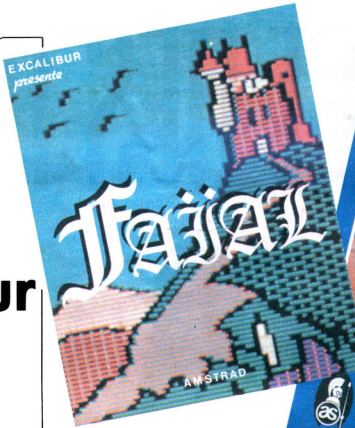


# AMSTRAD EDDO ET P.C.

N°12 7F.  
7 janvier 1987  
Belgique 54 FB - Suisse 2.20 FS  
M-1636-12-7F

**NOUVEAU !**  
La synthèse  
vocale sans  
interface pour  
CPC et  
le dessin  
industriel sur  
Amstrad.

**Gagnez 150  
logiciels et  
un disque dur  
20 Mégas.**

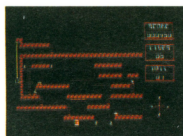


# ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



## LES MINES DU ROI AQUANTUS.

Découvrez-vous  
l'or du  
plus puissant  
monarque  
de tous  
les temps?  
Évitez-vous  
les dangereuses  
mummies?  
La réussite  
est au bout  
de vos doigts  
avec cet  
enrichissant  
jeu d'adresse  
doté de  
48 tableaux  
différents  
et d'un mode  
éditeur  
pour créer vos  
propres écrans.



DISPONIBLE EN CASSETTE  
ET DISQUETTE POUR AMSTRAD.

ariolasoft



PROMOPRESS

Directeur de la publication :  
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :  
Philippe MARTIN

Directrice technique :  
Benoite PICAUD

Secrétaire de rédaction :  
Karim BOUDOU

Secrétariat :  
Martine CHEVALIER

Maquette :  
Jean-Marc GARNOT  
Jean-Yves DUHO

Le dessin de couverture est de :  
THIRIET

Ont participé à ce numéro :  
Aïlan, Jeanne Alyse, Sylvain de Cazenave,  
Chérif, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita,  
José Ricardo, Pierre Rival, Robby,  
Spiral, Richard Wilfram, Olivier Zytoun.

Editeur :  
SHIFT EDITIONS,  
24 rue Baron,  
75017 PARIS.  
Tel : (1) 42 63 82 02.  
Telex : 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   |
| Thanatos de Durell Ubi Soft  |       |
| Starglider de Firebird   |       |
| 1001 BC d'Ere Informatique   |       |
| Faial d'Excalibur  |       |
| Bon plan   | 7     |
| Demain dès l'aube  |       |
| L'Aigle d'or, le plan  |       |
| Listing  |       |
| Forêt de Serge Péchard   | 8     |
| Page Pro CPC   | 9     |
| Echosoft, la première synthèse vocale sans interface.                              |       |
| Livraison de la semaine  | 11    |
| Résultats des concours   | 12/14 |
| Listing  | 13    |
| Les Crêpes (suite) de Serge Marquet  |       |
| Nouveautés   | 15    |
| Mini Hebdo PC  | 16    |
| Textomat de Micro Application, un traitement de texte simple et efficace.          |       |
| News Room d'Ariolasoft, créez votre fanzine sans trop de frais, ni de difficultés. |       |
| Mini Hebdo PCW   | 17    |
| Microdraft de Timatic, le dessin industriel arrive sur votre PCW                   |       |
| News CPC   | 18    |
| Bouquins   | 19    |
| Hit et Fin   | 20    |

# EDITO

Le mois de janvier est toujours celui des bonnes résolutions. A peine sorti des vapeurs du réveillon on se dit que, cette année, on va faire plus fort, plus beau, plus performant. Vous nous avez témoigné, durant les trois premiers mois de notre existence, un enthousiasme stimulant. Une raison de plus pour avoir la pêche. Dès le prochain numéro, vous trouverez en ces pages de nouvelles rubriques qui répondront à votre nombreux courrier. Je ne vous en dis pas plus, à la semaine prochaine...

**Philippe Martin.**

# AMSTRADEBDO ET ARIOLASOFT VOUS OFFRENT 150 LOGICIELS

Cette semaine, **ARIOLASOFT** vous propose les aventures palpitantes des **MINES DU ROI AQUANTUS** et vous offre soixante-quinze logiciels gratuits. La coutume étant ce qu'elle est, **AMSTRADEBDO** double la mise.

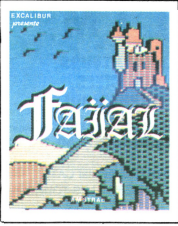


Pour participer au tirage au sort et recevoir ce super jeu d'arcade aventure, envoyez-nous une carte postale avec vos nom et adresse complète à :  
**AMSTRADEBDO, CONCOURS ARIOLASOFT,**  
24, rue Baron 75017 PARIS



# FAIAL

## EXCALIBUR



**ET HERDELL FUT... C'ÉTAIT UN HOMME FIER ET ROBUSTE,** intelligent et sage. On ne pouvait dire qu'il était beau. Il était même franchement repoussant. Hâbler, il était un habile commerçant et possédait une grande résistance du fait de sa force. La nuit de la vie qu'il menait jusqu'à présent, il décida, un jour, de partir à l'aventure. Partir découvrir de nouveaux horizons, loin des châteaux qu'il fait traire tous les matins, loin des tumultes de la capitale.

Il se dirigea vers le pays de FAIAL, pays propice à satisfaire sa soif d'exploits héroïques. Il se sentit l'âme d'un conquérant et décida d'aller proposer ses services à SHALDHAR, le roi des cinq provinces. Arrivé bientôt aux portes de la ville, il put remarquer deux gardes qui demandaient leurs laissez-passer à tous les nouveaux venus de la cité fortifiée. Ce n'était pas cela qui allait arrêter notre héros. Il s'avança d'un pas décidé...

**- HALTE LA MÈCRANT ! QU'ES-TU ET OU COMPTES-TU ALLER ?** de ce pas ?  
Je suis messire HERDELL et je dois avoir une entrevue avec le roi dans les plus brefs délais !

- Ha ha ha ! Montre-moi ton ordre de passage, nous verrons après si tu peux être reçu par le roi !  
HERDELL posa alors son fardeau et extraya d'une de ses poches une petite carte bleue qu'il tendit au soldat. Celui-ci s'écria quelques minutes dans le poste de garde, puis revint en affichant un sourire de satisfaction presque sadique.

- Hé, hé, qui croyais-tu duper vil scélérat ! ? Le CPC (Castle Pass Computer) m'indique que ta carte est expirée depuis fin 1334. Allons, passe ton chemin et je ne te reviens plus trouver aux alentours du château !

### NOTE, TECHNIQUE 15/20

**NOTICE :** 15. Juste ce qu'il faut savoir.  
**GRAPHISME :** 17. De jolies pages graphiques.  
**ANIMATION / SON/BRUITAGE :** 11. De temps à autres, quand il le faut.  
**INTÉRI :** 14. Trois scénarios assez riches.  
**ORIGINALITE :** 16. Du texte, mais très prenant et beaucoup d'action.  
**QUALITE/PRIX :** 15. Très bien.  
**AUTRE :** 16. Une suite est prévue suivant le succès de cet essai.



Déappointé, notre héros dut faire demi-tour. Il essaya de trouver une brèche dans l'enceinte de la forteresse, mais ses murs étaient solides et infranchissables. C'est alors qu'il avisa une caravane de marchands qui allait rentrer dans la ville. Après une longue discussion il put convaincre un des commerçants de le laisser monter dans sa carrolle, dissimulé sous les sacs de marchandises diverses.

La fouille du convoi fut sommaire et notre aventurier passa la porte de la grande cité sans encombre.

Fatigué par ses péripéties, HERDELL s'enfonça dans les ruelles du bas FAIAL à la recherche d'une bonne table et d'un gîte. Il entra dans la première auberge venue - "AU SANGLIER AGILE" - L'intérieur ne payait pas de mine mais le tenancier l'accueillit à bras ouvert. Il but une bonne rasade d'un vin amer... L'action se précipita !

Un homme en bleu d'armes de FAIAL entra précipitamment et posa sur la table où dinait HERDELL un parchemin frappé du sceau royal. Il expliqua qu'il s'agissait d'un pli confidentiel réservé à notre aventurier et à lui seul. Il ressortit précipitamment...

**L'ATMOSPHÈRE EST PESANTE DANS CETTE FORÊT...**  
- Me voilà au fat de ma mission. Depuis six heures que j'ai quitté FAIAL, je marche seul sur ce chemin. Pas vraiment fréquenté le coin... Que vois-je au loin ? ! Un arrêt d'auto-bus ? Non ! Une pancarte indiquant...  
Un coup d'œil sur mon plan m'indique la bonne direction. Toujours pas âme qui vive, cela devient inquiétant.

- Ah, enfin quelqu'un ! Seulement, il a l'air en très mauvais état. Hummm, effectivement, cet homme a été déchéqueté par quelques créatures maléfiques.

- J'entends des bruits. Vite, dissimulons nous.  
Bon sang ! Les deux monstres qui viennent de sauter des arbres pour achever ce malheureux sont vraiment horribles. Utilisons la magie pour les mettre en déroute.

**FORCES D'BIEN, ABITEZ-VOUS ! LES FORCES D'ÉMAONS !** sort magiquement de très haut niveau garanti AMSTRADERBOS particulièrement efficace contre les ours !

- Ha ha ha ! Ces ignobles bêtes ont été pulvérisées par ma puissance. Je les fouille et découvre sur elles un parchemin qui me sera très utile pour la suite de ma quête.  
Poursuivant son chemin, HERDELL arrive à un embranchement où une pancarte indique plusieurs directions : école de magie, - Lac sans fond, - Infructueux de stationner et - école d'agilité.

Resulto, il s'engage dans cette dernière direction. - Quelles épreuves l'attendent cette fois-ci ? Sortira-t-il victorieux de cette aventure pleine de rebondissements ? Seule, la façon dont vous jouerez le scénario en dépendra...

**FANTASTIQUE FAIAL QUI VOUS PLONGE DANS L'UNIVERS DES JEUX DE RÔLES !**

Alors là, je suis comblé. Si, si, vraiment. En jouant JAVIS tout à fait l'impression que mon Amstrad était un véritable maître de jeu et qu'il dirigeait dans les aventures les plus dangereuses. Ce logiciel est à l'origine une adaptation des LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS. Mais il est bien plus que cela. Le livre oblige à tourner sans cesse des pages et revenir en arrière dans les chapitres, là, l'ordinateur s'occupe de tout pour votre plus grand plaisir. On retrouve tous les ingrédients des jeux de rôles classiques. La création du personnage avec ses différentes caractéristiques (vigueur, intelligence, sagesse, etc) dont découlent différents aptitudes (grimper, marchander, convaincre, etc.). Votre héros commence au début et il pourra acquiescer de l'expérience au cours des trois scénarios différents proposés sur la disquette.

De très jolies pages graphiques agrémentent l'aventure notamment pour présenter les monstres que l'on va combattre mais ATTENTION ! ne dites pas que j'vous ai pas prévus ! Il le jeu est essentiellement textuel. Des textes très prenant qui proposent souvent plusieurs choix d'actions possibles. Les noms à retenir ou les plus importants sont dans des couleurs différentes. C'est agréable à lire (aucune fôtes d'orthographe) et ça agrège pas du tout le yeux. A tout moment vous pouvez consulter l'état physique et moral de votre personnage grâce à une option INTENDANCE. Un regret, on ne peut pas fuir lors d'un combat qui tourne mal. Par contre la possibilité de sauver une aventure en cours de jeu est appréciable. Pour les inconnus, FAIAL est tout à fait satisfaisant. Vivement une suite !

# 1001 CERE INFORMATIQUE

**MAIS DANS QUELLE GALÈRE ALLAIS-JE ME METTRE ?** Moi le fils de Laerte, après avoir combattu des années durant, j'allais enfin pouvoir revoir ma patrie. Retrouver ma femme, la belle PENELOPE. Je pouvais enfin rentrer au pays, diriger mes sujets, gérer mes terres. Après tant de combats, j'aspirais au repos du guerrier. Moi ULYSSE, remontaient enfin sur mon fier vaisseau, et les flots allaient me porter jusqu'à ITHAQUE la belle... Tiens, mais c'est pas original comme jeu d'aventure ça ?

- Pardon ? ! Les aventures sur Amstrad que nous avons connues jusqu'à présent étaient de tous genres : policiers, humour, fiction... Mais j'aimais une reconstitution du voyage de retour de ULYSSE vers ses terres de ITHAQUE. Cette histoire vieille comme le temps, si merveilleusement bien contée par HOMÈRE dans son Odyssée. Oui, durant ce voyage qui dura dix ans, après les dix années de guerre à Troie, ULYSSE a vécu de fantastiques aventures à travers le monde plein de mystère des puissants dieux de la Grèce antique.  
- Mais CHUUUUUUUUUUU ! ! ! Écoutez la suite de cette fresque historique...

**- EURYLOGOS ! POLITES ! ELPENOR ! PERIMÈDE !** Vous êtes tous là mes fidèles compagnons. Allons ! Hissons les voiles pendant que les vents nous sont favorables. Ils nous pousseront au loin de ces côtes maudites que je ne veux plus jamais revoir. Nous allons enfin rentrer chez nous. Rejoignons nous, notre départ précipité n'en est que plus agréable !  
- Puisse EOLÉ, le dieu des vents, nous être favorable et guider notre bateau une galère, où il vers le bon phare.

- Voyez, mes frères comme nos voiles sont gonflées, le grand large nous attire ! Mais aurons nous de quoi nous alimenter si nous n'accostons pas rapidement sur une terre accueillante !

La nuit tombe et le ciel dégage de tout nuage, on aperçoit la constellation d'ORION qui veille sur le navire de guerre.

Le kraken, la fain treuille les hommes, ils n'ont rien mangé depuis deux jours maintenant. Mais n'est-ce pas une terre que l'on aperçoit, là bas, à l'horizon ?

- Courage, mes valeureux amis, nous allons bientôt pouvoir accoster et le produit de notre chasse nous sera si exténués.

Quelques coups de rames et un créneau plus tard...

- Nous touchons enfin la terre ferme. Hummm, bien étrange il que cela. Regardez, elle semble tout à la fois aride et fertile. Mais avançons encore.

Ulysse - Regardez les bêtes dans cet enclos. Ne pourrions nous pas les sacrifier à POSEIDON ? Sa clémence nous serait bien utile durant notre voyage.

Mais, à leur approche, les bêtes entendent et, au loin, le tonnerre gronde ! Des éclairs déchirent le ciel, si bleu jusqu'à présent.

Il serait peut-être préférable de nous en aller de ce lieu ! Retournons sur le bateau et laissons nous porter au gré des flots et des dieux.

Ulysse comprend alors que ce voyage de retour risqué d'être plus long que prévu.

Et, ainsi, au gré des vents, il se retrouve avec son équipage en vue d'une nouvelle côte.

Tout le monde débarque et visite les terres alentours.

Ulysse se dirige vers la seule habitation de l'île. L'orsque sur le chemin...

- Mais que se passe-t-il ? Quelle est donc, cette étrange sensation que je ressens ? Ce flatement dans l'air ? Oui, c'est ça ! Quel est ce parfum que je devine si subtil ? Haaaaa, mais n'ai je jamais senti l'odeur aussi délicate ?

Haaa Zut ! Je n'arrive pas à définir ce que je respire... Ce parfum, il est... Haa, je ne sais comment dire ! C'est dans l'air, c'est... Hummmmm...

Alors, un jeune homme blond sort des buissons.

- Mais ce parfum, mais c'est bien sûr ! Mais c'est édit bien ça ce parfum si léger, c'est HERMES, ce sont les Grecs qui en ont fait le miel !

- Prends garde noble Ulysse ! En suivant ce chemin, tu vas chez CIRCE, aussi je voudrais te donner cette herbe de vie. Elle te protégera contre le breuvage de la déesse. Une fois absorbé,

ce filtre te transformerait en animal domestique. Si tu manges l'herbe tu éviteras ce triste sort ; mais ne repousse pas ensuite les avances de CIRCE. Sur ces derniers conseils ULYSSE se dirige vers la demeure. Une femme l'attend sur la porte et...

- Dis-donc chéri, tu montes ? Je te fais boire de l'ambrano, un valeureux guerrier comme toi doit avoir besoin de repos. Il accepte, Et avant d'ingurgiter le contenu du gobelet, il avale l'herbe de vie. Du coup, CIRCE n'en croit pas ses yeux.

- Mais ? ! Tu serais donc le vaillant et rusé ULYSSE ? ? ? Faut être ça ! !

