

8F

AMSTRAD

M A G A Z I N E

N° 19
FEVRIER
1987
19 F

DOSSIER BUREAUTIQUE : SILENCE ON TRAVAILLE!

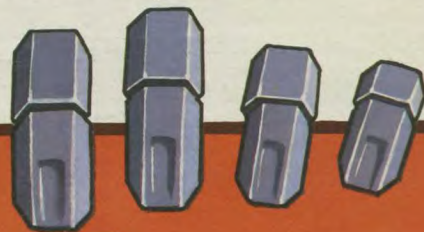
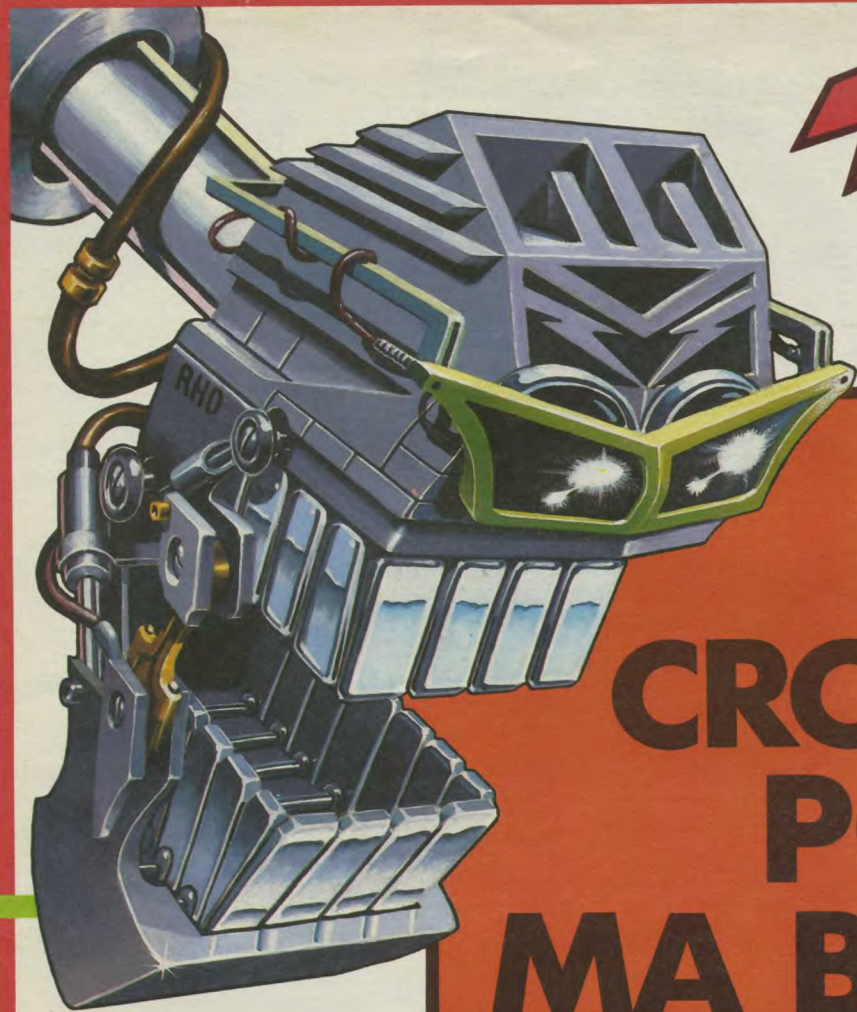
REDACTEUR
EN CHEF



SRAM II,
BOB WINNER,
TRIVIAL PURSUIT :
CHUT ON JOUE!

M 1157 - 19 - 19,00 F





A CROQUER POUR MA BECANE!



Set L. Hauduc

J. Hemonic

ERE
ERE INFORMATIQUE

SRAM 2

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

AMSTRAD CPC DISQUETTE



P. Giroud

ERE
ERE INFORMATIQUE

1001 BC A MEDITERRANEAN ODYSSEY

Plongez dans l'Aventure : revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Bruitages, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE



J. M. Menou

J. Robson

ERE
ERE INFORMATIQUE

HARRY & HARRY

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

AMSTRAD CPC DISQUETTE

ERE
ERE INFORMATIQUE

Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

Votre Amstrad peut faire du beau graphisme. Alors voilà !

Les Amstrad CPC 6128 et PCW 8256-8512 n'ont pas simplement une mémoire vive importante, qui les situe juste entre les ordinateurs professionnels et familiaux !

Ils ont aussi le système d'extension graphique GSX. Cette extension les rend de potentiels producteurs d'un graphisme de haute qualité pour toutes applications de gestion, technique, à vocation éducative, ou tout simplement pour le plus grand plaisir de programmer.

Aujourd'hui, DIGITAL RESEARCH, concepteur du système d'exploitation CP/M et de son extension GSX, vous offre deux logiciels de graphisme professionnel DR GRAPH et DR DRAW.

Les données deviennent parlantes avec DR-Graph

DR-Graph vous permet d'entrer vos données manuellement, ou de les créer à partir de tableurs tels que MULTIPLAN. Il vous permettra ensuite d'en tirer une synthèse graphique, couleur, clairement compréhensible. Vous pourrez réaliser vos sorties sous forme de courbes, camembert, avec mise en œuvre des secteurs, ligne etc.

Choisissez simplement les options du menu d'une manière interactive et dès que votre choix est fait, le graph est prêt.

Une large gamme de polices de caractères vous est proposée, pour insérer du texte, mettre en forme vos titres et vos légendes. Vous pouvez ajouter des bordures colorées, et utiliser différents modes de représentation.

Tous vos graphiques peuvent être combinés différemment et quatre sorties sont possibles sur une seule page.

Les idées deviennent de l'art avec DR-Draw

DR-Draw vous permet de créer ! Véritable logiciel de dessin, il est spécialisé dans les tableaux, diagrammes, cartes ou tout simplement pour toute ligne ou forme que vous imaginez.

Chaque élément créé peut être mis en valeur par une variété de couleurs et de formes.

Constamment guidé par des menus dynamiques, sélectionnez vos figures, ou créez vos propres formes, simplement à l'aide de la souris ou du clavier. Vous pouvez également définir la taille de vos textes et les mesurer à un endroit quelconque grâce à un grand choix de polices de caractères.

De nombreuses modifications de mise en page vous sont offertes, vous pouvez changer de

style, de fond, de taille, de couleur et cela juste avec quelques touches de fonctions.

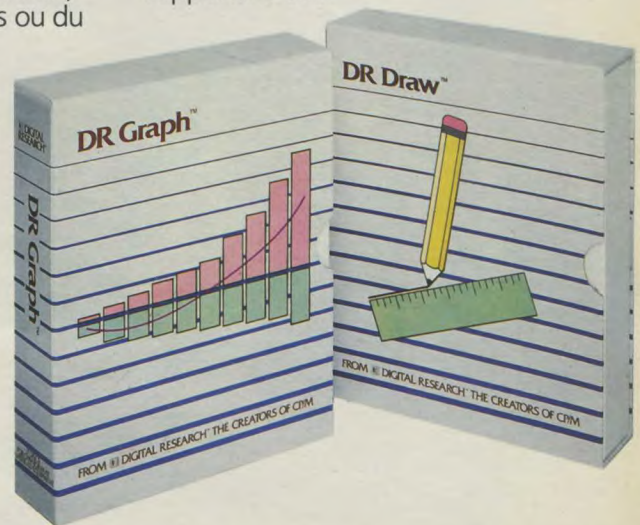
Vous pouvez également effectuer un zoom sur un détail précis ou un panoramique et dérouler chaque section.

Regardez, sauvegardez, imprimez et présentez

DR Graph et DR Draw vous permettent de réaliser exactement le dessin que vous aurez imaginé. Dès-lors, sauvegardez-le, imprimez-le sur papier ou film et vous aurez acquis une présentation professionnelle.

Les deux logiciels tournent sur Amstrad CPC 6128 ou PCW 8256-8512 avec 1 ou 2 lecteurs de disquettes.

L'impression peut-être effectuée sur les imprimantes AMSTRAD, EPSON... ou toute imprimante supportant GSX.



**DIGITAL
RESEARCH**
The creators of CP/M™



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

AMS 2-87

Logiciels Digital Research pour Amstrad. Les pros commencent à la maison.

- DR Draw PU 649F.
 DR Graph PU 649F.

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____
Contre-remboursement (France uniquement) : + 50F. Envoi hors métropole + 100F par produit. FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

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

SOMMAIRE

N°19
FEVRIER 87

AMSTRAD

M A G A Z I N E

News

En direct des sociétés	6
Gérez vos cagnottes	14
News professionnelles	51

Softs

1942	24
Antiriad	25
Bob Winner	26
Ikari	28
Trivial Pursuit	30
Hijack	33
Sram II	34
Tarzan	37
Highlander	48

Cahier pro

CAO-DAO (Deuxième partie)	53
CAO et Turbo Pascal	56
The Code Machine	61
Les Poly-programmes	62

Trucs et bidouilles

Mathez votre Amstrad	99
----------------------------	----

Listings

Vérificateur V 2	102
Culinaire	104
GMBD	108
Bowling	118
Crypto	122
Heureduc	126

Dossier bureautique

Introduction	137
Amstrad et bureautique	141
Bureautique=PCW	142
Une nouvelle idée du travail	148
Les principaux softs	149

Reportage

Palace software ou le chaudron magique ..	130
Informatique et surdit�	153

Divers

Sondage	21
Help	39
Courrier	157
PA	159

Directeur de la publication: Jean Kaminsky.

Assistante de direction : Sabine Planque.

R dactrice en chef : Mireille Massonnet. R dacteur en chef adjoint : Fr d ric Nardeau. Comit  de r daction : Eric Char-ton, George Brize, Michel Merlet, Pierre Squelart, Ren -Paul Spiegel.

Fabrication. Secr taire g n rale de la r daction: Fran oise Ker-greis. Secr taire de r daction: Suan Ajirent. Maquettistes: Jean-Jacques Galmiche, Andr  Levy, Marc Soria. Couverture : Eric Ucla. Illustrations : Dominique Carrara. Ont collabor  : Patrick Yoann, Guillaume Ponticelli, Eric Mistelet.

Publicit . Chef de publicit : Jean-Yves Primas. Assistante de publicit : Fran oise Fontaine.

Services administratifs. Comptabilit  : Sylvie Kaminsky.

Commission paritaire: en cours. D p t l gal: 1 r trimestre 1987.

Photocomposition: Compo Imprim, 94250 Gentilly. Imprim  par La Haye les Mureaux. Edit  par: Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaur s, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement ind pendante et n'a aucun lien vis- -vis de la soci t  Amstrad.

Attention nous avons d m nag  !

Veillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE. T l. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la r gie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la r daction.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Attention : changement de num ro de t l phone.

La permanence t l phonique effectu e par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 les lundis et vendredis matins de 10 h   13 h et les mercredis apr s-midi de 15 h   18 h exclusivement.

Pour tous probl mes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre si ge administratif au : 16.1.43.98.01.71.

Enfin, nous sommes d sol s de vous apprendre que nos num ros 1, 2 et 3 sont totalement  puis s. N'en commandez donc plus !

EDITO Joueurs et professionnels :

la cohabitation du monde Amstrad

A l'heure où je vous écris ces quelques lignes il n'y a plus de bruit dans nos bureaux, plus de bruit non plus dehors : les pas des derniers piétons de Saint-Mandé sont étouffés par la neige et les voitures n'essayent même plus de patiner dans les petites rues verglacées. Nous restons quelques irréductibles Amstradistes pour assister à la naissance de notre petit dernier : on l'appellera 19 ! Je profite de tout ce silence pour vous le présenter : "Silence on travaille, chut on joue" !

Ce premier numéro complètement réalisé en 1987 a d'une certaine manière valeur de symbole pour nous : le monde des fervents d'Amstrad évolue très rapidement pas forcément comme certains mauvais oracles voulaient le prédire. Si beaucoup d'entre vous viennent juste d'entrer dans la grande famille "saurienne" uniquement pour travailler, d'autres jouent de plus en plus : les CPC se sont vendus mieux que des petits pains pour les fêtes de Noël. Cela nous confirme une impression : l'année qui débute va donc encore une fois voir cohabiter joueurs impénitents et travailleurs acharnés. La chute des ordinateurs pour jouer, des jeux micros de haut niveau n'est pas encore à l'ordre du jour.

Alors que vive la cohabitation !!! Avec dans la même revue un dossier sur la bureautique : quoi de plus sérieux qu'un traitement de textes et un tableur ; et des jeux complètement extraordinaires : Bob Winner, Sram II, Trivial Pursuit... faites votre choix, (ou si vous nous en croyez, achetez-les tous, même si vous devez vous endêter pour deux mois).

Tous à vos joysticks, à vos souris, à vos claviers et... silence, qu'on nous laisse tranquilles avec nos Amstrad's.

Mireille Massonnet

LES SOCIÉTÉS BOUGENT

La société Micro Programme 5 nous annonce un accord de diffusion des produits de BUG. Rappelons que la société Bug développe des logiciels éducatifs tels que le "Dictionnaire Fantastique", "Apprends à Compter",

ces deux logiciels appartenant à l'ensemble des systèmes auteurs de l'encyclopédie créative.

Micro Programme 5 : 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris.

Micromania, distributeur branché fonde le Club des fans de la micro sur le 36.15

Si vous possédez un Minitel (ou ensemble micro/télématique) et

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO



- 1 LES INFUS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 VOTRE COURRIER
- 4 GAGNEZ DES JEUX

FAITES VOTRE CHOIX : + ENVOI

que vous composez le 36.15 en tapant FUNI, puis MIC, vous arriverez sur le serveur du distributeur Micromania.

La page de présentation, avec logo de la société, vous propose différentes options : infos, logiciels, messagerie, jeux. Il suffit alors de demander des informations sur un logiciel et le serveur vous donnera un descriptif, son prix...

Il vous proposera même de passer commande et de choisir votre

mode de règlement. Micromania vous permet donc de faire votre shopping informatique sur Minitel. On n'arrête pas le progrès... Vous pourrez choisir le mode de règlement de vos emplettes : par chèque, par carte bleue, en contre-remboursement. Avec votre première commande vous sera attribué un numéro et une carte de membre du club des "fanas de la Micro". Mais allez donc y voir vous même...

French utilities bons plans pour les Rennais de Micro-C

Micro-C à qui l'on doit notamment PCW Paint, Cherry Paint et Ramdisk etc. vient de signer des accords avec l'éditeur anglais Siren Software. Ces accords portent sur l'exportation et la distribution en Angleterre de logiciels utilitaires français. Micro-C nous informe, pour la petite histoire, que ces accords sont

intervenues grâce à Amstrad Expo durant laquelle nos amis de Micro-C Rennes ont pu rencontrer leurs homologues britanniques en visite sur le Salon. Cette distribution en Angleterre d'utilitaires français est, en effet, assez rare et mérite d'être soulignée.

Ça bouge chez Loriciciels !

Dès septembre 1986, Loriciciels a commencé à prendre ses aises en déménageant à Rueil dans 1 500 m² de bureaux et d'entrepôts. Dans un même temps, Loriciciels restructure sa distribution par la création de Loricidif, nouveau département qui permet à

Loriciciels, grâce à une distribution intégrée, d'être encore plus près du revendeur et donc de l'utilisateur. Ce dernier n'a pas été oublié dans la rentrée 86 de Loriciciels puisque, pour lui, ont été sortis pas moins d'une quinzaine de titres "chocs", dont Bob

Winner avec ses images digitalisées...

Mais le plus grand changement apparaît au niveau de la structure même de la société Loricels. Celle-ci, fondée il y a trois ans sous forme de SARL, devient S.A. (entendez Société Anonyme). Augmentation de moyens, de capitaux et modifi-

cation dans le Conseil d'Administration. Laurent Weill est désormais Président Directeur Général, Marc Bayle est Directeur Général tandis que Philippe Seban est nommé Directeur de la communication.

L'édition française se porte bien, merci...

Schneider dans la région de Charleroi. En fait, ce Club est situé près de la frontière chez nos voisins Belges. Si vous habitez la Belgique ou la région de Charleroi, sachez qu'un Club Amstrad est à votre disposition.

Vous pourrez avoir des informations supplémentaires en vous adressant à : Micro-Club Amstrad/Schneider, 32, rue de l'Église, 6558 Lobbes, Belgique. Tél. 071/59.22.58.

AMSTRAD'GOES TO USA

Amstrad déjà présent sur le marché américain, de par les accords passés avec le distributeur Sears pour les PCW, a présenté ses PC 1512 au CES de Las Vegas. Ce serait, d'après notre confrère CTW, le distributeur Vidco Inc (à Dallas) qui prendrait en charge la distribution du 1512 (à la place des Commodore qu'il réfère-

rençait jusqu'à lors). Vidco, engagé depuis huit ans dans la distribution informatique et principal distributeur de Canon aux USA a donc été finalement préféré à tous les autres distributeurs pressentis par Amstrad pour ce lancement du 1512 aux États-Unis.

LA VIE DES CLUBS

Une section informatique Amstrad à Gradignan

Delta-Plus, club Micro-informatique de Gradignan nous prie d'informer nos lecteurs de la création d'une section Amstrad. Cette section est ouverte tous les jeudis de 19 à 21 heures. Si vous souhaitez adhérer à ce club, vous pouvez demander des renseigne-

ments complémentaires à : Delta Plus - Section Amstrad Maison de la nature 39-41, rue du Moulineau 33170 Gradignan. Tél. : (16) 56.89.51.74 (de 19 heures à 21 heures).

Le Raincy se lance dans la micro avec Amstrad

La Maison des Jeunes du Raincy nous informe de la création d'une nouvelle activité dans ses locaux : le club informatique vient d'ouvrir ses portes.

Le matériel mis à la disposition des membres de l'Association se compose actuellement de quatre CPC 6128, un double lecteur de disquette, une imprimante, un synthétiseur vocal, un photocopieur et différents accessoires (joysticks, etc.).

De nombreux logiciels sont disponibles tant en langage de programmation qu'en pédagogi-

ques, utilitaires, jeux et logiciels professionnels. Des livres et revues peuvent également être consultés sur place. La cotisation s'élève à 320 F pour les adultes, 160 F pour les jeunes de moins de 18 ans (cotisation trimestrielle).

Pour tout renseignement complémentaire, vous pouvez contacter M. Selosse, Directeur de la Maison des Jeunes, Raincy Informatique, 65, allée du Jardin-Anglais, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.54.15.

Amstrad sans frontière

On nous annonce la création d'un nouveau Club Amstrad/

Informatique et éducation : deuxième édition

La ligne Française de l'enseignement, Fédération Départementale des Oeuvres Laïques du Pas-de-Calais, réédite son festival « L'Informatique et l'Éducation ». A cette occasion, elle organise un nouveau concours de création sur le thème des éducatifs. Ce concours concerne quatre sections principales : écoles maternelles et CP, écoles primaires (CE et CM), élèves des collèges et lycées, adultes et "toutes catégories".

Les travaux effectués devront parvenir avant le 9 mars 1987 à : F.O.L. - INF, B.P. 8, 62131 VERQUIN.

De nombreux lots récompenseront l'ensemble des participants et sont acceptées les créations en langages évolués, langages d'auteurs, dessins et programmes en Logo, les dessins ou journaux scolaires réalisés sous logiciel d'application... L'inscription et le règlement sont à retirer à la F.O.L., 1, route Nationale, 62131 Verquin. Tél. : (16) 21.66.34.08.

Super Promo!

DISQUETTE 3" POUR AMSTRAD*



26^F par 5 DISQUETTES

25^F par 10 DISQUETTES

24^F par 20 DISQUETTES

BON DE COMMANDE AMS 19
à renvoyer à JESSICO IMPEX BP 693 - 06 012 NICE CEDEX

DISQUETTES AMSTRAD 3"	5 DISQUETTES	10 DISQUETTES	20 DISQUETTES	PRIX
	130 ^F	250 ^F	480 ^F	25 ^F

FRAIS DE PORT

Signature obligatoire : TOTAL

GAGNEZ DU TEMPS! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

Je joins un chèque ou un mandat-lettre.
 Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous.

N° C.B. _____ PRÉNOM _____
 DATE D'EXPIRATION _____ CODE POSTAL _____
 NOM _____
 N° ET RUE _____
 VILLE _____

*Marque déposée

GARANTIE 1 AN ÉCHANGE IMMÉDIAT

Concours Tarzan : suite et fin...

Qu'elles étaient belles vos grilles... Presque du Maître Capello... Bon, tout cela pour vous dire que nous en avons reçu plein, plein, plein. Et c'est tant mieux. Malheureusement, il nous a bien fallu faire un choix, dont nous vous livrons les résultats ainsi que les cinq grilles gagnantes.

Du premier au cinquième prix

DE RIDDER Michel
PEDARD Philippe
BULTEL François
CHRETIEN Daniel
IMBERDIS J. Luc

Du sixième au dixième prix

ASTOR Christian
PEDRERO Michel
DEJEAN René
SABATIER Philippe
SCHUDDINCK Gérard

Du onzième au vingt cinquième prix

GARCIA-LOPEZ François-
Xavier
GABERAN Philippe
PENEY Pascale
BOULLET J.Pierre
MONTAGNE Anne

R	O	I	D	E	L	A	J	U	N	G	L	E
A	U	N	E	E	S	U	P	P	U	T	E	E
F	R	O	N	C	A	S	O	U	R	I	R	O
I	V	O	I	L	E	T	R	I	L	O	G	I
O	P	E	M	U	T	E	R	D	E	N	R	E
T	U	M	A	N	A	E	M	I	S	A	S	
S	T	A	E	L	I	L	O	C	O	P	U	
S	U	C	E	R	E	P	I	T	A	P	H	E
A	C	T	E	O	R	R	I	N	T	I	M	E
P	H	E	N	O	M	E	N	O	L	O	G	I
O	L	A	D	A	N	U	M	N	U	Q	U	E
D	I	S	T	E	N	D	P	A	N	S	U	E
E	R	S	C	O	N	T	R	E	T	E	M	P
S	I	L	P	A	R	E	E	L	U	E	R	E
S	E	P	T	I	M	O	L	R	E	N	I	E
S	E	V	I	T	I	N	D	I	G	E	S	T

DE RIDDER Michel

SOULLARD André
LIBERPNEY Marc
RICHARD David
LITAUDON Patrick
BETTI Stéphane
BILSKI Xavier
QUETELARD Christian
GRODARD Alain
HERLIN Thierry
PARMENTIER François

R	O	I	D	E	L	A	J	U	N	G	L	E
E	N	T	R	A	V	E	S	P	A	T	U	L
N	I	M	I	T	E	S	R	I	D	A	I	T
O	R	N	A	N	T	N	I	S	L	I	P	E
V	E	G	E	E	N	N	E	S	E	T	I	E
E	T	R	E	S	A	U	G	E	T	E	S	T
R	U	A	S	P	R	I	E	R	O	S	S	E
B	I	V	I	R	E	R	A	I	T	A	I	E
T	E	R	M	I	N	A	A	L	C	A	L	I
O	S	E	E	S	O	C	H	R	I	S	T	
T	S	U	S	D	I	T	O	E	I	L	E	T
A	H	R	E	I	N	E	V	E	L	I	S	A
L	U	I	T	S	R	U	E	S	E	N	S	
I	M	R	E	R	A	S	S	I	S	N	O	S
T	E	E	S	S	U	I	E	E	L	E	S	E
E	R	O	S	A	T	T	E	N	D	R	I	E

IMBERDIS J. Luc

R	O	I	D	E	L	A	J	U	N	G	L	E
A	P	N	E	E	T	A	S	O	P	E	R	A
S	O	C	I	O	L	O	G	I	Q	U	E	M
S	T	A	N	D	P	O	L	A	I	R	E	D
E	H	H	O	R	O	M	E	T	R	I	E	C
M	E	H	A	R	I	O	S	A	S	N	O	B
B	R	E	R	A	R	R	R	E	S	S	E	
L	A	D	N	I	E	P	R	A	E	N	D	
E	P	I	T	A	C	H	E	O	M	E	T	R
R	I	D	E	C	E	E	P	B	A	C		
O	E	U	V	R	O	N	S	I	E	L	G	A
N	M	E	P	S	B	A	R	I	L	A	L	
T	H	E	R	M	O	E	L	E	C	T	R	I
O	E	T	A	U	E	L	E	A	O	U	T	E
M	I	N	U	T	E	R	L	E	S	I	N	E
E	R	S	E	A	U	L	E	S	S	I	L	E

PEDARD Philippe

R	O	I	D	E	L	A	J	U	N	G	L	E
E	N	T	R	E	C	R	O	I	S	E	S	E
I	D	E	O	G	R	A	M	M	E	S	C	R
M	E	R	U	L	E	B	A	L	U	C	H	O
P	A	L	I	T	E	R	S	A	I	N	E	
E	T	E	N	A	C	I	T	E	S	E	T	O
R	O	I	G	E	C	A	R	T	E	R	O	N
M	V	O	U	E	R	M	E	R	A	C	E	E
E	L	E	V	E	V	I	A	P	A	I	R	E
A	I	M	E	R	E	R	R	E	S	A		
B	E	E	A	L	A	I	C	I	S	A	T	E
I	N	N	E	I	T	E	N	U	L	L	I	R
L	T	A	T	E	S	I	L	O	T	I	E	R
I	L	U	N	J	E	E	P	T	S	A	R	
S	O	N	S	O	N	A	R	A	R	E	N	U
A	B	U	S	E	R	O	N	S	S	I	E	S

CHRETIEN Daniel

R	O	I	D	E	L	A	J	U	N	G	L	E
A	T	O	M	I	S	T	I	Q	U	E	S	O
D	E	N	A	T	T	E	U	N	T	E	L	S
I	R	I	S	E	S	S	A	I	E	A	C	T
C	A	S	S	E	R	R	O	S	A	C	E	E
E	T	A	U	X	O	D	I	N	C	E	P	E
L	T	E	D	I	E	U	A	T	R	E	U	
L	A	I	S	S	E	E	M	A	N	I	E	A
E	G	O	A	C	F	I	N	F	E	S	T	E
S	A	N	G	U	I	N	A	I	R	E	S	E
C	S	A	R	D	A	S	S	E	G	R	E	S
M	E	G	E	A	N	T	E	S	I	R	E	N
A	M	I	E	A	E	D	E	L	E	N	T	
R	E	D	C	E	S	I	L	E	S	A	I	E
I	N	E	D	I	T	E	T	A	U	X	D	O
E	T	E	U	L	E	S	E	N	T	I	M	E

BULTEL François

DIVERS

Marion Vannier : cinq colonnes à la "Une"

En effet, les utilisateurs d'Amstrad ont peut-être remarqué en kiosque la couverture du numéro 24 de notre confrère « Chal-

lenge », le magazine des nouveaux conquérants. Marion Vannier, PDG d'Amstrad France a eu les honneurs de la pre-

JACK EST DE RETOUR

Licence officielle attribuee par Temco, Ltd, au Japon

Spectrum Casette
Amstrad Casette
Amstrad Disque
Commodore Casette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil,
Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076

Deretour de ses premieres cabrioles sur l'ecran, voici Jack dans un tout nouveau jeu d'arcade.

Cette fois-ci il s'agit d'un super nouveau jeu de combat – en fait on pourrait appeler ca une attaque "Jack".

En vente en France le
11 Fevrier

CBM-64 Amstrad Spectrum



elite

Les Meilleurs JEUX D'ARCADE

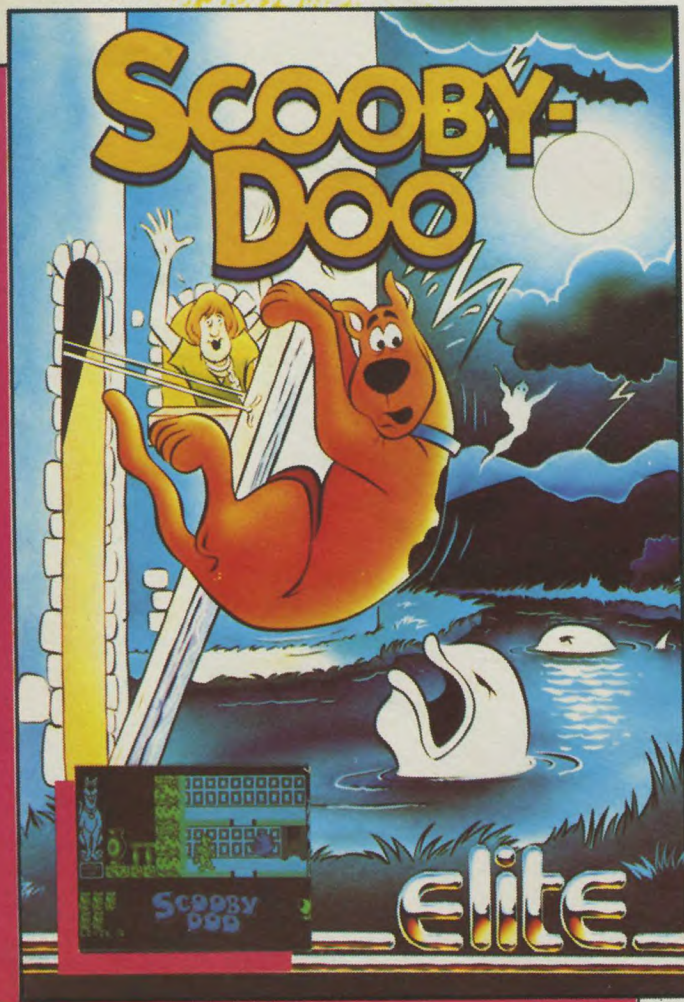
Spectrum
Amstrad
Amstrad
Commodore
Commodore
CB/Chèque bancaire

Cassette
Cassette
Disque
Cassette
Disque

Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de café le plus marquant de l'année. 'Sega' vous invite à voyager dans le futur - avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de café. Mettez vos nerfs à l'épreuve. Soyez Vigilant et préparez vous à un voyage dans le futur riche en -émotions.

Scoubidou et son dessin anime informatise. Après des mois d'élaboration, le voici enfin - scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant - conçu et protégé par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Très Rapide, à la fois amusant et passionnant. 'Scoubidouidou'.

"1986 : Hanna-Barbera, Productions, Inc."



Homologation
officielle
Classic

Écran de tir de différents types d'ordinateurs.

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

elite

4 Grands

elite

HITS EN 1 HIT

elite

PAK

POUR ORDINATEURS

Spectrum
Commodore
Amstrad/
Schneider
C16 Cassette

Commodore
Amstrad/
Schneider
Disk

Ne manquez pas
le prochain

HIT


PAK



U.S. GOLD

ocean

They sold a

DIGITAL INTEGRATION 

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

MILLION



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

the *Hit*
SQUAD

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

the *Hit*
SQUAD



mière de couverture avec pour sous titre : "Marrion Vannier, la réussite 86". A l'intérieur du magazine, un long article est

consacré à Marion Vannier et à la situation d'Amstrad sur le marché international. La rançon du succès...

Rester branché permet parfois de gagner son informatique...

A l'occasion d'Amstrad Expo avait été organisé, sur le serveur "Sévil" de la Cité des Sciences à La Villette, un concours télématique doté d'un 6128 pour prix. La gagnante de ce concours est Madame Baudy, habitant Rennes. Âgée de 27 ans, cette monitrice éducatrice pour enfants handicapés mentaux a suivi des stages d'informatique dans le cadre de sa formation. Ne possédant pas d'Amstrad, c'est par hasard, en interrogeant le serveur de La Villette sur les expositions et manifestations de

la Cité des Sciences, que Madame Baudy et son mari ont eu connaissance de ce concours. Après avoir noté les questions, le couple intéressé par l'électronique et l'informatique a commencé sa quête pour les bonnes réponses auprès de revendeurs et à partir des revues informatiques auxquelles il est abonné. Heureuse initiative, puisqu'ils gagnent un CPC 6128 offert par Amstrad Magazine. Nous leur souhaitons la bienvenue parmi les utilisateurs d'Amstrad !

Bonne nouvelle... les prix baissent

Amstrad France baisse ses prix, ce ne sont pas les utilisateurs qui vont s'en plaindre ! Les nouveaux prix "conseillés" sont donc : 1 990 F pour un 464 monochrome, 2 990 F pour un 464 couleur, 2 990 F pour un 6128 monochrome, 3 990 F pour un

6128 couleurs. Le PCW 8256, quant à lui passe à 4 730 F, tandis que le 8512 est maintenant à 5 926 F HT.

Si vous souhaitez vous offrir une DMP 2000, elle est désormais vendue 1 990 F. Que demander de plus ?

Intimité...

Oui, on vous parle un peu de nous juste le temps de petites informations, "hyper" importantes :

— La couverture du numéro 17 d'Amstrad Magazine (vous vous souvenez : les crocos qui allaient vers la Grande Halle) a été réalisée par Eric Ucla, et non José Torrès comme nous l'avions annoncé... bêtement !

Honte à nous !

— La couverture du numéro 18, dessinée par Didier Bouchon a été réalisée grâce au logiciel "Explorateur 3" de Ere Informatique.

— Nous pouvons enfin vous annoncer avec une joie non simulée que Eric Boulou N'ba n'était autre qu'Eric Benichou, alias Eric Charton.

Avec nos cours par correspondance

"Mettez les bouchées doubles"

Pour reprendre ou continuer vos études tout en travaillant
Pour changer de métier ou vous spécialiser sans interrompre vos activités

INTERROGEZ-NOUS !

Nos Conseillers Pédagogiques vous orienteront dans vos études.

Nos cours peuvent être suivis dans le cadre de la
FORMATION CONTINUE

Formations professionnelles

- Analyste Programmeur
- Programmeur sur micro-ordinateur
- Technicien en microprocesseurs
- Electronicien
- Technicien en Electronique et Micro-Electronique

Préparation aux Examens
d'Etat Informatiques
BTS - BP
Avec notre contrat "Garantie-Étude"

Cours Généraux
**INFORMATIQUE
BUREAUTIQUE**

INSCRIPTIONS TOUTE L'ANNEE



INSTITUT
PRIVE
D'INFORMATIQUE
ET DE GESTION



7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes
(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° X 4636

NOM.....

Prénom.....

Adresse.....

.....

Tél.....

GÉREZ VOS CAGNOTTES

ANNONCÉS

Astérix et le Chaudron magique - Melbourne House. On est parfois difficile chez nos amis anglais... Sorti depuis plusieurs mois sur d'autres micros (C64...), les responsables de la firme britannique ne croyaient pas en la possibilité de le transcrire sur Amstrad (!). Les éditions "Chip" s'y sont collées : voilà le résultat. Par Toutatis, on va quant même l'avoir ! Très style BD (normal, non ?) ce logiciel a l'air bigrement sympathique. Au fait, Astérix et le chaudron magique se prononce "Asterix and the magic cauldron". Ils sont fous ces anglais...

Big Band - Softhawks. Livré sous forme de deux disquettes bourrées à craquer de quelques 443 Ko d'images compactées,

Big Band est... vous l'aviez deviné, un nouveau jeu d'aventure avec (disent-ils) un "zeste de jeu de rôle et d'arcade". Tout un programme au cours duquel vous vous retrouverez dans la peau d'un malfrat tout juste sorti de prison, étroitement surveillé par l'implacable et incorruptible commissaire Lecoq assisté de sa troupe. Encore un peu de patience pour savoir si vous savourez votre liberté retrouvée ou si vous retournerez directement en prison (sans passer par la case Départ et sans toucher 20 000 francs...)

Mercenary - Novagen. Nous, on n'aime pas les mercenaires... Sorti sur C 64 depuis plusieurs mois, ce jeu a tenu le haut des hits anglais. Mais on vous dit qu'on n'aime pas les mercenaires ! L'adaptation sur Amstrad a pris environ huit mois, pour un jeu mêlant simulation de vol, aventure, arcade et graphismes en trois dimensions. Dommage qu'on n'aime pas les mercenai-

res... tout compte fait, un petit coup d'œil aux photos d'écrans n'engage à rien. Hum ! On n'aime pas les mercenaires mais on va peut-être faire une petite exception pour vous mijoter un test complet de celui-ci, dès qu'on l'aura reçu, ce qui ne saurait tarder. Pourvu que les PTT ne se mettent pas en grève !!

Les templiers d'Orven - Loricels. Annoncé comme un superbe "jeu de rôle pour les purs et durs", ce petit dernier de Loricels risque encore de faire d'heureux aventuriers et le désespoir des familles délaissées. Donjons, citadelle investie par des pirates, dieux mythologiques, dragons et trésors à retrouver seront au rendez-vous. Les templiers d'Orven est une grande aventure, un jeu de rôle où vous aurez à former des équipes, créer des personnages et à les armer pour vaincre... Bientôt disponible en version cassette et disquette. A suivre...

Bal Breaker - CRL. Dans ce jeu d'arcade en 3-D, vous devrez détruire un mur de briques derrière lequel sont enfermées des créatures inamicales. Classique, ce jeu du "mur de briques" n'a jamais cessé d'évoluer et d'inspirer de nouveaux créateurs : celui-ci risque de vous faire perdre votre sang froid. Patience et réflexes seront pourtant nécessaires pour parvenir aux niveaux supérieurs. Bientôt sur vos écrans (et pour une fois avant tous les autres micros... et toc !)

Tau Ceti - CRL. Encore un Tau Ceti ? C'est génial, certes, mais Tau Ceti I, Tau Ceti "Special" et maintenant une troisième version... qui va faire des heureux, puisqu'il s'agit de l'adaptation de ce très célèbre jeu pour les PCW 8256/8512. Vous avez bien lu ! Encore un peu de patience et entre deux mailings et trois tableurs, vous pourrez retrouver l'ambiance des années 2050 sur la planète de Tau Ceti décimée par les épidémies. J'en connais qui commencent à se frotter les mains...

Death or Glory - CRL. Typiquement arcade, Death or Glory (la Gloire ou la Mort) est un jeu dans lequel vous aurez à combattre, à bord de votre vaisseau spatial, des hordes d'envahis-

seurs ennemis pas du tout armés de bonnes intentions... Et une petite "Guerre des Étoiles", une ! Disponible en février pour Amstrad et Sinclair Spectrum.

Le syndrome - Cobra Soft. Il s'agit d'un jeu basé sur la peur de ce qu'on appelle le "syndrome chinois", c'est-à-dire la fusion par emballement d'un réacteur nucléaire qui pourrait — théoriquement — traverser la terre de part en part. Ici, le problème est quelque peu différent puisque le QG de Star Wars ayant à faire face à ce problème se trouve sur la Lune. Les techniciens "habituels" ayant perdu tout contrôle sur le réacteur, vous êtes la dernière chance avant le désastre. Vous devrez alors parcourir les cent quatre-vingt quatre salles des trois étages du complexe nucléaire pour tenter d'intervenir sur les terminaux. Aventure/arcade passionnante, votre tâche est dès le départ plus que suicidaire...

L'Hépiss - Cobra Soft. Vous avez déjà vu un trou noir ? Vous en connaissez les effets ? Eh bien, vous allez connaître ! Votre station spatiale est menacée par un tel trou noir qui menace de vous réduire à néant si vous ne parvenez pas à vous échapper de l'astéroïde. Malheureusement un champ de force annule les générateurs de puissance sur lesquels vous comptiez pour votre fuite. Il vous faudra donc les réactiver en vous téléportant à travers la station. Attention, le temps vous est compté et vos réserves ne sont pas inépuisables... Bonne chance !

Butch Hard Guy - Advance Software. Are you an hard Guy ? Yeahh man ! Alors votre mission sera d'aller délivrer des prisonniers de guerre (POW), d'éliminer les forces ennemies et de détruire leur arrière garde en territoire occupé... Rien que cela ! Survie en jungle, combats de rues, maniement d'explosifs etc, l'entraînement risque de ne pas être de tout repos, mais ces connaissances vous seront indispensables pour l'assaut final. Et puisque vous êtes courageux, rejoignez les commandos suicides : avec un peu de chance, on vous fera alors cadeau du badge des "Butch Hard Guy", insigne de reconnaissance de ceux qui "n'ont pas froid aux yeux". Sortie prévue en février.

SIS.

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

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE
1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +



nus pour en parler... "Va, nous avons confiance en toi. Tel un aigle tu survoleras le Royaume et tu la ramèneras". Ils sont drôles, eux... ce ne sont pas eux qui vont s'escrimer sur cette aventure/arcade et prendre des risques insensés !

Massacre à la tomate - Cobra Soft. Après la tronçonneuse, voici Massacre à la tomate. Sauf que ce logiciel n'est pas bien méchant abstraction faite de son titre.

Très dur de s'occuper d'une pizzeria; mister Wimp, fatigué de journées harassantes et de clients exigeants, voit encore pendant son sommeil dans ses cauchemars les plus horribles, des tomates mutantes qui prennent leur revanche et qui l'attaquent !

Alors, si vous voulez aider ce pauvre mister Wimp, vous pourrez entrer dans son monde hallucinant et retrouver l'ambiance des jeux d'aventure/arcade dans des décors en 3-D style Knight Lore.

Meurtres en série - Cobra Soft. Décidemment, ils ont la fibre assassine chez Cobra Soft : après Meurtre à grande vitesse, Meurtre sur l'Atlantique, c'est logique, voici Meurtres en série... L'histoire se déroule sur une petite île anglo-normande qui, pourtant à quarante kilomètres des côtes françaises, vit encore dans un monde féodal avec seigneurs, coutumes et traditions médiévales. Un bon cadre pour une nouvelle super-production. Vous devrez alors, dans

cette atmosphère étrange mêlant légendes celtes, fièvre de l'or et chasse au trésor, résoudre une complexe énigme policière dont vous serez l'un des participants direct. En effet, en tant que participant, Cobra Soft a pensé à vous intégrer au logiciel (un module de digitalisation est joint à la disquette pour faire entrer votre portrait au côté des héros de cette aventure). L'île de Sercq vous tente ? Un petit voyage sur place vous ferait peut-être découvrir des indices supplémentaires... Meurtres en série se démarque des jeux d'aventure traditionnels en mêlant imaginaire et réel. Il ne vous reste plus qu'à vous en mêler...

Calcomat PC - Micro Application. Premier tableur graphi-

que sous GEM pour Amstrad PC 1512, Calcomat est principalement destiné aux professionnels. D'une capacité de 65535 lignes sur 65535 colonnes, il possède une calculatrice, éditeur plein écran, un presse papier permettant la manipulation de plusieurs cellules, formules et un module pour les représentations graphiques (selon sept types) de vos données et calculs.

Calcomat semble très puissant avec utilisation de plusieurs fenêtres autorisant la visualisation de graphiques au fur et à mesure de l'évolution de la grille de calcul. Bientôt en test, ce tableur de Micro-Application semble avoir de quoi séduire les plus exigeants avec un prix serré "spécial 1512" de 790 F TTC. Une bonne affaire à suivre...

HIT-PARADE

"AMSTRAD COMPUTER USER & GALLUP"

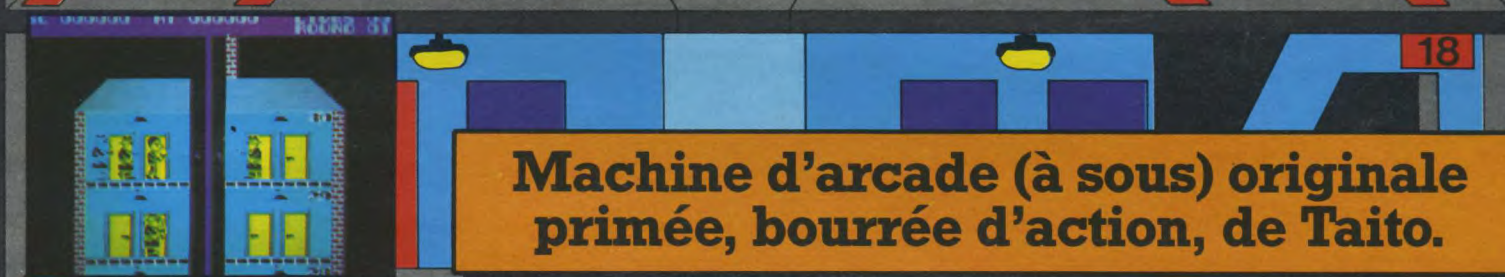
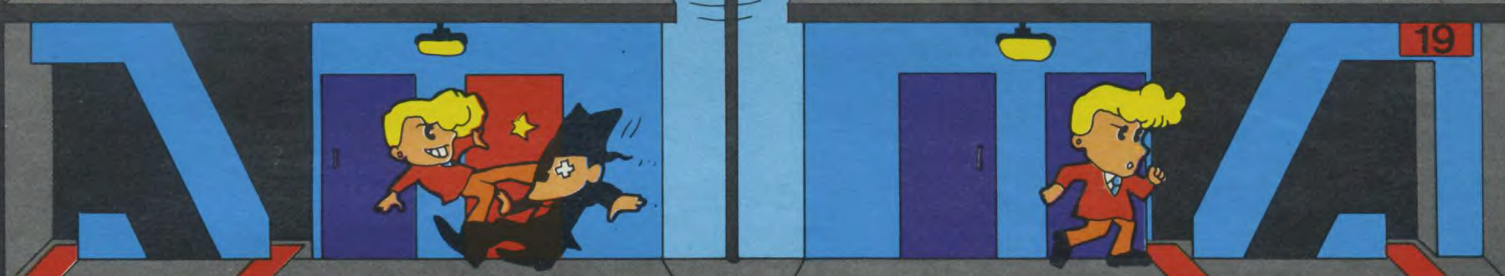
- 1 — **Comp.hits 10 Vol 3** (Beau Jolly)
- 2 — **Trivial Pursuit** (Domark)
- 3 — **Apprentice** (Mastertronics)
- 4 — **Tomahawks** (Digital Integration)
- 5 — **Thrust** (Firebird)
- 6 — **Bomb Scare** (Firebird)
- 7 — **Light Force** (FTL)
- 8 — **5 a side soccer** (Mastertronics)
- 9 — **Speed King** (Mastertronics)
- 10 — **Harveybanger** (Firebird)
- 11 — **Ghosts & Goblins** (Elite)
- 12 — **Galvan** (Imagine)
- 13 — **Storm** (Mastertronics)
- 14 — **Tempest** (Electric Dreams)
- 15 — **Druid** (Firebird)
- 16 — **Kane** (Mastertronics)
- 17 — **Last V8** (Mastertronics)
- 18 — **Glidder Rider** (Quicksilva)
- 19 — **Star Firebirds** (Firebirds)
- 20 — **Dan Dare** (Virgin)

Nos lecteurs

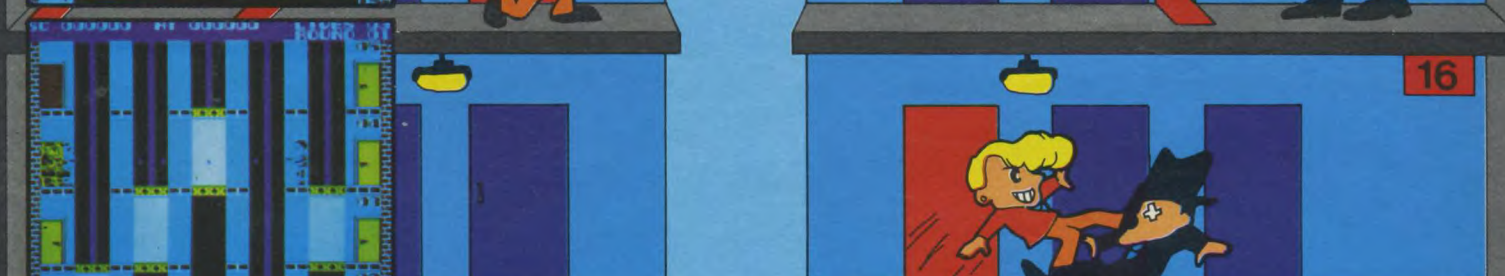
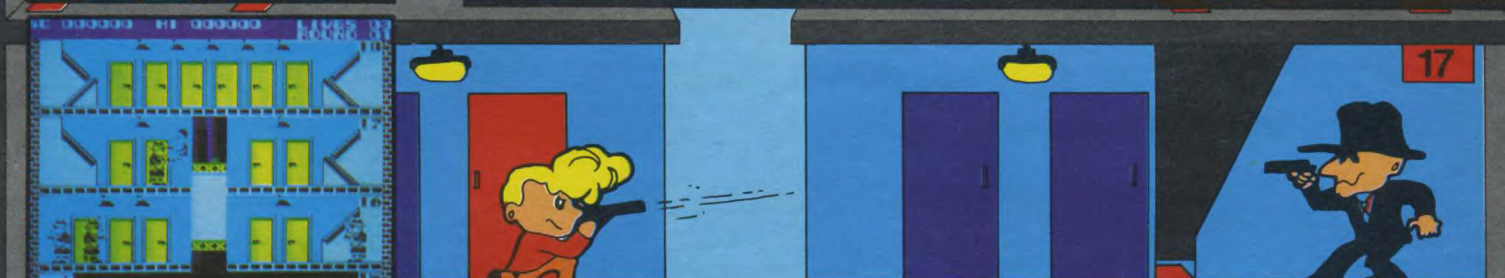
- 1 — **They Sold a Million III** (US Gold)
- 2 — **Sram II** (Ere Informatique)
- 3 — **Cauldron II** (Palace Software)
- 4 — **Sapiens** (Loricels)
- 5 — **Light Force** (Faster Than Light)
- 6 — **Traiblazer** (Gremlins)
- 7 — **Tempest** (Electric Dreams)
- 8 — **Bactron** (Loricels)
- 9 — **Glidder Rider** (Quicksilva)
- 10 — **Knight Tyme** (Mastertronics)
- 11 — **Future Knight** (Gremlins)
- 12 — **M.G.T.** (Loricels)
- 13 — **Fer & Flamme** (Ubi Soft)
- 14 — **Batman** (Ocean)
- 15 — **Gauntlet** (US Gold)
- 16 — **Trivial Pursuit** (Domark)
- 17 — **Bob Winner** (Loricels)
- 18 — **Passagers du vent** (Infogrames)
- 19 — **Bombjack** (Elite)
- 20 — **Harry and Harry** (Ere Informatique)

ELEVATOR ACTION[®]

CBM et Amstrad
Cassette et Disc



Machine d'arcade (à sous) originale primée, bourrée d'action, de Taito.



SFMI MICROMANIA
ZAC DE MOUSQUETTE
06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL 93 42 71 45

Copyright Taito America Corp 1986.
Exportation hors d'Europe interdite.
Licence exclusive pour l'Europe.

Compatible avec Equipé comme personne.



Le nouveau PC-1512 Amstrad utilise tous

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	4997 F HT	Moniteur monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8790 F HT
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6290 F HT	Moniteur monochrome, unité central 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	9990 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6890 F HT	Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	10690 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8190 F HT	Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	11890 F HT

qui vous savez. Tarifé comme Amstrad.



les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.

** Prix public TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.

Nom _____

Adresse _____

Code postal [] [] [] [] [] []

Ville _____

Renvoyer ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS 2-87



STALLONE
COBRA



ocean

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: 93 42 7145

SONDAGE

A. VOUS ET VOTRE MICRO

I. Quel est votre âge ?

- Moins de 14 ans
- de 14 à 18 ans
- de 18 à 30 ans
- de 30 à 45 ans
- Plus de 45 ans ?

II. Quel matériel avez-vous ?

- 464 seul
- 464 avec lecteur de disquettes
- 664
- 6128
- PCW 8256/8512 (si oui précisez lequel des deux)
- PC 1512
- Drive additionnel autre que 3" Amstrad (précisez)
- Imprimante
- Aucun ordinateur Amstrad ?

III. Envisagez-vous l'achat de :

- Un lecteur de disquettes (précisez quel format de disquette)
- Une imprimante
- Autre périphérique (précisez)
- Autre ordinateur (précisez la marque et le modèle) ?

IV. Depuis combien de temps faites-vous de l'informatique ?

- Moins de trois mois
- De 3 à 6 mois
- De 6 mois à 1 an
- Plus de 1 an ?

V. Avez-vous une formation informatique ? O N

Quel métier exercez-vous ?

VI. Dans quel but utilisez-vous votre micro ?

- Pour jouer
- Pour programmer :
- En tant que professionnel
- En tant que hobbyiste
- Pour travailler (préciser l'utilisation)...

VI bis. Combien de temps passez-vous, en moyenne, sur votre Amstrad ?

- Moins de 1 heure par jour
- De 1 heure à 5 heures par jour
- Plus de 5 heures par jour !

B. VOS ACHATS

VII. Comment achetez-vous votre matériel et vos logiciels :

- Chez un revendeur spécialisé
- Grande surface
- Par correspondance ?

VIII. Avez-vous un revendeur près de chez vous ? O N

IX. Achetez-vous beaucoup de logiciels ?

- Moins de 12 par an
- De 1 à 5 par mois
- Plus de 5 par mois

X. Quelles sont alors vos préférences :

- Jeux d'arcade
- Jeux d'aventure
- Professionnels (précisez lesquels)
- Utilitaires (précisez quel genre)

XI. Vous êtes-vous offert ou vous a-t-on offert des cadeaux "Amstrad" à l'occasion des fêtes de fin d'année 1986 ? O N

- Matériels (précisez)
 - Logiciels (précisez)
- A combien estimez-vous le montant de ces achats ?

XII. Avez-vous offert des matériels ou logiciels ?

- O N
- Précisez quoi

XIII. Possédez-vous d'autres ordinateurs ? O N

Si oui quelle marque et quel modèle ?

XIV. Nombre de personnes utilisant l'ordinateur familial :

- Une : moi
- Autres : combien ?

C. VOUS ET AMSTRAD MAGAZINE

XV. Etes-vous abonné à Amstrad Magazine ? O N

XVI. Etes-vous un lecteur :

- Permanent
- Assez régulier
- Occasionnel
- Très occasionnel

XVII. Jugez et classez selon vos préférences les rubriques suivantes

	bon	moyen	mauvais	classement
News				
Tests logiciels				
Tests matériels				
Kits				
Reportages				
Cahier "Pro"				
Help				
Trucs et astuces				
Initiations				
Courrier				
Pa				
Listings				

XVIII. Au sujet des listings, préférez-vous :

- Les jeux d'arcade
- Les jeux de réflexion
- Les jeux d'aventure
- Les utilitaires

XIX. Tapez-vous les listings parus ? O N

Pourquoi ?
Souhaiteriez-vous des listings sur PC PCW ?

XX. Achetez-vous la cassette ou la disquette des listings parus ?

- Quelquefois
- Toujours
- Jamais

XXI. Comment trouvez-vous la présentation du magazine ?

- Très bonne
- Bonne
- Assez bonne
- Passable
- Mauvaise

XXII. Combien de personnes à part vous lisent la revue ? (Précisez qui)

XXIII. Lisez-vous d'autres revues de l'informatique ? (Précisez lesquelles)

- Sur Amstrad
- Informatique générale
- Informatique professionnelle
- Presse informatique étrangère ?

XXIV. Inscrivez ici toutes vos remarques et suggestions :

.....
.....
.....

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal et ville :

A retourner à Amstrad Magazine/Sondage 21
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 S^t MANDE

AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ALIENS	95 F
AFFAIRE SYDNEY	145 F
BATAILLE d'Angleterre	110 F
BATAILLE pour Midway	110 F
BAT MAN	85 F
BIG GLESE	95 F
BOUNDER	85 F
CAULDRON	79 F
CONTAMINATION	110 F
DOSSIER BOERHAAVE	145 F
DRAGONS LAIR	89 F
EDEN BLUES	110 F
FIRELORD	89 F
GESTE D'ARTILLAGE	245 F
GREEN BERET	85 F
GUNFRIGHT	89 F
HUMAN TORCH	95 F
HERITAGE II	145 F
HYPERSPORT	89 F
JACK THE NIPPER	85 F
KNIGHT GAMES	85 F
KUNG FU MASTER	89 F
L'HERITAGE	169 F
LIGHT FORCE	89 F
MACADAM BUMPER	120 F
MANDRAGORE	195 F
MARACAIBO	125 F
MASTER OF THE LAMPS	95 F
MGT	129 F
MISSION ELEVATOR	89 F
MONTY ON THE RUN	89 F
MOVIE	89 F
NEXUS	95 F
OMEGA planète invisible	249 F
PACIFIC	110 F
PING PONG	79 F
RAMBO	79 F
REBEL PLANET	89 F
ROCK'N WRESTLE	85 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
RODEO	149 F
SABOTEUR	89 F
SKYFOX	95 F
SORCERY	89 F
SPY TREK	35 F
STRIKE FORCE HARRIER	95 F
TANK COMMANDER	95 F
TARZAN	89 F
TAU CETIF	89 F
THEATRE EUROPE	110 F
THE WAY OF EXPL FIST	85 F
THE WAY OF THE TIGER	95 F
TOBROUCK	119 F
TOMAHAWK	95 F
ZORRO	95 F
V!!!	89 F

HIT PARADE

ACROJET	89 F
AMERICA'S CUP	89 F
ANTIRIAD	79 F
AVENGER	95 F
BACTRONE	125 F
BILLY LA BANLIEUE	125 F
3D GRAND PRIX	89 F
BREAKTHRU	89 F
CAULDRON 2	79 F
COBRANE	85 F
CRAFTON ET XUNK	110 F
DESERT FOX	89 F
DONKEY KONG	89 F
1942	89 F
ELECTRAGLIDE	89 F
FUTURE KNIGHT	95 F
HMS COBRANE	259 F
GALVANE	85 F
GAUNTLET	95 F
GRAND PRIX	139 F
GHOST N GOBBELINS	85 F
HIGHLANDER	85 F
IKARI WARRIOR	85 F
IMPOSSIBLE MISSION	89 F
INFILTRATOR	95 F
INTERNATL KARATE	95 F
JAIBREAK	95 F
KNIGHT RIDER	85 F
KONAMI'S GOLF	89 F
LEG-END OF KAGE	85 F
MIAMI VICE	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION	89 F
SAPIENS	125 F
SCRABBLE FR	175 F
SCOOBY DOO	89 F
SILENT SERVICE	89 F
STREET HAWK	85 F
SPACE HARRIER	89 F
TERRA CRESTA	85 F
THAI BOXING	85 F
THE GREAT ESCAPE	89 F
THE GOONIES	99 F
TOP GUN	85 F
TRAILBLAZER	89 F
WINTER GAMES	95 F
XEVIOUS	89 F
YE AR KUNG FU 2	89 F

NOUVEAUTES!

ASPHALT	115 F
ASTERIX	95 F
Aventures JACK BURTON	95 F
BLACK MAGIC	89 F
BOMB JACK 2	89 F
COMMANDO 86	85 F
CRYSTAL CASTLE	95 F
CYBERRUN	95 F
DANDY	95 F
DEEPER DUNGEONS	95 F
ELEVATOR ACTION	89 F
EXPRESS RAIDER	95 F
FIST 2	95 F
HACKER 2	95 F
HEARTLAND	89 F
HOWARD THE DUCK	95 F
KAYLETH	89 F
LEADERBOARD (GOLF)	89 F
LES Pyramides d'Atlantis	139 F
Les cavernes de THENEBE	115 F
MAG MAX	89 F
MASTERS OF UNIVERSE	95 F
M'ENFIN	135 F
1001 BC	120 F
MEUTRES EN SERIE	259 F
PAPER BOY	89 F
PSI5 TRADING CPY	95 F
QUESTPROBE	95 F
SAIGON	95 F
SARACEN	89 F
SCALEXTRIC	119 F
SHORT CIRCUIT	89 F
SUPER CYCLE	89 F
TENTH FRAGMENT	89 F
TEMPLE OF TERROR	95 F
TEMPLIERS	169 F
THANATOS	89 F
UCHI MATA JUDO	89 F
VIETNAM	95 F
WORLD GAMES	95 F

PROMO 45 F

DUN DARRACH
FRANKIE GOES TO HWD
GUTTER
HARD HAT MACK
JEUX SANS FRONTIERES
MANAGER
MICROSAPIENS
PANZADROME
RED ARROWS
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

ALIEN 86
BOUTY BOB
BRUCE LEE
KNIGHT LORE
NIGHT SHADE
RAID

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

ENSEMBLE LES LAUREATS	
+ SILENT SERVICE	
+ CAULDRON 2	175 F
+ GREEN BERET	
ALBUM GREMLIN	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD 2	115 F
+ BARRY MAC GUIGAN BOX	
+ RESCUE ON FRACTALUS	
HIT PACK	
+ COMMANDO	149 F
+ BOMB JACK	
+ AIRWOLF	
+ FRANCK BRUNO BOXING	
MELBOURNE	
+ EXPLODING FIST	
+ ROCK N WRESTLE	115 F
+ STARION	
+ RED HAWK	
KONAMIS GREATEST HITS	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	115 F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	
+ RAMBO	115 F
+ FIGHTER PILOT	
AMSTRAD-GOLD HITS	
+ BEACH HEAD 2	
+ SUPER TEST DECATHLON	
+ RAID	99 F
+ ALIEN 8	
AMTICS ACCOLADE	
+ STARQUAKE	
+ SWEEVO'S WORLD	
+ BOUNDER	115 F
+ MONTY ON THE RUN	
ALBUM FIL	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ V... VISITEURS	139 F
+ GUNFRIGHT	
AMSTRAD ACADEMY	
+ ZORRO	
+ BRUCE LEE	99 F
+ DAMBUSTERS	
+ BOUNTY BOB STR BACK	
THEY SOLD A MILLION N°2	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	99 F
+ MATCH DAY (Foot)	
THEY SOLD A MILLION N°1	
+ BEACH HEAD	
+ DECATHLON	90 F
+ SABRE WULF	
+ JET SET WILLY	

* NOUVEAUTES

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

Les MICROMANES câblés savent TOUT !
grâce au premier service Mintel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ FUNI
PUIS MIC
PAR LE 3615

En Janvier et Février
frais de port gratuits
pour toute commande
passée par Mintel



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F**

**AMSTRAD
DISQUETTES
IBM - PC 1512**



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**DERNIERE MINUTE
ENCORE PLUS
INCROYABLE!**

- MELBOURNE NF**
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION
+ LANCELOT

- ALBUM GREMLIN**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **149 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

- HIT PACK NF**
+ COMMANDO **99 F**
+ BOMB JACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

- THEY SOLD A MILLION N°3 NF**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT

- AMSTRAD-GOLD HITS NF**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DEATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8

- AMTICS ACCOLADE NF**
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

- ALBUM FIL NF**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

- THEY SOLD A MILLION N°2 NF**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

- THEY SOLD A MILLION N°1 NF**
+ BEACH HEAD
+ DEATHLON **145 F**
+ SABRE WOLF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

- 1001 BC NF 165 F
ASTERIX NF 149 F
ASPHALT NF 165 F
Aventures JACK BURTON NF 145 F
BLACK MAGIC NF 145 F
BOMB JACK 2 NF 139 F
COMMANDO 86 NF 139 F
CRYSTAL CASTLE NF 145 F
DANDY NF 149 F
DEEPER DUNGEONS NF 145 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF 245 F
DRAGONS LAIR NF 145 F
ELEVATOR ACTION NF 139 F
EXPRESS RAIDER NF 145 F
FIST 2 NF 145 F
HACKER 2 NF 149 F
HEARTLAND NF 149 F
HARRY ET HARRY NF 169 F
HOWARD THE DUCK NF 145 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 145 F
JAILBREAK NF 145 F
KAYLETH NF 139 F
LEADER BOARD NF 139 F
Les cavernes de THENEBE NF 175 F
Les PASSAGERS du VENT NF 295 F
LE PACTE NF 199 F
Les Pyramides d'Atlantis NF 169 F
LIGHT FORCE NF 139 F
MAG MAX NF 139 F
MANHATTAN 95 NF 149 F
MASQUE NF 179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF 145 F
M'ENFIN NF 179 F
MEURTRES EN SERIES NF 299 F
PAPER BOY NF 135 F
SAIGON NF 145 F
SARACENS NF 145 F
SCRAM 2 NF 165 F
SHORT CIRCUIT NF 145 F
SUPER CYCLE NF 139 F
TEMPLE OF TERROR NF 135 F
TEMPLIERS NF 199 F
TENTH FRAME NF 145 F
THANATOS NF 139 F
THE GOONIES NF 145 F
TOBROUCK NF 169 F
TOP SECRET NF 220 F
VIETNAM NF 145 F
WORLD GAMES NF 145 F

PROMO 75 F

- BRUCE LEE
HYPERSPORT
MINDSHADOW
MOVIE
PING PONG
SUBTERRANEAN STRIKER
TLL
V!
WHO DARES WIN 2
WORLD CUP 86

HIT PARADE

- ACROJET NF 139 F
ANTIRIAD NF 129 F
AVENGER NF 145 F
BACTRON NF 169 F
BILLY LA BANLIEU NF 179 F
BOB WINNER NF 169 F
3D GRAND PRIX 140 F
BREAKTHRU NF 139 F
CAULDRON NF 125 F
CAULDRON 2 NF 130 F
COBRA NF 139 F
CRAFTON ET XUNK NF 190 F
DESERT FOX NF 139 F
1942 NF 139 F
ELECTRAGLIDE NF 129 F
FER ET FLAMME NF 249 F
FUTURE KNIGHT NF 145 F
GALVANK NF 139 F
GAUNTLET NF 145 F
GRAND PRIX NF 169 F
GHOST N GOBBELINS NF 139 F
HIGHLANDER NF 139 F
HMS COBRA NF 299 F
IKARI WARRIOR NF 139 F
INFILTRATORS NF 139 F
KNIGHT RIDER NF 135 F
KONAMI'S GOLD NF 135 F
LEGEND OF KAGE NF 145 F
MIAMI VIC NF 139 F
MONOPOLY FR NF 245 F
PACIFIC NF 139 F
REVOLUTION NF 139 F
SAPIENS NF 169 F
SCOOBY DOON NF 139 F
SCRABBLE FR NF 220 F
SCRAM NF 165 F
SILENT SERVICE NF 139 F
SORCERY NF 129 F
SPACE HARRIER NF 139 F
STREET HAWK NF 135 F
TERRA CRESTA NF 139 F
THE GREAT ESCAPE NF 145 F
THE WAY OF THE TIGER NF 120 F
TOP GUN NF 139 F
TRAILBLAZER NF 139 F
WINTER GAMES NF 145 F
XEVIOUS NF 139 F
YE AR KUNG FU I NF 139 F
ZOMBIE NF 165 F

- CONTAMINATION NF 190 F
EDEN BLUES NF 190 F
FIRELORD NF 145 F
GESTE D'ARTILLAC NF 295 F
GREEN BERET NF 135 F
JACK THE NIPPER NF 119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF 139 F
KNIGHT GAMES NF 135 F
KUNG FU MASTER NF 135 F
L'HERITAGE NF 189 F
MACADAM BUMPER NF 175 F
MARACAIBO NF 169 F
MISSION ELEVATOR NF 159 F
MGT NF 169 F
NEXUS NF 145 F
ROBOT NF 169 F
ROBOTE NF 169 F
SKYFOX NF 145 F
STIKE FORCE HARRIER NF 129 F
TANK COMMANDER NF 135 F
TARZAN NF 145 F
TAU CETT 145 F
TENSION NF 169 F
THAI BOXING NF 129 F
THEATRE EUROPE NF 185 F
TOMAHAWK NF 145 F
YE AR KUNG FU NF 119 F
ZORRO NF 145 F

**NOUVEAU
IBM PC 1512**

- ALTERNATE REALITY NF 195 F
ANCIENT ART OF WAR NF 345 F
BRUCE LEE NF 195 F
Championship lode runner NF 195 F
DESTROYER NF 245 F
ESSEX NF 345 F
GAUNTLET NF 195 F
GRAND PRIX 500 COIN NF 195 F
HACKER NF 195 F
KARATEKA NF 345 F
MASTERS OF UNIVERSE NF 195 F
MIND WHEEL NF 345 F
MOVIE MONSTER NF 245 F
PCA MAN + DIG DUG
+ MR DON 195 F
PSI 5 TRADING company NF 195 F
SAIGON NF 195 F
SHANGAI NF 195 F
STRIP POKER NF 195 F
SUPER TENNIS NF 195 F
SUMMER GAMES II NF 195 F
SWORLD SAMOURAI NF 195 F
TEMPLE OF APSHAI NF 245 F
THE DAMBUSTERS NF 195 F
ULTIMA 3 NF 195 F
WINTER GAMES NF 195 F
WORLD GAMES NF 245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___

Signature

Règlement: je joins

un chèque bancaire

CCP

mandat-lettre

je préfère payer au joueur et recevoir les ajouts 16 F pour frais de remboursement

Envoyez votre ordonnance de jeu

ATIARI 800

AMSTRAD

TDZ/70

TO8

MO3

MO6

MSX

Co8

SPECTRUM

numéro de mandant

AMS 2-87





Éditeur : Gremlin
 Genre : arcade/aventure
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★
 Originalité : ★★

La vengeance sera terrible

Plantons d'abord le décor. Une sorte de labyrinthe fait de haies, de portes, de rivières et de ponts. Le tout en couleurs, avec la rivière qui bouge, des araignées derrière certaines haies (qui seraient plutôt des murs, malgré leur couleur verte). Au centre du décor, un petit bonhomme qui passe d'une jambe sur l'autre en attendant que le joueur veuille bien le diriger dans ce dédale de murs-haies (ou murets). Quand on actionne la manette, le per-

sonnage reste au centre de l'écran et le décor bouge en scrolling (bien fait). Où va-t-on ? Chercher des clés, des trésors et anéantir le maximum de gardiens d'un coup de pied bien placé. Très facile au premier abord, le jeu ne laisse pas gagner du premier coup. Il faudra ramasser plus d'un trésor, trouver plus d'une clé, avant de prétendre le connaître et le maîtriser complètement. Le bas de l'écran vous indiquera en permanence votre situation : nombre de trésors, d'objets, etc. N'oubliez jamais que le but du jeu c'est la vengeance !

