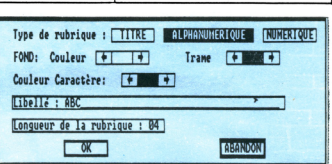
Une fois le masque de saisie créé, le programme retourne dans Desktop. Sélectionnez le programme JTBase.App pour commencer à travailler réellement avec GEM JT Base. La première opération est la sélection de la feuille de travail par double cliquage sur son nom. Elle apparaît alors, découpée en trois parties : une barre de menu en haut, une page représentant le masque de saisie au milieu et une main bande grise en bas, comportant deux cadres.

Pour gérer un fichier, il faut commencer par saisir les informations. Activez l'option Fichier sur la barre de menu et choisissez le Créer. Le curseur se met à cliquer au début de la première zone de saisie. Tapez le texte de votre donnée et confirmez avec Return. Le curseur se déplace au début de la zone suivante. Une fois la fiche entièrement remplie, validez la en cliquant sur la fenêtre Enregistrement, dans le cadre gris. Les zones de saisie ont été remises à blanc, le curseur repositionné au début de la fiche. Si une erreur s'est produite au cours de l'opération, vous pouvez retourner sur vos pas en cliquant la souris et en cliquant. Pour sortir de la saisie de fiches, deux possibilités : valider l'option Fermer du menu Fichiers, ou cliquer sur la fenêtre Abandon en bas de l'écran. Si vous souhaitez conserver votre travail, choisissez la fermeture du fichier, sinon toutes les informations seront perdues.

Pour corriger ou supprimer une fiche, utilisez ces options du menu Fichier, ce qui n'est pas la manière la plus efficace de procéder. Beaucoup de logiciels ne demandent en effet pas de retour au menu pour ces opérations. Les autres options de GEM JT Base recouvrent toutes les fonctions habituellement disponibles dans une gestion de fichiers. C'est-à-dire que vous pouvez imprimer une fiche, un fichier complet, ou seulement certaines zones, comme pour l'édition d'étiquettes. Par

extension, vous pourrez créer des sous-fichiers contenant des enregistrements choisis selon certains critères. Pour opérer cette sélection, nul besoin de tapes des instructions. Tout se passe par choix d'options, affichées à l'écran.

Ce cadre affiche les paramètres d'une rubrique. Son type alphanumérique, numérique ou titre est indiqué en valeur inversée. Il est possible de travailler réellement avec GEM JT Base.



et validées par cliquage de la souris. Un fichier est automatiquement indexé sur la première rubrique. Grâce à cet index, vous pourrez trouver une fiche en tapant son mot-clé. Le programme compare ce mot avec tous les fichiers et visualise l'enregistrement correspondant. Pour reprendre l'exemple du fichier d'adresses, tapez le nom de la personne dont vous cherchez le numéro de téléphone et, après recherche, l'ordinateur affichera ses coordonnées. Comparativement, dans une base de données, l'ordinateur peut effectuer une recherche sur n'importe quelle zone de l'enregistrement. Par exemple, on peut trouver un nom d'un après un numéro de téléphone. Les tests de l'ordinateur ne portent que sur la rubrique Téléphone.

Dans le cas présent, l'ordinateur trie les fiches sur une zone choisie par l'utilisateur comme fond de tri, qui devient automatiquement la rubrique d'index. Si vous désirez conserver le fichier ainsi ordonné, il vous faudra le récrire sur disque avec un nom différent. GEM JT Base sait récupérer et traiter des fichiers en provenance de dBase II ou III, écrire un fichier au format Multiplex ou exporter des données vers GEM Graph. Ces fonctions sont importantes. Mais le plus gros intérêt de GEM JT Base est le publistage en liaison avec GEM Writer, le traitement de textes de Digital Research.

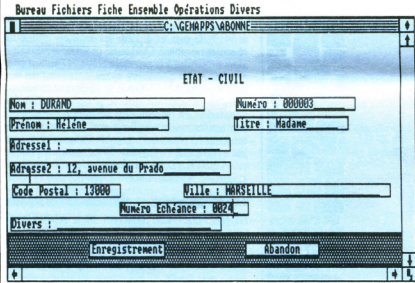
Une importante partie de la documentation est consacrée à la manipulation des commandes de GEM Writer permettant l'insertion de données en provenance de GEM JT Base. Cette fonction du logiciel mérite bien un long développement dans la notice, car elle est beaucoup plus compliquée à mettre en œuvre



que la simple gestion d'un fichier. En effet, il faut manier des commandes d'insertion de données ou de format de texte. La lecture de la documentation vous rendra ces manipulations extrêmement simples.

### SIMPLE MAIS BREF

La simplicité d'utilisation est la qualité première de GEM JT Base. N'importe quel novice en informatique peut se servir de cet outil presque sans avoir à ouvrir la notice d'utilisation. Toutes les manipulations s'effectuent à l'aide de la souris, le clavier devenant presque inutile. Sauf pour entrer les données, bien sûr. Mais si ce logiciel peut convenir à n'importe qui, il ne contentera pas tout le monde. En effet, ses fonctions sont assez limitées. Vous ne pouvez tout d'abord travailler que sur un seul fichier en même temps. Les commandes de gestion sont ensuite peu puissantes : pas de langage évolué, ni de gestion multi-fichiers (pour les fusions et traitements par lots). Il n'existe pas de fonction de calcul de zones sur la version Amstrad du logiciel. En revanche, un fichier peut comporter 65535 enregistrements, comprenant chacun un maximum de 128 rubriques de 4000 caractères au total, des chiffres importants. Dans l'optique d'une gestion évoluée, comme une gestion de stock avec facturation, il vous faudra plutôt choisir un produit comme dBase II ou Version Base. En fait, GEM JT Base conviendrait surtout pour une petite gestion personnelle, ou semi-professionnelle. On peut également le conseiller comme outil d'initiation, la documentation étant fort bien structurée. Pour résumer, GEM JT Base est une bonne gestion de fichiers, modeste, comme nous venons de voir, mais bien faite. A quand une version plus puissante ?

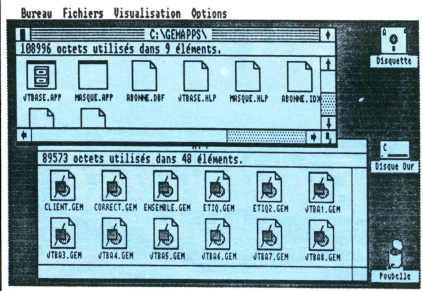


UNE fiche telle qu'elle est affichée par GEM JT Base. Notez le bandeau de menu des fonctions de gestion de fichier.

### BASE DE DONNEES OU GESTION DE FICHIERS ?

Comme beaucoup de logiciels qualifiés de "base", GEM JT Base n'est pas une base de données, mais bien une gestion de fichiers. Quelle différence entre les deux ? Une gestion de fichiers gère des enregistrements, ou fiches, assemblées en un fichier. Chaque fiche est constituée selon une structure fixe et peut comporter plusieurs rubriques, ou champs d'information. Le meilleur exemple de fichier est un carnet d'adresses, qui contient le nom, adresse et numéro de téléphone de chaque personne. Pour atteindre le numéro de téléphone d'un correspondant, il faut visualiser l'ensemble des informations le concernant. Dans le cas d'une base de données, la fiche d'enregistrement n'est plus aussi stricte. On crée des liens logiques entre les fiches. Ce qui permet de sélectionner une zone d'un enregistrement, sans obligatoirement activer les autres. Par exemple, vous pourrez accéder à tous les habitants de Paris en interrogeant la base sur les codes postaux, c'est-à-dire une base de données, ou travailler uniquement sur cette rubrique, qui constituera en fait une sorte de fichier indépendant. Dans une gestion de fichiers, la même manipulation demanderait qu'on lise les fiches une à une, puis que le test sur la zone de code postal déterminerait le correspondant habite Paris ou non. Avec une base, l'ordinateur gère directement les codes postaux, sans s'occuper des zones de nom. Vous pouvez également retourner directement le nom d'un correspondant à partir de son numéro de téléphone, une manipulation impossible avec une gestion de fichier.