Et les vêtements de la femme tombent à ses pieds. Nue, elle invite ULYSSE à un moment de détente.

Je...-hiiiiip... (Pfff, censure un truc qui s'est fait à y a des centaines et des centaines d'années) !

Puis...

Je vais délivrer tes compagnons, ceux que j'avais transformés en cochons.

Voilà donc une infime partie des exploits et aventures d'ULYSSE. Il sera au gré des vents promené un peu partout. Et à chaque étape, chaque rencontre, il affrontera une épreuve.

**LA TRANSPONITION DE L'ODYSSÉE EST FIDÈLE.**

Le jeu respecte parfaitement le récit d'HOMÈRE. Le scénario est sans faille et pour cause ?

Il ne sera qu'une réversion pour les fans de la mythologie Grecque. La réalisation est, elle aussi, impeccable.

Vous êtes ULYSSE et l'ordinateur prend en charge les autres personnages dont ils ne sont impliqués dans le déroulement de l'épée. Si besoin est, et à tout moment, vous pouvez contrôler leurs actions. Mais il vous faudra auparavant bien prendre en compte tous les paramètres de l'aventure. Sur l'écran on trouve, en haut à droite, un indicateur du temps qui passe, une boussole, une carte avec les différents lieux à visiter marqués d'un point noir et la direction du vent (important ça) ! Le bateau se déplace sur la carte avec les chiffres du curseur. En haut à droite, les images graphiques des lieux explorés. Les décors sont simplistes mais suffisent à la compréhension de l'aventure. En bas de l'écran essence, se trouve la fenêtre de dialogues, où l'ordinateur affiche le déroulement des actions, et deux lignes pour la saisie de vos ordres.

Outre ces multiples données, le jeu est agrémenté de quelques animations et de petits broutages corrects. Un détail souvent négligé dans les jeux d'aventures... Au bout de compte, l'épée est complète malgré sa ressource assez rapidement car il n'est pas prévu de sauvegarde en cours de partie. Dans son ensemble,

1001 BC est donc très satisfaisant.

### NOTE, TECHNIQUE 15/20

**NOTICE :** 14. Succinte mais complète.  
**GRAPHISME :** 13. Simple mais sympathique.  
**ANIMATION :** 15. C'est encore rare les animations dans les jeux d'aventure.  
**SON/BRUITAGE :** 15. Même remarquable que ci-dessus en remplaçant animation par son/bruitage.  
**INTÉRI :** 17. Une bonne leçon de mythologie grecque.  
**ORIGINALITE :** 15. Le déplacement du bateau et les vents. Sympa.  
**AUTRE :** 14. L'Amstrad mieux qu'HOMÈRE.



# CROCOBOUTIQUES



## ESAT SOFTWARE

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

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

## 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

## LENS MICRO INFORMATIQUE

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  
Interfaces

Livres et presse informatique  
à consulter  
Plusieurs centaines de logiciels  
en essai sur place  
Possibilité de crédit

### AMSTRAD

|                    |      |
|--------------------|------|
| CPC 464 MC         | 2680 |
| CPC 464 C          | 3980 |
| CPC 6128 MC        | 3950 |
| CPC 6128 C         | 5290 |
| PCW 8256           | 5920 |
| PCW 8512           | 7650 |
| LECTEUR DISK DD1   | 1990 |
| LECTEUR DISK FDI   | 1790 |
| CRAYON OPTIQUE     | 230  |
| SYNTH VOCALE       | 490  |
| MODEM DIGITELEC    | 1480 |
| SOURIS             | 690  |
| CRAYON OPTIQUE DKT | 190  |
| EXTENSION 56K RAM  | 450  |
| EXTENSION 256K RAM | 850  |
| SILICON DISK       | 990  |
| EXT 256K POUR PCW  | 590  |

### JEUX

|                 |         |
|-----------------|---------|
| 3D GRAND PRIX   | 89 139  |
| 57 AXE          | 109 185 |
| AIRWOLF         | 89 125  |
| ALIEN HIGHWAY   | 89 129  |
| ASPHALT         | 94 125  |
| BALLBLAZER      | 94 129  |
| BATAILLE D'ANGL | 109 190 |
| BATMAN          | 89 133  |
| BIGGLES         | 94 139  |
| BILLY BANLÈUE   | 129 166 |
| BOMB JACK       | 89 139  |
| BOULDER DASH 3  | 89 119  |
| CAUDRON 9       | 89 119  |
| CONTAMINATION   | 109 190 |
| COMMANDO        | 89 139  |
| COMPUTER 10 T 2 | 94 189  |
| CONTAMINATION   | 109 190 |
| CRAFTON ET XUNK | 109 186 |
| DAMBUSTER       | 99 145  |
| DANGERE         | 99 129  |
| DESERT FOX      | 89 139  |
| DRAGON'S LAIR   | 89 139  |
| EDEN 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 500C        | 109 149 |
| GREEN BEBE             | 89 135  |
| GUNFIGHT               | 89 139  |
| HACKER                 | 99 159  |
| HEAVY 'N MAGIC         | 94 165  |
| HIGHLANDER             | 89 139  |
| HIGHWAY ENCOUNTER      | 99 139  |
| IMPOSSIBLE MISS        | 94 159  |
| JACK THE NIPPER        | 89 119  |
| JEUX SANS FR           | 89 139  |
| 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 |
| MARCAIBO               | 129 175 |
| MARMAID MADNESS        | 89 139  |
| MIAMI VIBE             | 85 139  |
| MINES DU ROI AQUANTUS  | 125 175 |
| MISSION ELEVATOR       | 99 155  |
| MOVIE                  | 89 139  |
| MUSIC SYSTEM           | 165 239 |
| NEKOR                  | 89 139  |
| NEXUS                  | 89 145  |
| NICK FALDO'S OPEN GOLF | 99 139  |
| NODES OF YESOD         | 99 139  |
| NOMAD                  | 109     |
| PACIFIC                | 109 139 |
| PAPERBOY               | 89 139  |
| PING PONG              | 79 139  |
| PSIS TIC               | 99      |
| RAMBO                  | 79 139  |
| REBEL PLANET           | 89 139  |
| RESCUE ON FRACALTUS    | 89 139  |
| RETURN OF EXPL FIST    | 99 139  |
| REVOLUTION             | 99 139  |
| ROBROT                 | 109 169 |
| ROOMTEN                | 89 139  |
| SABOTEUR               | 89 139  |
| SAI COMBAT             | 99 139  |
| SAMANTHA FOX           | 89 139  |
| SAPIENS                | 119 169 |

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| SCRABBLE              | 169 239 |
| SCRAM                 | 169     |
| SHOGUN                | 99 159  |
| SILENT SERVICE        | 89 139  |
| SKYFOX                | 95 139  |
| SORCERY               | 89 129  |
| SPACE SHUTTLE         | 99 139  |
| SPINZYDZ              | 89 145  |
| SPITFIRE 40           | 89 125  |
| SPY VS SPY            | 89 155  |
| STREET HAWK           | 89 139  |
| STRIKE FORCE HARRIER  | 95 129  |
| TAULETTE              | 89 145  |
| TEMPLE OF TERROR      | 89 139  |
| THEATRE EUROPE        | 109 179 |
| THEY SOLD A MILLION   | 89 139  |
| THEY SOLD A MILLION 2 | 99 139  |
| TL                    | 89 139  |
| TOAD RUNNER           | 109 159 |
| TOBRUCK               | 109 139 |
| TOMAHAWK              | 89 139  |
| TURBO ESPRIT          | 99      |
| V                     | 89 139  |
| WAY OF EXPLODING FIST | 85 179  |
| WAY OF THE TIGER      | 89 139  |
| WHO DARES WIN         | 89 139  |
| WINTER GAMES          | 89 139  |
| WORLD CUP CARNAVAL    | 99 149  |
| XARD                  | 99 139  |
| YE AR KING FU         | 89 139  |
| ZOMBIE                | 159     |
| ZORRO                 | 89 139  |

### UTILITAIRES

|                 |         |
|-----------------|---------|
| AMSWORD         | 150     |
| D BASE 2        | 650     |
| D AM S          | 290 340 |
| DATAMAT         | 450     |
| DIAGNAPH        | 210 340 |
| MULTIPLAN       | 499     |
| SUPERPANT       | 290     |
| 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  
Designation/Quantité/Prix \_\_\_\_\_  
Total \_\_\_\_\_

## ORDIUBUEL

22, rue de Montreuil  
94300 VINCENNES  
Tél. : (1) 43.28.22.06  
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI  
de 10 h 30 à 19 h et de 15 h à 19 h.  
LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h.

REVENDEUR OFFICIEL  
AMSTRAD FRANCE

## LIM

ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES

Matériel professionnel  
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS  
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS  
Tél. : 47.27.90.00

## FRANCE® DISQUETTE

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

## VIDEOSHOP

l'espace le plus  
micro de Paris !

Prix Club !!!

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.84.45  
50, rue de Bellevue, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95  
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

AMSTRAD : PC 1512  
PCW 8256  
CPC 6128 - 464  
+ LES CONSEILS CHEZ :

PHILIPPE  
ELECTRONIQUE

11, rue de Lalande  
15, cours de L'Argonne  
33000 BORDEAUX

Tél. : 56.31.45.83 / 56.91.04.64  
OUVERT LES DIM. 28 DEC. et 4 JANV.

## APC

(1) 48.97.84.84  
de 14H à 17H

DES LIVRES AU PRIX  
D'UNE DISQUETTE !!

\* GUIDE DES LANGAGES  
\* GUIDE DES IMPRIMANTES  
36f SEULEMENT !

(MUS. DANS AMSTRAD 8500, CPC, MICROLOGICIEL,  
MICROSTRAD, MICRO VOLT, ...)

A P C, DEPARTEMENT EDITION, 7, rue  
du Capitaine Ferber, 75020 PARIS  
(port : 2 livres par guide)

# BON PLAN

## DEMAIN, DES L'AUBE

Houla là ! J'ai la tête comme une enclume sur laquelle se seraient donnés rendez-vous les 5 meilleurs Forgerons de la Galaxie, pour le Concours de "Celui qui tape le plus Fort, le plus Vite, le plus Longtemps" !

Je ne sais pas pourquoi, mais tous les débuts d'année, j'ai comme une faiblesse dans la déglutition et une légère inquiétude stomacale. Des que quelqu'un évoque le concept de "nourriture", une certaine indisposition commence à me submerger et à me faire me précipiter vers des lieux où l'on est traditionnellement seul... Ici c'est quand même pas huit douzaines d'huîtres géantes de Mars, fourrées chocolat et arrosées de quelques bouteilles de champ qui vont venir à bout de Votre Chef Aimé et Vénéré !). Eh ! Toi, le Microbe mercurien, tu veux arrêter les essais de soufflerie derrière mon dos, je ne supporte pas les imitations réussies de cyclone défilant ! Ah ? Tu respirais, seulement, et une fois sur deux... Bon, maintenant, tu choisis : légume d'accompagnement pour le dîner de ce soir, ou t'arrêtes COMPLETEMENT de respirer. OK ?

Moi qui m'étais tranquillement installé devant mon écran avec "THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE, AGED 13 3/4". (Le journal intime d'Adrian Mole, âgé de 13 ans 3/4), une espèce de roman aventure-dont vous êtes le héros, basé sur un roman de SUE TOWSEN, et qui présente les réflexions acides, pénétrantes et sans concession d'un jeune garçon vis-à-vis de sa famille en train de divorcer, de ses amis, de sa girl-friend, de ses relations de hait et aussi du chien ! Si je n'avais la crainte de vexer les habitants-serpents d'Acturus, je dirais que c'est tordant ! D'un humour ravageur et tendre à la fois. Si vous pensez que c'est facile d'être aimable avec l'amant de sa mère ou de se tenir immobile pendant deux heures et demie, quand on a accepté de jouer le rôle de l'arbre, pour la fête de l'école, à la demande de sa petite amie ! Le seul inconvénient de ce soft est qu'il est en Anglais, quoique à la réflexion, ce soft peut-être une façon de progresser car le vocabulaire est à la fois simple et riche. (D'ailleurs, des extraits de ce texte sont étudiés au lycée). Derrière les réflexions d'Adrian, transparaissent des modes et des habitudes de vie assez différentes de celles des Français et on n'a alors plus qu'une envie, aller se payer le bouquin. (Formidable, un soft qui incite à lire !)

J'en étais là, dans mes réflexions, quand une quarantaine de pognes ont commencé à frapper à la lourde. C'était la smala des sous-officiers du Centre Aéronautique des Confédérations Amies, qui débarquaient pour le week-end après avoir dévalisé une boutique près du "160, RUE LEGENDRE", où ils avaient repéré des super-promos à moins de 100 CREDITS :

l'affaire Vera Cruz 80-100  
Dungeon adventure 70  
Emerald isle 70  
Fours adventures 70  
Lords of the Rings 70-80  
Meurtre sur le TGV 90-100  
Mandragero 125  
Never ending story 90  
Seas of Blood 80

Bon, je ne pouvais pas les laisser à la porte, d'autant qu'ils avaient aussi apporté la boisson, la mangle et que quelques jeunes femmes accueillantes et fort légèrement vêtues demandaient si on allait passer le week-end ici, ou trouver un coin plus branché. "Entrez, entrez, ma caverna est à vous !", ai-je aussitôt déclaré, ça, peut-être aurais-je dû m'abstenir de le dire aussi fort, parce qu'ils ont commencé à tout virener, à installer une scène, à descendre des flacons comme d'autres font des coups de matraque, et que je ne me souviens de rien d'autre que ces 50 types assis sur ma tronche quand je me suis réveillé 2 jours plus tard... Sauf que j'avais pas 50 types, mais une seule nana, genre Amazone de Bételgeuse, qui aussitôt que j'eus ouvert les yeux, a commencé à me banniser avec "JEWELS OF DARKNESS".

- "Saviez-vous, hurlait-elle, que sur la même dis-

**Christine DEMEURE  
Alain CHAREYRE**

### L'AIGLE D'OR: LE PLAN

Pour garder intact le frisson de l'aventure, certains objets et quelques salles ne sont pas mentionnés sur ce plan. Celui-ci vous sera toutefois très utile dans votre quête à la recherche de l'Aigle d'Or.

quette, vous avez 3 jeux d'aventure : "COLOSSAL ADVENTURE", "ADVENTURE QUEST" et "DUNGEON ADVENTURE", pour le prix d'un seul soft ? Que vous avez en outre, une brochure de 80 pages contenant toutes les indications nécessaires à la conduite des aventures, et incluant une nouvelle de Peter Mc Bride ? Que l'Analyseur de Syntaxe est béton, avec acceptation de phrases du genre : "IDROP EVERYTHING BUT THE SWORD SAY SHAZAMJ" ? Qu'il y a des commandes fort originales du genre : RAM SAVE (sauvegarde immédiate) et une touche OOPS, qui permet de revenir en arrière d'une action, même morte ?

"Blarp !", articula-t-je péniblement...  
"Je suis d'accord, poursuivis-elle, il y a la "plaque du siècle", le système de protection LENSLock, cette petite fenêtre de plastique à poser sur l'écran, pour essayer de repérer un code permettant de continuer à jouer, certes, mais avouez que, malgré tout, ce pack est d'un rapport qualité-prix imbattable, que les scénarios sont classiques et bons, que c'est une formidable initiation à l'Aventure.

A ce stade et à cette époque de l'année et à cette heure de la journée, j'étais prêt à avouer jusqu'à la date de naissance de Line Renaud, du moment qu'elle voudrait bien arrêter de parler... Ça a duré, ça a duré, j'ai dû tomber une ou deux fois dans le coma, parce que je ne l'ai pas vue partir. J'ai juste trouvé un petit mot : "Vous pourriez arrêter de dormir, quand je vous parle !" (Tous les mêmes, pff !).  
J. PEABODY  
Je devais pas être vraiment frais, pour ne pas l'avoir reconnue ! Alors depuis ce matin, je me suis mis à "tea with a cloud of milk", pour essayer de récupérer. Je vais lui télé... Excusez-moi, on frappe à la porte ! Par SRAM ! Cette fois-ci, ils sont au moins le double ! Bon, je n'ouvre pas. Parce que, demain, des l'aube...

## HALLE OF FRIME

AZOUG Jean-François, 381, Boulevard Marcus Bremond, 13170 LA GAVOTTE. Tél.: 91.51.14.56 - a 15 ans, et cela ne l'a pas empêché de résoudre un bon nombre d'énigmes : Forest at World end, Orphe, Sram, Mindshado (chaudement recommandé par le chef et l'intérieur).