AVENGER



DAN

Éditeur : Virgin Games
 Genre : arcade
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★
 Originalité : ★★

Une astéroïde va entrer en collision avec la terre ! Et vous, Dan Dare, le pilote du futur, devez arrêter cette horreur à temps ! Ce jeu d'arcade est dédié à Frank Hampson, le créateur des personnages : Dan Dare, bien sûr, mais aussi le prof Peabody et le pauvre Digby que vous devez libérer des méchants. Le scénario vous est présenté sous forme de bande dessinée anglaise. Votre vaisseau, Anastasia, s'est posé sur l'astéroïde. Muni de votre seul pistolet laser, vous devez descendre dans les profondeurs pour retrouver

Digby, le libérer, arrêter le mécanisme d'auto-destruction, trouver les armes ennemies et vous tirer le plus vite possible ! Mission impossible ? Pas pour le colonel Dan Dare ! Il s'agit-là d'un jeu d'arcade rapide, bien réalisé. Votre petit personnage glisse plus qu'il ne marche, il saute, s'accroupit et, surtout, tire sur tout ce qui bouge. Pour descendre plus profondément, trouvez des objets et débrouillez-vous pour ne pas aller en prison. (Quoiqu'il en soit facile d'en sortir.)

DARE



FROST BYTE

Éditeur : Mikrogen
 Genre : arcade
 Graphisme : ★★
 Intérêt : ★★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★
 Originalité : ★★

Vous avez déjà vu cette sorte de gadget en forme de ressort qui descend seul les escaliers et que l'on fait passer de main en main ? Hickey en est un et vous devez le diriger dans un décor antarctique. Il avance donc en passant d'une face à l'autre, il saute et tire des roquettes jaunes, à condition que vous ayez rechargé ses batteries. Hickey se déplace bien, il est rigolo, mais vous n'irez pas très loin les premières fois. Le décor est encore plein de monstres qui vous réduisent en cendres et vous

reconduisent au point de départ. Il faut trouver une méthode pour chaque obstacle et persévérer. Le long de son chemin, Hickey trouve des diamants de différentes couleurs et doit les manger. Les rouges lui permettront de se déplacer plus rapidement, les bleus de sauter plus haut et les verts de tomber plus bas. La réalisation est correcte, sans plus, et la notice est en anglais. Un jeu marrant fait pour les cracs de la manette qui tirent plus vite que leur ombre.

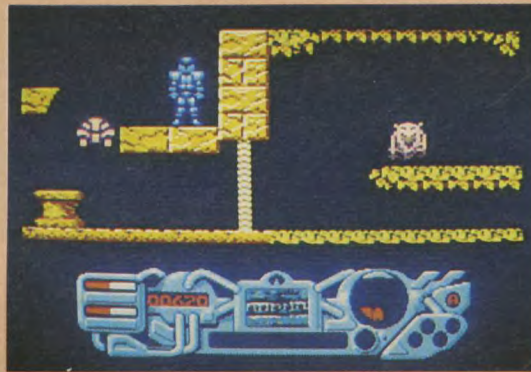




Éditeur : Palace Software
 Genre : aventure/arcade
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★



L'ARMURE SACRÉE



Palace Software, vous connaissez ? Sinon : stop, commencez donc par aller lire notre reportage sur le fameux éditeur de Cauldron I et II. Vous allez dire : "Ça y est, la citrouille est de retour et bonjour Cauldron III...", et vous aurez tout faux ! Toutes les bonnes choses ayant — momentanément — une fin, les programmeurs de chez Palace vous ont préparé un autre sujet de divertissement : devenez Tal, le héros porteur d'espoir d'une ère post-atomique. Vous devrez affronter une nouvelle aventure : l'Armure Sacrée d'Antiriad. (Entre nous, une sacrée armure, oui...)

Une situation explicite

Terre 2086. Vous vous doutez bien que si l'humanité a été si loin dans le temps, malgré son arsenal guerrier, c'est pour mieux se détruire. L'histoire raconte que cette année 2086, après une période de calme relatif, voit se préparer la guerre. La tension monte et chacun des pays, sûr de ses propres défenses, déclenche l'holocauste. Attaques et représailles se succèdent et épargnent une poignée de survivants qui doit faire face aux rigueurs d'une terre dévastée. Peu à peu, l'humanité — ou ce qu'il en reste — surmonte les

obstacles pour donner une race "puissante et audacieuse", comme le dit la légende. Ce peuple vécut des années d'une vie calme et tranquille jusqu'au jour où, le sort s'acharnant, les villageois durent subir l'invasion "d'Êtres venus d'ailleurs"... Les sages préparèrent en secret la riposte contre l'envahisseur et choisirent un héros, VOUS, pour retrouver "l'Armure Sacrée d'Antiriad" qui seule peut libérer votre race...

Un scénario bien construit

Il faut admettre que ces "diables

d'Anglais" ont encore bien fait les choses. En prélude à votre aventure/arcade, vous aurez droit à toute une situation, en bande dessinée et en français (et oui !) dans le texte. C'est rare et cet effort de traduction des textes, autres que ceux concernant les règles, les commandes ou le chargement du logiciel, mérite d'être signalé. Pas seulement signalé, d'ailleurs, car la B.D. d'une quinzaine de pages est fort bien dessinée et réellement très intéressante (quoiqu'un peu déprimante quant à l'avenir Love and Peace, Paix à tous les hommes !)

Sacrée armure !

Trouver et porter l'armure d'Antiriad n'est pas une véritable partie de plaisir. Des yeux, peut-être, mais pas du poignet qui est mis à rude épreuve. Votre héros, Tal, est vraiment très éprouvé. Des pièges de toutes sortes viennent troubler sa quête et l'armure peut sembler — sans entraînement — une quête plus que difficile. Quelques heures de jeu devraient vous suffire pour maîtriser votre personnage, la direction de ses forces. Le pire, est qu'une fois endossée, l'Armure demeure une énigme. Quelle est sa magie, comment

tester sa puissance ? Lorsque vous aurez réussi à mettre Tal dans l'armure, le tableau de commandes au bas de l'écran, resté éteint jusque-là, se met à clignoter. L'écran de visualisation, plus ou moins brouillé par les radiations, semble vouloir vous donner des indications. L'affichage tactique fait défiler des messages (tous les messages à l'écran sont également traduits en bon français). Une situation claire, une tâche bien définie mais des moyens pour y parvenir volontairement laissés dans l'ombre...

Nanti de son armure Tal se sent un autre homme. Mais même en surveillant le panneau de contrôle qui, outre l'affichage tactique et l'écran de visualisation, vous renseigne sur la vigueur de Tal, le niveau d'énergie de l'armure, le niveau de radiations et votre score, pas grand-chose ne se passe. Après un passage dans l'armure, armé de votre courage, c'est parti pour une balade à travers des tableaux agréablement dessinés. L'ensemble du logiciel est d'un niveau graphique d'une très bonne tenue. Les écrans, colorés, sont parfois (à la longue) un peu monotones. Les animations sont superbes et les bruitages corrects. Peut-être n'avons nous pas trouvé le moyen de parvenir à des écrans plus variés ? Sans doute... La quête risque d'être longue encore...

To be Tal or not to be ?

L'Armure sacrée d'Antiriad est un bon logiciel. Il est certain qu'il est à déconseiller aux fanatiques de "boum-boum" qui réclament des résultats immédiats. Cette aventure est avant-tout une quête, ce qui veut dire qu'il vaut mieux avoir une patience à toute épreuve et un bon joystick (l'ensemble du jeu est contrôlé par joystick, ce qui lui vaut l'appellation d'aventure/arcade). Mais n'allez surtout pas croire que, mis à part les cabriolets de votre héros et les pièges qui lui sont tendus, rien ne se passe... Vous aurez à combattre, et ce, depuis le début du jeu. A vous d'être adroit et méritant.

Ce jeu bien conçu et agréablement réalisé mérite sûrement, quant à lui, toute votre attention d'amstradiste et d'aventurier impénitent.

Frédéric Nardeau

Il s'est un peu fait attendre, mais le résultat démontre que la création française cuvée 1986 n'a vraiment rien à envier aux Anglo-saxons, pourtant souvent référence de qualité. Bob Winner, puisque tel est son nom, est sûrement le précurseur d'une nouvelle génération de jeux pour micro-ordinateurs familiaux. Graphismes, sons, animations, Bob Winner a de quoi séduire les défenseurs les plus acharnés des « jeux de cafés ».

Le patron-du-café-du-coin commence à se faire du souci : à quoi vont bientôt servir ses nouvelles machines « arcade » si tout le monde se met à faire comme son fils – le petit dernier qui a reçu un Amstrad pour son Noël – c'est à dire rester devant son petit écran, sa manette de jeux et son ordinateur personnel... il n'y a plus de jeunesse, de moins en moins de « piliers de bars » qui « détrouent » les machines à sous !!! « Déjà qu'ils nous ont fait le coup avec les flippers qui ont tendance à désormais moisir dans un coin !.. » Avec une création logicielle comme cela, bientôt à « quoi ça va servir que Taïto y'se décarcasse ?? »

Un peu d'histoire

Bon, évidemment, l'histoire du globe-trotter qui « part à la recherche d'une civilisation disparue et qui parcourt le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur son chemin », ce n'est pas très original... Cela sent le jeu d'aventure/arcade classique, le « W. of the T. » (les initiés comprendront l'allusion à un « classique », à la réalisation au demeurant tout à fait originale et réussie). A ceux qui commencent à penser cela, libre à eux d'aller faire leur « petit marché » dans les autres pages... les fanatiques, ceux qui aiment le BON jeu auront la sagesse d'attendre un peu, et ils auront bien raison ! Car si l'on a effectivement vu ce « genre » de jeu, nous, nous avons testé Bob Winner. Et quel test !!



Rétro-musique

Rien qu'après le chargement du logiciel, les testeurs les plus endurcis commencent à suer à grosses gouttes devant la présentation. La lippe pendante et l'œil ébahi, ils assistent à une présentation digne de ce qui va suivre. Rétro, rétro, la musique super-entraînante (t'as pas une cassette vierge que je me fasse un enregistrement pour mon valqueman ?) et Bob Winner qui s'agite, trébuche et s'anime dans la partie supérieure de l'écran rythmant une présentation nécessaire (on est même prié de prendre des notes !) des commandes avec des fondus-enchaînés du plus bel effet... Aie, aie, aie ! La nuit va être chaude ! L'année 1934 va donc vraiment être l'année de tous les dangers...

Le jeu

Il s'agit donc de parcourir le monde en évitant les dangers que représentent les « grandes puis-

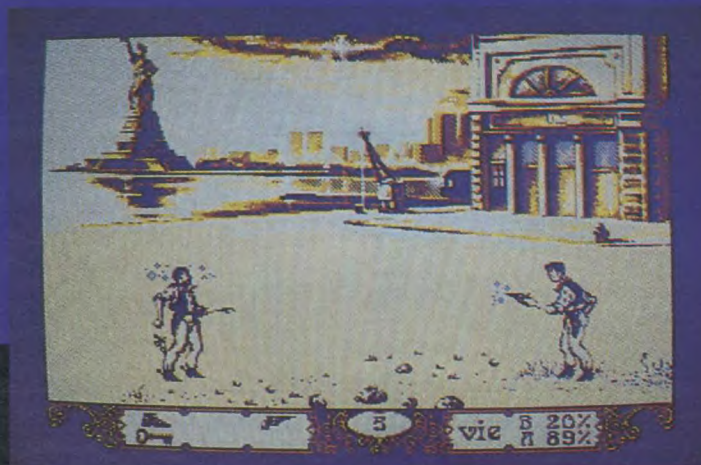
BOB WINNER

sances » pour vous em...bêter dans votre quête. On cherche quoi ? T'occupe et joue ! Ladies and gentlemen, mesdames et messieurs : Paris ! Pas « by night », tout au grand jour et en images digitalisées s'il vous plaît ! La balade commence donc par une visite du Paris d'antan. Carte postale jaunie, nostalgie qui revient au galop, c'est avec un pincement au cœur que Bob Winner rencontre ses premiers obstacles. « Mais il veut quoi, celui-là ? J'étais tranquille, à me déplacer dans un décor de rêve avec Tour Eiffel en prime et en arrière plan... ? »

Vous connaissez la castagne ?

Car Bob Winner ne se contente pas de se promener dans les

écrans dignes des meilleurs hyper-réalistes. Quant il faut gagner, il faut souvent combattre. « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire » disait le prophète... Tout au long de son périple, Bob Winner ne va pas rencontrer que des pièges savamment disposés et particulièrement traîtres (sables mouvants, guêpes en folie... etc.). Si vous décidez de parcourir le monde, quelques leçons de savate « à la française », de boxe « anglaise », de tir au jugé vous sont particulièrement recommandées. En effet, et c'est là que l'animation ressort particulièrement : au niveau de la qualité des combats. La décomposition des mouvements est superbe, on se croirait à la télévision. Que ce soit « brigades du Tigre » et moustaches au vent (pour les combats de savate, encore appelée boxe française), Rocky gants aux poings (pour la boxe anglaise) ou encore règlement de compte à OK Corral (pour le tir sur fond de salon et statue de la liberté), tout démontre la parfaite maî-



Editeur : Loriciels
 Genre : aventure/arcade
 Support : disquette
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★

Avoir de la tête mais aussi des jambes...

Et c'est ainsi que, le poignet crispé sur mon joystick préféré, j'emmenais Bob Winner dans les différentes contrées. Dieu que c'est dur d'être globe-trotter : il ne faut pas avoir peur d'arpenter... pour résoudre les énigmes dont nous parlions précédemment. L'astuce et l'intelligence ont aussi leur part dans ce jeu : « Y'a des trucs ». A vous de les découvrir et, croyez moi, partir à l'aventure avec des graphismes pareils et une animation qui tient si bien la route, est une partie de vrai plaisir (ce qui était évidemment le but recherché).

Où qui aime bien, châtie bien

C'est donc avec énoormm-méemmennt de plaisir que j'ai testé ce jeu. Il a véritablement toutes les qualités ci-dessus mentionnées (si vous en doutez, vous avez le droit d'aller le tester vous-mêmes ! Adoption assurée...) mais il a aussi ses petites faiblesses. D'abord, la difficulté. Pas évident de progresser... malgré quelques heures de test fou, l'œil (relativement) vif (au début) et le réflexe sûr, on a un peu l'impression de n'avoir pas avancé, de revenir sans cesse à la case départ (sans toucher 20 000 F).

Ceci dit, la difficulté est plutôt un bien, car elle fait monter tant

un travail déjà plus que raisonnable...

Que dire de plus ?

Difficile de décrire un jeu dont le scénario a volontairement été réduit au strict minimum pour que vous vous retrouviez dans l'aventure, tel un globe-trotter qui parcourt le monde. S'il fallait résumer ce jeu, on pourrait dire — sans trop s'avancer — qu'il est « révolutionnaire » (mais non je ne l'ai pas dit !) : graphismes superbes, animation parfaite, intérêt certain. Du vrai beau boulot que les "British" et les "Ricaïns" vont lorgner avec un air de jalousie : trop tard, Bob Winner est français et a le mérite d'être le premier du genre. Nous, on attend avec impatience ceux qui seront capables d'aller encore plus loin avec nos micros préférés. On peut également préciser que le programme occupe les deux faces de la disquette et qu'il est livré sous boîtier avec une mini-BD aux dessins très sympas. Que ceux qui viennent d'acheter un Amstrad PC se calment : Bob Winner devrait bientôt être également disponible en version PC...

Que dire de plus ? Evidemment, d'aller l'acheter !!!

l'intérêt (on pourrait même dire la fixation) que la tension. Attention aux risques d'accoutumance, ne pas dépasser la dose prescrite et si les symptômes persistent, consulter votre revendeur (pour un nouveau joystick). Là où le bât blesse un peu plus, c'est au niveau de la mise en route : certes la présentation est superbement réalisée mais la complexité (plus ou moins apprenante puisqu'on s'y fait très vite) des contrôles de mouvements peut paraître, en début de jeu, rébarbative. Alors, un conseil, prenez des notes (petits schémas) au moment de la présentation et avec un peu d'entraînement, cela viendra tout seul. Enfin, grief personnel, il est dommage que la jolie musique rythme la présentation ne dure pas tout au long du jeu. Là, évidemment, je pousse un peu : aussi puissant soit-il, l'Amstrad CPC n'est pas un Cray one... Je remballer donc ma petite musique pour tirer un respectueux coup de chapeau aux programmeurs qui vous ont concocté là

trise de l'animation. Mais si vos adversaires ne sont pas toujours fair-play (du style : on tire d'abord, on discute ensuite) sachez que pour être à la hauteur, il faut parfois des accessoires. Ceux-ci sont, comme par hasard, disséminés le long du jeu. Pour combattre un boxeur sur un pied d'égalité, il faut par exemple trouver les gants de boxe qui feront peut-être de vous le prochain champion des poids Welter... En tout cas, une seule devise : le cœur au ventre. Mais attention ! Un bon combat se prépare et comme justement on se plaisait dernièrement à nous le rappeler : « N'écouter que son courage qui ne lui disait rien, il n'intervint pas... » En résumé, cela veut dire que le courage c'est parfois la fuite en avant et qu'il vaut peut-être mieux — pour votre longévité — affronter de multiples périls, pour mieux vous préparer et finalement triompher. Le scénario étant volontairement peu loquace sur vos exploits et les astuces qui vous feront devenir un globe-trotter averti (le « savoir-se-débrouiller-seul »), nous ne vous en dirons pas plus... Na !

Editeur : Elite
 Distributeur : Ubi Soft
 Genre : arcade
 Graphismes : ★ ★ ★ ★
 Intérêt : ★ ★ ★
 Difficulté : ★ ★ ★
 Appréciation : ★ ★ ★ ★

IKARI WARRIORS

Le point sur la situation

Général Alexander Bonn des Forces US – STOP – Enlevé par groupe révolutionnaire en Amérique Centrale – STOP – Ennemis très dangereux – STOP – Avons besoin de votre concours pour libérer le Général – STOP – Confidenciel Défense – STOP – La situation étant très tendue, évidemment on fait appel à vous, mercenaire de luxe, S.A.S (Son Amstrad Sérénissime ou Prince Malko Dingue) pour trouver la solution...

En fait, dès le chargement vous vous trouvez dans l'ambiance : écran de présentation et musique très militaire au programme. Si vous vous sentez de taille à affronter seul l'ennemi, grand bien vous en fasse... sachez toutefois qu'il vous est possible d'aller affronter les guérilleros avec le compagnon de votre choix. C'est l'une des particularités de ce jeu : autant en profiter. Surtout qu'en face, les « habits bleus » ne vous feront pas de cadeau. Pas étonnant que



Vous aimez les logiciels style Commando, Rambo, Who dares Win, alors ne fuyez pas... Ikari Warriors fera peut-être de vous le super-héros acclamé des foules, le super-Stalone du CPC... Guerrier, certes, ce nouveau jeu d'Elite Software mais franchement excitant. En grande première, nous avons, en plus du plaisir de vous proposer ce test, l'immense joie de vous dévoiler déjà le plan du jeu !!

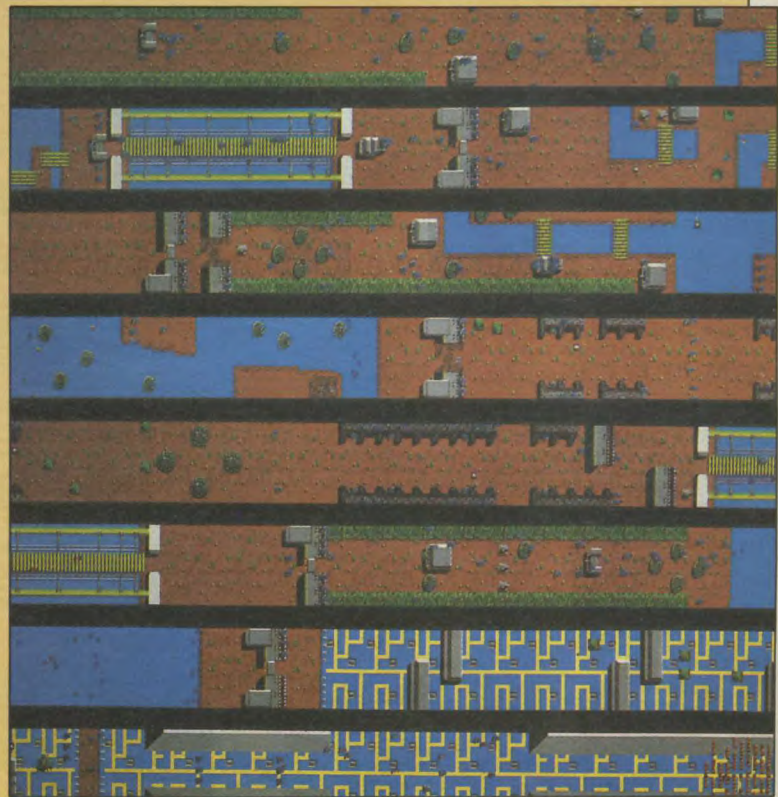
vos employeurs vous aient promis monts et merveilles pour cette mission (qui s'avère être un vrai suicide) : face à vous, des cohortes d'ennemis, des bunkers, des soldats bien entraînés, lesquels ont la grenade facile. Pas de pitié, l'attaque étant souvent la meilleure des défenses, allez de l'avant et ne lésinez pas sur les munitions... Vous devrez tendre des embuscades aux chars ennemis, vous en emparer et peut-être ainsi vous assurer un atout de plus pour la victoire finale...

L'ensemble du jeu est agréablement réalisé. On peut regretter

une fenêtre de jeu un peu étroite, mais on ne peut nier la qualité des graphismes très colorés, l'animation très soignée. De nombreux tableaux seront offerts à votre hargne, avec des ennemis pas toujours très futés mais qui arrivent assez rapidement à vous localiser.

Pour les fanatiques du tir et des missions périlleuses... Après les « bonne année, bonne santé, la Paix dans le monde et tout et tout », retrouvez votre rage habituelle et foncez sur le petit dernier : Ikari Warriors, d'Elite Software.

Frédéric Nardau



VAL DE MARNE

Tél. : 43.78.00.72

COMPUTER



AMSTRAD
PC 1512 SD
Monochrome
5 920 F TTC

AMSTRAD

Imprimante DMP 3000 2 290 F TTC

Spectrum + 2 1990 F TTC

128 KO (livré avec joystick et 6 cassettes de jeux)

- Unité centrale de 512 Ko
- Moniteur monochrome
- Lecteur de disquettes 360 Ko
- Souris
- MSDOS 3.2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

GAMME PCW

PCW 8256	4740 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC
FD 2 (2 ^e lecteur)	1990 F TTC
Interface RS 232	690 F TTC
Ext 256 K	450 F TTC
Stylo Optique	880 F TTC
Disk 3" DF les 10	750 F TTC
D Base II	790 F TTC
Wordstar	890 F TTC
Multiplan	590 F TTC
Compta Aliénor	1 050 F TTC
DR Draw	630 F TTC
DR Graph	630 F TTC
Gestion Personnelle	230 F TTC
Bridge	210 F TTC
DevisFact Microtext	1 050 F TTC
Fich et Calc	950 F TTC
Turbo Pascal	740 F TTC

GAMME 464 & 6128

464 Monochrome	1990 F TTC
464 Couleur	2990 F TTC
6128 Monochrome	2990 F TTC
6128 Couleur	3990 F TTC
DMP 2000	1690 F TTC
1 ^{er} lecteur DD1	1990 F TTC
2 ^e lecteur FD1	1590 F TTC
Câble FD1	125 F TTC
Interface Péritel	450 F TTC
Stylo Optique	290 F TTC
Synthétiseur Vocal	390 F TTC
RS 232	590 F TTC
Souris	690 F TTC
Ext 64 K DKTRONICS	590 F TTC
Disquettes 3" les 10	350 F TTC

Val de Marne Computer

62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

AMS 2-87

NOM _____
 PRÉNOM _____
 ADRESSE _____

 TÉL. _____

CARTE BLEUE

N° [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Date [] [] [] [] [] []

Signature _____

TRIVIAL PURSUIT : LES MÉNINGES SONT EN ÉBULLITION SUR PCW...

Qui ne connaît aujourd'hui ce célèbre jeu de société précédemment paru sous le titre de « remue-méninges » ? Suite au succès énorme dont il fit l'objet sous sa forme originale, il eut été étonnant de ne pas en voir surgir rapidement une version informatisée, ce qui fut fait tout d'abord sur Commodore. Puis vint le tour de la gamme C.P.C. et enfin, pour notre plus grand contentement en voici une version PCW.

Editeur : Ubi Soft
Genre : réflexion et stratégie
Support : disquette
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★ ★



Voici donc une année qui commence bien puisque ce logiciel réussit la performance de réunir à la fois un jeu que l'on peut qualifier d'éducatif et une animation graphique soignée, sympathique, pour ne pas dire franchement « rigolotte » accompagnée de sons bizarre « venus d'ailleurs »... De quoi réjouir l'ensemble des PCW « istes » de 7 à 77 ans...

Le jeu

Rien de bien étonnant en fait à ce que ce jeu ait fait fureur. Tant de par la bonne humeur qu'il

révèle chez certains que par les rixes qu'il provoque en famille... Il ne pouvait que faire parler de lui...

Rappelons-en quand même, pour les non-initiés, les principes fondamentaux. Vous disposez donc d'un plateau de jeu où se trouvent réparties soixante-douze cases sous forme d'une roue munie de six rayons. A chaque case, hormis les case « rejouer » qui sont au nombre de douze ainsi qu'à la case centrale dont nous reparlerons, correspond l'une des six catégories de questions. Six mille questions et donc six mille réponses étant

fournies avec le jeu, cela fait donc un total de mille questions par catégorie, de quoi s'occuper un bon moment...

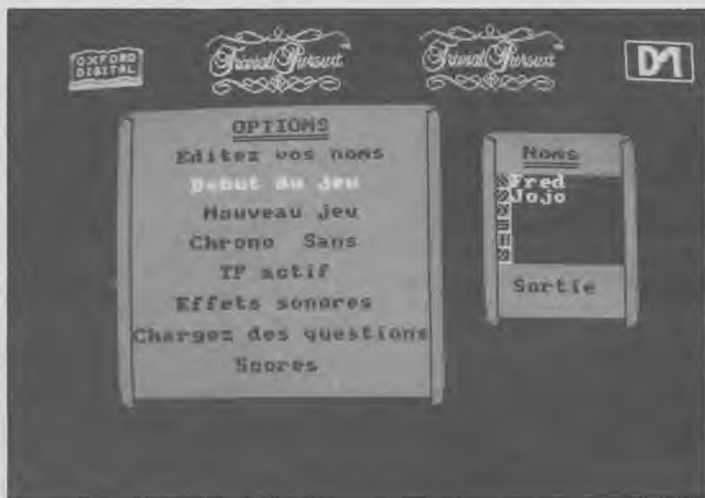
Le jeu en lui-même est très simple, il consiste à déplacer votre « camembert » sur les cases, (un peu à la manière du jeu de l'Oie), en fonction du jet de dés et suivant l'appartenance de la case où vous parvenez, à telle ou telle catégorie, une question devra vous être posée par la partie adverse. C'est là que les choses se compliquent... En effet, il vous faudra parfois faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour déceler le piège que la question

recèle...

S'il ne s'agissait que de cela, le jeu pourrait bien être interminable. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas, loin de là... En fait, le subtil mélange de chance et d'intelligence que demande ce jeu, vous entraînera parfois sur des cases spéciales, se trouvant à l'extrémité de chacune des six branches, et que l'on appelle : quartier généraux de catégories. Vous l'avez compris, chacun des Q.G.C. représente une catégorie qui lui est propre. Donc, si vous parvenez à répondre correctement à la question posée, vous pourrez enfin disposer d'une petite portion (vous en avez six en début de jeu, une pour chaque catégorie) dans votre « camembert ». Le but du jeu sera donc de remplir entièrement ce dernier avant de retourner sur la case centrale où l'adversaire vous posera la question de son choix qui décidera de votre sort. Si vous y répondez, vous aurez gagné, sinon, vous devrez attendre de tomber à nouveau sur cette case pour recommencer l'opération...

Un menu à la carte...

Si dans sa forme, le jeu est resté le même, la présentation quant à elle, s'est notablement éloignée de son point de départ, tout en gardant cependant intact l'esprit du « Trivial Pursuit » original. Voyons maintenant en détail les possibilités de ce qui devrait être bientôt un best-seller des jeux sur PCW. Après le chargement du CP/M à l'aide de votre disquette système, tapez « TP ». Au bout de quelques secondes apparaît l'écran de présentation, alors même que le chargement s'effectue encore. Celui-ci terminé, vous quittez la page d'écran précédente pour entrer dans le menu. En premier lieu, vous devez saisir votre prénom suivi éventuellement de ceux de vos adversaires (maximum six joueurs). Je dis bien éventuellement car il va sans dire que la grande différence entre le jeu tradition-



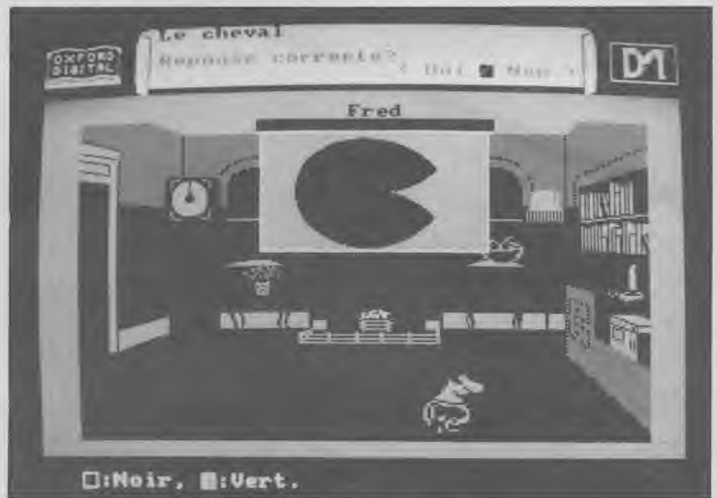
nel et sa version informatique, réside avant tout dans le fait qu'il vous est possible de jouer seul... Suite à cette étape obligatoire, il vous reste à choisir votre mode de jeu. A savoir, avec ou sans chronomètre, TP actif ou passif (TP est un petit person-

nage marrant et « anti-stress » dont nous aurons l'occasion de reparler) et enfin, avec ou sans effets sonores.

En plus de ces options qui ne font qu'agrémenter le jeu, il vous est possible de charger un nouveau registre de questions

parmi les seize se trouvant sur l'autre face de la disquette. Avec le questionnaire de base, vous avez donc au total dix-sept blocs de Q/R, donc un échantillonnage déjà très important. Enfin pour en finir avec ce menu, la dernière option à laquelle il vous

est donné d'accéder, est celle des scores. Une option en vérité très pratique, puisqu'elle vous donnera à tout moment du jeu la possibilité de vérifier les points forts de l'adversaire, mais surtout, et c'est le plus important, ses points faibles... A cet effet,



MICRO PROGRAMME 5

82/84, Bv des Batignolles
75017 Paris - Métro Villiers
Tél : 42.93.24.58

Ouvert le lundi de 14 h à 19 h

du mardi au samedi inclus de 10 h à 13 h 30 et de 14 h à 19 h.

PC 1512 : le compatible + 10 disquettes offertes

— PC 1512 SD simple lecteur monochrome	5920 F TTC
— PC 1512 SD double lecteur couleur	8170 F TTC
— PC 1512 DD double lecteur monochrome	7450 F TTC
— PC 1512 DD double lecteur couleur	9700 F TTC
— PC 1512 HD 10 méga octets monochrome	10420 F TTC
— PC 1512 HD 10 méga octets couleur	12670 F TTC
— PC 1512 HD 20 méga octets monochrome	11840 F TTC
— PC 1512 HD 20 méga octets couleur	14100 F TTC

CPC + 1 Manette + 4 jeux offerts.

— CPC 6128 couleur	3990 F TTC
— CPC 6128 monochrome	2990 F TTC
— CPC 464 couleur	2990 F TTC
— CPC 464 monochrome	1990 F TTC

Et toute notre gamme de logiciels de jeux, utilitaires... Nous consulter.

PCW

— PCW 8256	4740 F TTC
— PCW 8512	5930 F TTC

Et toute notre gamme de logiciels utilitaires, logiciels de jeux... Nous consulter.

LOGICIELS POUR PC 1512

— Logiciels diffusés par Amstrad	— Logiciels de jeux	
— Logiciels sous GEM	— Valise Pack FIL	1950 F
— Logiciels Borland		

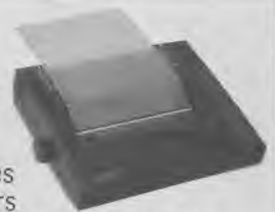
PROMOTION SPECIALE

En fonction des stocks disponibles

POUR 4990 F TTC emportez l'Amstrad CPC 6128 couleur avec l'imprimante EP 80 +

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

OU POUR 1490 F AU LIEU DE 2690 F L'IMPRI-MANTE EP 80 + SEULE.



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES. PRIX TTC

Imprimantes			
— EP 80 +	1490 F	— Coffret télématique Kentel	380 F
— DMP 3000 pour PC 1512	2290 F	— Crayon optique Dart	339 F
— DMP 2000	1690 F	— Multiface 2	570 F
— OKIMATE 20, couleur	2290 F	— Discology	350 F
		— Souris AMX	690 F
		— Adapt. Peritel MP2	450 F
Lecteurs de disquettes		— Doubleur manettes	170 F
DD1	1990 F	— Manette pro 5000	170 F
FD1	1590 F	— RS 232	590 F
FD2 (pour 8256)	1990 F	— RS 232 PCW	690 F
		— Lecteur de cassettes	330 F
Divers		et cordons, housses de protection, boîtes rangement, listings, rubans, etc.	
— Disquette 3" 35 F. Par 10	280 F		
— Crayon optique K7	249 F. ROM		
— Extension Mémoire 64 K	599 F		
— Extension Mémoire 256 K	1199 F		
— Extension 512 K pour 8256	450 F		
— Synthétiseur vocal Technimusique			
	DKT 530 F. K7	495 F	

LIBRAIRIE :
Micro Application, Sybex, P.S.I...

AMS 19 BON DE COMMANDE A NOUS ADRESSER :

Nom Prénom

Adresse

Tel.

Produits Prix

Règlement ci-joint

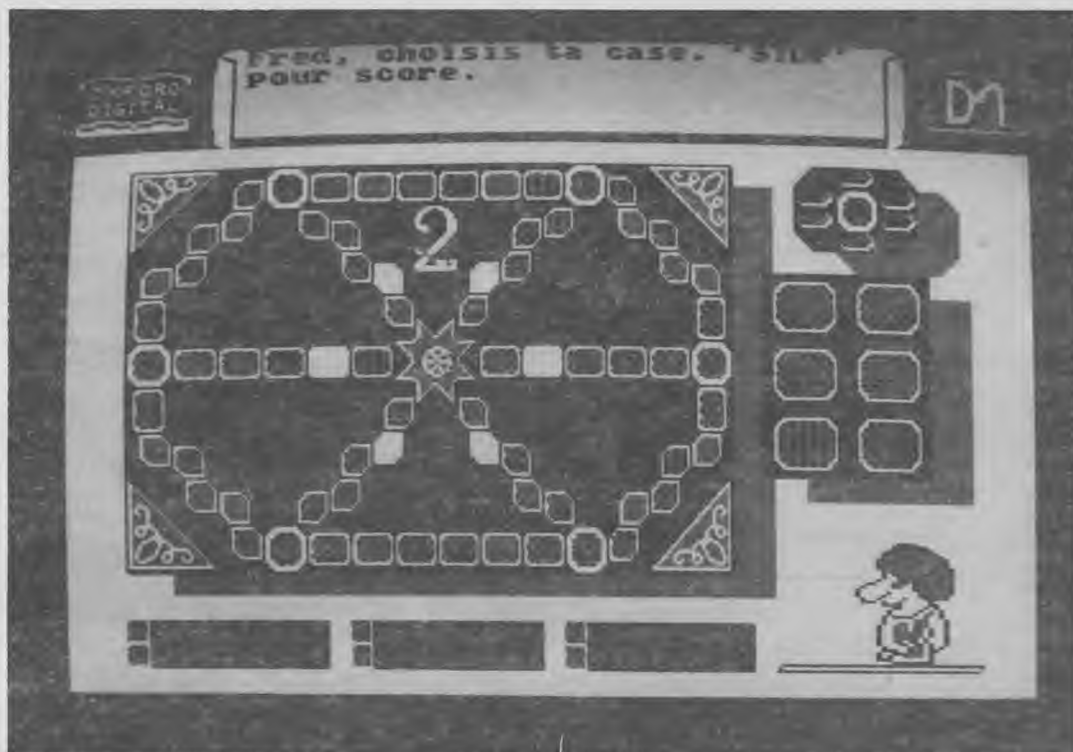
Port en sus 20 F. Imprimante 120 F. Ordinateur 160 F. Ordinateur + Imprimante 180 F.

Credit CETELEM. Facilités de paiement. Remises pour commandes groupées.

vous disposerez tout d'abord d'un tableau comparatif des scores, suivi d'une récapitulation détaillée du parcours de chacun des joueurs. Cette dernière facilité sera certainement la plus utile puisqu'elle vous donnera les résultats de vos adversaires par catégorie, ex : Jojo, 1 sur 3 en histoire, 4 sur 4 en sciences et nature etc... A coup sûr, connaissant ces résultats et mon score désastreux en histoire, vous ne manquerez pas de me piéger dans la phase finale du jeu, ce qui serait de bonne guerre... D'un autre côté, cette particularité peut aussi rajouter un peu de piment dans le sens qu'il sera possible de répondre mal sciemment à une certaine catégorie de questions tout en sachant pertinemment que cela influencera l'adversaire au bout du compte... Attention donc aux petits malins qui ne louperont sûrement pas une si belle occasion...

Jouez avec TIP !

Votre choix étant fait, positionnez-vous sur début de jeu et validez. Aussitôt fait, vous pénétrez dès lors dans le petit monde de TP ou TIP (c'est plus mignon...). Ce petit personnage à la mine bonhomme, vous entraînera au pays des mille et une questions en vous réservant de nombreuses surprises. Pour commencer, il parle, eh oui, aussi bizarre que cela puisse paraître, c'est TIP lui-même qui vous posera les questions (à la condition toutefois que vous n'ayez pas désactivé la fonction « effets sonores »). Ne vous leurrez pas, il ne s'agit pas ici d'une véritable synthèse vocale mais plutôt d'une caricature de voix qui ne fera qu'émettre un borborygme malheureusement sans aucun rapport avec le texte affiché. Il ne faut pas rêver, mais au moins, l'effet produit est drôle. En plus de ses talents de beau-parleur, TIP devra faire montre d'une adresse exceptionnelle puisque c'est à lui que reviendra l'honneur de tirer la fléchette qui sélectionnera le nombre de cases à parcourir (méthode bien sympathique qui remplace avec avantage le tirage classique au jet de dés). Dernière particularité à l'actif de TIP, un petit détail de son costume changera en fonction de la catégorie traitée dans la question. Un exemple au hasard : il portera une casquette



pour la rubrique sport et loisirs...

Décor et fonctionnement

L'écran principal contient en plus du plateau de jeu, une fenêtre à l'intérieur de laquelle s'affichera le prénom du joueur ainsi que les instructions relatives au jeu, (c'est aussi à l'intérieur de cette fenêtre que viendront s'inscrire les questions), le camembert contenant au centre le sigle désignant le joueur, la liste des sigles et enfin la liste des catégories. Rien de bien difficile à comprendre en soit, vue que ce n'est qu'une copie du jeu réel. Suite au jet de la fléchette, un certain nombre de cases (toutes celles accessibles par le nombre tiré) se mettront à clignoter. Votre choix d'emplacement se fera donc parmi celles-ci (en utilisant les flèches) et vous serez aidé en cela par le passage en vidéo inverse de la catégorie concernée au fur et à mesure de votre cheminement. Il ne vous restera plus qu'à valider en appuyant sur la touche (SPACE). Après deux petites secondes de patience, vous assisterez au véritable feu d'artifice que vous réserve ce logiciel.

En effet, vous suivrez TIP dans son salon bibliothèque, étonnant, non ?... Là, des décors superbes vous attendent : une

cheminée (avec du feu s'il vous plaît...), des niches, dont le contenu change à chaque fois, des livres, un lampadaire, une pendule et encore beaucoup d'autres objets qui rendent ce salon décidément très agréable. A cet instant, suivant la question qu'il doit vous poser, TIP adoptera deux attitudes différentes. Il ira, soit énoncer son texte (ou vous faire entendre une musique, on arrête pas le progrès...), soit éteindre la lumière et faire s'abaisser un écran de projection où apparaîtra le sujet de la question.

TIP, bien qu'ayant beaucoup de qualités n'en a pas moins un énorme défaut : il n'est vraiment pas patient... Il vous le fera d'ailleurs remarquer assez fréquemment en se tournant vers vous pour taper du pied...

J'allais oublier dans tout cela de vous parler du chronomètre. Cherchez-le bien, vous ne le trouverez pas, et pour cause, puisque le chrono numérique classique est ici élégamment remplacé par une bougie qui s'éteint le temps passant. Il est important de savoir que le temps de réponse qui vous est imparti peut varier de 5 secondes à 9 minutes. D'autre part, toujours pour vous situer dans le temps, la pendule progresse et les aiguilles vous indiqueront le temps écoulé depuis la mise en route du logiciel.

Le plus important reste encore à dire puisque je n'ai pas jusqu'ici parlé de la façon de formuler les réponses. Ce jeu étant avant tout basé sur l'honnêteté, il ne sera pas nécessaire de saisir la réponse au clavier, mais tout simplement de l'énoncer à haute voix avant de la comparer à celle fournie par l'ordinateur. Si votre réponse concorde, valider sur oui ou inversement.

A la poursuite de la perfection...

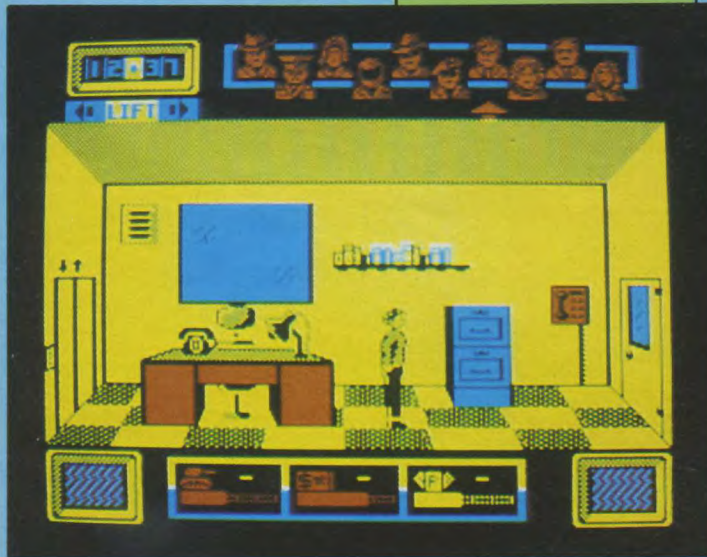
Bon, vous savez tout ou presque de cette superbe adaptation sur notre cher PCW. Rien n'a été oublié dans cette recherche de la perfection. A aucun moment, vous ne pourrez vous ennuyer, ce qui n'est, soit dit en passant, pas le cas de tous les logiciels... Bref, face à une telle performance, je ne peux que vous conseiller de vous procurer « TRI-VIAL PURSUIVE » le plus rapidement possible. Vous ne le regretterez pas, soyez en sûr...

Georges Brize



Éditeur : Electric Dreams
 Auteur : Davis Shea
 Genre : simulation aventure
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★
 Originalité : ★★★★★

HIJACK



Arrêtez les terroristes !

Que faire face au terrorisme grandissant dans nos démocraties pacifiques ? Faut-il répondre à leurs exigences, utiliser la force ou faire pression politiquement ? Si vous acceptez votre mission, ce sera à vous de choisir l'option qui vous paraîtra la meilleure pour venir à bout des terroristes. Le choix est cornélien et il vous faudra beaucoup de psychologie et de finesse pour arriver à vos fins et ne pas vous faire virer par le président. Vous voilà donc à la tête de la "brigade anti-détournement" et la nation compte sur vous.

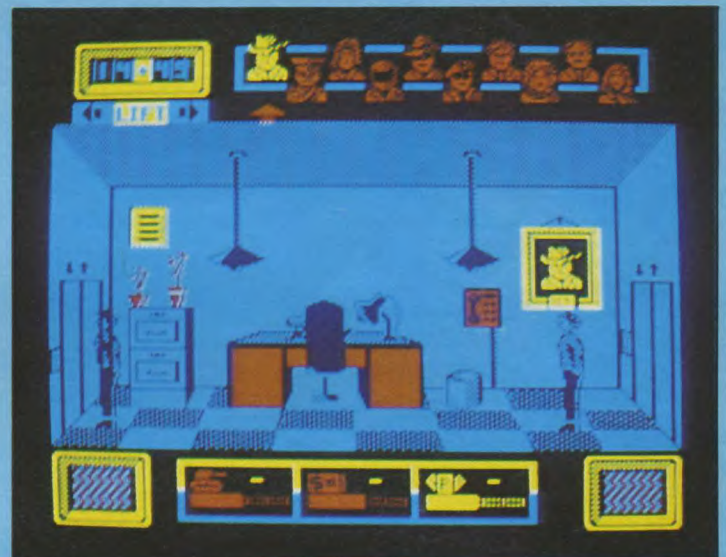
Pour parvenir à maîtriser les terroristes, vous n'êtes heureusement pas seul. Huit personnages évoluent avec vous dans les bureaux de la brigade. Vous pouvez leur donner des ordres ou leur demander des renseignements. Même le "Président" est présent et vous pouvez solliciter de lui des appuis financiers, politiques ou militaires. Mais attention ! Dans mon premier essai, j'ai suivi le président partout où il se rendait en le harcelant de questions. Il a fini par me jeter à la porte en me disant que je lui tapais sur les nerfs !

Il faut beaucoup de diplomatie pour réussir. N'oublions pas les autres personnages. L'agent du F.B.I. qui est chargé de surveiller les employés et d'établir des rapports sur chacun d'eux. Vous avez la possibilité de lui demander un rapport précis sur la

secrétaire, par exemple. L'agent de la C.I.A., pour sa part, est responsable des renseignements concernant les terroristes eux-mêmes. Les conseillers politiques et militaires sont là pour vous aider dans un domaine précis ou assister vos employés dans une tâche particulière. Reste encore les adjoints, l'officier des finances et le secrétaire. Cette dernière est responsable de la communication entre les employés mais elle est la secrétaire du président et vous ne pouvez ni la renvoyer, ni rien d'autre, d'ailleurs !

Comment ça marche ?

C'est une excellente question, et je vous remercie de me l'avoir posée ! Il faut dire que le principe est très particulier et original. Tout se passe avec la ma-



nette, les déplacements comme les ordres. L'écran représente la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Votre personnage, comme tous les autres, est de bonne taille, tout noir, et se déplace lentement mais agréablement, de gauche à droite et de droite à gauche. L'animation n'étant pas l'élément le plus important, les positions hautes et basses de la manette sont réservées à la communication. En haut de l'écran, les personnages sont représentés sous forme d'icônes qui s'allument lorsqu'ils sont présents dans la pièce. Pour les interroger, il suffit de positionner la flèche en face de l'icône allumée et presser le bouton "feu". Une fenêtre se superpose alors au dessin et un menu vous propose plusieurs ordres ou questions. (Bien que la notice soit en français, il est pré-

férable de maîtriser un peu d'anglais pour jouer correctement.) Le bas de l'écran indique le niveau des puissances militaires, politiques et financières. Une fenêtre nous annonce les objets que l'on peut prendre ou consulter, tandis qu'une autre affiche ceux que l'on possède. Il faut encore signaler la pendule qui a une grande importance car les terroristes imposent des échéances qu'il faut respecter.

HIJACK est d'abord un jeu de stratégie, de psychologie et de diplomatie. La multitude des personnages qui se déplace de manière logique et intelligente lui donne un intérêt certain. Le graphisme, bien que très particulier et souvent surprenant, possède un style bien à lui. Originalité et intérêt sont les deux mamelles de HIJACK !

Patrick Yoann

SRAM II

Cela se termine toujours comme cela... On se décarcasse, on risque même sa vie (et ses nuits) à délivrer un opprimé pour que celui-ci, une fois libéré, devienne à son tour oppresseur. Telle est parfois la dure réalité de l'Histoire et la leçon à retenir de SRAM...

Comme les meilleurs films (parfois aussi les moins bons) au cinéma, un best-seller est toujours suivi d'un "II", parfois d'un "III"... Stallone étant au moins au "IV" avec son Rocky, les fanatiques de Sram I ont encore de belles heures devant eux (et les programmeurs de belles nuits blanches et du pain sur la planche...). Mode, quand tu nous tiens! Etant au numéro deux, SRAM ne fait pas exception à la règle et c'est — pour nous — tant mieux !

Sram ? Qu'est-ce que c'est ?

Tout d'abord, c'est un jeu d'aventure (qu'on est même invité à acheter et à résoudre si l'on ne le connaît pas encore). Rassurez-vous, point n'est besoin d'avoir résolu la première aventure pour jouer et apprécier la seconde. Quelques rappels pourtant, sont utiles pour situer l'action. Dans Sram (ou Sram I, si vous préférez), votre mission consistait à retrouver et délivrer le bon roi Egrès IV, honteusement et arbitrairement emprisonné par un tyran qui prenait un malin plaisir à asservir le bon peuple. Tâche difficile, certes, dans laquelle nombreux sont les aventuriers qui ont laissé une partie d'eux-mêmes. Mais comme il existe toujours, par la grâce des programmeurs, une justice en ce bas monde, vengeance fut — par de nombreux fidèles — accomplie et le roi Egrès IV libéré. Seulement

voilà... La détention arbitraire n'adoucit pas les mœurs et ne rend pas philanthrope. Foin de bons sentiments ; charité bien ordonnée commençant par soi-même, le bon roi alla s'asseoir sur son trône, s'y conforta, finit par s'y complaire et finalement par s'asseoir sur le bon peuple qui — ce fut son lourd fardeau — passa rapidement d'un tyran à un despote.

En ce début de Sram II, c'est donc un roi aigri (sans mauvais jeu de mots), intolérant voire malfaisant qui règne sur la cité. De mauvaises fréquentations sans doute, ou de puissantes rancœurs et Egrès IV devient symbole de sorcellerie, veulerie et oppression. Cinomeh, qui veut à son tour le pouvoir, vous manipule mais n'écouterait que vos bons sentiments, vous décidez — et c'est la tâche qui vous est confiée — de "faire un peu de ménage". D'ailleurs, c'est un peu à cause de vous si l'on en est arrivé là, non ?

La suite

Dans cette atmosphère troublée et troublante — puisqu'il s'agit d'une chasse à l'homme qui risque fort de se transformer en épuration — trahir ses amis est quotidien. Votre tâche première sera donc d'être clairvoyant afin de trouver et reconnaître vos éventuels alliés. Bien entendu, Egrès mis au courant de votre mission a commencé à vous lancer quelques sorts et surtout à mettre à vos trousses une armée

Éditeur : Ere Informatique
Genre : aventure graphique
Support : disquette
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★



de gardes puissants, malins (?) et surtout bien entraînés. A se demander qui est le chasseur du chassé...

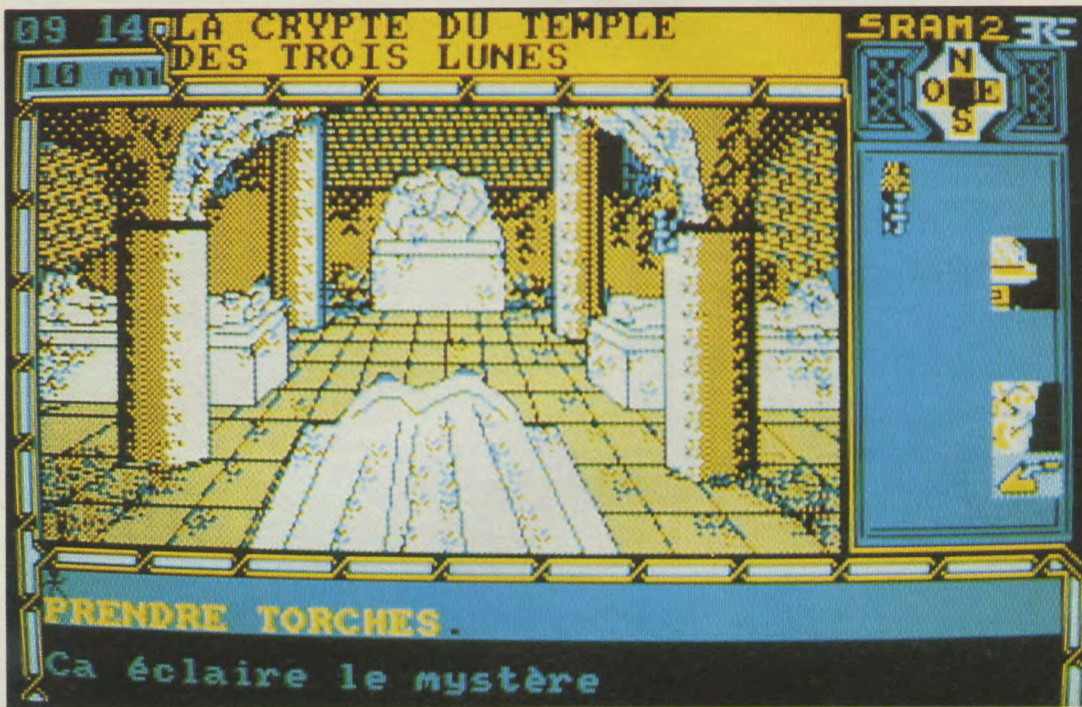
Contrairement à la précédente histoire qui était plus une quête qu'une poursuite, dans Sram II, votre vie est constamment menacée. Par des pièges, bien sûr (comme les douves d'acides qui vous liquéfient...) mais surtout par des personnages appartenant à l'aventure. Le paysage autour de vous cesse d'être passif, il vous menace sans cesse et vous devrez courir, courir... Un poignant dans le dos est si vite arrivé !

Une aventure menée tambour battant

Dans Sram II, vous pourrez également trouver quelques différences par rapport à Sram I, dans le principe de jeu. Désormais, le temps a son importance, dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous remarquerez la présence de

deux pendules : l'une vous donne le temps écoulé, l'autre la durée de vos actions. Mieux vaut faire vite, parfois pas trop vite quand même. Par ailleurs, dans Sram II, vous disposez de deux vies : comme quoi vous n'avez pas que des ennemis, un bon mage ayant eu la précaution de vous donner une truelle qui a le pouvoir de vous reconstituer une fois avant de définitivement admirer le spectre de la Mort (en grande tenue : squelette, faux et tout et tout...). Ne tentez pas le diable (il est plus malin que vous !) et ne forcez pas le hasard : la truelle vous permet de repartir là où vous en étiez resté avant de succomber mais elle doit avoir une autre utilité pour que le programmeur vous en ait nanti... Par ailleurs, la sauvegarde en cours de partie vous permet d'éviter l'irréparable.

Très classique, ce jeu reprend le "look" de Sram I. Avec des graphismes encore plus beaux, encore plus finis et très colorés



grâce à l'utilisation de trames diverses. Les déplacements se font toujours par les touches fléchées et les ordres (actions) au clavier. L'analyseur syntaxique est de la même veine que Sram et n'a pas perdu son humour charmant...

Par ailleurs, classique et efficace, la possibilité de sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement vous

est offerte. Bien utile cette option, si vous pressentez un danger !

Après chargement de l'écran de présentation lequel dans son animation reprend à la fois le style et la musique de Sram I, l'ordinateur vous propose de partir à l'aventure depuis le début ou de recharger l'une des deux parties que vous aurez préalablement sauvegardées. (Un choix entre

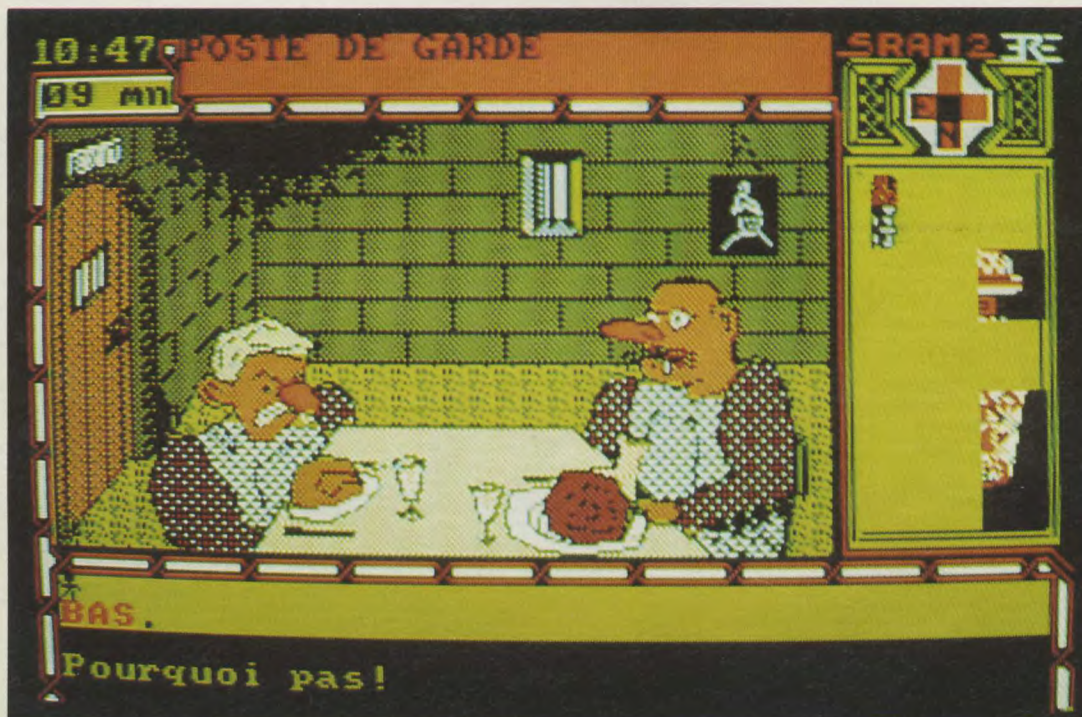
DEUX parties sauvegardées ? On n'arrête pas le progrès !) Petit reproche, présentation et situation de l'histoire sont un peu longues quand il faut à chaque fois reprendre le jeu au début...

Un coup de fard, Sram et ça repart !

Saurez-vous jouer convenablement les justiciers vengeurs, faire

un "ménage" salulaire à la cité de Sram, trouver et tuer Egrès IV (en évitant les génocides qui font mauvais effet) et cela sans perdre vos vies ? En tout cas, Sram II, est un jeu à part entière, bien construit, bien réalisé et plein de son intérêt premier. Les amateurs vont apprécier, les autres pourront se laisser tenter...

FPN



INFOMANIE

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

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique
à consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Métro LOUVRE à 15 mètres

Possibilité de crédit

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

AMSTRAD CPC

CPC 464 Couleur .. 2 990	PCW 8512 5 490	Ext. 256 K	Lecteur DD1 1 990	Silicon Disk 690
CPC 464 Mc 1 990	Adapt Peritel MP-2F .. 450	RAM DKT 790	Lecteur FD-2	Souris MSX 690
CPC 6128 Couleur .. 3 990	Crayon Optique 290	Ext. 64 K RAM DKT .. 450	PCW 8256 1 790	Synth Vocal
CPC 6128 Mc 2 990	Crayon Optique	Imprimante	Lecteur FD1 1 590	SSA-1 390
PCW 8256 4 490	DKT 190	dpm 2000 1 690		

UTILITAIRES

Amsword 269 299	Calcomat 0 429	Dr Draw 0 559	Music System ... 149 209	Tasprint 0 239
Anglais	D Base 2 0 789	Graphic City ... 159 189	Super Paint 0 379	Tasword 269 449
Assimil 539 579	Dams 269 299	Lorigraph 0 290	Tascopy 0 239	Textomat 0 349
CAO 299 379	Damatat 0 399	Multiplan 0 590		

JEUX

1942 99 139	Dandy 89 129	Harry et Harry ... 0 169	Pacte 0 209	Strike Force Harrier... 99 149
3d Grand Prix ... 105 155	Dessert Fox 105 149	Heartland 105 139	Paperboy 99 149	TT Racer 109 159
Ace 105 149	Donkey Kong .. 99 0	Hit Pack 109 149	Passagers du	Tarzan 109 0
Alien Highway .. 109 145	Dragon's Lair ... 79 139	Ikary Warriors ... 99 149	Vent 0 289	Tau Ceti 99 155
Aliens 95 125	Druid 99 0	Impossible	Revolution 109 159	Tempest 99 149
America's Cup .. 119 169	Eden Blues 139 199	Mission 99 179	Samantha Fox .. 109 149	Templiers 0 199
Antirad 89 129	Elite 179 239	Infiltrator 109 169	Sapiens 139 179	Thanatos 105 149
Asphalt 119 169	Explorer 109 139	Jack the Nipper... 85 159	Scooby Doo 99 149	Tobrouck 109 165
Asterix 159 199	Fairlight 125 175	Jail Break 85 145	Scrabble 199 229	Tomahawks 99 149
Bactron 129 169	Fer et Flamme ... 0 249	Kid Kit 0 299	Shogun 105 159	Top Gun 105 149
Big Band 0 269	Five Star 105 149	Knight Games ... 99 149	Silent Service .. 99 149	Top Secret 0 219
Billy la Banlieue .. 139 179	Future Knight .. 99 145	Knight Raiders .. 99 0	Skyfox 95 149	Trailblazer 99 149
Blue War 0 219	Galvan 105 149	Konami's Coin	Sold a Million 2 .. 115 149	Trivial Pursuit .. 179 219
Bob Winner 0 169	Gauntlet 105 159	Up Hit 109 159	Sold a Million 3 .. 99 155	Uchi Mata Judo .. 89 0
Bobby Bearing ... 0 159	Ghost'n'Goblins .. 89 135	Kung Fu Master . 119 149	Sorcery Plus 95 149	Way of the Tiger .. 99 139
Bomb Jack 2 99 139	Gold Hits 119 165	Laureats 159 0	Space Harrier .. 109 159	Winter Games .. 99 139
Breakthru 109 159	Grand Prix 500cc . 139 169	Leader Board .. 99 149	Spindizzy 89 145	Xarq 99 139
Cauldron 2 99 149	Great Escape .. 105 139	Macadam	Spitfire 40 89 139	Xeno 99 129
Colossus Chess .. 99 155	HMS Cobra 249 299	Bumper 149 199	Sram 0 169	Xevious 109 159
Crafton et Xunk .. 129 199	Hacker 2 99 139	Now Games 5 .. 109 0	Sram 2 0 209	Ye Ar Kung Fu 2 .. 99 129
Crystal Castles ... 99 145	Hard Ball 105 149	Pack FIL 149 179	Starglider 149 179	Zombie 0 165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD	PC 1512 DD	PC 1512 SD Coul. ... 7 990	Imprimante	Tandon Business
Couleur 9 690	Monochrome 7 390	PC 1512 SD Mc. 5 790	DPM 3000 2 290	Card 20M 6 490

UTILITAIRES

Calcomat 890	Facturation Stock	Gem's Programmers	Side Kick 330	Turbo Graphix 679
Compta Memsoft .. 1 690	Memsoft 1 690	Toolkit 1 790	Supercalc 3 750	Turbo Pascal 87 ... 1 090
D Base 2 Pc 990	Gem Draw 969	Multiplan Junior ... 679	Textomat 439	Turbo Tutor 339
Damatat 890	Gem Font Editor 979	Paye Memsoft 1 590	Turbo Data Base ... 679	VP Planner 1 090
Evolution Sunset ... 990	Gem JT Base 569	Reflex Workshop .. 789	Turbo Editeur	Word Junior 1 090
Framework Premier .. 990	Gem Write 970	Reflex l'Analyste ... 970	Toolbox 689	Yes you can 1 099

JEUX

Black Cauldron 329	Dambuster 289	Flight Simulator 2 ... 879	King Quest 519	Silent Service 259
Bop'n'Wrestle 235	Decision in the	Gato 259	Mean 18	Summer
Chess Psion 599	Desert 219	Infiltrator 265	Golf 209	Games 2 249
Conflit in Vietnam .. 329	F 15 Strike Eagle 219	Jet 429	Pitstop 2 269	World Games 329

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Téléphone

Machine Type

AMS 19

REGLEMENT : Chèque C.C.P. Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		



Editeur : Martech/Micropool
 Genre : aventure dans la jungle
 Intérêt : ★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★
 Originalité : ★★★★★

Qui ne connaît pas la fameuse légende de Tarzan, l'homme singe, ne connaît pas ce que peut être une merveilleuse aventure à travers la jungle épaisse de la côte occidentale du Zaïre. Le but de votre mission (car votre vie n'est pas de tout repos) est simple mais difficile à réaliser : retenez captive par Ousanga, chef des Wamabo, Lady Jane Greystoke, dont vous avez gagné l'amour grâce à vos gros muscles et votre désir d'affirmer chaque jour davantage votre suprématie sur la jungle, est destinée à être dévorée par les mâchoires puissantes de Shita la panthère et déchirée par les serres acérées de Ska le Vautour. Comment libérer votre bien-aimée sans mettre sa vie en danger ? Les Wamabo veulent en échange sept pierres précieuses car ils croient que ces pierres sont les yeux de l'arc-en-ciel. Il s'agit donc bien évidemment de retrouver ces sept pierres précieuses afin de remplir votre mission mais voilà, le chef des Wamabo est très impatient et vous fixe un délai sans quoi vous ne reverrez jamais Jane vivante. Vous ne possédez que trois jours pour réunir les sept diamants qui sont loin de se ramasser à la pelle sur votre parcours semé d'embûches, et pas des moindres. Il faudra vous méfier à tout prix des animaux hostiles tels que mygales, tigres, bref tous les animaux qui doivent normalement se trouver dans la jungle. S'il n'y avait que les animaux pour retarder Tarzan ce serait un parcours pas trop difficile à accomplir. Le malheur c'est qu'il faut éviter les sables mouvants, les attaques surprenants des indigènes qui sont armés de flèches empoisonnées qui, malgré vos muscles d'acier vous immobilisent. Hormis tous ces ennemis vous pouvez quand même vous en tirer sans trop de mal, mais le temps est très bien calculé. Lorsque vous passez un jour l'écran s'obscurcit pour simuler la tombée de la nuit.