Le programme lancé, la page de travail apparaît. Elle se compose d'une fenêtre vide, surplombée d'une barre de données qui donne accès à toutes les fonctions de création du masque de saisie. Avant la conception du masque, il faut préciser à l'ordinateur que l'on souhaite travailler sur un nouveau fichier. Sélectionnez donc l'option Nouveau dans le menu Fichier. S'ouvre alors une fenêtre d'écran, coupée en deux dans le sens horizontal. En haut, une page blanche, en bas, cinq icônes sur fond gris. A partir de là, par manipulation de ces icônes, vous commencerez à placer les divers zones de l'enregistrement sur la page de saisie. Toutes ces manipulations s'effectuent au moyen de la souris. Vous placez le curseur sur l'icône choice (zone de cadre, de titre, alphanumérique ou numérique). Puis vous maintenez le bouton de la souris enfoncé. La flèche de curseur se transforme en une petite main devant alors possible de déplacer l'icône sur l'écran et de la situer à l'endroit choisi en relâchant le bouton. Pour définir les caractéristiques de cette zone, vous cliquerez deux fois à l'intérieur de cette nouvelle rubrique. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle vous permettra de choisir la couleur de fond ou de caractère, puis d'entrer le nom de la rubrique et sa longueur. Vous procéderez de même façon pour toutes les zones de la fiche. En cas de modification de rubrique, sélectionnez la option modifier et changez ses paramètres. Vous pourrez aussi annuler une zone inutile en la détruisant, toujours à l'aide de la souris, sur l'icône correspondant au bouton. La barre de menus qui surplombe l'écran vous offre d'autres options. Le menu Masque accède à certaines fonctions de GEM Desktop, comme la calculatrice, la montre et le spouleur (impression différée de plusieurs fichiers sans interruption de travail en cours). La sélection



Sous GEM Desktop, les divers types de fichier de la disquette sont représentés sous forme d'icônes : la figure formant l'encre dans le trait supérieur est en gras. Les feuilles ornées d'un coin indiquent les fichiers de données.

13/20

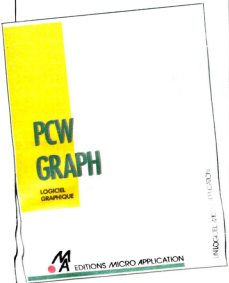
- Présentation/notice :** 15. Une documentation très détaillée, en rapport avec le produit visé.
- Affichage :** 12. Dans l'ensemble agréable, mais ne profite pas de tous les attraits de GEM (peu ou pas de graphiques).
- Convivialité/ergonomie :** 18. Le point fort de cette gestion de fichiers.
- Intérêt :** 13. Peu de fonctions quand même.
- Originalité :** 11. D'un prix modeste et initiateur.
- Qualité/Prix :** 15. A un tel prix, il ne fallait pas en demander plus.
- Puissance et rapidité de traitement :** 08. La rapidité de fonctionnement est honorable. Mais le manque de puissance et de fonctions limite les applications professionnelles.



# PCW GRAPH de Micro-Application

## LA ROLLS DE LA REPRESENTATION GRAPHIQUE

**Avec PCW GRAPH, réalisez des figures soignées. Pour 395 F, un éditeur graphique qui vous fera aimer les chiffres.**



nées, afficher ou en imprimer la représentation graphique, ou encore inclure des textes dans vos figures ? Il ne vous faudra que quelques secondes pour accéder à l'option en question. Vous pouvez aller de l'une à l'autre à l'aide des touches de direction ou en pressant la barre d'espace; dans ce cas, le curseur se positionnera sur l'option située immédiatement à droite... ou, si vous vous trouvez en fin de ligne, au début de la suivante. PCW GRAPH se veut ergonomique et d'un usage simple et souple.

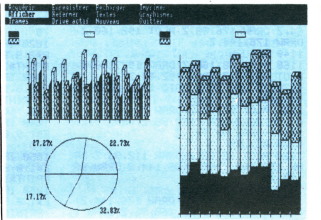
### TABLEUR OR NOT TABLEUR ?

Vous devez tout d'abord fournir à PCW GRAPH les données à partir desquelles il va travailler, grâce à l'option Acquerir. Vous pouvez les entrer directement à partir du clavier ou transférer dans l'ordinateur un fichier préexistant, réalisé à l'aide d'un tableur ou d'un traitement de texte et qui doit être au format ASCII.

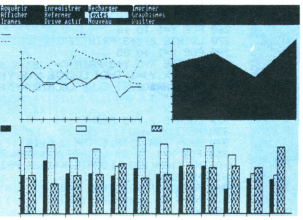
PCW GRAPH peut traiter jusqu'à quatre jeux de données différents. Chacun d'entre eux correspond à un tableau semblable à ceux obtenus sous Multiplan. Mais aucune ligne du tableau ne doit avoir plus de quarante-buit groupes de chiffres; les suivantes ne seraient pas prises en compte et un message d'erreur apparaîtrait alors.

Un exemple de la marche à suivre pour transférer de telles données de Multiplan vers PCW GRAPH est fourni dans la notice d'utilisation. Rien de plus simple ! Il suffit de créer, sous le programme d'origine -tableur ou traitement de texte- un fichier "de communication" ne contenant que les données dont vous avez besoin. Quand vous voudrez l'utiliser, PCW GRAPH vous demandera sous quel numéro d'ordre enregistrer le fichier en mémoire vive (de 1 à 4, puisque que le logiciel peut traiter quatre jeux de données différents).

Saisir soigneusement les données, par contre, requiert une certaine patience et une bonne dose de sang-froid. Car PCW GRAPH est sur-



Trois fenêtres sont ouvertes : histogramme à barres 3D, cumuls 3D et "cambembert".



Trois types de graphiques : lignes, surfaces remplies et histogramme à barres 3D.

tout destiné à travailler à partir d'un fichier, tableau. La possibilité de travailler en entrant des chiffres à l'aide du clavier est avant tout une facilité offerte à l'utilisateur pressé. On n'a pas tous les jours besoin d'un graphique "après des données non encore saisies. Quand vous choisissez d'entrer vos chiffres à l'aide du clavier, le programme vous demande, ici encore, le numéro d'ordre. Puis apparaît dans la barre de menu la zone de saisie, un espace noir d'une quinzaine de caractères. Il ne vous reste plus qu'à saisir vos chiffres suivant un format très strict, identique à celui d'un tableau. Les colonnes doivent être séparées par une pression sur la touche TAB (tabulation) et la fin de chaque ligne signalée par ENTER. Le nombre que vous venez de taper étant déjà après validation, toute erreur vous obligera à recommencer à zéro votre saisie, car il est impossible de revenir en arrière pour corriger. C'est le seul point faible de ce logiciel, surtout destiné, il est vrai, à travailler à partir de tableaux déjà réalisés.

### FENÊTRES SUR CHIFFRES

L'un des gros avantages de PCW GRAPH est sa capacité à afficher les graphiques à l'écran avant de les imprimer - contrairement à Polyplot, par exemple (testé dans le n°7), qui les envoyait directement vers l'imprimante. Il existe une variété incroyable de formats d'affichage. Une fenêtre peut aussi bien couvrir tout l'écran qu'un quart de sa superficie, avec toutes les combinaisons intermédiaires possibles. Avec quatre fenêtres, vous aurez devant vous quatre graphiques différents issus de un à quatre jeux de données. Il vous sera ainsi possible de visualiser quatre représentations différentes des mêmes tableaux chiffrés, afin de sélectionner la plus appropriée.

La barre d'espace ou vous permet de décaler et de modifier la taille de votre fenêtre. Celle-ci couvrira tout d'abord la totalité de l'écran. Si cela ne vous convient pas, vous pouvez passer à la suivante, qui n'en occupe plus que la moitié supérieure - et ainsi de suite - moitié inférieure, gauche, droite, puis quart de la surface de l'écran. Vous sélectionneriez ensuite le jeu de données à représenter, puis le type de graphisme désiré. Toute fenêtre peut naturellement être redimensionnée à l'aide de l'option Redimensionner - qui l'entoure "du menu principal. La sélection se fait suivant la même méthode que pour l'affichage, à l'aide de la barre d'espace. La fenêtre concernée s'affiche en vidéo inverse.

### GRAPHIQUES LEGENDAIRES

PCW GRAPH vous offre sept types de graphiques différents : barres, cumuls, surfaces, secteurs et lignes. Comment ? Seulement cinq "7", mais les barres et les cumuls existent également en 3D ! Vous pouvez superposer une grille - sauf avec l'option secteurs, qui dissimule les fameux cambemberts de pourcentages indispensables avec un tel logiciel - et afficher les légendes qui correspondent aux différentes trames utilisées. Les barres, 3D ou non, sont en fait des histogrammes par colonnes et l'appellation "cumuls" couvre les histogrammes par valeurs cumulées; on peut en trouver un exemple dans l'illustration ci-dessous. Les surfaces désignent les histogrammes par courbes remplies. Avec cette option, il est conseillé de n'utiliser qu'une zone de valeurs, sous peine de voir les dernières courbes rem-

On est loin de Polyplot et de ses vingt-sept polices disponibles !