BONNOTE Xavier, lui, à 23 ans et habite 4, rue du Docteur Labbé à Paris (75020). Il a retrouvé l'Aigle D'Or, s'est échappé du Bague De Nepharia et a dérivé ses amis sorciers de Sorcery. Il a pas dû chômer ces derniers temps...

Seigneur de l'Aventure, entrent dans le lieu "HALLE OF FRIME", les ci-devant

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de Jan de grâce 1986, et par ordre de notre illustre et vénéré chef, sont intronisés à la fonction de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le lieu "HALLE OF FRIME", les ci-devant

(54400), plus précisément 14, rue Lévy. Lui aussi a dû s'écher pas mal de cours (il a quinze ans pour réussir à trouver Sram, Orphe, Warrior +, Crafton et Xunk et Zombi).  
DIESSANT Emmanuel, 67, rue Lecourbe, 75015 Paris (Rue Lecourbe ? J'achète !) semble pouvoir prétendre (provisoirement) au titre de champion routes catégories. Il a lui aussi 15 ans (décidément...), et nous propose une abondante liste des jeux d'aventures qu'il a élucidés : Mandragore, Forest at World's End, Le Bague De Nepharia, Joux et Orphe, Zombi et Orphe. Les noms Edén Blues, Saboteur, Zombi et Orphe... ont dû être courtes du côté de la rue Lecourbe...

BARDELLI Jean-François, habite à Longwy

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of Frime" et contacter directement les fana-tiques passionnés, comme vous par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneur de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :  
Mes jeux d'aventure préférés sont :

|   |    |
|---|----|
| 1 | de |
| 2 | de |
| 3 | de |
| 4 | de |
| 5 | de |

NOM : \_\_\_\_\_  
AGE : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_



# TOUJOURS PROS

# ECHOSOFT ESAT SOFTWARE ET LA PAROLE VIENT A L'AMSTRAD.



**ESAT SOFTWARE vous présente un logiciel révolutionnaire : synthèse vocale sans aucune interface, synthétiseur électronique et générateur de bruitage, le tout pour un prix dérisoire. Que demande le peuple ???**

Pourriez-vous imaginer Tintin sans Milou ? Crafton sans Xunk ? Pasqua sans Pandraou ? Giscard sans D'Estaing ? Non, bien sûr. Vous ces super héros qui nous font rêver ont à leur côté un fidèle compagnon, qui les soutiendrait l'adversité et partage avec eux les bons moments. Vous ou moi ne sommes certes pas des stars mais notre besoin d'affection et de chaleur humaine ne s'en fait pas moins durement ressentir, n'est-il pas vrai ? Et notre cher COMPAGNAN ou nous, celui qui ne nous fait jamais défaut (sauf en cas de SYNNTAX ERROR), qui est si bon nous brave vous CPC ? Mais s'il y a pourtant comme une lueur de tendresse dans la diode du drive, je trouve qu'il ne manque quelque chose. Ah, combien de fois n'ai-je pas mur-

crètement, cela signifie que vous avez tout intérêt à connecter votre chaîne HI-FI au port magnétophone du CPC et à enregistrer toutes vos cassettes dans les conditions les plus optimales possibles. Les possesseurs de 464 seront bien sûr un peu désavantagés, le magnétophone monté d'origine n'étant pas spécialement prévu pour des reproductions musicales de haut niveau. Vous pouvez stocker jusqu'à 37 kilo-octets de musique digitalisée, les sauvegarder et bien sûr les réutiliser dans vos jeux. La musique fait parfois un peu fouilli, surtout si c'est un bon vieux rock qui dérange, mais la voix reste très compréhensible. Elle sera en bonne place dans n'importe lequel de vos jeux ou de vos utilitaires. Différentes fonctions sont disponibles pour travailler sur votre réalisation. D'abord, il vous est possible de changer le volume, d'effacer ou de chaîner des morceaux de musique... On peut également faire varier la vitesse : l'enregistrement peut être fait à une certaine rapidité et la reproduction à une autre, ce qui est souvent le meilleur moyen d'obtenir une qualité quasi-parfaite. Il n'y a pas de règle absolue, mais l'idéal semble être d'enregistrer à vitesse lente, pour que le programme entende bien toutes les harmoniques, et d'écouter plus rapidement, pour retrouver certaines tonalités originales. Il est bien sûr, possible d'effacer la partie qui vient d'être introduite dans le CPC, de déplacer la zone de travail, d'en changer le cadre, etc... Le programme vous indique en permanence la place mémoire occupée et celle qui reste libre.

**Encore une très bonne idée de ESAT SOFTWARE :** on peut modifier l'adresse à partir de laquelle les données vont être stockées et ainsi pouvoir les reprendre dans n'importe quel programme. Pareil souci du détail, bien utile pour nous, fait toujours plaisir à voir. Finalement, à quoi est-ce qu'une synthèse vocale peut servir ? Synthétiser ou ne pas synthétiser, telle est la question, non ? La qualité de reproduction empêchera, c'est évident, une utilisation trépidante. Il est par exemple hors de question d'introduire un texte entier dans l'ordinateur. Si je digitalisais l'intégralité de cet article, qu'est-ce que cela donnerait ? Outre que vous seriez, comme à l'ordinaire, passionné par ma plume irrisolante, vos oreilles risqueraient de bourdonner quelque peu au bout d'un moment. Après une ou deux minutes, la qualité du son nous fait "dérouter", et que la compréhension se réduit. Toujours est-il qu'il vous sera parfaitement possible de réaliser des pages de présentation sonore, des remarques dans vos jeux "style "WELL DONE PLAYER ONE", le résultat rendra souvent babba votre petite cousine et votre grand-père. Surtout si vous avez pris soin de digitaliser LEURS voix. Quant à la musique, tout dépendra du genre choisi. Une chanson style variété-rock du top 50 passera plus ou moins bien, à condition qu'elle soit suffisamment riche dans les tons graves. Les tonalités trop aiguës vont en effet être renforcées à la reproduction, accompagnées qui plus est d'une sonorité nasillarde et métallique assez désagréable. Mais, n'oublions pas que la synthèse est obtenue SANS interface, et "clé en main", sans programmation aucune de votre part. Alors, n'hésitez plus à le dire : ECHOSOFT, c'est un gadget fabuleux qui vous amusera, vous et votre famille, des heures durant, et pourra en plus trouver place dans vos jeux... Que demander de plus ? De la suite, des bruitages ? Pas de problèmes, tout est prévu dans la suite du logiciel et dans le paragraphe suivant.

## TOUTE LA MUSIQUE QUE J'AIME...

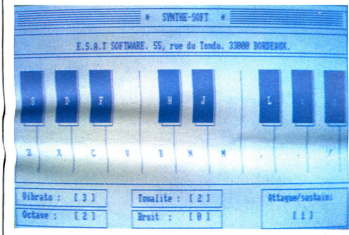
ESAT SOFTWARE a joint à ECHOSOFT un synthétiseur électronique indépendant. J'allais le tester, avec la conscience professionnelle qui me caractérise, quand je me suis aperçu qu'il y avait un spécialiste de la musique dans un hebdomadaire voisin (je ne préciserai pas lequel, on m'a pas gardé les HHHHHebdo ensemble). Le sus dit journaliste (ven, y paraît) m'a déclaré dans son style habituel " Mouvais, c'est vraiment super ce truc". Ayant assuré mes arrières, je peux donc affirmer à mon tour que ce programme ne manque pas de qualités remarquables. SYNTHESOFT transforme le clavier de votre CPC en synthétiseur, pour vous permettre de jouer les Jean Michel Jarre à moindre frais. De nombreuses possibilités vous sont offertes : modification de l'octave, de la tonalité, de l'attaque (la durée que met une note avant d'atteindre sa puissance maximale). Si vous sélectionnez "1", votre note mettra trois ou quatre secondes avant de s'éteindre. On joue sur les trois canaux de l'AMS TRAD, ce qui vous permet de créer des œuvres polyphoniques du plus bel effet. Polyquoy ? Phonique, oui, oui, c'est ça. Vous pouvez jouer une note sur le canal un, et, en même temps, une autre sur le canal deux et une troisième sur le canal trois. A l'oreille, vos trois notes s'exécutent simultanément, ce qui permet incontestablement de réaliser des sonorités assez follicules. Il est possible d'ajouter de l'écho, ce qui, combiné avec la faculté précédente, donnera des résultats tout simplement formidables. Toutes les options sont accessibles en temps réel : vous jouez une première note dans une certaine tonalité, et immédiatement, vous pouvez changer l'octave, l'attaque. Différents types de son de base ont été prévus, eux aussi très facilement modifiables. Et la sauvegarde ? Ou elle est la sauvegarde ? Un peu de calme, je vous prie. J'ai une excellente raison de ne pas avoir abordé le problème de la sauvegarde : y'en a pas ! Vous êtes choqués ? Eh oui, ESAT SOFTWARE, nous propose un superbe synthétiseur, mais sans possibilité de garder une trace de l'œuvre créée ou de la réemployer dans un programme. Vraiment dommage vu le performance de SYNTHESOFT.

## SCRATCH, BOUM, OUILLE...

SOUNDOSOFT se propose de vous aider à réaliser les bruitages dont vous avez toujours rêvé pour vos jeux. Le programme est très bien auto-documenté, et il faut s'en féliciter : la création n'est pas toujours aisée. Les bruitages peuvent être définis sur des trous canaux, avec différentes enveloppes, attaques, tonalités... Il est aussi possible de se créer un fichier de son sur disquette ou cassette, d'ajouter ou d'effacer des bruits... Tous les paramètres sont facilement modifiables, et le résultat immédiatement audible. Si SOUNDOSOFT est certainement le programme le moins original des trois proposés, il n'en est pas moins un utilitaire de bonne qualité, qui montrera toutes ses qualités à l'usage intensif que les programmeurs endurcis ne manqueront de lui faire sentir.

## ET UNE CONCLUSION, UNE...

La synthèse vocale sans interface, c'est vraiment super, surtout avec les résultats d'ECHOSOFT. La musique électronique sur CPC avec SYNTHESOFT, même s'il n'y a pas de sauvegarde, c'est vraiment le pied. Les bruitages d'entrée de SOUNDOSOFT, ça assure aussi. Alors quand en plus vous avez les trois ensemble, que demander de plus ? Et surtout, réussir à faire parler son ordinateur avec la voix de son maître, ça laisse quand même rêver...



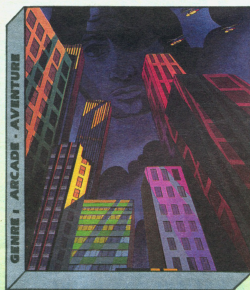
muré au moniteur : "Tu as l'air si intelligent, il ne te manque que la parole...". ESAT SOFTWARE, désireux de rompre l'isolement des amstradiens, vous propose en exclusivité la première synthèse vocale SANS interface. Et comme on ne fait pas les choses à moitié du côté de Bordeaux, deux autres programmes vous sont fournis en plus : un synthétiseur électronique et un générateur de bruitages.

## CAUSE TOUJOURS, ÇA M'INTERESSE!

Vous parlez d'une nouveauté ! La synthèse vocale, on connaît. Enfin, pour être plus exact, on connaît surtout des interfaces permettant la reproduction numérique de mots déjà en mémoire. Mais ECHOSOFT révolutionne totalement le genre : non seulement, il n'y a aucune interface à connecter (et donc à payer), mais en plus le programme peut digitaliser n'importe quel son. Je vous vois un tantinet sceptique, en train de débattre pour savoir si on m'envoie à l'asile ou chez l'oto-rhino-laryngologiste. Mais non, mais non, pas du tout. Et je le prouve ! ECHOSOFT se présente sous la forme d'une simple disquette toute bête, que rien a priori ne distingue de ses congénères. Chargez le programme (RUN "ECHO"), sélectionnez l'option "ENREGISTRER 2", et c'est parti ! Vous avez récemment acheté la dernière cassette de RENAUD ? Impeccable. Mettez-la dans votre lecteur raccordé à l'ordinateur, appuyez sur la barre d'espace. Au bout de trente secondes, miracle... Le HLM, la gonzesse et autres flucs sortent du CPC avec la voix toujours gouailleuse et parigot du chanteur. Comment est-ce possible ? Le logiciel guette les sources sonores appliquées à son entrée cassette, qu'il s'agisse de votre propre voix, d'une bande du commerce, etc... et digitalise le son, c'est à dire qu'il le traduit en codes compréhensibles pour l'AMSTRAD. A ce moment-là, votre voix est présente dans la mémoire vive sous la forme de DATA et peut donc être sauvegardée, reproduite, etc. Une première chose à remarquer immédiatement. Ne vous attendez pas à une qualité sonore digne d'un orchestre philharmonique, ni même du groupe de rock de votre voisin. Pour les connaisseurs, et ils sont nombreux, je dirais que cette synthèse vocale est légèrement supérieure à celle d'ORPHEE, le célèbre jeu de LORICIELS. La voix, ou la musique, digitalisée reste métallique, et surtout dans les tonalités aiguës. Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue qu'il n'y a aucune interface au travail, et surtout qu'ECHOSOFT est un logiciel "CLE EN MAIN" : à aucun moment vous ne devez intervenir, la digitalisation est absolument automatique. Dans ces conditions, le résultat est d'une qualité extraordinaire. Il est de surcroît possible d'améliorer de résultat : il faut en effet savoir que le meilleur sera la source à digitaliser, meilleure sera la restitution du son. Con-



**17/20**  
PRESENTATION/NOTICE : 13. L'utilisation ne pose pas de problèmes.  
AFFICHAGE : 15. Sans fioriture, mais agréable.  
CONVIVIALITE/ERGONOMIE : 17. Un programme facile et puissant.  
ORIGINALITE : 19. La synthèse vocale par logiciel est inédite.  
INTERET : 18. Toute la partie sonore de vos jeux est assurée.  
RAPPORT QUALITE/PRIX : 16. Des possibilités nombreuses.  
AUTRE : 18. La voix de son maître.



## MANHATTAN 95

Fin! les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques! **SNAIL**, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York. Sa seule chance de rachat réside dans une mission où le mot **DANGER** ne sera plus de point de repère!! Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison... A vous de jouer!



présente



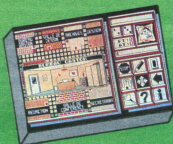
## FER ET FLAMME

Vous aimez ce Royaume appelé **THULYNTÉ**. Mais l'aimez-vous assez pour vous opposer à l'infâme **KHAAL** et à ses terribles pouvoirs? Avez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer **THULYNTÉ**, de sa démençe? N'oubliez jamais que... **quelqu'un doit payer!!!** Et peu importe où, quand et comment!



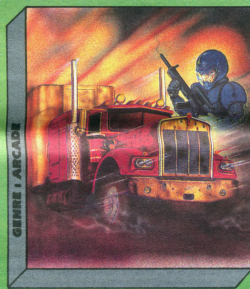
## M'ENFIN

Le Gaffophone, [le diabolique Instrument de Gaston LAGAFFE] a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable? Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable **LONGTARIN** (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...



## MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules. **Un crime parfait? Certainement pas.** Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque!!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître... Comment disparaître? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval!!!



## ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des États-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convuls devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination. Vous avez cependant décidé de relever le défi!!! Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter!!!



# AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

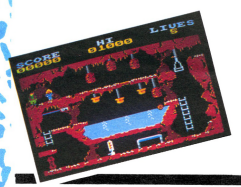
JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :  
 PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

M'ENFIN ■ DISC 195 F ■ CASS 150 F  
 MASQUE ■ DISC 195 F ■ CASS 150 F  
 MANHATTAN ■ DISC 180 F ■ CASS 140 F  
 ASPHALT ■ DISC 180 F ■ CASS 140 F  
 FER ET FLAMME ■ 2 DISC 295 F

# LA LIVRAISON DE LA SEMAINE

# DES SOFTS POUR S'AMUSER



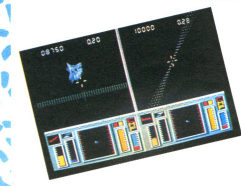
**THE GOONIES**  
de DATASOFT

14/20

|              |     |
|--------------|-----|
| Notice       | :16 |
| Graphisme    | :15 |
| Animation    | :14 |
| Son/Bruitage | :11 |
| Intérêt      | :15 |
| Originalité  | :14 |
| Qualité/Prix | :14 |

Un bon soft qui regroupe plein de bonnes choses, à jouer à deux de préférence.