A part ça, vous pouvez marcher, courir, vous baisser, monter, descendre, faire un saut périlleux en avant, en arrière, donner un coup de poing haut à droite, à gauche, un coup de poing bas, ramasser des objets, etc... Malgré toute cette liberté, il vous faudra en tant que joueur une très bonne acuité visuelle ainsi qu'un peu de jugeotte pour trouver non seulement les diamants (parfois invisibles à l'écran car cachés par un arbre ou de la végétation) mais aussi des entrées secrètes, des ouvertures parfois visibles, parfois invisibles.

Les objets que Tarzan rencontrera pourront, à plus ou moins longue échéance, lui servir pour se dépêtrer d'une situation bien embarrassante. Si vous parvenez à découvrir les sept diamants, vous méritez toute ma considération mais vous devez les donner au chef Wamabo et découvrir la prison de la forêt dans laquelle Jane est captive. Le graphisme est bon, la notice aussi, et la tombée de la nuit est réa-



liste. Ce qu'il y a à reprocher ce sont certaines scènes trop chargées qui ne permettent pas de bien visualiser les objets présents à l'écran. Mis à part ce petit problème Tarzan fait parti de ces

jeux distrayants pour lesquels il n'est pas inutile de s'arrêter. Alors vous qui êtes épris d'amour et de liberté ce jeu vous appartient déjà.

G.P.



1942

Editeur : Elite Systems Ltd.
 Genre : simulation combat
 Intérêt : ★
 Difficulté : ★★
 Appréciations : ★
 Originalité : ★★

Nous sommes, comme le titre du logiciel l'indique, en 1942, lorsque la guerre fait rage dans le Pacifique. Vous êtes un as du pilotage et devez intervenir à la moindre alerte. A bord d'un porte-avions, vous décollez en général sans trop de problèmes (il arrive même de décoller en réalisant un superbe looping) et vous vous trouvez de suite en face d'ennemis qu'il faut bien entendu abattre avec toutes les ressources que possède votre avion. Signalons qu'il est monomoteur à hélices. Les deux seules originalités de ce logiciel sont la possibilité de faire des loopings pour prendre votre adversaire à revers par surprise et de retrouver de puissantes capsules mystérieuses « pow » donnant davantage de puissance et maniabilité à votre avion. Votre

mission principale est donc de détruire tous les avions ennemis et de rentrer sain et sauf sur le porte-avions. Pour les fous d'aventures de guerre, on peut dire qu'en se mettant dans la peau d'un héros on arrive presque à y croire. Le graphisme est assez soigné et les couleurs agréablement distribuées. Mais le gros défaut c'est que si l'on n'est pas collé sur l'écran pour se croire dans l'avion, on a l'impression de piloter une maquette, qui n'est même pas perfectionnée puisque les mouvements de l'avion sont assez lents et grossiers. En conclusion je dirais que ce logiciel correspond très bien aux gens calmes qui ne connaissent pas souvent de montée subite d'adrénaline.

G.P.



LE LAVEUR MILLIONNAIRE

Vous voilà laveur de voitures. Mais attention ! Vos outils ne sont pas les seaux et la peau de chamois mais votre tête et vos talents de chef d'entreprise. Vous commencez le lundi avec 300 F en poche, 100 F de matériel divers et vous espérez finir la semaine millionnaire ! Vous devez, chaque jour, prendre des décisions concernant les achats de matériel, la publicité et le prix d'un lavage. Selon la météo, vous laverez plus ou moins de voitures et, par conséquent, vos poches se rempliront ou se videront. Voilà un petit jeu en basic, très restreint, qui aurait eu sa place dans la rubrique "listings" mais certainement pas dans le commerce, au milieu des autres logiciels de simulations d'entreprise. Il n'est pas possible de prolonger l'expérience au-delà d'une semaine, la quantité de voitures lavées est souvent complètement fantaisiste, etc. Un achat à éviter, donc. Domage !

Editeur : Loitech
 Auteur : Retif Onurb
 Genre : simulation
 Graphisme : ★
 Intérêt : ★★
 Difficulté : ★
 Appréciation : ★★
 Originalité : ★★★

MCP SOFTWARE PRESENTE

LE LAVEUR...



...MILLIONNAIRE

PRESSEZ ==>
 [I] POUR LIRE LES INSTRUCTIONS.
 [J] POUR COMMENCER A JOUER.
 [R] POUR AVOIR DES RENSEIGNEMENTS.

HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou de plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher ; pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique...

TAU CETI

QUELQUES TRUCS...

Conseils de vol :

Il est préférable avant de décoller, de placer la cible (en tapant « sight on »). L'apparition du message « targeting » signifie que l'objectif est à portée de vos missiles mais pas du laser (il faut pour cela être près de l'objectif). Recommandation importante, pensez à ne pas voler trop haut : les chasseurs/tueurs MQ III ont la fâcheuse habitude de vous foncer dessus et de vous percuter par le haut. Vous les évitez en volant bas.

Combats : Si votre bouclier est (très) endommagé, voici un conseil simple mais efficace : coupez la vitesse dans un endroit calme et attendez un moment. Vous verrez avec joie votre bouclier

s'auto-régénérer... Beaucoup de constructions sont destructibles par les missiles mais pas les plus grosses forteresses (celles qui comptent au moins trois étages).

Le réacteur principal : méfiez-vous en arrivant : le réacteur principal est protégé par deux forteresses qu'il vous faudra détruire au laser. Pour cela, avancez doucement et tirez régulièrement. Lorsque vous entendrez une variation métallique, l'objectif sera à portée et vous pourrez le détruire. Chaque morceau de tiges est une demie-sphère complète. Dans la chambre du réacteur, suivez les avertissements du Général-Corps et sortez lorsqu'on vous le dit sinon vous risquez d'être irradié. Les tiges sont hélas placées aléatoirement.

Paul Pasquier

TAU CETI :

ENCORE DES ASTUCES...

J'ai longuement exploré la planète Tau Ceti et je vous fais part

de mes découvertes.

Tout d'abord, sachez que le but est de retrouver 40 moitiés de sphères qui, combinées deux à deux (avec la commande RODS) forment des barres devant être insérées dans le réacteur princi-

pal (par la commande « Réacteur »).

Les points d'accès aux rails d'hyper espace sont situés à égale distance du centre de la ville. Vous pouvez avoir leur position pour chaque ville en utilisant « map » et en vous plaçant sur le début du nom de la ville pour ensuite appuyer sur « FEU/SELECT ». Chaque ville contient un réacteur secondaire et un centre de réparations. Voici maintenant la liste des villes où se trouvent des 1/2 barres :

Rubiya : 2 + centre militaire (missiles et armement)
Goborindi : 2
Novia : 1

Rileny : 1 + militaire
Hame : militaire
Kryll : 2
Drano : 1
Kdapt : 3
Kzinti : 1 + militaire (missile expérimental)
Hyrol : 2 + militaire
Zilogi : militaire
Centralis : 3 + réacteur central
Jade : 1
Leestra : 1
Entrula : 1
Auriga : 2
Botania : 2
Minstro : 3
Frome : 1 + militaire
Tsula : 2
Reyes : 2

Olivier Juilliard

AU SECOURS

dans Fantastic Voyage ??

Yvan Bladanet
Bordeaux

QUI PEUT AIDER NOS LECTEURS ??

Mon royaume pour une aide ou plusieurs... Comment faire marcher le « réseau diamant » dans l'affaire Sydney ? Où se trouve la fève maléfique dans Sram 2 ? Comment lancer les missiles atomiques dans Théâtre Europe ? Comment arriver au détonateur dans A view to a kill ? Où trouver les parties du sous-marin

Réponses :

Vous avez été très nombreux à répondre aux demandes de plans faites par des aventuriers perdus dans Sabre Wulf. A tous merci et continuez à envoyer vos « Help » à notre rédaction. Plan de Sabre Wulf d'après les envois de P. Balhade, S. Floutier, F. Fernandez, B. Brolis, N. Binet, Y. Hervé, N. Urbain, C. Douthier...

MOVIE :

PLAN ET TRUCS

Il est important : avant d'aller chercher la fille, de posséder :

- une malette
- une liasse de billets
- un révolver
- une bouteille de whisky

En effet, tous ces objets auront leur importance lorsque vous vous trouverez avec Tanya.

Pour vous servir de la grenade, positionnez-vous devant ou à côté de l'homme (ou de l'objet) à détruire. Sélectionnez ensuite l'icône « marcher » et traversez la pièce pour ne pas subir les effets de l'explosion. La bombe doit rebondir sur le mur d'en face pour revenir à l'endroit où vous l'avez lancée et exploser. Pour déplacer une armure dans une pièce (sauf si elle se trouve fixe devant une porte), il faut poser un objet et le pousser en

marchant jusqu'à entrer en contact avec l'armure. Une fois cette « prouesse » réalisée, reprenez l'objet : l'armure change de place. Attention ! Ne rentrez jamais directement en contact avec l'armure...

Enfin, pour vous aider, voici un plan de quelques 245 salles du logiciel Movie... A vous de jouer et de vaincre !

Légendes du plan :

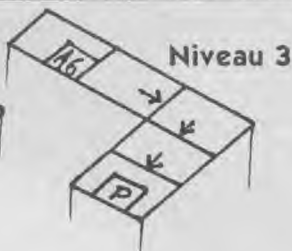
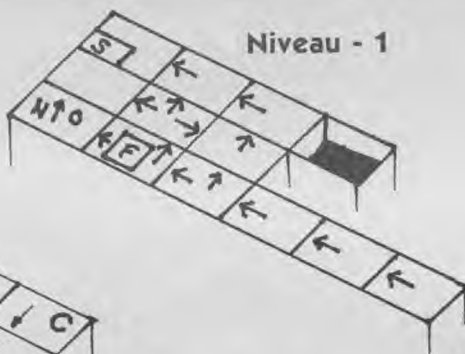
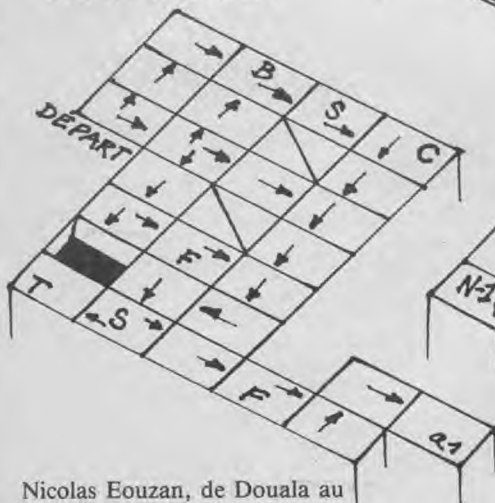
D : Départ
= : Issue
≈ : Issue gardée
P : piège, obstacle
R : Révolver
S : Sac
G : Grenade
B : Bouteille
L : Liasse de billets

Nota : le chiffre dans chaque salle indique le nombre de personnages présents.

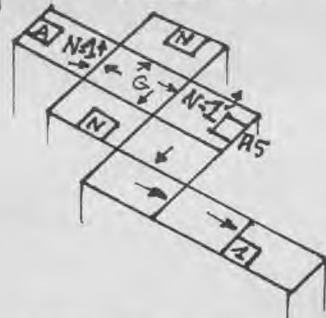
D'après Mamonne Patrick
et Munnier Alexandre



Rez de chaussée



Niveau - 2



Niveau 2

Nicolas Eouzan, de Douala au Cameroun vous fait part de ses découvertes sur Batman. Voici donc toutes les pièces et les plans pour vous sortir de ce super-jeu...

B = Bat Bag
C = Bat Boots

T = Bat Thruster
D = Bat Belt
S = Bat Signal
N ou N : ce sont des tableaux qui donnent accès au

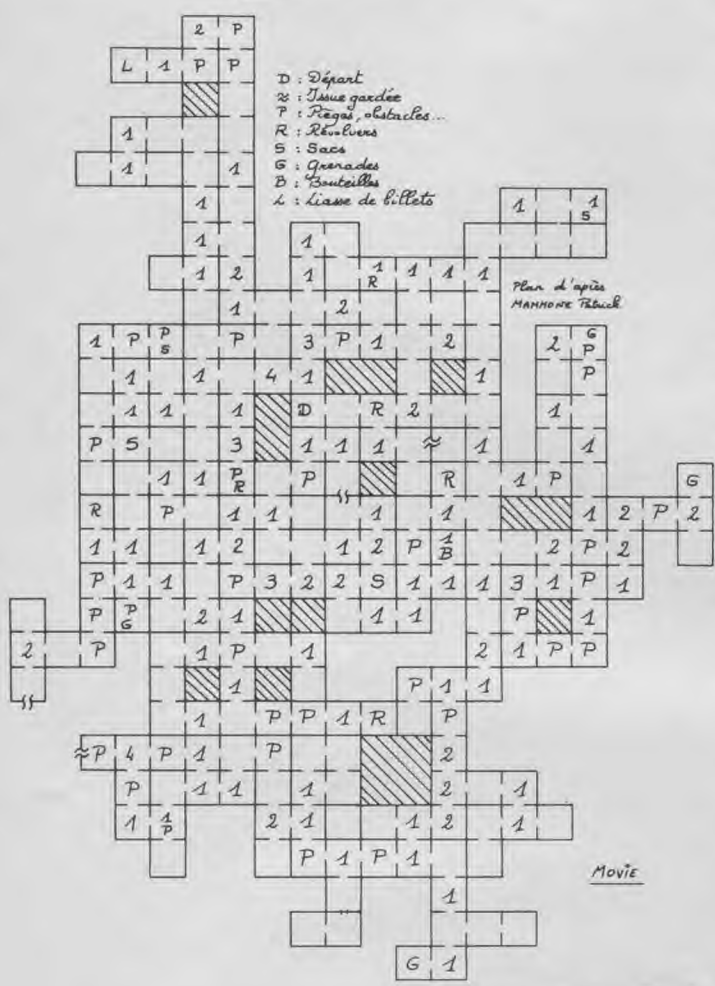
niveau supérieur ou inférieur avec des numéros.
VIDE : Batman se laisse tomber pour aller au niveau inférieur. Les vides correspondent entre eux par leur numéros.

→ = les portes
P = Plateforme de lancement
A = Ascenseurs avec numéros
N = Neutraliseurs
E = Bonds
F = Vitesse X 2
G = Vulnérabilité
V = Vies en plus



HELP!

MOVIE



D : Départ
 ∞ : Jésus gardée
 P : Pignes, obstacles...
 R : Rêveries
 S : Sacs
 G : Grenades
 B : Boutelles
 L : Liasse de billets

Plan d'après
 MANHONNE TRAUCH

MOVIE

GESTE D'ARTILLAC

UNE SOLUTION...

Voici la solution de la Geste d'Artillac, contée par Hénérin en personne (alises, en l'occurrence Philippe Gratreaud) : « Mon nom est Hénérin d'Artillac et je me définis de la façon suivante :
 Force : 12
 Dextérité : 10
 Chance : 8
 Intelligence : 12
 Volonté : 10
 Charisme : 1
 Habilité : 10
 Défense : 1
 Ma quête :... Je décide alors de partir aussitôt. Je prends une

corde et un grappin, un arc et des flèches, une masse d'armes et je me lance à la poursuite des voleurs. Après une longue marche, un orage éclate, je suis trempé et dois donc trouver un abri. Une église se dessine à l'horizon, je m'y précipite sans plus tarder. A l'intérieur, il fait bon mais sombre. A tâtons, je me dirige vers le couloir de droite où se trouve un bénitier. Un peu d'eau ne fait pas de mal, j'en profite pour remplir mon outre. Je retourne ensuite vers la porte pour m'engager prudemment dans la nef. Soudain un horrible animal chute sur moi, il me griffe. La gourd étant res-

tée à ma main, je lui jette son contenu mais sans succès. La créature a disparu. J'allume ma torche et une chaire apparaît. Je la passe et gagne maintenant l'abside. Horreur ! un prêtre y est crucifié... Sans plus attendre, je tente de l'aider mais soudain je m'évanouis : à mon réveil, je me sens curieusement en pleine forme. Je redescend alors vers le chœur et m'engage dans la nef. Malédiction ! La créature est encore là. Je décide alors de fuir mais celle-ci m'en empêche et tient sa cruelle tête dans ses mains... Prenant une masse d'armes, je rassemble mon courage et commence l'assaut. Après une rude bataille, l'église s'illumine et le prêtre apparaît devant moi. Après avoir un peu parlé, je remplis une dernière fois mon outre au bénitier et quitte l'église.

Après avoir marché pendant plusieurs heures, j'arrive devant une étrange bâtisse. Je fais le tour par la gauche et aperçois des tonneaux. Guidé par la curiosité, je me dirige vers l'un d'entre eux et tente de l'ouvrir. Il me résiste ? Je l'enfonçe... A l'intérieur, je trouve du terreau. Un peu déçu par ce contenu, je retourne vers les deux portes. Celle du bas est fermée, il reste celle du haut. Je lance mon grappin et me hisse jusqu'en haut. Là, je m'aperçois qu'elle donne sur un couloir sombre. Avant de m'engager, j'allume ma torche mais horreur ! une flèche me transperce le bras. Il ne me reste plus qu'à courir en me protégeant la tête ; je ne sais pas où je vais mais j'adore les surprises... Le sol se dérobe sous mes pieds et je tombe dans une fosse. Un énorme serpent se dresse devant moi, prêt à m'avaler... que faire ? Sans plus tarder, je saisis ma masse d'armes et lui taille les entrailles. Dans ses chairs ouvertes, je trouve une fiole d'acide : cela pourra peut-être me servir, je la prends donc. Pour remonter, je lance mon grappin. Je poursuis le couloir qui débouche bientôt sous une coupole. N'écoutant que la voix du hasard, je me dirige vers un couloir situé à l'est. Bientôt une porte me barre le passage. Impossible de l'ouvrir, mais je pense soudain qu'elle ne saurait résister à un peu d'acide... La porte cède et débouche sur une petite pièce claire munie d'une sorte de vitrine. A l'intérieur se

trouvent un sac de toile et un message. Une phrase m'intrigue : « Ce n'est pas le premier fût qui donne le meilleur cru... » Avant de saisir le sac qui se trouve à côté, je me débarrasse de ma corde et de mon grappin ainsi que de ma masse d'armes. Je l'ouvre et en aperçois le contenu : des graines. Je prends le sac et la graine de sok-sok qui se trouve à l'intérieur. Il commence vraiment à faire chaud quand je me décide à faire autre chose. La chaleur devient accablante et suis obligé de retourner sous la coupole. Je mange un peu et, épuisé, je m'endors. Le lendemain, rien n'a changé mais je me sens maintenant en pleine forme. Je quitte le bâtiment en empruntant le couloir Nord/Ouest. Dehors, il fait chaud. Je décide alors de faire le tour du bâtiment par la gauche. Je retrouve le tonneau ouvert la veille. Je décide d'y planter quelques graines de maïs rouge. Miracle ! Elles poussent instantanément. Voilà de quoi subsister. Il me faut rester ici pour organiser quelques plantations. Tout en me rappelant le mystérieux message, je perce tous les tonneaux à l'exception du premier de chaque file. J'y plante quelques graines de maïs rouge. Il me faut maintenant trouver un endroit pour planter ma graine de Sok-sok. J'essaie de la planter dans la terre de la steppe proche de l'édifice. Soudain un orage éclate et me force à rentrer dans cet édifice. Je suis maintenant à l'abri et en sécurité. Mais je décide aussitôt de rejoindre ma plantation. La graine de sok-sok a bien poussé et laisse place à une petite plante. Soudain, un cri de femme déchire le silence. N'écoutant que mon sang froid, je décide de ne pas bouger (un piège peut-être ?). Vers le milieu de la journée, après avoir lutté contre le sommeil, une fleur apparaît sur le sok-sok. En attendant encore, elle se fane et laisse apparaître un fruit. J'attends encore un autre événement mais jusqu'au soir rien ne se passe. Je décide alors de cueillir le fruit de ma main droite en songeant à mon père (superstition). Je possède maintenant le fruit du sok-sok. Une dernière subtilité que je vous laisse le soin de découvrir et ma quête est désormais achevée...

Geste racontée d'après P. Gratreaud

62, rue Gérard - 75013 PARIS
 Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
 Métro PLACE D'ITALIE
 et
 7, rue de l'Eglise - 92200 NEUILLY-SUR-SEINE
 Tél. : (1) 46.40.73.26
 Métro et Bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Eglise
 Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

l'incroyable PC 1512 est là!!!



PC 1512 c'est vraiment parti

L'anatomie du PC 1512

- MATERIEL***
- Unité centrale 8086 à 8 Mhz
 - 512 Ko extensibles à 640 Ko sur la carte mère
 - Clavier 85 touches avec pavé numérique
 - Compatibilité graphique couleur avec 16 niveaux de gris (spécial monochrome)
 - Horloge temps réel à quartz alimentée par piles
 - Interface série RS 232 C
 - Interface parallèle
 - Souris
 - 3 slots d'extension pour cartes grand format
 - Prise pour joystick
 - Moniteur orientable horizontalement et verticalement
 - Haut-parleur intégré avec réglage de volume.

- Basic 2 de locomotive Software (opérant sous GEM)
- Manuel d'utilisation clair et détaillé

* Caractéristiques et logiciels communs à toutes les versions du PC 1512

LES MACHINES

PC 1512 SD Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko. 5925 F ttc

PC 1512 SD Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko. 9710 F ttc

PC 1512 DD Couleurs. Moniteur monochrome, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko. 7459 F ttc

PC 1512 DD Couleurs. Moniteur couleurs, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko. 9710 F ttc

PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo. 11.945 F ttc

PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo. 14.100 F ttc

IMPRIMANTE DMP 3000. 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçues pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC) 2290 F ttc

- LOGICIELS***
- Système d'exploitation MS-DOS 3.2 Microsoft
 - Système d'exploitation DOS-Plus Digital Research
 - Environnement graphique GEM Digital Research avec gestionnaire de bureau GEM-Desktop
 - Programme de dessin GEM-Paint

	COMPTANT	CREDIT CETELEM
A	PC 1512 SD monochrome 5925 F TTC	496 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 625 F TEG 16,24 % Coût total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome 7459 F TTC	633,80 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 794 F TEG 16,24 % Coût total du crédit avec assurance 906,80 F
C	PC 1512 DD couleurs 9710 F TTC	814,30 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 110 F TEG 16,24 % Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
D	PC 1512 HD 20 monochrome 11.945 F TTC	1001,90 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 1245 F TEG 16,24 % Coût total du crédit avec assurance 1446,80 F
E	PC 1512 HD 20 couleurs 14.100 F TTC	1193,60 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 1500 F TEG 16,24 % Coût total du crédit avec assurance 1723,20 F
F	IMPRIMANTE DMP 3000 2290 F TTC	359,40 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 290 F TEG 16,24 % Coût total du crédit avec assurance 564,40 F

* Consultez-nous pour une durée de crédit différente

les logiciels du PC 1512

SELFCONTROL (gestion de PME)

Nous avons persuadé le créateur de SELFCONTROL, gestion intégrée sur PC de faire profiter les utilisateurs du 1512 de sa superbe gestion déjà reconnue par plus de 750 utilisateurs et référencée par les grandes marques de PC et compatibles.

- SELFCONTROL**
- FACTURATION
 - GESTION DES COMPTES CLIENTS
 - GESTION DES COMPTES FOURNISSEURS
 - GESTION DES STOCKS
 - COMPATIBILITE GENERALE, EDITION DE BROUILLARD, BILAN ET COMPTES DE RESULTATS INCLUS
 - PUBLIPOSTAGE PROSPECTS AVEC MINI TRAITEMENT DE TEXTE
- Nécessite un PC 1512 plus un disque dur (mini 10 Mo).
 Prix : 4500 F HT.

LOGICIELS DE GESTION NON INTEGRÉS

SELFCOMPTA
 Comptabilité Générale, nouveau plan comptable, bilan et compte de résultats inclus.
 Fourni avec un plan comptable paramétrable. Ne nécessite aucune connaissance comptable approfondie pour être utilisé. Configuration minimale 1512 DD + imprimante.
 Prix : 1590 F HT

SELFPAIE
 Logiciel de paie (200 salariés, 25 sections analytiques).
 Edition, validation et impression du bulletin de paie individuel, avec cas particuliers (heures supplémentaires, absences, entrée et sortie en cours de mois, primes...).
 Fiches individuelles avec régularisation et tableau analytique des charges salariales et patronales.
 Prix : 1690 F HT

SELFADRESSE
 Logiciel de publipostage, tenue de fichier prospects par ordre alphabétique et code postal avec possibilité d'intégrer des tris multicritères et s'ajoute un mini traitement de texte incorporé pour lettre type.
 Prix : 1390 F HT

comptabilité

COMPTA LPC	950 F
COMPTABILITE SAARI	1980 F
FACT. STOCK FASSI	1980 F
GESTION LPC	4200 F
PAIE GIPSI	1980 F

jeux

ALTER EGO FEMELLE	260 F
ALTER EGO MALE	260 F
ARCHON	145 F
BACKGAMMON	190 F
BALANCE OF POWER	245 F
CHESS	260 F
CHESSMASTER 2000	510 F
CRUSAIDE EN EUROPE	265 F
DALLAS QUEST	350 F
DECISION IN THE DESERT	250 F
F 15 STRIKE EAGLE	233 F
GOLF TOUR	425 F
HACKER II	205 F
HELLCAT ACE	190 F
JEWELS OF DARKNESS	245 F
PINBALL CONS. SET	145 F
SILENT SERVICE	265 F
SOLO FLIGHT	315 F
SPIRITRE ACE	190 F
STARFLIGHT	425 F
SUPER BOULDERDASH	145 F

graphisme

GEM DRAW	990 F
GEM GRAPH	990 F
GEM WORDCHART	990 F
NEWSROOM	650 F

traitement de texte

EVOLUTION SUNSET	990 F
GEM WRITE	990 F
PRINT MASTER	480 F
TEXTOMAT	814 F
WORDSTAR 1512	750 F

utilitaires

D BASE II (base données)	990 F
FRAMEWORK 1*	990 F
GEM DIARY (agenda)	429 F
GEM DRAW BUSINESS	429 F
GEM FONT EDITOR	990 F
GEM FONTS & DRIVERS	429 F
GEM PROGRAM	1990 F
TOOLKIT	835 F
REFLEX	835 F
SIDEKICK	330 F
SUPERCALC 3 (tableur)	750 F

matériel

CARTE DURE 20 Mo	6500 F
LE LIVRE DU BASIC 2	179 F

les joysticks

AMÉLIOREZ VOS SCORES



THE PROFESSIONAL
 Le plus puissant et le plus fiable.
 Un régal pour "zapper" averti.
 * 8 micro-interrupteurs
 * Réponse rapide
 * Sensibilité parfaite
 * Précision
 * Ergonomique
 * Cordon de 1,50 m

A - Modèle standard 185 F
 B - Modèle AUTOFIRE 225 F

en février RUN solde! demandez notre liste pour 464 et 6128

la chaîne HIFI AMSTRAD

Vous connaissez déjà les ordinateurs. Découvrez les chaînes. Consultez-nous.

les 464 et 6128



nouveau PRIX CANON

CPC 464 monochrome 1990 F
 CPC 464 couleurs 2990 F
 CPC 6128 2990 F
 CPC 6128 couleurs 3990 F
 DMP 2000 imprimante 1690 F

CREDIT CETELEM : consultez-nous!!!

les logiciels

1001 BC	C 140 F - D 220 F
2112 AD	D 140 F
ALIENS	C 135 F - D 180 F
AVENGER	C 95 F - D 139 F
BATMAN	C 85 F - D 130 F
BOBBY	
BEARING	C 125 F - D 210 F
BREAK THROU C	89 F - D 135 F
CAULDRON	D 135 F
CAULDRON II	C 79 F
COMMANDO	C 99 F
DEACTIVATORSC	125 F - D 190 F
DEMAIN HOLOCOST	D 249 F
DESERT FOX	C 95 F
DONKEY KONG	D 160 F
DRAGON'S LAIR	C 110 F
DYNAMITE DAN II	C 110 F
ELEKTRA	
GLIDE	C 85 F - D 145 F
ELITE (Français)	D 280 F

Transportez votre PCW

SAC DE TRANSPORT : 490 F. Port 60 F



protégez votre micro

464 couleur (2 housses)	100 F
464 mono. (2 housses)	100 F
6128 couleur (2 housses)	100 F
6128 mono. (2 housses)	100 F
DISQUE DDI (1 housse)	45 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse)	80 F
PCW (3 housses)	195 F

le coin du SPECTRUM

Nouveau SPECTRUM - Consultez-nous

Des jeux :	SHAO LING ROAD	C 90 F
DEEP STRIKE	XENO	C 90 F
COBRA	TARZAN	C 90 F

PCW 8256 et 8512



PCW 8256	4740 F
PCW 8512	5930 F

des logiciels sérieux

ALIENOR (comptabilité générale)	D 1055 F
---------------------------------	----------

COMPTES BANCAIRES	D 730 F
ADRESSES	D 395 F
BUDGET	
FAMILIAL	D 730 F
FICHER	D 395 F
MULTIPLAN	498 F
dBASE II	790 F
et des jeux	
BATMAN 150	D 150 F
3 D CLOOCK CHESS (jeu d'échec)	D 230 F
BRIDGE PLAYER 3	D 230 F
STRIKE	
FORCE HARRIER	D 730 F
HISTOIRE D'OURS	131 F
TRIVIAL PURSUIT	146 F

	COMPTANT	CREDIT CETELEM
G	PCW 8256 4740 F TTC	398,80 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 540 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 573,60 F
H	PCW 8512 5930 F TTC	502,10 F par mois (12 mensualités) Appoint comptant 630 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 724 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à **RUN** dép' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom
 Prénom
 Adresse
 Tél.
 Matériel

logiciel
 matériel

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

SIGNATURE : Total

Signature des parents pour les moins de 18 ans.

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE SOLES

CREDIT CETELEM*
 Je choisis la proposition Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CREDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de par chèque CCP Mandat-lettre.

*Pièces à fournir :
 Votre carte d'identité.
 Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
 Un de vos chèques annulé par vos soins.
 Votre dernière fiche de paie.
 Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

ams 2 87

ENFIN DISPONIBLE ! LE DIGITALISEUR VIDI

(ROMBO PRODUCTION)

spécialement conçu pour votre CPC

VIDI

un numérisateur spécialement créé
pour votre CPC AMSTRAD.

Les images peuvent être captées
et synthétisées en 3 modes :

- mode 2, haute-résolution, 2 tons ;
- mode 1, moyenne-résolution, 4 tons ;
- mode 0, mode spécial en 16 tons.

VIDI contient son propre contrôleur CRT
et 16 K de RAM vidéo pour lui permettre
de capter une image en mouvement
au rythme de 6 images-seconde.

Pour 1150 F

vous pouvez capter
et conserver une image 
à partir de n'importe
quelle source vidéo.

Votre CPC a des copains : ATARI ST, APPLE IIE,
COMMODORE 64/128, AMIGA, PC Compatibles.
Qu'il leur annonce la bonne nouvelle : CICI a
aussì un digitaliseur pour eux.

en vente chez votre revendeur ou chez



95, rue La Boétie - 75008 PARIS
Tél. : (1) 45.80.96.61



.....
● BON DE COMMANDE A RETOURNER A CICI
● 95, RUE LA BOETIE, 75008 PARIS

● Veuillez m'expédier un digitaliseur VIDI AMS 19
● ci-joint mon règlement par chèque d'un montant
● de 1180 F (1150 F + 30 F de port).

● Nom

● Adresse

●

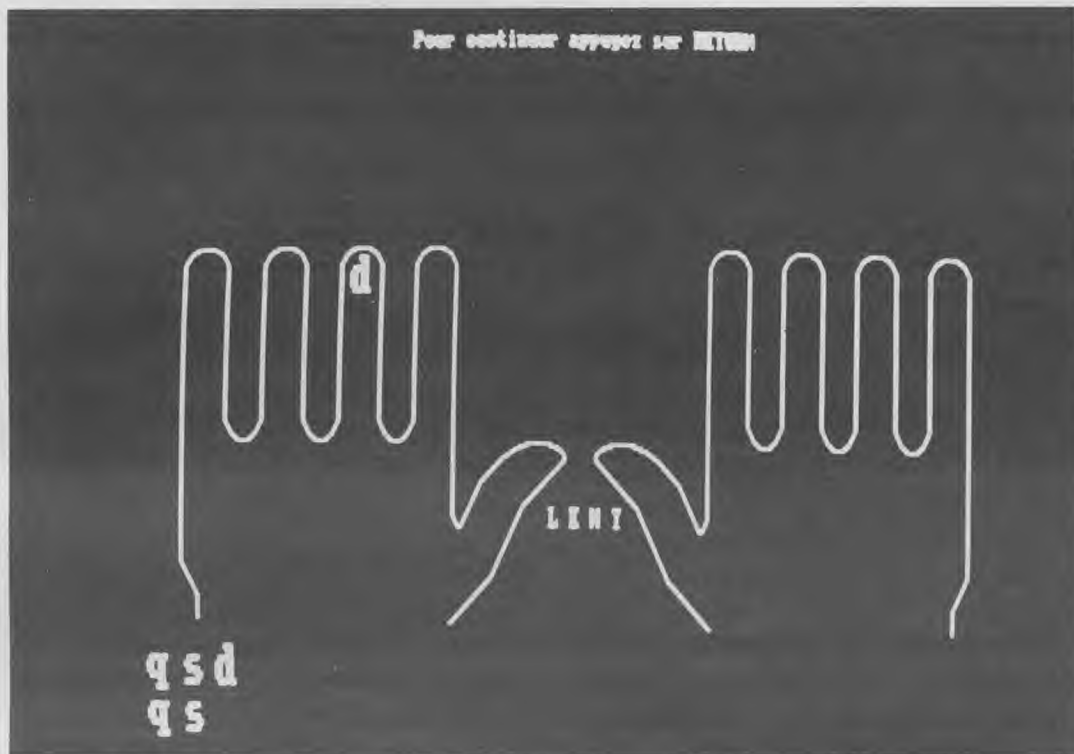
DOSSIER EDUCATION

TÉLÉ-TUTOR CLAVIER

UNE MAIN D'ACIER DANS UN GANT DE VELOURS...



Pour continuer appuyez sur RETURN



Éditeur : Totale Formation
Genre : apprentissage du clavier
Support : disquette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

Finie la frappe à deux, voire un doigt. Désormais, votre PCW vous apprend à être un véritable virtuose du clavier en quelques heures de travail acharné. Grâce à TÉLÉ-TUTOR CLAVIER, préparez la pommade et gare aux crampes...

Rien moins que quarante exercices vous seront proposés en face B de la disquette. Chacun de ces exercices est composé d'une série de vingt-neuf lettres que vous devrez restituer au clavier après leur affichage. Avant d'en venir à la partie utilisation proprement dite, il est important de noter la possibilité de créer un exercice sur lequel l'ordinateur vous fera "bûcher" des heures durant avec cependant quelques variables résidant dans l'ordre des lettres.

Progression envers et contre tout

Après le « bootage » de la face A, il vous sera demandé de

retourner la disquette pour parachever le chargement du programme. Aussitôt cette opération terminée, vous devrez définir le type d'exercice désiré : clavier ou vitesse.

Parlons un peu, mais aussi bien que possible des exercices de vitesse. Au nombre de dix, les titres qui apparaîtront suite à l'appel de ce type d'exercice n'auront pour unique but que de vous faire connaître votre rapidité de frappe. Vous trouverez les textes à taper dans le manuel. Ces modèles devront être suivis à la lettre, c'est le cas de le dire, sous peine de se faire taxer d'un petit message d'erreur du style « ligne incorrecte » ce qui compromettra nettement votre score

final... Il est bien évident que ces exercices ne devront être appelés qu'après une pratique assez longue de ceux au clavier. Néanmoins, rien ne vous interdit à quelque moment que ce soit de tester votre dextérité.

Venons-en maintenant aux exercices clavier qui jalonnent votre apprentissage durant assez longtemps. Vous parvenez donc au choix de l'exercice que vous désirez effectuer, c'est-à-dire : soit l'un des quarante programmes, soit un exercice que vous devrez créer de toutes pièces. Prenons tout d'abord l'exemple du premier cas. Lorsque votre sélection sera faite, un nouvel écran apparaîtra. Celui-ci vous offrira un choix de quatre options nécessaires à la bonne marche des opérations. Chacune de ces options fait appel aux touches de fonction propres au PCW, ces dernières étant représentées, à la manière du menu Diskit, au côté de l'option désignée. Commençons par changer de vitesse. Vous vous doutez bien que pour vous amener à un

bon maniement du clavier, la progression due aux exercices en elle-même, n'apporterait en fait que de bien maigres résultats, si ce n'est une bonne connaissance de la position des touches, ce qui n'est déjà pas si mal, je vous le concède, et c'est d'ailleurs bien par cela que vous devrez débiter. Néanmoins, une fois le stade de l'apprentissage du positionnement dépassé, l'acquisition d'une rapidité raisonnable sera nécessaire. A cet effet, vous disposez de trois vitesses : lente, moyenne et rapide. Sans vouloir donner de conseil gratuit, il est cependant recommandé de ne pas brûler les étapes et de commencer par la vitesse lente. Un très bon adage musical résume en ces termes la nécessité absolue de débiter par la lenteur : « un exercice parfaitement maîtrisé lentement servira de fondation à la rapidité d'exécution ». Prenez-en bien note, il s'agit là d'une vérité fondamentale maintes et maintes fois vérifiée. Ne modifiez donc pas dans l'immédiat la vitesse, qui sera remise à



« lente » à chaque démarrage du programme. La seconde et la troisième des options proposées vous donnent la possibilité d'opérer le choix du mode de travail, en l'occurrence, avec ou sans l'aide du dessin des mains. Là encore, il s'agira de bien maîtriser le clavier avant de vous lancer à l'aventure et de risquer de compromettre plusieurs heures de travail par la prise d'une mauvaise habitude.

Ceci dit, hormis la différence due à l'affichage ou au non affichage des mains, les exercices seront traités d'une manière identique sur les deux modes. Il est cependant conseillé, pour suivre une saine progression, de

prendre l'option incluant le dessin.

Plus vous avancerez dans l'ordre des numéros d'exercices et plus ceux-ci gagneront en complexité. Suivant la vitesse, un temps limite vous sera imparti entre l'affichage du mouvement à effectuer incluant le caractère de la touche concernée et la frappe de la touche en elle-même. En cas d'arrêt trop prolongé, vous serez inmanquablement sanctionné du message « LENT » que vous devrez faire suivre d'une pression sur la touche (return) pour continuer l'exercice. En ce qui concerne le second cas : création d'exercice. Il vous suffira d'entrer dix-huit caractères en mé-

moire lesquels seront retraités aléatoirement sous forme d'exercice classique.

La lumière est au bout du tunnel

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, vous devrez, avant de parvenir à une grande aisance passer impérativement par les affres de la contrainte. Contrainte à deux niveaux d'ailleurs, puisqu'il s'agira de ne pas surestimer vos capacités que ce soit pour la rapidité ou la connaissance du clavier.

Pour ne rien vous cacher, il vous arrivera très certainement de traverser quelques crises de « ras-le-bol »... Personne n'y échappe

et d'aucuns diront que c'est le métier qui rentre... Ne vous découragez donc pas et persévérez surtout sans brûler les étapes essentielles. Ce logiciel, loin d'être inintéressant comporte cependant tous les désagréments inhérents au genre éducatif ou apprentissage, en l'occurrence, il faudra vous astreindre jour après jour au minimum une heure de travail, sous peine de perdre le bénéfice acquis auparavant. Rassurez-vous, après quelques heures de « souffrance » vous aurez, à n'en point douter, le contentement d'apprécier vos progrès à leur juste valeur.

Georges Brize



Au boulot !!

Éditeur : Ocean
 Genre : combat d'épée
 Intérêt : ★★★
 Difficulté : croissante selon vos résultats
 Appréciation : ★★★★★
 Originalité : ★★★★★



Nous voici après les fêtes de Noël et du Jour de l'An. Il faut après ces quelques jours de répit revenir au « front » car en effet pour pouvoir continuer à vivre il vous faudra combattre trois adversaires aussi coriaces les uns que les autres. Ce jeu est la réunion de trois blocs indépendants. Tout d'abord, le premier bloc charge Highlander 1. Pour vous faire patienter durant le chargement, vous prenez plaisir à contempler le superbe (c'est le moins que l'on puisse dire) dessin plein écran du visage du guerrier que vous serez. Tous les détails y sont : cheveux ondulés, légères commissures aux lèvres, quelques rides sur le front dues à la fatigue des combats, yeux profonds qui confèrent au regard une puissance digne d'un aventurier des temps modernes. Quelques secondes plus tard, vous voyez apparaître le dessin de l'endroit où vous devrez combattre votre premier adversaire qui n'est autre que Ramirez. Malgré un effort louable de la documentation (en français et en allemand s'il vous plaît), il manque la description de l'utilisation des différentes options du menu. Il faut retenir que lorsque vous avez appuyé une fois sur la barre espace pour faire cesser la musique, au demeurant agréable, vous pouvez choisir de jouer contre un joueur humain, dans ce cas vous appuyez sur le 2 du clavier, puis sur la barre espace pour commencer la combat, ou contre l'ordinateur, dans ce cas vous appuyez sur le 1 du clavier puis sur la barre espace pour commencer le combat ; enfin il existe une troisième option qui est celle de démonstration, appuyez sur le 0 du clavier puis sur la barre espace. Cette option de démonstration est très instructive puisqu'elle permet de

HIGHLANDER

voir comment l'ordinateur attaque et de savoir où sont ses points faibles. Il faut être assez observateur puisque cette canaille change assez souvent son jeu d'attaque ce qui ne manque pas de charme. Le plus captivant étant bien entendu de sélectionner l'option 1, vous verrez qu'à ce niveau il ne faut que quinze minutes de maniement de l'épée pour pouvoir venir régulièrement à bout de votre adversaire.

Avant de combattre, il est préférable de vous entraîner au maniement de l'épée. J'avoue que sans la documentation, il est très difficile de comprendre tous les mouvements possibles de votre arme. Je conseille à tout débutant comme moi de se servir du clavier par ailleurs très bien et surtout très logiquement disposé (il y a quand même six touches à manipuler) pour faire bouger le bonhomme ou l'épée. Quelques exemples sont donnés sur la documentation. Il faut simplement retenir une chose : pour le joystick lorsque vous appuyez sur le bouton de tir vous avez tous les mouvements possibles de l'épée. Votre bonhomme ne peut pas se déplacer. Par contre, dès que vous lâchez le bouton tous les mouvements sont attribués au combattant : l'épée est alors invalide. Donc, attention à synchroniser vos mouvements entre déplacements

de votre corps ou de votre épée. Si vous jouez seul, la touche S aura la même fonction que le bouton de tir du joystick, si vous jouez à deux il y aura la touche 5 du pavé numérique qui aura la même fonction que votre touche S.

Un petit détail : si vous combattez assez longtemps sur un tableau vous allez vite vous rendre compte que l'ordinateur devient meilleur : en effet au fur et à mesure des combats (avec le même adversaire) l'ordinateur analyse vos défenses et vos attaques. Il convient donc de varier au maximum votre jeu d'attaque sinon "couiikk"...

Comme dans tout combat à moins que ce ne soit un coup décisif, vous disposez d'un certain potentiel d'énergie que vous perdez en fonction des coups que vous ne parrez pas. Vous récupérez cette énergie mais très lentement ; alors prudence !! Il y a trois zones d'énergie que vous avez en permanence sur le bas de l'écran. Une zone verte indique que vous êtes tranquille, la zone jaune vous prévient d'être prudent tandis que la zone rouge conseille la fuite lâche et veule (pour reprendre de l'énergie) plutôt que de soutenir un combat téméraire et suicidaire. Apprenez donc à être sage et réfléchi car les deux autres adversaires ne vous feront pas de cadeaux.

Des combats sanglants

La deuxième partie se joue contre Fizir dans un des quartiers de New York. J'avoue que cet adversaire est difficile mais avec de l'entraînement il est possible d'équilibrer victoires et défaites. Quant à la dernière partie, j'ai encore beaucoup de travail à accomplir et surtout de la sagesse à gagner. Il s'agit de Kurgen qui m'a fait fuir plus d'une fois. Le combat se déroule au dessus des rues de la ville sur un toit désert, donc aucun secours possible (mais que fait la police !).

Highlander est un logiciel qui fait partie de la nouvelle race des « hits ». Très original dans sa conception, il permet de passer de bons moments à se défouler contre l'ordinateur ou contre une personne que vous n'appréciez guère mais que vous pouvez écraser à travers des combats sanglants et sans merci. Les mouvements sont si nombreux que le graphisme n'est pas toujours très net. Il faut dire quand même que durant ses déplacements, le guerrier bouge les pieds (articulation moitié du pied), plie les genoux, courbe le menton et articule son bras qui tient l'épée ; tout ceci donne une impression de souplesse surprenant.

G.P.



Dès le 16 février (et tous les mois)

Les

CAHIERS

PROFESSIONNELS

d'Amstrad Magazine

**VONT VOUS FAIRE
TRAVAILLER !!**

FINIS LES THEMES, ON PASSE A LA VERSION

A la version professionnelle et utilitaire pour tous ceux — et ils sont nombreux, très nombreux — qui utilisent un Amstrad CPC, PCW et PC pour s'initier, concevoir, calculer, gérer, travailler.

Pour tous ceux qui laissent leur joystick au vestiaire.

UN VERITABLE OUTIL DE TRAVAIL

Parce qu'aujourd'hui pour utiliser un micro il faut être informé pas informaticien, nous allons tout vous dire. Tout sur les logiciels et les périphériques, mais aussi sur le freeware et le shareware, la communication, les derniers bancs d'essais, les trucs, les astuces et les conseils qui vous simplifieront la vie.

Nous allons vous aider, que vous travailliez chez vous ou au bureau, à faire de votre micro un outil efficace.

Tout, vous saurez tout, mais surtout vous comprendrez tout car nous parlerons votre langage, celui de l'utilisateur.

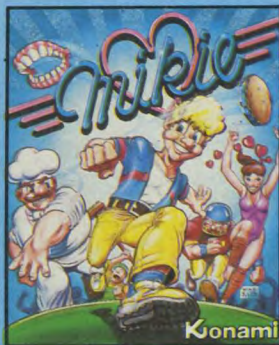
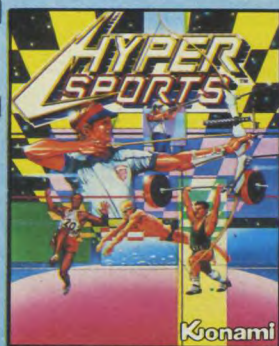
A bientôt, rendez-vous le 16 février.

KONAMI'S
COIN-OP HITS

CINQ

SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!



KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45

AMSTRAD
"the name
of the game"

NEWS PRO...

On efface tout et on recommence... Les années se suivent et... se ressemblent... Rassurez-vous, il n'est pas question d'abandonner le rendez-vous désormais régulier que nous vous donnons depuis quelques mois déjà, à notre plus grand contentement d'ailleurs. Rien de bien gai

Fiche : gestion de fichier et mailing sous Locoscript

Rares sont les logiciels ayant pris Locoscript comme base. Ce n'était pourtant pas faute de matière à réaliser de bons produits. A

la veille de la sortie tant attendue de Locomail (Locoscript remanié avec mailing incorporé) sur le marché français, la société Elp, qui n'a pas froid aux yeux, décide d'affronter sur son propre terrain le maître des lieux. Ce qui au prime abord peut passer pour de l'inconscience, devient

à l'occasion de cette rentrée 87 — ni sur PCW, ni sur PC. Néanmoins, plein de choses intéressantes vous attendent tout au long de ces quelques lignes qui, nous l'espérons, viendront à point nommé vous guider dans vos achats professionnels.

de plus en plus crédible au fur et à mesure que l'on prend connaissance des possibilités de FICHE. En effet, s'il s'agissait uniquement d'un logiciel de mailing, FICHE aurait certainement eu à souffrir d'une concurrence quelque peu déloyale. Cependant, ce logiciel qui a déjà quelques mois de service, n'était à l'origine qu'une question de fichiers et s'est vu amélioré pour des raisons de commodité, par l'ajout de la fonction mailing. Il ne sera pas possible d'énumérer en détail l'ensemble des possibilités de ce programme. Néanmoins, en guise d'apéritif, voici quelques-unes de ses caractéristiques :

— fabrication de la lettre type sous Locoscript avec inscription des codes correspondant aux emplacements réservés ;
— possibilité d'obtenir des fichiers de six mille fiches de cent caractères (PCW 8512 ou 8256 équipé deuxième lecteur).

Pour ce qui est de la partie utilisation en elle-même, elle est basée sur le même principe que Locoscript dans le sens où elle consiste avant tout en menus déroulants. Cependant, les touches [+] et [-], très utilisées dans ce dernier, ne le sont pas du tout dans FICHE.

anglais, j'ai nommé Byte. Python Microsystems édite un utilitaire style pagemaker (les photos en moins) pour le plus grand contentement de nos PCW... Utilisant la souris ou le clavier, vous pourrez désormais à l'aide d'un seul produit, générer des graphiques, des caractères ainsi que des diagrammes, les inclure dans le texte pour enfin les imprimer dans une qualité proche de la qualité courrier. Suivant la présentation pleine page, le programme vous propose un choix de trames. Equipé de menus déroulants bien conçus, selon notre confrère, il est cependant conseillé de faire appel à la fonction aide...

Un seul point noir cependant devant ce tableau féérique, le prix. Logiciel et manuel : 49.95 £, équivalent à environ 500,00 F, quant à la version équipée de la souris : 99.95 £, je vous laisse le soin de faire le calcul. Préparez donc votre portefeuille pour cet événement que nous attendons tous, j'en suis persuadé, avec une impatience non feinte...

Gestion d'associations : les clubs à la pointe du progrès...

Vous dirigez un club quelqu'il soit, culturel, sportif ou autre... Gestion d'association vous est dédié. En effet, Logys, qui jusqu'à ce jour s'était avant tout penché sur le monde éducatif, tourne son regard vers les associations qui fleurissent de part et

Documentor : utilitaire graphique et textes

Pour bien vous prouver que nous pêchons l'actualité à tout vent, voici une nouvelle parue chez notre excellent confrère

A:CLIENT Gestion fichier Drive A 8610
F1=Autre fiche F2=Fiche suivante F3=Fiche précédente F5=Modification F7=Annulation EXIT

CLIENT

ADRESSE		CONDITIONS	
Raison sociale	: DUFONT SA	Conditions paiement	: 30 jours
Responsable achats	: Mme DUVAL	Mode règlement	: L.C.R.
Adresse	: 27 Rue de la Vallée	Chiffre d'affaire	: 564789 98
	: Saint Porchaire		
Code postal	: 78300		
Bureau distributeur	: BRASSAIRE		
Téléphone	: 41 65 34 56		
MATERIEL			
Référence	: PWB512		
Date d'achat	: 17/2/86		

Drive is A:

Gestion disque Aucun drive 8610
G=description fichier G=gestion fichier I=impression fichier
F1=Change disque F3=Renomme fichier F5=Efface fichier F7=Mode

Drive A	Drive B	Publipostage
CLIENT f	TEXTE t	Nom texte: ?
		Drive texte: A
		Nom: CLIENT
		Drive: A
		ERREUR en: Publipostage
		Non de fichier invalide
		Abandon opération

Drive is A:

d'autre. Ce logiciel, conçu pour répondre aux quatre préoccupations principales des associations de tous bords (hormis le traitement de texte, et pour cause...), comporte un menu divisé en autant de parties distinctes : gestion des adhérents, gestion des cotisations, gestion de l'association et enfin, le plus important (non, je plaisante, pas pour vous...), la gestion de trésorerie. Chacune de ces parties comporte une liste de fonctions qui lui sont propres, système qui évite, à coup sûr, un certain nombre d'erreurs de saisie dûes à l'appel d'une rubrique plutôt que d'une autre. Le principal argument de vente reste le prix de l'ensemble : ordinateur + logiciel pour moins de 6 000 F dans le cas d'un PCW 8256.

L'Intégré II : intégré jusqu'au bout des ongles...

Puissant gestionnaire de fichiers, simple d'emploi de surcroît,

l'INTÉGRÉ II de Logys permet de faire du mailing en intégrant des textes de Locoscript, des feuilles de Multiplan ou encore, des fichiers dBase II. Vous serez assisté d'un bon manuel d'utilisation, ce qui en soit, n'est déjà pas chose courante, et vous bénéficierez en plus d'une foule d'écrans d'aides ainsi que de messages-guides incorporés au logiciel, le tout vous permettant une maîtrise rapide de ses possibilités étendues. De tous ces petits plus, le plus important reste sans doute les fichiers d'exemples créés à votre attention pour vous donner la possibilité de vous faire la main... Un intégré pour le moins performant et qui cependant reste dans le domaine du raisonnable, point de vue prix, puisque commercialisé pour 690,00 F TTC.

Analyse financière : un check-up pour votre entreprise

Toujours et encore Logys qui a

décidément voulu taper très fort pour ce début d'année 87. Ce logiciel (sous Multiplan s'il vous plaît !), donne aux dirigeants de PME un moyen économique d'analyser la santé de leur entreprise. Sur la base des éléments fournis par les bilans et compte de résultats, « Analyse Financière » traite un ensemble de calculs de ratios les plus significatifs en matière de gestion. Les résultats ainsi obtenus seront interprétés grâce à une documentation claire, et devront faire l'objet d'une comparaison avec les statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. Outre ces calculs, qui ne sont après tout que le lot d'un tel programme, « Analyse Financière » deviendra aussi un outil de simulation utilisant toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de vos décisions et, peut être vous guider vers les choix les plus appropriés. Disponible sur CPC 6128 et PCW, ce logiciel est commercialisé pour la modique somme de 240,00 F TTC.

options pour joindre l'utile à l'agréable par l'utilisation d'un logiciel simple et performant.

Gem JT base : l'environnement s'affirme

Dans la lignée déjà très étendue de GEM, un nouveau venu pointe le bout de son nez. Equipé d'une fonction mailing, ce logiciel de gestion de fichiers (format dBase) traite sur la base de textes créés avec GEM WRITE. Comme tous les produits de cet environnement spécifique, GEM JT BASE est capable de dialoguer avec les autres GEM, tels que GEM GRAPH. Ce logiciel édité par JT Diffusion (qui a depuis peu pris sous sa coupe l'édition en France des produits Digital Research), est commercialisé au prix de 495,00 F HT.

elp LES LOGICIELS AUX MENUS DÉROULANTS SUR PCW

elp
1, Rue Barbotin
79300 BRESSUIRE
Tel 49 65 26 36

DUPONT SA
Mme DUVAL
27 Rue de la Vallée
Saint Porchaire
79300 BRESSUIRE

Objet : Présentation de FICHE

Monsieur,

Vous possédez un ordinateur PCW8512 depuis le 17/02/86. Nous vous proposons le logiciel FICHE des éditions elp qui fonctionne sur tous les modèles PCW.

FICHE est une gestion de fiches entièrement paramétrable (sans aucune programmation), et qui, en plus, est reliable à LOCOSCRIPT sans utiliser les fichiers ASCII, ce qui lui permet de conserver une bonne partie des possibilités de présentation du traitement de texte; Comme le montre cette lettre.

Pour plus d'informations, demandez-nous une documentation.

Sincères salutations.

elp 1, Rue Barbotin 79300 BRESSUIRE - 49 65 26 36



Turbo Graphix Toolbox : en français dans le texte...

Oui, je sais, il ne s'agit pas à proprement parlé d'un petit nouveau... Néanmoins, il est important de signaler, pour les anglophobes, que cet utilitaire très recherché pour le temps précieux qu'il permet de gagner dans le développement d'applications, se trouve être désormais commercialisé en version française pour 595,00 F HT pour PC 1512 et compatibles. Qui dit turbo, dit immanquablement Turbo-Pascal, donc rapidité et efficacité. Avec T.G.T. et un PC 1512 double drive, rien ne vous sera plus inaccessible. Vous aurez à votre disposition : de multiples outils pour dessiner des graphiques de tous types, des outils pour envoyer les images d'écran à destination des imprimantes, deux différentes polices de caractères pour les légendes et bien d'autres

Protext : le traitement de textes nouveau est arrivé...

A l'origine, ce programme étaient quatre... Un lapsus ? non, une réalité. En effet, le traitement de texte, le vérificateur d'orthographe, le mailing, et le gestionnaire de disque devaient chacun faire l'objet d'un programme séparé. C'était compter sans l'esprit pratique légendaire de nos voisins d'Outre-Manche qui ne mirent pas longtemps à prendre la décision la plus simple : réunir le tout en un seul bloc. Imaginez plutôt le résultat. Un traitement de texte à extension d'écran, un mailing permettant aussi facilement la création de lettres types que de cartes de nouvel an, un correcteur de fautes composé d'un dictionnaire de 33 000 mots opérant la vérification de 1 800 mots par minute, et pour finir, une gestion de disque qui se suffit à elle-même... De quoi faire trembler des Locoscripts et autres logiciels du même accabit... PROTEXT qui tourne à la fois sur CPC 6128 et PCW est vendu au prix peut-être un peu fort de 79.95 £, soit environ 800,00 F. A voir de plus près dès sa sortie en France... Compentez sur nous, nous y serons...

CAO — DAO

PARTIE 2

Dans la première partie nous avons fait un tour d'horizon de la CAO et de la DAO, et nous avons dressé la liste des différentes commandes accessibles depuis un logiciel de DAO en 2 D. Dans cette deuxième partie nous allons détailler ces commandes dans l'ordre de cette liste.

Gestion du dialogue

Les menus : c'est la zone de dialogue entre l'utilisateur et le programme, en général présentée de façon linéaire horizontalement ou verticalement. La sélection d'une de ces commandes est effectuée soit en fournissant le numéro de référence de celle-ci au clavier, soit en pointant la zone couverte par son nom à l'aide du curseur de la souris, puis en validant le choix en appuyant sur un des boutons de celle-ci. Cette sélection est bien souvent sanctionnée par une modification de l'attribut de représentation de la commande rendue active. Pour un certain

nombre de commandes, il est nécessaire de parcourir une arborescence avant d'arriver au choix final. D'une façon plus imagée, vous décrivez le cheminement de la racine d'un arbre jusqu'à une feuille particulière.

Un bon programme de DAO vous offrira ce choix par menus déroulants, affichera en permanence la liste de l'arborescence, et permettra de « redescendre » celle-ci de la feuille vers la racine.

La récupération des données : lors d'un travail précédent, si vous avez stocké le contenu des matrices des variables correspondant au dessin réalisé, vous avez alors la possibilité de relire

les valeurs de ces variables, le dessin étant restitué dans son état d'origine, vous offrant alors la possibilité d'effectuer des modifications et des ajouts. En plus il peut être intéressant d'avoir la possibilité d'effectuer des modifications de l'état d'origine, par exemple : une rotation, un changement d'échelle, une duplication linéaire, matricielle ou circulaire une recopie partielle (notamment par utilisation de la notion de niveau qui sera expliquée par la suite).

Des messages à l'opérateur : le système de D.A.O interroge constamment l'utilisateur sur la liste des opérations. Ces messages doivent toujours être affichés au même endroit de l'écran

pour éviter l'effet de surprise et une certaine fatigue visuelle due au balayage de l'écran pour trouver où se trouve la prochaine question. En particulier, il est nécessaire que les zones effectuées aux réponses simples du type OUI NON se succèdent toujours dans le même ordre.

Saisie

Les coordonnées absolues, relatives et polaires : le dessin industriel fait usage des règles de la géométrie plane et de la géométrie descriptive pour permettre la représentation sur une surface plane du produit de la réflexion du dessinateur. Cette représentation sera exploitée par un utilisateur qui interprétera le gra-

phisme lu dans l'esprit du concepteur étant donné que les intervenants ont connaissance des mêmes règles de géométrie. Un plan est réalisé par empli d'entités simples du type segment, cercle, arc de cercle, etc.

Chaque entité est repérée sur le plan papier (ou dans le plan géométrique) par rapport à un système d'axes perpendiculaires entre eux. L'origine est le point d'intersection de l'axe horizontal appelé également Axe X, et de l'axe vertical appelé Axe Y. Un point du plan est repéré par rapport à cette origine en spécifiant ses distances X (abscisse) et Y (ordonnée). L'abscisse est positive lorsqu'elle est mesurée à droite de l'origine et négative lorsqu'elle est mesurée vers la gauche. L'ordonnée est positive lorsqu'elle est mesurée vers le haut par rapport à l'origine, et négative vers le bas. Les coordonnées d'un point définies par rapport à l'origine sont dites absolues. Les coordonnées relatives elles sont définies par rapport à un point existant, en général le dernier point défini sur l'écran (un point pouvant être une extrémité de vecteur par exemple). Les définitions données ci-dessus correspondent au système de représentation dit "coordonnées cartésiennes" caractérisé par le fait que les axes de référence X et Y sont perpendiculaires entre eux. Il existe un autre système où l'axe de référence X est toujours horizontal, mais l'autre axe de référence appelé axe polaire est défini par son angle par rapport à l'axe X, mesuré dans le sens anti-horaire (en unité degré, ou grade, ou radian). Le point est placé sur cet axe polaire et sa position est donnée par sa distance à l'origine, appelée rayon polaire.

Comment se fait la sélection d'une entité ? Un dessin quelconque étant formé d'entités graphiques telles que : vecteurs, cercles et arcs, il doit y avoir une possibilité de sélectionner l'une quelconque de ces entités, pour pouvoir lui appliquer un traitement (modification, déplacement, suppression etc.). Cette sélection est réalisée en positionnant le curseur graphique près de l'entité cible à un endroit permettant de lever toute ambiguïté. Le curseur graphique étant lui-même déplacé grâce aux mouvements de la souris, la pression sur un bouton de celle-

ci déclenche le traitement de la sélection. Plus le dessin représenté est complexe, plus il y a intérêt à utiliser la fonction Zoom pour réaliser une sélection univoque.

En plus de la sélection unitaire indispensable, il peut être intéressant d'avoir la possibilité de sélectionner un groupe d'entités, pour effectuer une opération de copie par exemple. Un groupe d'entités est défini par fenêtrage, c'est-à-dire que vous positionnez à l'écran une fenêtre rectangulaire définie par son angle inférieur gauche et son angle supérieur droit. Le mode d'action de cette fenêtre peut varier d'un programme à l'autre, dans le cas le plus courant, sont sélectionnées les entités entièrement contenues dans la fenêtre. Par exemple, un vecteur sélectionné a ses deux extrémités dans la fenêtre. Les autres cas pouvant se présenter, concernent le traitement des points particuliers se trouvant sur le périmètre de la fenêtre, et le traitement des entités coupées par la fenêtre. Chaque logiciel de C.A.O. résoudra le problème d'une certaine façon, la lecture de la notice doit vous renseigner sur les options adoptées, ce qui vous permettra d'agir en conséquence.