L'impression, par contre est à la hauteur de ce qu'on pouvait attendre. Un plus de l'habituelle hard copy d'écran, que vous pouvez effectuer à l'importe quel moment - normal, vous êtes sous CP/M - le menu Impression de PCW GRAPH vous offre trois possibilités. L'option pleine page couvre une feuille A4 (21 x 29,7) dans le sens de la hauteur. La réduction divise par quatre la taille des graphiques qui sont alors imprimés horizontalement. Le format ainsi obtenu correspond à celui d'un hard copy d'écran, mais avec une impression de meilleure qualité. La troisième option crée un fichier qui recense chaque point (pixel) de l'écran; vous pourrez le récupérer et le modifier avec un logiciel de dessin sous CP/M. Un "plus" bien utile si vous désirez obtenir des graphiques léchés. PCW GRAPH vous permet en outre d'afficher à l'écran le graphique tel qu'il sera imprimé

Qui ne connaît le sérieux et la qualité des produits de Micro-Application ? PCW GRAPH, le dernier en date, ne fait pas exception à la règle. Destinée à l'application graphique de données chiffrées (obtenues par exemple à l'aide d'un tableur), il profite à fond de la capacité de résolution du PCW (écran de 720 x 256 pixels) pour créer des figures claires et esthétiques. Les sachifiant à l'écran avant d'être imprimés et vous pourriez même les sauvegarder sur disquette. Il existe sept types de tableaux - histogrammes avec barres, courbes, valeurs cumulées, zones remplies, cambemberts - et trente-deux trames sont disponibles pour différencier les groupes de données.

Le menu principal, constamment affiché à l'écran sous forme d'une barre comportant les différentes options, permet de se déplacer sans peine dans le logiciel. Vous avez en permanence toutes les commandes nécessaires sous les yeux. Désirez-vous saisir vos don-

nées venir recouvrir les précédentes. Le menu graphiques s'affiche automatiquement à droite du menu principal quand vous créez une nouvelle trame; mais aussi quand, en cours de travail, vous appelez l'option Graphismes. Très pratique pour "refondre" un graphique qui ne correspond pas à vos besoins; il sera alors effacé et remplacé par celui que vous aurez sélectionné.

### AMSTRAD TRAMES

Pour être parfaitement lisibles, vos représentations - et notamment les histogrammes par colonnes et ceux des valeurs cumulées - ont besoin de trames. Elles vous permettront de reconnaître au premier coup d'œil les différents parties d'un graphique. PCW GRAPH gère trente-deux trames - mais on ne peut en utiliser que seize simultanément.

En choisissant l'option Trames du menu principal, elles s'affichent à l'écran, chacune dans son petit carré. Le curseur est positionné sur la trame n°1, qui apparaît également dans la "loupe", à droite de l'écran. Cette loupe, innovation incontestable et sympathique sur PCW, vous permet de créer vous-mêmes vos trames en travaillant sur leur texture pixel par pixel. Une facilité qui existe déjà sur certains logiciels de D.A.O., comme PCW PAINT, mais nouvelle pour un générateur de représentations graphiques.

Le numéro d'ordre des trames a une grande importance. Lorsque le logiciel réalisera, par exemple, un histogramme par colonnes, il choisira la trame n°1 pour la première zone de valeurs, la n°2 pour la seconde et ainsi de suite... Par bonheur, PCW GRAPH vous permet de les déplacer, en les copiant ou en les échangeant.

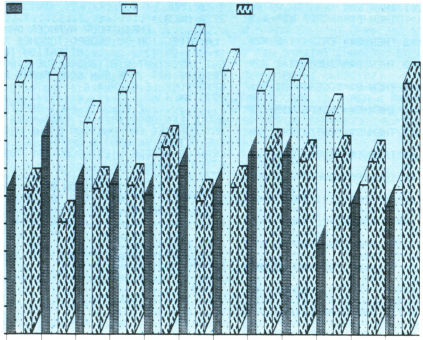
### IMPRESSIONS GRAPHIQUES

En ce qui concerne les légendes, par contre, PCW GRAPH est un peu décevant. Une ligne de texte seulement sous le graphique pour définir vos abscisses, une douzaine de caractères à nouveau pour les trames et aucun espace prévu pour un quelconque titre. Un manque regrettable pour un logiciel si bien conçu. De plus, il n'existe qu'un type de caractères

"le vieux principe WYSIWYG, What You See Is What You Get. Quels que soient le nombre et la dimension des fenêtres, vous avez le choix entre une impression pleine page et une impression en réduction.

### UN LOGICIEL DE GRANDE CLASSE

Ce qui précède vous en a convaincu, PCW GRAPH est pas un de ces logiciels qui vous donnent des cavalcades précieuses et vous font perdre le contrôle de vos nerfs. Chaque point a été étudié et pensé pour un travail rationnel. La variété des trames, la possibilité d'afficher à l'écran quatre graphiques différents, la simplicité des manipulations à accomplir sont autant de preuves de qualité qui n'est plus à démontrer. Les graphiques sont magnifiques, surtout à l'écran. Servi par une motrice claire qui va droit au but sans digressions inutiles, PCW GRAPH devrait vous rendre maintes services si vous avez souvent besoin de représentations graphiques de vos données chiffrées. Plus de temps perdu avec vos rigles et Rotring, votre PCW va se charger de tout, ou presque.



Histogramme à barres 3D

## 17/20

- Présentation/Notice :** 17. Notice fort bien faite et d'une concision exemplaire.
- Affichage à l'écran :** 18. Le point fort de ce logiciel. Les graphiques sont superbes.
- Convivialité/ergonomie :** 16. Toutes les options sont affichées dans la barre de menu. On ne perd pas de temps avec des ALT + J ou des SHIFT + EXTRA + K.
- Originalité :** 16. Il existe déjà des logiciels de ce genre sur PCW. Mais la visualisation des graphiques avant leur impression est un facteur déterminant.
- Intérêt :** 17. A condition d'en avoir l'usage, bien sûr.
- Rapport qualité/prix :** 17. A ce prix-là, on aurait tort de s'en priver (395 F).
- Puissance et rapidité de traitement :** 15. Les graphiques sont un peu lents à s'afficher, même lorsqu'on n'a opéré qu'une modification mineure.
- AUTRE CARACTERISTIQUE :** 17. Trente-deux trames et sept types de graphiques, que dire de plus ?

# RE3D

Dans un labyrinthe en trois dimensions, deux belligérants armés de laser se recherchent pour se brûler la couenne...