Moi et mes copains. BRAND, MICKEY et les autres, on a découvert un plan qui mène à un trésor. La route n'est pas de tout repos, avec des salles souterraines pleines de chèvres-souris et de mices de vapeur brillantes. En plus, il y a les membres du méchant gang FRATELLI qui nous poursuivent. Ils veulent nous dépouiller du trésor et certainement en profiter pour nous striper. Vous vous rendez compte, nous, de pauvres petits enfants sans défense! Pour la peine, on va leur lâcher deux ou trois tonnes de rochers sur la tête. Après ça, on verra s'ils veulent toujours nous martyriser. Continuons notre route vers la fortune. Ça va pas être de la tarte. L'adaptation du célèbre film de RICHARD DONNER (SUPERMAN) sur CPC était déjà attendue depuis un sacré bout de temps, d'autant qu'elle était sortie depuis près d'un an sur d'autres machines. Enfin, quand on voit le résultat, on peut presque pardonner DATASOFT, qui nous sort un bon jeu de réflexion, labyrinthique et plates-formes... Les graphismes sont à crâquer, précis et drôles à la fois. L'animation est de bonne qualité, et l'intérêt est renforcé par la difficulté et la diversité des épreuves qui vous attendent dans chaque niveau. Mais la grande idée de THE GOONIES, c'est que vous devez gérer deux joueurs en même temps. Si vous êtes un adepte des pratiques en solitaire, vous dirigerez les deux goonies l'un après l'autre. En couple par contre, vos efforts vers le but final se feront de concert, dans un paroxysme de joie et de plaisir ludique.



**TOP GUN**  
d'OCEAN

10/20

|              |     |
|--------------|-----|
| Notice       | :14 |
| Graphisme    | :13 |
| Animation    | :12 |
| Son/Bruitage | :9  |
| Intérêt      | :7  |
| Originalité  | :8  |
| Qualité/Prix | :11 |

Un soft pas trop mal fait mais où l'on s'embête beaucoup.

Vous avez vu le film? Moi, pas! Vous n'avez pas encore vu le soft? Moi, si! Le film vous a plu? Le soft m'a ennuyé! D'après les quelques critiques que je n'ai pas lues tout si peu, le film proposait un scénario classique. Une histoire d'amour sur fond de guerre aérienne super-héroïque contre ces sales "bâtards" de soviétiques. Dans le jeu adapté sur Amstrad, on se retrouve avec un simulateur de combats aériens traditionnel, mais, et c'est bizarre, point de simulateur d'histoire d'amour. La place pour une telle réflexion devait manquer en mémoire vive. Survolons rapidement le jeu. L'écran est divisé en deux parties. À gauche, le gentil, donc vous (ou moi, pourra descendre le méchant que se trouve à droite, par exemple votre ordinateur ou voisin de palier qui a un Commodore 64 le pauvre). Les graphismes: des avions en fil de fer comme on pensait ne pas en voir, une ligne d'horizon en pointillé et le viseur pour vos canons. En-dessous, un tableau de bord classique avec radar, vitesse, température du canon, etc. En fait, ils sont plutôt médiocres. Je ne me rappelle même pas des bruitages de ce jeu. C'est vous dire s'ils n'ont marqué. ACCÉLÉRE nous sort une adaptation de ce sport aérien dans les sens, s'est à mon avis, "planté" avec TOP GUN. Seule trouvaille, la possibilité de rattrapper l'avion du copain pour lui tirer dessus est amusante, disons, une demi-heure. Mais si la réalisation de ce logiciel est presque honnête, l'intérêt est au bout de compte absolument nul.



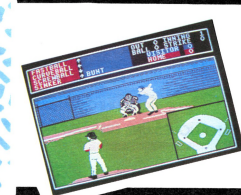
**YIE AR KUNG FU II**  
d'IMAGINE SOFTWARE

12/20

|              |     |
|--------------|-----|
| Notice       | :17 |
| Graphisme    | :12 |
| Animation    | :12 |
| Son/Bruitage | :11 |
| Intérêt      | :12 |
| Originalité  | :10 |
| Qualité/Prix | :10 |

Une suite qui a perdu une bonne partie des qualités du numéro un.

Plus, ça n'en finit plus! L'an dernier déjà, il a fallu que je combatte un paquet de nippions agressifs. Toute ma science du KARATE m'avait été indispensable pour réussir à en sortir. Et puis voilà que ça recommence! De nouveaux adversaires ont décidé de me défier, moi, le meilleur KARATEKA du monde et de ses alentours immédiats. Survolons rapidement le jeu. L'écran est divisé en deux parties. À gauche, le gentil, donc vous (ou moi, pourra descendre le méchant que se trouve à droite, par exemple votre ordinateur ou voisin de palier qui a un Commodore 64 le pauvre). Les graphismes: des avions en fil de fer comme on pensait ne pas en voir, une ligne d'horizon en pointillé et le viseur pour vos canons. En-dessous, un tableau de bord classique avec radar, vitesse, température du canon, etc. En fait, ils sont plutôt médiocres. Je ne me rappelle même pas des bruitages de ce jeu. C'est vous dire s'ils n'ont marqué. ACCÉLÉRE nous sort une adaptation de ce sport aérien dans les sens, s'est à mon avis, "planté" avec TOP GUN. Seule trouvaille, la possibilité de rattrapper l'avion du copain pour lui tirer dessus est amusante, disons, une demi-heure. Mais si la réalisation de ce logiciel est presque honnête, l'intérêt est au bout de compte absolument nul.



**HARDBALL**  
d'ACCOLADE

13/20

|              |     |
|--------------|-----|
| Notice       | :13 |
| Graphisme    | :12 |
| Animation    | :12 |
| Son/Bruitage | :14 |
| Intérêt      | :13 |
| Originalité  | :17 |
| Qualité/Prix | :12 |

Une simulation sportive originale, bien expliquée, mais une réalisation un peu bâclée.

Cette année, toute l'Amérique était en ébullition pour la finale du championnat de baseball: les BEARS de Chicago affrontaient les FLYING TRUMPETS de Cleveland. Sachez qu'il y a à peu près autant d'Américains fanatiques de BASEBALL que de Français qui en ignorent l'existence (ce qui nous fait, en gros, dans les trente millions). ACCÉLÉRE nous sort une adaptation de ce sport aérien dans les sens, s'est à mon avis, "planté" avec TOP GUN. Seule trouvaille, la possibilité de rattrapper l'avion du copain pour lui tirer dessus est amusante, disons, une demi-heure. Mais si la réalisation de ce logiciel est presque honnête, l'intérêt est au bout de compte absolument nul.



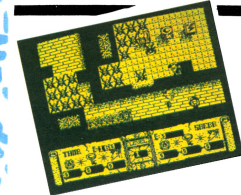
**FOOTBALLER OF THE YEAR**  
de GREMLIN

14/20

|              |     |
|--------------|-----|
| Notice       | :12 |
| Graphisme    | :12 |
| Animation    | :12 |
| Son/Bruitage | :11 |
| Intérêt      | :16 |
| Originalité  | :15 |
| Qualité/Prix | :15 |

La notice est bien mais en français. Le jeu est prenant mais sans graphisme, le tout est original.

Vous en connaissez beaucoup des bons jeux de foot sur Amstrad vous? Eh bien laissez-moi vous présenter celui-ci, parce que je vous promets qu'il n'est pas comme les autres. Déjà, au lieu de "shooter" bêtement un ballon, on va essayer de monnayer nos talents de virtuose du coup de pied arrêté ou de dribbler exceptionnel. Le jeu ne permettra pas d'en gagner autant. Vous commencerez par choisir le club dans lequel vous débutez et le pays dont vous porterez, peut-être un jour, les couleurs. Bien entendu, comme tout les débutants, vous êtes nul et votre premier championnat se fera en quatrième division. Vous disposez de cartes de but (qui s'achètent), vous déciderez d'utiliser dans les matchs importants. Il vous faut devenir le meilleur avant centre et amener votre équipe vers les sommets du classement. Vous pourrez alors consulter votre cote sur le marché des joueurs les plus performants. La seule phase arcade de ce jeu est le tir au but lorsque vous avez décidé d'utiliser une carte but; celle-ci vous permet de ramporter presque à coup sûr le match qu'il fallait à tout prix gagner. Votre promotion en division supérieure se fera automatiquement si votre club est premier de son championnat, sinon il vous faudra être un transpercateur de filets hors pair pour intéresser des clubs renommés. Un logiciel un tout petit peu monotone mais on ne peut plus prenant et alléchant les verts! (mouais...)



**DANDY**  
d'ELECTRIC DREAMS

11/20

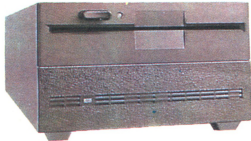
|              |     |
|--------------|-----|
| Notice       | :15 |
| Graphisme    | :12 |
| Animation    | :9  |
| Son/Bruitage | :6  |
| Intérêt      | :12 |
| Originalité  | :9  |
| Qualité/Prix | :12 |

ELECTRIC DREAMS nous avait habitués à parous. Un incident de parcours.

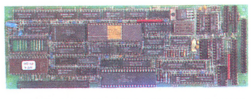
Nous sommes en pleine période "jeu de rôles" sur nos micros, mais ça, c'est plutôt bien! Ce qui est moins bien ce sont les adaptations genre DANDY. Vous connaissez tous le "bit" de salles d'arcade qu'est GAULTELET. Ce jeu, où quatre joueurs explorent des donjons infestés de monstres en tous genres, a d'ailleurs été transposé sur US GOLD (et en plus AMSTRADDEDO on a déjà parlé). DANDY n'en est qu'une pâle copie. Pâle déjà, ses couleurs, on ne distingue pas très bien son personnage et cela devient vite fatigant pour les yeux. Mais où est le scrolling? Il n'y a en pas, ce sont des matrices qui sont rafraîchies à chaque changement de lieu. Mais que fait mon joystick? Ben, difficile à dire. Le personnage ne répond pas toujours très à vos sollicitations. Dur, dur... Mais que fait le magnétophone? Il charge le deuxième niveau de jeu, il y en a trois en tout, il n'est préférable de posséder un lecteur de disquettes, parce que la version cassette devient rapidement cripante. Mais que... Stop!!! Ce soft ne possède donc que des défauts? Heu... Bon, ok, on peut jouer à deux en simultané (ce qui ralentit l'action). L'idée originale est bien respectée, on peut récupérer divers objets qui permettent de remonter en points de vie, d'ouvrir des portes, mais aussi de léter des sorts magiques. Plus les niveaux montent et plus les monstres sont belliqueux et les couleurs délavées. L'image de présentation est superbe. Mais le reste... C'est pas vraiment le méga bit qui. Les brayages sont quasi-inexistants, l'animation tiendrait plus de la matrice que du pixel. DANDY n'est qu'une mauvaise adaptation d'un bon jeu.

## HENRI GUEDALIA GAGNE LE DISQUE DUR 20 MEGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

Décidément désœuvré ces jours-ci, notre secrétaire de rédaction a encore prêté sa main innocente (ô combien !) à notre tirage au sort, le coupon de HENRI GUEDALIA, qui habite 2 bis, rue St-Gabriel à Toulouse (31400) est sorti vainqueur. Henri a 19 ans et possède un 464 depuis un an et demi. Il est actuellement en terminale, et je crains que son disque dur ne lui rende les soins de révision un peu difficiles. Encore un méfait à mettre au compte de notre secrétaire ? "Aucun problème, la semaine prochaine, KARIM BOUDOU t'entraîne VOTRE carte. La réponse à la question précédente était, le CPC possédait 27 couleurs.



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



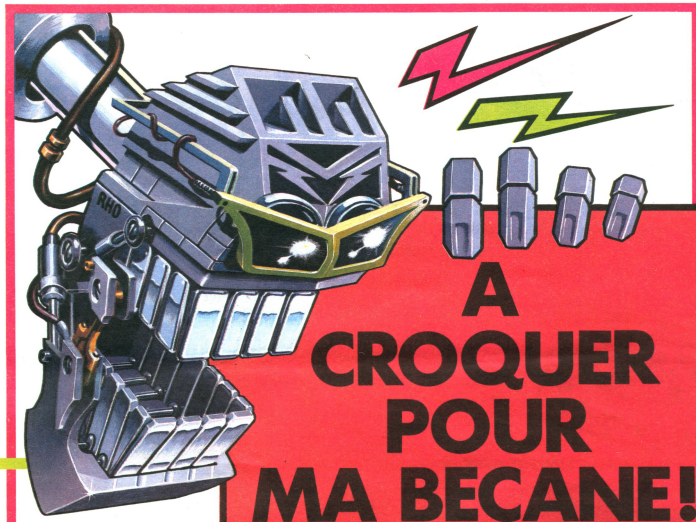
## GAGNANT DU HIT-PARADE LECTEUR

Cette semaine notre secrétaire de rédaction n'avait comme d'habitude rien à faire. Du coup, on lui a fait tirer au sort le gagnant du hit-parade lecteur : STEPHANE BOTTOLIER, qui habite à AUTUN (71). Ce veinard emporte un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO et la cassette numéro 1. Tentez donc la chance à votre tour en nous envoyant la liste de vos quinze logiciels préférés (sur carte postale).

## VOICI LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO / LORICIELS

BLAUG FREDERIC d'ALFORTVILLE (94140) • LECOMTE CLAUDE d'HOUILLES (78800) • BUFFARD PIERRE de d'ARIEGE (69340) • RUJARO ROMAN de PAMPIERS (69100) • MATHIAS ANITA de DAMVILLE (27340) • OLLIVE PATRICK de MARSEILLE (13008) • MAREK RAPHAEL de PARIS (75013) • BUI DU Y d'ALZEVILLE (31330) • DUBOIS MARION de FOUGERES (63300) • RANVIER ARNAUD de SETE (34300) • BESSON GREGORY de CLICHY SOUS BOIS (93390) •

Suite page 14



# A CROQUER POUR MA BECANE!

Ser L. Hauduc

P.Giroud

J.M Menou

J.Hemonic

P.Giroud

J.Robson

### SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinohem. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraîne dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoiement. Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

### 1001 BC

A MEDITERRANEE ODYSSEY Plongez dans l'Aventure : revivrez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. Avec côtés des compagnons de route extraordinaires, dialogues exceptionnels, graphismes, animations exceptionnelles. Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE

### HARRY & HARRY

Chicago 1930. Vous n'y êtes pour rien, mais vous êtes bien traqués par les hommes du Boss. Drôle, inquiétant, plein de suspense, ce jeu d'aventure est signé des meilleurs Thrillers américains. Par Jean-Marc Menou et John Robson.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Distribution FRANCE 48.97.44.44  
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marqués 94200 Ivry s Seine. Tél. 45.21.01.49  
Télex : ESDINF2604FF



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

### EXTRAORDINAIRE :



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

### COUPON- REPONSE

### AMSTRADEBDO GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : .....  
Ville : .....  
Ordinateur utilisé : .....  
Quel est le nom du Chip sonore du CPC ?

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.