Une autre façon de sélectionner un groupe d'entités, consiste en la possibilité de définir un chaînage, c'est-à-dire que partant de la sélection d'une entité, on précise quelle est l'entité faisant suite à la précédente, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la sélection. Par exemple vous définissez de cette façon le contour d'un dessin pour en calculer le périmètre ou le parcours d'un outil pour usiner une pièce.

La digitalisation : c'est l'opération qui consiste à effectuer le relevé des dimensions d'un graphique représenté sur un plan, d'une façon automatique. Pour ce faire, il faut mettre en œuvre un dispositif appelé « digitaliseur », dont la fonction est d'envoyer à l'ordinateur la position d'un pointeur par rapport à une origine fixée au préalable, avec une précision courante du dixième de millimètre. Un logiciel spécifique traite les informations reçues pour restituer le dessin d'origine, et permet ainsi d'incorporer ces données dans la base de données du programme de C.A.O. pour effectuer un traitement ultérieur. Une des

qualités à exiger d'un digitaliseur est sa précision, qui doit être constante sur toute la surface utile de la zone de relevé. Les fonctions indispensables offertes sont : le calibrage, c'est-à-dire l'adaptation de la mesure réalisée à l'échelle de représentation du modèle, et la prise en compte du déplacement du dessin sur la zone active du digitaliseur (une droite qualifiée horizontale sur un plan positionné en biais doit être restituée horizontale). Puis on doit trouver la possibilité d'effectuer un relevé point par point, ou un relevé en continu.

Représentation

Type de trait et épaisseur : le programme de C.A.O. doit permettre le choix entre différents types de traits. En se référant à la normalisation du dessin industriel, on doit disposer des types suivants : Plein, Axe, Interrompu court, Interrompu long, Pointillé. En ce qui concerne l'épaisseur, il est assez difficile avec les définitions d'écrans accessibles au commun des mortels d'avoir un rendu acceptable de celle-ci. Si cette possibilité existe, elle sera utilisée pour mettre en évidence le contour d'une pièce par exemple, par rapport aux traits de construction ou aux traits de rappel de cotation. Lorsque le dessin sera reproduit sur le traceur de courbes, les différentes épaisseurs seront réalisées par l'emploi d'outils de traçage différents, il est pratique courante de lier le type de trait avec son épaisseur de représentation. Plume de 0,7 mm pour le trait plein, 0,3 mm pour les traits de construction ou de cotation... Vous pouvez dans ce cas respecter la norme.

Couleur : la remarque concernant le type de trait est valable ici, il faut trouver un compromis entre le coût du matériel et ses possibilités. Les progrès enregistrés ces derniers temps et les chutes de prix spectaculaires nous permettent d'envisager le futur avec optimisme en ce qui concerne la mise à la disposition des amateurs de matériels de plus en plus sophistiqués. Le meilleur exemple est le PC 1512, offrant une gamme de 16 couleurs pour une résolution d'écran de 640 x 200 pixels. Dans ce cas, la couleur apporte le pouvoir de discrimination des entités représentées à l'écran et permet de compenser en partie la faible

résolution relative de l'écran. On peut rêver en pensant aux réalisations industrielles actuelles qui offrent des résolutions de 2024 x 2024 pixels avec 4096 couleurs possibles... Le Père Noël n'y arrive pas encore.

Le ruban plastique : c'est un accessoire indispensable pour utiliser un logiciel de C.A.O. Son principe est celui-ci : l'utilisateur pointe et valide le début d'un segment, l'opération suivante est la recherche de la fin de ce segment (ou vecteur), la position variable du curseur asservi au déplacement de la souris, est reliée au point de départ par un « élastique » qui permet de visualiser en dynamique quelle sera la position du vecteur lors de la validation de la dernière position de la souris. La technique utilisée est la suivante : pour chaque modification de la position du curseur de la souris, le vecteur reliant la position précédente au point de départ sera effacé, puis le vecteur reliant ce point de départ à la nouvelle position de la souris est redessiné. Il va sans dire que ce dessin est réalisé avec le mode ou exclusif, pour éviter de détruire le fond de plan existant sous le passage du ruban élastique. Nous en profitons pour expliquer brièvement ce mode ou exclusif, que l'on peut également qualifier de mode inversion. Lorsque nous désirons écrire un pixel sur l'écran à une adresse x, y donnée, nous tenons compte de la "situation" du pixel à cette adresse : s'il est éteint nous l'allumons et s'il est allumé nous l'éteignons. Lorsque ce pixel sera supprimé (c'est-à-dire éteint), l'opération inverse se produira, il y aura bien restitution de l'état d'origine de ce pixel.

Le mouvement du ruban élastique sera plus ou moins « coulé » suivant la vitesse du processeur, il est évident que ce mouvement est saccadé sur le CPC 6128 (8 bits), alors que sur le CP 1512 on aura l'illusion d'un véritable élastique reliant le début du vecteur à dessiner à la position dynamique de la souris.

La boîte élastique : c'est le dessin d'un rectangle, basé sur le même principe que le ruban élastique : un des angles est au point de départ tandis que l'angle opposé est piloté par le curseur. L'utilisation principale de la boîte élastique est la sélection

d'une zone d'écran variable qui sera l'objet d'un traitement de duplication, modification etc. Le Zoom : cette commande, absolument indispensable, permet d'agrandir une partie de l'écran. En effet, la définition sur nos écrans qui est de 640 x 200 pixels ne permet pas de représenter un graphique avec la même précision que celle obtenue sur un plan papier. Vous avez déjà remarqué la représentation en escalier d'un vecteur incliné ! Cet aspect est la conséquence du fait que le dessin physique n'est pas continu mais consiste à "noircir" des cases fixes à la façon des mots-croisés. Pour palier cet inconvénient, nous devons disposer du zoom qui fonctionne de la façon suivante : vous sélectionnez une zone de l'écran avec une boîte élastique par exemple, puis, après validation, l'écran actuel est effacé, et la zone sélectionnée est redessinée pour occuper toute la surface disponible. Nous insistons sur redessinée car un vecteur aura toujours la largeur d'un pixel, puisque nous sommes dans le cas d'un logiciel de D.A.O traitant des entités vectorielles.

Dans la première partie nous avons déjà développé cette façon d'aborder la D.A.O. Il est de pratique courante de pouvoir effectuer un autre zoom à partir du zoom actuel, ce que l'on appelle possibilité de profondeur de zoom. Si la profondeur est illimitée, il n'est en général pas possible de "remonter" partiellement les zoom's mais seulement de reconstituer l'écran de départ (heureusement pour l'utilisateur), alors que dans le cas où la profondeur de zoom est limitée à 3 par exemple (ce qui est un minimum acceptable), il est possible de revenir au zoom précédent, et de remonter ainsi jusqu'à l'écran d'origine. Vous voyez qu'avec cette technique, il est possible de dessiner avec toute la précision voulue n'importe quel type de dessin, depuis votre propriété à la campagne, jusqu'au mécanisme de la monte de grand-papa.

Panoramique : c'est la faculté de déplacer la fenêtre de visualisation (l'écran) sur la surface du dessin, lorsqu'on se trouve dans un niveau de zoom. Bien que très pratique, cette fonction n'est pas indispensable, car vous avez toujours la possibilité de remon-

ter dans la séquence des zooms et de redéfinir une autre zone à agrandir. On peut assimiler l'utilisation du zoom et du panoramique au maniement d'une loupe pour la recherche d'un détail sur un plan. Il est évident que quelque soit la situation d'affichage tous les outils de création et de modification sont toujours disponibles. Bien vérifier cette possibilité, car un zoom-panoramique n'est pas seulement là pour faire joli.

Le centrage : si à la suite de différentes manipulations vous n'avez plus la maîtrise du déplacement de votre dessin sur l'écran, en particulier dans le cas de zoom rétrécissement, cette fonction assure le recentrage automatiquement, c'est-à-dire que le centre de l'écran est confondu avec le centre de votre dessin. C'est pratique mais pas indispensable.

Nous avons vu plus haut, que la représentation d'une entité est toujours liée à un système de coordonnées, possédant une origine. Il peut être nécessaire de modifier la position de cette origine sans modifier pour autant le dessin existant. Ce sera le cas lors de la récupération d'un dessin stocké dans un fichier, pour le placer sur votre plan, en cours d'exécution et faire en sorte que les entités dupliquées soient référencées par rapport à l'origine actuelle et non plus par rapport à leur origine de création.

L'échelle : l'écran est vu de la même façon qu'une feuille de papier, dont les dimensions sont choisies au début du traitement. Sauf cas particulier, les dimensions du graphisme à représenter ne permettent pas d'effectuer le dessin en utilisant les dimensions réelles. Deux cas peuvent se présenter : l'échelle est choisie par le dessinateur (rapport de réduction ou d'augmentation des dimensions pour dessiner un objet dans un cadre imposé), ce qui nécessite de sa part un travail de réflexion pour étudier le placement. Ou, deuxième cas, le dessinateur décrit une silhouette composée d'entités graphiques, dans le cadre disponible de l'écran, puis procède à la cotation, et impose ensuite les dimensions d'un cadre de représentation, à charge pour le logiciel de procéder à la mise à l'échelle.

Isolement des vues : cette fonction est utilisée en dessin indus-

triel, où il est nécessaire de dessiner plusieurs vues pour représenter un objet volumique. Les différentes vues normalisées sont : élévation, vue de droite, vue de gauche, vue de dessus, vue de dessous, vue arrière, plus les vues de détails particuliers et des coupes. Pour que le programme puisse traiter séparément chacune de ces vues, il est nécessaire de lui indiquer, pour chaque entité, son appartenance à l'une des vues énumérées ci-dessus. Cette affectation est réalisée en général par fenêtrage. On délimite à l'écran un rectangle encadrant un ensemble d'entités, sans aucune intersection, puis on impose au programme de considérer que toutes les entités situées à l'intérieur de cette fenêtre appartiennent à une vue particulière. Un bon programme assurera la vérification du placement relatif des différentes vues ainsi définies (par exemple interdit de définir une vue de dessus située à droite de la vue qualifiée "Élévation").

Placement des vues : cette fonction découle de la précédente. Elle permet de déplacer une vue par rapport à une autre, tout en assurant la cohérence mentionnée ci-dessus, dans le but d'améliorer la présentation et de réserver de la place pour les commentaires. Cette fonction est surtout utile pour préparer l'exécution d'un plan sur un traceur de courbes.

Affichage sélectif : cette fonction est également une retombée de la possibilité de séparer les vues. L'utilisateur a la possibilité d'afficher une seule vue à la fois en plein écran.

Primitives

Nous appelons primitive graphique, le dessin d'une figure géométrique élémentaire, appelée également entité graphique. L'assemblage des primitives constitue le plan. Nous allons parcourir rapidement les différentes primitives mises à notre disposition.

Le point : référence immatérielle non représentée à l'écran. Si la visibilité d'un point est nécessaire, son emplacement est concrétisé par un marqueur.

Ligne : droite simple joignant deux points, affectée d'attributs de représentation : type (plein, pointillé, etc.), et couleur.

Ligne brisée : également appelée

polyligne, le nœud fin d'une ligne est attribué automatiquement au nœud début de la ligne suivante, l'opérateur se contente de viser l'emplacement des nœuds fins.

Lignes épurées : ce sont des lignes dont l'attribut spécial permet de les effacer en une seule opération. Très utiles pour servir de base aux constructions. Polygone : figure fermée construite avec des lignes brisées. On pourra être amené à distinguer les polygones convexes et les polygones concaves, en particulier pour résoudre le problème des hachures.

Les rectangles, parallélogrammes : sans commentaire !

Le cercle : trois modes de construction seront proposés, positionnement du centre et d'un point sur le rayon (où la valeur du rayon est entrée au clavier), positionnement du centre le cercle passant par deux points, et enfin, cercle passant par trois points.

L'arc : les variantes peuvent être nombreuses, nous en retiendrons la construction d'un arc de cercle de centre défini et passant par deux points (ou passant par deux points et de rayon imposé), arc passant par trois points, et enfin, arc de rayon défini dont on précise l'angle de départ et l'angle d'arrivée.

La liste donnée dans la première partie de notre article correspond à un certain nombre de primitives utiles mais non indispensables. Dans le cadre d'une utilisation courante, la courbe de BEZIER et le lissage par exemple, à part le côté esthétique des courbes obtenues, ne permet pas, avec des moyens classiques, la reproduction mécanique de ce qui est représenté. Car l'un des objectifs principaux de la D.A.O est bien de donner des instructions graphiques permettant la réalisation d'un objet matériel, alors que la "Peinture Assistée par Ordinateur" a un but esthétique visuel.

Nous reprendrons le mois prochain, la description des commandes disponibles dans un logiciel de D.A.O. Pour illustrer concrètement ce qu'est la D.A.O. vous trouverez dans votre revue préférée, le début de l'étude d'un logiciel écrit en Turbo-Pascal et pouvant fonctionner sur CPC 6128 et PC 1512.

Pierre Squelart

C.A.O. ET TURBO-PASCAL

PARTIE 1

Comme vous l'avez deviné en lisant le titre, nous allons nous efforcer de réaliser la synthèse de nos deux séries d'articles consacrés au langage TURBO-PASCAL de BORLAND et à la description de la C.A.O. utilisée en dessin industriel. Au cours de cette nouvelle série, nous développerons un logiciel de C.A.O. d'une façon informelle, c'est-à-dire que nous ne prétendons pas réaliser un programme complet entrant en concurrence avec ceux existant dans le commerce, mais vous montrer comment certains problèmes liés au graphisme interactif peuvent être résolus. L'objectif est également de pouvoir travailler sur CPC 6128 et sur PC 1512 (ou autre compatible), pour ce faire, nous avons pris la décision de placer dans des fichiers à « inclure » les parties en Turbo-Pascal spécifiques à chacune de ces deux machines.

La version CPC 6128 est prévue pour une configuration monochrome avec une souris AMX, Turbo-Pascal version 3.x sous CP/M+ (y compris l'extension graphique), et éventuellement le Turbo Graphix Toolbox suivant la progression de notre étude qui sera conditionnée par l'intérêt que vous, CHER LECTEUR, porterez au sujet traité. C'est dans ce sens que nous avons employé le terme « informel ». Les parties de code spécifique au PC 1512 seront développées ultérieurement, et seuls quelques fichiers de programmes seront à remplacer lors de la compilation, tout ce qui sera dit à propos de la version CPC 6128 sera valable. Après ce préambule, nous entrons dans le vif du sujet.

Aujourd'hui, nous allons étudier les deux outils indispensables à un logiciel de D.A.O pour des-

sin technique, à savoir : le curseur piloté par la souris et le ruban élastique. Le curseur graphique en forme de croix est l'élément fondamental de l'interaction homme-machine, se plaçant dans le cycle : Main-Curseur-Main. Le ruban élastique permet de visualiser le vecteur en cours de définition. Sur les stations graphiques professionnelles ces deux accessoires sont en général prévus par le constructeur en logique câblée pour des problèmes de vitesse. Nous sommes ici contraints de développer un logiciel spécifique pour résoudre ces deux problèmes, et ce, en langage machine, pour obtenir des temps de réponse acceptables.

Turbo-Pascal permet d'intégrer du code langage machine dans un programme, avec l'instruction INLINE. Signalons au pas-

sage, qu'avec la version 16 bits PC 1512 la vitesse de traitement du processeur est suffisante pour réaliser ces modules directement en Turbo-Pascal. Nous attaquons donc l'étude de la programmation de ces deux outils, qui nous fera parcourir les chemins tortueux de la programmation en assembleur Z80, de l'utilisation des routines système, de l'utilisation de l'instruction INLINE et de la création d'une procédure.

Le curseur et la souris

Objet de la procédure : asservir le déplacement d'une croix dessinée sur l'écran aux mouvements de la souris tenue par la main de l'opérateur, puis de restituer au programme les coordonnées du centre de la croix lorsque la touche 1 de la souris est appuyée, la croix étant alors effacée. L'appui sur la touche 3 permet d'accélérer la vitesse de déplacement de la croix, par augmentation de la valeur du pas élémentaire de celui-ci (nous reviendrons sur cette notion de vitesse de déplacement).

Appel de la procédure Pascal : « souris ». Variables globales utilisées en entrée-sortie Xc, Yc (du type Integer) représentant les coordonnées du centre de la croix. Nous rappelons qu'une variable globale est connue dans tout le programme (comme en Basic). Autres variables utilisées : Bout1, Bout2, Bout3 pour obtenir la valeur des coordonnées « Croix précédente ».

Fonctions assurées par la procédure : avant son appel, les variables Xc, Yc sont initialisées avec les valeurs de l'abscisse et de l'ordonnée de la position de départ de la croix du curseur

graphique en unité écran (nous préciserons ultérieurement cette notion d'unité graphique et nous découvrirons qu'il y en a plusieurs types). La procédure dessine alors la croix sur l'écran en mode non destructif ce qui permet de reconstituer le fond existant lors de l'effacement de celle-ci. Ce mode encore appelé XOR (OU exclusif) lors de l'écriture, allume un pixel éteint ou éteint un pixel allumé, et effectue l'opération inverse lors de l'effacement.

Puis, le port d'entrée affecté à la souris est lu pour détecter un déplacement éventuel ou l'appui sur un des boutons. Si aucune action n'est effectuée sur la souris, on boucle sur la lecture de ce port d'entrée. Si le bouton 1 est appuyé, on efface la croix, puis on sort de la routine en langage machine et on attend que le bouton 1 soit relâché pour sortir de la procédure. Les variables Xc, Yc contiennent la valeur des coordonnées du centre de la dernière croix présente à l'écran. Si le bouton 3 est appuyé, on charge dans une variable la valeur du pas de déplacement grande vitesse de la croix. Si un mouvement de la souris a provoqué une modification de la valeur des variables Xc ou Yc, la croix actuelle est effacée (sa position est connue avec les variables Xp, Yp), la nouvelle croix est dessinée à la position Xc, Yc, les variables Yp, YC sont mises à jour puis retour à la lecture du port d'entrée-souris. L'organigramme suivant vous montre clairement le travail effectué par le sous-programme en langage machine, qui utilise des routines implantées en mémoire morte du système. En particulier #FC5A permet sous CP/M+ d'appeler la routine dont l'adresse est donnée dans le mot suivant, #BC59 fixe le mode écriture graphique.

#BC5F dessine une horizontale,
#BC62 dessine une verticale,
#BB24 lecture du port souris. Cette méthode d'utilisation des routines est la solution de facilité pour le programmeur, mais n'est pas la meilleure pour obtenir la vitesse de réaction la plus grande. Que les meilleurs en assembleur nous adressent leur solution personnelle pour améliorer la vitesse de déplacement de la croix, qui au lieu d'être plein écran, peut être de taille

plus réduite. IL Y AURA DES RÉCOMPENSES !

Vous trouverez à la suite, la liste produite par l'assembleur DEV-PAC, à partir d'un fichier source assembleur appele MOUSE.ASM, dans lequel vous remarquerez que pour obtenir un code translatable, c'est-à-dire ne contenant aucune référence à des adresses fixes, autres que celles des routines systèmes, certains sauts sont fractionnés pour tenir compte de la limite de déplacement relatif de 128 octets. Autre remarque, la pseudo-instruction ORG est là pour faire joli puisque le code est relogeable !

Cette liste nous donne dans la deuxième colonne, les codes machines en hexa du sous-programme, à recopier dans les instructions INLINE de Turbo-Pascal, en remplaçant les adresses fixes des variables utilisées dans l'assembleur par les noms des variables Turbo-Pascal. Si votre niveau de connaissance en assembleur est un peu juste, ne vous inquiétez pas, il suffit de recopier les instructions en Turbo-Pascal données à la suite, il n'est pas nécessaire pour utiliser les procédures décrites dans notre étude sur la C.A.O. d'en comprendre le fonctionnement interne, seule compte la connaissance des règles d'emploi des « boîtes noires » correspondantes.

Nous en arrivons de cette façon, à l'écriture de la procédure SOURIS, qui reprend dans les instructions INLINE les codes générés par l'assembleur comme mentionné plus haut. Vous remarquerez que la valeur de l'ordonnée Yc est divisée par deux avant le traitement des codes langage machine, puis multipliée par deux à la sortie. Il s'agit de tenir compte de la particularité des routines #BC5F et #BC62 qui s'adressent à un écran de 200 pixels en hauteur, alors que les autres routines graphiques, sont destinées à un écran de 400 pixels en Y (bien qu'effectivement le tube lui, n'affiche que 200 pixels). Il faut donc rester homogène. On ne quitte cette procédure que lorsque le bouton de gauche est relâché, c'est le rôle de la procédure BOU1.

Le ruban élastique

Objet de la procédure : dessiner

un vecteur reliant un point de départ de coordonnées Xd, Yd à l'emplacement actuel de la souris, et ce en dynamique, puisque le vecteur dessiné suit les déplacements de celle-ci. La procédure communique au programme appelant la dernière position de la souris, lorsque l'opérateur appuie sur le bouton de gauche, en ayant effacé au préalable le vecteur « élastique ». Comme pour la procédure Souris, l'appui sur le bouton de droite permet d'accélérer le déplacement de l'extrémité libre du vecteur.

Appel de la procédure Pascal : Ruban. Variables globales utilisées : en entrée Xd, Yd début du ruban élastique, en entrée-sortie Xc, Yc autre extrémité correspondant à la position de la souris. Le fonctionnement de cette procédure est très proche de la procédure Souris, puisque la seule différence est le dessin d'un vecteur au lieu du dessin de la croix. Nous ne détaillons donc pas plus le travail effectué.

Le fichier OUTILGR,INC

Dans ce fichier nous regroupons les procédures qui dépendent du matériel utilisé, le CPC 6128 pour l'exemple présent (relire le début de notre article si vous avez oublié le pourquoi de la chose). Nous y trouvons, pour aujourd'hui les procédures : BOU1 : attend que l'opérateur relâche le bouton de gauche de la souris ;

Ruban : vecteur élastique entre Xd, Yd et la position de la souris ;

Souris : croix plein écran pilotée par la souris ;

Draw : positionne le curseur graphique en X,Y ;

Plot : dessine un vecteur depuis le curseur graphique jusque X,Y.

Créez ce fichier avec Turbo-Pascal, puis stockez-le sous le nom OUTILGR.INC (pour Outils Graphiques). En conclusion pour aujourd'hui vous trouverez à la suite, le programme CAO.PAS qui utilise les procédures étudiées, et vous permet pour l'instant de dessiner des droites sur l'écran et de quitter celui-ci en validant la zone marquée FIN à l'écran. Ce qui constitue la première brique de notre projet.

Pierre Squelart

```
Program CAO; ( exemple de traitement en turbo-pascal )
( illustration de l'utilisation des procedures
  SOURIS et RUBAN placees dans le fichier OUTILGR.INC )
```

Var

```
Fin : Boolean;
xd,yd : Integer; ( debut ruban )
xc,yc : Integer; ( position curseur )
xp,yp : Integer; ( position precedente )
Bout1,Bout3,BOUT4: Integer; ( codes boutons souris)
```

```
(%I outilgr.inc) ( fichier contenant ruban elastique et curseur )
```

```
Procedure Initgr; ( place ecran en mode graphique )
(----- )
```

Begin

```
write('#1b','0','#1b,'y');
```

End; (fin de Initgr)

Begin (debut corps principal)

```
Fin:=False; ( initialisation pour terminer par visee sur zone FIN )
Initgr; ( initialisation de l'ecran en mode graphique )
Gotoxy(40,25); ( positionne la zone de visee FIN )
write('fin');
```

```
Xc:=320; ( coordonnees depart de la croix )
Yc:=200;
```

Repeat;

```
souris; ( curseur donne xc,yc en sortie )
```

```
if (yc>11) then ( hors zone FIN )
```

begin

```
Xd:=Xc; ( debut ruban elastique )
```

```
Yd:=Yc;
```

```
Ruban; ( appel procedure ruban elastique )
```

```
Draw(Xd,Yd); ( dessin vecteur entre les coord. )
```

```
Plot(Xc,Yc); ( Xd,Yd et Xc,Yc )
```

```
end ( fin de traitement zone hors FIN )
```

```
else fin:=true; ( la zone FIN est visee )
```

```
until fin; ( dessine un vecteur tant que Fin=faux )
```

End.

A>Misoft GEN3.1 Assembler. Page 1.

Pass 1 errors: 00

```
1 ;'MOUSE' lecture souris et dessin curseur plein ecran
2 ;
3 ;entree: xc,yc = position depart de la croix
4 ;
5 ; le bouton de droite accelere la vitesse de deplacement
6 ; du curseur
7 ;
8 ;sortie: par action sur bouton de gauche
9 ; xc,yc = nouvelle position du curseur qui est efface
10 ;
11 ;sous-programme translatable pour utilisation avec TURBO PASCAL
12 ;en inline.
13 ;
14 xmax: equ 639 ;limite droite ecran
15 ymax: equ 199 ;limite superieure ecran
16 ;
17 org #4000 ;uniquement pour assemblage
18 ld de,(xc) ;init position precedente
19 ld (xp),de ;de la croix
20 ld de,(yc)
21 ld (yp),de
22 ld de,0 ;initialisation bouton
23 ld (bout1),de
24 ld (bout3),de
25 ;
26 ld a,1 ;mode ou exclusif
27 call #fc5a
28 defw #bc5f ;fonction mode
29 ;
30 ld a,#ff ;branche horizontale
31 ld de,0 ;debut x
```



```

4027 017F02 32 ld bc,xmax ;fin
402A 2A0B40 33 ld hl,(yc) ;y
402D CD5AFC 34 call #fc5a ;pour appel row en cp+
4030 5FBC 35 defw #bc5f ;fonction trace horizontale
36 ;
4032 3EFF 37 ld a,#ff ;branche verticale
4034 ED5B040 38 ld de,(xc) ;abscisse
403B 210000 39 ld hl,0 ;y debut
403B 01C700 40 ld bc,ymax ;y fin
403E CD5AFC 41 call #fc5a
4041 62BC 42 defw #bc62 ;fonction trace verticale
43 ;
4043 CD5AFC 44 lect: call #fc5a
4046 24BB 45 defw #bb24 ;lecture souris dans A
46 ;
404B 110000 47 ld de,0
404B ED531340 48 ld (bout1),de
404F 110100 49 ld de,1
4052 ED536440 50 ld (bout3),de ;increment deplacement vertical
4056 ED535640 51 ld (bout4),de ;increment deplacement horizontal
52 ;
405A CB6F 53 bit 5,a ;bouton 1 ?
405C 2806 54 jr z,bout3
405E 210100 55 ld hl,1
4061 221340 56 ld (bout1),hl

Hisoft GENAS.1 Assembler. Page 2.

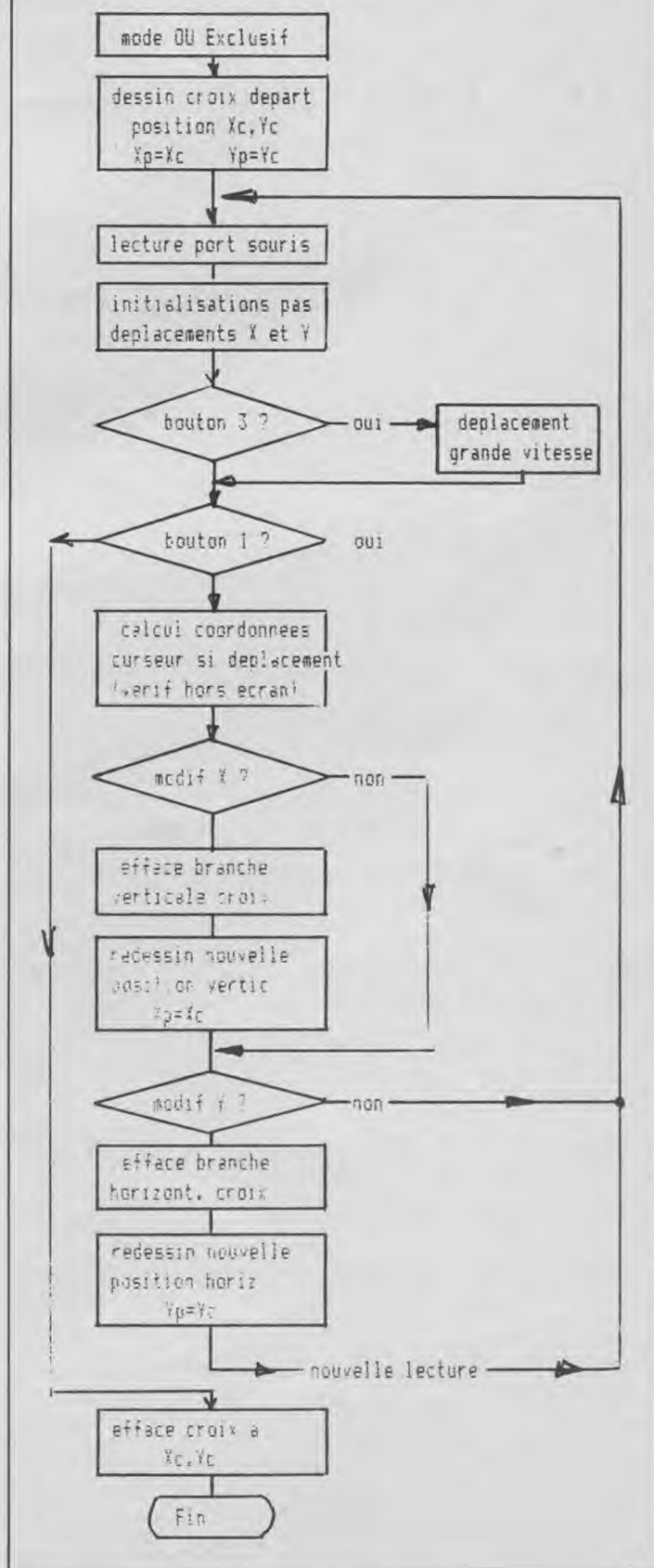
4064 CB67 57 bout3: bit 4,a ;bouton 3 ?
4066 280C 58 jr z,bout ;non
406B 210500 59 ld hl,5 ;valeur pas deplacement vertic
406B 226440 60 ld (bout3),hl ;valeur pas deplacement horizontal
406E 210600 61 ld hl,10
4071 225640 62 ld (bout4),hl
4074 A7 63 bout: and a ;bouton 1 appuye ?
4075 110000 64 ld de,0
4078 2A1340 65 ld hl,(bout1)
407B ED52 66 sbc hl,de
407D 204C 67 jr nz,fin ;oui: efface croix et fin
407F 1802 68 jr haut
69 ;
4081 18C0 70 lect2: jr lect ;adresse relai pour portee deplacement jr
71 ;
72 ;calcul nouvelle position curseur
73 ;
4083 CB47 74 haut: bit 0,a ;haut ?
4085 2819 75 jr z,bas ;non
4087 2A0840 76 ld hl,(yc) ;oui
408A ED5B6440 77 ld de,(bout3) ;increment deplacement vers le haut
408E 19 78 add hl,de
408F 220B40 79 ld (yc),hl ;mise a jour position verticale curseur
4092 A7 80 and a
4093 11C700 81 ld de,ymax ;verification si hors ecran
4096 ED52 82 sbc hl,de
4098 3806 83 jr c,bas ;saute si yc>ymax
409A 21C700 84 ld hl,ymax
409D 220B40 85 ld (yc),hl ;force yc a limite ecran
40A0 CB4F 86 bas: bit 1,a ;bas ?
40A2 2812 87 jr z,gauch ;non
40A4 2A0B40 88 ld hl,(yc) ;oui
40A7 ED5B6440 89 ld de,(bout3) ;increment deplacement vers le bas
40AB A7 90 and a
40AC ED52 91 sbc hl,de ;saute si yc<=bout3
40AE 3003 92 jr nc,basi ;force yc a la limite inferieure de l'ecran
40B0 210000 93 ld hl,0 ;mise a jour ordonnee curseur
40B3 220B40 94 basi: ld (yc),hl ;gauche ?
40B6 CB57 95 gauch: bit 2,a ;non
40B8 2812 96 jr z,droit ;oui
40BA 2A5640 97 ld hl,(bout4) ;increment dans hl
40BD EB 98 ex de,hl
40BE 2A0040 99 ld hl,(xc)
40C1 A7 100 and a
40C2 ED52 101 sbc hl,de ;yc<contenu de hl
40C4 3003 102 jr nc,gaul ;non
40C6 210000 103 ld hl,0 ;force a limite gauche de l'ecran
40C9 220040 104 gaul: ld (xc),hl ;mise a jour abscisse curseur
40CC CB5F 105 droit: bit 3,a ;droite ?
40CE 281F 106 jr z,modif ;non
40D0 2A5640 107 ld hl,(bout4) ;oui
40D3 EB 108 ex de,hl ;increment dans hl
40D4 2A0040 109 ld hl,(xc)
40D7 19 110 add hl,de ;xc<contenu de hl
40D8 220040 111 ld (xc),hl
40DB A7 112 and a
40DC 117F02 113 ld de,xmax ;verif si hors limite droite
40DF ED52 114 sbc hl,de

```

Hisoft GENAS.1 Assembler. Page 3.

40E1 380C 115 jr c,modif

CROIX PILOTEE PAR LA SOURIS AMX organigramme du sous-programme




```

40E3 217F02 116 ld hl,xmax ;force a limite droite
40E6 220040 117 ld (xc),hl
40E9 1804 118 jr modif
119 ;
40EB 186E 120 fin: jr finl ;adresse relai
40ED 1892 121 lect1: jr lect2 ;adresse relai
122 ;
40EF A7 123 modif: and a ;modifications position souris en X ?
40F0 EDSB0040 124 ld de,(xc) ;xc=xp ?
40F4 2A0440 125 ld hl,(xp)
40F7 EDS2 126 sbc hl,de
40F9 282A 127 jr z,modif1 ;oui pas de deplacement
40FB 3EFF 128 ld a,#ff ;non efface branche verticale croix
40FD EDSB0440 129 ld de,(xp) ;abscisse
4101 210000 130 ld hl,0 ;ordonnee inferieure
4104 01C700 131 ld bc,ymax ;ordonnee superieure
4107 CDSAFC 132 call #fc5a
410A 62BC 133 defw #bc62 ;droite verticale
410C 3EFF 134 ld a,#ff ;redessin branche verticale
410E EDSB0040 135 ld de,(xc) ;nouvelle abscisse
4112 210000 136 ld hl,0
4115 01C700 137 ld bc,ymax
411B CDSAFC 138 call #fc5a
411B 62BC 139 defw #bc62 ;nouvelle branche verticale
411D EDSB0040 140 ld de,(xc)
4121 EDS30440 141 ld (sp),de ;nouvelle position x curseur
142 ;
4125 A7 143 modif: and a ;modification position souris en Y ?
4126 EDSB0840 144 ld de,(yc) ;yc=yp ?
412A 2A0C40 145 ld hl,(yp)
412D EDS2 146 sbc hl,de
412F 28BC 147 jr z,lect1 ;oui --> autre lecture souris
4131 3EFF 148 ld a,#ff ;efface branche horizontale croix
4133 110000 149 ld de,0
4136 017F02 150 ld bc,xmax
4139 2A0C40 151 ld hl,(yp)
413C CDSAFC 152 call #fc5a
413F 5FBC 153 defw #bc5f ;redessin branche horizontale
4141 3EFF 154 ld a,#ff
4143 110000 155 ld de,0
4146 017F02 156 ld bc,xmax
4149 2A0840 157 ld hl,(yc)
414C CDSAFC 158 call #fc5a
414F 5FBC 159 defw #bc5f ;redessin branche horizontale
4151 EDSB0840 160 ld de,(yc) ;nouvelle position y curseur
4155 EDS30C40 161 ld (sp),de ;autre lecture souris
4159 1892 162 jr lect1
163 ;
415B 3EFF 164 finl: ld a,#ff ;efface croix avant sortie
415D 110000 165 ld de,0 ;branche horizontale
4160 017F02 166 ld bc,xmax
4163 2A0840 167 ld hl,(yc)
4166 CDSAFC 168 call #fc5a
4169 5FBC 169 defw #bc5f
416B 3EFF 170 ld a,#ff ;efface branche verticale
416D EDSB0040 171 ld de,(xc)
4171 210000 172 ld hl,0

```

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 4.

```

4174 01C700 173 ld bc,ymax
4177 CDSAFC 174 call #fc5a
417A 62BC 175 defw #bc62
417C C9 176 ret ;fin sous-programme SOURIS
177

```

Pass 2 errors: 00

```

!WARNING! xc absent
!WARNING! xp absent
!WARNING! yc absent
!WARNING! yp absent
!WARNING! bout1 absent
!WARNING! bout4 absent
Table used: 266 from 614

```

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 1.

Pass 1 errors: 00

```

1 ;'ELASTIC' vecteur elastique
2 ;
3 ;entree: xd,yd = position depart du vecteur
4 ; xc,yc = position du curseur de fin du vecteur
5 ;
6 ; le bouton de droite accelere la vitesse de deplacement
7 ; du curseur
8 ;
9 ;sortie: par action sur bouton de gauche
10 ; xc,yc = nouvelle position de la fin du vecteur qui est efface
11 ;

```

```

12 ;sous-programme translatable pour utilisation avec TURBO PASCAL
13 ;en Inline.
14 ;
15 xmax: equ 639 ;limite droite ecran
16 ymax: equ 399 ;limite superieure ecran
17 ;
18 org #4000 ;uniquement pour assemblage
19 ld de,(xc) ;init position precedente
20 ld (xp),de ;de la fin du vecteur
21 ld de,(yc)
22 ld (yp),de
23 ld de,0 ;initialisation bouton
24 ld (bout1),de
25 ld (bout3),de
26 ;
27 ld a,1 ;mode ou exclusif
28 call #fc5a
29 defw #bc59 ;fonction mode
30 ;
31 ld de,(xd) ;x debut vecteur
32 ld hl,(yd) ;y debut
33 call #fc5a ;pour appel rom en cpst
34 defw #bbc0 ;fonction position courante
35 ;
36 ld de,(xc) ;abscisse fin vecteur
37 ld hl,(yc) ;y fin
38 call #fc5a
39 defw #bbf6 ;fonction dessin vecteur
40 ;
41 lect: call #fc5a
42 defw #bb24 ;lecture souris dans h
43 ;
44 ld de,0
45 ld (bout1),de
46 ld de,1
47 ld (bout3),de ;increment deplacement vertical
48 ld (bout4),de ;increment deplacement horizontal
49 ;
50 bit 5,a ;bouton 1 ?
51 jr z,bout3
52 ld hl,1
53 ld (bout1),hl
54 bout3: bit 4,a ;bouton 3 ?
55 jr z,bout
56 ld hl,10 ;valeur pas deplacement vertic

```

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 2.

```

4062 225840 57 ld (bout3),hl
4065 211400 58 ld hl,20 ;valeur pas deplacement horizontal
4068 224040 59 ld (bout4),hl
406B A7 60 bout: and a ;bouton 1 appuye ?
406C 110000 61 ld de,0
406F 2A1340 62 ld hl,(bout1)
4072 EDS2 63 sbc hl,de
4074 206C 64 jr nz,fin ;oui: efface vecteur et fin
4076 1802 65 jr haut
66 ;
407B 18C0 67 lect2: jr lect ;adresse relai pour portee deplacement jr
68 ;
69 ;calcul nouvelle position curseur
70 ;
71 haut: bit 0,a ;haut ?
72 jr z,bas ;non
73 ld hl,(yc) ;oui
74 ld de,(bout3) ;increment deplacement vers le haut
75 add hl,de
76 ld (yc),hl ;mise a jour position verticale curseur
77 and a
78 ld de,ymax ;verification si hors ecran
79 sbc hl,de
80 jr c,bas ;saute si yc>ymax
81 ld hl,ymax
82 ld (yc),hl ;force yc a la limite ecran
83 bas: bit 1,a ;bas ?
84 jr z,gauch ;non
85 ld hl,(yc) ;oui
86 ld de,(bout3) ;increment deplacement vers le bas
87 and a
88 sbc hl,de
89 jr nc,bas1 ;saute si yc<=bout3
90 ld hl,0 ;force yc a la limite inferieure de l'ecran
91 bas1: ld (yc),hl ;mise a jour ordonnee curseur
92 gauch: bit 2,a ;gauche ?
93 jr z,droit ;non
94 ld hl,(bout4) ;oui
95 ex de,hl ;increment dans hl
96 ld hl,(xc)
97 and a
98 sbc hl,de ;yc-contenu de hl
99 jr nc,gaul

```



```

40B0 210000 100 ld hl,0 ;force a limite gauche de l'ecran
40C0 220040 101 gaul: ld (xc),hl ;mise a jour abscisse curseur
40C3 C85F 102 droit: bit 3,a ;droite ?
40C5 281F 103 jr z,modif ;non
40C7 2A4D40 104 ld hl,(bout4) ;oui
40CA ER 105 ex de,hl ;increment dans hl
40CB 2A0040 106 ld hl,(xc)
40CE 19 107 add hl,de ;vc+contenu de hl
40CF 220040 108 ld (xc),hl
40D2 A7 109 and a
40D3 117F02 110 ld de,amax ;verif si hors limite droite
40D6 ED52 111 sbc hl,de
40DB 70C0 112 jr c,modif
40DA 217F02 113 ld hl,amax ;force a limite droite
40DD 220040 114 ld (xc),hl

```

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page 3.

```

40E0 1804 115 jr modif
116 ;
40E2 185E 117 fin: jr finl ;adresse relai
40E4 1892 118 lect1: jr lect2 ;adresse relai
119 ;
40E6 A7 120 modif: and a ;modifications position souris en X ?
40E7 EDSB0040 121 ld de,(xc) ;xc=xp ?
40EB 2A0440 122 ld hl,(xp)
40EE ED52 123 sbc hl,de
40F0 2802 124 jr z,modifl ;oui pas de deplacement
40F2 180C 125 jr vect ;Vers nouveau vecteur
126 ;
40F4 A7 127 modifl: and a ;modification position souris en Y ?
40F5 EDSB0840 128 ld de,(yc) ;yc=yp ?
40F9 2A0C40 129 ld hl,(yp)
40FC ED52 130 sbc hl,de
40FE 28E4 131 jr z,lect1 ;oui --> autre lecture souris
4100 EDSB2240 132 vect: ld de,(xd) ;x debut vecteur pour effacer ancien
4104 2A2640 133 ld hl,(yd)
4107 CDSAFc 134 call #fc5a
410A C0BB 135 defw #bbc0
410C EDSB0440 136 ld de,(xp)
4110 2A0C40 137 ld hl,(yp)
4113 CDSAFc 138 call #fc5a
4116 F6BB 139 defw #bbf6
4118 EDSB2240 140 ld de,(xd) ;x debut nouveau vecteur
411C 2A2640 141 ld hl,(yd)
411F CDSAFc 142 call #fc5a
4122 C0BB 143 defw #bbc0
4124 EDSB0040 144 ld de,(xc)
4128 2A0840 145 ld hl,(yc)
412B CDSAFc 146 call #fc5a
412E F6BB 147 defw #bbf6
4130 EDSB0040 148 ld de,(xc) ;nouvelle position fin vecteur
4134 EDS30440 149 ld (xp),de
4138 EDSB0840 150 ld de,(yc)
413C EDS30C40 151 ld (yp),de
4140 18A2 152 jr lect1 ;autre lecture souris
153 ;
4142 EDSB2240 154 finl: ld de,(xd) ;efface vecteur avant sortie
4146 2A2640 155 ld hl,(yd)
4149 CDSAFc 156 call #fc5a
414C C0BB 157 defw #bbc0
414E EDSB0040 158 ld de,(xc) ;fin vecteur
4152 2A0840 159 ld hl,(yc)
4155 CDSAFc 160 call #fc5a
4158 F6BB 161 defw #bbf6
415A C9 162 ret ;fin sous-programme ELASTIC
163

```

Pass 2 errors: 00

```

!WARNING! xc absent
!WARNING! xp absent
!WARNING! yc absent
!WARNING! yp absent
!WARNING! bout1 absent
!WARNING! xd absent

```

```

(-----)
( outils graphiques : 'OUTILGR' )
(-----)

```

```

Procedure Boul; ( boucle tant que bouton 1 est appuye )
Begin
  Inline(%cd/%5a/%c/%24/%bb/%cb/%6f/%20/%17);
End;

```

```

Procedure Ruban; ( Ruban elastique commande par souris )
(----- bouton 1 pour sortir )
( bouton 3 pour grande vitesse )
( entree xd,yd coord debut ruban )
( entree-sortie: xc,yc coord curseur )

```

Begin

```

  Inline(%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%11/%00/%00);
  Inline(%ed/%53/%b0ut1/%ed/%53/%b0ut3/%3e/%01/%cd/%5a/%fc/%59/%8c);
  Inline(%ed/%5b/%d/%2a/%d/%cd/%5a/%fc/%c0/%8b);
  Inline(%ed/%5b/%c/%2a/%c/%cd/%5a/%fc/%6f/%8b);
  Inline(%cd/%5a/%fc/%24/%8b/%11/%00/%00/%ed/%53/%b0ut1/%11/%01/%00);
  Inline(%ed/%53/%b0ut3/%ed/%53/%b0ut4/%cb/%6f/%2b/%06/%21/%01/%00);
  Inline(%22/%b0ut1/%cb/%67/%2b/%0c/%21/%0a/%00/%22/%b0ut3/%21/%14/%00);
  Inline(%22/%b0ut4/%a7/%11/%00/%00/%2a/%b0ut1/%ed/%52/%20/%6c/%1b/%02);
  Inline(%1b/%c0/%cb/%a7/%2b/%19/%2a/%c/%ed/%5b/%b0ut3/%19/%22/%c/%a7);
  Inline(%11/%8f/%01/%ed/%52/%5b/%06/%21/%8f/%01/%22/%c/%cb/%4f/%2b);
  Inline(%12/%2a/%c/%ed/%5b/%b0ut3/%a7/%ed/%52/%30/%03/%21/%00/%00/%22/%c);
  Inline(%cb/%57/%2b/%12/%2a/%b0ut4/%eb/%2a/%c/%a7/%ed/%52/%30/%03);
  Inline(%21/%00/%00/%22/%c/%cb/%5f/%2b/%1f/%2a/%b0ut4/%eb/%2a/%c);
  Inline(%19/%22/%c/%a7/%11/%7f/%02/%ed/%52/%3b/%0c/%21/%7f/%02/%22/%c);
  Inline(%1b/%04/%1b/%5e/%1b/%92/%a7/%ed/%5b/%c/%2a/%p/%ed/%52/%2b/%02);
  Inline(%1b/%0c/%a7/%ed/%5b/%c/%2a/%p/%ed/%52);
  Inline(%2b/%e4/%ed/%5b/%d/%2a/%d/%cd/%5a/%fc/%c0/%8b/%ed/%5b/%p/%2a/%p);
  Inline(%cd/%5a/%fc/%f6/%8b/%ed/%5b/%d/%2a/%d/%cd/%5a/%fc/%c0/%8b);
  Inline(%ed/%5b/%c/%2a/%c/%cd/%5a/%fc/%f6/%8b/%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p);
  Inline(%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%1b/%8f/%ed/%5b/%d/%2a/%d/%cd/%5a/%fc);
  Inline(%c0/%8b/%ed/%5b/%c/%2a/%c/%cd/%5a/%fc/%f6/%8b);
  Boul; ( relache bouton 1 )
End; ( RUBAN )

```

```

Procedure Souris; ( souris avec crois plein ecran )
(----- bouton 1 pour sortir )
( bouton 3 pour grande vitesse )
( entree-sortie: Xc,Yc coord curseur )

```

Begin

```

  yc:=yc div 2; ( pour rester homogene avec dessin vecteurs )
  Inline(%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%11/%00/%00);
  Inline(%ed/%53/%b0ut1/%ed/%53/%b0ut3/%3e/%01/%cd/%5a/%fc/%59/%8c);
  Inline(%3e/%ff/%11/%00/%00/%01/%7f/%02/%2a/%c/%cd/%5a/%fc/%5f/%8c);
  Inline(%3e/%ff/%ed/%5b/%c/%21/%00/%00/%01/%c7/%00/%cd/%5a/%fc/%62/%8c);
  Inline(%cd/%5a/%fc/%24/%8b/%11/%00/%00/%ed/%53/%b0ut1/%11/%01/%00);
  Inline(%ed/%53/%b0ut3/%ed/%53/%b0ut4/%cb/%6f/%2b/%06/%21/%01/%00);
  Inline(%22/%b0ut1/%cb/%67/%2b/%0c/%21/%05/%00/%22/%b0ut3/%21/%0a/%00);
  Inline(%22/%b0ut4/%a7/%11/%00/%00/%2a/%b0ut1/%ed/%52/%20/%6e/%1b/%02);
  Inline(%1b/%c0/%cb/%a7/%2b/%19/%2a/%c/%ed/%5b/%b0ut3/%19/%22/%c/%a7);
  Inline(%11/%c7/%00/%ed/%52/%5b/%06/%21/%c7/%00/%22/%c/%cb/%4f/%2b);
  Inline(%12/%2a/%c/%ed/%5b/%b0ut3/%a7/%ed/%52/%30/%03/%21/%00/%00/%22/%c);
  Inline(%cb/%57/%2b/%13/%2a/%b0ut4/%29/%eb/%2a/%c/%a7/%ed/%52/%30/%03);
  Inline(%21/%00/%00/%22/%c/%cb/%5f/%2b/%20/%2a/%b0ut4/%29/%eb/%2a/%c);
  Inline(%19/%22/%c/%a7/%11/%7f/%02/%ed/%52/%3b/%0c/%21/%7f/%02/%22/%c);
  Inline(%1b/%04/%1b/%5e/%1b/%90/%a7/%ed/%5b/%c/%2a/%p/%ed/%52/%2b/%02);
  Inline(%3e/%ff/%ed/%5b/%p/%21/%00/%00/%01/%c7/%00/%cd/%5a/%fc/%62);
  Inline(%8c/%3e/%ff/%ed/%5b/%c/%21/%00/%00/%01/%c7/%00/%cd/%5a/%fc);
  Inline(%62/%8c/%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%a7/%ed/%5b/%c/%2a/%p/%ed/%52);
  Inline(%2b/%8c/%3e/%ff/%11/%00/%00/%01/%7f/%02/%2a/%p/%cd/%5a/%fc);
  Inline(%5f/%8c/%3e/%ff/%11/%00/%00/%01/%7f/%02/%2a/%c/%cd/%5a/%fc);
  Inline(%5f/%8c/%ed/%5b/%c/%ed/%53/%p/%1b/%92/%3e/%ff/%11/%00/%00/%01);
  Inline(%7f/%02/%2a/%c/%cd/%5a/%fc/%5f/%8c/%3e/%ff/%ed/%5b/%c/%21/%00);
  Inline(%00/%01/%c7/%00/%cd/%5a/%fc/%62/%8c);
  yc:=yc+yc;
  Boul; ( attend raclache bouton 1 )
End; ( Souris )

```

```

Procedure Draw(X,Y:Integer);
Begin
  Inline(%2a/%1/%e/%2a/%f/%c0/%5a/%fc/%f6/%8b);
End;

```

```

Procedure Plot(X,Y: Integer);
Begin
  Inline(%2a/%1/%e/%2a/%f/%c0/%5a/%fc/%e4/%8b);
End;

```

FIN DE LA PARTIE 1

THE CODE MACHINE

Éditeur : Discovery
 Genre : utilitaire
 Rapidité : ★★
 Adaptabilité : ★★★★★
 Facilité : ★★★
 Appréciation : ★★★

Un nouvel assembleur/debugueur

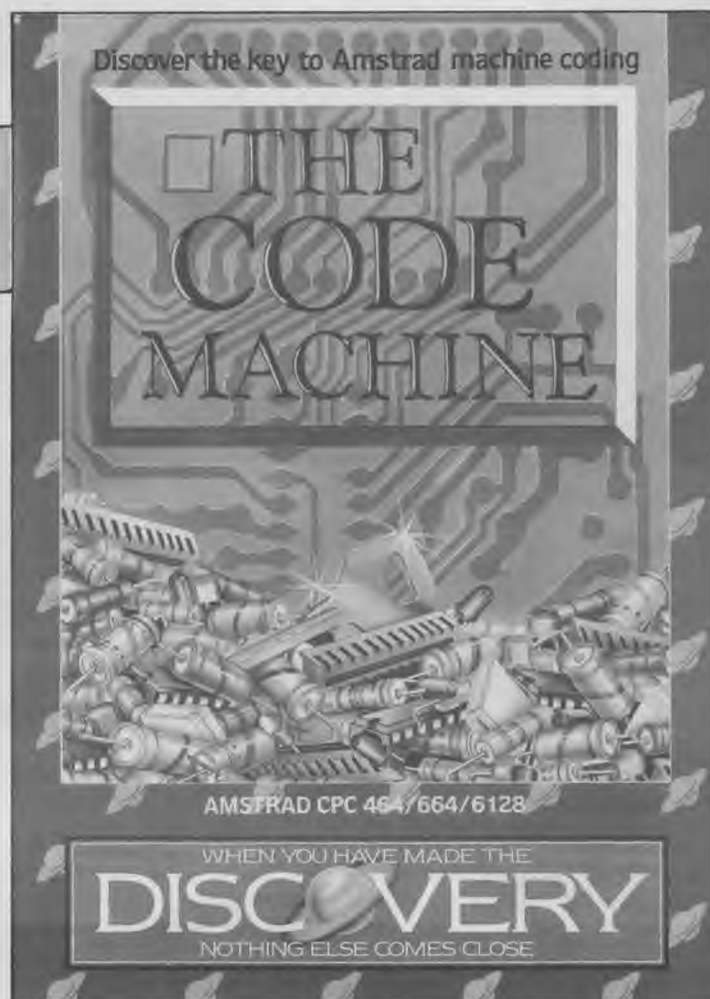
Les programmeurs en langage machine le savent bien, il est toujours utile de connaître les nouveautés en matière d'utilitaire. Un nouvel assembleur, même s'il a ses défauts, possède souvent quelques avantages par rapport à ses aînés. "THE CODE MACHINE" est divisé en deux programmes : "AMMON", le moniteur et "AMMAS", l'éditeur/assembleur. Voyons-les un par un.

La fonction la plus utile, pour débayer un programme facilement, est l'exécution pas à pas. Dans AMMON, cette possibilité a (comme toujours) ses qualités et ses défauts. A chaque instruction exécutée, l'écran affiche les registres principaux et secondaires mais aussi le contenu de la pile et des adresses pointées par les doubles registres, neuf octets d'un endroit de la mémoire que l'on peut choisir à tout moment, l'état de la bascule d'interruption et la position des ROMS. Le seul gros défaut de cette fonction est la lenteur. On peut toutefois demander une exécution rapide, avec seulement l'affichage du "PC", jusqu'au prochain "RET". Cette possibilité est de loin la principale qualité de AMMON, car l'exécution se fait toujours instruction par instruction et il est possible de l'interrompre à tout moment. Les autres fonctions sont classiques : désassembler, modifier, chercher, visualiser, etc. Il faut

encore préciser que AMMON est implantable à n'importe quel endroit de la mémoire et qu'il est accessible du basic par un ordre "RSX".

L'éditeur

Le programme AMMAS s'occupe d'éditer votre listing source, de l'assembler et de sauvegarder le tout. Il se loge automatiquement dans le haut de la mémoire et occupe environ 13 K. Dans l'éditeur, nous retrouvons les mêmes ordres que pour le basic : LIST, RENUM, AUTO, DELETE, EDIT, etc. Seulement, l'éditeur n'est pas aussi souple, il s'occupe d'une ligne à la fois et impose la tabulation. Les labels, les instructions, les opérandes, les commentaires doivent obligatoirement se trouver dans leur colonne respective. Comme à tout, on s'y habitue, d'autant plus que les tabulations se font automatiquement avec la



barre d'espacement. Les ordres peuvent être obtenus par la touche "control" et leur initiale. Il faut aussi préciser que la touche "copy" fonctionne comme en basic. Il est donc possible de recopier une ligne facilement. Le principal handicap de l'éditeur est l'absence de recherche. Une instruction "LABEL" donnera l'adresse d'une étiquette si le programme est assemblé mais ne vous indiquera pas son numéro de ligne. Dommage !

L'assembleur

L'assemblage se fait normalement, à une vitesse moyenne. Le listing peut être affiché ou

imprimé et il est toujours suivi des labels et de leurs adresses. Il est possible d'assembler un ou plusieurs textes sources venant de la disquette et de sauvegarder le programme objet automatiquement. Ce qui permet de travailler avec de longs programmes, la mémoire n'étant occupée que par AMMAS et la table des labels. THE CODE MACHINE est en cassette avec une option de sauvegarde sur disquette. DISCOVERY a pris le risque de fournir le logiciel complètement dépourvu de protection ! Ce qui est très pratique pour un utilitaire de ce genre. Une dernière chose : le manuel est en anglais.

Patrick Yoann

POLYSOFT

UN ÉVENTAIL
PLURIDISCIPLINAIRE

Un éventail de quatre programmes, tous complémentaires les uns des autres. Traitement de texte, redéfinition de caractères d'impression, mailing, et pour finir, un programme graphique point par point. De quoi se fabriquer une revue commerciale soignée en les utilisant conjointement. Il est utile de signaler que si ces programmes sont conçus pour fonctionner ensemble, ils ne sont pas pour autant forcément vendus en un seul bloc, sauf en ce qui concerne le coffret du nom de « POLY PROGRAMS ». Vous aurez donc la liberté d'acheter l'un ou l'autre des logiciels séparément.

Présentation
et lancement

Comme dans tous les programmes de cette gamme, le démarrage consiste en l'affichage d'un menu comportant un nombre variable d'options, mais dont la présentation est semblable, voire identique, si ce n'est le titre du programme en cours d'utilisation, figurant dans la fenêtre supérieure de l'écran. Il faut savoir, même si cela semble logique à la plupart d'entre vous, que l'option exécutable sera toujours celle se trouvant affichée en vidéo-inverse. Aucune difficulté ne vous attend quant au déplacement à l'intérieur du menu, étant donné qu'il suffit d'utiliser les flèches haut et bas se trouvant sur le pavé numérique. La validation sera obtenue en appuyant comme bon vous semble, soit sur [RETURN], soit sur [ENTER]. La fausse manœuvre que pourrait représenter l'utilisation accidentelle

de la touche [EXIT] vous ramènerait inmanquablement au CP/M.

Vu le peu de différences existant entre chaque menu, je ne reviendrais désormais plus sur la présentation intrinsèque de ceux-ci tout au long de l'étude thématique de chacun des programmes et je me bornerais donc à l'avenir à n'étudier que les options qui y sont offertes. De même, sachez que chaque logiciel étant enregistré sous la forme « _____ .COM », donc directement accessible sur CP/M, il vous suffira de charger le système en question, d'attendre l'affichage du symbole A> et enfin de taper le nom du programme désiré, par exemple : POLYWORD, pour que celui-ci soit lancé.

Le préambule à l'utilisation de chacun des logiciels étant donné, il ne nous reste plus qu'à découvrir ensemble le traitement de texte de la gamme POLYSOFT.

POLYWORD

Editeur : Arcom Software
Genre : traitement de texte
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Si la présentation et le fonctionnement de ce programme sont très différents de LOCOSCRIPT, il faut néanmoins noter qu'il est possible de récupérer des textes de ce dernier, à condition toutefois que ceux-ci soient enregistrés en ASCII. Avant de voir le détail des options, ainsi que les avantages de POLYWORD, soulignons rapidement le léger handicap dont il souffre. En effet, une limite de taille vous sera imposée lors de son utilisation, à savoir que la longueur totale de chaque fichier, ne devra et ne pourra pas excéder deux cents lignes. Il va sans dire que ce programme, de par les multiples avantages que suppose son utilisation, conjointe à celle des trois autres, n'en demeure pas moins réservé à la frappe de lettres ou encore de courts mémos. Il est d'ailleurs conseillé par les auteurs eux-mêmes, de ne l'utiliser que dans ce sens, à l'instar de LOCOSCRIPT qui lui, permet l'écriture d'un livre entier. Venons-en maintenant au menu. Composé de cinq options : choix de fichier, catalogue, change disque, efface fichier et enfin, retour à CP/M, ce menu vous permettra d'accéder très simplement à l'ensemble des sous-programmes de POLYWORD. Il ne sera pas question dans ces lignes, d'expliquer les options qui se passent de commentaires, telles que : change disque ou autres... Nous nous limiterons donc à la partie choix de fichier avec tout ce que cela comporte. **Choix de fichier** : cette option, bien que très claire dans sa forme mérite tout de même que l'on s'y arrête du fait même qu'elle contient quelques faces cachées. Lors de l'affichage du message : ENTRER LE NOM DU FICHIER À ÉDITER OU À IMPRIMER, vous devez donner une réponse quelqu'elle soit. Le fichier ainsi saisi fera l'objet d'une recherche sur le disque et si il existe sera chargé conformément à votre demande. Dans le cas contraire, l'ordinateur vous signalera sa non-existence et

vous proposera de créer un nouveau fichier. Question à laquelle il vous suffira de répondre par O (oui) ou par N (non) pour passer à la suite des opérations. Ainsi, cette option, au prime abord, réservée à la recherche d'un éventuel fichier déjà existant, s'avère renfermer en plus, la possibilité de créer un fichier. Vous venez donc d'appeler en mémoire un fichier x ou y et vous entrer donc de fait dans le mode édition. A signaler qu'aucune différence, si ce n'est l'existence ou la non-existence de texte, ne distingue le mode de création du mode d'édition et que, pour cette raison, nous ne traiterons que de la partie édition. L'écran de cette partie du programme comporte une ligne signalétique énumérant : le disque en vigueur, le nom du fichier en édition, le numéro de la page, le numéro de la ligne, le numéro de la colonne (position du curseur) et enfin la spécification du mode en cours, à savoir : insertion ou lecture.

```
FILE : BROADWAY PAGE : 1 LIGNE : 49 COL : 1 INSERTION
*W EN DOUBLE LARGEUR
*115
N°315 TINY PRINT
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W EN DOUBLE LARGEUR
*1102
N°102 BROADWAY large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W EN DOUBLE LARGEUR
*1103
N°103 COMPACTA large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W EN DOUBLE LARGEUR
*1114
N°114 MICROGRAMMA large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W EN DOUBLE LARGEUR
*1121
N°121 COOPER HOLLOW large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
```

Qu'est-ce qui ressemble plus à un traitement de texte qu'un autre traitement de texte ? Question « idiote », peut-être... Néanmoins, il est vrai que les différences ne sont pas grandes de l'un à l'autre des logiciels de ce type existants, si ce n'est la présentation ou encore les touches spécifiques au fonctionnement. C'est donc résolument que je choisis de ne pas entrer dans les détails relatifs à l'ensemble de la catégorie. Cependant, une fonction toute particulière attire mon attention : je ne l'avais jusqu'ici rencontré nulle part ailleurs sous cette forme ! LOCOSCRIPT permet comme vous le savez l'utilisation d'une police de caractères très étendue, ce qui en temps normal, n'est pas le cas de POLYWORD. Néanmoins, pour remédier à ce problème, les réalisateurs de ce logiciel n'ont pas hésité à utiliser la touche de fonction se trouvant au centre du pavé fléché (à savoir : le carré quadrillé) pour provoquer un appel de caractère

particulier. Pour reprendre l'exemple de la documentation : si vous désirez écrire MÜNCHEN, le ü ne figurant pas d'origine sur le clavier du logiciel, il vous suffit d'entrer M suivi d'une impulsion sur la touche pré-citée et enfin de saisir le code correspondant au caractère (129 dans ce cas) avant de taper [RETURN] et la suite du mot, en l'occurrence NCHEM. Rien de plus simple en fait si l'on s'arrange pour avoir toujours la table des caractères (figurant sur le manuel) sous les yeux. Une dernière chose avant de passer à l'étude d'un autre programme. En mode édition ou création, il vous est à tout instant possible d'accéder aux options pré-citées du menu principal, par l'utilisation des touches de fonctions allant de f 1 à f 8. Néanmoins la première option, qui, dans le menu se trouvait être le choix du fichier se voit ici remplacée par l'option d'impression dont le menu ne réclame aucune explication tant il est simple d'emploi.

POLYPRINT

Editeur : Arcom Software
 Genre : utilitaire imprimante
 Support : disquette
 Intérêt : ★★★★★
 Graphisme : ★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★★★★

Vingt-cinq nouvelles polices de caractères d'impression pour agrémenter vos textes. Rien que cela !... Et pas des moindres : Helvétique, Bodoni, Commercial etc...

Avant de débiter le traitement d'un texte par ce logiciel, il faut savoir deux choses. D'une part, tout comme dans le cas de POLYWORD, il vous sera possible de récupérer les textes de LOCOSCRIPT à l'unique condition que ceux-ci aient été précédemment « traduits » en ASCII (les textes venant de POLYWORD sont bien entendu, accessibles sans conditions). D'autre part, le programme est muni d'une fonction « aide » qu'il vous suffira d'appeler par la pression des touches [ALT]+J ou ? à chaque question posé par le programme, pour obtenir les renseignements concernant le résultat donné par l'emploi des réponses « o » (oui) ou « n » (non).

Pour compléter cette assistance dispensée par le logiciel, il existe un fichier spécial : « lisez-moi » qui contient toutes les informations relatives au fonctionnement.

Lancement et utilisation

Vous voici donc, comme dans le cadre de POLYWORD, avec votre CP/M installé. Il va vous falloir maintenant appeler le programme. Celui-ci se trouve sur la disquette sous l'appellation « PP.COM », donc même cause même punition... Tapez : PP suivi de RETURN. Néanmoins, pour vous simplifier la vie, il vous est possible, dans le cas précis où vous avez déjà connaissance du texte à traiter, d'appeler ; et le programme et le texte avec une seule instruction sous CP/M. Exemple : A>PP LISEZ-MOI suivi de RETURN, chargera le logiciel et le fichier texte à la suite l'un de l'autre. Plus fort encore, si vous possédez un 8512 et que votre fichier (appelons-le « BONJOUR TOI ») se trouve enregistré sur

votre unité B, l'instruction sera tout simplement : A>PP B : BONJOUR.TOI, suivi de RETURN.

Une fois le chargement parvenu à son terme, le menu apparaît. Nous tenterons d'approcher, dans les quelques lignes qui vont suivre, le détail des possibilités de celui-ci.

Sélection du fichier à imprimer

— Pour éviter les erreurs de chargement d'un fichier qui ne correspondrait pas à la norme acceptable par le logiciel, celui-ci refusera tout texte dont le titre se termine sous la forme : .FNT, .CMD, .HLP, .SYS, .COM, .EXE, .BAT, .BAS.