David LAVERNE

```
10 REM *****
20 REM DUEL
30 REM 3E
40 REM *****
50 REM PAR David LAVERNE
60 REM
70 REM
80 REM COMPATIBLE AVEC TOUT
90 REM AMSTRAR, CPE
100 REM
110 REM TAPE SPECIALEMENT FOUR
120 REM L'HHHHHbdo
130 REM *****
140 REM ORIGIN 0,0 MODE 1
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
```

```
820 RETURN
830 PLOT 0,1:Z:DRAW 16,16:Z:DRAW
16,205:Z:DRAW 0,208:Z
840 RETURN
850 PLOT 271,16:Z:DRAW 256,16:Z:DR
AW 256,208:Z:DRAW 271,208:Z
860 RETURN
870 PLOT 272,0:Z:DRAW 256,16:Z:DR
AW 256,208:Z:DRAW 272,224:Z
880 RETURN
890 PLOT 272,16:Z:DRAW 248,40:Z:DR
AW 184,2:Z:DRAW 16,208:Z
900 PLOT 256,16:Z:DRAW 224,40:Z:DR
AW 224,184:Z:DRAW 256,208:Z
910 RETURN
920 PLOT 16,16:Z:DRAW 256,16:Z:PLO
T 16,208:Z:DRAW 256,208:Z
930 IF J1 THEN GOTO 1968 ELSE GOT
O 1628
940 PLOT 48,160:Z:DRAW 80,160:Z:PLO
T 48,164:Z:DRAW 48,40:Z
950 RETURN
960 PLOT 48,160:Z:DRAW 80,160:Z:PLO
T 48,164:Z:DRAW 48,40:Z
970 RETURN
980 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
990 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1000 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1010 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1020 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1030 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1040 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1050 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1060 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1070 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1080 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1090 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1100 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1110 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1120 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1130 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1140 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1150 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1160 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1170 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1180 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1190 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1200 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1210 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1220 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1230 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1240 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1250 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1260 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1270 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1280 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1290 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1300 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1310 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1320 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1330 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1340 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1350 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1360 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1370 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1380 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1390 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1400 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1410 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1420 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1430 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1440 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1450 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1460 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1470 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1480 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1490 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1500 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1510 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1520 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1530 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1540 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1550 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1560 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1570 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1580 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1590 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1600 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1610 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1620 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1630 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1640 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1650 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1660 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1670 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1680 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1690 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1700 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1710 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1720 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1730 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1740 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1750 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1760 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1770 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1780 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1790 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1800 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1810 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1820 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1830 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1840 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1850 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1860 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1870 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1880 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1890 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1900 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1910 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1920 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1930 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1940 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1950 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1960 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1970 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1980 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
1990 PLOT 192,160:Z:DRAW 224,184:Z
```

```
1500 IF #M="QUEST" THEN U1=R V1=V
1510 M2=M V2=M U2=M V2=M U4=M V1=
4=M
1520 IF #M="QUEST" THEN U5=M V1=V
B=1 U5=M V2=M U7=M V2=M U4=M V1=
B=1 U5=M V2=M U7=M V2=M U4=M V1=
B=1
1530 IF #M="SUD" THEN U5=M V1=V5=M
1540 IF #M2=V2=M THEN GOSUB 800
V5=M V2=M U5=M V5=M
1550 IF #M1=V1 THEN ORIGIN 16,160
1560 IF #M2=V2 THEN ORIGIN 352,160
1570 IF #M1=V1 THEN ORIGIN 352,160
1580 IF #M2=V2 THEN ORIGIN 16,160
1590 IF #M1=V1 THEN GOSUB 850
ELSE GOSUB 820
1600 IF #M2=V2=M THEN GOSUB 800
ELSE GOSUB 810
1610 IF #M1=V3=M THEN GOSUB 940
ELSE GOSUB 900
1620 IF #M4=V4=M THEN GOSUB 1010
ELSE GOSUB 1040
1630 IF #M5=V5=M THEN GOSUB 1070
ELSE GOSUB 1100
1640 IF #M6=V6=M THEN GOSUB 1130
ELSE 1160
1650 IF #M7=V7=M THEN GOSUB 1190
ELSE GOSUB 1220
1660 IF #M8=V8=M THEN GOSUB 1290
ELSE GOSUB 1290
1670 IF #M9=V9=M THEN GOSUB 1310
ELSE GOSUB 1340
1680 IF #M10=V10=M THEN GOSUB 1400
ELSE GOSUB 1430
1690 IF #M11=V11=M THEN GOSUB 1460
ELSE GOSUB 1490
1700 IF #M12=V12=M THEN GOSUB 1530
ELSE GOSUB 1560
1710 IF #M13=V13=M THEN GOSUB 1600
ELSE GOSUB 1630
1720 IF #M14=V14=M THEN GOSUB 1670
ELSE GOSUB 1700
1730 IF #M15=V15=M THEN GOSUB 1740
ELSE GOSUB 1770
1740 IF #M16=V16=M THEN GOSUB 1810
ELSE GOSUB 1840
1750 IF #M17=V17=M THEN GOSUB 1880
ELSE GOSUB 1910
1760 IF #M18=V18=M THEN GOSUB 1950
ELSE GOSUB 1980
1770 IF #M19=V19=M THEN GOSUB 2020
ELSE GOSUB 2050
1780 IF #M20=V20=M THEN GOSUB 2100
ELSE GOSUB 2130
1790 IF #M21=V21=M THEN GOSUB 2170
ELSE GOSUB 2200
1800 IF #M22=V22=M THEN GOSUB 2250
ELSE GOSUB 2280
1810 IF #M23=V23=M THEN GOSUB 2320
ELSE GOSUB 2350
1820 IF #M24=V24=M THEN GOSUB 2400
ELSE GOSUB 2430
1830 IF #M25=V25=M THEN GOSUB 2470
ELSE GOSUB 2500
1840 IF #M26=V26=M THEN GOSUB 2540
ELSE GOSUB 2570
1850 IF #M27=V27=M THEN GOSUB 2620
ELSE GOSUB 2650
1860 IF #M28=V28=M THEN GOSUB 2700
ELSE GOSUB 2730
1870 IF #M29=V29=M THEN GOSUB 2770
ELSE GOSUB 2800
1880 IF #M30=V30=M THEN GOSUB 2850
ELSE GOSUB 2880
1890 IF #M31=V31=M THEN GOSUB 2930
ELSE GOSUB 2960
1900 IF #M32=V32=M THEN GOSUB 3000
ELSE GOSUB 3030
1910 IF #M33=V33=M THEN GOSUB 3080
ELSE GOSUB 3110
1920 IF #M34=V34=M THEN GOSUB 3150
ELSE GOSUB 3180
1930 IF #M35=V35=M THEN GOSUB 3230
ELSE GOSUB 3260
1940 IF #M36=V36=M THEN GOSUB 3300
ELSE GOSUB 3330
1950 IF #M37=V37=M THEN GOSUB 3380
ELSE GOSUB 3410
1960 IF #M38=V38=M THEN GOSUB 3450
ELSE GOSUB 3480
1970 IF #M39=V39=M THEN GOSUB 3530
ELSE GOSUB 3560
1980 IF #M40=V40=M THEN GOSUB 3600
ELSE GOSUB 3630
1990 IF #M41=V41=M THEN GOSUB 3680
ELSE GOSUB 3710
2000 IF #M42=V42=M THEN GOSUB 3750
ELSE GOSUB 3780
2010 IF #M43=V43=M THEN GOSUB 3830
ELSE GOSUB 3860
2020 IF #M44=V44=M THEN GOSUB 3900
ELSE GOSUB 3930
2030 IF #M45=V45=M THEN GOSUB 3980