BONTE HENRI de RONQUEROLLES PER-SAN (95340) • BONNEFOY PASCAL de COL-MAR (68000) • HANNEDOUCE JEAN-LUC de MERVILLE (59660) • FABRY FREDERIC de CANNET ROCHEVILLE (061100) • MALLE-TROIT F.XAVIER de NANTES (44000) • NOR-NAVE ROGE de NOYELLES GODAILLET (63950) • SANTERRE ABEL D'OUTARVILLE (45480) • LAMOUREUX JEANNINE de SAINTE-GENEVIÈVE-DES-BOIS (91700) • LOUCHET FREDERIC de LYZ-LEZ-LANNOY (59390) • FAVA PHILIPPE de NEMOURS (77140) • JANOT JEAN-PIERRE de REIMS (51100) • BENFRED JEAN-CLAUDE de PARIS (75018) • MARTHE BERTRAND de LIMOGES (87000) • MOREL ERIC d'AMBOISE (37400) • VIVET HENRI de LARAGNE (05300) • BRO-VILLON JACK D'AX D'ANGILLON (83200) • MELICE JEAN-PAUL de VILLEPINTE (93420) • RIGAUT FRANCOISE du RAINCY (93340) • RYLAND EMMANUEL de LOCHES (37600) • AUBERGER LAURENT de SAINT-GERMAIN-DU-PAY (18390) • PAULES FRANCIS de THOUARS (79100) • BERENGER ROBERT de SAINT-ETIENNE (42100) • LAU-RENT PATRICK de JOUELES TOURS (37300) • BIBARDS STEPHANE de LIMOGES (87000) • COUSANE GEORGES de GRAN-GEVIER (74000) • MARTENOT PATRICE de DIJON (21000) • LODS JEAN-MARC de DIJON (21000) • BARBEAUX PATRICK d'ERMONT (95120) • BOURDIN JEAN-J de SAINT-GRATIEN (95210) • PERUSSAULT STEPHANE de LIMO-GES (87100) • MELLER MARTINE de CLICHY (92110) • LUSARDI FREDERIC de TROYES (10000) • CHETZRONI JOEL de NOISY-LE SEC (93130) • LAMPERIERE FRANCIS de LA ROCHE SUR YON (85000) • DADAT FRANCK de SOIGNAN (87110) • SAMMUT JACQUES de RICHA-CRANCON (87570) • THOMIN ALEXANDRE de JUVISY-SUR ORGE (91260) • BALEKDIAN JEAN-CHRISTOPHE du RAINCY (93340) • BRO-DHAG GAELLE de CHALONS SUR MARNE (51000) • SOYEZ PHILIPPE de QUIMPER (29000) • ELLILI LAURE de NOISY-LE-SEC (93130) • FERCOT LAURENT de GRAND-FRESNOY (60680) • DISCAINS DENIS de PARIS (75015) • VIVET HENRI de LARAGNE

(05300) • PRZYBYLOWSKI JEAN-STEPHANE de PARIS (75012) • MARTIN SEBASTIEN de SAINT-LEU-LA-FORET (95320) • DELSOL RENAUD de LA ROCHELLE (17000) • KHAT-TAB RACHID de VILLEJUIF (94800) • KOR-ZECZEK LUCIEN de FAMECK (57290) • BEC-XAVIER de SAINT-JULIEN-LES-VILLAS (10800) • BOTTOLIER STEPHANE d'AUTUN (71400) • LAHANE GEORGES de LEVY (54770) • CHAIGNEAU JACK de PARIS (75012) • DEL BEN JEANNINE de LA SOU-TERRAINE (23300) • DENNEBOUY ALAIN de PERIERS (50190) • CHABROUILLET DEL-PHINE de LA SOUTERRAINE (23300) • BIL-LETTE ALAIN de JUZIERS (78820) • DES-PHIEUSE JEAN de SAINT-LO (50000) • COCHE GERARD de COULOMMIERS (77120) • FEUILLADE JEROME de SAINTE-SEVERE (36160) • TAVEAU SEBASTIEN de QUE-TIGNY (21800) • ROYER LAURENT de LA-CELLE SAINT-CLOUD (78170) • BOUTELOUP PATRICK de SAINT-DONAT (26260) • LUQUE JEAN-GABRIEL de BERNAY (27300) • GAR-NES BRIGITTE de WAHAGNIES (59261) • CORNUE MICHELINE de CAEN (14000) • GUEZ DAVID de CHAUMES-EN-BRIE (77390) • MOREAU DAVID de CHAPTELLET-GOUZEIX (87270) • BEZARD THIBAUT d'ORVAULT (44700) • LUCAS CHRISTOPHE de PETIT-CHAMPNOIS (76650) • TISSIER SAMUEL de REMIREMONT CEDEX (88207) • BARTHELEMY ODETTE de MONTAUBAN (82000) • GROSSET-GRANCHE DAVID de VAULX-EN-VELIN (69120) • PILARD FABIEN de CARLING (57490) • VALSEMEY JEAN-MICHEL de BEAUMONT LE ROGER (27170) • LE QUENEC LAURENT de MAL-GUENAC (56300) • MARTINEZ VINCENT de TOULOUSE (31500) • CAILLAUD PASCAL de GRADIGNAN (33170) • SIREIX JEROME d'ESSEY-LE-NANCY (54270) • GAUGE SEBASTIEN de VERNY (57420) • BEAUVAIS CHRISTOPHE DES ULIS (91940) • LINARD FREDERIC des MUREAUX (78130) • PRIEUR DANY de GAGNY (93220) • SALVI GILLES de PARIS (75019) • EHOUARNE DENIS de QUISTINIC (56310) • PHILIPPE JEAN-JACQUES de CAEN (14300) • FERREIRA STE-PHANE de SAINT-BRICE-SOUS-FORET (95350) • BACHELOT CHRISTOPHE d'ANGERS (49000) ■

# LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

## ATTENTION!

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

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

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

n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises ! N'oubliez pas à la fin du mois de janvier de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement page 19 pour vous abonner dès maintenant !

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06  
 OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h. LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h.

ORDIVIDUEL

ORDIVIDUEL

MASTERTRONIC a encore frappé !...

## 3 jeux sur 1 disquette 99 F



**SPEED KING** - Le mot vous aime ? 113 occurrences vous attendent de pied ferme en 10 plus prestigieuses circuits du monde.

**THE APPRENTICE** - Le magique jeu de cartes vous entraîne dans un monde magique et fantastique mais, par-dessus tout, dans un monde d'espionnage.

**THE GOLDEN TAISMAN** - Master, découvrez votre destin, risquer, jouer, tenter. Il vous faudra savoir tout faire pour libérer la cité.

disquette mastertronic n° 1 ..... 99 F



**CONQUEST** - Brer ! Siemre ce château ? Fantômes, serpents, trappes, une aventure pour redécouvrir vos atouts.

**FORMULA SIMULATOR** - A l'abri des radars et des képis accélèrent de 0 à 100 km/h en 10 secondes ! La vitesse, le confort, le plaisir.

**STORM** - Saitek, programmeur de l'émulation. Comme vous espérez. Tou- voir votre énergie et votre intelligence vous seront nécessaires pour le semer à traverser dans vos bras.

disquette mastertronic n° 2 ..... 99 F



**MOLECULE MAN** - Si survive, retrouver les circuits intégrés, réparer le télé-transporter, tout cela dans un monde étrange et hostile.

**LAST VB** - Au volant de cette voiture hors du commun vous allez avoir des sensations "planète 7".

**PIPELINE** - Si vous avez un bon tuyau et des idées gardez-les, le pétrole est fin.

disquette mastertronic n° 3 ..... 99 F

# INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU MODELE



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

interface TV ..... 1390 F

**BON DE COMMANDE :**

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

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

NOM ..... PRENOM ..... ORDINATEUR ..... ADRESSE ..... CODE POSTAL ..... VILLE .....

Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF

ORDI 94



## PREVIEWS

### BOUNDER de GREMLIN GRAPHICS pour PCW

C'est le même ! La petite balle qui saute partout est passée des CPC aux PCW et garde



toute sa jeunesse. Ce jeu d'arcade à l'action rebondissante poursuit sa carrière sur JOYCE dans la ludothèque d'agrandit de son jour.

### HITS de MELBOURNE HOUSE

C'est à MELBOURNE HOUSE d'y aller de sa petite compilation. On retrouvera donc en *disco* ou en cassette, REDHAWK (aventure bande dessinée), STARION (arcade spatiale en 3D), ROCK N' WRESTLE (combats de catch) et SIR LANCELOT (arcade médié-



vale). Pour le prix ça vaut le coup et l'on se réjouit.

### EXPLORER de ELECTRIC REAMS

Une bonne distance en années-lumières vous sépare, vous et votre vaisseau spatial, de la



dernière station spatiale recensée. Vous vous retrouvez sur une planète inconnue que vous allez avoir le temps de visiter. Acrochez-vous, il y a quarante milliards (sic) NDLR de lieux à explorer. Les graphismes sont superbes : le tout est d'avoir de la patience.

### TT RACER de DIGITAL INTEGRATION

Une simulation de grand prix motocyclistes bien sympathique. En effet de multiples options sont proposées telles que : le choix de la cylindrée de la moto, du circuit (Paul Ricard, Monza, etc.), du nombre de tours à parcourir, du temps de course, etc.



Mais surtout, la possibilité de concourir à deux joueurs en simultané est fantastique ! Deux Amstrad peuvent être reliés l'un à l'autre par la RS 232. Les graphismes et le réalisme sont étonnants. Ça promet !

### ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON de MELBOURNE HOUSE

Par Toutatis ! L'invincible gaulois apparaît maintenant sur les écrans de vos CPC. On retrouve dans cette aventure, les personnages les plus célèbres de LUDOVIC GOSCINNY que nous connaissons bien. Les graphismes ne sont pas géniaux mais le scénario est bien conçu. Les Romains sont toujours aussi stupides et Obélix raffole toujours autant des san-



glers. Une adaptation bien sympathique qui devrait plaire.

### LES TEMPLIERS D'ORVEN de LORICIELS

Encore un jeu de rôles et on ne s'en lamente pas. Création de personnages, aventures et donjons, ce jeu propose plusieurs scénarios qui vous feront aller de surprises en surprises. Les



graphismes sont jolis, l'action est présente. Réussirez-vous à faire survivre vos héros ? Les aventuriers sont ére comblés.

### KONAMI'S GOLF d'IMAGINE

Voici un logiciel de golf d'origine japonne. Choking, vous ne trouvez pas ? I say no : les graphismes sont si bien faits qu'on pourrait se croire sur la plus briannique des pelouses. Toutes les différentes techniques du golf sont



à votre disposition ainsi qu'une option pour jouer à deux. Qui plus est, la notice contient le maximum d'éléments nécessaires pour apprendre les règles et les particularités de ce noble sport. A nice chap, isn't it ?

### THE ELECTRONIC MUSIC UTILITY de GREMLIN GRAPHIC

Vous êtes lassé par la complexité de programmation de la musique ou déçu par les résultats ? Ce logiciel est fait pour vous. Très bien documenté, il vous ouvrira toutes grandes les



portes de la composition ou les secrets du bruitage. Vous craquez, géniales ou non, seront de toute manière créées dans vos propres programmes. Il est quand même préférable d'avoir des notions de logiciel pour vous favoriser le travail.

## RAFFOLEES

### MULTISERVI de JAGOT ET LEON

Ceux d'entre vous qui veulent aller au bout des possibilités de leur AMSTRAD connaissent bien JAGOT ET LEON. Pour les autres, rappliquons rapidement que cette firme stéphanoise s'est spécialisée dans les extensions pour moudus : carte sonore logique, programmeur d'EPROM, carte digitale analogique... j'en passe et des plus sophistiquées. Malades du fer à souder et du bus d'extension (en tout cas, je les imagine aussi), JAGOT ET LEON présentent aujourd'hui une extension multi-usages, destinée à ouvrir votre CPC sur le monde extérieur.

MULTISERVI est une carte d'entrées-sorties, c'est-à-dire qu'elle vous permet de télécommander de un à quatre appareils électriques. Au lieu de les brancher sur le secteur, raccordez-les dans les prises du boîtier. Vous pourrez alors programmer l'allumage des appareils, leur durée de fonctionnement, etc... Tout seul ? Mais non, cinq utilisations déjà programmées sont fournies dans le logiciel d'exploitation.

#### QUE FAIT LA POLICE ???

MULTISERVI se présente sous la forme d'un gros boîtier noir à raccorder sur le port d'extension et la prise joystick de votre ordinateur. Premier reproche à faire : les câbles

sont si courts et si mal disposés qu'il est mal aisé de placer le boîtier à côté de l'ordinateur. Il faudrait vous débrouiller pour lui procurer une assise à peu près stable. Quatre prises de courant femelles sont reliées au boîtier : l'interface peut commander quatre appareils et recevoir des signaux d'une dizaine de sources différentes. Comment exploiter cette possibilité ? Voyons donc les programmes fournis par les éditeurs.

Si vous êtes du genre à paniquer par peur de volner chaque fois que vous quittez votre maison, soyez heureux ! JAGOT ET LEON, dans leur infinie bonté, ont tout prévu. Un simulateur de présence allumera et éteindra lampes, radios... de manière à tromper les cambrioleurs qui croiront la maison vide. Ruse, mais pas nouveau ni spécialement fabuleux. Le programme ALARME permet, lui, de relier des détecteurs (alarme contact de porte, détecteur de chaleur...) à l'interface qui se charge de déclencher les appareils de votre choix en cas d'alerte : sirènes, lumières... Le grand jeu qu'on.

#### LE REVEIL LE PLUS CHER DU MONDE



Suivent ensuite trois exemples de ce que vous pouvez réaliser vous-même. Tout d'abord, un tout simple déclencheur programmable avec horloge : idéal pour être sûr de ne pas rater une émission de télé. Ensuite, une gestion de spots lumineux. Cette partie est d'ailleurs la plus sophistiquée, puisqu'elle possède des rythmes de clignotement préprogrammés, des séquences aléatoires... Tout déclencheur pour monter une mini-botte de nuit dans votre chambre. La dernière option du logiciel enfam me

### CLEFS POUR MULTIPLAN JUNIOR de Jean-Louis MARX et Alain THIBAUT Édité par le PSI

La collection "Clefs-mémento" est, à juste titre, un des fleurons des éditions du PSI. Ces petits fascicules se veulent essentiellement pratiques. Leurs auteurs ont pour but de livrer à l'utilisateur des trucs, des astuces, des aides de manipulation. Ciblée au travers de l'informatique que familiale, la collection s'est orientée par la suite vers des matériels et des logiciels plus professionnels. Ce nouvel ouvrage fait partie de cette dernière catégorie. Il s'attache à décortiquer Multiphan Junior, la version bridée du logiciel, spécialement destinée à l'Amstrad PC 1512.

Le livre est séparé en trois parties : les commandes, les trucs et leur application, les fonctions. Toutes les commandes de Multiphan Junior sont abordées. Les auteurs en donnent d'abord la définition. Puis viennent quelques remarques sur l'utilisation et ses conséquences. Des exemples très précis et bien expliqués achèvent le tour d'horizon très fouillé de chaque com-

mande. S'agit d'une partie de trucs et exemples d'application. On y trouve de très nombreuses astuces de mise en œuvre. Citons, par exemple, les tris d'après plusieurs critères, la résolution des problèmes d'arrondi, les calculs de factorielle, le passage de Viscalc à Multiphan, le gain de place et de temps de calcul. A chaque manipulation, un exemple de programme et un commentaire.

La dernière partie de l'ouvrage, sur les fonctions, reprend la structure du chapitre sur les commandes. Quelques annexes expliquent les correspondances Multiphan/Viscalc et Multiphan US/Multiphan français, et terminent l'ouvrage. Une mine de renseignements, un tas d'idées ingénieuses. "Clefs pour Multi-

- Style : 13. Simple et efficace.
- Présentation : 12. Pas très beau.
- Intérêt : 18. Le plein d'idées.
- Originalité : 15. Pas pour Multiphan (des dizaines de livres sur le sujet), mais pour la démarche suivie.

chaudement de réaliser vos applications personnelles. Ils fournissent d'ailleurs, pour les fans, toutes les données techniques nécessaires à une exploitation plus poussée, au cœur même du bus d'extension. Classique dans sa forme et dans sa réalisation, pour 990 F, MULTISERVI est de bonne qualité (même si l'assemblage et la finition font un peu amateur) et peut séduire les amateurs, pour peu qu'ils aient des besoins ou des idées quant à son utilisation.

plan Junior" est le genre d'ouvrage qu'on garde à portée de main quand on travaille avec Multiphan. On est sûr d'y trouver la réponse à son problème. (132 pages, 130 F)

# MINI HEBDO

## Timatic présente : MICRODRAFT

### LA MORT DU ROTRING

Il en arrive, des logiciels pour votre micro. En vœux-tu ? La pénurie est finie et bien finie. Bien sûr, certains d'entre vous continueront à se plaindre du manque de jeux, du sérieux irremédiable des programmes mis à leur disposition... On leur reprochera que le PCW étant un ordinateur destiné à un usage professionnel, il est naturel que les éditeurs lui fournissent des logiciels professionnels. D'autant plus que son prix peu élevé le rend accessible à toutes les entreprises et à bon nombre de particuliers. Rassurez-vous, je ne vais pas plaider la cause du PCW, mais celle de Microdraft, premier logiciel de dessin industriel destiné à ce micro (il existe également sur CPC 6128 et PC 1512). Je préjuge un succès... Vous n'avez pas à croire qu'on puisse réaliser de vrais dessins techniques sur l'écran du PCW - dont la résolution est, je le rappelle, de 720 x 256 pixels ? Il est vrai que les "dessins", comme on l'appelle parfois, nécessitent une précision implacable, de l'ordre du dixième, voire du centième de millimètre, et que la moindre erreur dans l'évaluation des cotes peut s'avérer catastrophique... Fournant, Microdraft est bien un authentique logiciel de dessin industriel, qui vous permettra de vous débarrasser de vos règles, rottrings et autres planches à dessin. Suivez-moi, nous allons lui rendre une petite visite

### PETITE FENÊTRE MAIS GRANDE FEUILLE

Un conseil avant de commencer : chargez Microdraft sur le disque virtuel - ou disque M-. Il travaillera plus vite et donc avec plus d'efficacité. Pour ce faire, tapez PIP (RETURN) avec la disquette CP/M dans le lecteur. Quand un avertissement apparaît sur la ligne suivante, retirez la disquette système du lecteur et insérez-y celle contenant Micro-

draft. Tapez alors M=A\*★\* derrière l'astérisque en question et validez par RETURN. Vous verrez s'afficher les noms des fichiers copiés. Quand un nouvel avertissement se matérialise, pressez RETURN, puis, devant le A d'attente du CP/M, tapez M- (RETURN) suivi de MDRFAT (RETURN). Vous pouvez dès lors commencer à dessiner.