Forts de ces renseignements, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix à l'intérieur du catalogue qui s'inscrit sous vos yeux. La sélection du fichier se fera à l'aide des flèches du pavé numérique ayant pour effet de faire se déplacer le curseur d'un fichier à l'autre. Si le fichier recherché ne se trouve pas sur le disque lu, positionnez le curseur sur le message « AUTRE DISQUE » se trouvant en haut de l'écran catalogue et appuyez sur RETURN. Cette demande aura aussitôt pour effet d'afficher : ENTREZ LA LETTRE DU DISQUE (A : - P :), le P désignant un lecteur supplémentaire éventuel. En cas d'erreur de saisie, vous aurez immanquablement le droit à un superbe message vous le signalant... Le nombre des fichiers

affichable à l'écran ne pouvant dépasser soixante-quinze, il arrivera peut-être (dans le cas de l'utilisation du drive B) qu'il en demeure quelques-uns n'ayant pas été pris en compte par le catalogue. Si tel est le cas, le logiciel vous demandera si vous désirez en avoir connaissance et si oui, listera à l'écran les soixante-quinze prochains fichiers disponibles.

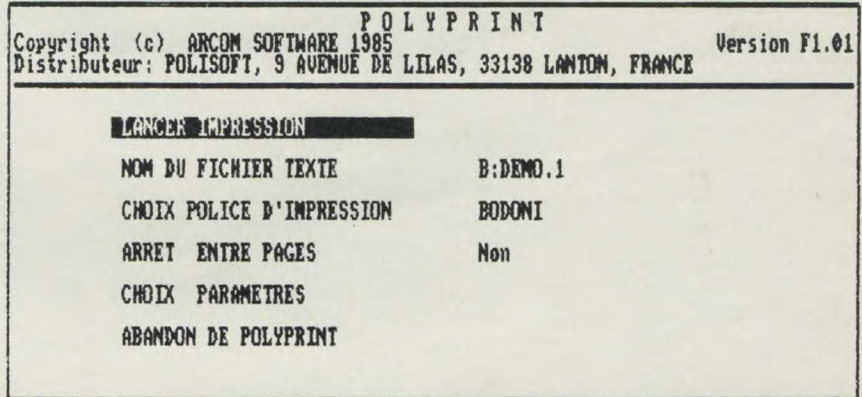
Sélection du type de caractère — Chaque type est désigné par un numéro, la liste en est d'ailleurs donnée par le manuel. Mais il vous est bien sûr possible de faire appel à l'aide du programme pour obtenir le catalogue complet à votre disposition. Pour ce faire, tapez simplement RETURN et vous obtiendrez en retour le listing complet des modules de polices d'impression. La manipulation qui suivra sera la même que celle concernant le catalogue fichier, à savoir : utiliser les flèches du pavé numérique pour la sélection.

Dès lors, votre type d'impression étant chargé, un seul renseignement restera à fournir. A la question : VOULEZ-VOUS IMPRIMER EN MODE 80 COLONNES, il vous faudra répondre « O » (oui) si vous ne désirez pas une impression en écriture proportionnelle et « N » (non) dans le cas contraire.

Pause entre les pages — Cette option n'est valable que dans le

cas de l'impression d'un document de plusieurs pages. En effet, il vous faudra signaler au logiciel que vous travaillez avec du feuillet à feuillet ou du papier continu. Si votre réponse à la question : VOULEZ-VOUS UNE PAUSE ENTRE CHAQUE PAGE, est « O », le programme considérera que vous êtes dans le premier cas, sinon, il continuera son impression sans se soucier qu'il y ait ou non du papier dans l'imprimante. L'avant-dernière option du menu concernera quant à elle le format de page avec tout ce que cela comporte. En l'occurrence, vous aurez la possibilité de modifier : la marge de gauche, la largeur du texte, le nombre de lignes par page ainsi que le nombre de caractères par ligne. De plus, vous pourrez justifier ou non votre texte et enfin numéroter les pages.

Tout y est, vous êtes fin prêt à lancer l'impression. Pour cela, positionnez le curseur du menu principal sur DEMARRER L'IMPRESSION et validez par RETURN, vous serez surpris du résultat...



POLYMAIL

Editeur : Arcom Software
 Genre : mailing
 Support : disquette
 Intérêt : ★★ ★★
 Graphisme : ★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★ ★★

Qui dit POLYMAIL, dit mailing ! Revenons tout d'abord sur le principe même du mailing que peut-être, certains d'entre vous ignorent. Lorsqu'une entreprise fait parvenir à un nombre important de personnes une même lettre avec cependant le nom et l'adresse qui diffèrent sur chacune d'elles sans pour autant être manuscrits, il n'y a pas de mystère, c'est l'œuvre d'un logiciel de mailing. En plus de cette fonction première d'édition de circulaires personnalisées, Poly-mail permet le listing des noms et des adresses qu'il a enregistrés dans sa mémoire.

Méthode d'utilisation

POLYMAIL ne peut être utilisé qu'avec des textes tirés de POLYWORD. Ainsi donc, vous débuterez votre travail par la création d'une lettre type, puis en la sauvegardant, vous en permettrez la récupération par POLYMAIL.

Il est important de noter que les repères indiquant la place que devront prendre les éléments particuliers à chaque lettre, doivent être signalés par les symboles allant de &A à &L, et ceci, lors de l'édition du texte. Quant aux listings de fiches personnalisés, ils seront créés séparément par POLYMAIL.

Les fonctions du menu principal ; catalogue, changement lecteur et effacer fichier, étant identiques en tout point à leurs équivalences sur POLYWORD, nous ne nous y attarderons pas. A chaque création de listing, deux nouveaux fichiers sont enregistrés sur la disquette. Prenons un exemple simple : votre fichier se nomme ESSAI, par suite, vous obtiendrez deux enregistrements, l'un sous l'appellation ESSAI.PMA (pour POLYMAIL Archives), et l'autre sous l'appellation ESSAI.PMC (pour POLYMAIL Catalogue). N'oubliez pas que ces deux fichiers sont indissociables et donc, que si pour une raison quelconque vous devez transposer l'un d'entre eux sur un autre support,

vous devrez impérativement faire suivre le même chemin au second.

La création d'une fiche s'opère de la façon suivante. Dans un premier temps, il vous sera demandé de fournir le titre de la fiche à créer. Sachez que les fiches seront automatiquement classées par ordre alphabétique en fonction du titre donné. Il est bien évident que par le même principe, il est possible d'obtenir un classement chronologique, à la condition de remplacer les caractères alphanumériques par des caractères numériques. Auquel cas, vous devrez (dans l'exemple d'une date), inscrire le mois en première position suivi du jour : 01/31.

Sur la fiche qui viendra s'afficher suite à l'entrée du titre, seront inscrits, en plus des rubriques nom, prénom, société, etc..., les symboles correspondant à leur emplacement respec-

tif. Face au Nom-Prénom, vous verrez donc figurer un &A, cela signifie que ce symbole placé dans le texte, comme expliqué précédemment, sera remplacé à l'impression par le nom et le prénom du destinataire, et ainsi de suite...

Il nous reste à voir le principe de l'impression par fusion de fichiers. A cet instant, entre en jeu la véritable utilisation de POLYWORD. La procédure à suivre devra être scrupuleusement respectée sous peine de devoir tout reprendre du début...

Chargez Polyword, déterminez le fichier de lettre circulaire (vous êtes donc en mode édition), appuyez sur f1 pour accéder au menu d'impression (modifiez le cas échéant les paramètres : style d'impression (qualité courrier ou Normale, etc.), justification, etc...), choisissez la liste de noms (listing créé sous

Polymail) ainsi que les fiches qui devront être utilisées. La dernière étape sera le lancement de l'impression et la vérification d'une éventuelle erreur sur le premier tirage.

Si tout se passe correctement, il vous sera donc possible de tirer un nombre illimité de circulaires, à la condition toutefois de charger un nouveau listing, et le nombre des tirages doit excéder cent.

FICHER D'ADRESSE : AEZRE

INSERTION

FICHE	:	JOURBON	
NOM-PRENOM :			&A
SOCIETE :			&B
ADRESSE :			&C
			&D
			&E
			&F
			&G
Cher.... :			&H
INFO 1 :			&I
INFO 2 :			&J
INFO 3 :			&K
INFO 4 :			&L

POLYMAIL	
Copyright (c) ARCOM SOFTWARE 1985	Version F1.02
Distributeur: POLISOFT, 9 AVENUE DES LILAS, 33138 LANTON, FRANCE.	
OUVRIER UN FICHER CATALOGUE DISQUE CHANGEMENT LECTEUR EFFACER UN FICHER RETOUR A CP/M	

POLYPLOT

Editeur : Arcom Software
 Genre : utilitaire graphique
 Support : disquette
 Intérêt : ★ ★ ★ ★
 Graphisme : ★
 Difficulté : ★ ★
 Appréciation : ★ ★ ★ ★

Ce programme n'a d'autre but que de vous permettre de produire toute une gamme de graphismes sophistiqués sur votre imprimante. Ces graphismes, une fois réalisés, peuvent être stockés sur disquette afin de les réutiliser plus tard. L'impression graphique double densité utilisée par le programme ainsi que la définition de 960 X 700, apporteront des résultats très satisfaisants.

Lorsque vous débutez la création d'un graphique, vous devez faire en sorte que la quantité de place vacante en M (disque virtuel) soit supérieure à 58 Ko (c'est sur le drive M que le logiciel travaille pour obtenir le graphique). Si tel n'est pas le cas, POLYPLOT retournera automatiquement au CP/M en vous invitant par là même, à effacer quelques fichiers pouvant éventuellement encombrer le drive M.

Pour effectuer correctement cette opération, il suffit de taper M : (préparation au travail sur le drive appelé), lorsque le symbole correspondant apparait (M), taper la commande DIR pour obtenir le catalogue. Il reste à choisir les fichiers susceptibles d'être effacés, et le tour est joué... Vous pouvez maintenant repartir destination POLYPLOT...

En bref

Le logiciel offre trois types de graphiques possibles. D'une part, l'histogramme, d'autre part, la ligne et enfin, le camembert. Comme vous l'aurez sans doute compris, il n'y a pas lieu de faire de comparaison entre POLYPLOT et un logiciel de DAO. Quoique ? Bien que limité dans le nombre des formes graphiques que l'on peut escompter obtenir, ce programme n'en demeure pas moins un logiciel de dessin à part entière ; quelque-peu ciblé, peut-être... mais enfin, sérieux oblige...

Plutôt que de rentrer à vif au cœur des détails techniques, ce qui pourrait s'avérer aussi long qu'ennuyeux, je me bornerais à

vous signaler qu'en plus des graphismes, POLYPLOT utilise neuf des polices de caractères de POLYMAIL ; le tout produisant des pages d'une clarté et d'une qualité surprenante. Cependant, malgré tous les éloges que je puisse faire sur cet uti-

litaire pratique, un problème subsiste : la lenteur. A tel point d'ailleurs, qu'il faut compter facilement dix minutes pour obtenir un histogramme pleine page, légendes comprises. Comme quoi, la qualité se paie toujours.

Vue d'ensemble

Encore quelques mots avant d'en finir avec ces quatre programmes. La question qui vient immédiatement à l'esprit lors des études de l'ensemble, est la suivante : peut-on classer les POLYPROGRAMS dans le rang des professionnels ? Certes, ils sont on ne peut plus simple d'emploi. Mais jusqu'à quel point peut-on mélanger ergonomie et simplicité ?...

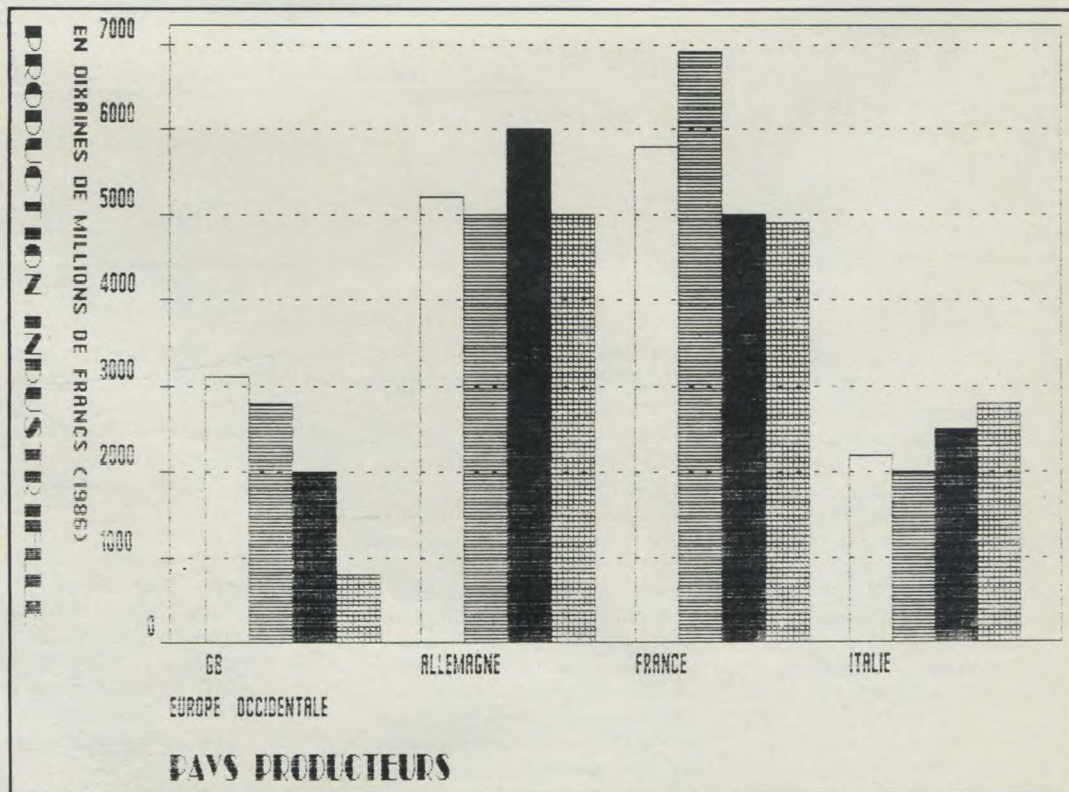
Néanmoins, s'il est vrai que ces programmes ne couvrent pas l'ensemble des exigences professionnelles, il n'en demeurent pas moins d'excellents outils de travail pour toutes les entreprises à petit budget.

Georges Brize

POLYPLOT

LOGICIEL D'IMPRESSION DE GRAPHES

DE LA SERIE DES POLYPROGRAMMES



INDUSTRIE TEXTILE , PRÊT A PORTER , CHAUSSURE
 PÊCHE ET AGRICULTURE
 ENGINEERING ET INDUSTRIES PARALLÈLES
 INDUSTRIES DE SERVICES

Opération Disk 3"
arrivage de 20.000
disques Matsushita
24F90
pièce



Catalogue Février 1987

OPERATION FINANCE

valable du 1^{er} au 28 Février 1987

Payez votre micro **AMSTRAD**
en 4 FOIS sans frais
(après acceptation du dossier)

Exemple : **AMSTRAD CPC 6128 couleur**
(avec les cadeaux)

990F à l'enlèvement et **3 mensualités de 1000F**

= **3990F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS

☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviable dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS

avec cristal transparent, format Télécasette

Code Couleur	PRIX PIECE
1400 NOIR	6F
1402 BLANC	PRIX PIECE PAR 10 5F
1406 BLEU	PRIX PIECE
1404 ROUGE	PAR 50 ET PLUS 4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code Couleur	PRIX PIECE
1416 NOIR	
1424 BLANC	PRIX PIECE 11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécasette

Code Couleur	PRIX PIECE
1414 NOIR	
1422 BLANC	PRIX PIECE 13F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code Couleur	PRIX PIECE
1410 Havane	PRIX PIECE 10F
1408 Bordeaux	PRIX PIECE
1412 Vert emp	PAR 50 ET PLUS 8F

INJECTE, petit format	Code	Couleur	PRIX PIECE
	1420	Bordeaux	13 F
	1418	Noir	

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta Code 1452 : 139 F
SERRURE A CLEF POSSO (option) : 70 F

JAQUETTES

neutres, pour boîtiers thermoformés et boîtiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 PRIX PIECE : 1F

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

Code 4930 100 boîtiers 495F

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE	
Code	
2102 5 P 1/4 SF DD	5,90F
2100 5 P 1/4 DF DD	6,90F

FUJI	
Code	
2000 5 P 1/4 SF DD	9,50F
2002 5 P 1/4 DF DD	14,50F
2011 3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00F
2012 3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F

AMSTRAD	
Code	
2007 3 P DF SD	35,00F
2005 3 P DF DD	75,00F

CASSETTES MICRO	
Code	
7123 GENERAL C20	7,90F (11F GRATUITE)

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI	
Code	
3022 HR 100 / 110 / 24P	19,70F
3020 HR 100 / 126 / 24P	21,90F
3001 HR 100 / 135 / 12P	19,00F
3000 HR 100 / 135 / 24P	25,80F
3002 HR 100 / 135 / 36P	33,50F
3007 HR 200 / 135 / 12P	21,00F
3004 HR 200 / 135 / 24P	28,10F
3006 HR 200 / 135 / 36P	35,00F
3009 HR 400 / 135 / 12P	23,50F
3008 HR 400 / 135 / 24P	30,40F
3010 HR 400 / 135 / 36P	37,00F
3012 50D / 135 / 36P	45,00F
3014 100D / 135 / 20P	55,50F
3019 100D / 135 / 24P	42,00F
3016 100D / 135 / 36P	45,00F
3017 400D / 135 / 20P	47,00F
3018 400D / 135 / 36P	60,70F
3024 HR DISC X2	45,00F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boîte de 10 Tarif + 2F de l'heure pour taxe copie privée

FUJI	
Code	
1000 DR C60	7,50F
1002 DR C90	10,70F
1003 DR C120	14,00F
1015 FR C60	9,00F
1017 FR C90	13,00F
1008 FRI C60	10,70F
1010 FRI C90	14,50F
1009 FRIS C60	12,30F
1011 FRIS C90	16,60F
1004 FRIL C60	11,30F
1006 FRIL C90	16,60F
1005 FRIS C60	15,50F
1007 FRIS C90	22,50F
1012 METAL C60	22,00F
1014 METAL C90	29,50F

GOLDSTAR	
Code	
1104 HD C60	7,00F
1106 HD C90	10,00F

Amis clients, vous aimez l'efficacité : GENERAL est une entreprise efficace, à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchises. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Mintel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

- Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : (1) 42.06.50.50, poste 40.

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS	
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	

FUJI	
Code	
0012 E30 VRAC	35,50F
0001 E30	36,50F
0012 E30 SHG	39,50F
0006 E60 VRAC	40F
0007 E60	41F
0009 E60 SHG	44F
0010 E90 BULK	43,50F
0011 E105 VRAC	45F
0013 E120	47F
0019 E120 SHG	65F
0029 E120 HIFI	68F
0025 E120 SXG	89F
0014 E135 BULK	51F
0016 E150 BULK	52,50F
0015 E180	51F
0021 E180 SHG	74F
0031 E180 HIFI	76F
0027 E180 SXG	108F
0017 E240	74F
0023 E240 SHG	98F

GOLDSTAR	
Code	
0502 E105	40F
0504 E120	43F
0506 E180	47F

BANDES AUDIO

TDK	
Code	
1372 LX 35/180 27cm Ø NAB	195F
1373 LX 35/90 18cm Ø	109F

JVC	
Code	
0200 E120	49F
0206 E120 SHG	63F
0207 E120 HIFI	64F
0201 E120 PRO	98F
0202 E180	57F
0208 E180 SHG	74F
0209 E180 HIFI	76F
0203 E180 PRO	119F
0204 E240	80F
0218 E240 SHG	110F

SKC	
Code	
0100 E30	34,50F
0102 E60	39F
0106 E105	43,50F
0108 E120	47F
0110 E180	52F
0112 E240	75F

TDK	
Code	
0315 E30 HD PRO	99,50F
0312 E60	49F
0311 E60 EHG	54F
0300 E120	57F
0306 E120 EHG	78F
0314 E120 HIFI	84F
0316 E120 HD PRO	116F
0302 E180	61F
0308 E180 EHG	84F
0310 E180 HIFI	87F
0318 E180 HD PRO	128F
0304 E240	105F
0309 E240 EHG	110F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	
Code	
0220 FUJI EC30 SHG	55F
0005 JVC EC30 SHG	59F

8 MM	
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	

FUJI	
Code	
0004 P30	79F
0008 P60	95F

TDK	
Code	
0298 P60	98F
0299 P90	115F

10, bd de
Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50

V2000	
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	

PDM	
Code	
0600 VCC 360 HG	117F
0602 VCC 480 HG	143F

BASF	
Code	
0700 VCC 480 HG	143F

BETA	
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	

FUJI	
Code	
0037 L500	53F
0041 L500 SHG	64F
0039 L750	67F
0043 L750 SHG	78F

SKC	
Code	
0114 L500	50F
0116 L750	62F

TDK	
Code	
0320 L500	65F
0323 L500 EHG	78F
0326 L500 HIFI	101F
0328 L500 HD PRO	121F
0322 L750	78F
0324 L750 EHG	104F
0329 L750 HIFI	121F
0327 L750 HD PRO	144F
0330 L830 EHG	132F

BETACAM	
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	

FUJI	
Code	
0059 BETACAM 10	102F
0061 BETACAM 20	139F

U'MATIC	
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10	

3 M	
Code	
0422 UCA 30 S	214F
0418 UCA 75	346F

FUJI	
Code	
0047 KCA 10	108F
0049 KCA 20	127F
0051 KCA 30	157F
0055 KCA 30 BR	184F
0053 KCA 60	219F
0057 KCA 60 BR	256F
0054 KCS 10 BR	134F
0058 KCS 20	131F
0063 KCS 20 BR	153F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu - d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464.

Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardues et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Ordinateur familial CPC 464



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR\$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcery").

sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de 199F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcery").

sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de

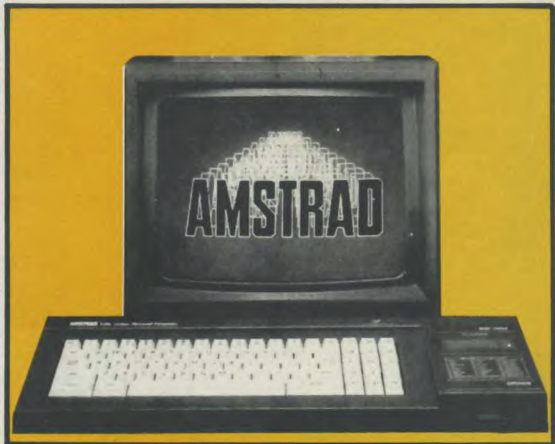
graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autres modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels. Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacune.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous

les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez. Est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courriel et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnel.

De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80x24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la pos-

sibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignement, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courriel" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

3997 F HT

4741F

A CREDIT CETELEM

740F au comptant + 24 mensualités de 211,10F

TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512 l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connaît toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512**.

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maîtrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maîtriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...



Code 6103

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- ce imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courriel"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

4997 F HT

5930F^{TTC}

A CREDIT CETELEM

930F au comptant + 30 mensualités de 222,40F

TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGA OCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 méga octet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2.2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formatage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F**

Kit AM5D/8256-8512 **250F**

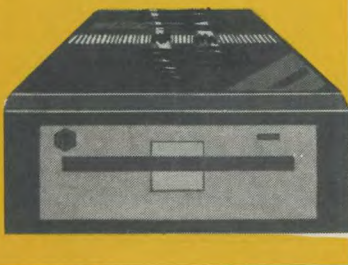
TARIF GENERAL LECTEUR JASMIN AM 5D Code 6195

1799F

A CREDIT CETELEM

299F au comptant + 6 mensualités de 268,60F

TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1 avec alimentation et interface

1659F

A crédit Cetelem : 159F au comptant + 6 mensualités de 268,60F - TEG 18,24% Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1 2^e unité sans interface contrôleur

1590F

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

5920 F

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

8170 F

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

7450 F

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

9700 F

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

10420 F

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

12670 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

11840 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

14100 F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

COMPTABILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur compatible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configura-

tion nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaises surprises. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulant pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icônes pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus

vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra), GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accéléérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-

up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunica-

tions...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 Mhz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces séries RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard d'un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou

comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstorer permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

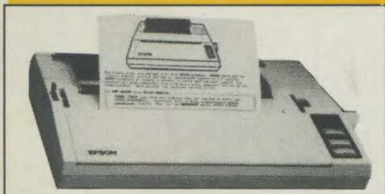
PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Imprimante Epson LX90



TARIF GENERAL
pour EPSON LX 90
2995F

Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 321,60F

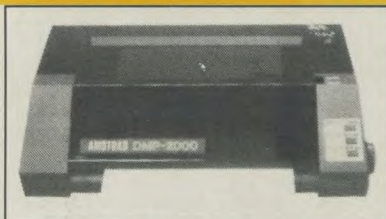
L'imprimante LX90 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrents mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel. On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard,

permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparaît également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante OKIMATE 20



TARIF GENERAL
pour OKIMATE 20

2290F

Code 6130
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE GRAPHIQUE COULEUR

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir une véritable impression couleur. Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Sa tête thermique n'est pas adaptée à un travail de listing du fait de sa relative fragilité. Toutefois, cette tête est facilement interchangeable. Pour un bon rendu des couleurs, elle nécessite l'emploi d'un papier glacé. Lorsque l'on souhaite passer de la couleur au noir et blanc, il convient de changer de ruban. Un logiciel graphique est indispensable pour une recopie intégrale d'écran. Nous pouvons le fournir, ainsi que tous les accessoires OKIMATE.

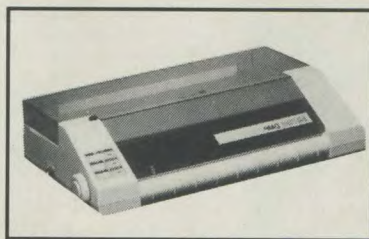
Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE, conçues professionnellement par composition numérique, offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un traceur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entraînement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2290F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression :
impact matrices

Vitesse : caractère normal 105 CPS
double caractère 52 CPS

Dim. caractères (normal) :
2,1x2,55mm

Styles et dimensions possibles :
Pica, Elite, Condensé, Large, etc...

Papier : feuille à feuille ou rouleau.

Entraînement : traction et friction.

Nombre de copies :
2 (papier autocopiant).

Interface : parallèle Centronics.

Alimentation : 220/240V.

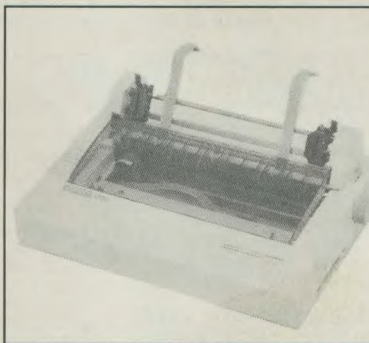
Dimensions (LxHxP) :
400x250x100mm.

Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1999F

A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24% - Coût total du
crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.

Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

• Titre d'impression (changeable par l'utilisateur)	120	• Taille des caractères (en fonction des styles)	80/12	• Papier grave	9 x 18
• Vitesse	120	Expansif	40 - 5	Papier grave double	11 x 18
Quantité informatique typique	25	Compressif	120/12	Cartouche	6 x 12
Quantité courrier typique	100 millions	Compromis/engrais	140/12	• Résolution graphique	
• Type d'impression	Standard	ELITE	90/12	9 aiguilles mode graphique	
Série d'organisation	Standard	Expansif	80/12	Denier courante	60 CPS
Bi-directionnel en texte	Standard	• Matrice (vertical & horizontal)		Double densité	120 CPS
Bi-directionnel en les graphisme	Standard	Standard	9 x 9	Double densité double vitesse	150 CPS
Impression optionaire	Standard	Standard	12	Quadruple densité	240 CPS
• Taille des caractères (en fonction des styles)		Standard	12	Recopie d'écran	80 CPS
PCA	80/12	Standard	12	Recopie d'écran II	80 CPS
Expansif	40 - 5	Standard	12	Traceur	72 CPS
Compressif	120/12	Standard	12	Traceur II	144 CPS
Compromis/engrais	140/12	Standard	12	• Aiguilles mode graphique	
ELITE	90/12	Standard	12	Densité normale	Standard
Expansif	80/12	Standard	12	Double densité	Standard
• Jeu de caractères		Standard	12	• Jeu de caractères	
ASCII standard	96	Standard	12	ASCII full	96
ASCII full	96	Standard	12	Jeu de caractères matricielles	32 (111) graph
Jeu de caractères matricielles	32 (111) graph	Standard	12	Jeu de caractères italiens	72 (111) graph
Jeu de caractères italiens	72 (111) graph	Standard	12	Mode graphique standard	12
Mode graphique standard	12	Standard	12	Mode graphique EMS	12
Mode graphique EMS	12	Standard	12	Index superieur matriciel	Tous les caractères
Index superieur matriciel	Tous les caractères	Standard	12	Quantité courrier	Standard
Quantité courrier	Standard				

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icônes ou fenêtres qui donnent au programme l'aire d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOEPN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez découvrir une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOEPN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande précision, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2

Si force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2^e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manchettes différentes. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une monture base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. La manette est remplacée par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **248 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect sport, couleur gris un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7010 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 compétition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microcontacts ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec la manette dans une main et le socle dans l'autre au saut de halle de Décaathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK

Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500. Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO

Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur la manette, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex: 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **173 F**

CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enclencher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande. Attention, le câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HI-FI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7026 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI-FI

Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101	95 F
OR BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (cou) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fabrique des cassettes C20 ou 2x10 m d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11^e est CADEAU

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâche rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D

Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11^e est gratuite

BOITE RANGEMENT

30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT

60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couverture transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paramétrable bandes carol détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) **69 F**
Rame papier paramétrable bandes carol détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) **69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes carol, les 500 (Code 7147) **85 F**
Rame paramétrable zoné ou non, les 2000 feuilles **195 F**
Nos pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nos consulter.

LES HOUSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos houses sont en matière synthétique anti-statique.
Housse clavier 464 (Code 7125) **70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125) **70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125) **70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126) .. **70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127) **80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127) **70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127) **85 F**
Housse unité disquette (Code 7102) **55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131) **80 F**
Housse LX 80 (Code 7131) **80 F**
Housse Centronics (Code 7131) **80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131) **80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131) **80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité coumter est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISOP

La table des vedettes de la programmation (Torris, Loricels, Ere, etc...), conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BI

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissions.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se démonte (0) ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHÉ DK TRONICS

Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toujours, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHÉ TECHNUMUSIQUE

Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHÉ AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et de son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en nîsan. Il est accompagné de 4 logiciels:

- A) ART: c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.
- B) ICONES: c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.
- C) CREATION GRAPHIQUE: logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
- D) AMX CONTROL: système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM

JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur **150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire **235 F**
JL BANK cassette **50 F**
JL BANK disquette **120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la copie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111

Livrée en boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 16 K et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec buffering du bus d'adresse, 4 connecteurs enclençables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A rigulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel: l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (8 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sur 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes: 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de photo-couplés (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs.
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scintillement des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un câble de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotext en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel; l'échange de programmes, fichiers, etc... avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images: tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...), et vous laisser des messages. Il comprend: un modem agréé P & T autorépondre, une carte SERIE RS 232, le logiciel SERIE et le câble CL5, une disquette de programme de la société JMN pour la création d'images vidéotext, leur archivage et la constitution du chaînage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23

Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23

Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette Code 8910 **250 F**

Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE

Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILICON DISK 256K DK'TRONICS

POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS

POUR 464 ET 664 Code 7148 **399 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS

POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT

Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80

Tracteur à pivot supportant qui permet de charger le papier listing. S'emboîte sans aucun montage particulier.
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON

Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4

Double face, double densité, la boîte de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R

A) La CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un câble de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) La CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**

C) La CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovole à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL

Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7165 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256

Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcal, notre spécialiste, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256

Cette extension de mémoire se fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajuste sur la carte mère du 8

Sauvegardez vos logiciels !

MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570^F



INTERFACE TV pour Amstrad CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout!

1390^F

Fonctionne également avec tous moniteurs.

DISCOLOGY le super utilitaire disque

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

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

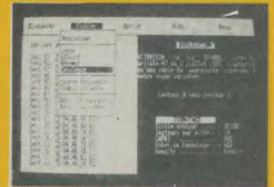
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.

Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.



350^F

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART

dessinez avec votre CPC

te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395^F



Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près! Avec le crayon sont fournis une série de logiciels permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spr-

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON 329^F

Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES 329^F

Fonction utilitaire pour l'AMX

**SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000**



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.

L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.

Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790^F

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 14 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture. Une disquette contient 160 pistes au total. Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 14 Mo) et F1-D (5.25", 14 Mo) par simple adjonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



F1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionnels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS2, le système d'exploitation créé par vortex.

- Une gestion des fichiers à accès direct vous pouvez travailler avec 16 fichiers simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être sélectionné par l'utilisateur, ce qui permet à deux unités périphériques différentes d'être compatibles entre elles.

- Manuel détaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849^{*}**

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943^{*}**

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionnelle pour tout utilisateur déjà équipé d'un lecteur 3", mais désireux d'une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").

Notre Formule: 180Ko (3") + 708Ko (lecteur-X) = 888Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM1" et "ICPM2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacités mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS2.0".
- VDOS2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
 - 128 entrées au directory.
 - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
 - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "Code,eval" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des paramètres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boîtier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS232 est intégré à ces versions.

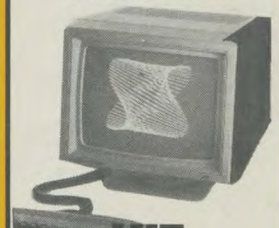
- Vous pouvez choisir entre:
 - Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serier un MODEM.
 - Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
 - Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
 - Vous pouvez charger le numéro logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3.5") **F 2499^{*}**

M1-XRS (3.5") **F 2849^{*}**

**TRANSFORMEZ
votre CPC
464/664/6128
monochrome
en
464/664/6128
COULEUR**



**KIT
COULEUR
CABEL MC370**
se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation
2495^F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équi-phase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPOSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

LE ROBOTARM SVI 2000

Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maîtrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFÉRIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.



LE ROBOTARM COMPLET
AVEC SES PINCES, SA PELLE
ET 2 QUICKSHOOT I POUR
LES COMMANDES

680F

2 piles Alcalines 1,5V (type D)
non fournies
OPTION INTERFACE
AMSTRAD 6128
disponible Février 87

la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique pré-déterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE
avec le CASQUE, le MICRO, la
PARABOLE et les AUTOCOLLANTS

199F

1 pile 9V non fournie

L'Android Sound Synthesizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHÉTISEUR DE SON
avec MASQUE, SERRE-TÊTE

199F

2 piles Alcalines Type D non fournies

les nouveaux LOGICIELS pour AMSTRAD

APPRENTI SORCIER Cass. 149 F
AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BALL BLAZER Cass. 95 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq. 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BLACK STAR - SAS RAID Disq. 195 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CRYSTAL CASTLE Cass. 95 F Disq. 145 F
CYBER RUN Cass. 95 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON - JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
CHILL OUT Cass. 95 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EVE SPY Cass. 35 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
EXCALIBUR QUEST Disq. 195 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FORBIDDEN PLANET Cass. 79 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 490 F
HARRY & HARRY Disq. 210 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F

HUMAN TORCH Cass. 95 F Disq. 145 F
HEAVY OF THE MAGIE Cass. 95 F
HMS COBRA Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F
INTO OBLIVION Cass. 29.90 F
JOCK THE NIPPER Cass. 95 F Disq. 145 F
JEUX SANS FRONTIERE Cass. 89 F Disq. 115 F
JUNGLE JANE Cass. 109 F Disq. 195 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass. 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPIS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST VS Cass. 44.90 F
LES MINES DU ROI AQUANTUS Cass. 119 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 169 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
NEXUS Cass. 119 F Disq. 169 F
ONE Cass. 95 F
ORDITIERCÉ Cass. 139 F Disq. 220 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
QUEST PROBE Cass. 95 F

REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROLLER COASTER Disq. 135 F
RASPUTIN Cass. 99 F
ROBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 195 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SCALEXTRIX Cass. 119 F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F
STORM Cass. 29.90 F
SCRIPTOR Cass. 130 F Disq. 165 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
TEMPLE OF TERROR Cass. 95 F Disq. 145 F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TITANIC Cass. 119 F Disq. 169 F
TRANSLOCK Cass. 95 F Disq. 149 F
UCHI MATA JUDO Cass. 150 F Disq. 185 F
VIEWTEXT Cass. 95 F Disq. 145 F
WANTED GUNFIGHT Cass. 125 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942 Cass. 99 F
BLUE WAR Disq. 200 F
DRUID Disq. 169 F
FIVE STAR (5 Jeux) Cass. 165 F
HITPACK (4 Jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F
MIAMI VICE Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS Disq. 195 F
REVOLUTION Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUIDOO Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT Cass. Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME Disq. 350 F
DISCOLOGY Cass. 99 F
FIRE LORD Cass. 99 F
IKARI WARRIOR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR Cass. 99 F Disq. 169 F
NOW GAMES Cass. 139 F
PACK FIL (4 Jeux) Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU Cass. 160 F Disq. 200 F
XENO Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T. Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 Jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F

MEPHISTO (ESAT) Cass. 150 F Disq. 185 F
ECHO-SOFT (ESAT) Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O. Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK Disq. 230 F
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F
MATHS 2^e CYCLE Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F
MATHS 5^e/4^e Disq. 199 F
HERCULE Disq. 199 F
MATHS 6^e Disq. 250 F
L'ANIMALIER Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 250 F
MONOPOLY Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET Disq. 240 F
LIGHT FORCE Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F
MASTERCALC 6128 Disq. 380 F
MASTERFILE 6128 Disq. 230 F
PSYCHO TEST (ESAT) Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF Disq. 299 F
BRUCE LEE Disq. 199 F
STRIP POKER Disq. 229 F
TEXTOMAT Disq. 818 F
VP PLANNER Disq. 174 F
YES YOU CAN Disq. 174 F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez ébahis ;
- une politique de prix la plus affûtée possible, grâce à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT

Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les touilles et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

5* AXE

Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SREE

Cass. 8522
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous restitue dans la bataille du Rio de la Plata ou les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Grafspoe. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF

Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont supérieurs. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY

Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverser le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT

Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD

Cass. 8257
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN scus-marin ou vous êtes un poisson qui avale du ponton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS

Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs de genre.

ATOM SMASHER

Cass. 8512
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES

Cass. 8195 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Osez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER

Cass. 8090 **99 F**
Jeu de labyrinthe. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK

Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fait passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa bibliothèque.

BOULDER DASH

Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous ages.

BATTLE OF PLANETS

Cass. 8212
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lotzar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémenté ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par l'Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III

Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les sacs à tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON

Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquiescer absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D

Disq. 8479 **189 F**
La trousse à outils. Cette fois-ci, dirigez la trousse à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER

Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimé qui est détenu prisonnier dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tombez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL

Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couleurs de remontée, les couleurs lateraux, les bumpers, les cibules, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT

Cass. 8019 **85 F**
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II

Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Partez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO

Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR

Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérer les planètes.

DEFEND OR DIE

Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS

Cass. 8598
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC

Cass. 8601 **29 F**
Jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres, prix imbattable.

DYNAMITE DAN

Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez-vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS

Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
Jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY

Cass. 8065 **85 F** Disq. 8195
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA

Cass. 8113
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX

Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5^e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT

Cass. 8047
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND

Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure" ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS

Cass. 8525 **29 F**
Dans le château de Spirteland, affrontez les vampires et traquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT

Cass. 8057
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait à part belle non seulement aux réflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK

Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pulvéulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS

Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS

Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrificant.

GHOSTBUSTERS

Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantômes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOS-TBUSTER !!".

GLADIATOR

Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Ales Jacta Est !!!

GREEN BERT

Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres berts verts parlent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS

Cass. 8207
Jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de repérer les dégâts. Un bon jeu aux dialogues fluides.

GUNFRIGHT

Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE

Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre touille sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la touille prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK

Cass. 8049 **85 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER

Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS

Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE

Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repêcher le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH

Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

HYPERSPACE

Cass. 8087
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4^e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroulant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER

Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herpes, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER

Cass. 8218 **85 F** Disq. 8222
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN

Cass. 8245
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL

Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BURR

Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER

Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW

Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une île déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR

Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète Zira. Votre ennemi est muni d'écrans repulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY

Cass. 8129 **99 F**
Jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousses de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS

Cass. 8302
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathique. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE

Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY

Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA

Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous réveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU

Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauvez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN

Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO

Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmène dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACALOUS

Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu à micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!

RESQUILLEUR

Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tableaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID

Cass. 8669 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Arme d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW

Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures repugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING

Cass. 8155 **85 F** Disq. 8574
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME

Cass. 8163 **85 F** Disq. 8251
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Adions-y à travers 37 tableaux différents à récupérer celle-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES

Cass. 8159 **85 F** Disq. 8591
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX

Cass. 8157 **85 F** Disq. 8572
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY

Cass. 8153 **85 F** Disq. 8570
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la base du trésor en passant par le qui aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN

Cass. 8161 **85 F** Disq. 8573
ROLAND doit échapper à ses matras mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10

Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très

SPINDIZZY

Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupe foie, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupe à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER

Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION

Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP

Cass. 8539
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE

Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils malfaisants s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH

Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drôle mélange d'arcade d'aventure.

TAU CETI

Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gêne la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET

Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. nettoie les carreaux, fait la cueillette des champignons, plonge au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V

Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, j'écède de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE

Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniature afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II

Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitrailleuse et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du jeu continu.

ZAXX

Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très coloré, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS

Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, les Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI

Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombies qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!

NEXUS

Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnappé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau au sein NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL

Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND "poursuite dans Paris", tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engouffrer Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSRUDITY

Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8

Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaître diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS

Disq. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT

Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. Le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN

Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMIX

Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE

Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maître des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE

Cass. 8095
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 vies différentes. Neuchage de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR

Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

CAP HORN

Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS

Cass. 8292
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK

Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO

Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3^e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE

Cass. 8514
Grâce à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE

Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN

Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau piraté coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laisseront pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN

Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G

Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qui en est-il aujourd'hui des responsables ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC

Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH

Cass. 8205 **149 F** Disq. 8565 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce château hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES

Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Sauriez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON

Cass. 8231 **149 F**
La Fee du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT

Cass. 8208
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK

Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures advenient à l'inspecteur OSHA. Un jeu très amusant qui plaît beaucoup.

HEROES OF KARN

Cass. 8077
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier (STAR) et le roi de KARN. Celui-ci fit appeler à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP

Cass. 8511
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une mission d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER

Cass. 8063 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre diétre ou ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT

Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE

Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un château du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y paraît.

L'ANGLE D'OR

Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
L'ANGLE D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous amènera à la recherche de l'Angle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC

Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT

Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS

Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Les Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure merveilleusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR

Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'âme de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réalisez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE

Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grâce à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT

Cass. 8350 **159 F** Disq. 8576
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS

Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE

Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018

Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embûches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE

Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrive sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100% en langage machine.

MONTSEGUR

Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible château de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI

Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER

Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES

Cass. 8538
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE

Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC

Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON

Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE

Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD

Cass. 8219
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF

Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS

Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djéyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges mortels. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL

Cass. 8532
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglophones avertis.

SPY AGAINST SPY

Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS

Cass. 8650 **140 F**
Jeu d'aventure au château. Vous devez faire fortune en échappant au fantôme qui vous poursuit dans les différentes pièces du château. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY

Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un château médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS

Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT

Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le Seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais tourné avec le logiciel.

TRONY TRUAND

Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENREDI 13

Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drôle dans le monde de l'apocalypse. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boîte.

VERA CRUZ

Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE

Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR

Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense château (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +

Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un château. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO

COURT CENTRAL

Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**

Jeu de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON

Cass. 8203 **95 F**

Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT

Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**

Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chaque joueur a sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT

Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**

Grâce à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES

Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**

Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à dix épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY

Cass. 8353 **149 F**

Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT

Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**

Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. Ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER

Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**

Jeu de simulation au billard anglais. Tous les joueurs sont représentés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellente, logique. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER

Disq. 8577 **195 F**

Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST

Cass. 8424 **119 F**

Un jeu de simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cyclisme, plongeon, etc... Facile joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D

Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**

Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est reconfigurable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES

Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**

Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulverisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu que vous ne raterez pas.

WINTER SPORTS

Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**

Pratiquiez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL

Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**

Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez-vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG

Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**

Un simulateur d'un très bon joueur. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN

Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**

Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION

DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING

Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**

Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN

Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**

Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montrez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'illimite combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR

Cass. 8322 **85 F**

Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enlevée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING

Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**

Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. Le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER

Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**

Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soin extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Certains tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST

Cass. 8223 **95 F**

Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéral maître.

WAY OF THE TIGER

Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**

Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée...). Une excellente simulation pour jouer d'excellence...

YIE-AR KUNG FU

Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**

Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE

Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**

Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION

ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accroissent.

UNE AFFAIRE EN OR

Cass. 8258

Vous êtes le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des voitures. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE

Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**

Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE

Cass. 8109 **169 F**

Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER

Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**

Logiciel de simulation économique. Vous agrez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION

DE PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX

Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**

Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait sûrement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER

Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**

ArCADE simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rém Jullienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'obstacles.

COMBAT LYNX

Cass. 8241 **149 F**

Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER

Cass. 8060 **95 F**

Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR

Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**

Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT

Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**

Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION

Cass. 8536 **29 F**

Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA

Cass. 8125 Disq. 8590

Jeu de simulation de pilotage. MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrerez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY

Cass. 8127 **139 F**

Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II

Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**

Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX

Cass. 8352 **99 F**

Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. De logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL

Cass. 8022 **159 F**

Nous revivons à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR

Cass. 8377 **190 F**

Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40

Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**

1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE

Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**

Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS

Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**

Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélicoptère demande des heures d'entraînement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL

Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**

A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSTATONE

Cass. 8679 **169 F**

Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT

Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**

Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS

Cass. 8217 Disq. 8296

Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHES

Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**

Un jeu de réflexion qui vous permettra d'apprendre à jouer au échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES

Cass. 8263 **139 F**

Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se batte contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D

Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**

Ce logiciel de bridge utilise le système ACPL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER

Cass. 8013 **159 F**

Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**

Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHES

Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**

Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV

Cass. 8061 **140 F**

Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER

Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**

Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparaît "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO

Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**

Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION

Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**

Un jeu très classique que Lancelotti nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815

Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**

Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce jeu est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE

Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**

Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY

Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**

Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION

Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**

Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauvegardez-vous l'humanité ?

ELITE

Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**

Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE

Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**

Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB

LORIGRAPH

Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transformez votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc., sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER

Cass. 8347 **210 F** Disq. 8348
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte, indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins de 1Ko.

SALUT L'ARTISTE

Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING

Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT

Cass. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'à limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Macintosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déblantage, etc...

AUTOPROGRAMME A L'ASSEMBLEUR

Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaître l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au langage BASIC. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez-le, si vous ne le maîtrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait expérimenter.

3D MEGACODE

Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN

Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER

Cass. 8655 **649 F**
Le basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or les langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandues. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS

Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPAK ASSEMBLEUR

Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD. Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER

Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64

Cass. 8560
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA

Cass. 8658
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL

Cass. 8079
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliquée en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464.

LASER BASIC

Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS

Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA

Cass. 8117
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exercice grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB

Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, décodeur, débogueur, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+

Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II

Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER

Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaître l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT

Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête, utilisable avec Transmat. Vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaître le code machine.

SUPERCOPY

Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de copie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des copies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC

Cass. 8677
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques infinies.

SUPER SPRITES

Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPI

Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPI permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT

Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT

Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT

Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX

Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de données du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D

Disq. 8081
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D

Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'aux figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK

Disq. 0000 **800 F**
Complément rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR

Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS

Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indécodés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC

Disq. 8394
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II

Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresses ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression.

ZEN

Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez déboguer ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la comptabilité ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA

Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTE

Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD

Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSWORD. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT

Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculatrice, le bloc-note, etc... Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'éditeur peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de tableaux combinés. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE

Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH

Disq. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Miglusion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts, etc... Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'éditeur peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de tableaux combinés. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

DBASE II

Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable de DBASE I connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D'BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais avoir à demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT

Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel. DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en parallèle et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS

Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'avoir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travail.

DR GRAPH

Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours apprécié de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC

Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE

Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre entrée à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS

Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilisateurs sont fournis pour la gestion des rapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS

Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fichiers à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE

Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I

Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE

Disq. 8714
Les personnes investissant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE

Cass. 8698 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE

Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 2300 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT

Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE

Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous induquent progressivement tout ce que vous devez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC

Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarithmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

POLY FICHIERS

Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant possède ses capacités sous celles de la machine est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maîtriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque toutes les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE

Disq. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD

Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT

Disq. 8355 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR

Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte professionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter la publication. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaitez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

ANXCALC

Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable à employer.

AMX FONCTION

Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT

Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS

Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRADAMES

Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS

Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D

Disq. 8039 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN

Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV

Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV

MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES

Disq

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR

Disq. 8170 **199 F**

Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à venir, à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **649 F**

Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+

Disq. 8697 **649 F**

Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1

Disq. 8701 **805 F**

Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichier avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR

Disq. 8110 **1050 F**

La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logisys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement lisible (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN

Disq. 8192 **1175 F**

Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan.

D BASE II

Disq. 8450 **790 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS

Disq. 8150 **1280 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**

Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232 **1690 F**

La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel, les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8236 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHER SMART

Disq. 8469 **680 F**

Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS

Disq. 8699 **245 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHERS LOGYS

Disq. 8700 **260 F**

Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE

Disq. 8468 **680 F**

Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc.). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256

Disq. 8122 **700 F**

Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256

Disq. 8124 **450 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING

Disq. 8166 **790 F**

La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pair plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR

Disq. 8652 **890 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW

Disq. 8698 **649 F**

Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIER un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4951F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR automatisation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2999F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'AshtonTate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II - SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démythifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F	499F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F	359F
WINTERGAMES le grand classique des jeux de simulation	199F	195F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F	395F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F	250F
PITSTOP II course de voitures	199F	580F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F	264F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F	363F
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures		499F
ARCHON jeu de réflexion		359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de pendu + Anagramme + Le Mot le plus long		195F
MANAGER jeu de simulation économique		395F
HACKER II jeu d'aventures		250F
JET simulateur de pilotage		580F
ROGUE jeu d'aventures		264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures		363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures		245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc.)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Micro Application N° 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS

Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorithmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic

plus poussés, le programme et menus. Comprend de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI

Micro Application N° 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER

Micro Application N° 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ou-

vrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, contrôle du vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC

Micro Application N° 8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaînes, représentation multicoordonnées, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, minirogue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

PEEKES ET POKES DU CPC

Micro Application N° 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire, et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

Micro Application N° 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 8128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDCS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 8128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC

Micro Application N° 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux

schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmeur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

Micro Application N° 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 8128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC

Micro Application N° 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 8128) ? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD

464, 664 et 6128 Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écrie, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD

L'assembleur de L'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initiez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD

PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI 2^e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grâce à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD

PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrez Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE

PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD

PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les mots lumineux", à trouver le meilleur chemin dans le "Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiroc", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

PSI
1^{er} volume - Système de base
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale à ouvrir à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

PSI
TOME 1 : Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur : étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de colorier de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Tracé, DCA, Blitz, Squash, Alpha-Bet, Numerix, Atterrisage, Parachute, Exocet, Micro-pède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabs
Code 8830 **49 F**

AMSTRAD 1^{er} PROGRAMMES

SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seul de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **78 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES

SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **98 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

L'AMSTRAD EXPLORÉ

SYBEX
Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1^{re} partie. Dans la 2^e partie, on étudiera la langage machine et son interfacement avec le Basic. L'assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet.
Code 8843 **98 F**

AMSTRAD CP/M 2.2

SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien détaillée.
Code 8868 **129 F**

Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M

SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

READY POUR LE BASIC

CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION
Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur le micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.
295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15
Pour ceux qui viennent d'acquies un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX

SYBEX
Cet ouvrage contient des programmes de jeux accompagnés d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD

Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous-même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programmes.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

AMSTRAD AVEC PLAISIR

Livre de Poche
Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles
Code 8729 **59 F**

TOUR DE L'AMSTRAD

Cedic Nathan
Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur ses possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD
Code 8859 **80 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128

Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, pour trier, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128

Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS

EDUCATIFS SUR CPC Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC

Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation avec des domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW

Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M plus la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

SYBEX
Représenter des polyèdres, des surfaces, vos objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreux figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT

SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **98 F**

LANGAGE C, STRUCTURE, APPLICATION

SYBEX
Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.
Code 8720 **148 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC

SYBEX
Mise au point des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.
Code 8862 **98 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC

SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS

SYBEX
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphabétiques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.
Code 8799 **128 F**

GAGNER AUX COURSES

SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128 F**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS

SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE

SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercices, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilite une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **158 F**

D BASE II INTRODUCTION

SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS

SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **158 F**

WORDSTAR APPLICATIONS

SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **158 F**

CPM PLUS 6128/8256

PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES

PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD

PSI
Apprenez à maîtriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR

PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à maîtriser grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL

PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE

PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE

PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD

Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez pousser votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruptions en basic, programmes de graphisme, etc... il vous fera découvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC

PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **170 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III

PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tri, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD

TOME 2, Système Disque
PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de CPC 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD

PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquentiel et en accès direct, ceci vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW

PSI
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD, il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

AMSTRAD MAGAZINE

REVUE
Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER

REVUE
Code 8860 **25 F**

CPC UTILISATEUR

REVUE
Code 8816 **18 F**

LIBRAIRIE PC 151 F

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM	195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC	180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"	215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles	170 F
Au cœur de l'IBM/PC	120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"	215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC	250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC	175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC	150 F

50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC	130 F
Exploitation d'analyse sur IBM/PC	120 F
Introduction à l'enquête financière sur Multiplan pour PC	110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)	385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC	165 F
La relationnel sur IBM/PC	150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles	200 F
PC, Modems et Serveurs	210 F
Télécommunications sur IBM/PC	140 F
Basic et ses fichiers Tome 1	110 F
Basic et ses fichiers Tome 2	105 F

Clefs pour D Base et III	285 F
Clefs pour Lotus I, II, III	130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3	190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0	105 F
Clefs pour Open Access	280 F
Clefs pour Textor	185 F
Clefs pour Word II sur PC	200 F
D-Base III en 12 commandes	95 F
Ecrire en D-Base II et III	195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal	200 F
Le langage de recherche de D-Base III	95 F
Le livre de Framework	150 F

Le livre de Lotus I, II, III, version II	195 F
Le livre de MS/PC-Dos	130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3	130 F
Plus loin avec D-Base III	95 F
Clefs pour PC et compatibles	185 F
Programmer en D-Base III et III+	185 F
Super Jeux PC et compatibles	120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088	198 F
Programmation du 8086/8088	198 F
Guide de MS/DOS	198 F

Introduction à Lotus I, II, III	148 F
Lotus I, II, III	148 F
Programmation des macro-commandes	198 F
Lotus I, II, III pour l'entreprise	178 F
Multiplan pour l'entreprise	148 F
Visicalc pour l'entreprise	148 F
Visualc Applications	148 F
Introduction à D-Base III	178 F
Introduction à D-Base III	198 F
Applications D-Base III	148 F

**Chaîne hifi Midi
Pioneer S1100**

Un rapport
qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995^F

A crédit : 695^F au comptant
+ 18 mensualités de 219,50^F

Coût total du crédit avec
assurance : 650^F
TEG 18,27 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER
S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

**Chaîne hifi Midi
Pioneer S4400**

La qualité du design est à
l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295^F

A crédit : 1295^F au comptant
+ 18 mensualités de 266,90^F

Coût total du crédit
avec assurance : 804,20^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER
S-4400

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X55ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes - plates.

**Chaîne hifi rack
Pioneer TOUCAN**



Le premier prix pour une
excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395^F

A crédit : 1395^F au comptant
+ 18 mensualités de 266,90^F

Coût total du crédit
avec assurance : 804,20^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-855Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

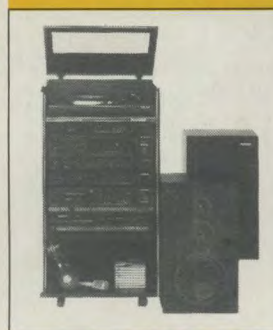
TX-855ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections.

PL-333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

CS-870 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

**Chaîne hifi Rack
Pioneer COURLIS**

Une chaîne équilibrée où tous les
éléments se marient harmonieusement



PRIX GENERAL 5987^F

A crédit : 1487^F au comptant
+ 24 mensualités de 236,50^F

Coût total du crédit
avec assurance : 1176,00^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER
COURLIS

SA-870 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

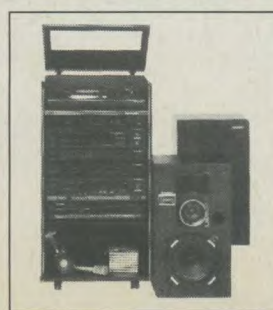
TX-870L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-870 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - réparage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement/lecture par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-870 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

**Chaîne hifi Rack
Pioneer SYBERNE**



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égal que sa qualité
musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995^F

A crédit : 1995^F au comptant
+ 24 mensualités de 263,90^F

Coût total du crédit
avec assurance : 1333,60^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER
SYBERNE P

SA-770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-870 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - réparage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement/lecture par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

**Chaîne Midi
Pioneer S6600**

Pour mobiliser la puissance
et le raffinement

PRIX GENERAL 7395^F

A crédit : 1395^F au comptant
+ 30 mensualités de 266,90^F

Coût total du crédit
avec assurance : 804,20^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER
S-6600

PL-X303 (BK) : platine automatique avec entraînement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

F-X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

DC-X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxiliaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchaînés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - réparage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

S-202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

**Chaîne hifi Rack
Pioneer MILAN**

Sans doute le plus vendu
des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495^F

A crédit : 1495^F au comptant
+ 24 mensualités de 316,60^F

Coût total du crédit
avec assurance : 2004^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER
MILAN P

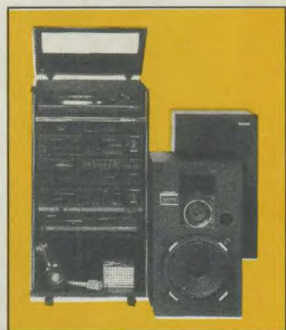
SA-870 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-870L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-870 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - réparage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-870 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pour le médium.



**Chaîne hifi Mini
Pioneer CX-W700CD**

La grande musique,
partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595^F

A crédit : 1595^F au comptant
+ 30 mensualités de 266,90^F

Coût total du crédit
avec assurance : 2004^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas hésité sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acoustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grâce au OR-C300 en option.

SE-L22 (BK) : Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 116 g.

SE-2 (BK) : Type ouvert, Impédance 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) : Type ouvert, léger, Impédance 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 (BK) : Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédance 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 (BK) : Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédance 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

**Chaîne hifi Rack
Pioneer TETRAS**

La plus belle chaîne rack
de la gamme pioneer

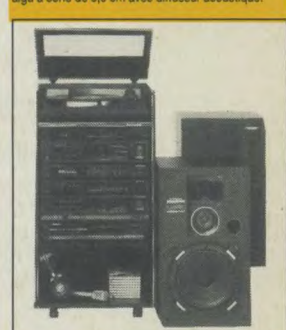
SA-870 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-1070 L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-870 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - réparage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée PLL par quartz, servomoteur CC sans jeu avec rotor suspendu et à effet Hall - bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-870 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS

PRIX GENERAL 8995^F

A crédit : 1995^F au comptant
+ 30 mensualités de 311,40^F

Coût total du crédit
avec assurance : 2342^F
TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

SE-L22 (BK) : Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 116 g.