ELSE GOSUB 4010
2040 IF #M46=V46=M THEN GOSUB 4050
ELSE GOSUB 4080
2050 IF #M47=V47=M THEN GOSUB 4130
ELSE GOSUB 4160
2060 IF #M48=V48=M THEN GOSUB 4200
ELSE GOSUB 4230
2070 IF #M49=V49=M THEN GOSUB 4280
ELSE GOSUB 4310
2080 IF #M50=V50=M THEN GOSUB 4350
ELSE GOSUB 4380
2090 IF #M51=V51=M THEN GOSUB 4430
ELSE GOSUB 4460
2100 IF #M52=V52=M THEN GOSUB 4500
ELSE GOSUB 4530
2110 IF #M53=V53=M THEN GOSUB 4580
ELSE GOSUB 4610
2120 IF #M54=V54=M THEN GOSUB 4650
ELSE GOSUB 4680
2130 IF #M55=V55=M THEN GOSUB 4730
ELSE GOSUB 4760
2140 IF #M56=V56=M THEN GOSUB 4800
ELSE GOSUB 4830
2150 IF #M57=V57=M THEN GOSUB 4880
ELSE GOSUB 4910
2160 IF #M58=V58=M THEN GOSUB 4950
ELSE GOSUB 4980
2170 IF #M59=V59=M THEN GOSUB 5030
ELSE GOSUB 5060
2180 IF #M60=V60=M THEN GOSUB 5100
ELSE GOSUB 5130
2190 IF #M61=V61=M THEN GOSUB 5180
ELSE GOSUB 5210
2200 IF #M62=V62=M THEN GOSUB 5250
ELSE GOSUB 5280
2210 IF #M63=V63=M THEN GOSUB 5330
ELSE GOSUB 5360
2220 IF #M64=V64=M THEN GOSUB 5400
ELSE GOSUB 5430
2230 IF #M65=V65=M THEN GOSUB 5480
ELSE GOSUB 5510
2240 IF #M66=V66=M THEN GOSUB 5550
ELSE GOSUB 5580
2250 IF #M67=V67=M THEN GOSUB 5630
ELSE GOSUB 5660
2260 IF #M68=V68=M THEN GOSUB 5700
ELSE GOSUB 5730
2270 IF #M69=V69=M THEN GOSUB 5780
ELSE GOSUB 5810
2280 IF #M70=V70=M THEN GOSUB 5850
ELSE GOSUB 5880
2290 IF #M71=V71=M THEN GOSUB 5930
ELSE GOSUB 5960
2300 IF #M72=V72=M THEN GOSUB 6000
ELSE GOSUB 6030
2310 IF #M73=V73=M THEN GOSUB 6080
ELSE GOSUB 6110
2320 IF #M74=V74=M THEN GOSUB 6150
ELSE GOSUB 6180
2330 IF #M75=V75=M THEN GOSUB 6230
ELSE GOSUB 6260
2340 IF #M76=V76=M THEN GOSUB 6300
ELSE GOSUB 6330
2350 IF #M77=V77=M THEN GOSUB 6380
ELSE GOSUB 6410
2360 IF #M78=V78=M THEN GOSUB 6450
ELSE GOSUB 6480
2370 IF #M79=V79=M THEN GOSUB 6530
ELSE GOSUB 6560
2380 IF #M80=V80=M THEN GOSUB 6600
ELSE GOSUB 6630
2390 IF #M81=V81=M THEN GOSUB 6680
ELSE GOSUB 6710
2400 IF #M82=V82=M THEN GOSUB 6750
ELSE GOSUB 6780
2410 IF #M83=V83=M THEN GOSUB 6830
ELSE GOSUB 6860
2420 IF #M84=V84=M THEN GOSUB 6900
ELSE GOSUB 6930
2430 IF #M85=V85=M THEN GOSUB 6980
ELSE GOSUB 7010
2440 IF #M86=V86=M THEN GOSUB 7050
ELSE GOSUB 7080
2450 IF #M87=V87=M THEN GOSUB 7130
ELSE GOSUB 7160
2460 IF #M88=V88=M THEN GOSUB 7200
ELSE GOSUB 7230
2470 IF #M89=V89=M THEN GOSUB 7280
ELSE GOSUB 7310
2480 IF #M90=V90=M THEN GOSUB 7350
ELSE GOSUB 7380
2490 IF #M91=V91=M THEN GOSUB 7430
ELSE GOSUB 7460
2500 IF #M92=V92=M THEN GOSUB 7500
ELSE GOSUB 7530
2510 IF #M93=V93=M THEN GOSUB 7580
ELSE GOSUB 7610
2520 IF #M94=V94=M THEN GOSUB 7650
ELSE GOSUB 7680
2530 IF #M95=V95=M THEN GOSUB 7730
ELSE GOSUB 7760
2540 IF #M96=V96=M THEN GOSUB 7800
ELSE GOSUB 7830
2550 IF #M97=V97=M THEN GOSUB 7880
ELSE GOSUB 7910
2560 IF #M98=V98=M THEN GOSUB 7950
ELSE GOSUB 7980
2570 IF #M99=V99=M THEN GOSUB 8030
ELSE GOSUB 8060
2580 IF #M100=V100=M THEN GOSUB 8100
ELSE GOSUB 8130
2590 IF #M101=V101=M THEN GOSUB 8180
ELSE GOSUB 8210
2600 IF #M102=V102=M THEN GOSUB 8250
ELSE GOSUB 8280
2610 IF #M103=V103=M THEN GOSUB 8330
ELSE GOSUB 8360
2620 IF #M104=V104=M THEN GOSUB 8400
ELSE GOSUB 8430
2630 IF #M105=V105=M THEN GOSUB 8480
ELSE GOSUB 8510
2640 IF #M106=V106=M THEN GOSUB 8550
ELSE GOSUB 8580
2650 IF #M107=V107=M THEN GOSUB 8630
ELSE GOSUB 8660
2660 IF #M108=V108=M THEN GOSUB 8700
ELSE GOSUB 8730
2670 IF #M109=V109=M THEN GOSUB 8780
ELSE GOSUB 8810
2680 IF #M110=V110=M THEN GOSUB 8850
ELSE GOSUB 8880
2690 IF #M111=V111=M THEN GOSUB 8930
ELSE GOSUB 8960
2700 IF #M112=V112=M THEN GOSUB 9000
ELSE GOSUB 9030
2710 IF #M113=V113=M THEN GOSUB 9080
ELSE GOSUB 9110
2720 IF #M114=V114=M THEN GOSUB 9150
ELSE GOSUB 9180
2730 IF #M115=V115=M THEN GOSUB 9230
ELSE GOSUB 9260
2740 IF #M116=V116=M THEN GOSUB 9300
ELSE GOSUB 9330
2750 IF #M117=V117=M THEN GOSUB 9380
ELSE GOSUB 9410
2760 IF #M118=V118=M THEN GOSUB 9450
ELSE GOSUB 9480
2770 IF #M119=V119=M THEN GOSUB 9530
ELSE GOSUB 9560
2780 IF #M120=V120=M THEN GOSUB 9600
ELSE GOSUB 9630
2790 IF #M121=V121=M THEN GOSUB 9680
ELSE GOSUB 9710
2800 IF #M122=V122=M THEN GOSUB 9750
ELSE GOSUB 9780
2810 IF #M123=V123=M THEN GOSUB 9830
ELSE GOSUB 9860
2820 IF #M124=V124=M THEN GOSUB 9900
ELSE GOSUB 9930
2830 IF #M125=V125=M THEN GOSUB 9980
ELSE GOSUB 10010
2840 IF #M126=V126=M THEN GOSUB 10050
ELSE GOSUB 10080
2850 IF #M127=V127=M THEN GOSUB 10130
ELSE GOSUB 10160
2860 IF #M128=V128=M THEN GOSUB 10200
ELSE GOSUB 10230
2870 IF #M129=V129=M THEN GOSUB 10280
ELSE GOSUB 10310
2880 IF #M130=V130=M THEN GOSUB 10350
ELSE GOSUB 10380
2890 IF #M131=V131=M THEN GOSUB 10430
ELSE GOSUB 10460
2900 IF #M132=V132=M THEN GOSUB 10500
ELSE GOSUB 10530
2910 IF #M133=V133=M THEN GOSUB 10580
ELSE GOSUB 10610
2920 IF #M134=V134=M THEN GOSUB 10650
ELSE GOSUB 10680
2930 IF #M135=V135=M THEN GOSUB 10730
ELSE GOSUB 10760
2940 IF #M136=V136=M THEN GOSUB 10800
ELSE GOSUB 10830
2950 IF #M137=V137=M THEN GOSUB 10880
ELSE GOSUB 10910
2960 IF #M138=V138=M THEN GOSUB 10950
ELSE GOSUB 10980
2970 IF #M139=V139=M THEN GOSUB 11030
ELSE GOSUB 11060
2980 IF #M140=V140=M THEN GOSUB 11100
ELSE GOSUB 11130
2990 IF #M141=V141=M THEN GOSUB 11180
ELSE GOSUB 11210
3000 IF #M142=V142=M THEN GOSUB 11250
ELSE GOSUB 11280
3010 IF #M143=V143=M THEN GOSUB 11330
ELSE GOSUB 11360
3020 IF #M144=V144=M THEN GOSUB 11400
ELSE GOSUB 11430
3030 IF #M145=V145=M THEN GOSUB 11480
ELSE GOSUB 11510
3040 IF #M146=V146=M THEN GOSUB 11550
ELSE GOSUB 11580
3050 IF #M147=V147=M THEN GOSUB 11630
ELSE GOSUB 11660
3060 IF #M148=V148=M THEN GOSUB 11700
ELSE GOSUB 11730
3070 IF #M149=V149=M THEN GOSUB 11780
ELSE GOSUB 11810
3080 IF #M150=V150=M THEN GOSUB 11850
ELSE GOSUB 11880
3090 IF #M151=V151=M THEN GOSUB 11930
ELSE GOSUB 11960
3100 IF #M152=V152=M THEN GOSUB 12000
ELSE GOSUB 12030
3110 IF #M153=V153=M THEN GOSUB 12080
ELSE GOSUB 12110
3120 IF #M154=V154=M THEN GOSUB 12150
ELSE GOSUB 12180
3130 IF #M155=V155=M THEN GOSUB 12230
ELSE GOSUB 12260
3140 IF #M156=V156=M THEN GOSUB 12300
ELSE GOSUB 12330
3150 IF #M157=V157=M THEN GOSUB 12380
ELSE GOSUB 12410
3160 IF #M158=V158=M THEN GOSUB 12450
ELSE GOSUB 12480
3170 IF #M159=V159=M THEN GOSUB 12530
ELSE GOSUB 12560
3180 IF #M160=V160=M THEN GOSUB 12600
ELSE GOSUB 12630
3190 IF #M161=V161=M THEN GOSUB 12680
ELSE GOSUB 12710
3200 IF #M162=V162=M THEN GOSUB 12750
ELSE GOSUB 12780
3210 IF #M163=V163=M THEN GOSUB 12830
ELSE GOSUB 12860
3220 IF #M164=V164=M THEN GOSUB 12900
ELSE GOSUB 12930
3230 IF #M165=V165=M THEN GOSUB 12980
ELSE GOSUB 13010
3240 IF #M166=V166=M THEN GOSUB 13050
ELSE GOSUB 13080
3250 IF #M167=V167=M THEN GOSUB 13130
ELSE GOSUB 13160
3260 IF #M168=V168=M THEN GOSUB 13200
ELSE GOSUB 13230
3270 IF #M169=V169=M THEN GOSUB 13280
ELSE GOSUB 13310
3280 IF #M170=V170=M THEN GOSUB 13350
ELSE GOSUB 13380
3290 IF #M171=V171=M THEN GOSUB 13430
ELSE GOSUB 13460
3300 IF #M172=V172=M THEN GOSUB 13500
ELSE GOSUB 13530
3310 IF #M173=V173=M THEN GOSUB 13580
ELSE GOSUB 13610
3320 IF #M174=V174=M THEN GOSUB 13650
ELSE GOSUB 13680
3330 IF #M175=V175=M THEN GOSUB 13730
ELSE GOSUB 13760
3340 IF #M176=V176=M THEN GOSUB 13800
ELSE GOSUB 13830
3350 IF #M177=V177=M THEN GOSUB 13880
ELSE GOSUB 13910
3360 IF #M178=V178=M THEN GOSUB 13950
ELSE GOSUB 13980
3370 IF #M179=V179=M THEN GOSUB 14030
ELSE GOSUB 14060
3380 IF #M180=V180=M THEN GOSUB 14100
ELSE GOSUB 14130
3390 IF #M181=V181=M THEN GOSUB 14180
ELSE GOSUB 14210
3400 IF #M182=V182=M THEN GOSUB 14250
ELSE GOSUB 14280
3410 IF #M183=V183=M THEN GOSUB 14330
ELSE GOSUB 14360
3420 IF #M184=V184=M THEN GOSUB 14400
ELSE GOSUB 14430
3430 IF #M185=V185=M THEN GOSUB 14480
ELSE GOSUB 14510
3440 IF #M186=V186=M THEN GOSUB 14550
ELSE GOSUB 14580
3450 IF #M187=V187=M THEN GOSUB 14630
ELSE GOSUB 14660
3460 IF #M188=V188=M THEN GOSUB 14700
ELSE GOSUB 14730
3470 IF #M189=V189=M THEN GOSUB 14780
ELSE GOSUB 14810
3480 IF #M190=V190=M THEN GOSUB 14850
ELSE GOSUB 14880
3490 IF #M191=V191=M THEN GOSUB 14930
ELSE GOSUB 14960
3500 IF #M192=V192=M THEN GOSUB 15000
ELSE GOSUB 15030
3510 IF #M193=V193=M THEN GOSUB 15080
ELSE GOSUB 15110
3520 IF #M194=V194=M THEN GOSUB 15150
ELSE GOSUB 15180
3530 IF #M195=V195=M THEN GOSUB 15230
ELSE GOSUB 15260
3540 IF #M196=V196=M THEN GOSUB 15300
ELSE GOSUB 15330
3550 IF #M197=V197=M THEN GOSUB 15380
ELSE GOSUB 15410
3560 IF #M198=V198=M THEN GOSUB 15450
ELSE GOSUB 15480
3570 IF #M199=V199=M THEN GOSUB 15530
ELSE GOSUB 15560
3580 IF #M200=V200=M THEN GOSUB 15600
ELSE GOSUB 15630
3590 IF #M201=V201=M THEN GOSUB 15680
ELSE GOSUB 15710
3600 IF #M202=V202=M THEN GOSUB 15750
ELSE GOSUB 15780
3610 IF #M203=V203=M THEN GOSUB 15830
ELSE GOSUB 15860
3620 IF #M204=V204=M THEN GOSUB 15900
ELSE GOSUB 15930
3630 IF #M205=V205=M THEN GOSUB 15980
ELSE GOSUB 16010
3640 IF #M206=V206=M THEN GOSUB 16050
ELSE GOSUB 16080
3650 IF #M207=V207=M THEN GOSUB 16130
ELSE GOSUB 16160
3660 IF #M208=V208=M THEN GOSUB 16200
ELSE GOSUB 16230
3670 IF #M209=V209=M THEN GOSUB 16280
ELSE GOSUB 16310
3680 IF #M210=V210=M THEN GOSUB 16350
ELSE GOSUB 16380
3690 IF #M211=V211=M THEN GOSUB 16430
ELSE GOSUB 16460
3700 IF #M212=V212=M THEN GOSUB 16500
ELSE GOSUB 16530
3710 IF #M213=V213=M THEN GOSUB 16580
ELSE GOSUB 16610
3720 IF #M214=V214=M THEN GOSUB 16650
ELSE GOSUB 16680
3730 IF #M215=V215=M THEN GOSUB 16730
ELSE GOSUB 16760
3740 IF #M216=V216=M THEN GOSUB 16800
ELSE GOSUB 16830
3750 IF #M217=V217=M THEN GOSUB 16880
ELSE GOSUB 16910
3760 IF #M218=V218=M THEN GOSUB 16950
ELSE GOSUB 16980
3770 IF #M219=V219=M THEN GOSUB 17030
ELSE GOSUB 17060
3780 IF #M220=V220=M THEN GOSUB 17100
ELSE GOSUB 17130
3790 IF #M221=V221=M THEN GOSUB 17180
ELSE GOSUB 17210
3800 IF #M222=V222=M THEN GOSUB 17250
ELSE GOS
```