L'essentiel de l'écran est occupé par la fenêtre où vous effectuerez vos dessins. Au-dessus, dans un bandeau, figure le nom de celui sur lequel vous travaillez - ou "No File" si vous venez de charger le programme. Cette fenêtre correspond, en fait, à une feuille de papier au format A3. En haut à droite de l'écran sont affichées les différentes options du menu principal. En bas à droite figure la mention "Use 0.0 %". Il suffira de cliquer en cours de travail pour voir indiquer le pourcentage d'espace-mémoire occupé par le dessin en cours.

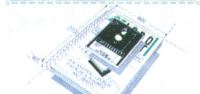
### UNE SOURIS AU MENU ?

Les dix options du menu principal sont numérotées de 0 à 9, avec un bandeau en vidéo inverse imperturbablement affiché sur l'option n°3. Sur CPC - car le programme tourne aussi sur 6128 - ou sur PC 1512, vous pourrez accéder à l'aide des touches de Fournant, sur le PCW, il vous suffira de taper le chiffre correspondant à la commande désirée. Il est donc préférable de bloquer le clavier en position majuscules à l'aide de SHIFT LOCK, détail dont il est important de se souvenir par la suite.

Le curseur se commande avec les touches fléchées de votre clavier. Mais on pourra bientôt utiliser une souris à cet usage. Le module, prévu pour émuler une souris Kempton, sera fourni gratuitement dès sa mise au point aux acheteurs de Microdraft. En déplaçant le curseur, vous remarquerez immédiatement qu'il fait des "bonds" de plusieurs dizaines de pixels. Peu pratique, songez-vous... Pas du tout, car ce déplace-



THE PROFESSIONAL DRAWING PROCESSOR



FOR AMSTRAD CPC6128, PCWB8256 & PCWB8512 AND IBM PC

ment est réglable ! Vous utiliserez à cet effet les options 1 et 2 du menu principal; elles demandent d'ailleurs identiques pour tous les menus secondaires, de même que l'option 0 permettant de quitter le menu en cours. L'option n°1, COARSE, augmente la longueur du déplacement tandis que FINE, la n°2, diminue cette course. Quatre pas différents sont possibles, entre 1 et 64 pixels.

### PLUS DE TACHES D'ENCRE SUR LES DOIGTS

Les options suivantes, numérotées de 3 à 9, vous permettent d'accéder aux différents sous-menus. ELEMENT (n°3) concerne les facilités offertes pour dessiner, FILES (n°4) permet de charger et de sauvegarder les fichiers, REDRAW (n°5) efface le contenu de la fenêtre, ORIGIN (n°6) permet de mettre en mémoire les coordonnées du point où trouve le curseur pour le réutiliser par la suite, ZOOM (n°7) affiche le sous-menu d'agrandissement, SETUP (n°8) recèle toutes les commandes nécessaires pour inclure des textes et enfin HATCH (n°9) s'occupe de la création et de la mise en mémoire de polygones.

Supposons que vous désirez tracer une ligne. Mais Microdraft la fin de la ligne, qui s'inscrit à l'écran à partir du point d'origine. Malgré l'affichage des coordonnées du curseur, vous trouverez peut-être que cette méthode manque de précision. Il est vrai que le dessin industriel a des exigences très strictes. Mais Microdraft vous offre un autre moyen de déterminer les coordonnées de départ et d'arrivée d'une ligne. Au lieu de CURSOR, vous sélectionnez CARTESIAN dans le précédent menu. En bas de l'écran apparaît un message qui vous demande les coordonnées d'origine sous la forme (x,y), x représente les abscisses et y les ordonnées. Vous vous acquitez de cette tâche en entrant, par exemple, 467.7 et 563.3. Une ligne s'affiche alors du point précis jusqu'à la position du curseur, dont les coordonnées sont, rappelés-le, affichées à droite de l'écran. Avantage de cette méthode : en cas d'agrandissement, la ligne commencera et finira

exactement aux points spécifiés. Une précision diabolique, isn't it ? Cette méthode permet également de générer sans peine carrés ou rectangles. Il suffit de placer le curseur à proximité du côté que vous désirez tracer et de donner la position de départ de la ligne. La fonction EOL déterminera, tout seule, la fin de la ligne sélectionnée, avec une précision de l'ordre du dixième de millimètre.

### DES FIGURES SANS MINE

Suivant ce principe, vous pourrez tracer des cercles, des arcs de cercle, des ellipses. Avec un logiciel de dessin "classique", la plus grande précision que vous pourriez obtenir serait de l'ordre du pixel - et encore, au prix de longues manipulations - Avec Microdraft, soit de dessin industriel, vous déterminez exactement les coordonnées de vos figures, leur position les unes par rapport aux autres, etc. Il vous est possible de représenter avec une précision de l'ordre du dixième de millimètre toutes les cotes nécessaires. Les manipulations décrites ci-dessus peuvent vous sembler compliquées, mais on en assimile assez vite le principe. Une fois qu'on a compris le principe de chaînage des menus, toutes ces opérations ne demandent que quelques secondes.

### DES GROS PLANS VERTIGINEUX

Microdraft permet également de déplacer des portions de votre dessin, d'inclure du texte, de tracer des petites routines qui gèrent automatiquement des polygones ou de récupérer des figures sauvegardées pour les inclure dans d'autres dessins. D'une grande souplesse d'utilisation, ce logiciel autorise, en fait, non seulement toutes les manipulations autorisées par un programme de genre, mais aussi d'innombrables facilités qui ont bien évidemment pour but de vous faire gagner du temps : fusion de dessins ou de portions de dessins, inclusion de textes, repérage au format de base de détails visibles seulement à l'agrandissement, récupération de la dernière ligne ou figure effacée, etc. Le menu BLOCKS, équivalent à la fonction couper/coller d'un traitement de texte, permet de sauvegarder, récupérer, copier, déplacer, faire pivoter ou inverser le contenu d'un cadre que vous aurez choisi. Il est également possible d'en modifier l'échelle. Mais la grande originalité de Microdraft est l'option ZOOM. Il ne s'agit pas d'une simple loupe, comme pour PCWPAIN, mais bel et bien d'un agrandissement. Expliquons-nous... Lorsque vous tracez une ligne, ou un cercle, ou n'importe quelle autre figure, l'affichage à l'écran ne sera pas exact. Vous n'aurez sous les yeux qu'une représentation approximative. Mais si vous sélectionnez l'option ZOOM, vous pourrez agrander une partie de votre dessin, jusqu'à 150 fois !!! Étonnant, non ? Jetez donc un coup d'œil aux illustrations accompagnant cet article et le travail, en fait, sur une résolution incroyablement plus fine que celle de l'écran, d'où

18/20

**Présentation/Notice :** 7. Nous n'avons qu'une notice et anglais, remarquable cependant. (La version française est en cours de réalisation.)

**Affichage :** 19. Propre, efficace, intelligent, rationnel, précis, que demander de plus ?

**Convivialité/ergonomie :** 16. Sans soucis, la technique d'accès aux différents menus qui agissent directement sur le dessin s'avère parfois lente et un peu fastidieuse.

**Originalité :** 19. Premier logiciel de dessin industriel sur PCW - et quel logiciel !

**Intérêt :** 19. Pour un dessinateur, of course.

**Rapport qualité/prix :** 18. Un tel chef-d'œuvre vaut bien 884 F (et 1400 F avec la bibliothèque.)

**Autre :** 19. L'option zoom est absolument fabuleuse.

ces agrandissements vertigineux et d'une précision infernale. Mais comment est-ce possible ? me direz-vous. Un tel dessin doit prendre une place mémoire démentielle... Pas du tout ! Il n'occupe, sauvegardé sur disquette, qu'un unique Ko... Cette performance est rendue possible grâce à une astuce. Chaque ligne, chaque cercle, chaque fraction du dessin est en effet repéré qu'avec ses coordonnées. Pour vous donner un ordre de grandeur, le même dessin, si l'on sauvegardait chaque point - rappelez-vous qu'un point signifie un pixel - prendrait 512 Ko !!! C'est dire l'ampleur du tour de force réalisé par les programmeurs !

### UN LOGICIEL EXCEPTIONNEL

Microdraft, vous l'avez compris, est un soft fabuleux, extraordinaire, mirifique, un logiciel comme on n'en voit peut-être qu'un par an... Autorisant une précision bien plus grande qu'une classique table à dessin - à moins de travailler sur un très grand format - c'est l'outil idéal du dessinateur industriel. D'autant plus qu'il existe une bibliothèque - en option sur CPC et PCW mais fournie avec la version PC 1512 - comprenant les représentations de tous les composants nécessaires : résistances, transistors, condensateurs, etc. Conçu pour travailler avec une table traçante - l'imprimante du PCW n'étant pas à la hauteur de ce merveilleux outil informatique - Microdraft est incontestablement un très grand logiciel qui rend caduque l'utilisation des techniques habituelles.

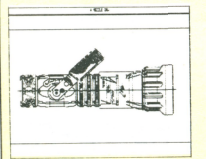


Fig. 1 - Modèle de tête de lance à incendie.

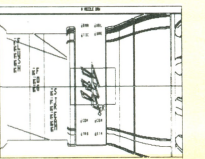


Fig. 2 - Agrandissement de la partie encadrée dans la fig. 1.

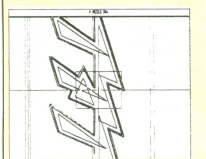


Fig. 3 - Agrandissement du détail encadré de la fig. 2.

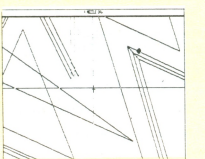


Fig. 4 - Agrandissement maximal (148 fois par rapport à la fig. 1).

## DES BASES SOUS TASWORD

Vous utilisez DBase II pour gérer vos fichiers et déposez de ne pouvoir retrouver vos renseignements à l'aide d'un traitement de texte pour leur donner une valeur plus agréable lors de leur impression ? C'est pourtant tout à fait possible, à condition d'utiliser un logiciel tournant sous CP/M et comprenant les codes ASCII (Wordstar, Tasword, etc.). Sémaphore, la société éditrice de Tasword 8000 (chroniquée dans notre n°6), a justement réalisé une courte routine en Basic permettant de transférer les données DBase II vers ce traitement de texte destiné au PCW. Il vous suffit de les lire à l'écran par l'option, en joignant une disquette - qui vous sera retournée avec la routine en question. Je devine votre profonde stupefaction. Il arrive qu'un éditeur de logiciels n'ait un tel programme pour mettre en rapport deux de ses produits. Mais qu'il le fasse pour permet-

tre la récupération de données issues d'un logiciel étranger à la marque tient de l'événement rarissime. Il convient de louer cette initiative à sa juste valeur. L'intérêt de cette routine n'est donc pas à démontrer. D'autant plus que Tasword 8000, qui est fourni avec deux genres de caractères "spéciaux" peut en police spéciale à huit si vous avez acquis Tasprint 8000. Ce dernier utilitaire apporte en effet six polices supplémentaires, dont certaines ont un aspect assez original. Il permet également de travailler en mode "dactylo", avec lequel chaque ligne de votre texte est imprimée directement quand vous pressez la touche RETURN. Tasprint vaut 200 F moins la routine, elle, est gratuite.

Sémaphore Logiciels, 1283 LA PLAINE (SUISSE).



## TEXTOMAT de MICRO-APPLICATION STAR DES POIDS PLUME

**TEXTOMAT est un traitement de textes économique (790 F) qui possède de nombreuses fonctions. Il se positionne très favorablement sur le marché. Une bien bonne surprise que nous fait le Micro-Application.**



En gros, on peut classer les traitements de texte du marché en deux catégories de poids. D'un côté, les poids lourds, puissants et chers. Ils offrent de multiples fonctions et sont, à quelques exceptions près, d'emploi macro-motom. Leurs utilisateurs travaillent dans l'édi-

tion (journalistes, écrivains, éditeurs...) ou dans le secteur administratif d'une entreprise. De l'autre côté, il y a les traitements de textes poids léger. Leurs fonctions sont souvent plus réduites et leur prix moins élevé. Ils sont principalement employés par des particuliers ou pour des tâches simples dans des entreprises, comme l'envoi de lettres circulaires ou l'édition de bulletins internes. Textomat fait partie de cette dernière catégorie. Micro-Application a déjà édité un traitement de texte homonyme, pour la gamme CPC. La version PC du logiciel n'est pas qu'une simple adaptation de son prédécesseur. Elle en reprend une grande partie des caractéristiques, comme la présentation d'écran, les fonctions de mailing ou les commandes identiques à celles de Wordstar, mais elle y rajoute un déplacement par souris, des macro-commandes et d'autres fonctions supplémentaires.

### A MA DROITE,...

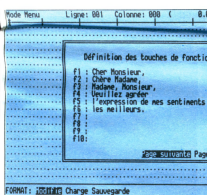
Un peu le logiciel lancé, la page de travail de Textomat s'affiche. Elle ressemble à s'y méprendre à celle de la version CPC. Une

ligne d'indications (colonne et ligne de l'emplacement curseur, mode d'insertion, passage en mode calcul...) est soulignée par la ligne de tabulation. En-dessous, la page d'écriture. Chaque position de caractère est symbolisée par un point. En bas de page, une ligne est réservée aux diverses commandes. Elles n'apparaissent qu'après appui sur la touche F1. L'affichage de Textomat n'est pas en "Wyswyg". C'est-à-dire que les caractères gras ou soulignés n'apparaissent pas comme tels à l'écran. On obtient un de ces attributs d'écriture en frappant un code de fonction particulier, qui sera signalé à l'ordinateur par l'entrée du caractère de contrôle "Alt-S". Tant qu'un autre mode d'écriture n'aura pas été déterminé, tout ce qui sera tapé apparaîtra dans le mode choisi à l'impression. Si l'on désire changer de caractères, il faut entrer une autre séquence de commandes, même pour repasser en écriture standard. L'avantage de ce type de manipulation, un peu lourde au demeurant, est qu'une insertion dans une zone de caractères gras prendra automatiquement cet attribut. En revanche, les options d'impression sont assez classiques. Une seule police de carac-

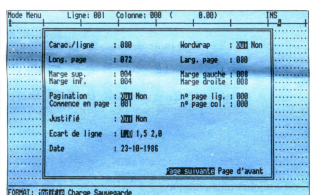
tères, du soulignement, des italiques, du gras, des exposants et indices. Rien d'exceptionnel dans tout cela. Par ailleurs, à moins d'activer la sous-fonction Ecran du menu Imprimante, la justification du texte (cadré à gauche ou à droite, centré) n'apparaît pas à l'écran. Il existe par contre d'autres fonctions de mise en page. Entête et bas de page sont du menu. Par ailleurs, la césure des mots en fin de ligne est particulièrement bien étudiée. Sa mise en œuvre est semi-automatique. Après qu'on ait tapé la commande, le programme recherche les mots qui seront coupés et propose un emplacement de césure à l'utilisateur. Celui-ci devra confirmer pour qu'elle soit prise en compte. Le programme est capable de faire des coupures "intelligentes", il fait la distinction entre "diacritique" et "di-chotomique". Comme pour les attributs d'enrichissement, il faut attendre l'impression sur papier ou activer la sous-fonction de visualisation pour se rendre compte de l'effet sur la mise en forme du texte.

### A MA GAUCHE,...

Textomat possède des fonctions de gestion de bloc assez évoluées. Le "couper/coller" cher aux habitués du Macintosh est présent. On peut aussi déplacer ou copier l'un des blocs. Leur taille peut d'ailleurs varier d'un caractère à un texte entier. Il est possible de les conserver sur disque et de les réintégrer, par la suite, dans un autre texte. Le publitagage s'effectue à partir de données en provenance d'un fichier externe, ou de la petite gestion d'adresses de Textomat. Cette partie du logiciel n'est pas très sophistiquée, mais elle répond exactement aux besoins pour lesquels elle a été créée par exemple, le courrier d'une société de vente par correspondance. On regrettera simplement que ses capacités soient limitées (pas de tri, pas de rubriques supplémentaires...).



La fenêtre de définition des touches de fonction. Chaque touche est rattachée à une formule de texte.



La modification des paramètres de formatage d'imprimante s'effectue à l'aide de la barre d'espace et des touches de curseur.