SE-2 (BK) : Type ouvert, Impédance 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) : Type ouvert, léger, Impédance 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 (BK) : Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédance 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

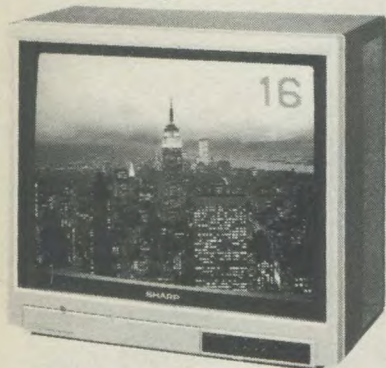
SE-L66 (BK) : Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédance 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-50D (BK) : Type dynamique fermé. Impédance 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) : Type dynamique fermé. Impédance 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F
54 cm SECAM à télécommande
infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une prise Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PAL / SECAM

C-1410 FD (noir)

C-1410 FS (argenté)

3490F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F



**PORTABLE PANASONIC
à télécommande encastrable**

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"

11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"

Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) **1760F**

MPX 6020 "NEW"

Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"

8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement **485F**

ES 3M

Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 **430F**

ECM 10

Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE

Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleuraire et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale
présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE
Wattmètre 100/200 W stéréo **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

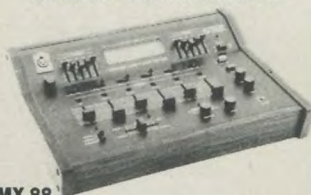
EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88

24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000

Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ égaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26

TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS Réglages graves et aigus séparés. **790F**

AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : à 0,09 %

MAC 100

2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160

2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210

2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basses impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W. 5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basses impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros + 1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC **490F**

ÉGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner **790F**

CHAMBRE D'ÉCHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**



LES SCIENTIFIQUES

- de 57 à 83 fonctions
- fonctions scientifiques ou statistiques



FX-86
BAC

157F



FX-82

139F

SANS PILES



FX-85

225F



FX-100

229F



FX-370

289F

LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570



339F

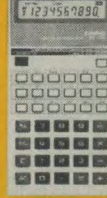
FX-470



399F

POUR FINANCIERS

BF-100



249F

pour PROGRAMMEURS

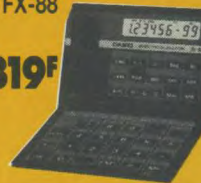
CM-100



269F

**POUR LES INGENIEURS
QUI VOYAGENT**

FX-88



319F

LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES



FX 180
P

239F



FX-3600-P

309F



FX 4000
P

499F



Graphique
FX 7000
G

749F



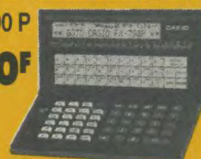
FX-6000 G

529F

LES MICRO ORDINATEURS

FX 790 P

750F



FX 790 P
+ FA 5

975F

CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

FORMAT
CARTE DE
CREDIT



PW 100

169F



ML 78
Heure, date,
calendrier,
chronomètre,
signal horaire,
2 alarmes

219F

Calendrier/Agenda



SF 3000

879F



Annuaire
bloc notes,
fichiers
PF 3200

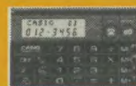
779F



DC 100

159F

MINI ANNUAIRES



DC 700

159F

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)



SL 8

189F



SL 80

189F



SL 81

229F

LES MINIS



LC 787

99F



SL 88

219F



SL 100

259F



SL 110

289F



LC 110

199F

LES MINI-IMPRIMANTES



SR 1

329F



HR 8

389F



JR 150

709F

IMPRESSION BICOLORE

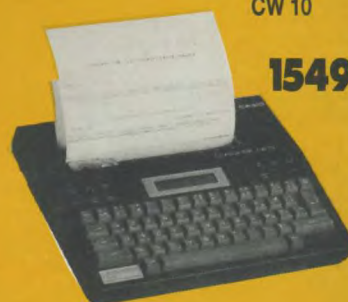


FR 110 HT

675F

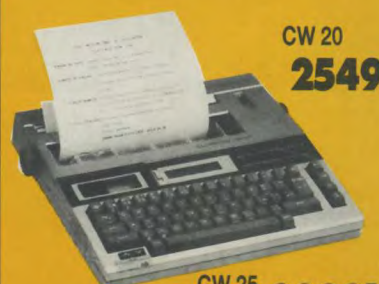
LES MACHINES A ECRIRE

CW 10



1549F

CW 20



2549F

CW 25

version imprimante 2999F

CLASSIQUE		FALLA (de)	
AMARYLLIS CON		Nuits dans les jardins d'Espagne	
Italian Madrigals	1 CD - PCD822	1 CD de Burgos - 4102892	139 F
BACH		FAURE	
Harpischord Recital		Pelleas & Melisande, Maques et	
1 CD - PCD817	103 F	1 CD Marriner - 4105522	139 F
BARTOK		GERSHWIN	
Concertos violons 1 & 2		Porgy & Bess	
1 CD J. Laredo - PCD808	103 F	3 CD Lorin Maazel - 4145592	417 F
BEETHOVEN		GOUNOD	
Symphonie N° 9		Chants débrés - 1 CD Gibson - 4000192	
1 CD Maazel - 76999	142 F	1 CD - 4153652	139 F
BERLIOZ		GRIEG	
Requiem		Peer Gynt - 1 CD Edo de Waart - 4110382	
2 CD sir Colin Davis - 4162632	278 F	1 CD Pollini/Abbado - 4153712	139 F
BERNARDINI		HAENDEL	
Les Quatre Symphonies		Te Deum Jubilate	
2 CD Neeme Jarvi - 4155022	278 F	1 CD Simon Preston - 4144132	139 F
BIZET		Haydn	
L'Arlésienne suite N°1		Symphonies N° 44 et N° 77	
1 CD von Karajan - 4151062	139 F	1 CD - 4153652	139 F
BRAHMS		KODALY	
Symphonie N° 2		La Paon, danses et Galanta, danses	
1 CD Walter Bruno - 42021	142 F	1 CD sir Lehel G. - 122522	145 F
BRUCKNER		LALO BERLIOZ	
Symphonie N° 8		Symp. Espagnole OP 21 Reverie et	
2 CD Giulini CM - 4151242	272 F	1 CD Barenboim - 4000322	139 F
CHOPIN		LEHAR FRANZ	
Préludes - 1 CD - 4137962		La Veuve Joyeuse	
13 nocturnes - 1 CD - 4151172	132 F	2 CD Von Matacic - 7471768	299 F
CORELLI		LISZT	
Concertos pour la nuit de Noël		Liebestraum Mephisto valse N° 1	
1 CD HOGWOOD - 4101792	132 F	1 CD - 4102572	139 F
DEBUSSY		MAGNARD ALBER	
Préludes Vol 1 - 1 CD 4134502		Symphonie N° 4 OP 21 Chants funébres	
1 CD Hatink - 4000232		1 CD Michel Plasson - 1731842	
DOMINGO PLACIDO		MAHLER	
Airs et duos - 1 CD - RE87020		Symphonie N° 4	
147 F		1 CD Bernard Haitink - 4121192	
DORAK		Symphonie N° 1, TITAN	
Symphonie N° 9		1 CD Léonard Bernstein MK 42194	
1 CD Karajan Hv - 4155092	139 F	3 ^e symphonie	142 F
ELGAR		2 CD sir Solti G. 4142682	
Enigma Variations, Pomp and Circ		272 F	
1 CD Bernstein L. 4134902	132 F	MENDELSSOHN	

PUCCINI		SCHUBERT	
La Tosca - 2 CD von Karajan - 4138152		Intégrale des trios avec piano	
243 F	1 CD Bohème - 2 CD Solti - 880371	2 CD - 4126202	
294 F	1 CD - 4151902		132 F
RACHMANINOV		SCHUMAN R.	
L'île des morts danses symphon.		Symphonies N° 1 & 9	
1 CD Ashkenazy V. 4101242	2 CD Haitink - 4161262		278 F
139 F	1 CD - 4151902		132 F
RAVEL		SIBELIUS	
Le Bolero - 1 CD - 4100102		1 CD Vladimir Ashkenazy - 4000562	
132 F	1 CD - 4151902		139 F
ROSSINI		STRAUSS R.	
Le Barbier de Séville		Ainsi parlait Zarathoustra - Don J.	
3 CD Marriner N. 4110582	1 CD KARAJAN 4109592		139 F
417 F	4 CD KARAJAN 4137182		541 F
SAINT SAENS		STRAUSS J.	
Concerto pour piano OP22-44		Le Beau Danube Bleu	
1 CD Alain Lombard - 88002	1 CD RD 70953		147 F
149 F	Valse de l'Empereur, Tritsch Tra		132 F
SATIE		STRAVINSKY	
Satie insolite - 1 CD - 278805		Le Sacre du Printemps	
145 F	1 CD Zubin Metha - MK 34557		142 F
SCHUBERT		The rake's progress	
Intégrale des trios avec piano		2 CD Chaffy r. - 4116442	
2 CD - 4126202	265 F		
SCHUMAN R.		TCHAIKOVSKY	
Symphonies N° 1 & 9		Symphonie N° 1	
2 CD Haitink - 4161262	1 CD Jansons - 8402		178 F
1 CD - 4151902	1 CD Yonata		299 F
SCHUBERT		TELEMANN	
Intégrale des trios avec piano		Ouvertures en sol mineur et ré M	
2 CD - 4126202	1 CD Harmoncourt N. - 842986		176 F
1 CD - 4100242	Concertos pour Hautbois		132 F
SCHUMAN R.		VERDI	
Symphonies N° 1 & 9		Macbeth - 3 CD Sinopoli G. 4121332	
2 CD Haitink - 4161262	375 F		
1 CD - 4151902	Falstaff - Requiem		225 F
SCHUBERT		VIVALDI	
Intégrale des trios avec piano		Les Quatre Saisons	
2 CD - 4126202	2 CD Neville Marriner - 4144862		139 F
1 CD - 4100242	1 CD Pinnock - 4000452		139 F
SCHUMAN R.		WAGNER	
Symphonies N° 1 & 9		L'Or du Rhin	
2 CD Haitink - 4161262	3 CD sir Solti G. 4141012		417 F
1 CD - 4151902	Le Crépuscule des Dieux		541 F
SCHUBERT		Tannhäuser - 3 CD sir Solti - 4145812	
Intégrale des trios avec piano		417 F	
2 CD - 4126202	1 CD K. Boehm - 4137332		132 F
1 CD - 4100242	MODERNE		
SCHUBERT		Joel "The Bridge"	
Intégrale des trios avec piano		Neil Diamond "Eden for Future"	
2 CD - 4126202	142 F		
1 CD - 4100242	Paul Mac Cartney - Press to play		149 F
SCHUBERT		Queen - News of the world	
Intégrale des trios avec piano		Steve Winwood - Back in the highlife	
2 CD - 4126202	149 F		
1 CD - 4100242	John Lee Hooker - House of the Blues		160 F
SCHUBERT		Absolute Begin - With David Bowie 1 CD	
Intégrale des trios avec piano		126 F	
2 CD - 4126202	Alphaville - Afternoons in Utopia 1 CD		142 F
1 CD - 4100242	Mac Cartney Paul - Tug of war 1 CD		150 F
SCHUBERT		Armstrong L. - The Silver collection 1 CD	
Intégrale des trios avec piano		126 F	
2 CD - 4126202	Bailey Philip - Chinese Wall 1 CD		142 F
1 CD - 4100242	Balvoine Daniel - Sauver l'Amour 1 CD		126 F
SCHUBERT		Barbara - Collection (L'algie) 1 CD	
Intégrale des trios avec piano		126 F	
2 CD - 4126202	Bushang Alain - Passé le Rio Grande 1 CD		139 F
1 CD - 4100242	Basie Count - Plays Quincy Jones 1 CD		141 F

Beach Boys The greatest hits 15 - 1 CD		194 F	
Beatles - First 1 CD		132 F	
Bechet Sidney - Platinum for... 1 CD		141 F	
Bee Gees - Greatest - 2 CD		250 F	
Benatar Pat - Seven the hard way 1 CD		126 F	
Berger Michel - Différences 1 CD		142 F	
Berry Chuck - Greatest hits 21 - 1 CD		194 F	
Big Country - The seer - 1 CD		139 F	
Birkin Jane - Quoi 1 CD		126 F	
Black Sabbath - Paranoid 1 CD		128	
Blind Faith - Blind Faith 1 CD		129 F	
Blondie - Best 1 CD		149 F	
Bolton Marc - Greatest hits vol 1 1 CD		126 F	
Bonvolain Bernie - Couleur passion - 1 CD		126 F	
Bowie David - Ziggy Stardust - 1 CD		134 F	
Bowie David - Aladdin Sane 1 CD		130 F	
Bowie David - Diamond Dogs 1 CD		147 F	
Brassens G. - Chan, pour l'Auverg. 1 CD		126 F	
Brel Jacques - Ne me quitte pas 1 CD		126 F	
Bronski Beat - The age of consent 1 CD		136 F	
Brown James - CD of JB 1 CD		126 F	
Brubeck Quartet - Time out 1 CD		149 F	
Bush Kate - Hounds of love 1 CD		149 F	
Cabaret Voltaire - The crack down 1 CD		135 F	
Cabrel Francis - Photos de voyages 1 CD		142 F	
Cale J.J. - Shades 1 CD		132 F	
Carmen Phil. - Wise monkeys 1 CD		126 F	
Cars - Greatest hits 1 CD		142 F	
Cash Johnny - Greatest hits - 1 CD		103 F	
Charles Ray - The legend lives 1 CD		139 F	
Clannad - Macalla - 1 CD		142 F	
Clapton Eric - Time Pieces 1 CD		126 F	
Clayderman R. - Ballade à Adeline 1 CD		126 F	
Clerc Julien - Femmes, indiscretion 1 CD		138 F	
Cliff Richard - The best 1 CD		124 F	
Cock Robin - Throught you were on 1 CD		142 F	
Cocker Joe - The collection 1 CD		128 F	
Cole and the Co - Rattlesnakes 1 CD		126 F	
Coltrane John - Afro blue impression 1 CD		141 F	
Cooke Sam - The man and his music 1 CD		134 F	
Corea Chick - Piano improvisations 1 CD		139 F	
Costello Elvis - Armed forces 1 CD		121 F	
Cream - Wheels of fire - 1 CD		229 F	
Creedence Clear - Chronicle 1 CD		137 F	
Crusaders - Street Life - 1 CD		147 F	
Cure - The singles 1 CD		129 F	
Daho Etienne - Pop Satori 1 CD		138 F	
Davis Miles - In Berlin 1 CD		150 F	
De Burgh Chris - Into the light 1 CD		126 F	
Depeche Mode - The singles 81-85 1 CD		120 F	
Dire Straits - Brothers in arms 1 CD		126 F	
Doors (the) L.A. Woman - 1 CD		149 F	
Duran Duran - Arena 1 CD		149 F	
Duteil Yves - Jonathan 1 CD		149 F	
Dylan Bob - Biography - 3 CD		384 F	
Electric Light - Balance of Power 1 CD		141 F	
Ellington Duke - 1953 Passadaia CO 1 CD		141 F	
Eurythmics - Revange - 1 CD		134 F	
Every Brothers - 20 greatest hits - 1 CD		114 F	
Ferrat Jean - Je ne suis qu'un cri - 1 CD		149 F	
Ferry Brian R. - Street life (20 gr) - 1 CD		126 F	
Five Star - Luxury of life 1 CD		147 F	
Fogerty John - Centerfield - 1 CD		139 F	
Foreigner "4" 1 CD		142 F	
Frankie Goes Welcome to the pl. 1 CD		170 F	
Gainsbourg S. - Rock around the B. 1 CD		126 F	
Gabriel Peter - SO 1 CD		144 F	
Goldman J.J. - Non homologué 1 CD		145 F	
Gitr - Gitr - 1 CD		142 F	
Halliday Johnny - Souvenirs souv. 2 CD		299 F	
Higelin Jacques - à Bercy - 2 CD		299 F	
Hipway Highway 1 CD		129 F	
Indochine - 3 ^e sexe 1 CD		149 F	
Jackson Joe - Night and day - 1 CD		126 F	
Jackson Michael - Thriller - 1 CD		132 F	
Jarre J. Michel - Rendez-vous 1 CD		139 F	
John Elton - Love songs 1 CD		126 F	
Jonasz Michel - Uni vers l'uni 1 CD		142 F	
Kool & the Gang "As one" 1 CD		139 F	
Last James - Romantic dreams 1 CD		126 F	
Lauper Cyndi - she's so unusual 1 CD		142 F	
Lavilliers Bernard - Voleur de feu 1 CD		126 F	
Lavoie Daniel - Tension attention 1 CD		149 F	
Le Forestier Maxime - Aftershave 1 CD		128 F	
Lennon Julian - The secret value of 1 CD		135 F	
Madonna - True blue 1 CD		142 F	
Marley Bob - Legend 1 CD		126 F	
Mas Jeanne - Femmes d'aujourd'hui 1 CD		149 F	
Mac Cartney - Give my regards to B 1 CD		127 F	
Monty Yves - Olympia 81 1 CD		122 F	
Moody Blues - The other side of II 1 CD		126 F	
Moore Garry - We want more 1 CD		149 F	

Ocean Billy - Love zone (Diamond D) - 1 CD		147 F	
Oldfield Mike - Exposed - 2 CD		272 F	
Palmer Robert - Riptide - 1 CD		132 F	
Pink Floyd - The dark side in the - 1 CD		149 F	
Police (the) - Ghost in the machine 1 CD		126 F	
Presley Elvis - Love me tender 1 CD		124 F	
Propaganda - Secret wish - 1 CD		126 F	
Queen - A kind of magic - 1 CD		133 F	
Rea Chris - Chris rea - 1 CD		125 F	
Renaud - Mistral gagnant - 1 CD		138 F	
Rolling Stones - Dirty work 1 CD		142 F	
Ross Diana - 14 greatest hits 1 CD		133 F	
Rush Jennifer - International versio - 1 CD		134 F	
Sade - Promise 1 CD		142 F	
Sansou Véronique - 7ème - 1 CD		142 F	
Simon Garfunkel - Greatest hits - 1 CD		142 F	
Simple Minds - Sparkle in the rain - 1 CD		126 F	
Souchou A. - C'est comme v. v. v. 1 CD		138 F	
Springsteen B. - Born in the USA - 1 CD		142 F	
Steward Rod - Greatest hits - 1 CD		138 F	
Sting - Bring on the night - 1 CD		250 F	
Streisand Barbra - Greatest hits - 1 CD		142 F	
Talk Talk - It's my life - 1 CD		149 F	
Thiefaïne H.F. - Soleil cherche futur - 1 CD		142 F	
U2 - The unforgetable fire 1 CD		149 F	
Vangelis - Chariots of fire (F) - 1 CD		126 F	
Wings - Greatest - 1 CD		149 F	
Yardbirds (the) - 20 Greatest hits - 1 CD		122 F	
Young Neil - Harvest - 1 CD		142 F	
ZZ TOP - Deguello - 1 CD		142 F	
MODERNE			
Cale J.J. "Naturally" 1 CD		126 F	
Clayderman Richard "Concerto" 1 CD		126 F	
Davis Miles "Blues Note" 1 CD		160 F	
Dylan Bob "Knocked out loaded" 1 CD		146 F	
Fitzgerald Ella "These are in blues" 1 CD		126 F	
Goodman Benny "Collector's edition" 1 CD		146 F	
Hancock Herbie "Speak like a child" 1 CD		160 F	
Plaf Edith "De l'accordéoniste à..." 1 CD		149 F	
Status Quo "In the army now" 1 CD		126 F	
Téléphone "Anna, Métro c'est trop" 1 CD		149 F	
CLASSIQUE			
Beethoven "Concerto pour violon"		149 F	
1 CD Perlman Giulini 7470022		149 F	
Donizetti "La Fille du Régiment"		278 F	
2 CD Bonyngue Richard 4145202		278 F	
Kiri Te Kanawa "South Pacific"		146 F	
1 CD Jonathan Tunick MK 42205		146 F	
Mozart "Don Giovanni"		415 F	
3 CD Karajan 4191792		415 F	
Pavarotti Luciano "25 ans de carrière"		139 F	
1 CD Karajan 4173622		139 F	
Schubert "Lieder"		149 F	
1 CD Schwarzkopf E. 7473262		149 F	
Verdi "Aida"		449 F	
3 CD Cabelle/Domingo 7472718		449 F	
Verdi "Otello"		299 F	
2 CD Domingo/Maazel 7474508		299 F	
PROMOTIONS			
Cash Johnny "Greatest hits" 1 CD		93 F	
Costello Elvis "Armed forces" 1 CD		110 F	
Hall & Oates "Live at the Apollo" 1 CD		133 F	
Kool & the Gang "In the heart" 1 CD		114 F	
Lewis & the N "Sports" 1 CD		111 F	
Mader Jean-Pierre "Microclimats" 1 CD		129 F	
Rea Chris "Whatever happened to 1 CD		114 F	
CLASSIQUE			
Amaryllis Con "Italian Madrigals"		93 F	
1 CD PCD 822		93 F	
Gounod "Chants sacrés"		126 F	
1 CD Gibson 4000192		126 F	
Haydn/Torelli "Six trumpet concertos"		93 F	
1 CD A Halstead PCD 821		93 F	
Mahler "Das lied von der erde"		126 F	
1 CD Giulini CM 4134592		126 F	
Mozart W. A. "Concertos pianos 19 et 24"		126 F	
1 CD Ashkenazy 4144332		126 F	
Haendel "Coronation anthems"		126 F	
1 CD T. Pinnock 4103002		126 F	

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



- 24. Arrêt/éjection
- 25. Rembobinage
- 26. Avance rapide
- 27. Reproduction
- 28. Compteur
- 29. Remise à zéro du compteur
- 30. Touche Mono/Stéréo
- 31. Sélection de la cassette norm./CRO/métal
- 32. Pause
- 33. Prise micro droit
- 34. Prise casque
- 35. Prise micro gauche
- 36. Tiroir CD
- 37. Afficheur CD
- 38. Ouvrir/arrêter/fermer
- 39. Écoute
- 40. Pause
- 41. Recherche avant
- 42. Recherche arrière

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirs apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8). Si le tir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirs clignotent; fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig. 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Play (38) pour ouvrir le tir porte-disque. Posez le disque délicatement. AVEC LE CÔTÉ ÉTIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Play pour refermer le tir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque

plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relâchez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Play)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Play (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Play. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIRE OU DE FERMER LE TIR PAR LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHÉ.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la vitesse de la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite. Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tir, ou si le disque a été éjecté sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette

dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.

Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez-vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclencher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.

Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/Eject et la porte cassettes s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassette (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et Eject (Play) en même temps pour bien les enclencher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAÎNE AMSTRAD
Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grâce à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaîne avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches au clavier, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants:

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Égaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause



CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46



- 16. reproduction (1)
- 17. touche pause (2)
- 18. Arrêt / éjection (2)
- 19. avance rapide (2)
- 20. rembobinage (2)
- 21. reproduction (2)
- 22. enregistrement (2)
- 23. marche / arrêt
- 24. cassette 2
- 25. correcteur physiologique
- 26. touche tuner
- 27. touche platine cassette
- 28. touche platine tourne-disque
- 29. basses
- 30. touche FM
- 31. touche Mono/stéréo
- 32. touche PO
- 33. touche GO
- 34. prise antenne FM
- 35. prise haut-parleur droit
- 36. prise haut-parleur gauche
- 37. cordon d'alimentation secteur
- 38. élévateur du bras de lecteur
- 39. patte de fixation
- 40. patte de positionnement manuel
- 41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI

Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'acoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton N° 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).

Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER
PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil a une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations.
Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'allume lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce que vous êtes trop loin de l'émetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AF et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé. La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le disque à l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HI-FI pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez-vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relâchez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.

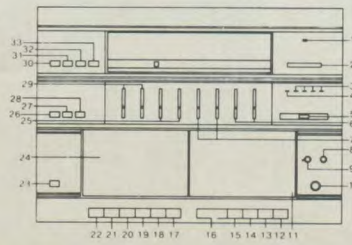
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, relâchez "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-Eject" et la porte cassettes s'ouvrira.

A) HISTORIQUE

La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en France le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès? L'incroyable rapport prix performance permis grâce à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAÎNE

1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes

4490F

A crédit CETELEM
890€ au comptant + 18 mensualités de 239€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 482,40F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes

4990F

A crédit CETELEM
990€ au comptant + 18 mensualités de 266,90€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Hz - 20kHz. Distorsion 1% à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/-10dB, 400Hz +/-10dB, 1KHz +/-10dB, 3KHz +/-10dB, 10KHz +/-10dB

SECTION TUNER
FM 86.5 - 109MHz. PO 525 - 1650KHz. GO 150 - 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2%. Distorsion 1%. Fréquence bande normale 80Hz - 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz - 12KHz. bande Métal 80Hz - 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV - 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôlée manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse électronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes

1490F

A crédit Cetelem : 0% comptant + 6 mensualités de 268,60€. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes

1690F

A crédit Cetelem : 190% comptant + 6 mensualités de 268,60€. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfait les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 Watts. Courbes de réponse 20 Hz - 20 kHz. Distorsion 1% à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/- 10 dB, milieu +/- 10dB, aigu +/- 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 - 109MHz. PO 525 - 1680KHz. GO 155 - 280KHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2% WRMS. Distorsion 1%. Courbe de réponse bande normale 80Hz - 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV - 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôlée manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse électronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm(P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.8Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

<p>SONY CDP 303ES Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. "Le MUST"</p>  <p>6995F</p>	<p>SONY CDP 203 Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme</p>  <p>4895F</p>	<p>SONY CDP 55 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4335F</p>	<p>SONY CDP 40 Lecteur CD programmable</p>  <p>2795F</p>	<p>SONY CDP 65 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>3995F</p>	<p>SONY CDP 35 Lecteur CD programmable</p>  <p>2595F</p>
<p>SONY CDP 7F Mini lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>3295F</p>	<p>SONY D 700 Mini lecteur CD programmable</p>  <p>3195F</p>	<p>SONY DISCMAN Mini lecteur CD portable</p>  <p>3495F</p>	<p>DENON DCD 1500 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>7900F</p>	<p>DENON DCD 1300 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>5500F</p>	<p>DENON DCD 700 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4500F</p>
<p>DENON DCD 500 Lecteur CD programmable</p>  <p>3900F</p>	<p>PIONEER PDM 6K Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques</p>  <p>4995F</p>	<p>Pioneer PD 6030 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>3495F</p>	<p>Pioneer PD 5030 Lecteur CD programmable</p>  <p>3195F</p>	<p>Pioneer PDX909M Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD</p>  <p>4916F</p>	<p>Pioneer PDX 707 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>3617F</p>
<p>Pioneer PDX 303 Lecteur CD programmable</p>  <p>3189F</p>	<p>Pioneer PD 8030 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>5705F</p>	<p>Pioneer PD 7030 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4495F</p>	<p>Technics SLPJ 1 Lecteur disque audionumérique format 33 tours</p>  <p>3295F</p>	<p>Technics SLPJ 20 Lecteur CD programmable</p>  <p>2495F</p>	<p>Technics SLP T10 Lecteur CD programmable</p>  <p>2795F</p>
<p>Technics SLP 210 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>3195F</p>	<p>Technics SLP 310 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4195F</p>	<p>Technics SLP 500 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>5795F</p>	<p>Technics SLX P8 Lecteur CD portatif à batterie Tuner AM-FM</p>  <p>4395F</p>	<p>Technics SLX P5 Lecteur CD portatif à batterie</p>  <p>3595F</p>	<p>Luxman D 105 Lecteur CD programmable</p>  <p>3990F</p>
<p>Luxman D 100 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4990F</p>	<p>Akai CD A30 II B Lecteur CD programmable</p>  <p>2895F</p>	<p>Akai CDM 515 B Lecteur CD MIDI programmable</p>  <p>2495F</p>	<p>Akai CDA 70B Lecteur CD MIDI programmable et télécommandable</p>  <p>3695F</p>	<p>Akai CDM 300B Lecteur CD MIDI programmable</p>  <p>2495F</p>	<p>Toshiba XR J9 Lecteur CD. Mémoire 16 plages</p>  <p>1990F</p>
<p>Toshiba XR-P9RC/XR-P9 Lecteur CD portable avec télécommande</p>  <p>2990F Lecteur et adaptateur secteur 3490F</p>	<p>Toshiba XR-V12 / XR-V15 Lecteur CD Midi, commandes frontales</p>  <p>2990F avec télécommande 3490F</p>		<p>Toshiba XR-30 / XR-35 Lecteur CD avec commandes frontales</p>  <p>2990F avec télécommande 3490F</p>		<p>JVC XL V220 BK Lecteur CD programmable</p>  <p>2895F</p>
<p>JVC XL V330 BK Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>3695F</p>	<p>JVC XL V400 B Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4095F</p>	<p>JVC XL V22 BK Lecteur CD programmable</p>  <p>2895F</p>	<p>Marantz CD 45 Lecteur CD programmable</p>  <p>2590F</p>	<p>Marantz CD 56 Lecteur CD programmable</p>  <p>2995F</p>	<p>Marantz CD 65 Lecteur CD programmable</p>  <p>3995F</p>
<p>Marantz CD 75 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4395F</p>	<p>Kenwood DP 770D Lecteur CD MIDI programmable</p>  <p>3695F</p>	<p>Kenwood DP 1000 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>4795F</p>	<p>Kenwood DP T100 IIB Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>5695F</p>	<p>Kenwood DP2000 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>7495F</p>	<p>Onkyo DX 320 Lecteur CD programmable et télécommandable</p>  <p>6295F</p>

LES TRINITRON

KV 2264 FE

Téléviseur Pal/Secam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



6950^F

KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du n° de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.

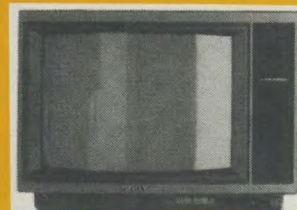


4680^F

LES BLACKS TRINITRON

KV 2092 FE

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



5890^F

KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.

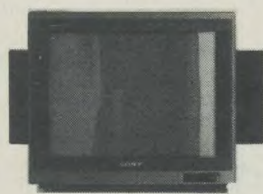


4790^F

LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION

KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.



7990^F

KV 21 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

8990^F

KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoires optionnels : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7XB.



9490^F

KV 27 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

10490^F

**KV 27 EXB
+ SS 27 EXH**

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.

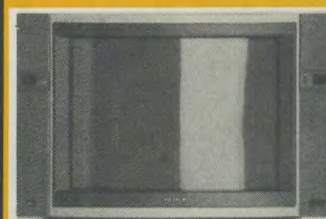
SS 27 EXH : enceintes acoustiques latérales.



9990^F

KV 27 XSB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



8490^F

**Meuble Profeel
SU 170**

Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.

1790^F



**Meuble
SU 27 XR**

Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.

1290^F



**Pied Pivotant
SU 7XB**

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.

1780^F



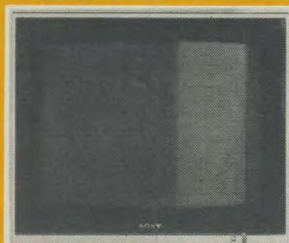
**Meuble
SU 21 XR**

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.

915^F



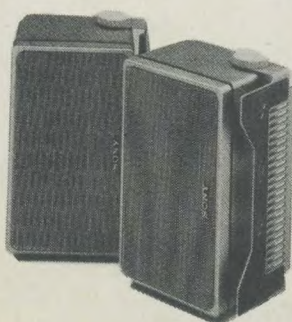
**Moniteur Profeel
KX 27 PS1**



Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3.58/NTSC 4.43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformation verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

9900^F

Enceintes SSX 2A



890^F

Tuner PROFEEL VTX100M

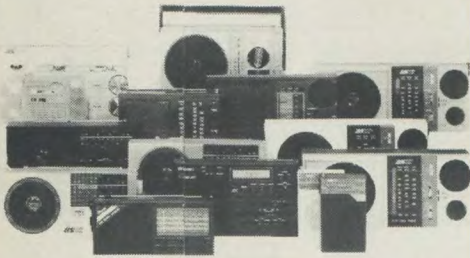
4900^F



Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3.58 et 4.43.

Couverture de fréquence : VHF : F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), B21-B68 (I), A14-A78 (M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.

Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

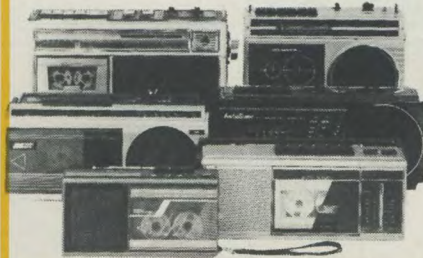
D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69 ^f	Noir Blanc	●	●	●				
TK 301	119 ^f	Noir	●	●	●	●	●		●
TK 329	159 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●	●
TK 341	189 ^f	Bronze	●	●	●	●	●	●	●
TK 331	199 ^f	Champ. Noir	●	●	●	●	●	●	●
TK 338	229 ^f	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●	●	●
TK 322 CB	259 ^f		●	●	●	●	●		CB
TK 334	299 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269 ^f	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329 ^f	Argent	●					
TB 7883	359 ^f	Argent		●				
TB 7893	379 ^f	Noir		●				
TB 7840	649 ^f	Argent				●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

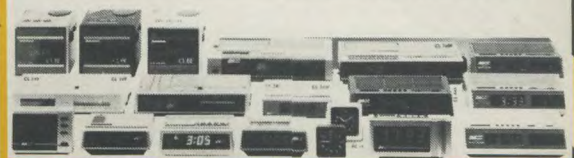
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORÉ	ARRÊT AUTO	REGL. AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROTECT. CHARGT
CT 171	209 ^f	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239 ^f	Argent	●	●	●	●	●		
SV 670	259 ^f	Noir Rouge	●	●	●	●	●		
AF 52 (pocket)	269 ^f	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279 ^f	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS REVELS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRE LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149 ^f	Rouge Argent		●	●	●					●	●	
CL 350	189 ^f	Noir Blanc	●	●	●							●	●
CL 343	199 ^f	Blanc	●	●	●							●	●
CL 349	219 ^f	Argent	●	●	●							●	●
CL 345	239 ^f	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●							●	●
CL 445	249 ^f	Champ.	●	●	●	●	●	●				●	●
CL 351	249 ^f	Noir Blanc Argent	●	●	●							●	●
ECR 88	249 ^f	Argent	●	●	●							●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399 ^f	Champ.	●	●	●							●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499 ^f	Champ.	●	●	●							●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hi-fi. Caractéristique numéro un des "mini-compos": les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTHONS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDICLED EN/RELECT	INTERRUPT. PAUSE	
TBS 8263	699 ^f	Noir		●	●	●	●	●	●	●										●	
TBS 8230 4 HP	799 ^f	Noir			●	●	●	●													
TBS 8800 6 HP	899 ^f	Gris			●	●	●	●													●
TBS 8200 4 HP	1199 ^f	Rouge Blanc Gris			●	●	●	●													●
TBS 8350 6 HP	1690 ^f	Noir			●	●	●	●													●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133	149 ^f	LES ACCESSOIRES BALADEURS	Les enceintes sans ampli
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.			SB 14 2 mini enceintes 99 ^f la paire
CT 134F	149 ^f	Les enceintes amplifiées	SB 16 149 ^f la paire
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.			2 mini enceintes portefeuille
CT 137	169 ^f	SB 18 199 ^f la paire	SB 17 149 ^f la paire
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.		2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.	2 mini enceintes télescopiques dans un boîtier.
CT 135	259 ^f	SB 15 189 ^f la paire	SB 10 199 ^f la paire
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.		2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.	2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.
CT 136	299 ^f	Vs 6 269 ^f la paire	LES CASQUES BALADEURS
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).		2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.	HP 21 Casque ultra léger 39 ^f
CT 146	349 ^f	CTP 830 419 ^f	HP 25 Ecouteurs stéréo. 39 ^f
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.		Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.	HP 23 Casque/réglage volume 99 ^f
			HP 24 Casque + jack hifi supplémentaire 99 ^f
			HP 20 Casque pliant avec boîte cassette. 69 ^f
			HP 19 Casque pliant avec support 119 ^f



LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

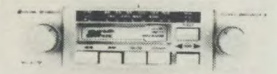
Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F 399F
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F 499F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F 899F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.

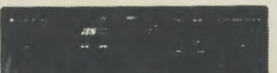


CSR 5730 F 899F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F 949F
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



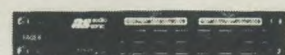
CSR 4430F 999F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F 1499F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 399F
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 349F
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avant et arrière. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 699F
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avant et arrière. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 399F la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 499F la paire
Boitier étrier. 3V. 50W.

CS 420 489F la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 589F la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 289F la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 169F la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 349F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé. 30W.

CS 442 159F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 159F la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F 149F la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 199F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 279F la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.



CS 460 249F la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 299F la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.



CS 471 299F la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 249F la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 249F la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 99F la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4T10 39F
Antenne d'aile

X 430 69F
Antenne caoutchouc

X 740 139F
Antenne électronique avec préampli

X 5100 159F
Antenne électrique semi-automatique.

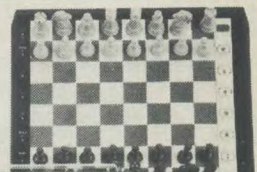
LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

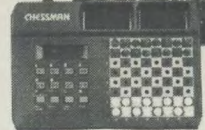
	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED SPATIAL STEREO	EQUALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	DO	OC	INTER. Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTHONS	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.												
TBS 3710	539F	Noir												
TBS 2230	579F	Argent												
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or												
TBS 3830	699F	Argent												
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc												
TBS 3810	719F	Noir												
TBS 9110	791F	Argent												
TBS 3820	899F	Noir												
TBS 2950	899F	Argent												
TBS 9310 4 HP	999F	Noir												
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent												
TBS 9900 4 HP	1399F													

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

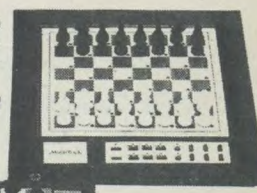
CHESSMAN I 359F
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.



CHESSMAN II 699F
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



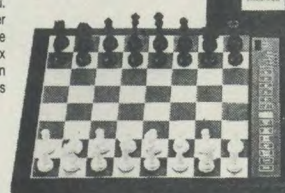
CC 009 999F
Jeu d'échec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.



CC 006

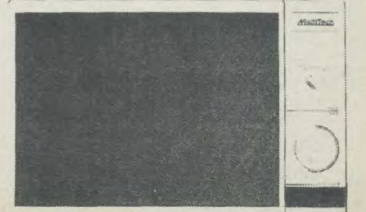
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

1495F



FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.



1499F

**LOCATION COURTE DUREE DE MATÉRIEL
VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE**

(Pour des durées plus longues, nous consulter)

Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location (Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNÉE	LE WEEK-END
MICRO (vend. 16h/1un. 12h)		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon dispon.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Régie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes HiFi 50 W, la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W, la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F	Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Tagra Océanique AM-FM	950 F	Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Midland 4001 AM-FM	990 F	Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Président Taylor AM-FM	690 F	Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Président François AM-FM	790 F	Portable Président AM-FM	990 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F	Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Président Valeryan FM	890 F	Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Président JFK AM-FM	480 F	Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F		



2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux
Le nouveau portable 27 MHz - AM-FM
Homologue PTT NR 86004 CB

1590F

ULTRA PERFORMANCE grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"

Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.

a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux - AM-FM)

b) une antenne TAGRA DV 27 X N

c) un tos mètre pour régler l'intensité de votre antenne

d) une embase goulotte et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	ANTENNES MOBILES 27 Mhz	MAGNUM K 220	ADAPTEURS D'IMPEDANCE	AMPLI ET PREAMPLI	EC 2018 Echo Pro
MK1 1/2 onde raccourcie	Tagra Spectrum II R	248 F	M 27 Matcher 500 W	188 F	449 F
MK2 5/8 raccourcie	Tagra B27 1/4	237 F	MM 27 Matcher 100 W	290 F	527 F
Mini GP 1/4 onde	Tagra HN 65 Minilo	188 F	BRL 15 B 100 W	490 F	Support Micro
Tagra GP27BR courte	Tagra HN 90 log	95 F	DX 27 compl. radio/CB	457 F	MICRO DE BASE
Tagra GP27 1/2	Tagra HN 150 log	115 F		940 F	MB + 4
Tagra GP27 5/8	Tagra DV 27 HN 5/8	98 F	CABLES ET CORDONS	887 F	MB + 5
Tagra F2 1/2 4 Rad.	Tagra DV 27 HN 1/4	110 F	Cordon spirale micro	1240 F	TW 232
Tagra F3 5/8 3 Rad.	Tagra DV 27 RVH	135 F	Cordon PL/PL	887 F	AC 700
Tagra F4 5/8 4 Rad.	Tagra DV 27 DGH Camion	198 F	Cordon alimentation	188 F	DX 344 Piezo
	Tagra K 120	217 F	Cordon détrompeur	100 F	PA 100
	Tagra RML 120	120 F	Cable 450 M + PL	168 F	ES 2010
	Tagra RML 145	130 F	Coaxial 6 mm		P. ADDRESS et H. PARLEURS
	Tagra RML 180	177 F	Coaxial 8 mm X X 15	212 F	PA 8 W
	Tagra ML 145	275 F	Coaxial 9 mm	85 F	PA 15 W
	Tagra 1/4 onde inox	248 F	Coaxial 9 mm blindé	148 F	PA 20 W
	Gamma 120 R	157 F	Coaxial RG 213 E	165 F	PA 25 W
			Coaxial RG 213 K X 15	195 F	PA 30 W
				225 F	

**LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 140**



A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

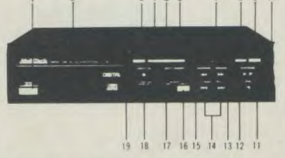
B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une façade noir satiné. Le changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

À droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :

- 1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
- 2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
- 3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
- 4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
- 5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
- 6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
- 7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture. Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
- 8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
- 9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
- 10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
- 11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
- 12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.

- 13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
- 14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
- 15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
- 16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmation en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
- 17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
- 18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
- 19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
- 20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
- 21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.



SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

Lecture de disques

- 1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
- 2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
- 3) Fermer
- 4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
- 5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
- 6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin qui s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.

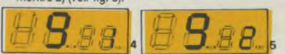
- 7) Si vous désirez l'ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
- 8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignote.
- 9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
- 10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)

- 1) Enclencher l'interrupteur POWER.
- 2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
- 3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
- 4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).



- 5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
- 6) Sélectionner la prochaine sélection.
- 7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).



- 8) Continuer jusqu'à ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
- Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
- 9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes

- 1) Mettre le lecteur au mode STOP.
- 2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
- Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
- 3) Continuer à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.

- 4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.



Remarques :

- 1) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
- 2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
- 3) Recherche d'urte sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme

On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection

- 1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
- 2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
- 3) Sélectionner le numéro désiré.
- 4) Appuyer sur la touche PLAY.
- 5) La sélection est répétée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)

- 1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
- 2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPÉTITION D'une portion délimitée par deux points

- 1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
- 2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
- 3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
- 4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi

1895F

A crédit CETELEM
295€ ou comptant + 6 mensualités de 282,90€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80€

7) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.

6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.

7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage

Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

1. Le disque ne tourne pas
1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien

1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION

Le CD 140 est particulièrement attrayant grâce à son confort d'utilisation dû à ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement compétitif, il est littéralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépêchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de réponse 20-20 000Hz 0,5db
Diphonie 30dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm

99F

Les Caidés de l'Arnaque
Le Fantôme du Cheik
Le Galion
La Piste des Éléphants
Toryok
Le Credo de la Violence
Le Charme Discret...
La Voie Lactée
Family Rock
Martin Soldat
Une Anglaise Romantique
Le Grand Embouteillage
Faites plaisir aux Amis
Faites sauter la Banque
Les Ringards
Julie Pot de Colle
Les Demois. de Rochefort
Vous habitez chez vos Parents ?
Personne n'est parfait
Un vice de Famille
Le Grande Mafia
Les Vacances
Christine
La Peau de Torpedo
Comme un pot de fraises
Le Tatoué
La Chasse du Roi Stakh
L'Astragale
Le Viol
Dr Françoise Gayant
Cinq et la Peau
Les Tziganes vont aux Cieux
Un Accident de Chasse
L'Esclave de Satan
Le Journal d'une Femme de Chambre
Le Destin d'un Homme
Le Flambeur
Tunnel
J'ai tué Raspoutine
Rue Haute
Moscou ne croit pas aux Larmes
Malaise
La Bête tue de sang froid
Nathalie après l'amour
SOS Danger Uranium
La 5^e offensive
La Bataille de Neretva
Alice/la dernière fugue
Le Zombi venu d'ailleurs
Tarentulas
Chasseurs de sang
Charognard
Long week-end
2020 Texas Gladiator
Ombre sanguinaire
Sacrifice
Terreur dans le ciel
La Fiancée de la mort
L'Affaire Nina B
Suicides
Strike Force
Mystère du Boeing 747
L'Ennemi N° 1 du FBI
Le Passager de la Pluie
Adieu l'Ami
La vengeance de Zapper
On m'appelle Zapper
Du rittiri à Paname
Le soleil des voyous
La Maison des Otages
L'Homme à la Bulck
L'Avnergnat et l'autobus
Etes-vous fiancée à un marin grec...
Fantasia chez les ploucs
Mr le PDG
John Fever
L'Artaragon
Docteur Orloff
La Secte du Futur
Le Loup Garou de Londres
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Partin
Elton John
La Petite Fille au Bout du Chemin

Derzou Ozuala
Le Juge Fayard
Tendres Cousines
Convoi de Femmes
Ines la Novice
Sex Animals
Persée l'Invincible
Maocite contre Hercule
Jules César contre les pirates
La fureur des Gladiateurs
David et Goliath
L'Arbre aux Sabots (1^{er} p.)
L'Arbre aux Sabots (2^e p.)
Le Destin d'un Homme
La Maison des Bories
Masculin Féminin
Hiroshima mon amour
Muriel
L'Amour fou de Sinawolf
L'Empire de la Passion
Quand passent les cigognes
Le Cuirassé Potemkine
Le Gentleman Vagabond
Les Lumières de la Ville
La route vers l'Or
Les Temps Modernes
Les Feux de la Rampe
Le Dictateur
Le Cirque
Le Gosse
Monsieur Verdoux
L'Opinion Publique
La Revue de Chaplin
Un Roi à New-York
Le Comte de Monte Cristo (1^{re} partie)
Passion
Le Comte de Monte Cristo (2^e partie)
Lola Montes
Le coup de Sirocco
Qual des Brumes
Patricia
Tout est à nous
Le secret des valises noires
Les inconnus de Malte
Le Samouraï
200000 dollars en cavale
Diva
Les Liens de sang
On a tué Kennedy
Le Trou
Mancuvres criminelles d'un Procureur
La ferme de la Terreur
Le Jardinier
On m'appelle Malabar
La carrière d'une femme de chambre
À nous les petites Anglaises
Attention les yeux
Gardez-le pour vous
La femmes aux enchères
Loving you
Les héros meurent jeunes
Deux salopards en enfer
Le commando des damnés
Rafales
Les Jardins du Diable
Satan's School
Mondo Cannibale
Une Vierge chez les Morts-Vivants
Monclat, rendez-vous de l'horreur
Angoisse sur la ligne
Les Amants du Capricorne
La Ballade du Soldat
Le Colosse de Hong-Kong
Jungle 2000
Aveux spontanés
Le Gladiateur Magnifique
Feu à Maracaibo
Dar Robinson
Les enfants du Diable
Le Serpent de la Mort
La Cavale
Le Risque de vivre
L'Empreinte des Géants
La Folle Cavale
L'Aventure de la Vie
La Main Noire de Shantung
L'Araignée d'Eau
Rue Haute

Le Jardinier d'Argenteuil
4 Étranges Cavaliers
Le Comte de Monte Cristo (3^e partie)
Le Comte de Monte Cristo (4^e partie)
ENFANTS
Opération Chocolat
King Kong c. Godzilla
Rémy (N° 1 à 6)
Les Maîtres du Temps
Spectreman Satan arrive
Spectreman Terreur dans la ville nouvelle
La Bourrasque
Plume d'Élan N° 1
Plume d'Élan N° 2
Plume d'Élan N° 3
Mystérieuse Planète
Candy, Candy
Goldorak
"les aigles de l'espace"
Albator
Starzinger
"les Chevaliers de l'Espace"
Genki
Super Duke
Dracula
"le combat des Shoguns"
Le Roi Arthur
La Petite Sirène
Rolling Star
Danguard
Fulutoz
Gordian et la Panthère
Shirley
On m'appelle King
WESTERN
La Vengeance est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Les trois épées de Zorro
Billy the Kid
Pardon je tue
Mon nom est Pecos
Frères de sang
Pour un whisky de plus
Avec Django la mort est là
Django le Proscrit
Le Trésor de Pancho Vila
Le colt était son dieu
Les Apaches
Les pillards du Kansas
L'Œil et fantasmes
Coups-toi les ongles et passe-moi le beurrr
Les Pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Nymphomanes en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carroussel de l'amour
Sexations
Folies sexuelles
Les déshérités
Sodomie avec jeunes vierges
Après minuit
Riches et garces
La Bourgeoise en délire
Les vicieuses petites Anglaises
L'Affamée du plaisir
Partouzes perverses
Erotico Blues
Débordements pervers
Vices et perversions
Par devant par derrière
Indécences
Partouzes perverses Alcove
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apothéose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bacheliers en chaleur
Fantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière

Rage porno
Jouissances profondes
Couple pour partouzes
Le cirque de l'amour
La chair à vendre
179F
DIVERS
Pétrol Pétrol
Viens chez moi
Bête mais discipliné
Les Fous du Stade
Course à l'échaloite
Les Bidasses
s'en vont en guerre
La Zizanie
La soupe aux choux
L'avare
L'Animal
La moutarde me monte au nez
L'aman de Lady Chatterley
Aguire ou la colère de Dieu
César et Rosalie
Un éléphant ça trompe
Qu'est-ce qui fait courir David
Vincent, François, Paul et les autres
La guerre du feu
La femme tatouée
Sale réveur
Reporter
Trocadéro bleu citron
L'idiot
Le Châtiment
L'équipage
Guerre de Russie
Rolling Star
Danguard
Fulutoz
Gordian et la Panthère
Shirley
On m'appelle King
Ne me laisse pas seul papa
La prof donne des leçons particulières
Horizon
les honneurs de la guerre
Belle emmerdeuse
La débandade
A tor
Mort au Chili
Blocus
A tombeau ouvert
Dossier N° 7
Simba
Si ce n'est toi c'est donc ton frère
Nimitz retour vers l'enfer
Pour une poignée de salopards
La montagne du D. Cannibale
Mort au large
Horrible invasion
Homme Puma
Alligator
Super express 109
Nom de code Jaguar
L'autre enfer
S.A.R.L.
Pour Pâques ou la Trinita
Les gros malins
Tires pas sur mon collant
Terreur express
Roller Boy
La fauve est lâche
Bandit aux yeux bleus
Nico l'amaqueur
Requins du désert
Joyeux Lurons
Flics de choc
Robinson et le triporteur
Légitime défense
Mort amoureuse
359e section
Pour un dollar d'amour
Alerte au 36/80
Fernand cow-boy
Adios California
SOS Concorde
Chambre 17
La grande bataille
Les évadés de l'espace
Le survivant
Tueur de monstre
Le passage
La guerre de Troie
Sunburn
Horrible carnage
Et Sabata les tu tous
Lady Ice

La chute de Berlin
Apocalypse dernière guerre
Aventures à Beyrouth
Patrouille dans le Pacifique
Griffe pour griffe
Le flingueur
Les marines attaquent à Okinawa
Commando du Pacifique
Le monstre attaque
Les casseurs
Pimball
Harlequin
Le chien
Le troisième œil
Ruby
Fu Manchu
Compagnons de la gloire
Messaline Impératrice
L'été indien
Le front de l'Est
Soleil blanc
Loup Garou
Chaudron de sang
Les Internes de Kampili
California stop
Le boss à Hiroshima
Tu mourras dans ton cercueil
Cannibal Ferox
Caroline chérie
Les Mille et une Nuits
Homme du Néva
Calibre Magnum
Femmes du monde
Tamango
Attaque force 2
Caprices de Caroline
Le fils de Caroline
Le pont
Jeux dangereux
Dimanche noir
Le kid en kimono
Cigalon
L'Héritage de la violence
Le truqueur
Kamikaze X 27
Les 4 zizis dans la marine
Les cosaques passent à l'attaque
La vengeance de Spartacus
La mer en flammes
Opération Kamikaze
L'épée du Kid
Qui j'ose aimer
Formule 1
Les hommes San Carlos
Le triomphe de Robin des Bois
L'accident 2
Les envahisseurs de l'espace 2
Le Micheton
La privée
Le temps de la mort
La fugitive
Le démon de guerre
L'erreur
Opération mercenaire
Rapt
Le destructeur
Cauchemar
357 Magnum
Frankenstein 2000
Vengeance
La mort lente
Le venin
L'intercepteur
Masciste l'invincible
Derniers jours Herculanum
La vengeance du masque de fer
Mac Enroe story
Meurtre dans la piscine
Meurtre dans l'Orient Express
Scalp
Le choc des planètes
La chasse au trésor
Premier voyage
Tout va bien
Cléopâtre reine pour César
Le crime parfait
L'exécution
Mort à l'écoute
Jeux d'enfer
Le cercle
La planque
La traque
Les démons
Les possédés du diable
179F
DIVERS
Les vengeurs de la nuit
L'aventurier

Cosmos 2050
L'Enfer du Feu
Rio Canyon
L'Exécution
Les Tigres de Fer
Service Secret
Capture
Deux places en Enfer
Commando sans Retour
Les Anges de l'Enfer
Houligans
USA Super Gun
La Main Rouge
KGB
Police en jeans
Masseur
Jet Set
La braque
Le guerrier
Loup Garou
Horror
Danger de mort
Est-ce bien raisonnable ?
Cocktail Molotov
Sauve qui peut la vie
Le mors aux dents
Remparts d'argile
Soliman le magnifique
Le choc
Garingo
Le Dos au mur
Famille Fenouillard
Retour de Surcouf
Revanche d'Ivanohé
Le Cheik rouge
Hong-Kong appelle dragon noir
Ulysse contre Hercule
Les 7 Gladiateurs rebelles
Quand les jeunes violent rouge
Le trésor de Malaisie
L'exécuteur attaque l'Empire
Le fils de Taras Bouba
Vanessa
Jacob
Allons enfants
Hercule contre Moloch
Fureur d'Hercule
Blasing Magnum
Vengeance des Sarrazins
Esclave de Carthage
Winitour révolte des apaches
KARATE
7 successeurs de Shaoling
Superman de Karaté
Dernier défi
Les 18 filles de bronze
Kung Fu Kids
Invincible tigrisse du Karaté
L'espionne du soleil levant
Opération ceinture noire
Sunsu
Le casseur de tête Chinois
Le titre Shaoling
Bruce Lee n'a pas de rival
Les doigts d'acier qui tuent
L'ange aux poings d'acier
Le dragon de Shanghai
Karateca Erotica
La fureur de Shaoling
La prise secrète du Dragon
Le combat du Tigre
Le combat du Dragon d'Or
Dans les griffes du Faucon
Les Vengeurs
La rage au Dragon Rouge
Terrible Revanche Shaoling
Le Châtiment des Traîtres
Le Tigre aux griffes d'or
Wang Yu fait rougir le Fleuve Jaune
Duel à mort du Sorcier Chinois
Le justicier de Hong-Kong
Ca branle dans les Bambous
WESTERN
Bande J and S
Horde des salopards
Pour quelques Pépites
Vengeurs d'Avé Maria
Django défie Sartana
WESTERN
Robinson Cruséo
L'île au trésor

Le secret de la Planète Rouge
Jojo la Gaffe
Les Aventures d'Aladin
La grande fable de Capucine
Petit Cheval bossu
Les Trois Mousquetaires
Cartoon's Show
La Grande Aventure
La Princesse au petit pois
Capucine la petite taupe
X
Positions Danoises
Jeunes jouisseuses
Loïta prête à tout
Sophie petite fille perverse
Jeux de mains
Obsessions sexuelles de Lady Winter
Furia Porno à San Felu
Olinka grande prêtresse
Chevaliers de la croupe
Sexe interdit
Peau lisse Académix
Parole et musique X
199F
Big Guns
Ursula Anti-Gang
La maîtresse Hong
L'Homme de Hong Kong
Challenge one
Black Samourai
Lucrèce Bourja
Dalida Idéale
Cannibal Man
Frères de sang
Guetting even
Ghoul
Horizons lointains
La fille de Jack l'Éventreur
L'Ange du Mal
La Smurfette dans les Etoiles
Le lac de Trébène
Le Cri des Ténébères
Les Aventures du Loup Garou
Les aventuriers du Grand Nord
Les Colts de la Violence
L'étranger de Vienne
Lemora
Les envahisseurs de l'Espace
Le Décameron interdit
Le trésor de Malaisie
Les yeux de la Jungle
Le Requin
Masciste contre les cyclopes
Nina
Otages en sursis
Pyromanic
Super inframan
Superstition
Violent Kill
Masciste contre les Géants
Aldo fait ses Classes
Futur kill
Kaos
Le mur
La Java des ombres
Meurtre dans un jardin Anglais
Sept hommes pour Tobrouk
Camp disciplinaire
Les bourreaux meurent aussi
La dernière grenade
Charlie Bravo
Benito Mussolini
Mein Kampf
Flammes sur l'adriatique
La mémoire courte
Rumeurs de guerre
Dans l'enfer des hommes
L'enfer des armes
ZPG
Terreur dans le Shanghai express
Crocodile
La quatrième rencontre
Ben
Psychose phase III
Le massacre des morts vivants
Chair pour Frankenstein
La marque du diable
Apocalypse 2024
Magic
Virus
Les frénetiques
Scared to death
Vengeance

Frissons d'horreur
Reincarnation
Suceurs de sang
Le retour des monstres
Tourist trap
Jack l'Éventreur
Les yeux de cauchemar
L'île d'épouvante
Le loup garou de Washington
Snuff
Macabro
Les services de Dracula
The Toubib
Borsalino and co
Soleil Rouge
La Race des Seigneurs
Comme un boomerang
Traitement de choc
Notre histoire
Le choc
Armageddon
Les Granges Brûlées
Flic story
Les seins de glace
La Tulipe Noire
Deux hommes dans la ville
Roustabout
Paradis 1^{er} avion
Sous le ciel bleu d'Hawaï
Girls girls girls
Bagarre au King Créole
L'île d'Acapulco
GI Blues
L'Acrobate
Emile l'Africain
François Premier
La Bonne Étoile
Monsieur Hector
Bambabé
Les Rois du Sport
Don Camillo Monseigneur
Le retour de Don Camillo
La grande bagarre de don Camillo
Don Camillo en Russie
Le petit monde de Don Camillo
Le Gentleman d'Esporn
Le cave se rebiffe
Melodie en Sous-Sol
Urgence
Hors la loi
Detective
Le dédicé
Cocaine
Gros Dégueulasse
Le Gaffeur
Le Baroudeur
Vivre pour survivre
Tir à vue
Ronde de nuit
Les chiens fous
Penitentiary I
Penitentiary II
Le Ruffian
Légitime violence
Teheran 43 nid d'espion
La main à couper
The executioner
The executioner part. II
Compte à rebours zero
Le nouveau Boss de la Mafia
Lucky Luciano
Right man
La nuit des assassins
Air Hawk
Une rose noire pour un tueur
Sois belle et tais-toi
La Magnifique
L'incorrigible
Un singe en hiver
Ho!
Sissi
Sissi impératrice
Sissi face à son destin
Les jeunes années d'une reine
Le train
Mado
La mort en direct
Max et les Ferrailleurs
Les Choses de la vie
Le Vieux Fusil
Le Mouton Enragé
Les innocents aux mains sales
Le Trio infernal
De la part des copains
Twinky
Le justicier de minuit
Malabar explose à Hong-Kong

La grande bagarre
Trinita voit rouge
Deux ioutices en bordée
Trinita, en veut-tu en vola
Le Comiaud
La Grande Vadrouille
Ah! les belles Bacchantes
Le Petit Baigneur
Sur un arbre perché
Pouic Pouic
La Traversée de Paris
Le Toubib
Borsalino and co
Soleil Rouge
La Race des Seigneurs
Comme un boomerang
Traitement de choc
Notre histoire
Le choc
Armageddon
Les Granges Brûlées
Flic story
Les seins de glace
La Tulipe Noire
Deux hommes dans la ville
Roustabout
Paradis 1^{er} avion
Sous le ciel bleu d'Hawaï
Girls girls girls
Bagarre au King Créole
L'île d'Acapulco
GI Blues
L'Acrobate
Emile l'Africain
François Premier
La Bonne Étoile
Monsieur Hector
Bambabé
Les Rois du Sport
Don Camillo Monseigneur
Le retour de Don Camillo
La grande bagarre de don Camillo
Don Camillo en Russie
Le petit monde de Don Camillo
Le Gentleman d'Esporn
Le cave se rebiffe
Melodie en Sous-Sol
Urgence
Hors la loi
Detective
Le dédicé
Cocaine
Gros Dégueulasse
Le Gaffeur
Le Baroudeur
Vivre pour survivre
Tir à vue
Ronde de nuit
Les chiens fous
Penitentiary I
Penitentiary II
Le Ruffian
Légitime violence
Teheran 43 nid d'espion
La main à couper
The executioner
The executioner part. II
Compte à rebours zero
Le nouveau Boss de la Mafia
Lucky Luciano
Right man
La nuit des assassins
Air Hawk
Une rose noire pour un tueur
Sois belle et tais-toi
La Magnifique
L'incorrigible
Un singe en hiver
Ho!
Sissi
Sissi impératrice
Sissi face à son destin
Les jeunes années d'une reine
Le train
Mado
La mort en direct
Max et les Ferrailleurs
Les Choses de la vie
Le Vieux Fusil
Le Mouton Enragé
Les innocents aux mains sales
Le Trio infernal
De la part des copains
Twinky
Le justicier de minuit
Malabar explose à Hong-Kong
Quelle un derrière la porte
Le Kid
Shogun assasin
La ballade de la mort
La guerre des espions
Scherhazade
Expose me now
Object of desire
Carnal Highways
Exhibition
Vanessa
All Night Long
Chinoiseries
Blue Jeans

199F

Suzanne la douce
Black silk stockings
Baby Cakes
Blondes à croquer
Purely physical
Fais le
F comme femme
Ultra Flesh
Gorge profonde
American sex
Pêche melba
Femmes criminelles
L'enfer des tortures
Café Flesh
Le miroir de Pandora
Titillation
Compétition
Night Dreams
Plus gros que moi tu meurs
Tortionnaires
Sabotage
La vengeance du Zombie
Rodan
Siegfried l'invincible
Commandos
Tireur d'élite
La nuit de la métamorphose
Liberté provisoire
Sexual désir
Shaolin contre Wu Tong
Les 4 forcenés de Shaolin
Le vengeur du Karaté
8 hommes d'or de Shaolin
Les Fils du Dragon Jaune
Man Hunt
Le Manipulateur
Opération casseurs
Assaut sur la ville
Bruce contre attaque
Un Flic sur le toit
Un chien dans 1 jeu de quille
Equateur
Midnight
Little Shot
La Martingale
Les Léopards de la guerre
Les Enragés
Trash
Deadly Game
Le Serpent noir
La République des assassins
Le journal
d'une maison de correction
Le Transfuge
Emmanuelle et les Collégiennes
Les Rois du Gag
Papy fait de la résistance
1789
Molière
Les Chiens de chasse
Violence à Manaoas
A coups de crosses
Polar
Fleur du vice

WESTERN

L'Ultime Combat
Te Deum
Gun fight
Chikara
Captain Apache
Pancho Villa
Les brutes dans la ville
Le Jugement des fleches
La Charge des Rebelles
L'évadé de Fort Yuma

ENFANTS

Barbe bleue
Le Chat Botté
Mouse Story
Princesse Millennium
Goldorak IV
Métamorphoses
Lassie
Les aventures de Sherlock Holmes
Le sorcier qui rétrécit
Schtroumpfs au pays des Elles
Shazams
Dark crystal

Les petits monstres magiques
Elmer
20.000 lieues sous les mers
L'aventure fantastique
Starforce
Jack et le Haricot magique
Le petit lord Fauntleroy
La revanche des humanoïdes
Ping et Pong
Michael
Le Combat des Galaxies
Lulu, le mystère de la fleur
Candy au collège
Tom et Jerry N° II
Droopy
La Panthère Rose
Il était une fois Hollywood
Un américain à Paris

KARATE

Jackie Chen redoutable
Le Justicier au visage de la Mort
L'Épée de la Puissance
Le Feu de la Vengeance
Le Sabre Ecarlate
Mercenaire du Démon
Stoner
Tueurs noirs de l'Empereur Fou
La Fureur du Juste
La Résurrection du Dragon
Mission à Hong-Kong
Le Fauve noir du Kung Fu
Kung Fu Boxer
Les griffes mortelles de Ta Kwai
Le Tigre de la rivière Kwai
Vengeance à Hong-Kong
Fury
Kensai
Exécution
La vengeance du Lama
La Natte qui tue
L'Incroyable Défi
L'Aigle de Shaolin
La Fureur du Tigre
Shanghai Boxers
Les Cinq Épreuves du Karatéka
Les Griffes de Jade

X

Electric Blue N° 1 Bo Derek
Electric Blue N° 2 Bottes de Cuir
Electric Blue N° 3 Marilyn Monroe
Electric Blue N° 4 Sex Freaks
Electric Blue N° 5 Jane Mansfield
Electric Blue N° 6 Plus gros seins du monde
Electric Blue N° 7 Rien que pour vos yeux
Electric Blue N° 8 Super seq. sexy en relief
Electric Blue N° 9 Totally physical
Electric Blue N° 10 Sylvester Stallone X
Electric Blue N° 11 Les grosses doulines
Electric Blue N° 12 Nouveau sex freaks
Gisèle
Il voulait être une femme
La Jeune Lady Chatterley
Histoire d'O N° II
Dortoir des Grandes
Premier Désir
L'amant de Lady Chatterley
Phantasma N° 1
Phantasma N° 2
Phantasma N° 3
Phantasma N° 4
Aphrodite
Les folles nuits d'Ibiza
La Punition
Nuits sadiques
Emmanuelle l'île Tabou
Viols in USA
Sex
Aerobisex girls
La défonce de Laurie
Les guerrières du sexe
Alpha Blue
Cours très privé

Fantômes d'Andréa
Inflamé
Les pucelles
Paradox
Story of Joanna
Temptation
Blue sex party
Bouche à bouche
Extrême perversion
Grandes jouissances
Jean-François, Cannes
Langues profondes
Les Québécoises en folles
Phallux story
Candice candy
Douce pénétration
Gaminnes à tout faire
Hard love
Julie par devant, par derrière
Jouissances garanties
La clinique en folle
Les débütantes
Enter anal
Tendres souvenirs d'une bouche gourmande
Exigences très spéciales
Petits derrière très accueillants
Initiation d'une adolescente
Les uns dans les autres
Infirmières jouseuses
Délicieuses fessées
Embroschez-moi par les deux trous
Parfums de lingerie intime
Empalez-moi
Extases Danoises
Infirmières lubriques
Hotteses très intimes
Innonde mon c...
Mad sex
Le plaisir dans la peau
Enfilez-moi par les trois trous
Broute Minou
Une jeune veuve en extase
Josephine plus salope que...
Josephine, l'enfer de la perversion
Jouissance et soumissions
Pulsions secrètes
Orgasme du troisième type
Sexualibur
Insatiable Josephine
Désirs inavouables de Josephine
Petites culottes chaudes et mouillées
Derrière la Porte Verte
Randy, the Electric Lady
Violée mais consentante
2 américaines à PARIS
Le Port du sexe
Porn Music
Histoire de Q
Le Pensionnat des petites salopes
Sweet Savage
Happy Hooker
Love You
Zip Zip Hourra
Point Chaud
J'ose tout
7 into Snowy
The Ultimate Pleasure
A piece of American Pie
The Sensuous Detective
Odyssée
Sex games
Les séductrices
C'est arrivé à Hollywood

DIVERS 199F

L'île Mystérieuse
Cyclone
Canonball
Mad Mission
Le retour d'Ivanhoe
Le vol du Sphinx
Les Cavaliers de l'Orage

La Chevauchée de Robin des Bois
Rue Case Nègres
Le Phare du bout du monde
Pole position (document)
Au pays des Indiens
Capitaine Morgan
Je fais les blondes
Est-ce bien raisonnable ?
Si vous n'aimez pas ça...
Les Borsalini
Les Branchés à Saint-Tropez
Si ma gueule vous plaît
Vous n'aurez pas l'Alsace...
Douze plus un
Sexe fou
Mon dieu comment suis-je tombée si bas
Les derniers monstres
T'es fou Jerry
Le tombeur, le frimeur et l'émmerdeur
Salut la Puce
Le Coq du village
Tout feu, tout flamme
Plus moche que Frankenstein
Inspecteur Bulldozer
La Fac en délire
Sexycon

Elles sont dingues ces minettes
Les grands sentiments font les bons gueleutons
Changements de saisons
Clash by night/M. Monroe
Un prêtre à marier
La blonde et les nus de Soho
Au nom de tous les Miens
Un beau monstre
La maison près du cimetière
L'enfer des Zombies
Hallucinations
L'au Delà
Alligator
Le tueur de Malibu
Carnages
Messe noire
Rivages sanglants
Crimes au cimetière Etrusque
Sweet sixteen

249F

Fame
Poltergeist
Quo Vadis
Victor, Victoria
Le Champion

290F

Le Fou de Guerre
Les Compères
100 jours à Palerme
Blood Feast
Tonnerre
La Queue du Scorpion
Puppins Cannibales
Rosa chaste et pure
2000 Maniacs
La maison qui tue
Voyeur pervers
Echoses
Mutations
Gigolo
Toxic Avenger
La nuit des Damnés
La nuit des Maléfiques
Photos scandales
Le sang des autres
Fort Saganne
L'Alpagueur

Thorn Emi 299F

Banzai
Tchao Pantin
Conan le Barbare
Vivement Dimanche
Stryker
Cul et Chemise
Deux heures moins le quart avant J.C.
La Pirate
Dead Zone
Commando
Local Hero
On continue à l'appeller
Trinita
Maintenant on l'appelle
Plata
Amityville II

Bons baisers de Hong-Kong
Chiens de Paille
Le Maître d'École
Inspecteur la Bavure
Mort sur le Nil
La Femme de mon Pote
Philadelphia Security
Le Seigneur des Anneaux
Voyage au bout de l'enfer
Pas d'Orchidées pour Miss Blandish
Vol au dessus d'un nid de coucou
On l'appelle Trinita
Sans retour

X 195F

Tendre Corinne
Sonia et l'amour des femmes
Le lit d'Elodie
Hotel du Plaisir
Un Bon Client
Les culottes de Charlotte
Orgie extra conjugale
Ma cousine de Paris
Les mauvaises rencontres
Filles de luxe
Belles de Rêve
Les nuits de Marilyn
Les belles étrangères
Au caprice des Dames
Une Femme Honnête

299F

Emmanuelle 4 (érot.)
Emmanuelle 4 (X)
Le Fruit Défendu
Le Fruit du Désir
Des femmes pour Gourpand
Les faveurs de Sophie
Une fille dans la peau
La rançon d'Eva
Le secret d'Elise
Sens interdits
Les Bas de Sole noire
Infirmières très spéciales
Les belles dames du temps jadis
Dans la chaleur de Saint-Tropez
La clinique des phantasmes
Les Portes du Plaisir
La Belle-Mère perverse
Initiation d'une femme mariée
Journal intime d'une nymphomane
Ne dites jamais non
Amour, fantasmes et fantaisie

KARATE

Le secret de Shaolin
Mort implacable
Le message de Bruce Lee
Les 7 Dragons du Kung Fu
Les sept Magnifiques du Kung Fu
Les dix Tigres de Shaolin
La Vipère du Karaté
Karmurat le Vengeur
Le Vieux Maître
Les Sept Grands Maîtres de Shaolin
La fureur de Shaolin
L'Heroina du Kung Fu
Le Maître
Les sept Commandements du Kung Fu
La Furie du Karaté
Vengeance en Thaïlande
La vengeance aux huit visages
Kung Fu au Philippines
Les invincibles de Shaolin

399F

Les Mariés de l'An II
Le Carveau
Clair de Femme
Les Espions dans la Ville
Ça va faire mal
Parole d'Homme
Mutant
A nous la Victoire
Les Yeux de la Terreur
Un Colt pour 3 Salopards
Le Grand Frère
Coup de Cœur
Bugsy Malone
Cobra

Maitres de l'Univers II
Maitres de l'Univers III
L'Agression
La Belle de Cadix
La Bonzesse
Les Sorciers de l'île aux Singes
Le Pullover Rouge
Sweet Movie
Croque la Vie
Les Uns et les Autres
L'Argent de la Banque
Tusk
Scanners
Cauchemars à Daytona beach
Incubus

Warner Home Video 490F

Alamo
Banana Jo
Les Berets Verts
Bullit
La Cage aux Folles I
Délivrance
Demier Tango à Paris
Deux Super Flics
Les Diamants sont éternels
Eile
L'Espion qui m'aimait
Un Été 42
Et pour quelques Dollars de plus
L'Exorciste
La Fureur du Danger
Le Guet Apens
L'Inspecteur Harry
L'Inspecteur ne renonce jamais
James Bond c. Dr No
Mad Max I
Mad Max II
Les Oies Sauvages
Opération Dragon
Retour
Rio Bravo
Le Sheriff est en prison
Superman I
Vendredi 13
Un Violon sue le Toit
West Side Story