# ZANIMAUX

VOIC: QUELQUES IDÉES NOUVELLES SUR LES ANIMAUX... CERTAINES SONT TRÈS STRANGES... MAIS ALLEZ DONC VÉRIFIER!

LES MOUTONS, AVANT DE DONNER DE LA LAÏNE, ROUSSENT DANS DES FLEURS...

S'ON LES CUEILLE AVANT LEUR MATUREITE, ILS DONNENT CE QU'ON APPELLE DU COTON.

IL N'Y A AUCUNE DIFFÉRENCE ENTRE UN CHAMEAU ET UN DROMAIRE À VERRUE...

VOUS CONNAISSEZ TOUS LE CHIEN D'ARRIÈRE ET DÉJÀ SON AMI, DU CHASSEUR.

MAIS CONNAISSEZ-VOUS CETTE ESPÈCE RARE, LE CHIEN S'ARRÊT-MALADE ?

MAIS POURQUOI L'AUTRUCHE EST-ELLE LE SEUL ANIMAL À MANGER DES TRANSGESTERS ?

GLP!

C'EST VRAI, CA VA POURQUOI ?

... PARCE QU'ELLE SEULE SAIT SE SERVIR DE SON CŒUR COMME D'UNE ANTENNE.

RTL FIP RMC 95.2

ON DIT SOUVENT QUE L'ORANG-OUTAN S'ENÇE L'HOMME.

C'EST FAUX. EN FAIT, IL ORANG-OUTANNE L'HOMME !

TU COMMENCES SÈRÈNEMENT À M'ORANG-OUTANER.

POURQUOI LE CHAT RENTRE-T-IL SES PATTES SOUS LUI POUR DORMIR ?

C'EST POUR JOUER AVEC SON PETIT AMSTRAD INTERIEUR !

LA LÉGENDE POPULAIRE VEUT QUE LA TORTUE SOIT CALME ET PACIFIQUE.

MAIS SÁVEZ-VOUS QUE CHAQUE ANNÉE, DES MILLIERS DE TORTUES S'ENGAGENT DANS L'ARMÉE ?

ET DITES-MOI, COMMENT RECONNAÎTRE UN ÉLÉPHANT D'ASIE ET UN D'AFRIQUE ?

C'EST TRÈS SIMPLE.

AFRICA ASIA GO TIR

QUAND À L'HOMME, IL EST APPARU SUR TÈRRE IL Y A TRÈS, TRÈS LONGTEMPS.

DIVERSES RACES SONT...

... APPARUES ...

... UN PEU AU HASARD ...

... MAIS MAL ADAPTÉES À L'ÉPOQUE ELLES ONT DICR - RU POUR RÉAPPARAÎTRE DES MILLIÈRES D'ANS. POUR LA JOIE DE TOUS.

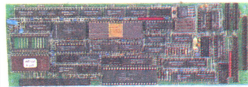
THIRIET **FIN**

**ERIC BILLON GAGNE  
LE DISQUE DUR DE LA SEMAINE  
OFFERT PAR AMSTRADEBDO**

Cette semaine, ce sont les douces mains de notre chef de publicité qui ont tiré le coupon gagnant : celui de **ERIC BILLON**, l'heureux homme habitant en Ardèche et qui possède un 664 couleur depuis un an. Eric n'est pas un passionné de la programmation mais des jeux d'aventures français, comme **ORPHEE** ou **SRAM**. Il va pouvoir en stocker des énigmes avec 20 mégas.  
Ne désespérez pas : la semaine prochaine, pas de doute, c'est pour vous.



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



**GAGNANT DU HIT LECTEUR**

Cette semaine Olivier Paux - 1, rue d'Alemberg, 38000 Grenoble - nous a envoyé son hit parade et il a eu raison. Il gagne l'abonnement d'un an à **AMSTRADEBDO**, et en prime la cassette numéro 1. Continuez de nous adresser la liste de vos quinze logiciels préférés, vous serez peut-être le prochain vainqueur tiré au sort dans l'énorme masse de cartes postales.

**VOICI LES 200 GAGNANTS  
DU CONCOURS  
AMSTRADEBDO / FIL**

Les gagnants du logiciel Aliens (Activision), proposé dans le numéro 4, qui n'auraient pas reçu leurs lots, peuvent s'adresser directement à Accusson, 9, avenue Maignon, 75008 Paris (ne pas téléphoner).