En redéfinissant les touches de fonction, certaines tournures de phrase (du style "veuillez agréer...") s'affichent par simple appui sur Alt et la touche définie. Par ailleurs, pour les touches, il est possible de redéfinir toutes les parties du clavier, dans la limite de la norme ASCII. Ce qui laisse une jolie marge de manœuvre aux imaginatifs! Plus sérieusement, on peut définir des macro-commandes de gestion de format dans le menu "Format" en activant l'option Formulaire. La documentation, elle, est un peu confuse. Surtout sur le plan de sa structure. Ainsi, certains passages de la mise en œuvre, l'un des tous premiers chapitres, ne sont compréhensibles que si l'on se reporte, plusieurs pages plus loin, à la section correspondante dans l'étude des fonctions. Pour le reste, aucune commande n'est laissée dans l'oubli et toutes les explications sont claires. Textomat ne concurrence pas un logiciel aussi puissant qu'Evolution. Son but est autre. Il est destiné à une utilisation personnelle ou semi-professionnelle. Il répond parfaitement à des besoins de publitagage ou d'édition de petits textes. Pour l'écriture d'un roman, on lui préférera un logiciel plus puissant. Mais, tel qu'il est, Textomat est un traitement de texte d'excellente qualité, champion de sa catégorie!

15/20

**Présentation/Notice :** 13. Claire, mais assez mal organisée.

**Affichage :** 12. Il faut s'habituer à l'écran couvert de points.

**Convivialité/Ergonomie :** 16. On s'habitue très rapidement aux commandes.

**Intérêt :** 16. Un très bon produit, dans sa catégorie.

**Originalité :** 15. De belles fonctionnalités.

**Qualité/Prix :** 18. Champion catégorie poids légers (790 F).

**Puissance et rapidité de traitement :** 17. Des défillements d'écrans d'une rapidité folle.

**Autres :** 17. Une évolution d'un logiciel familial (en provenance du CPC) parfaitement réussie.

## NEWSROOM de SPRINGBOARD / ARIOLASOFT ACHETEZ LE JOURNAL.

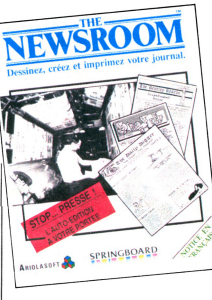
**Newsroom, le moins cher (- de 300 F) des éditeurs électroniques. Mais aussi le moins puissant. Pour s'amuser et s'initier au "desktop publishing", un logiciel sympa.**

Vous ne savez peut-être pas ce qu'est l'édition électronique. Il s'agit simplement d'un logiciel qui assure l'édition d'un journal. Autrement dit, il doit vous permettre d'assurer, d'une part la frappe d'un ou de plusieurs textes et, d'autre part, la mise en page. A savoir, la place des illustrations (photos et dessins), le titre, et l'équilibre du texte par divers "filets" (ces traits qui entourent un article ou soulignent un titre). Un ordinaire sait faire tout cela, vous le savez. Après tout, qu'y a-t-il de plus dans ce logiciel qu'un banal traitement de texte, un éditeur graphique et un module qui permette de joindre le tout? En réalité, pas grand-chose. Mais dans un éditeur électronique, tous ces éléments sont intégrés, ce qui simplifie la manœuvre. Avec Newsroom, tout se passe comme dans un vrai journal. Il y a un bureau de rédaction, un laboratoire photo, une maquette, un coin "Une et manchette", un bureau de com-

munications avec l'extérieur et une presse. Derrière tout ce beau monde, le rédacteur en chef tire les manettes. En l'occurrence, le rédac'chef, c'est vous! Au début du programme, vous vous retrouvez dans les locaux du journal (Amstradsoft), par exemple. Desinsé devant vous, des gens penchés sur leur travail attendent vos ordres.

### JE VEUX ÊTRE...

Première étape, vous vous rendez en salle de rédaction. C'est quand même bien là que se fait l'essentiel d'un journal, non? Cette salle est composée d'un bloc d'écriture et de diverses options. Vous allez pouvoir choisir la police de caractères parmi les cinq qui vous sont proposées, gommer le texte s'il ne vous plaît pas, récupérer un élément que vous auriez effacé par erreur (la fonction (OOFS),



Ca fait vraiment Anglais, j'adore!), annuler la totalité du travail en cours, gérer vos textes sur disquette ou retourner dans l'entrée du journal. D'abord, il faut vous préciser que vous ne travaillez que sur des blocs de texte, d'une taille de 21 lignes de 36 colonnes en petits caractères. Ensuite, sursaire désagréable, votre clavier s'est transformé aux normes anglaises, vous êtes en QWERTY! L'explication de ce phénomène est simple. Newsroom est un programme anglo-saxon qui n'a pas été francisé. Les lettres s'inscrivent à partir de polices de caractères fournies par le logiciel. Par conséquent, nos amis anglais ont établi des

correspondances entre les signes affichés et les touches que vous enfoncerez... mais en simulant un clavier QWERTY! En conséquence, un certain malheur pour taper juste, d'autant que l'accentuation qui fait la difficulté de notre langage a disparu.

### REDAC' CHEF,...

Une fois que vous aurez écrit votre texte, en n'oubliant pas de l'inscrire sur une disquette de données, vous pourrez courir vous occuper des illustrations. Vous entrez donc dans le laboratoire photo. Sur la seconde disquette



de Newsroom, vous trouverez toutes les archives du journal, environ 600 dessins. Chaque page de photos comporte plusieurs épreuves. Vous en sélectionnez une au moyen de la souris, puis la sauvegardez sur la disquette de données. Autre possibilité, la photo choisie ne vous convient pas entièrement. Rien ne vous empêche de la retoucher avant de l'enregistrer.

15/20

**Présentation/Notice :** 14. En Français, pas très lisible, mais on s'en passe très vite.

**Affichage :** 15. Attention, il y a une grande différence de taille entre ce qui apparaît à l'écran et ce qui est imprimé. Mais c'est clair.

**Convivialité/Ergonomie :** 19. Environ dix minutes d'apprentissage, c'est assez rare!

**Intérêt :** 16. A la fois productif et instructif.

**Originalité :** 15. Un logiciel attrayant.

**Qualité/Prix :** 17. Mieux qu'un jeu pour le prix d'un jeu (- de 300 F).

**Puissance et rapidité de traitement :** 15. Il manque quand même quelques fonctionnalités.

**Autres :** 10. Dommage que le générateur de caractères n'ait pas été francisé.



## CPC A LA BAGUETTE

Il y a en ce moment un engouement aux USA pour les logiciels d'édition électronique, tel NEWSROOM ou PAGEMAKER. En France, après une "folie" pour les utilitaires d'animation GRAPHIC CITY, 3D STUDIO, THE ANIMATOR... voici venir le temps des utilitaires musicaux, de Music Studio (Cobra Soft) à EMU (Gremilans graphics) en passant par EchoSoft (ESAT SOFTWARE). Ce dernier étant la seule synthèse vocale sans interface man avec seulement un

logiciel sur CPC. On vous en parle très bien tout, promis. Dernier de ces utilitaires, AMDRUM, système de batterie digital sur Amstrad. Composé d'un boîtier ROM et d'un logiciel sur disque ou cassette. AMDRUM devrait vous permettre de vous faire expulser sans problème de votre appartement par vos voisins assourdis. Vous pourrez en effet programmer en temps réel ou roulement par roulement jusqu'à huit types de sons différents, de la cymbale à la grosse caisse et la caisse claire. Pour 35 Livres (environ 400 francs), Amdrum vous propose aussi la sauvegarde de vos solos, la possibilité de créer vos propres sons et le recordement sur chaîne HI-FI. Cheats Marketing, les créateurs de la bête, ont aussi eu la bonne idée d'inclure un bon millier de rythmes dans le programme. Bientôt l'égal de Phil Collins ?

## LES JAUNES DÉBARQUENT

KONAMI, en France, on connaît un peu. Au Japon, c'est pourtant le leader incontesté du marché ludique, c'est-à-dire du marché des cartouches pour MSX. Les bénéfices sont énormes au pays du soleil levant ou KONAMI est l'un des piliers du standard. Jusqu'à présent, les logiciels n'étaient adaptés sur AMSTRAD que par le biais d'une coédition avec IMAGINE, mais sans que les dirigeants de la société japonaise ne s'en préoccupent trop. Eh bien, tout ça, c'est fini ! Ayant certainement pris conscience que le marché français pouvait être d'un volume appréciable, KONAMI vient de passer un accord de distribution direct avec la société SANDYX, 89, rue de Charenton, Paris. On espère que cela permettra de découvrir les nouveautés de l'éditeur japonais plus rapidement que précédemment. Le premier logiciel distribué par cette nouvelle filiale vient d'arriver : il s'agit de JAIL BREAK, l'histoire de l'évasion en masse des prisonniers de la ville. A vous de les abattre avant qu'ils ne dévalent toute la cité. Rien de plus simple, non ?

## VOL INFORMATIQUE

Vous connaissez tous The Hit Squad, l'éditeur qui nous sort régulièrement des compilations de logiciels les plus vendus sous le nom de "THEY SOLD A MILLION", dont trois volumes sont parus actuellement. Anissoft a eu l'idée originale de sortir son nouveau logiciel vedette sous le patronyme promoteur de "THEY SOLD A MILLION". Espérons que le logiciel posséde autant d'humour dans sa totalité. Scandaleux pompage certes, mais compréhensible puisque ce soft n'est autre que l'histoire du hold-up du siècle, voire du millénaire. Nul ne sait encore s'il aura le même succès que les compilations du presque même nom, mais Anissoft a osé le hold-up jusqu'à reprendre un prix public similaire en Angleterre : 9,95 £ en cassette et 14,95 £ en disquette. Je n'ai pas encore pu tester le programme, mais j'espère que la première partie du casse-prive ne passe pas par mon portefeuille. Bien sûr la suite de nos aventures dans "THEY LOAD A MILLION" ? On se chargera de la cassette qui ne voulait pas se hisser.

## LA RANCUNE TENACE

Le dicton dit que faute avouée est morte pardonnée. L'inventeur de cette formule n'était sûrement pas Anglais. Pour preuve, la sortie par Grandisiam de (notez bien l'accent) "PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA". Nos voisins d'Outre-Chanel avaient déjà eu beaucoup de mal à admettre la guerre des Malouines, mais alors perdre 2-0 en coupe du monde de football contre l'Argentine, ça fait un scandale national. Pensez, les inventeurs de la balle au pied se faire battre par ces gauchos basanes, pouah, quelle horreur ! Il est vrai que le premier but argentif fut marqué avec la petite main de Maradona, au vu et au vu de tous sauf de l'arbitre. De là à en sortir un soft tout de même ! Eh bien si, Grandisiam a osé ! Peter Shilton, goal de l'équipe d'Angleterre, paronne d'ailleurs cette simulation de football, où l'usage des mains est possible mais sanctionné par l'arbitre s'il vous voit. A ce train-là, les Anglais ne vont pas tarder à nous sortir un joystick spécial fonctionnant avec les pieds.

## BOUQUINS

**CLEFS POUR MS-DOS VERSIONS 2 A 4**  
par Yvon DARGERY  
Edité au PSI

Yvon Dargery est un écrivain-journaliste considéré à juste titre comme l'un des meilleurs spécialistes du MS-DOS en France. Il possède également l'art de rendre son discours accessible à tous. Une qualité qui n'est pas donnée à tout le monde. Ces caractéristiques se retrouvent dans ce ouvrage. Dès l'abord, l'œil du lecteur est attiré par un historique de MS-DOS. Il lui permet de comprendre l'évolution du système d'exploitation, parallèle à celle de l'ordinateur qui le supporte (iIBM PC ou un compatible). Ensuite,

quelques généralités techniques sur le DOS servent d'introduction à un lexique d'informatique plus particulièrement axé sur l'univers PC. C'est une très agréable surprise de trouver là ce petit glossaire. Il s'agit effectivement d'un des premiers chapitres que le lecteur doit lire. Et c'est tant mieux qu'il n'ait pas à le rechercher en fin de volume. La structure du livre l'adresse à des lecteurs débutants, qui possèdent malgré tout quelques connaissances de base. Les renseignements contenus dans l'ouvrage représentent un énorme savoir. Il est délivré progressivement, de manière très explicite. On explorera donc avec avidité les pages de nos directeurs, les fichiers Batch, les volumes et fichiers, très longuement expliqués et les outils de programmation avancée. Chacun y trouvera une réponse à sa question particulière, débutant comme programmeur de haute volée. (172 pages, 185 F)

**Présentation : 13.** Maquette précise, nombreuses illustrations, mais manque de clarté dans la présentation.

**Style : 15.** Parfois un peu sec. Mais très net.

**Intérêt : 17.** Une des pierres d'achoppement de la littérature MS-DOS.

**Originalité : 16.** Des informations vraiment pratiques.

**LE LIVRE DU MS-PC-DOS POUR PC ET AT**  
par François PIETTE  
Edité par BCM, distribué en France par PSI

Ah là là ! Quand le PSI se met à éditer des livres sur le MS-DOS, il ne fait pas les choses à moitié. Celui-ci fait partie d'une livraison de trois, rien moins. A sa décharge, signalez qu'il est édité par BCM, une société belge. Donc, il est un

**François Piette**  
**Le livre du MS/PC-DOS pour PC et AT**

Nouvelle édition adaptée à l'AMSTRAD PC.

BCM série professionnelle

peu moins PSI que les autres. Mais quand même ! A lire, d'une traite, ça fait tout drôle, trois ouvrages sur le même sujet.

De plus, ce volume n'est pas une vraie nouveauté. Il s'agit en fait d'une seconde édition, spécialement adaptée au PC 1512 d'Amstrad. Opportunisme commercial ? Je ne sais. Mais François Piette aurait pu en profiter pour replacer la table des matières à sa vraie place dans un livre technique, en début d'ouvrage. C'est toujours plus pratique.

Cela dit, les lecteurs qui se pencheront sur cet ouvrage seront satisfaits. Il faut avant tout qu'ils soient utilisateurs chevronnés, et qu'ils possèdent de bonnes connaissances préliminaires du DOS. Les sujets abordés démontrent toute la dimension du livre : comment créer un fichier COM ou un fichier EXE ; comment programmer les vecteurs d'interruption, comment gérer la mémoire ou de télécommunications. Suit une litane de programmes importants, mais difficiles à apprécier.

Un bouquin intéressant, mais réservé à un public restreint des programmeurs de haut vol. (340 pages, 145 F)

**Présentation : 8.** Serrée. Nombreux listings. Brrrr...

**Style : 13.** Jargon informatique. Plutôt direct.

**Intérêt : 17.** Niveau très élevé. Les développeurs seront contents.

**Originalité : 15.** Un livre qui ouvre de nouvelles portes sur l'étude du DOS.

**MS-DOS PAS A PAS VERSION 2 A 4 d'Alain PINAUD**  
Edité par le PSI.

La manie des adaptations destinées aux PC 1512 fait tâche d'huile. Et le PSI est en fait un des principaux producteurs de matière. Trois livres sur le même sujet ! Celui-ci est le plus "basique" du lot. Il s'adresse au novice et au débutant qui possède quelques connaissances. L'ouvrage commence d'ailleurs par une introduction aux systèmes d'exploitation en général. Puis on en vient au MS-DOS et à son histoire. Le chapitre suivant traite des précautions à prendre pour utiliser son ordinateur. Des recommandations mille fois vues, mais jamais utiles.

Doté de suite après, on entre dans le domaine de la pratique. Pas à à très haut niveau certes, mais l'utilisateur y apprendra les commandes de base du système d'exploitation. Chacune d'entre elles est étudiée longuement, avec exemples à la clef. Puis vient une explication approfondie d'Edin, qui est au traitement de textes ce que la 2CV est à la voiture. Les chapitres suivants sont consacrés aux extensions des dernières versions de MS

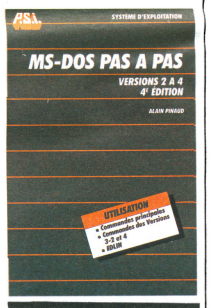
DOS, de la 2.0 à la 4.0. Pour chacune d'entre elles, toutes les améliorations sont explorées en détail. Le but de cet ouvrage n'est pas de vous faire devenir un programmeur de génie. Plus simplement, il vous permettra de répondre rapidement à toute question du type : "que fait-il que je fasse pour obtenir tel résultat?". Ce qui est déjà beaucoup.