390F Série Carrère Spécial vente

Trois Hommes et un Couffin
Parole de Flic
590F
Big Boss
La Fureur de vaincre
La Fureur du Dragon
Le Jeu de la Mort
Le Retour du Dragon
Bruce Lee Story
Catherine la Tsarine Nue (X)
Les Orgies de Raspoutine (X)
Private School Girls (X)

399F

La Truite
Un Amour en Allemagne
Underfire
Un Taxi Mauve
Violence et Passion
Les Voisins
Le Voyage Fantastique de Simbad
8 et 1/2
Los Olvidados
Un Chien Andalou
La Lune dans le Caniveau
Querelle
Quartet
La Rose et la Flèche
Les Titans
Sahara
La Dame aux Camélias
Danton
Dupont La Joie
Fanny et Alexandre
Et vague le Navire
Le Grand Restaurant
Hibernatus
A bout de souffle
Antonietta
Buffet Froid
Assaut
Funny Girl

99F

Le Corniaud
La cuisine au beurre
La grande vadrouille
Le petit baigneur
Soleil Rouge
Un Flic
Jeux interdits
L'Aveu
Le cercle rouge
Top Hat
Panique à l'hôtel
La captive aux yeux clairs
Le massacre de Fort Apache
Le Convoi des braves
Citizen Kane
Barbe noire le pirate
Les diables de Guadalcanal
King Kong
Sinbad le marin
Nous avons gagné ce soir
La chose venue d'un autre monde
Tristana
La charge héroïque
Opération jupon
Johnny guitare
Rio grande
Le train sifflera 3 fois
Les cloches de Ste Marie
L'homme tranquille
Swing time
Le garçon aux cheveux verts
L'impossible Mr Bébé
Carioca
Gay divorcé
Cavalcade
Festival
Carnaval
Justice est faite
Souppons
La vie est belle

179F

Stamping Ground
Croc blanc et le chasseur solitaire
Madame Bovary
Les soeurs Brontë
L'Enigme de Kaspar Hauser
Le troisième homme
Bob Marley
Blue Suede Shoes
Le Maître d'École
Providence
Cœur de Verre
Le Maudit
Retour à Marseille
Martin Roumagnac
L'Honneur perdu de Katharina Blum
Réve de Singe
Catherine Chérié
Les Frères
Repérages

La Maison de la Terreur
Joy and Joan
Érotica
Salon Kitty
Fleshdance X
Infirmières du plaisir
Marylin
Fessées Intimes
Super Girls
Lingerie fines et perverses

Warner Home Video 490F

Alamo
Banana Jo
Les Berets Verts
Bullit
La Cage aux Folles I
Délivrance
Demier Tango à Paris
Deux Super Flics
Les Diamants sont éternels
Eile
L'Espion qui m'aimait
Un Été 42
Et pour quelques Dollars de plus
L'Exorciste
La Fureur du Danger
Le Guet Apens
L'Inspecteur Harry
L'Inspecteur ne renonce jamais
James Bond c. Dr No
Mad Max I
Mad Max II
Les Oies Sauvages
Opération Dragon
Retour
Rio Bravo
Le Sheriff est en prison
Superman I
Vendredi 13
Un Violon sue le Toit
West Side Story

390F Série Carrère Spécial vente

Trois Hommes et un Couffin
Parole de Flic
590F
Big Boss
La Fureur de vaincre
La Fureur du Dragon
Le Jeu de la Mort
Le Retour du Dragon
Bruce Lee Story
Catherine la Tsarine Nue (X)
Les Orgies de Raspoutine (X)
Private School Girls (X)

399F

La Truite
Un Amour en Allemagne
Underfire
Un Taxi Mauve
Violence et Passion
Les Voisins
Le Voyage Fantastique de Simbad
8 et 1/2
Los Olvidados
Un Chien Andalou
La Lune dans le Caniveau
Querelle
Quartet
La Rose et la Flèche
Les Titans
Sahara
La Dame aux Camélias
Danton
Dupont La Joie
Fanny et Alexandre
Et vague le Navire
Le Grand Restaurant
Hibernatus
A bout de souffle
Antonietta
Buffet Froid
Assaut
Funny Girl

99F

Le Corniaud
La cuisine au beurre
La grande vadrouille
Le petit baigneur
Soleil Rouge
Un Flic
Jeux interdits
L'Aveu
Le cercle rouge
Top Hat
Panique à l'hôtel
La captive aux yeux clairs
Le massacre de Fort Apache
Le Convoi des braves
Citizen Kane
Barbe noire le pirate
Les diables de Guadalcanal
King Kong
Sinbad le marin
Nous avons gagné ce soir
La chose venue d'un autre monde
Tristana
La charge héroïque
Opération jupon
Johnny guitare
Rio grande
Le train sifflera 3 fois
Les cloches de Ste Marie
L'homme tranquille
Swing time
Le garçon aux cheveux verts
L'impossible Mr Bébé
Carioca
Gay divorcé
Cavalcade
Festival
Carnaval
Justice est faite
Souppons
La vie est belle

179F

Stamping Ground
Croc blanc et le chasseur solitaire
Madame Bovary
Les soeurs Brontë
L'Enigme de Kaspar Hauser
Le troisième homme
Bob Marley
Blue Suede Shoes
Le Maître d'École
Providence
Cœur de Verre
Le Maudit
Retour à Marseille
Martin Roumagnac
L'Honneur perdu de Katharina Blum
Réve de Singe
Catherine Chérié
Les Frères
Repérages

La vieille fille
Les femmes
Défense de savoir
Scorchy, agent fédéral
Le casse
Bonjour tristesse
Les Misérables
René la Canne
A nous deux
Genghis Khan
La grande illusion
Les Naufragés de l'espace
Plus dure sera la chute
Français si vous sachiez n°2
Français si vous sachiez n°3

ALPHA X 199F

Les Dames de Copenhague
Fantasmes à la carte
Echanges de Partenaires
Maitresses très Particulières
Soumission
L'Amour aux Sports d'Hiver
Suprêmes Jouissances
La Grande Partouze
Vacances à Ibiza
Satin Suite
Paradis des Amours interdites
Contraintes par Corps
Pisto's
The Journey of O
Wet Rainbow
Anna Obsessed
Angel above Devil Below
Couple cherche Esclave

DIVERS 199F

Aldo et Junior
Amadeus
Bons baisers de Hong Kong
Cabaret
La Cadeau
Emmanuelle IV
La Femme de mon Pote
Flash Gordon
Garçon
Inspecteur Gadget N° 1
Inspecteur La Bavure
Le Joli Cœur
Le Maître d'École
Mandingo
Mystérieuse Cité d'Or N°1
La Pirate
Raid sur Entebé
Serpico
Tchao Pantin
Trop tard pour les héros
Vivement Dimanche
Fame
Jamais Plus Jamais
Le Chinois
Les aventures d'Hercule
Le Bossu
Nana
Viva la Vie
Vive les femmes
L'équipée du Canon Ball

SPECIAL ANGÉLIQUE 129F

Angélique Marquise des Anges
Merveilleuse Angélique
Angélique et le Roy
Indomptable Angélique
Angélique et le Sultan

DIVERS 249F

La Guerre des Étoiles
Julia
Les 3 jours du Condor
All that Jazz
Le Choix de Sophie
Le Gendarme de St Tropez
Le Gendarme à New York
Le Gendarme se marie
Le Gen. et les extraterrestres
Le Gen. et les Gendarmettes
Les Avent. de Rabbi Jacob



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

- 4202 ALLSOP 3 BETA 250*
- 4206 RECHARGE POUR 4202 85*
- 4203 ALLSOP 3 VHS PRO 270*
- 4205 RECHARGE POUR 4203 85*
- 4204 ALLSOP 3 POUR V2000 250*



- 4248 BIB VE 41 BETA produit intégré 250*
- 4870 CLEAN UP 130*
- 4076 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit 270*



- 4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 60*
- 4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml 95*

TELE AGRANDISSEURS pour agrandir l'image de votre TV



- 4152 BEAMSCOPE TS 16 pour TV de 26 à 38 cm 850*
- 4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm 850*
- 4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm 950*
- 4155 BEAMSCOPE TS 350 élargir pour TV de 56 à 66 cm 1095*
- 4156 BEAMSCOPE TS 351 triplé pour TV de 56 à 66 cm 2200*
- 4157 BEAMSCOPE TS 410 triplé pour TV plus de 66 cm 2085*

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

- 4203 Télé-converter Canon 1,4/45 - 1650*
- 4176 Télé-converter Canon 1,4/58 - 1850*
- 4870 Télé-converter Sony VCL1558A toutes caméras et caméscopes 1090*
- 4205 Wide converter Canon 0,7/58 - 1190*
- 4204 Wide Converter Sony VCL 0758A - 1220*
- 4187 Ultra Wide Foca série VII avec bague toutes caméras et caméscopes 895*
- 4204 Doubleur monture C Canon - 790*
- 4892 Miroir d'angle Foca 330*

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : 0,46 à 0,67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR

- Code
- 4162 Sac à dos SDV 300x130x30 690*
- 4163 Sac Jumbo Video 490x200x20 790*
- 4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950*
- 4160 Valise métal pour scope salon CMS1 465x160x370 1190*
- 4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x190 1290*
- 4168 Polima Sac souple pour petit matériel, modèle 160 590*
- 5102 TT House SS 2865 pour vidéovision 3865 ou 3875 605*

ACCESSOIRES BIB

- Code
- 4275 Colleuse pour K7 vidéo VE9 350*
- 4273 Adhésif de rechange 40*
- 4071 Démagnétiseur/Étaleur de K7 VE3 395*
- 4075 Kit entretien écran TV VE15 80*
- 4074 Kit nettoyage objectifs VE13 95*
- 4076 Kit de nettoyage pour K7 VE17 78*

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

- Code
- 4250 HITACHI
- 4250 VT BP90E (série 5500) 690*
- 4251 VT BP7A (série VT7S) 690*
- VT BP 200 (caméscope) 740*

JVC

- 4005 PBP1 (série 4100) 690*
- 4000 NBP1 (série 2200 et 2650) 740*
- 4001 NBP1 (série HRC3 et HRS10) 640*
- 4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) 740*
- 4003 NBP5 (série GRC1) 490*
- 4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) 570*
- 4843 NBP7 (série GRC2) 690*
- 4009 NBP8 (série GRC2) 740*
- 4004 ITT PB2865 (vidéovision 3865/3875) 570*

THOMSON BPT

- (série VP15 et VP25) 640*
- 4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) 285*

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir

PIEDS

- Code
- 4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut, 1,5m, tête souple et ornière 690*
- 4205 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut, 1,65, tête souple et ornière 890*
- 4184 DOLLY pour 621 DIT 890*
- 4181 Caddy roulettes VEBLON PV2 1290*

ACCESSOIRES spéciaux des marques

- Code
- 4058 Housse VMC 2000 850*
- 4894 Housse VITS 850*
- 4052 Alimentation chargeur VTBA7 1350*
- 4052 Connecteur batterie VTBH7 pour 4053 85*
- 4893 Télécommande VRM1/VIT 430*
- 4055 Cordon allume-cigare 260*

JVC

- 4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) 495*

TELECOMMANDES

- 4037 RMC T5 (GXN70) 170*
- 4038 RMP1 (vidéovision) 120*
- 4038 RMP10 (HRS10) 350*
- 4038 RMP2200 290*
- 4038 RMP3 (HRC3) 210*
- 4038 RMP4 (GZ33 et 5) 230*
- 4038 RMP53 (BR640) 1350*
- 4038 RMP54 (BR640 infrarouge) 1590*
- 4038 RMP330 120*
- 4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) 230*
- 4030 Livres transfert SB ou diapo TAC300 150*
- 4023 Support micro TL37 150*
- 4047 Ecouteur TP1 95*
- 4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 210*
- 4019 Valise CBCT0 pour GXN70 850*
- 4012 Cordon copie d'après Vidéovision, universel VCP1 270*
- 4846 Cordon copie d'après Vidéovision, Péritel VCP2 240*
- 4847 Cordon copie d'après Vidéovision, Portable VCV810 200*
- 4845 Cordon copie d'après Vidéovision, rallonge VCP2 240*
- 4831 Cordon adaptation boîtier SWC73 VC15P (Péri/Péritel) 325*

- 4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) 450*
- 4016 Adaptateur VCP174 (TU22 ou AAP22 sur 2650) 450*
- 4022 Ceinture WKP3 (HRC3) 490*

SONY

- 4876 AC P85 980*
- 4898 AC V8 980*
- 4877 Alim/transcodeur Pal/Secam 3500*
- 4877 Cordon allume-cigare DCP85 330*
- Raccord DCP85 80*
- 4876 Table de montage RME100V 1750*
- 4898 Raccord RME 100 Beta 260*
- 4898 Raccord RME 100 VHS 260*
- 4879 Crosette VCT 80 330*
- 4888 Télécommande RM84 570*
- 4888 Micro zoom ECM2200 920*
- 4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 470*
- 4875 LCV 805 Valise CCDV8 1220*
- 4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 750*
- 4888 Cordon Péritel pour CCDV8 VMC210 295*
- 4881 Kit Filtrés 052 pour CCDV8 250*
- 4186 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) 1350*

PANASONIC

- 4061 Alimentation NVB13 1190*
- 4062 Batterie CS2102 690*
- 4062 Allume-cigare NVC 12 270*

CORDONS SPECIALISES

- 4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male 35*
- 4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PAL) précis conversion 45*
- 4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male 25*
- 4188 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken 59*
- 4261 Raccord double jack 3,5 49*
- 4260 Raccord double jack 6,35 59*
- 4258 Raccord double Din 5BR 59*
- 4187 Cordon 1 paire RCA 45*
- 4885 Cordon secteur K 59*
- 4118 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 85*
- 4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 120*
- 4108 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 250*
- 4102 Rallonge caméra 10m 450*
- 4115 Rallonge caméra 20m 590*
- 4115 Rallonge Péritel 3m 450*
- 4272 Rallonge Péritel 5m 550*
- 4204 Kit Péritel universel 219*
- 4205 Kit copie universel 199*
- 4208 Cordon Péritel/Péritel droit 120*
- 4209 Cordon Péritel/Péritel croisé 120*
- 4842 Cordon Péritel/Péritel 350*
- 4205 Kit Péritel universel stéréo 350*
- Kit copie universel stéréo 295*
- 4209 Kit Péritel 3m 450*
- 4209 Kit Péritel 10m 590*
- 4841 Cordon Péritel A RCA (Aka, Hitachi, C+) 149*
- 4204 Cordon Péritel 7 BR Telefunken 330*
- 4202 Cordon Péritel 6 BR Telefunken 330*
- 4203 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement 490*
- 4201 Kit copie 7BR Telefunken 330*
- 4200 Kit copie 6BR Telefunken 330*
- 4106 Cordon EIAJ-EIAJ BBR 350*
- 4108 Cordon EIAJ-Péritel 350*
- 4107 Cordon EIAJ-Universel 350*
- 4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m 590*

- 4100 Cordon d'origine BBR-10BR (GX 88) 350*
- 4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) 360*
- 4114 Cordon allume-cigare 4BR (1^{re} génération) 235*
- 4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200, JVC) 235*
- 4089 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 590*
- 4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 495*

BRANCHEMENTS POUR CANAL +

- 4086 Cordon standard universel CP20 149*
- 4121 Cordon standard Péritel CP10 149*
- 4123 Cordon V2000 6BR-6BR CP30 149*
- 4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 149*
- 4208 MTP+ cordon special scope compatible type JVC 455*
- 4119 MTP3 cordon special scope compatible type JVC 140 450*
- 4209 AC + boîtier special scope compatible type Aka, Hitachi 380*
- 4138 Répéteur variable 0-20dB 259*
- 4138 Alimentation pour préamp 150*
- Atténuateur 6, 10, 20dB (145 - 1416 - 1417) 295*
- 4148 Atténuateur variable 0-20dB 295*
- 76A antenne 40*

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

- 4261 Kit copie ampli ITC A2V 665*
- 4262 Kit Péritel ampli ITC A3V 665*
- 4268 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 665*
- 5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) correcteur gain, contours, synchro 5490*
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) 9400*
- 4261 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam 1650*
- 4261 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam 1590*
- Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal 1790*

INTERFACES CGV

- 4263 PHS 60 25 Péritel RVB/Secam UHF et composite 790*
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB 795*
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France 590*
- 4882 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K ou BG 690*
- 4260 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel 790*
- 4110 RS80 BV01 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR 850*
- 4272 RS80 BV03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info 590*
- 4111 RS80 BV02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées 1850*
- 4236 SM Périmoc 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie 1850*
- 4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie 350*

ANTENNES ET ACCESSOIRES ANTENNES

- 4256 Antenne intérieure télescopique Zehnder 85*
- 4127 Antenne Intérieure amplifiée Golden Technica 320B 450*
- 4130 Antenne de toit VHF Canal +, 3 éléments 140*
- 4134 Antenne de toit VHF Canal +, 7 éléments 280*
- 4135 Antenne de toit VHF Canal +, 10 éléments 350*
- 4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments 350*
- 4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments 490*
- 4132 Antenne de toit UHF Yag 22 éléments 490*
- 4140 Coupeur VHF/UHF 75*
- 4141 Séparateur VHF/UHF 110*
- 4143 Répéteur 3 directions 110*
- 4136 Répéteur 2 directions 110*
- 4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Aka, Mitsubishi 149*
- 4205 Boîtier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) 1390*
- 4138 Préamp 3000 350*
- 4138 Alimentation pour préamp 150*
- Atténuateur 6, 10, 20dB (145 - 1416 - 1417) 295*
- 4148 Atténuateur variable 0-20dB 295*
- 76A antenne 40*

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

- 4261 Kit copie ampli ITC A2V 665*
- 4262 Kit Péritel ampli ITC A3V 665*
- 4268 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 665*
- 5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) correcteur gain, contours, synchro 5490*
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) 9400*
- 4261 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam 1650*
- 4261 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam 1590*
- Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal 1790*

INTERFACES CGV

- 4263 PHS 60 25 Péritel RVB/Secam UHF et composite 790*
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB 795*
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France 590*
- 4882 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K ou BG 690*
- 4260 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel 790*
- 4110 RS80 BV01 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR 850*
- 4272 RS80 BV03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info 590*
- 4111 RS80 BV02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées 1850*
- 4236 SM Périmoc 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie 1850*
- 4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie 350*

- 4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA 115*
- 4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V IA 255*
- 4086 Cassette alarme VHS 290*
- 4899 Démagnétiseur de lésés vidéo et audio DEM1 180*
- Foilets DECADRY ou pour tirer cassettes la feuille 9*
- 4840 Housse protection pour magnéscope salon 99*
- 4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens 590*
- 4880 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens 590*
- 4893 Meuble bibliothèque 100 cassettes 495*
- 4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) 550*

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO

- 4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée 590*
- 4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets 990*
- 4257 Lampe GX 535, 220V, 1000W 90*
- 4181 Pied de torche KAISER NANO 4800*
Transfer live optique JVC TAC300 1650*
- 4182 Transfer Raxnox RV1000 690*

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

- Code
- 5708 IIT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm 3790*
- 5606 IIT 3536 F, Pal/Secam européen, 84 cm, coins carrés, 56 cm lecture Pal 6477*
- 5909 SONY KV2252FE Proféstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm 7950*
- 5011 Encintes pour 2230, SS 2232 la paire 640*
- 5004 Encintes pour 2730, SS 2732 la paire 790*
- 5010 Monitor PROFEEL KX 20 P51 sans HP, tristarand 6350*
- 5012 Monitor PROFEEL KX 27 P51 sans HP, tristarand 9900*
- Tuner VTX 100 M tristarand 4900*
- 5017 Encintes pour KX 20, la paire 615*
- 5018 Encintes pour KX 27, la paire 890*
- 5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 1690*
- 5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 1790*

JVC

- Code
- 5020 SONY KV 2764E 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc 7650*
- 5003 SONY KV 2252F Proféstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal 6477*
- 5909 SONY KV2252FE Proféstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm 7950*
- 5011 Encintes pour 2230, SS 2232 la paire 640*
- 5004 Encintes pour 2730, SS 2732 la paire 790*
- 5010 Monitor PROFEEL KX 20 P51 sans HP, tristarand 6350*
- 5012 Monitor PROFEEL KX 27 P51 sans HP, tristarand 9900*
- Tuner VTX 100 M tristarand 4900*
- 5017 Encintes pour KX 20, la paire 615*
- 5018 Encintes pour KX 27, la paire 890*
- 5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 1690*
- 5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 1790*

CAMERAS

- Code
- 5029 GXN45 Newicon 1/2" 10 lux, manuelle 7400*
- 5029 GXN75 Newicon 1/2" 7 lux, autofocus 8990*
- 5040 GXN70S Newicon 2/3" 10 lux autofocus, générateur de titres, zoom 8,5x 11500*

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boîtier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)



A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL 695F

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL 695F

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme BOITIER AC + 380F

L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
- d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
- d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
- d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
- un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
- une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
- 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sur votre tuner de magnéscope.

Dans le cas où vos entrées et sorties vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnéscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC100 (non fourni).

Kit RACCORD AC 100 70F

Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX 450F

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'imaginer qu'un peu de gain utilisant des antennes électroniques en France. Voici, à nos sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; canaux, 7^e poste TV, utilisation à la campagne etc... Image vidéo moyenne, principalement sur la 3^e chaîne ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 MHz - Bande passante UHF : 470/900 MHz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

NEC 9033

Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 7 jours (2 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **4990F**

NEC 9034

Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 21 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

SHARP VC 652F

Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (2 émissions)



TELECOMMANDE A FIL **4495F**

SHARP VC 682 F

Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **4995F**

PANASONIC NV-M3F

VHS Movie - SECAM autofocus, compact et léger



utilise des cassettes VHS standard **17900F**

PANASONIC NV 870

Magnétoscope VHS HI FI STEREO Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F

Magnétoscope VHS 8 HEURES Program. 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

PANASONIC NV G15 F

Magnétoscope VHS PAL/SECAM Programmable 1 mois (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F

Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F

Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

PANASONIC NV 8500

Scope de montage VHS, 3 entrées Dolby **45000F**



PANASONIC A 500



Pupitre de Montage **21500F**

ITT VMC 3875

VIDEOMOVIE Caméra magnétoscope VHS SECAM



12900 F

JVC HR-D142S

Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours



TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S

Magnétoscope VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S

Magnétoscope VHS 4 têtes Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S

Magnétoscope VHS HI FI STEREO Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS

Magnétoscope VHS - PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS

Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S

Magnétoscope VHS 4 têtes Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S

Chaîne vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)



7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E

Chaîne vidéo VHS PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR

Lecteur de cassettes vidéo PAL SECAM NTSC



21750F

JVC BR-6400TR

Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC



25200F

JVC GX-N8S

Caméra vidéo compacte Mise au point auto. Zoom électrique 6:1



8990F

JVC GX-N6S



Caméra vidéo compacte **7400F**

JVC GX-N80S

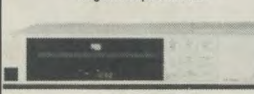
Caméra vidéo couleur - Mise au point auto. Zoom électrique 8:1 (2 vitesses)



11500F

JVC HR-D 140 E

Magnétoscope VHS PAL



4400F HT

JVC HR-D 150 E

Magnétoscope VHS PAL/SECAM



5200F HT

SONY CCD-M8



Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8

Lecteur enregistreur 8mm Miniaturisé - Ultra Léger



7290F

SONY TT-V8F

Tuner/Programmeur Transcodeur PAL/SECAM Programmable 3 semaines (4 programmes)



3990F

SONY SLHF-100F

Magnétoscope BETA HI FI son HI FI STEREO



9490F

HITACHI VT-110S

Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S

Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable (par télécommande) 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL

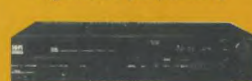
Magnétoscope VHS PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL

Magnétoscope VHS HI FI STEREO PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S

Caméscope VHS MOVIE



18900F

MAGSTONE VP700

Lecteur vidéo VHS SECAM



2495F

SONY CCD-V8AF

Caméscope Vidéo 8 autofocus Standard universel 8 mm



13900F

HITACHI MR 5600 B



1990F

Puissance restituée réglable 100W à 500W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Antenne rotative. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6600 B



2649F

Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 5650 B



2690F

Compact 17 litres. Puissance restituée 0 à 500W et durée de cuisson réglable par touches sensibles. Programmable. Affichage de l'heure. Antenne rotative. Colori : blanc ou brun.

HITACHI MR 6610 B



2990F

28 litres. Puissance restituée 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6445



1690F

28 litres. Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 120 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Auto-sensor fort-doux. Indicateur de décongélation en grammes. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6650



3890F

Puissance restituée réglable 0 à 600W et durée de cuisson réglable par touches sensibles. Programmable. Affichage de l'heure. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : blanc ou brun.

HITACHI ACCESSOIRES POUR FOURS A MICRO ONDES

MRK 64 - Kit d'encastrement

Colori brun.
Pour MR 6400, 6415, 6610B, 6445, 6600B, 6650B

652F

MRK 64 - Kit d'encastrement

Colori blanc.
Pour MR 6425, 6455, 6610WH, 6600WH, 6650WH

652F

PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE

Grand modèle

390F

PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE

Petit modèle

350F

KIT RECIPIENTS DE CUISSON

119F

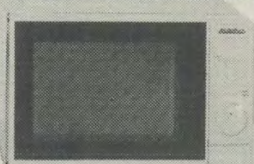
MULTITECH DMR 050



1399F

Four compact. Puissance 400W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes. Eclairage automatique.

MULTITECH DMR 602



1499F

Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.

MULTITECH DMR 604



1999F

Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. 10 programmes de cuisson. Minuterie digitale 99 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.

TOSHIBA ER 5300



1699F

Avec agitateur d'ondes pour une cuisson idéale. Puissance restituée 500W. Minuterie 30 minutes.

TOSHIBA ER 5400



1999F

Avec plateau tournant pour une chaleur uniforme. 18 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 45 minutes.

TOSHIBA ER 7600



2495F

Avec plateau tournant et agitateur d'ondes. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 45 minutes.

TOSHIBA ER 7700



2995F

Avec affichage digital des fonctions. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 95 minutes.

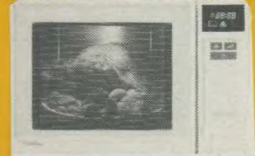
TOSHIBA ER 7800



3195F

Avec affichage digital et touches de sélection membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minut. 99 mn. Façade sombre.

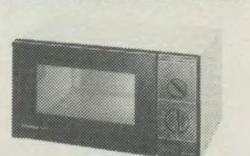
TOSHIBA ER 7800W



3195F

Avec affichage digital et touches de sélections à membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 99 minutes. Présentation blanche.

GOLDSDTAR ER 4020 D



1699F

15 litres. Puissance restituée 500W.

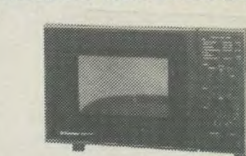
GOLDSDTAR ER 410 MD



1899F

15 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 99 minutes.

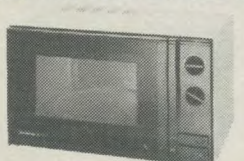
GOLDSDTAR ER 5033 D



1990F

19 litres. Puissance restituée 55 à 550W. Minuterie 35 minutes.

GOLDSDTAR ER 6511 D



2190F

28 litres. Puissance restituée 60 à 600W. Minuterie 60 minutes.

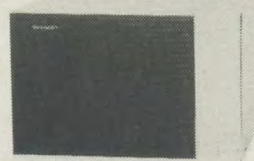
GOLDSDTAR ER 710 ME



2990F

39 litres. Puissance restituée 70 à 700W. Minuterie 99 minutes.

SHARP R 5870



1995F

Plateau tournant verre, diam. 280mm. Minuterie 30 mn. Volume 17 litres. Couleur : blanc ou marron.

SHARP R 5970



2495F

Plateau tournant verre, diam. 280mm. Clavier digital. Minuterie 99 mn. Volume 17 litres. Couleur : marron.

SHARP R 6270



2495F

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 60 mn. Volume 25 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : blanc ou marron.

SHARP R 7260



3195F

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.

SHARP R 7470



3995F

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.

SHARP R 8170



3695F

Four combiné micro ondes plus convection. Plateau tournant métal émaillé, diam. 330mm. Minuterie 60 mn. Volume 26 litres. Couleur : blanc ou marron.

MATHEZ VOTRE AMSTRAD

Voici, ce mois, le dernier sujet concernant l'application propre à l'étude d'une courbe pour son tracé. Le mois prochain nous tracerons ces courbes avec recherche de maximum. Il est tout à fait possible moyennant un peu de votre temps de coller bout à bout ces programmes.

Les systèmes d'équations sont assez fastidieux à résoudre lorsqu'il s'agit de valeurs qui ne sont pas entières, surtout pour trois variables. La résolution de ces deux types de systèmes linéaires se fera grâce aux déterminants qui permettent un calcul extrêmement rapide. Pour les habitués, la résolution de systèmes à deux variables se fait de tête. Puis nous aborderons les courbes non linéaires ou la résolution de $f(x,y) = g(x,y) = 0$. On détermine en fait le point d'intersection des deux courbes. Mais revenons aux équations linéaires.

Soit un système à deux variables :

$$\begin{cases} ax + by = e \\ cx + dy = f \end{cases}$$

On calcule le déterminant principal

$$\text{dep} = \begin{vmatrix} a & b \\ c & d \end{vmatrix} = ad - bc$$

Si celui-ci est nul le calcul est impossible puisque la même équation est égale à deux valeurs différentes. Autrement dit, une droite ne peut pas avoir d'intersection avec elle-même. Si par contre le déterminant principal est différent de 0 on obtient x et y par les formules suivantes :

$$x = \frac{\begin{vmatrix} e & b \\ f & d \end{vmatrix}}{\text{dep}} = \frac{ed - bf}{\text{dep}}$$

$$y = \frac{\begin{vmatrix} a & e \\ c & f \end{vmatrix}}{\text{dep}} = \frac{af - ce}{\text{dep}}$$

Vous pouvez vous amuser à vérifier les valeurs en remplaçant x et y dans le système. Pour trois variables on utilise des détermi-

nants 3×3 mais on ne les calcule pas par la méthode usuelle qui consiste à sommer le résultat du calcul des déterminants 2×2 issus du déterminant père. Donc soit un système à trois variables

$$\begin{cases} ax + by + cz = d \\ rx + sy + tz = w \\ qx + ly + mz = p \end{cases}$$

On calcule le déterminant principal en ajoutant les deux premières colonnes afin d'obtenir des produits de trois éléments comme suit :

$$\text{Depr} = \begin{vmatrix} a & b & c & | & a & b \\ r & s & t & | & r & s \\ q & l & m & | & q & l \end{vmatrix} = (asm + btq + crl) - (qsc + lta + mrb)$$

Comme précédemment, si ce déterminant est nul, le calcul est impossible. Puis on obtient x, y et z par les calculs suivants :

$$x = \frac{\begin{vmatrix} d & b & c \\ w & s & t \\ p & l & m \end{vmatrix}}{\text{Depr}} = \frac{(dsm + btp + cwl) - (psc + ltd + mwb)}{\text{Depr}}$$

$$y = \frac{\begin{vmatrix} a & d & c \\ r & w & t \\ q & p & m \end{vmatrix}}{\text{Depr}} \quad z = \frac{\begin{vmatrix} a & b & d \\ r & s & w \\ q & l & p \end{vmatrix}}{\text{Depr}}$$

Maintenant intéressons-nous aux systèmes non linéaires. Les deux fonctions sont définies aux lignes 600 pour q et 610 pour w. Si vous voulez les changer, il suffit de répondre NON à la question "avez-vous entré vos

fonctions". Il faut alors éditer la ligne à changer et modifier ce qu'il y a après le signe égal car q et w restent une fois pour toute définies pour le reste du programme. Le but est donc de chercher une intersection entre deux courbes quelconques. On doit trouver le couple (x',y') tel que

$$(x',y') = q(x,y) \cap w(x,y)$$

Pour cela on va linéariser les deux fonctions pour obtenir deux suites (X_n) et (Y_n) qui convergent chacune vers une valeur finie représentant respectivement l'abscisse et l'ordonnée du point d'intersection. La linéarisation est faite à l'aide de la relation inventée par Newton :

$$dq = \frac{\delta q}{\delta x} dx + \frac{\delta q}{\delta y} dy$$

Les D ronds sont appelés "différentielle partielle", quant aux D droits, on les appelle "différentielle totale". Les deux suites seront exprimées comme suit :

$$X_{n+1} = X_n - \frac{qw'y - wq'y}{\Delta}$$

avec

$$\Delta = q'x w'y - q'y w'x$$

et

$$q'x = \frac{\delta q}{\delta x} = \frac{q(x+h,y) - q(x-h,y)}{2h}$$

$$q'y = \frac{\delta q}{\delta y} = \frac{q(x,y+h) - q(x,y-h)}{2h}$$

De même pour w, h est une valeur arbitrairement fixée très petite puisqu'il s'agit

d'accroissement.

Il faut préciser également qu'il est nécessaire d'indiquer les deux valeurs initiales X_0 et Y_0 car selon la définition des deux suites si l'on veut X_1 par exemple ce sera pour $n=0$; on

voit donc bien qu'il faut X_0 pour le calcul (ligne 580-590). Mais comment voir si la suite converge ? Il suffit de faire la différence entre X_{n+1} et X_n et de se fixer une valeur très petite ($p=1/1EO7$). Si la différence est inférieure à p c'est que la suite tend vers une valeur avec une précision de l'ordre du millionième ; on affiche alors la limite de la suite. Le programme est suffisamment détaillé pour que vous retrouviez les formules traitées plus haut. Cependant en ligne 850



on a augmenté le test de précision en ajoutant les deux résultats des différences des suites, ce qui donne des résultats plus exigeants sur la précision. Quand vous avez défini les deux fonctions en ligne 600 et 610 relancez le programme en appuyant sur la touche TAB. Elle est redéfinie en ligne 80. Voici

deux exemples vous permettant de vérifier le fonctionnement de la dernière partie du programme. Pour $q = x \times x + y \times (x+1,1)$ et $w = 2 \times x + y - 2$, prendre $X_0 = 0 = Y_0$; on obtient $x = 1,387$ et $y = -0,773$. Avec $X_0 = 5$ et $Y_0 = 1,5$ on obtient $x = -1,587$ et $y = 5,173$. Pour les

deux autres fonctions
 $q = x \times x + y \times y + 3 \times x - y + 1$
 $w = 2 \times x \times x + y/x$
 on prend $X_0 = 0,25$ et $Y_0 = 3,75$. On obtient l'intersection pour $x = -0,925$ et $y = 1,581$.

Ponticelli Guillaume

```

10 ' ***** [1391]
****
20 ' *** resolutions de systemes * [968]
****
30 ' *** lineaires et non lineaires [2197]
***
40 ' ***** 'g.ponticelli ***** [1773]
****
50 ' ***** [1391]
****
60 CLS: CLEAR [163]
70 MODE 1 [506]
80 KEY 140,"goto 580"+CHR$(13):KEY [2423]
DEF 68,0,140
90 LOCATE 2,5:PRINT"voulez vous la [7742]
resolution d'un systeme:"
100 LOCATE 13,9:PRINT"1-lineaire" [1601]
110 LOCATE 13,11:PRINT"2-non lineai [3076]
re"
120 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 120 [1413]
130 IF k$="1" THEN 140 ELSE 550 [1151]
140 CLS:LOCATE 12,5:PRINT"systemes [4500]
lineaires"
150 j$=INKEY$:LOCATE 12,9:PRINT"A 2 [5779]
ou 3 variables?":IF j$="" THEN 15
0
160 IF j$="2" THEN 180 [732]
170 IF j$="3" THEN 340 ELSE 150 [926]
180 CLS:LOCATE 12,5:PRINT CHR$(150) [2545]
:LOCATE 12,6:PRINT CHR$(149)
190 LOCATE 12,7:PRINT CHR$(157):LOC [2197]
ATE 12,8:PRINT CHR$(149)
200 LOCATE 12,9:PRINT CHR$(147):LOC [1943]
ATE 13,6:PRINT"aX+"
210 LOCATE 16,6:PRINT"bY=e":LOCATE [2755]
13,8:PRINT"cX+"
220 LOCATE 16,8:PRINT"dY=f" [1265]
230 LOCATE 24,6:LINE INPUT "a=";a$ [2227]
a=VAL(a$)
240 LOCATE 31,6:LINE INPUT "b=";b$ [1993]
b=VAL(b$)
250 LOCATE 24,8:LINE INPUT "c=";c$ [1760]
c=VAL(c$)
260 LOCATE 31,8:LINE INPUT "d=";d$ [1521]
d=VAL(d$)
270 LOCATE 24,10:LINE INPUT "e=";e$ [1546]
e=VAL(e$)
280 LOCATE 31,10:LINE INPUT "f=";f$ [1909]
f=VAL(f$)
290 dep=a*d-b*c:IF dep=0 THEN 900 [1707]
300 x=(e*d-b*f)/dep [1123]
310 y=(a*f-e*c)/dep [1164]
320 LOCATE 14,14:PRINT"x=";x:LOCATE [3009]
14,16:PRINT"y=";y
330 GOTO 880 [548]
340 CLS:LOCATE 10,2:PRINT"Entrez vo [4463]
s coefficicents"
350 LOCATE 2,4:PRINT CHR$(150):LOCA [4373]
TE 2,5:PRINT CHR$(149)
360 LOCATE 2,6:PRINT CHR$(149):LOCA [1883]
TE 2,7:PRINT CHR$(157)
370 LOCATE 2,8:PRINT CHR$(149):LOCA [3808]
TE 2,9:PRINT CHR$(149)
380 LOCATE 2,10:PRINT CHR$(147):LOC [4773]
ATE 3,9:PRINT"qx+ly+mz=p"
390 LOCATE 3,5:PRINT"ax+by+cz=d":LO [4409]
CATE 3,7:PRINT"rx+sy+tz=w"
400 LOCATE 16,5:LINE INPUT "a=";a$ [2382]
LOCATE 22,5:LINE INPUT "b=";b$
410 LOCATE 28,5:LINE INPUT "c=";c$ [3415]
LOCATE 34,5:LINE INPUT "d=";d$
420 LOCATE 16,7:LINE INPUT "r=";r$ [3710]
LOCATE 22,7:LINE INPUT "s=";s$
430 LOCATE 28,7:LINE INPUT "t=";t$ [3750]
LOCATE 34,7:LINE INPUT "w=";w$
440 LOCATE 16,9:LINE INPUT "q=";q$ [3535]
LOCATE 22,9:LINE INPUT "l=";l$
450 LOCATE 28,9:LINE INPUT "m=";m$ [4348]
LOCATE 34,9:LINE INPUT "p=";p$
460 a=VAL(a$):b=VAL(b$):c=VAL(c$):d [3348]
=VAL(d$):r=VAL(r$):s=VAL(s$)
470 t=VAL(t$):w=VAL(w$):q=VAL(q$):l [4411]
=VAL(l$):m=VAL(m$):p=VAL(p$)
480 depr=(a*s*m+b*t*q+c*r*1)-(q*s*c [2895]
+l*t*a+m*r*b)
490 IF depr=0 THEN 900 [522]
500 x1=(d*s*m+b*t*p+c*w*1)-(p*s*c+l [2900]
*t*d+m*w*b):x=x1/depr
510 y1=(a*w*m+d*t*q+c*r*p)-(c*w*q+a [4158]
*t*p+m*r*d):y=y1/depr
520 z1=(a*s*p+b*w*q+d*r*1)-(q*s*d+l [2149]
*w*a+p*r*b):z=z1/depr
530 LOCATE 14,13:PRINT"La solution [4081]
est :":LOCATE 14,15:PRINT"x=";x
540 LOCATE 14,17:PRINT"y=";y:LOCATE [2054]
14,19:PRINT"z=";z:GOTO 880
550 CLS:LOCATE 1,11:PRINT"avez vous [5079]

```




```

entre vos fonctions (o/n) ?"
560 w$=INKEY$:IF w$="" THEN 560 ELS [2729]
E 570
570 IF w$="n" OR w$="N" THEN LIST 6 [3067]
00-620
580 CLS:LOCATE 1,14:INPUT "donnez m [1724]
oi x0"jx
590 LOCATE 1,16:INPUT "donnez moi y [2451]
0"jy
600 DEF FN fctq=x^(2)+y*y+3*x-y+1 [1796]
610 DEF FN fctw=2*x*x+y/x [717]
620 REM APPUYER SUR "TAB" [1273]
630 p=1/10000000:h=1/10000000:x2=x+ [1273]
h:y2=y+h
640 x=x2:d=FN fctq:k=FN fctw [2517]
650 x=x-(2*h):e=FN fctq:r=FN fctw [2329]
660 y=y2:x=x+h [1378]
670 qw=FN fctq:rt=FN fctw [390]
680 y=y-(2*h) [1143]
690 gl=FN fctq:sg=FN fctw [1037]
700 REM calcul de f'x(x,y) [1901]
710 q1=(d-e)/(2*h) [1275]
720 REM calcul de f'y(x,y) [1742]
730 q2=(qw-gl)/(2*h) [847]
740 REM calcul de g'x(x,y) [1268]

750 w1=(k-r)/(2*h) [886]
760 REM calcul de g'y(x,y) [1108]
770 w2=(rt-sg)/(2*h) [707]
780 del=q1*w2-q2*w1:y=y+h [397]
790 IF del=0 THEN PRINT"calcul impo [4779]
ssible car delta=0":GOTO 880
800 il=FN fctq:ove=FN fctw [1083]
810 san=(il*w2-ove*q2)/del [1167]
820 dri=(ove*q1-il*w1)/del [1785]
830 REM calcul de Xn+1,Yn+1 [1459]
840 x1=x-san:y1=y-dri [1118]
850 IF (ABS(x1-x)+ABS(y1-y))>p THEN [2608]
x=x1:y=y1:GOTO 630
860 LOCATE 11,18:PRINT"voici la sol [2177]
ution "
870 LOCATE 8,20:PRINT"x=";x:LOCATE [2554]
8,21:PRINT"y=";y
880 LOCATE 5,23:PRINT"voulez vous u [5868]
ne autre operation (o/n)?"a$=INKEY
$:IF a$="" THEN 880 ELSE 890
890 IF a$="o" THEN 60 ELSE END [1497]
900 PRINT"CALCUL IMPOSSIBLE DETERMI [2441]
NANT PRINCIPAL NUL"
910 FOR i=1 TO 1500:NEXT:CLS:GOTO 8 [1281]
0
    
```



Comme les grands... mais les prix en petit!

OFFRE SPECIALE
EPSON FX 1000
 Matricielle 200 cps
 Mode listing, interface parallèle
 132 colonnes **2100F** **5595 F TTC**

Prix choc
ATARI 1040 STFM 1 lecteur disq.
 1 Mo, Moniteur monochrome
~~9990F~~ **8990 F TTC**

GAMME ATARI
Configuration
professionnelle
 1040 STF Moniteur monochrome,
 1 lecteur 1 Mo, 1 disque dur
 20 Mo, Imprimante CITIZEN
 120 D **14.500 F H.T**

Configuration personnelle
 1040 STFM, lecteur 1 Mo,
 Moniteur monochrome
~~9990F~~ **8990 F TTC**
 1040 STFC, lecteur 1 Mo, Moniteur
 couleur ~~11990F~~ **10.990 F TTC**

GAMME AMSTRAD
 PC 1512 SD : 1 lecteur Version
 Monochrome **5.699 F TTC**
 Version Couleur **8.170 F TTC**

PC 1512 DD : 2 lecteurs Version
 Monochrome **7.450 F TTC**
 Version Couleur **9.710 F TTC**

Logiciel WORDSTAR
 1512 : **890 F TTC**
 REFLEX (tableur) **990 F TTC**
 etc. Nombreux titres disponibles sur
 place.

IMPRIMANTES
 Offre spéciale
 de lancement
 Price
 Computer.
 OLIVETTI
 DM 100 **1.990 F TTC**
 AMSTRAD DMP 3000
 (100 cps) : **2.290 F TTC**
 CITIZEN 120 D
 (120 cps) : **2.100 F TTC**
LOGICIELS sous MS DOS
 Multiplan Jr : ~~700~~ **500 F TTC**
 Word Jr : ~~1175~~ **840 F TTC**
 Framework : ~~1175~~ **1.030 F TTC**
 Norton Utilities
 3-1 : ~~1.245~~ **865 F TTC**
 d BASE 2 : ~~1175~~ **1.030 F TTC**
CONSOMMABLES
 Disquettes : (prix à l'unité)
 5 p SF/DD : **3,50 F TTC**

AMSTRAD PC 1512 / SD MONO
5699F
 TTC

5 p DF/DD : **5,50 F TTC**
 3,5 p SF/DD : **12,00 F TTC**
 3 p. (spécial Amstrad) : **29 F TTC**
 Papier : 240 x 12" blanc,
 2500 feuilles : **200 F TTC**
 Carton 2.500 feuilles
 240x11 blanc : **180 F TTC**
 Carton 1.000 feuilles
 "TRAIT'TEXT" : **165 F TTC**
 Grande qualité 240 x 12

LOTERIE
PERMANENTE P.C.
 Venez chez Price Computer rem-
 plissez votre bulletin de partici-
 pation (sans obligation d'achat)
 et gagnez une superbe chaîne
 hi-fi AMSTRAD. Tirage tous les
 mois.



Price Computer
 11, rue Clapeyron 75008 Paris. Tél. : 43 87 51 25
Clients Sociétés
43 87 51 15
 Ouvert du Mardi au Samedi
 de 9h30 à 18h30, sans interruption.
 Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

PAS DE VENTE
AUX REVENDEURS

Prix donnés à titre indicatif pouvant être modifiés sans préavis.



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce

numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisi le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : CHECK,2 pour lister le

programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?

De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en

relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4 [209]
15 REM si erreur
   (virgule remplacée par
   un point virgule)
10 DATA 2;3,4 [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
   installe"
180 CALL &A500:ION
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ba,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
   installe"
180 CALL &A500:ION
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
   installe"
180 CALL &A500:ION
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```


LECTEURS

N'usez plus vos doigts !



Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez

vite les pages et allez lire notre bon de commande page 103, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !



Tous nos listings parus sont rémunérés !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

DEMANDE DE PARUTION

NOM PRÉNOM

ADRESSE

TÉLÉPHONE

NOM DU PROGRAMME

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD PC1512

	H.T.	INTERFACES
PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME	4967	RS 232
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6890	ADAPTEUR MP1
PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME	5290	ADAPTEUR MP2
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	6190	EMULATEUR MINTEL
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	8790	
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	10 890	CONSOMMABLES
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	9990	K7 VIERTRES (C20) par 10
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR	11 890	DISKS 3"
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR	1930 ME	DISKS 3" CP2 DD
IMPRIMANTE DMP 3000		PAPIER LISTING
		RUBANS ENCREURS

	H.T.	CHAÎNE HI-FI
LES SOFTS PC AMSTRAD	750	CHAÎNE COMPACT CD1000
WORDSTAR 1512		CHAÎNE COMPACT CD2000
SUPERCALC 3		
REFLEX	835	MONITEUR
SIDENOX	330	COULEUR
COMPTA SAARI	1880	TUNER (moniteur-TV) DISPO
FACTURATION STOCK SAARI	1980	(18 CHAINES)
PAE GIPSI	1980	PERIPHERIQUES
FRAMEWORK PREMIER	990	CRAYON OPTIQUE LP1
DBASE II PC	990	CRAYON OPTIQUE DK TRON
COMPTA LPC	950	CRAYON MARK PEN II
GESTION LPC	4200	SOURS AMX
EVOLUTION SUNSET	990	TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHSCOPE

	TTC	SYNTHÉSEUR TECHNI MUSIC
AMSTRAD	1990	DIGITALISEUR D'IMAGES
U.C.		MODEM DTL
CCPC 464 MONO	2990	MODEM DTL+
CPC 464 COULEUR	2990	MERCITEL (8256)
CPC 5128 MONO	3990	PROGRAMMATEUR D'EPROM
CPC 5128 COULEUR	4740	EXT 64K0 DK TRONICS
PCW 8256	5926	EXT 256 K6 DK TRONICS
PCW 8512		DISC SILICON 256 Ko

		MANETTES
LECTEURS		QUICKSHOT I
K7	300	QUICKSHOT II
DISKS DD1	1580	PRO 5000
DISKS FD1	1580	TURBO
DISKS FD2 (8256)	1990	
DISKS 3 1/2	1990	ACCESSOIRES
DISKS 3 1/4 1MB	1790	BTE RANGEMENTS 10 D
CABLE LIAISON 5 1/4	185	BTE RANGEMENTS 50 D

		HOUSSE 464 CLAVIER
IMPRIMANTES		HOUSSE 6128 CLAVIER
LMP 3000	1690	HOUSSE 8256 CLAVIER
OLIVETTI	1800	
EPSON LX 80	2990	
SMITH CORONA	1800	
MCP 40	950	
OKIMATE 20	2590	

HOUSSE MONITEUR MONO	590	TRANSMAT (6128) D	170
HOUSSE MONITEUR COULEUR	385	SUPERPAINT	395
HOUSSE IMPRIMANTE 8256	495	CALCUMAT	450
HOUSSE DD1	390	DAMS (ASSEMBLEUR) K7/D	295/395
CAPOT 464	80	TEXTOMAT	450
CAPOT 6128	120	AMS COMPTA D	750
DOUBLEUR JOYSTICKS	35	AMSELE K7	245
CABLES RALLONGES MO + CLA	50	OGJOB D	216
		AUTOFORMATION ASSEMB K7/D	195/295

TOUS CORDONS A LA DEMANDE	
CABLE CENTRONICS	150
CORDON MAGNETO	70

CONSOMMABLES K7 C20 (LES 10)	
DISQUETTES 3"	35

LOGICIELS

LOGICIELS PCW 8256	496
MULTIPLAN	390
WORDSTAR POCKET	1055
ALIENOR	780
DBASEII	1700
DAMOCLES	1055
POCKETBASE	719
CASIBIC D	600
DR DRAW D	—850
DR GRAPH D	—850
QUICKMAPPING D	—790

PEDAGOS	177/248
ALGEBRE K7/D	177/248
EQUATIONS K7/D	110/145
LUODESSIN K7/D	120/298
PALETTE MAGIQUE K7/D	177/248
CARTE D'EUROPE K7/D	237
PAYS DE BAS BEN D	177/248
GEOMETRIE K7/D	237
OUTRE RHIN D	

UTILITAIRES	
SPIRIT K7	94
SPACEMOVING (6128) K7/D	295/395
LORIGRAPH K7/D	210/340
TURBOPASCAL D	245
AMWORD K7	741
PASCAL MT + D	650
DB COMPILATEUR D	790
DATAMAT D	450



TUNER TELE DISPONIBLE

SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMÉDIAIRES
A M I E DÉPARTEMENT MICRO

PROMOS
CPC464 Mono + interface couleur : 2390
CPC6128 couleur + imprimante : 5490

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

NOM TEL

ADRESSE

REFERENCES

AMS 18

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi chèque bancaire CCP mandat-lettre

Règlement : je joins

Matériel garanti 2 ans

CULINAIRE

Culinaire est un utilitaire de gestion de fiches de cuisine. Cinq cents recettes peuvent être ainsi gérées : finies les fiches et recettes égarées...

Le programme exploite deux types de fichiers :

- les fichiers de recette enregistrés sous le nom de leur numéro ;

- le fichier « liste » qui contient le numéro de la dernière recette sauvegardée et la liste des titres de recettes dans l'ordre de leur édition.

Comme le programme débute en

chargeant ce fichier, il est nécessaire, avant utilisation de « Culinaire », de créer ce fichier. Pour cela, laissez dans le drive la disquette sur laquelle est enregistrée le programme. Faire un reset (ou éteindre et rallumer l'ordinateur) et tapez à l'écran :

10 OPENOUT « LISTE »

20 WRITE =9,0

30 WRITE =9, « FICHE

VIDE »

40 CLOSEOUT

50 END

Et RUN. L'ordinateur crée alors un fichier fictif et l'utilisation du programme principal « Culinaire » devient alors possible. Le mode d'emploi est accessible par le programme grâce à l'option numéro 7 du menu principal.

Axel Petersen

10 DIM LIGNE\$(15):OPENOUT "PP":CLOS [4008]

EQU:DIM NB(500):GOSUB 1660

20 REM ***** [1973]

30 REM * [403]

*

40 REM * [403]

*

50 REM * [403]

*

60 REM * AXEL PETERSEN [1299]

*

70 REM * [403]

*

80 REM * [690]

PRESENTE:

*

90 REM * [403]

*

100 REM * [403]

*

110 REM * [403]

*

120 REM * C U L I N A I [695]

R E

*

130 REM * ===== [1071]

=====

*

140 REM * [1195]

(C) A.PETERSEN 1986 *

150 REM ***** [1973]

160 MODE 2:INK 1,26:INK 0,0:BORDER [2494]

0

170 REM *** NOUVEAUX CARACTERES (FA [1419]

CULTATIF) ***

180 SYMBOL AFTER 65 [1275]

190 SYMBOL 65,0,126,66,66,126,66,66 [1741]



```

,0
200 SYMBOL 66,0,124,66,66,124,66,12 [2030]
4,0
210 SYMBOL 67,0,126,64,64,64,64,126 [2578]
,0
220 SYMBOL 68,0,124,66,66,66,66,124 [2461]
,0
230 SYMBOL 69,0,126,64,64,124,64,12 [2002]
6,0
240 SYMBOL 70,0,126,64,64,124,64,64 [2272]
,0
250 SYMBOL 71,0,126,64,64,94,66,126 [1630]
,0
260 SYMBOL 72,0,66,66,66,126,66,66, [2171]
0
270 SYMBOL 73,0,28,8,8,8,8,28,0 [1397]
280 SYMBOL 74,0,126,8,8,72,72,120 [1701]
290 SYMBOL 75,0,66,68,120,120,68,66 [1858]
,0
300 SYMBOL 76,0,64,64,64,64,64,126, [1726]
0
310 SYMBOL 77,0,66,102,90,66,66,66, [1917]
0
320 SYMBOL 78,0,98,82,74,70,66,66,0 [1771]
330 SYMBOL 79,0,60,66,66,66,66,60,0 [1789]
340 SYMBOL 80,0,126,66,66,126,64,64 [2720]
,0
350 SYMBOL 81,0,126,66,66,74,124,2, [1739]
0
360 SYMBOL 82,0,126,66,66,124,70,66 [2384]
,0
370 SYMBOL 83,0,126,64,64,126,2,126 [2306]
,0
380 SYMBOL 84,0,126,16,16,16,16,16, [1494]
0
390 SYMBOL 85,0,66,66,66,66,66,126, [1818]
0
400 SYMBOL 86,0,66,66,66,66,102,24, [2412]
0
410 SYMBOL 87,0,66,66,66,66,90,102, [1753]
0
420 SYMBOL 88,0,66,36,24,24,36,66,0 [1932]
430 SYMBOL 89,0,66,36,24,16,32,32,0 [2087]
440 SYMBOL 89,0,66,36,24,16,32,64,0 [2214]
450 SYMBOL 90,0,126,2,4,24,32,126,0 [1865]
460 REM *** PRESENTATION *** [871]
470 FOR I=1 TO 79:LOCATE I,1:PRINT [2781]
CHR$(127);:NEXT I
480 FOR I=1 TO 79:LOCATE I,24:PRINT [3245]
CHR$(127);:NEXT I
490 FOR I=1 TO 24:LOCATE I,I:PRINT [2061]
CHR$(127);:NEXT I
500 FOR I=1 TO 24:LOCATE 79,I:PRINT [2400]
CHR$(127);:NEXT I
510 FOR I=1 TO 79:LOCATE I,5:PRINT [3411]
CHR$(127);:NEXT I
520 LOCATE 28,3:PRINT CHR$(149);"C [4193]
U L I N A I R E":LOCATE 47,3:PRINT
CHR$(149)
530 FOR I=29 TO 46:LOCATE I,2:PRIN [1492]
T CHR$(154):NEXT I
540 FOR I=29 TO 46:LOCATE I,4:PRIN [1686]
T CHR$(154):NEXT I
550 LOCATE 28,2:PRINT CHR$(150):LOC [3224]
ATE 47,2:PRINT CHR$(156)
560 LOCATE 28,4:PRINT CHR$(147):LOC [4135]
ATE 47,4:PRINT CHR$(153)
570 WINDOW 2,78,7,23 [827]
580 CLS:LOCATE 10,1:PRINT "1.CREER [3628]
UNE NOUVELLE RECETTE"
590 LOCATE 10,3:PRINT "2.VISUALISER [4074]
LA RECETTE EM MEMOIRE"
600 LOCATE 10,5:PRINT "3.MODIFIER L [3876]
A RECETTE EN MEMOIRE"
610 LOCATE 10,7:PRINT "4.LISTER LES [4562]
NOMS DE RECETTES ENREGISTREES"
620 LOCATE 10,9:PRINT "5.SAUVEGARDE [3005]
R LA RECETTE EN MEMOIRE"
630 LOCATE 10,11:PRINT "6.CHARGER U [2087]
NE RECETTE EN MEMOIRE"
640 LOCATE 10,13:PRINT "7.CONSULTER [3947]
LE MODE D'EMPLOI"
650 LOCATE 5,16:PRINT "VOTRE CHOIX: [3506]
";CHR$(143)
660 LOCATE 7,16 [5541]
670 A$=INKEY$ [278]
680 IF A$="" THEN 670 [813]
690 IF A$="1" THEN 770 [865]
700 IF A$="2" THEN 900 [738]
710 IF A$="3" THEN 970 [945]
720 IF A$="4" THEN 1250 [329]
730 IF A$="5" THEN 1360 [557]
740 IF A$="6" THEN 1530 [834]
750 IF A$="7" THEN 1730 [1325]
760 GOTO 670 [431]
770 REM *** CREATION D'UNE NOUVELLE [2953]
FICHE ***
780 CLS [91]
790 LOCATE 10,4:INPUT "TITRE <40 "; [9291]
TITRE$(NB+1):IF LEN(TITRE$(NB+1))>4
0 THEN CLS :PRINT "TITRE TROP LONG"
;FOR I=1 TO 3000:TITRE$(NB+1)=" ":N
EXT I:GOTO 770
800 LOCATE 10,6:INPUT "NOMBRE DE PE [2880]
RSONNES ";NBPERS
810 CLS [91]
820 PRINT " TEXTE DE LA RECETTE ('E [2600]
NTER' APRES CHAQUE LIGNE)"
830 PRINT "===== [3487]
=====
840 P=1 [260]

```


LISTING

```

850 FOR P=1 TO 15 [785]
860 LOCATE 2,P+2:PRINT "[";P;"]";;L [4075]
LINE INPUT " ",LIGNE$(P)
870 IF LEN(LIGNE$(P))>70 THEN CLS: [6075]
PRINT "ERREUR:LIGNE TROP LONGUE":L
LIGNE$(P)=" ":FOR I=1 TO 3000:NEXT:G
OTO B10
880 NEXT P [364]
890 GOTO 580 [448]
900 REM *** VISUALISER LA FICHE CRE [2207]
E ***
910 CLS [91]
920 LOCATE 10,1:PRINT TITRE$(NB+1); [2884]
" (POUR ";NBPERS;" PERSONNES )"
930 REM [272]
940 FOR I=1 TO 15:PRINT "[";I;"] "; [1868]
LIGNE$(I):NEXT I
950 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 950 [1322]
960 GOTO 580 [448]
970 REM *** MODIFIER UNE FICHE *** [3044]
980 CLS [91]
990 LOCATE 10,2:PRINT "MODIFIER:" [932]
1000 LOCATE 10,4:PRINT "1.LE TITRE" [1601]
1010 LOCATE 10,6:PRINT "2.LE DE PER [1913]
SONNES"
1020 LOCATE 10,8:PRINT "3.LE TEXTE [1683]
DE LA RECETTE"
1030 LOCATE 10,10:PRINT "4.RETOURNR [2491]
ER AU MENU PRINCIPAL"
1040 LOCATE 5,12:PRINT "VOTRE CHOIX [1477]
: ";CHR$(143)
1050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1050 [1431]
1060 IF A$="1" THEN 1110 [929]
1070 IF A$="2" THEN 1140 [793]
1080 IF A$="3" THEN 1170 [837]
1090 IF A$="4" THEN 1240 [323]
1100 GOTO 1050 [305]
1110 CLS [91]
1120 LOCATE 10,5:PRINT "TITRE ACTU [14712]
EL:":LOCATE 10,7:PRINT TITRE$(NB+1)
:LOCATE 10,10:INPUT "NOUVEAU TITRE
<40 ",TITRE$(NB+1):IF LEN(TITRE$(NB
+1))>40 THEN CLS:PRINT "ERREUR:TITR
E TROP LONG":TITRE$(nb+1)=" ":FOR I
=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 970
1130 CLS:GOTO 970 [983]
1140 CLS [91]
1150 LOCATE 5,5:PRINT "NOMBRE ACTUE [3857]
L DE PERSONNES:":NBPERS
1160 LOCATE 5,7:INPUT "NOUVEAU NOMB [3949]
RE DE PERSONNES ";NBPERS:CLS:GOTO 9
70
1170 CLS [91]
1180 LOCATE 10,5:INPUT "NUMERO DE L [3118]
IGNE ";N
1190 LOCATE 1,7:PRINT "LIGNE A MODI [2374]
FIER:"
1200 LOCATE 1,8:PRINT "[";N;"] ";;LI [3869]
GNE$(N)
1210 LOCATE 10,10:PRINT "NOUVELLE L [2176]
IGNE:"
1220 LOCATE 1,12:PRINT "[";N;"]";;L [9327]
INE INPUT " ",LIGNE$(N):IF LEN(LIGN
E$(N))>70 THEN CLS:PRINT "ERREUR:L
IGNE TROP LONGUE":LIGNE$(N)=" ":FO
R I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 970
1230 GOTO 970 [330]
1240 GOTO 580 [448]
1250 REM *** LISTE DES RECETTES *** [1173]
1260 GOSUB 1660 [879]
1270 CLS [91]
1280 LOCATE 20,1:PRINT "LISTE DES R [3294]
ECETTES:"
1290 LOCATE 19,2:PRINT "=====[2132]
====="
1300 PRINT [361]
1310 FOR I=1 TO NB [343]
1320 PRINT "[";I;"] ";;TITRE$(I) [912]
1330 NEXT I [375]
1340 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1340 [1476]
1350 GOTO 580 [448]
1360 REM *** SAUVEGARDER UNE FICHE [2078]
***
1370 CLS [91]
1380 IF NB>499 THEN LOCATE 10,5:PRI [6715]
NT "FICHIER SATURE,SAUVEGARDE IMPOS
SIBLE":FOR I=1 TO 2000:GOTO 580
1390 OPENOUT "LISTE" [921]
1400 WRITE#9,NB+1 [835]
1410 FOR i=1 TO NB:WRITE#9,TITRE$(I [3572]
):NEXT I:WRITE#9,TITRE$(NB+1)
1420 CLOSEOUT [902]
1430 N$=STR$(NB+1) [1152]
1440 OPENOUT N$ [683]
1450 WRITE #9,TITRE$(NB+1) [1959]
1460 WRITE #9,NBPERS [1322]
1470 FOR I=1 TO 15 [310]
1480 WRITE#9,LIGNE$(I) [1626]
1490 NEXT I [375]
1500 CLOSEOUT [902]
1510 LOCATE 20,8:PRINT "RECETTE SAU [2358]
VEGARDEE"
1520 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 58 [1349]
0
1530 REM *** CHARGER UNE FICHE *** [1389]
1540 CLS [91]
1550 LOCATE 10,10:INPUT "NUMERO DE [2795]
LA FICHE: ",NUM
1560 N$=STR$(NUM) [1313]
1570 OPENIN N$ [713]
1580 INPUT #9,TITRE$(NB+1) [1532]
1590 INPUT #9,NBPERS [1152]
1600 FOR I=1 TO 15 [310]

```




1610 INPUT #9,LIGNE#(I)	[1177]	1770 PRINT " SUIVIE DE 'ENTER'." [1274]
1620 NEXT I	[375]	1780 PRINT " IMPORTANT:POUR SAUTER [8549]
1630 CLOSEIN	[752]	UNE LIGNE LORS DE L'EDITION,TAPER
1640 CLS:LOCATE 10,10:PRINT "FICHE	[3925]	OBLIGATOIREMENT UN"," ESPACE AVANT
CHARGE":FOR I=1 TO 2000:NEXT I		DE TAPER 'ENTER'."
1650 GOTO 580	[448]	1790 PRINT "- L'OPTION 2 SERT A VIS [15361]
1660 OPENIN "LISTE"	[1297]	UALISER LA FICHE EN MEMOIRE,TAPER U
1670 INPUT #9,NB	[819]	NE TOUCHE POUR "," REVENIR AU MENU
1680 FOR I=1 TO NB	[343]	PRINCIPAL.,"- L'OPTION 3:CORRECTI
1690 INPUT#9,TITRE#(I)	[1401]	ON DE LA FICHE EN MEMOIRE.,"- L'OP
1700 NEXT I	[375]	TION 4:LISTE DES RECETTES SUR DISQU
1710 CLOSEIN	[752]	ETTE PRECEDEES DE LEURS NUMERO."
1720 RETURN	[555]	1800 PRINT "- L'OPTION 5 SAUVEGARDE [13577]
1730 REM *** MODE D'EMPLOI ***	[1756]	AUTOMATIQUEMENT SUR DISQUETTE LA F
1740 CLS	[91]	ICHE EN MEMOIRE.,"- L'OPTION 6 PER
1750 LOCATE 32,1:PRINT "MODE D'EMPL	[2107]	MET DE CHARGER L'UNE DES RECETTES S
OI:":PRINT		UR DISQUETTES:VOIR OPTION"," 4,LE
1760 PRINT "-L'OPTION 1 PERMET DE C	[16045]	PROGRAMME VOUS DEMANDE LE NUMERO DE
REER UNE NOUVELLE FICHE,LE PROGRAMM		LA RECETTE A CHARGER."
E DEMANDE LE TITRE"," DE LA RECETT		1810 LOCATE 5,17:PRINT "TAPER UNE T [5506]
E <40 CARACTERES ET LE NOMBRE DE PE		UCHE POUR REVENIR AU MENU: ";CHR#(
RSONNES AUXQUELLES CETTE"," RECETT		143)
E EST DESTINEE,PUIS IL SUFFIT DE TA		1820 A#=INKEY\$:IF A#="" THEN 1820 [1492]
PER CHAQUE LIGNE DE LA RECETTE"		1830 GOTO 580 [448]

LA RAGE D'IMPRIMER IMPRIMANTE KX-P 1080



Imprimante matricielle à 100 cps de qualité courrier. Impression bi-directionnelle à 9 aiguilles elle comporte une alimentation papier continu ou en feuilles commutable, une interface centronics 7/8 bits et une compatibilité EPSON RX 80*

La Panasonic KX-P 1080 est équipé d'une cassette ruban avec réservoir de réactivation incorporé d'une durée de vie de 3 Millions de caractères. Un sélecteur frontal permet les fonctions graphique, brouillon et espacement proportionnel

LA KX-P 1080 EST COMPATIBLE AMSTRAD CPC/PCW*
MODEL KX-P 1091 COMPATIBLE AMSTRAD PC 1512*/IBM*

REVENDEURS BIENVENUS

EPSON AMSTRAD et IBM sont des marques déposées

3190 F TTC

COMPOSITION SUR AMSTRAD + KX-P 1080

I V E L E C 62, Rue du G1 de Gaulle 94430 CHENNEVIERES Tel : (16-1)45.76.73.13

G.M.D.B.