- REGIS ANDRÉ MARC DE SAINT VINCENT LES FORTS (04570) • LOUIS JEAN VYVES JINZINAC (56650) • BEZARD FRANÇOIS GORVAULT (44700) • CHEU HAMMAING DE DION (21000) • ZER VEREDER MICHEL (75700) • KEZZAR CYRIL DE MARSAC SUR L'ISLE (24330) • BIRON STEPHANE DE VALLON EN SULLY (03190) • MORIZOT SYLVAIN DE DION (21000) • COHEN DAVID DE LYON (69004) • TRAN CHINA MIEU HE DE BONNE (74300) • COHEN DAVID DE RILIEUX (69140) • VERMIALE MARCEL DE ROSIERE JOYEUX (07260) • BARGETON SEBASTIEN DE AUBERGERS (07200) • MARON ROBERT DE LYON (69) • FERRER DAVID DE SAUZIET (26740) • LODS JEAN CLAUDE DE DION (21000) • MAREK DE PARIS (75015) • TOLKYN JEAN MARIE DE VANAC (24000) • VERSEMISE XAVIER DE CALAIS (62100) • LOUÏTEN SEBASTIEN DE ROUBAIX (59100) • MICHAËL PIERRE DE NARBONNE (31100) • MONTAGIER YVETTE DE TARASCON (31550) • MONTAGNIER ELISABETH DE NARBONNE (31100) • LESARD FREDERIC DE TROYES (10000) • GARNIER CHRISTIAN DE TOURS (37000) • ALLOT MITTEAUX DE CHESNAY (78150) • INGLIS JEAN DE CLUSES (74300) • INGLIS SEBASTIEN DE CLUSES (74300) • CABELLO SALVADOR OROBON SAINT MARIE (64400) • MOREAU FRANCIS DE SAINT GERMAIN LES CORBEIL (91000) • BOYER CHRISTOPHE DE QUILLAN (11500) • AUBRI PASCAL DE BAYEUX (14400) • CORTIJO MIRELLE DE ROBERTAI (67210) • BILLETTE ALAIN DE LUZERS (78230) • BILLES FRANCOIS DE ROLEN (76300) • CHEILLAN DAVID DE VENEUILLES (13770) • LAURENT RENT GRIFFIER DE BRY SUR MARNE (94360) • ROZE

Suite page 22

**A CROQUER  
POUR  
MA BECANE!**

**SRAM 2**  
A MEDITERRANEAN ODYSSEY  
Plongez dans l'Aventure : revivrez en temps réel le voyage d'exploration d'Ulisse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route colorés. Bénéficiez des compositions, animations, dialogues, intelligences, graphismes, animations exceptionnelles, petits jeux d'aventure exceptionnels.

**AMSTRAD CPC** DISQUETTE  
AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE

**HARRY & HARRY**  
Chicago 1930. Vous n'y étiez pour rien, mais vous voilà bien trouqué par les hommes du Boss Drole, inquietant, plein de suspence. Ce jeu d'aventure est dirigé des meilleurs Thriller américains. Par Jean-Marc Menou et Johan Robson.

**AMSTRAD CPC** DISQUETTE

Distribution FRANCE : 46 97 44 44  
Télex : 23272F

1, bd Hippolyte Moriquès 94200 Ivry s Seine 01 45 21 01 49  
Télex : ERENFC 26164F

**ERE INFORMATIQUE**

**TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE**

**CONCOURS  
HEBDOMADAIRE  
AMSTRADEBDO**

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est si simple et si facile : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "De combien de couleurs le CPC dispose-t-il ?". 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 :**

**GAGNEZ  
UN DISQUE DUR  
20 MEGAS POUR CPC  
PAR SEMAINE !**

**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 : .....

De combien de couleurs, le CPC dispose-t-il ?

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

**VOICI LES 200 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADÉBO / FIL**

Suite de la page 21

GÉRALDINE de LA COUILLÉ (24400) • RABUT CHRISTINE de MONTEAULOU (71300) • PASTRE JANINE de MONTELMAR (62600) • VALÈRE ALBERT de SALZET (26740) • AUBRIEL LEON de MANCHE (60000) • ANDRÉ ALBERT de TEL (07400) • GROS FAXER de MONTLUSON (63100) • DAISSSET CHRISTIAN d'AURILLAC (03000) • NORD HÉRVÉ d'HERCOURT (70400) • VISOT LAURENT de FLAVIGNY-MOSELLE (56430) • ROSEFELDER M. de SAINT-MÉLÉ (64100) • FAISANDIER JÉRÔME d'ANGERS (49000) • CANEVET LOIC de ROGNAC (03340) • BOUCHET DAMIER de SAINT-ROMAINEN-GAL (69560) • MICHELLET A. de PARIS (75015) • BRUNET CHRIS- TIAN de SAINT-ÉTIENNE (42000) • MICHELINI CAEN (14000) • LABARRE JEAN-PAUL de DAMRIEUX LES LYS (77190) • BANIS NATHALIE de MENECY (91540) • DUFRESNE REGIS de MENECY (91540) • LÉFÈVRE FLORENCE de PLABENNEC (29212) • GAUTIER CHRISTIAN GOLONNE SUR MER (85340) • BOTTA JEAN YVES de SAINT-LAURENT DU PORT (83800) • JEAN MARC de CHERBOURG (50100) • MILLOT FREDERIC de ROUFFIGNAC (24500) • TSCHAMBER XAVIER de NOGENT SUR MARNE (10400) • BIDON PHILIPPE de VERTUS (51130) • FRARD GREGORY de BESSGES (39100) • MENTZER JULIEN de VERSAILLES (78000) • GUILLERMONT GEORGES de BEAUREPAIRE (88270) • BONNET GEORGES de BEAUREPAIRE (88270) • L'HOUSSEIER ARNAUD de BRIGNOUD (58190) • ARDOUIN BERTRAND de SAINT-AULAYE (24410) • ROUQUETTE SYLVAIN de THOR (84250) • POISSIER ERIC de HERGENIES (59199) • VAHE PHILIPPE de WANQUETIN (62123) • MAIGROT THÉRÈSE de THONVILLE (57000) • LETOURNEAU ALEXIS de SURENES (02150) • PECKREU CHRISTOPHE de LA GRANDE RUE (59210) • ROHR MICHAEL de SAINT-DIE (88100) • FOULCHER MARIE PIERRE de LA ROCHELLE (17000) • BONIFACE SWANN de CHAMPAGNE SUR OISE (95660) • ZELINSKI JACQUES de BORDEAUX (33000) • DE NIL ROBERT d'ATHIS MONS (91200) • DAMÈNE PATRICIA de LA ROCHELLE (17000) • CHEUR LAURENT de MONTSORO (74400) • BEAUDET JEAN CLAUDE de PARIS (75013) • RAMBAUD BENOIT de SENNECY LE GRAND (71240) • TORMENA GERARD de MONTPELLIER (34000) • HUSSON JEAN CLAUDE de NANCY (54000) • LAMOUREUX CATHERINE de SAINT-GENEVIÈVE-DES-BOIS (91700) • FERRER ARLETTE de ROGNAC (33340) • JOUHAUD FABRICE de ISLE (87170) • BUI DANH OY DUNG de LA CHAPELLE SAINT-LUC (10060) • MATHAS ANITA de DAMVILLE (27260) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • JARDEL CHRISTELLE d'ATHAYANG (57700) • CHEVILLOT VÉRONIQUE de SURENES (02150) • PATRIENTE CHARLES de MARSEILLE (13002) • EYVARD PATRICK de PONTTHIERRY (77310) • ZELLA MICHEL de MANTES-LA-VILLE (78200) • SAULET AGNÈS de SAVIGNY • LE TEMPLE (71776) • SALLES MICHEL de BLAGNAC (31700) • ALMARIC NATHALIE de RIS ORANGIS (91180) • DOIRE SABELLE de GRAND COMBE (30110) • MAINGAUD MARIE-CLAUDE de RICHELIEU (37120) • FERREIRA DOMINGOS de PERSAN (95340) • FERRIN VIRGINIE de MIREBEAU SUR BEZE (01310) • HAYS ELIANE de SAINT-QUENTIN (02100) • LOUCHET FREDERIC de LYS LES ANTOINES (59390) • GAR ROS BENJAMIN de BOUSSY SAINT-ANTOINE (91800) • BOLAIDEMINE DIAMEL de BEGLES (33130) • MAGNOUT DOMINIQUE de MURET-CEDEX (31605) • LEFEVRE ISA BELLE de COUBRON (93470) • MAINGAUD FRANCOISE de