**Présentation : 12.** Un peu confuse. Les informations ne sautent pas aux yeux.

**Style : 11.** Des phrases parfois un peu embrouillées.

**Intérêt : 14.** Une bonne initiation pratique.

**Originalité : 16.** Evite les sentiers moutonnés fois rebattus des glossaires alphabétiques sans intérêt.



# LE TOUR DU PCW EN 2 LIVRES



**CLEFS POUR AMSTRAD PCW**  
PAR JEAN-JACQUES WEYER  
240 PAGES - 215 FF

Pour retrouver rapidement et facilement les commandes, instructions ou messages d'erreur du Basic Mallard, de CP/M Plus et des logiciels Multiplan et dBase il utiliserez couramment sur PCW. Des exemples concrets illustrent chaque langage ou logiciel décrit. Un mémento indispensable aux utilisateurs débutants ou confirmés de l'Amstrad PCW.



**GESTION SUR AMSTRAD PCW**  
PAR J.-M. JEGO ET A. GARDAENNEC  
240 PAGES - 175 FF

Pour découvrir progressivement trois logiciels complémentaires : Locoscript (traitement de texte), dBase II (base de données) et Multiplan (tableau) à travers des modèles facilement adaptables aux besoins de chacun.

Les applications proposées ici concernent la PME, les commerçants ou la profession libérale : lettres types, modèles de facturation et de devis, gestion de fichiers d'adresses, etc.

| la commande (en) suivante :  |          |
|--|----------|
| DÉSIGNATION  | PREX     |
| Signature  |          |
| Frais de port  | 10,00 FF |
| TOTAL  |          |
| <input type="checkbox"/> Paiement par chèque postal<br><input type="checkbox"/> Paiement par Carte Bleue<br><input type="checkbox"/> Date d'expiration : _____<br><input type="checkbox"/> J'ai demandé le catalogue PSI gratuit |          |

Chez votre libraire ou en boutique spécialisée

# NEWSROOM : ACHETEZ LE JOURNAL !

Suite de la page 17

trer. Vous avez plusieurs options. Si cela vous chante, vous pouvez retourner la photo. Vous pouvez également utiliser plusieurs outils graphiques : crayons de diverses tailles, trames, remplissages, cadres... Par contre, pas de couleurs, rien que du noir et blanc. Mais je suppose que peu d'entre vous possèdent une imprimante couleurs. Une loupe vous permet également d'affiner un dessin, en travaillant point par point.

Une fois satisfait de votre graphique, vous pouvez le photographier. Vous définissez le cadre de la photo avec la souris, vous cliquez une fois et hop ! c'est dans la boîte !

Pour utiliser et la légèrer, vous retournez à la salle de rédaction. Vous y apportez la photo, qui est sur disque. À l'aide de la souris, vous la disposez dans le bloc vide. Vous n'avez plus qu'à taper un texte au clavier, et voilà une superbe illustration légendée.

## A LA PLACE DU...

Comme l'inspiration ne vous quitte pas, vous pouvez maintenant aller faire un tour dans le coin "Une et maintenant". Vous allez y voir le titre de votre journal (Amstradébo, dois-je vous le rappeler ?) en grosses lettres avec un sous-titre plus petit et un joli petit croco pour bien montrer que vous ne parlez pas de pommes. Le travail à effectuer ressemble beaucoup à celui que vous avez fait en salle de rédaction. Seule grosse différence : la difficulté pour effacer une faute de frappe. Impossible d'utiliser la classique touche de retour avec écrasement du caractère. Il vous faut systématiquement vous replacer, avec la souris ou avec les flèches de cours, sur la lettre à ôter. Puis vous appuyez sur Del, et ouf !, le signe gênant a disparu.

Comme toujours, le travail fini, vous effectuez une petite sauvegarde, et retour au menu. Il se fait temps d'allier mettre en page le fruit de ce labeur acharné. Un petit tour à la maquette s'impose donc. Commencez par choisir la disposition de votre page et le nombre de blocs qu'elle va contenir. Elle peut avoir une manchette ou non, c'est vous qui décidez. Puis apparaissent les diverses zones de la page. Pour vous déplacer d'un bloc à l'autre, utilisez à choix souris ou flèches. Une fois l'un deux sélectionné, vous cliquez, une fenêtre s'ouvre et vous indique le nom de tous les fichiers qui correspondent au type de bloc. Vous en choisissez un, encore un clic,

et au suivant ! Procédez de la même façon pour tous les blocs, cela va très vite. Malheureusement, vous n'aurez pas l'occasion de voir la page montée à l'écran. Seul le nom des blocs choisis apparaît. Un peu frustrant. Autre défaut, aucun élément ne permet d'améliorer la maquette. Vous ne pouvez pas tracer de fillet entre les colonnes, pas plus qu'insérer des points de repères en début de texte (comme les crocs d'Amstradébo).

## REDAC'CHIEF !

Pour ne pas vous laisser abattre, vous vous dirigez alors vers la presse. De nombreux types d'imprimantes s'offrent à vous. Le programme a choisi l'Époué MX-80 comme option par défaut. Mais, si celle-ci ne vous convenait pas, une bonne quarantaine d'imprimantes peuvent être choisies. Vous pouvez alors éditer la page entière, un dessin ou un bloc de texte seul. Ce n'est pas très rapide, tous les caractères sont en mode graphique. Mais le résultat est assez bien rendu. Pas de qualité courrier, c'est sûr, mais un texte lisible.

Satisfait du résultat, vous retournez à la salle principale, une petite idée en tête. Vos abonnés seront très contents de recevoir leur journal favori par la poste. Mais certains d'entre eux disposent d'un ordinateur et d'un modem. Ne serait-il pas intéressant de leur envoyer le journal par ce genre d'envoi. Il faudra indiquer au programme le type de modem que vous possédez, puis envoyer votre page. Rien de plus simple.

## ET J'Y ARRIVERAI! (Pas sûr! NDRC)

La simplicité est d'ailleurs le maître-mot de Newsroom. Au bout d'un quart d'heure, et en parcourant la documentation en Français, on arrive très facilement à monter sa première page. Elle n'aurea certainement rien d'extraordinaire. Mais vous y aurez pris un grand plaisir.

Newsroom n'est pas un logiciel professionnel. Ses capacités ne sont pas assez étendues pour que l'on s'en serve dans l'édition d'un journal d'entreprise ou d'un dépliant publicitaire. En revanche, pourquoi ne pas commercialiser son fanzine d'informatique par ce moyen ? C'est on ne peut plus simple. Et l'emploi de Newsroom vous aura incité les bases de l'édition électronique. Rien ne vous empêchera d'acheter un logiciel plus sophistiqué par la suite.

# ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

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

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

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

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

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse complète .....  
Adresse complète .....  
Ordinateur utilisé :  464  664  6128  8512  8256  
 1512  Autre

2 Règlement par  Chèque  CCP  Mandat (photocopie jointe)

|  |  |  |
|--|--|--|
| Abonnement au journal uniquement       | 1 an<br>330 Frs <input type="checkbox"/> (1) | 6 mois<br>170 Frs <input type="checkbox"/> (4) |
| Abonnement à la cassette uniquement    | 500 Frs <input type="checkbox"/> (2)         | 260 Frs <input type="checkbox"/> (5)           |
| Abonnement au journal et à la cassette | 750 Frs <input type="checkbox"/> (3)         | 400 Frs <input type="checkbox"/> (6)           |

# LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Prix d'A.M.I.E.

## AMSTRAD PC1512

|                               |         |                                       |      |                              |         |                          |         |
|-------------------------------|---------|---------------------------------------|------|------------------------------|---------|--------------------------|---------|
| PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME | 4997    | INTERFACES                            |      | HOUSSE MONITEUR MONO         | 70      | TRANSMAT (8128) D        | 170     |
| PC1512 SD MONITEUR COULEUR    | 6890    | ADAPTEUR MP1                          | 395  | HOUSSE MONITEUR COULEUR      | 80      | SUPERPRINT               | 395     |
| PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME | 6290    | ADAPTEUR MP2                          | 456  | HOUSSE MONITEUR B256         | 80      | CALCUMAT                 | 450     |
| PC1512 DD MONITEUR COULEUR    | 8190    | EMULATEUR MINTEL                      | 390  | HOUSSE D01                   | 100     | DAMS ASSEMBLEUR) K7/D    | 290/395 |
| PC1512 HD10 MO MON MONOCHROME | 8790    | COMSOMMABLES                          |      | CAROT 464                    | 55      | 55) TEXTUMAT             | 450     |
| PC1512 HD10 MO MON COULEUR    | 10590   | K7 VERGES (C2) par 10                 | 35   | CAROT 6128                   | 100     | AMS COMPTA D             | 750     |
| PC1512 HD20 MO MON MONOCHROME | 9990    | DISK 3" 1/2                           | 50   | DOUBLEUR JOYSTICKS           | 100     | AMSFLE K7                | 245     |
| PC1512 HD20 MO MON COULEUR    | 11890   | DISK 3" 5/8                           | 50   | CABLES RALLONGES MO + CLA    | 185     | OOJOB D                  | 216     |
| IMPRIMANTE DMP 3000           | 1930.86 | PAPER LISTING                         | -    | TOUS CORDONS A LA DEMANDE    | -       | AUTOFORMATION ASSEM K7/D | 195/295 |
|                               |         | RUBANS ENCREURS                       | -    | CABLE CENTRONICS             | 150     |                          |         |
|                               |         | CHAIHE HI-FI                          | -    | CORDON MAGNETO               | 70      |                          |         |
|                               |         | CHAIHE COMPACT CD1000                 | 4490 | CONSOUMABLES K7 C20 (LES 10) | 60      |                          |         |
|                               |         | CHAIHE COMPACT CD2000                 | 4990 | DISQUETTES 3"                | 35      |                          |         |
|                               |         | MONITEUR COULEUR                      | 1900 | LOGICIELS                    |         |                          |         |
|                               |         | TUNER (moniteur-TV) DISPO (16 CHANES) | 1390 | MULTIPLAN                    | 498     |                          |         |
|                               |         | PERIPHERIQUES                         | 290  | WORDSTAR POCKET              | 890     |                          |         |
|                               |         | CRAYON OPTIQUE LP1                    | 290  | ALENGOR                      | 1055    |                          |         |
|                               |         | CRAYON OPTIQUE DK TRON                | 290  | DBASEI                       | 780     |                          |         |
|                               |         | CRAYON MARK PEN II                    | 395  | DAMKES                       | 1700    |                          |         |
|                               |         | SOURIS AMX                            | 490  | ALUENOR                      | 1055    |                          |         |
|                               |         | TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE        | 390  | POCKETBASE                   | 719     |                          |         |
|                               |         | SYNTHESURTECH MECHNI MUSIC            | 490  | CSBAC D                      | 550     |                          |         |
|                               |         | DIGITALISEUR D'IMAGES                 | 1490 | DIR DRAW D                   | -850    |                          |         |
|                               |         | MODEM DTL                             | 490  | DIR GRAPH D                  | -850    |                          |         |
|                               |         | MODEM DT1 +                           | 1990 | QUICKMAILING D               | -790    |                          |         |
|                               |         | MERCITRE (8256)                       | 3980 | PEDAGOS                      |         |                          |         |
|                               |         | PROGRAMMATEUR D'ÉPROUVE               | -    | ALGÈBRE K7/D                 | 177/248 |                          |         |
|                               |         | EXT 5400 DK THRONICS                  | 590  | EQUATIONS K7/D               | 177/248 |                          |         |
|                               |         | EXT 256 Ho DK THRONICS                | 1190 | LUDODÉSSIN K7/D              | 110/145 |                          |         |
|                               |         | DISC SILICON 256 K7                   | 1190 | PALETTE MAGIQUE K7/D         | 120/298 |                          |         |
|                               |         | MANETTES                              |      | CARTE D'EUROPE K7/D          | 177/248 |                          |         |
|                               |         | QUICKSHOT I                           | 60   | PAYS DE BIG BÉN D            | 237     |                          |         |
|                               |         | QUICKSHOT II                          | 70   | GEOMETRIE K7/D               | 177/248 |                          |         |
|                               |         | PRO 5000                              | 170  | OUTRE RHIN D                 | 237     |                          |         |
|                               |         | TURBO                                 | 145  | UTILITAIRES                  |         |                          |         |
|                               |         | ACCESOIRES                            |      | SPIRIT K7                    | 84      |                          |         |
|                               |         | BTE RANGEMENTS 10 D                   | 25   | SPACEMOVING (6128) K7/D      | 290/395 |                          |         |
|                               |         | BTE RANGEMENTS 50 D                   | 139  | LORIGRAPH K7/D               | 210/340 |                          |         |
|                               |         | HOUSSE 464 CLAVIER                    | 70   | TURBOPASCAL D                | 741     |                          |         |
|                               |         | HOUSSE 8128 CLAVIER                   | 70   | AMSWORD K7                   | 245     |                          |         |
|                               |         | HOUSSE 8256 CLAVIER                   | 70   | HASCAL MAT D                 | 950     |                          |         |
|                               |         | HOUSSE 8256 CLAVIER                   | 70   | DB COMPTALTEUR K7/D          | 790     |                          |         |
|                               |         | HOUSSE 8256 CLAVIER                   | 70   | DATAMAT D                    | 450     |                          |         |

**SERVICE APRES-VENTE**

EN LES INTERVENIANTS A.M.I.E. GERAINS VOS PROBLEMES. Nous vous garantissons un service après-vente de qualité.

**PROMOS**  
CPC464 Mono + interface couleur : 2390  
CPC6128 couleur + imprimante : 5790

**BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.**

NOM .....  
ADRESSE .....  
REFERENCES .....  
TEL .....  
PRIX .....  
REGLEMENT par  chèque bancaire  CCP  mandat lettre

CATALOGUE SOFT  
Participation aux frais d'envoi

Reglement je joins

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M<sup>o</sup> République) - Tél. (1) 43.57.48.20 - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

# HIT "PARADE"



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

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

## HIT DISTRIBUTEURS

|    |   |   |
|----|---|---|
| 1  | <b>They Sold a Million III</b><br><i>de The Hit Squad</i> | ▲ |
| 2  | <b>The Hit Pack</b><br><i>d'Elite Systems</i>             | ▲ |
| 3  | <b>Les Lauréats</b><br><i>de The Hit Squad</i>            | ▼ |
| 4  | <b>Konami Coin'Op Hit</b><br><i>de Konami</i>             | ▼ |
| 5  | <b>Jail Break</b> <i>de Konami</i>                        | ▲ |
| 6  | <b>Trivial Pursuit</b> <i>de Domark</i>                   | ▲ |
| 7  | <b>Gauntlet</b> <i>d'Us Gold</i>                          | ▼ |
| 8  | <b>Gold Hits</b> <i>de 'Us Gold</i>                       | ▲ |
| 9  | <b>Space Harrier</b> <i>d'Elite Systems</i>               | ▲ |
| 10 | <b>Fer et Flamme</b> <i>d'Ubi Soft</i>                    | ▼ |
| 11 | <b>Sram II</b> <i>d'Ere Informatique</i>                  | ▼ |
| 12 | <b>Pack Fil</b> <i>de Fil</i>                             | ▼ |
| 13 | <b>Top Gun</b> <i>d'Ocean</i>                             | — |
| 14 | <b>Bob Winner</b> <i>de Loriciels</i>                     | — |
| 15 | <b>Ikari Warrior</b> <i>d'Elite Systems</i>               | — |

## HIT LECTEURS

|    |   |   |
|----|---|---|
| 1  | <b>Ikari Warrior</b><br><i>d'Elite Systems</i>            | ▲ |
| 2  | <b>Winter Games</b><br><i>d'Epyx</i>                      | ▼ |
| 3  | <b>Ghost'n Goblins</b><br><i>d'Elite Systems</i>          | ▲ |
| 4  | <b>Sram II</b> <i>d'Ere Informatique</i>                  | ▲ |
| 5  | <b>Zombi</b> <i>d'Ubi Soft</i>                            | ▲ |
| 6  | <b>Sapiens</b> <i>de Loriciels</i>                        | ▼ |
| 7  | <b>Commando</b> <i>d'Elite Systems</i>                    | ▼ |
| 8  | <b>Grand Prix 500CC</b><br><i>de Microids</i>             | ▲ |
| 9  | <b>Cauldron II</b> <i>de Palace Software</i>              | ▲ |
| 10 | <b>Crafton &amp; Xunk</b><br><i>d'Ere Informatique</i>    | ▼ |
| 11 | <b>Trailblazer</b> <i>de Gremlin Graphics</i>             | ▼ |
| 12 | <b>Le Pacte</b> <i>de Loriciels</i>                       | ▼ |
| 13 | <b>They Sold a Million III</b><br><i>de The Hit Squad</i> | — |
| 14 | <b>Bactron</b> <i>de Loriciels</i>                        | ▲ |
| 15 | <b>Aliens</b> <i>d'Activision</i>                         | ▲ |