BRACIEUX (41250) • DOIRE THÉRÈSE de DRANOUX (30110) • FAYET BERNARD de MANOSQUE (04100) • FEYRAY GHIS LAINE de CHEVENS-MONT (16370) • BOLAËLEM MOHAMED de COLOMERS (31770) • EHOUARNE MARIE de QUSTINIC (56310) • GAËLLE LOUIS ZINZINAC (56650) • MALLONK ISMAËL d'HERONVILLE SAINT-CLAIR (14200) • DE SOUSA ANTONIO de LUCE (38110) • ELLI LEMMA de NOISY LE SEC (93130) • DUBOIS CHRITIANE de FOUGÈRES (53000) • DUVIVIER DOMINIQUE de FORGÈS LES BAINS (91470) • VANUJAN ANDRÈS CHRISTIAN de BRIGNOY (91800) • DRESSEKEL GINETTE d'AUBERVILLIERS (93300) • TAUGER ESTELLE de VOUES (28150) • FEVILLADE RENÉE de SAINT-SEVERE (36160) • BRIATTE DANIELLE de PÉRONNE (80200) • DIDRY JULIEN de VERDUN (55000) • ANDRY SYLVIE de VILLEJEU (94800) • EL MOUTAKI FOUAD de NANTERRE (92000) • GHIGNERIE MARIE MARTINE de SÈLLE (15000) • LEPERT JEAN JACQUES de NOGENT SUR OISE (60100) • AUGOT DIDRY OTOLIEU d'AMARTEZ RAUL de PARIS (75012) • DELMON RENAUD de PARIS (75017) • VIVET HÉRI de LARAGNE (65300) • ANTEZAK JOSETTE de CULURNON (63000) • PACCOTI ROMAIN de BRIVÉ (19100) • LAMOUREUX JEANNE de SAINT-GENEVIÈVE DES BOIS (91700) • BERGEROT de VILLIERS SUR MARNE (94350) • CABANE FABRICE de BONDOLLE (91070) • GIANGRASSO CHRISTOPHE de MARSEILLE (13003) • LAMARCHE SEBASTIEN de HYÈRES (83400) • FRANCIOLI DAVID de BEAUMONT HAGUE (50440) • WEIL NICOLAS de LES ULIS (91940) • FONTAINE RAPHAËL de SENSINNET (77300) • PARETI (38170) • GOURMELLES NOËL de FUSIEUX (77130) • LAMAGNA JEAN PAUL de GRENOBLE (38100) • LEROY CHRISTOPHE de VALJOURS (93410) • LABELER JEAN LUC de MONTIGNY LE EX (78100) • HABENSCHEITBERG JOEL REIGHST (77210) • BILLIET ANTOINE de SAINT JEAN DE MAURINNE (73300) • LABONIE GISELLE de SAINT-MITRE LES REMPARS (33200) • KUNTZ ZDIDER de THONVILLE GARGÈCHE (57000) • DOLFIEN CHRISTOPHE de BERCK SUR MER (62600) • FONTAINEU HENRI de MARSEILLE (13012) • LE CRONG NICOLAS de LA ROCHELLE (17000) • MONTIGNY LE EX (78100) • HABENSCHEITBERG JOEL DHORDAIN DENIS de THOR (84250) • RIFFET CHRISTINE de CRETEL (94000) • DELANNOY JEAN MARC de FLINES LES RACHES (59140) • VAGA ASSANT RENE de BEAUCHAMPS (69071) • SPITER JEAN PIERRE de SAINT MAUR (94100) • CRUZ JEAN LUC de SERICANU (54410) • SALANI ROCHER de MARSEILLE (13015) • BOURGHOUS STÉPHANE de BORDEAUX (33000) • LÉCOSTE BRUNO de PÉCQ (71280) • ROUSSEAU HENRI de MONTPELLIER (34100) • VILLARS MARIE FRANCE de LYON (69009) • BERRIAU PATRICK de MELUN (93130) • RABUT CHRISTINE de MONTEAULOU (71300) • CEDEX (70722) • LEFEVRE CHRISTOPHE d'OCTEVILLE (59110) • SPITER JEAN PIERRE de SAINT MAUR (94100) • ROGER SEBASTIEN de BEAURAINS (62171) • ZIMMERMANN MICHEL de CHEMIN DE SAINT-HILAIRE (13320) • PILET JEANNE de PRIVAS (07000) • BEAUFUQUE BRUNO de PARIS (75001) • JOUSSEUME STÉPHANE de SAINT-MEDARD DE GUZIERES (33230) • KUCHARD FREDERIC de GUYAN COURT (78280) • MAILLAUX BERTRAND DAVID de LIMOGES (87000) • DUBIC FABRICE d'ARRAS (63000) • BOURLETTIER DIDIER de JONQUIÈRES (84150) • CYRIL ULPAT de NIMES (30000) • CUTILLI CHRISTOPHE de PAMBOUFÉ (44540) • GUERON ROGER de CHEVREUSE (78400) • LOPEZ FRANCOIS de MIRAMAS (13140) • DEGREMONT NICOLAS de TOULIGNAN (26770) •

# LA CASSETTE MENSUELLE D'AMSTRADÉBO

La première cassette d'Amstradebdo est toujours en vente !



Dépêchez-vous, cela ne saurait durer ! Elle contient, outre les programmes et les trucs et astuces parus dans votre hebdomadaire favori, des images digitalisées (je ne vous révélerai pas leur contenu, mais les fans de Renaud devraient être contents), et surtout Panzardome, un superbe jeu d'arcade offert par Ariolasoft. En plus, vous avez de la chance : Amstradebdo ayant commencé à paraître en milieu de mois, ce n'est pas quatre mais six numéros que vous retrouverez dans cette cassette, bande de veinards !

Commandez-la dès aujourd'hui pour seulement 50 F + 10 F de port à : AMSTRADÉBO, 29 rue Baron, 75017 PARIS.

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse complète : \_\_\_\_\_  
 Règlement joint de 60 francs



**MICRO PROGRAMMES 5**  
 82-84, bd des Balgnoilles  
 75017 PARIS.  
 Tél.: (1) 42 93 24 58.  
 Métro: Villiers.

**OFFRE SPECIALE**  
 en fonction  
 des stocks  
 disponibles.

**POUR 5490F TTC emportez L'AMSTRAD CPC 6128 COULEUR AVEC L'IMPRIMANTE EP 80+**

(Imprimante 100 cps, différentes polices de caractères, compatible tous ordinateurs centronics parallèle, 80 colonnes, bi-directionnelle, friction et traction, modèle luxe, etc...)

**OU POUR 1490F au lieu de 2690F L'IMPRIMANTE EP 80 + seule.**

EGALEMENT à votre disposition , notre gamme d'ordinateurs AMSTRAD au CPC464 au PC 1512, de périphériques, accessoires, logiciels, livres, etc...

**BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE, A NOUS RETOURNER.**

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Tél : \_\_\_\_\_

Je commande l'ensemble CPC 6128 couleur avec imprimante EP 80 +   
 Je commande l'imprimante EP 80 + seule.   
 + Port : Imprimante seule: 120 F.   
 CPC 6128 couleur + imprimante: 180 F.   
 Ci-joint règlement de: \_\_\_\_\_  
 par: \_\_\_\_\_

# S.I.S.

que voulez-vous, les autres nous aiment !!!

... Et vous ?

**SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE**  
 1er distributeur Français pour AMSTRAD. à votre service.  
 CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD: **50.92.85.80 +**



# 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

## HIT LECTEURS

1	They Sold A Million III <i>de The Hit Squad</i>	—	1	Winter Games d'Epyx	▲
2	Break Thru d'Us Gold	▲	2	Ghosts'n'Goblins <i>d'Elite Systems</i>	▼
3	Konami Greatest Hits <i>de Konami</i>	▲	3	Zombi d'Ubi Soft	▲
4	Pack Fil <i>de FIL</i>	▲	4	Sram d'Ere Informatique	▲
5	Gauntlet d'Us Gold	▲	5	Crafton et Xunk <i>d'Ere Informatique</i>	▼
6	Gold Hits <i>de D'Us Gold</i>	▼	6	Ikari Warrior d'Elite Systems	▼
7	The Goonies <i>de Datasoft</i>	▲	7	Green Beret d'Imagine	▲
8	Tarzan <i>de Martech</i>	▲	8	Bactron <i>de Loriciels</i>	▲
9	Alien d'Activision	▲	9	3D Grand Prix d'Amsoft	▲
10	Dragon's Lair <i>de Software Projects</i>	▼	10	Trailblazer <i>de Gremlin Graphics</i>	▲
11	Hit Pack D'Elite Systems	▼	11	MGT <i>de Loriciels</i>	▲
12	MGT <i>de Loriciels</i>	▼	12	Lightforce <i>de FTL</i>	▲
13	1942 d'Elite Systems	▼	13	Commando d'Elite Systems	▲
14	Ikari Warrior d'Elite Systems	▼	14	Le Pacte <i>de Loriciels</i>	▼
15	Infiltrator d'Us Gold	▼	15	Cauldron II <i>de Palace Software</i>	▲