G.M.D.B est un générateur de menus déroulants en Basic. C'est une application intéressante et directe du programme « RSX Fenêtre » dont j'utiliser le fichier binaire RSX.BIN. Ce programme est un exemple permettant la mise en œuvre facile de menus déroulants pour vos

applications graphiques, de gestion ou autres utilitaires (avec gestion des mouvements par joystick ou souris...).

Il suffit de remplir les lignes de datas à partir de 10390. Les explications détaillées sont dans le programme, les REM pouvant, après élaboration d'une application complète, être effacées. Les lignes de datas incor-

porés à cet utilitaire sont, bien entendu, là à titre de pur exemple et peuvent être remplacées en fonction de vos besoins propres.

Liste des variables

CI : encre 1.
 C2 : encre 0.
 C3 : couleur de bord.
 AS : Code curseur.
 JC : Joystick (0) / Clavier (1) – haut, droite, bas, gauche + valid.
 NBO : nombre des rubriques.
 RS : nom des rubriques.
 COL () : colonnes d'affichage

des rubriques.
 LAR () : largeur des fenêtres.
 NBSR () : noms des sous-rubriques.
 SR\$ () : noms des sous-rubriques.
 X et Y : position du curseur.
 CESTBON : si CESTBON <>0 alors affichage du menu déroulant. Si CESTBON=0, pas d'affichage.
 D : colonne d'affichage de la fenêtre.
 CUR : numéro de la sous-rubrique indiquée par le curseur (vidéo inverse) dans le menu déroulant.

```

5 MODE 2 [513]
10 GOSUB 10000 [1014]
20 ' Placer ici vos sous-programmes correspondants a vos sous-rubriques [5757]
30 ' [117]
40 ' [265]
. . .
50 ' [117]
10000 '..... Ini [3615]
tialisations .....
.....
10010 MEMORY &9FFF;LOAD "rsx.bin",& [3318]
A000;CALL &A002

10015 RESTORE 10380 [882]
10020 READ c1,c2,c3,as,jc [868]
10030 INK 0,c2:INK 1,c1:BORDER c3 [2695]
10035 IF jc=0 THEN haut=72:droite=7 [8156]
5:bas=73:gauche=74:fire=76 ELSE haut=0:droite=1:bas=2:gauche=8:fire=9
10040 PEN 1:PAPER 0 [958]
10050 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(24);SPA [2639]
CE$(80);CHR$(24);
10053 MOVE 0,399:DRAWR 0,-399:DRAWR [2666]
639,0:DRAWR 0,399
10070 READ nbo:FOR r=1 TO nbo:READ [6925]
r$(r):NEXT r:FOR r=1 TO nbo:READ co
    
```


ORDIVIDUEL

22, 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

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



PCW

- PCW 8256 5925 F
PCW 8512 7690 F
ext. 256 K pour 8256 450 F
2° lect. pcw 8256 1990 F
stylo optique 890 F
interf. RS 232/centronic 690 F
housse (mon. + clavier + imp.) 299 F
ruban imprimante (par 2) 198 F
disquette 3" (DF-DD) 79 F
allonge pcw (imp. + al.) 275 F

- Disquettes vierges
à l'unité 35 F
par 10 280 F

- Cassettes vierges C20
les 5 45 F
les 10 80 F

- Rallonge alimentation + vidéo
ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 484 130 F
ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
housse pour moniteur + clavier 175 F
(récupérer couleur ou monoc.)
ruban imprimante DMPI (par 2) 198 F
ruban imprimante DMP 2000 99 F
adaptateur peritel tous CPC 450 F

- Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
câble imprimante 150 F

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

digitaliseur ARA 990 F

MULTISERVI

Enfin une carte E/S ne nécessitant aucun montage, aucun relais. De plus le logiciel fourni avec cette carte vous permet de commander réveil, alarme, spot... tout appareil électrique de votre choix sans être un "crack" de la programmation. Entièrement français.

Multiservi 990 F

produits DART

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

stylo optique 349 F

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

scanner graphique "DART" 790 F



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus.

graphiscop 890 F

joystick compétition PRO5000 170 F



INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

- CARACTÉRISTIQUES
PAL, SECAM
16 chaînes
LHF-VHF
haut-parleur intégré
sortie casque

interface TV 1390 F



SUPER-PROMOTION

CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 5990 F

- CPC 6128 coul. 1990 F
CPC 6128 mon. 590 F
CPC 464 coul. 890 F
CPC 646 mon. 1990 F
imprimante DMP 2000 1590 F
interface RS 232 (Amstrad) 340 F
souris 50 F
1er lecteur de disquettes
2ème lecteur de disquettes
mangétophone (avec câble)
câble magnéto

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne. Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne!

synthétiseur vocal (prog. sur cassette) 499 F
synthétiseur vocal prog. sur disquette 549 F

LOGICIELS CPC

Table listing various software titles for CPC computers, organized in columns with prices. Includes titles like floopy, aliens 2, budget familial, les mines du roi aquantus, tampest, etc.

LOGICIELS PC

- calculmat 820 F
cyrus chess 2 145 F
datamat 820 F
dbase II 1175 F
evolution sunset 1175 F
framework 1er 1175 F
multiplan junior 899 F
word junior 1175 F
yes you can 1175 F

PC 1512 : il est là !



Table listing software titles for PCW computers, including titles like dr draw, act 1, pcw graph, etc.

Table listing software titles for PCs, including titles like routines du cpc, liv. lect. disq. cpc, etc.

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).
NOM _____ ORDINATEUR : PC 1512 6128 coul. 6128 mono. 464 coul. 464 mono. 8256 8512
ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____
Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

AMS-2-87



```

1(r),lar(r),nbsr(r):FOR sr=1 TO nbs
r(r):READ sr$(r,sr):NEXT sr,r
10080 FOR r=1 TO nbo:col(r)=col(r)- [2931]
1:r$(r)=" "+r$(r)+" ":LOCATE col(r)
,1:PRINT r$(r):NEXT
10085 WINDOW 2,79,1,25 [972]
10090 '..... Depla [3856]
cement du curseur .....
.....
10100 x=1:y=1:FRAME [1212]
10110 LOCATE x,y:a$=COPYCHR$(#0):PR [5552]
INT CHR$(a$):FOR t=1 TO 10:NEXT t:
LOCATE x,y:PRINT a$;
10120 IF NOT INKEY(droite) AND x<78 [2239]
THEN x=x+1
10130 IF NOT INKEY(gauche) AND x>1 [1896]
THEN x=x-1
10140 IF NOT INKEY(haut) AND y>1 TH [723]
EN y=y-1
10150 IF NOT INKEY(bas) AND y<25 TH [1552]
EN y=y+1
10160 IF (NOT INKEY(fire)) AND y=1 [3968]
THEN GOSUB 10190:GOTO 10355
10170 GOTO 10110 [520]
10180 '..... Me [3872]
nu deroulant .....
.....
10190 cestbon=0:FOR r=1 TO nbo:IF x [4976]
>=col(r) AND x<col(r)+LEN(r$(r)) TH
EN cestbon=r
10200 NEXT r [362]
10210 IF cestbon=0 THEN RETURN ELSE [2458]
SOUND 1,100
10220 r=cestbon [465]
10230 d=col(r)-((lar(r)-LEN(r$(r))) [2299]
\2)
10240 WINDOW #1,d,d+lar(r),2,nbsr(r [2420]
)+3
10250 !WOPEN,1 [309]
10260 PRINT #1,CHR$(150);STRING$(1a [2434]
r(r)-1,154);CHR$(156);
10270 FOR f=1 TO nbsr(r):PRINT #1,C [4869]
HR$(149);STRING$(lar(r)-1,32);CHR$(
149):NEXT
10280 PRINT #1,CHR$(147);STRING$(1a [2592]
r(r)-1,154);CHR$(153);
10290 FOR f=1 TO nbsr(r):LOCATE #1, [4950]
2,f+1:PRINT #1,sr$(r,f):NEXT f
10300 cur=1:GOSUB 10350 [1130]
10310 IF NOT INKEY(fire) THEN !WCLO [3134]
SE,1:RETURN
10320 IF (NOT INKEY(bas)) AND cur<n [5149]
bsr(r) THEN cur=cur+1:GOSUB 10350
10330 IF (NOT INKEY(haut)) AND cur> [3338]
1 THEN cur=cur-1:GOSUB 10350
10340 GOTO 10310 [480]
10350 FOR f=1 TO nbsr(r):LOCATE #1, [8430]
2,f+1:PRINT #1,STRING$(-(cur=f),24)
;sr$(r,f)+SPACE$(lar(r)-1-LEN(sr$(r
,f)));;STRING$(-(cur=f),24):NEXT f
;FOR f=1 TO 30:NEXT f:RETURN
10355 WINDOW 2,79,2,25 [996]
10360 ' Placer ici votre ligne : ON [9633]
ch GOSUB ..... , respe
cter le meme ordre que cel
ui donne dans vos lignes datas pour
les differentes sous-rub
riques.
10365 WINDOW 2,79,1,25 [972]
10370 GOTO 10110 [520]
10380 '..... L [3669]
ignes datas .....
.....
10390 DATA 13,0,0,159,0 [992]
10400 DATA 3,rubrique 1,rubrique 2 [2601]
,rubrique 3
10410 DATA 14,20,3,sous-rubrique 1, [3782]
sous-rubrique 2,sous-rubrique 3
10420 DATA 38,20,3,sous-rubrique 12 [2560]
,sous-rubrique 22,sous-rubrique 32
10430 DATA 60,20,3,sous-rubrique 13 [4185]
,sous-rubrique 23,sous-rubrique 33
10440 '..... DESCRIP [3806]
TION DES LIGNES DATAS .....
.....
10450 ' Les trois premieres donn [14267]
ees representent dans l'ordre, la c
ouleur du papier, celle de l
'encre et celle du bord de l'ecran.
La suivante determin
e le code ASCII du dessin du curseu
r (qui peut etre redefini!).
10460 'Placer ensuite un 0 pour dep [5216]
lacement a l'aide du JOYSTICK ou un
1 pour utiliser le clavie
r.
10470 La donnee suivante est [13119]
numerique, elle determine le nombre
"n" de rubriques; les "n"
suivantes seront les noms de ces r
ubriques (chaines de caracter
es), veillez bien sur a ce que la s
omme des longueurs de ces
10480 'chaines de caracteres n'exce [10011]
de pas 80; enfin, pour chaque rubri
que, la colonne d'affic
hage du nom de celle-ci, la largeur
de la fenetre, le nombr
e de sous-rubriques suit des noms
de ces sous-rubriques.
10490 '(Attention, la longueur du n [5505]
om des sous-rubriques doit etre <=
a la largeur de la fene
tre).

```


LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



AMSTRAD

Les Nouveautés...

K7 D

ACE	93F	132F
ACE TO ACE	96F	146F
ALIENS	90F	140F
ARC CENTURION	90F	150F
ASPHALT	96F	129F
ANNALES DE ROME	110F	152F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
AFFAIRE SIDNEY	149F	185F
ATHAWALPA	149F	
ACROJET	89F	139F
BOBBY BEARING	89F	142F
BOMB JACK II	99F	139F
BATAILLE DES BREVETS	149F	187F
CAVERNE DE THENEBE	103F	
COMMANDO 86	85F	139F
COMPUTER HITS 3		132F
CRYSTANN	185F	
CYBERRUN	93F	
DEEP STIKE	89F	140F
DONKEY KONG	89F	135F
EREBUS	110F	138F
EXPLORATEUR	220F	
FER ET FLAMME	249F	
FIST 2	95F	142F
FUTURE KNIGHT	95F	145F
GASTON M'ENFIN	90F	130F
GREAT ESCAPE	95F	139F
HARDBALL	85F	118F
HEARTLAND	89F	139F
HISTOIRE D'OR		183F
HMS COBRA	230F	270F
JACK BURTON	NC	NC
KITT KITT	260F	260F
LEADER BOARD	89F	139F
L'HÉRITAGE 2	145F	
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
LES 4 SAISONS		187F

LES SECRETS DU TOMBEAU	137F	169F
MAG MAX	85F	133F
MANHATTAN		149F
MASQUE		179F
MERMAID MADNESS	85F	120F
MEURTRE EN SÉRIE	230F	265F
MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE	NC	NC
PAPER BOY	87F	135F
PROPHÉTIE		190F
SILENT SERVICE	88F	139F
SPACE HARRIER	85F	135F
SRAM 2		153F
TEMPLE OF TERROR	85F	135F
THAI BOXING	85F	127F
THANATOS	90F	130F
TRAIL BLAZER	88F	129F
TRIVIAL POURSUIT	190F	250F
T.T. RACER	95F	135F
VAMPIRE	NC	NC
XENO	93F	120F
XEVIOUS	89F	139F

SÉLECTION

K7 D

1942	89F	139F
1001 BC	134F	190F
3D GRAND PRIX	89F	139F
AIGLE D'OR	125F	140F
ANTIRIAD	77F	127F
ATHLETE		146F
BACTRON	115F	165F
BIG BANG		235F
BIG BEN	155F	219F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BLUE WAR		158F
BOB WINNER	155F	165F
BOMB JACK	88F	135F
CAULDRON 2	87F	123F
COLOSSUS BRIDGE 4	125F	135F
COLOSSUS CHESS 4	112F	160F
COMMANDO	85F	135F
CRAFTON AND XUNO	105F	165F
CYRUS CHESS	92F	123F
DANDY	79F	113F
DEACTIVATOR	97F	147F
DECOUVERTE des ALGORITHMES	324F	
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELITE	138F	185F
FIRE LORD	89F	145F
FIVES STAR GAMES	93F	132F
GALVAN	80F	120F
GAUNTLET	93F	143F
GESTE D'ARTILLAC	240F	250F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAND PRIX 500	110F	180F
GRAPHIC CITY	139F	169F
GREEN BERET	82F	132F
HIGHLANDER	79F	139F
HIT PACK	86F	120F
IKARIE WARRIOR	85F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JAIL BREAK	75F	125F
JEUX SANS FRONTIÈRES	85F	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	105F	140F

KONAMI'S GOLF	87F	135F
KNIGHT RIDER	85F	135F
KUNG FU MASTER	89F	132F
LA FORMULE	120F	162F
LAUREATS	155F	
LIGHT FORCE	85F	125F
LE PACTE		171F
MACADAM BUMPER	115F	168F
MONOPOLY	147F	190F
PACK FIL	116F	140F
PRODIGGY	76F	118F
SAI COMBAT	83F	128F
SAPIENS	118F	166F
SCOOBI DOO	80F	125F
SORCERY +		130F
SPITFIRE 40	86F	125F
STARGLIDER	132F	176F
STARSTRIKE II	92F	125F
STREET HAWK	85F	135F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
TENSION	118F	148F
THEY SOLD A MILLION 2	99F	139F
THEY SOLD A MILLION 3	100F	140F
TOBRUK	94F	139F
TOMAHAWH	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TUJAD		106F
WAY OF THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	138F
YIE AR KUNG FU 2	89F	119F
YIE AR KUNG FU 3	92F	139F
ZOMBI		165F

FAIRLIGHT		125F
HOBBIT		NC
LORDS OF THE RING		175F
SAS ATTACK		152F
SPACE INVADERS		NC
SPEEL BREAKER		NC
TOMAHAWKS		160F
BLACKSTZAR		131F
BLOCUS		NC
COLOSSUS CHESS 4		230F
DR GRAPH		599F
DR DRAW		599F
DISCART		170F
DR CBASIC COMPILER		589F
DR PASCAL MT +		599F
D VASE 2		746F
FACTURATION STOCK		1599F
GENECAR		150F
GESTION DE FICHIER		291F
QUICK MALING		720F
MULTIPLAN		446F
POCKET BASE		796F
POCKET CALC		495F
POCKET WORDSTAR		886F
TRIVIAL POURSUITE		228F
TURBO PASCAL		696F
TURBO TOOLBOX		696F
TURBO TUTOR		396F
HOUSE STAND SIÈGLE		178F
LIGHT PEN		420F

UTILITAIRES

AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
ORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	
COLBERT		110F

PCW 8256

10 DISC 3"		350F
30 CLOCK CHESS		169F
COMPT A ALIENOR		897F
AMSTRADAMES		190F
ARSENE		NC
ANNALES DE ROME		192F
BATMAN		135F
BRIDGE PLAYER		171F
CYRIUS CHESS 2		141F

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD		140F
QUICKSHOT II		75F
QUICKSHOT II +		75F
QUICKSHOT VII		120F
QUICKSHOT IX		150F
COMPÉTITION PRO 5000		200F
SPEED KING		190F
THE STICK		135F
HUSSE 464 et 6128		100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	D	348F
AMDNUM		320F
MOON RAKER		85F
JOYS TICK 2 TURBO		140F

Commandez par MINITEL



Résumé des Logiciels
Petites annonces, Hit
Nouveautés, Info prix...

MESSAGERIE
Dialogue en direct
Code Accès :

3615 + SLT

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue • Pour tous les autres titres, nous contacter.

BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

AMS 19 à retourner à :

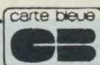
STARSOFT

187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 - 48 04 71 89

NOM : _____
Adresse : _____
Tél. : _____

Mode de règlement : _____
Chèque Mandat-poste
Contre-remboursement + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
TOTAL					
FRAIS DE PORT					20 F.
TOTAL					



PAYEZ PAR CARTE BLEUE

0000.0000.0000.0000
Date d'expiration - / - Signature :

DES BEST-SE VOTRE A

AMSTRAD PC



GEM SUR AMSTRAD PC
par Digital Research
168 pages - 185 FF

Vient de paraître

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications: GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart.

Des explications claires et pratiques permettront **aux débutants** de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la souris; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées.

Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin
288 pages - 195 FF

A paraître fin janvier

AMSTRAD PCW



***GESTION SUR AMSTRAD PCW**
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires: Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous

propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.

Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Malard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.

L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD CPC

CP/M PLUS SUR AMSTRAD
par Y. Dargery
128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, se servir au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre apprend à piloter le système d'exploitation de l'Amstrad et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2. Ce livre fonctionne également sur Amstrad PCW.

***RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

***GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par F. Pierot
304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes,

dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC. Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

***AMSTRAD 3D**
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF

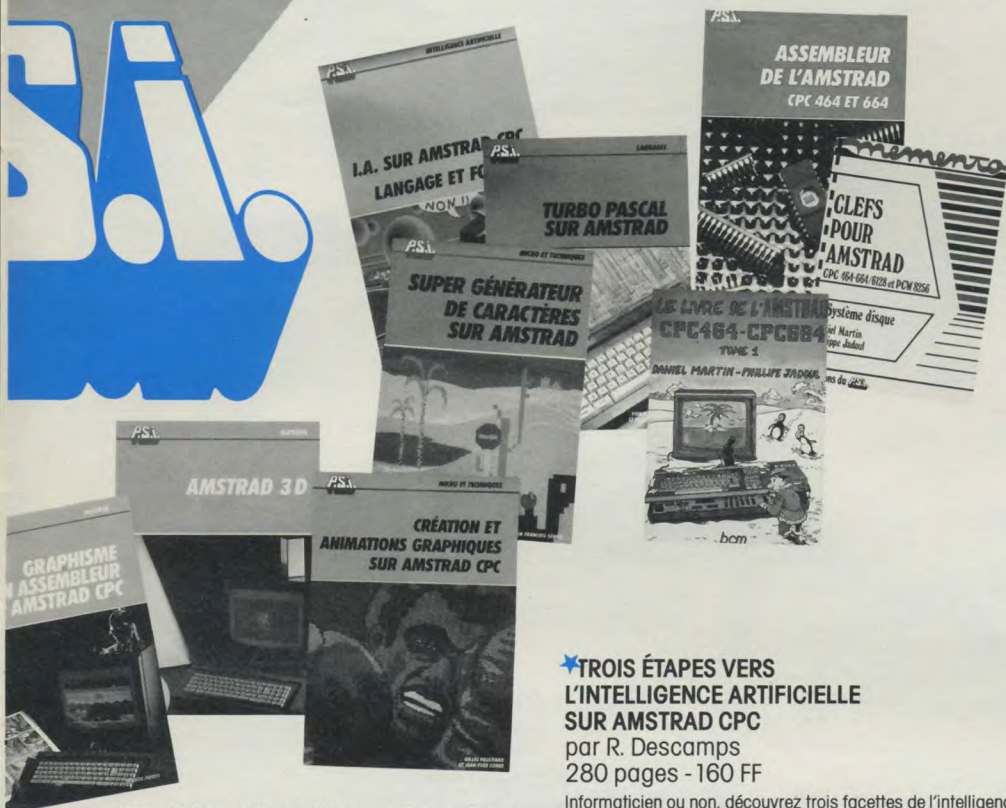
Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

***CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD**
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point



LIERS POUR MSTRAD



par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur. À vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

SUPER GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES SUR AMSTRAD

par J.-F. Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...). Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

★INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC

Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

★TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC

par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.



★Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de: 150 FF (en vente par correspondance uniquement).

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom: _____

Prénom: _____

Rue: _____ N°: _____

Ville: _____

Code postal: _____

Paiement par chèque joint

Paiement par Carte Bleue

N°: _____

Date d'expiration: _____

Je commande le(s) livre(s)

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10.00 FF
TOTAL	

AMS2

Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit
Signature: _____

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD

par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

par M. Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entraînez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD

par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

CLEFS POUR AMSTRAD

Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin
et P. Jadoul

232 pages - 155,00 FF

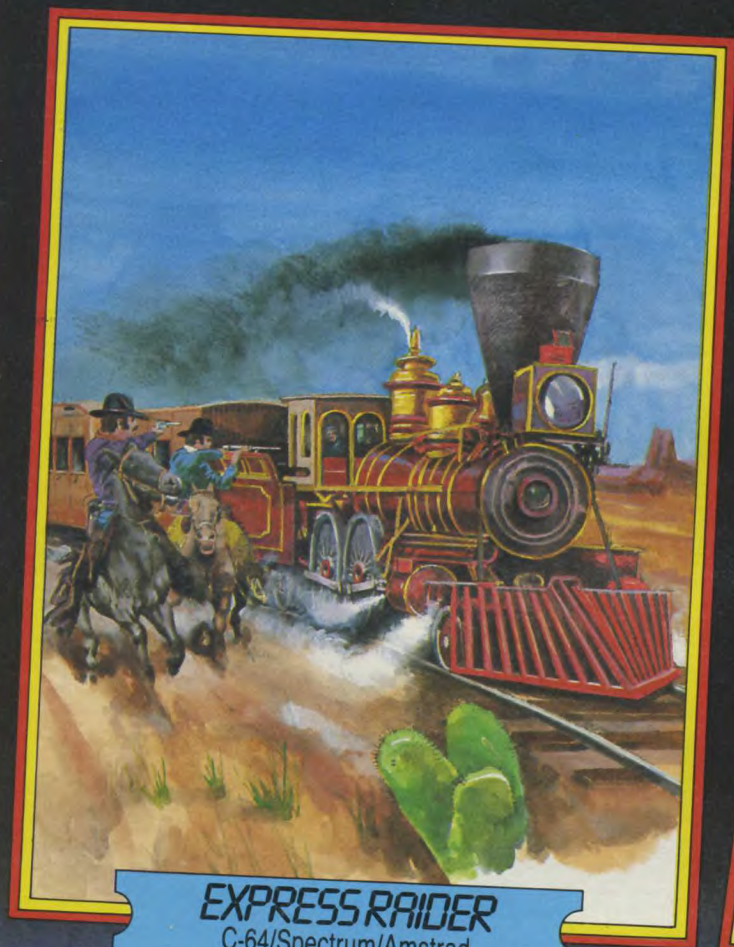
Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.

IL N'Y A PAS D'E

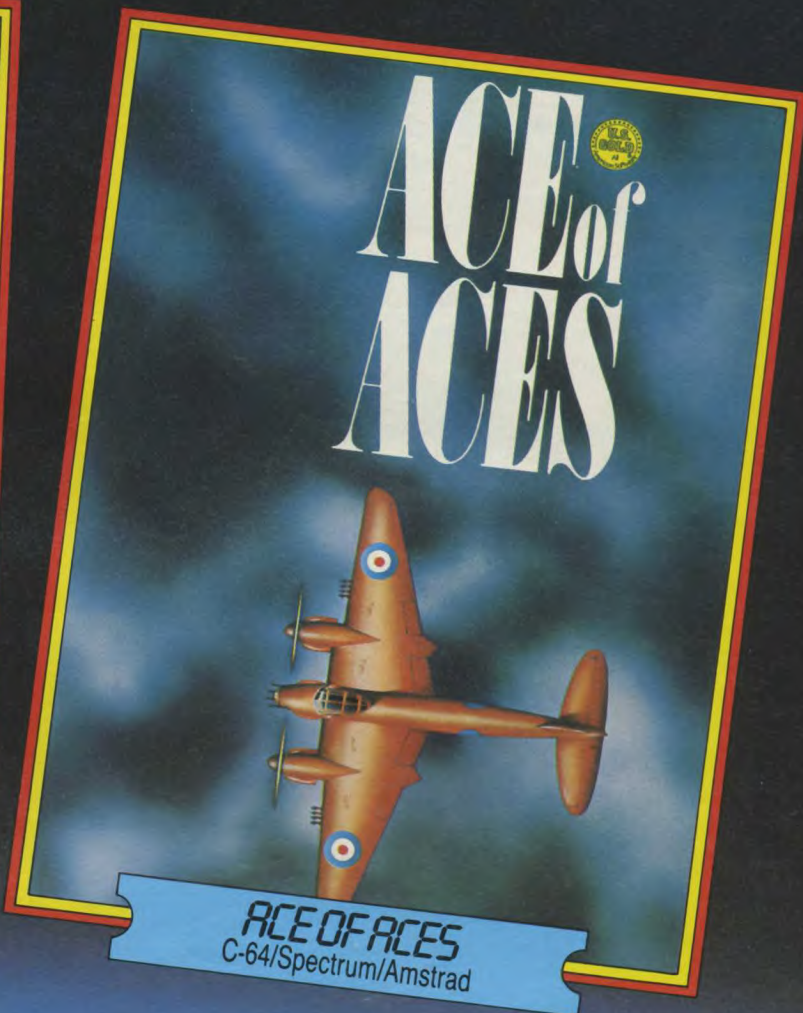


U.S. Gold (France) S.A.R.L.,
Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.

LEGAL EN EUROPE



EXPRESS RAIDER
C-64/Spectrum/Amstrad



ACE OF ACES
C-64/Spectrum/Amstrad



ABONNEZ-VOUS



12 NUMÉROS + 4 HORS SÉRIE

Economisez 53 F

(1 guide des logiciels, 1 guide du matériel, 2 "spécial listing")

275 F AU LIEU DE 328 F

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE

ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.



- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
650 F pour 12 numéros (soit 59 F la cassette)
350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette) .

DISQUETTE

RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur disquette.



LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE

TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.



BOWLING

Après lancement du programme, certains renseignements sont demandés à l'utilisateur :

- nombre de joueurs (1 à 4) ;
- niveau de jeu (1 ou 2), le niveau 1 étant le plus lent ;
- hasard (O/M) : la réponse « Oui » à cette question fera intervenir un facteur hasard sur la position de départ de la boule. Autrement, la boule part de la position qu'elle occupe au

moment du lancement. Le jeu se joue avec la barre (SPACE), ou avec un joystick.

- Le marquage des points s'effectue de la manière suivante :
- si en un tour, c'est-à-dire en deux essais consécutifs, un joueur fait tomber n quilles ; il marque n points ;
 - si en deux essais il fait tomber les dix quilles, il fait un « SPARE » et marque alors 15

points ;

- enfin, si au premier essai d'un tour il fait tomber toutes les quilles, il fait un « STRIKE » et marque 30 pts. Dans ce cas c'est au joueur suivant de jouer le prochain essai.

Hasard : variable contenant un caractère.

car (i,j) : tableau d'entiers désignant l'état de la boule du joueur i.

Joueur, tour : variables d'entiers.

score (i) : tableau contenant le score du joueur i.

Si variable auxiliaire de score.

Liste des variables utilisées

nj, niv : variables entières désignant respectivement le nombre de joueurs, et le niveau de jeu.

```

10 '                               B . [376]
D W L I N G
20 '                               [117]
30 '                               [117]
40 '----- [4036]
PRESENTATION -----
50 '                               [117]
60 MODE 0                          [507]
70 BORDER 26:INK 0,26:INK 1,0      [1306]
80 PRINT CHR$(7)                   [1045]
90 WINDOW #3,3,19,8,16             [1035]
100 INK 14,25                       [285]
110 PAPER #3,14                     [1402]
120 CLS #3                           [371]
130 PRINT #3:PRINT #3:PRINT #3:PRIN [1770]
T #3
140 PRINT #3," B O W L I N G"       [1365]
150 FOR X=0 TO 2000:NEXT            [1015]
160 PRINT CHR$(7)                   [1045]
170 MODE 1                           [506]
180 PEN 3:LOCATE 6,2:PRINT" R E N S [3079]
E I G N E M E N T S"
190 LOCATE 3,25:PRINT"Copyright Mai [3599]
1986 Jean-luc NICQUE"
200 PEN 1:LOCATE 10,4:PRINT STRING$ [1772]
(21,"-")
210 LOCATE 5,11:INPUT "NOMBRE DE JO [3367]
UEURS [ 1 a 4 ]: ",NJ
220 IF NJ>4 THEN 170                [1164]
230 LOCATE 8,14:INPUT "NIVEAU DE JE [3916]
U [1 ou 2]: ",niv
240 IF niv>2 THEN 170               [675]
250 LOCATE 9,17:INPUT"HASARD OU NON [3573]

[0/N]: ",hasard$
260 IF niv=1 THEN niv=11 ELSE niv=1 [1881]
6
270 IF hasard$="0" OR hasard$="o"   [2567]
THEN hasard=30 ELSE hasard=5
280 MODE 0                          [507]
290 WINDOW #2,2,10,2,4              [1315]
300 INK 4,18                         [280]
310 PAPER #2,4:CLS #2               [1488]
320 PRINT #2                         [317]
330 PRINT #2," BOWLING"            [926]
340 '
350 '----- PR [4553]
OGRAMME PRINCIPAL -----
360 '
370 'initialisation caracteres      [1914]
380 '
390 FOR i=0 TO nj                   [525]
400 FOR J=1 TO 10                   [728]
410 car(i,j)=232                    [653]
420 NEXT j,i                        [396]
430 '
431 ' Boucles principales           [1809]
432 '
440 FOR TOUR=1 TO 10                [719]
450 FOR JOUEUR=1 TO NJ              [1179]
460 LOCATE 2,9:PRINT"JOUEUR";joueur [1609]

470 LOCATE 3,20:PRINT"TOUR";tour   [2981]

480 IF JOUEUR=1 THEN BORDER 9:INK 5 [2217]
,9:INK 4,18
490 IF JOUEUR=2 THEN BORDER 2:INK 6 [1967]

```




```

,2:INK 4,11
500 IF JOUEUR=3 THEN BORDER 6:INK 7 [1745]
,6:INK 4,16
510 IF JOUEUR=4 THEN BORDER 10:INK [1963]
8,0:INK 4,13
520 GOSUB 810 [818]
530 GOSUB 930 [1042]
540 GOSUB 1310 [948]
550 GOSUB 730 [939]
560 GOSUB 670 [943]
570 FOR x=0 TO 2000:NEXT:SOUND 1,50 [3265]
:SOUND 1,75:SOUND 1,100:SOUND 1,118
580 LOCATE 1,23:PRINT " " [1768]
590 TAG:MOVE 82,45:PRINT " ";TA [1329]
GOFF
600 FOR x=0 TO 1000:NEXT x [1181]
610 NEXT JOUEUR [454]
620 NEXT TOUR [443]
630 GOTO 1820 [383]
640 ' [117]
650 '----- RE- [3634]
INITIALISATION CARACTERES -----
-----
660 ' [117]
670 FOR j=1 TO 10 [728]
680 car(JOUEUR,j)=232 [895]
690 NEXT j [370]
700 RETURN [555]
710 ' [117]
720 '----- AF [3298]
FICHAGE SCORE -----
-----
730 ' [117]
740 IF joueur=1 THEN PEN 5:LOCATE 2 [2113]
,13:PRINT USING"###";score(1)
750 IF joueur=2 THEN PEN 6:LOCATE 7 [3647]
,13:PRINT USING"###";score(2)
760 IF joueur=3 THEN PEN 7:LOCATE 2 [3528]
,16:PRINT USING"###";score(3)
770 IF joueur=4 THEN PEN 8:LOCATE 7 [2109]
,16:PRINT USING"###";score(4)
780 PEN 1 [549]
790 RETURN [555]
800 ' [117]
810 '----- AF [2927]
FICHAGE BOULES -----
-----
820 ' [117]
830 TAG [318]
840 MOVE 368,380:DRAW 368,20:MOVE 5 [3685]
95,380:DRAW 595,20
850 MOVE 413,380:PRINT CHR$(car(jou [10670]
eur,7));:MOVE 448,380:PRINT CHR$(ca
r(joueur,8));:MOVE 485,380:PRINT CH
R$(car(joueur,9));:MOVE 522,380:PRI
NT CHR$(car(joueur,10));
860 MOVE 430,360:PRINT CHR$(car(jou [5508]

```

```

eur,4));:MOVE 467,360:PRINT CHR$(ca
r(joueur,5));:MOVE 502,360:PRINT CH
R$(car(joueur,6));
870 MOVE 449,340:PRINT CHR$(car(jou [5320]
eur,2));:MOVE 486,340:PRINT CHR$(ca
r(joueur,3));
880 MOVE 468,320:PRINT CHR$(car(jou [2534]
eur,1));
890 TAGOFF [1066]
900 RETURN [555]
910 ' [117]
920 '----- DEPLAC [3567]
EMENT DE LA BOULE -----
-----
930 ' [117]
940 TAG [318]
950 FRAME [246]
960 SOUND 1,50,8,8 [1177]
970 FOR X=374 TO 560 STEP NIV [1437]
980 MOVE X,35:FRAME:PRINT " ";:MOVE [1961]
X+niv,35:PRINT CHR$(231);
990 IF JOY(0)=16 OR JOY(1)=16 OR JO [4458]
Y(0)=32 OR JOY(1)=32 OR INKEY(47)=0
THEN 1110
1000 NEXT X [356]
1010 MOVE 368,50:DRAW 368,20:MOVE 5 [2014]
95,50:DRAW 595,20
1020 FRAME [246]
1030 SOUND 1,50,8,8 [1177]
1040 FOR X=561 TO 375 STEP -NIV [2836]
1050 MOVE X,35:FRAME:PRINT " ";:MOVE [3556]
X-niv,35:PRINT CHR$(231);
1060 IF JOY(0)=16 OR JOY(1)=16 OR J [4458]
OY(0)=32 OR JOY(1)=32 OR INKEY(47)=
0 THEN 1110
1070 NEXT X [356]
1080 MOVE 368,50:DRAW 368,20:MOVE 5 [2014]
95,50:DRAW 595,20
1090 GOTO 950 [318]
1100 ' [117]
1110 'depart de la boule [959]
1120 ' [117]
1130 MOVE 368,50:DRAW 368,20:MOVE 5 [2014]
95,50:DRAW 595,20
1140 hz1=INT(RND*hasard)+1 [1045]
1150 hz2=INT(RND*2) [941]
1160 IF hz2=1 THEN x=x+hz1 ELSE x=x [2139]
-hz1
1170 IF x<375 THEN x=375 [1369]
1180 IF x>561 THEN x=561 [1055]
1190 FOR y=20 TO 380 STEP niv-1 [2024]
1200 IF y=20 THEN MOVE 374,35:PRINT [4496]
" ";:MOVE 560,35:PRINT " ";
1210 SOUND 1,250,10,8 [1187]
1220 MOVE x,y-niv-1:FRAME:PRINT " "; [3477]
:MOVE x,y:PRINT CHR$(231);
1230 FRAME [246]

```


LISTING

```

1240 NEXT y [359]
1250 MOVE x,y-12:PRINT " "; [817]
1260 TAGOFF [1066]
1270 RETURN [555]
1280 ' [117]
1290 '----- [2758]
GESTION DES SCORES -----
-----
1300 ' [117]
1310 s=0 [285]
1320 GOSUB 1590 [829]
1330 IF s=10 THEN 1340 ELSE 1390 [1575]
1340 GOSUB 830 [830]
1350 score(joueur)=score(joueur)+30 [2189]
1360 PRINT CHR$(7) [1045]
1370 LOCATE 3,23:INK 11,26,6:PEN 11 [2607]
:PRINT"STRIKE":PEN 1
1380 RETURN [555]
1390 GOSUB 830 [830]
1400 GOSUB 940 [824]
1410 GOSUB 1590 [829]
1420 GOSUB 830 [830]
1430 s=0 [285]
1440 FOR i=1 TO 10 [315]
1450 IF car(joueur,i)=128 THEN s=s+ [2750]
1
1460 NEXT i [375]
1470 IF s=10 THEN 1480 ELSE 1560 [988]
1480 score(joueur)=score(joueur)+15 [2144]

1490 PRINT CHR$(7) [1045]
1500 INK 11,26,15:GRAPHICS PEN 11 [1532]
1510 TAG [318]
1520 MOVE 82,45:PRINT"SPARE"; [1747]
1530 TAGOFF [1066]
1540 GRAPHICS PEN 1 [949]
1550 RETURN [555]
1560 score(joueur)=score(joueur)+s [2302]
1570 RETURN [555]
1580 ' [117]
1590 'Gestion des boules suivant la [3895]
valeur de x
1600 ' [117]
1610 IF x=462 OR x=467 OR x=469 OR [4628]
x=471 OR x=476 OR x=468 OR x=470 TH
EN 1620 ELSE 1640
1620 s=10 [336]
1630 FOR i=1 TO 10 :car(joueur,i)=1 [2204]
28:NEXT i:RETURN
1640 IF x<=385 THEN RETURN [2086]
1650 IF x<=400 THEN car(joueur,7)=1 [3352]
28:RETURN
1660 IF x<=411 THEN car(joueur,7)=1 [3714]
28:car(joueur,4)=128:RETURN
1670 IF x<=419 THEN car(joueur,7)=1 [5843]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:RETURN
1680 IF x<=423 THEN car(joueur,7)=1 [4177]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:RETURN
1690 IF x<=432 THEN car(joueur,7)=1 [4725]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,2)=
128:RETURN
1700 IF x<=442 THEN car(joueur,7)=1 [8514]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:car(joueur,5)
=128:car(joueur,9)=128:RETURN
1710 IF x<=447 THEN car(joueur,5)=1 [9692]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:car(joueur,1)
=128:car(joueur,7)=128:car(joueur,3)
)=128:RETURN
1720 IF x<=455 THEN car(joueur,5)=1 [5748]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:RETURN
1730 IF x<=482 THEN car(joueur,5)=1 [10553]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:car(joueur,1)
=128:car(joueur,3)=128:car(joueur,9)
)=128:car(joueur,6)=128:RETURN
1740 IF x<=490 THEN car(joueur,5)=1 [9404]
28:car(joueur,6)=128:car(joueur,9)=
128:car(joueur,3)=128:car(joueur,1)
=128:car(joueur,10)=128:car(joueur,
2)=128:RETURN
1750 IF x<=495 THEN car(joueur,5)=1 [6339]
28:car(joueur,9)=128:car(joueur,6)=
128:car(joueur,3)=128:RETURN
1760 IF x<=505 THEN car(joueur,8)=1 [6546]
28:car(joueur,9)=128:car(joueur,10)
=128:car(joueur,6)=128:car(joueur,5)
)=128:car(joueur,3)=128:RETURN
1770 IF x<=514 THEN car(joueur,3)=1 [5353]
28:car(joueur,6)=128:car(joueur,9)=
128:car(joueur,10)=128:RETURN
1780 IF x<=518 THEN car(joueur,6)=1 [4664]
28:car(joueur,9)=128:car(joueur,10)
=128:RETURN
1790 IF x<=526 THEN car(joueur,6)=1 [4230]
28:car(joueur,10)=128:RETURN
1800 IF x<=536 THEN car(joueur,10)= [2657]
128:RETURN
1810 RETURN [555]
1820 CLS:BORDER 16 [844]
1830 LOCATE 9,5:PRINT"F I N" [1204]
1840 FOR joueur=1 TO nj [1179]
1850 GOSUB 730 [939]
1860 NEXT joueur [454]
1870 FOR x=100 TO 10 STEP -10:SOUND [3362]
1,x:NEXT x
1880 GOTO 1880 [355]
1890 ' [117]
1900 ' F I N [514]

```

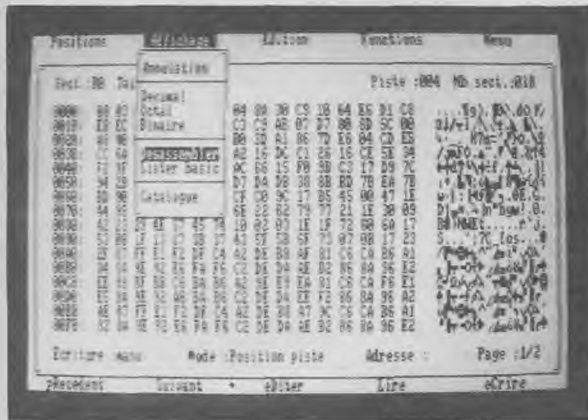

DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

LIVRE
AVEC MANUEL
DE 24 PAGES

Editeur + Copieur + Explorateur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

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



L'EDITEUR

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

- Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.
- Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
 - Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
 - Listage automatique des programmes Basic
 - Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique
- Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :
 - Récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé
 - Explorer un directory, le réparer, le modifier
 - Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

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

Comme l'Editeur, il reconnaît 99 pistes, toutes les densités d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

- Des performances inédites à votre service :
 - Réparation automatique des secteurs endommagés
 - Gestion automatique des extensions mémoire
 - Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



L'EXPLORATEUR

Voyage au centre de la disquette...
L'Explorateur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

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

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

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



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déjà Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F AMS 19

JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F

JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

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

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL (facultatif) : _____

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

RUNDISC

Rundisc est un utilitaire permettant de retrouver facilement un logiciel et d'en effectuer le lancement. Sa capacité est de six cents titres pour cent disquettes. Avant la première utilisation, il doit être initialisé avec le programme MODULE qui permet d'entrer le contenu de cinq disques et ainsi créer le fichier de base qui se nomme alors RD.DAT. Ce fichier doit bien sûr être sauvegardé sur la même face disquette que RUNDISC. Le programme MODULE peut alors, à votre convenance, être détruit.

Mode d'emploi

Pour Module, suivez les indications à l'écran. Rundisc offre un menu à cinq options :

1 - Mise à jour : actualisation du fichier. On peut compléter le dernier disque ouvert ou en créer un autre. Dans les deux cas, il suffit d'indiquer la face, le type (utilitaire ou jeu) et le titre. Attention à ce dernier, c'est celui que vous indiquez qui sera recherché et lancé par l'option « recherche/lancement ». Vous aurez ensuite le choix entre : entrer un nouveau titre, créer le disque suivant, sauvegarder ou retourner au menu. Pensez à sauvegarder si la mise à jour est terminée, le retour au menu est alors automatique.

2 - Recherche d'un titre : après sélection « utilitaires » ou « jeux », indiquez le titre désiré. Le programme vous donnera alors le numéro du disque et la face où se trouve ce titre. Le lancement est possible ; toutefois, si le programme devant être lancé comporte une instruction « symbol after », vous risquez

d'avoir des problèmes dus à la présence d'un « Memory », à la ligne 100 de Rundisc, lequel permet un chargement plus rapide du fichier. On peut bien sûr le supprimer mais au dépens de la vitesse. Après sélection de l'option lancement, il ne vous reste plus qu'à insérer le disque indiqué et appuyer sur <espace>.

3 - Catalogue disque : permet de savoir quels sont les programmes contenus sur une face de disquette. Après indication du numéro du disque, les titres s'affichent. Deux sous-options sont alors accessibles : autre disque ou retour menu.

4 - Liste logiciels : permet l'affichage, par ordre alphabétique, des logiciels possédés avec tri selon les critères « jeu » ou « utilitaire ».

5 - Modification disque : permet d'entrer au fichier des modifications éventuelles faites sur un disque ou une face. Après indication du numéro de la disquette modifiée, son contenu original

s'affiche et trois options vous sont proposées : changer, ajouter ou supprimer un titre. Ceux-ci sont numérotés et il suffit d'indiquer le numéro concerné et d'entrer la modification intervenue. On peut ensuite faire de nouvelles modifications, sauvegarder et revenir au menu. Ne pas oublier de sauvegarder les modifications (retour au menu automatique après sauvegarde). En haut de l'écran-menu s'affichent en permanence le nombre de disques, d'utilitaires, de jeux et la mémoire disponible pour le fichier.

Notas : en ligne 90, le POKE &BSE(&FF verrouille les majuscules sur le 464. Adaptez le poke pour les autres versions de CPC ou supprimez la ligne en pensant à passer, dès le début, en majuscules...

En ligne 110 vous pouvez trouver les couleurs écran modifiables selon les goûts de chacun... En ligne 120 à 190 sont définies les huit fenêtres.

En ligne 210 se trouve le dimensionnement des tableaux utilisés.

Jean-Marc DOUAZE

```

10 ***** RUNDISC - MODULE CRE [2012]
   ATION =====
20 DISC: CLEAR [1632]
30 POKE &B4E8, &FF: OPENOUT "DUMMY": ME [3890]
   MORY HIMEM-1: CLOSEOUT
40 MODE 2: INK 0,15: INK 1,0: PAPER 0: [4681]
   PEN 1: BORDER 0
50 WINDOW#1, 10, 70, 5, 9: PAPER#1, 0: CLS [1699]
   #1
60 WINDOW#2, 10, 70, 10, 13: PAPER#2, 0: C [3912]
   LS#2: PRINT#2
70 WINDOW#3, 10, 70, 15, 23: PAPER#3, 0: C [1587]
   LS#3: PRINT#3
80 CLS: PRINT: PRINT " CREATION FICHIE [2488]
   R RUN'DISC"
90 PRINT " ----- [2581]
   "
100 PRINT#1, "CE MODULE NE S'UTILISE [4020]
   QU'AVANT LA PREMIERE UTILISATION D
   E"
110 PRINT#1, "RUN'DISC ET PEUT ETRE [3119]
   ENSUITE DETRUIT."
120 PRINT#1, "UTILITAIRES ET JEUX .. [5692]

```

```

, 5 DISQUES MAXI - 50 TITRES"
130 DIM UTIL$(50), JEU$(50), D(5), FU$ [4320]
   (50), FJ$(50), NA(50), NB(50), NT(50), T
   $(50), DU(50), DJ(50)
140 QU=0: QJ=0: QD=0: U=0: J=0: T=0: NA=0 [3135]
   : NB=0: NT=0
150 N=1: QD=QD+1 [511]
160 IF N>5 THEN 570 [487]
170 CLS#2: PRINT#2, " DISQUE NUMERO " [2655]
   : N: D(N)=N
180 CLS#3: PRINT#3, " [ U ] - UTILITA [2245]
   IRE ": PRINT#3
190 PRINT#3, " [ J ] - JEU " [759]
200 CALL &BB18 [389]
210 IF INKEY(42)<>-1 THEN 240 [976]
220 IF INKEY(45)<>-1 THEN 370 [777]
230 GOTO 200 [429]
240 '===== UTILITAIRES ===== [2256]
   ===
250 U=U+1 [168]
260 CLS#3: PRINT#3, " QUELLE FACE ? ( [2849]
   A ou B)"
270 CALL &BB06 [393]

```




```

280 IF INKEY(69)<>-1 THEN FU$(U)="A [3756]
";NA(D(N))=NA(D(N))+1;GOTO 310
290 IF INKEY(54)<>-1 THEN FU$(U)="B [2944]
";NB(D(N))=NB(D(N))+1;GOTO 310
300 GOTO 270 [415]
310 PRINT#2," FACE ";FU$(U);" [1414]
-UTILITAIRE-"
320 NT(D(N))= NA(D(N))+NB(D(N)) [1598]
330 CLS#3;INPUT#3," TITRE : ",UTIL$( [1641]
(U)
340 IF LEN(UTIL$(U))>8 THEN PRINT#3 [6594]
,"TROP LONG !";FOR I=1 TO 500:NEXT:
GOTO 330
350 T=T+1:T$(T)=UTIL$(U);QU=QU+1;DU [1968]
(U)=N
360 GOTO 490 [371]
370 '===== JEUX ===== [2093]
===
380 J=J+1 [544]
390 CLS#3;PRINT#3," QUELLE FACE ? ( [2849]
A ou B)"
400 CALL &BB06 [393]
410 IF INKEY(69)<>-1 THEN FJ$(J)="A [3749]
";NA(D(N))=NA(D(N))+1;GOTO 440
420 IF INKEY(54)<>-1 THEN FJ$(J)="B [2537]
";NB(D(N))=NB(D(N))+1;GOTO 440
430 GOTO 400 [452]
440 PRINT#2," FACE ";FJ$(J);" [1784]
-JEU-"
450 NT(D(N))= NA(D(N))+NB(D(N)) [1598]
460 CLS#3;INPUT#3," TITRE : ",JEU$( [1625]
J)
470 IF LEN(JEU$(J))>8 THEN PRINT#3, [5720]
"TROP LONG !";FOR I=1 TO 500:NEXT:G
OTO 460
480 T=T+1:T$(T)=JEU$(J);QJ=QJ+1;DJ( [1169]
J)=N
490 CLS#2;CLS#3;PRINT#3," [ A ] - [2908]
AUTRE TITRE";PRINT#3
500 PRINT#3," [ B ] - AUTRE DISQUE [2235]
";PRINT#3
510 PRINT#3," [ C ] - FIN" [1554]
520 CALL &BB18 [389]
530 IF INKEY(69)<>-1 THEN 170 [1488]
540 IF INKEY(54)<>-1 THEN N=N+1;QD= [1910]
QD+1;GOTO 160
550 IF INKEY(62)<>-1 THEN 570 [881]
560 GOTO 520 [413]
570 '===== FICHER RD ===== [1448]
===
580 CLS;PRINT [356]
590 PRINT" MODULE TERMINE ...";PRIN [2856]
T;PRINT
600 PRINT" INSEREZ LE DISQUE DEVANT [3491]
CONTENIR ";PRINT
610 PRINT" LE FICHER ET RUNDISC."; [2259]
PRINT

```

```

620 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE QUAND [1345]
PRET ..."
630 CALL &BB18 [389]
640 OPENOUT "RD.DAT" [899]
650 PRINT#9,QD;PRINT#9,QU;PRINT#9,Q [3365]
J
660 Y=0;X=1 [575]
670 FOR I=1 TO QD [487]
680 PRINT#9,D(I);PRINT#9,NT(D(I)) [1995]
690 FOR J= X TO NT(D(I))+Y [1545]
700 PRINT#9,T$(J) [1431]
710 NEXT J [370]
720 X=X+NT(D(I));Y=Y+NT(D(I)) [2637]
730 NEXT I [375]
740 FOR I=1 TO QU [470]
750 PRINT#9,UTIL$(I);PRINT#9,DU(I); [3705]
PRINT#9,FU$(I)
760 NEXT I [375]
770 FOR I=1 TO QJ [521]
780 PRINT#9,JEU$(I);PRINT#9,DJ(I);P [2731]
RINT#9,FJ$(I)
790 NEXT I [375]
800 CLOSEOUT [902]
810 MODE 1;PRINT;PRINT " TERMINE. V [5074]
OUS POUVEZ UTILISER RUNDISC "
820 NEW [318]

10 '##### [1205]
#####
20 '# [252]
#
30 '# * RUNDISC * [1173]
#
40 '# [252]
#
50 '# * DOUAZE J-MARC * [1798]
#
60 '# [252]
#
70 '##### [1205]
#####
80 ;DISC [839]
90 CLEAR;POKE &B4E8,&FF [1150]
100 OPENOUT"RD";MEMORY HIMEM-1;CLOS [2176]
EOUT
110 MODE 2;INK 0,15;INK 1,0;PAPER 1 [5049]
;PEN 1;BORDER 0;CLS
120 WINDOW 1,80,5,25 [1034]
130 WINDOW#1,36,47,1,3;PAPER#1,0;PE [2496]
N#1,1
140 WINDOW#2,20,60,6,21;PAPER#2,0;P [2423]
EN#2,1
150 WINDOW#3,1,80,6,25;PAPER#3,0;PE [3413]
N#3,1
160 WINDOW#4,10,42,6,12;PAPER#4,0;P [3555]

```


LISTING

```

EN#4,1
170 WINDOW#5,15,44,14,20:PAPER#5,0: [2401]
PEN#5,1
180 WINDOW#6,48,76,6,25:PAPER#6,0:P [2698]
EN#6,1
190 WINDOW#7,62,80,1,5:PAPER#7,0:PE [2725]
N#7,1
200 PRINT#1," RUN'DISC " [960]
210 DIM UTIL$(100),JEU$(500),D(100) [4687]
,NT(100),FU$(100),FJ$(500),T$(600),
DU(100),DJ(500),L$(600),Q(B),U(B)
220 GOSUB 3000 [961]
230 T=QU+QJ:N=QD [1012]
240 '===== MENU ===== [2452]
=====
250 CLS:CLS#2 [239]
260 LOCATE#2,6,2:PRINT#2,"[ 1 ] - M [3246]
ISE A JOUR"
270 LOCATE#2,6,5:PRINT#2,"[ 2 ] - R [2537]
ECHERCHE D'UN TITRE"
280 LOCATE#2,6,8:PRINT#2,"[ 3 ] - C [3309]
ATALOGUE DISQUE"
290 LOCATE#2,6,11:PRINT#2,"[ 4 ] - [3246]
LISTE LOGICIELS"
300 LOCATE#2,6,14:PRINT#2,"[ 5 ] - [3740]
MODIFICATION DISQUE"
310 CALL &BB18 [389]
320 IF INKEY(13)<>-1 THEN 380 [886]
330 IF INKEY(14)<>-1 THEN 840 [1010]
340 IF INKEY(5)<>-1 THEN 1330 [821]
350 IF INKEY(20)<>-1 THEN 1520 [1011]
360 IF INKEY(12)<>-1 THEN 2040 [832]
370 GOTO 310 [510]
380 '===== MISE A JOUR ===== [2530]
=====
390 GOSUB 770 [931]
400 N=N+1:D(N)=N:QD=QD+1:T=QU+QJ:N= [1607]
QD
410 CLS:CLS#4:LOCATE#4,4,3:PRINT#4, [3119]
"DISQUE NUMERO ";N
420 LOCATE#4,4,5:PRINT#4,"QUELLE FA [2443]
CE ? (A ou B)"
430 CALL &BB06 [393]
440 IF INKEY(69)<>-1 THEN F$="A":GO [3106]
TO 470
450 IF INKEY(54)<>-1 THEN F$="B":GO [2027]
TO 470
460 GOTO 430 [462]
470 LOCATE#4,4,5:PRINT#4," [3652]
FACE ":LOCATE#4,19,5:PRINT#4,F$;"
"
480 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5 [1257]
490 PRINT#5," [ U ] - UTILITAIRE": [2224]
PRINT#5
500 PRINT#5," [ J ] - JEU" [967]
510 CALL &BB06 [393]
520 IF INKEY(42)<>-1 THEN 550 [1042]

530 IF INKEY(45)<>-1 THEN 610 [689]
540 GOTO 510 [407]
550 U=QU+1:FU$(U)=F$ [1344]
560 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5,TAB(8)"-U [3213]
TILITAIRE-":PRINT#5
570 INPUT#5," TITRE : ",UTIL$(U) [2299]
580 IF LEN(UTIL$(U))>8 THEN CLS#5:P [7590]
RINT#5:PRINT#5," * TITRE TROP LONG
*":PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 500:NEX
T:GOTO 560
590 T=T+1:T$(T)=UTIL$(U):QU=QU+1:QU [2714]
R=QUR+1:DU(U)=N:NT(N)=NT(N)+1
600 GOSUB 3180:GOTO 670 [1161]
610 J=QJ+1:FJ$(J)=F$ [877]
620 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5,TAB(12)"- [2985]
JEU-":PRINT#5
630 INPUT#5," TITRE : ",JEU$(J) [1820]
640 IF LEN(JEU$(J))>8 THEN CLS#5:PR [9230]
INT#5:PRINT#5," * TITRE TROP LONG *
":PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 500:NEXT
:GOTO 620
650 T=T+1:T$(T)=JEU$(J):QJ=QJ+1:QJR [2390]
=QJR+1:DJ(J)=N:NT(N)=NT(N)+1
660 GOSUB 3180 [1148]
670 CLS#6:LOCATE#6,4,3:PRINT#6,"[ 1 [3800]
] - AUTRE TITRE"
680 LOCATE#6,4,6:PRINT#6,"[ 2 ] - D [2025]
ISQUE SUIVANT"
690 LOCATE#6,4,9:PRINT#6,"[ 3 ] - S [983]
AUEGARDE"
700 LOCATE#6,4,12:PRINT#6,"[ 4 ] - [2722]
RETOUR MENU"
710 CALL &BB06 [393]
720 IF INKEY(13)<>-1 THEN CLS#5:GOT [1334]
O 420
730 IF INKEY(14)<>-1 THEN CLS#5:GOT [1995]
O 400
740 IF INKEY(5)<>-1 THEN 3210 [948]
750 IF INKEY(20)<>-1 THEN 240 [1192]
760 GOTO 710 [431]
770 CLS#2 [372]
780 LOCATE#2,14,4:PRINT#2,"VOULEZ V [3038]
OUS ":PRINT#2
790 LOCATE#2,4,7:PRINT#2," 1 - COMP [2767]
LETER LE DISQUE No ";QD
800 LOCATE#2,4,11:PRINT#2," 2 - CRE [2665]
ER UN NOUVEAU DISQUE"
810 CALL &BB06 [393]
820 IF INKEY(13)<>-1 THEN N=QD:D(N) [2755]
=N:T=QU+QJ:GOTO 410
830 IF INKEY(14)<>-1 THEN RETURN [2098]
840 '===== RECHERCHE PAR TITRE [2969]
=====
850 CLS:CLS#5 [232]
860 LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"* RECHERC [2027]
HE *"
870 LOCATE#5,2,4:PRINT#5,"[ 1 ] - U [2079]

```




```

TILITAIRE"
880 LOCATE#5,2,6:PRINT#5,"[ 2 ] - J [1864]
EU"
890 CALL &BB06 [393]
900 IF INKEY(13)<>-1 THEN 930 [745]
910 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1060 [1169]
920 GOTO 890 [546]
930 CLS#5:LOCATE#5,5,3:PRINT#5,"QUE [3256]
L TITRE ?"
940 LOCATE#5,7,5:INPUT#5,"- ",R$ [1351]
950 FOR I=1 TO QU [470]
960 IF UTIL$(I)=R$ THEN 990 [1264]
970 NEXT [350]
980 GOTO 1260 [351]
990 CLS#6:LOCATE#6,5,3:PRINT#6,UTIL [2307]
$(I)
1000 LOCATE#6,5,5:PRINT#6,"DISQUE N [2098]
UMERO :";DU(I)
1010 LOCATE#6,5,7:PRINT#6," [2647]
FACE : ";FU$(I)
1020 LOCATE#6,5,11:PRINT#6,"* INSER [2250]
EZ CE DISQUE *"
1030 LOCATE#6,5,12:PRINT#6,"* POUR [1887]
LANCEMENT *"
1040 GOSUB 1190 [909]
1050 GOTO 3410 [503]
1060 CLS#5:LOCATE#5,5,3:PRINT#5,"QU [3256]
EL TITRE ?"
1070 LOCATE#5,7,5:INPUT#5,"- ",R$ [1351]
1080 FOR I=1 TO QJ [521]
1090 IF JEU$(I)=R$ THEN 1120 [1441]
1100 NEXT [350]
1110 GOTO 1260 [351]
1120 CLS#6:LOCATE#6,5,3:PRINT#6,JEU [1803]
$(I)
1130 LOCATE#6,5,5:PRINT#6,"DISQUE N [2510]
UMERO :";DJ(I)
1140 LOCATE#6,5,7:PRINT#6," [2600]
FACE : ";FJ$(I)
1150 LOCATE#6,5,11:PRINT#6,"* INSER [2250]
EZ CE DISQUE *"
1160 LOCATE#6,5,12:PRINT#6,"* POUR [1887]
LANCEMENT *"
1170 GOSUB 1190 [909]
1180 GOTO 3410 [503]
1190 CLS#4:PRINT#4:PRINT#4 [1232]
1200 PRINT#4," [ 1 ] - LANCEMENT " : [2120]
PRINT#4
1210 PRINT#4," [ 2 ] - RETOUR MENU" [1331]
1220 CALL &BB18 [389]
1230 IF INKEY(13)<>-1 THEN RETURN [1140]
1240 IF INKEY(14)<>-1 THEN 240 [1130]
1250 GOTO 1220 [359]
1260 CLS#6:LOCATE#6,8,3 [1294]
1270 PRINT#6,"ERREUR DE TITRE" [2328]
1280 LOCATE#6,15,6:PRINT#6,"QU" [1779]
1290 LOCATE#6,8,9:PRINT#6,"PAS AU F [2272]

```

```

ICHIER"
1300 LOCATE#6,5,13:PRINT#6,"[ PRESS [2589]
EZ UNE TOUCHE ]"
1310 CALL &BB06 [393]
1320 GOTO 240 [421]
1330 '===== CATALOGUE DISQUE == [2954]
=====
1340 CLS:CLS#4:PT=0:LOCATE#4,3,4 [1388]
1350 NO=N:INPUT#4,"NUMERO DU DISQUE [2692]
: ",N
1360 CLS:CLS#6:LOCATE#6,7,2 [708]
1370 PRINT#6,"DISQUE NUMERO ";N;PRI [635]
NT#6
1380 IF N=1 THEN FOR I=1 TO NT(N);P [2930]
RINT#6," ";T$(I):NEXT:GOTO 1440
1390 FOR I=1 TO N-1 [452]
1400 PT=PT+NT(I):NEXT [1178]
1410 FOR I=PT+1 TO PT+NT(N) [1376]
1420 PRINT#6," ";T$(I) [964]
1430 NEXT [350]
1440 N=NO:CLS#5:LOCATE#5,5,3 [1567]
1450 PRINT#5,"[ 1 ] - AUTRE DISQUE" [2976]
1460 LOCATE#5,5,5 [456]
1470 PRINT#5,"[ 2 ] - RETOUR MENU" [2860]
1480 CALL &BB18 [389]
1490 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1330 [757]
1500 IF INKEY(14)<>-1 THEN 250 [1072]
1510 GOTO 1480 [307]
1520 '===== LISTE LOGICIELS === [1746]
=====
1530 CLS:CLS#5 [232]
1540 LOCATE#5,4,3:PRINT#5,"[ 1 ] - [3122]
UTILITAIRES"
1550 LOCATE#5,4,5:PRINT#5,"[ 2 ] - [1799]
JEUX"
1560 CALL &BB18 [389]
1570 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1600 [791]
1580 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1640 [1276]
1590 GOTO 1560 [387]
1600 GOSUB 2010 [817]
1610 FOR I=1 TO QJ:L$(I)=" ";NEXT [1729]
1620 FOR I=1 TO QU:L$(I)=UTIL$(I):N [1399]
EXT:N=QU
1630 GOSUB 1670 [821]
1640 GOSUB 2010 [817]
1650 FOR I=1 TO QU:L$(I)=" ";NEXT [1664]
1660 FOR I=1 TO QJ:L$(I)=JEU$(I):NE [2636]
XT:N=QJ
1670 GOSUB 1860 [855]
1680 Z=1 [342]
1690 X=2:Y=2:J=1 [892]
1700 FOR I=1 TO 90 [555]
1710 LOCATE#3,X,Y:PRINT#3,L$(Z) [994]
1720 Y=Y+1:Z=Z+1:J=J+1 [2336]
1730 IF J=19 THEN J=1:X=X+11:Y=2 [2324]
1740 NEXT I [375]
1750 LOCATE#3,57,10:PRINT#3,"[ ESPA [1815]

```


LISTING

```

CE ] - SUITE"
1760 LOCATE#3,57,12:PRINT#3,"[ 1 ] [883]
- AUTRE LISTE"
1770 LOCATE#3,57,14:PRINT#3,"[ 2 ] [2316]
- RETOUR MENU"
1780 CALL &BB06 [393]
1790 IF INKEY(47)<>-1 THEN 1830 [1451]
1800 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1840 [964]
1810 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1850 [1202]
1820 GOTO 1780 [343]
1830 IF Z<N THEN 1690 ELSE LOCATE#3 [4319]
,57,17:PRINT#3," * FIN DE LISTE *":
PRINT CHR$(7):GOTO 1760
1840 GOTO 1520 [395]
1850 GOTO 240 [421]
1860 S=1:O(1)=1:U(1)=N [742]
1870 L=O(S):R=U(S):S=S-1 [412]
1880 I=L:J=R:H#=L$(L+R)/2 [1035]
1890 WHILE L$(I)<H# AND I<R:I=I+1:W [3208]
END
1900 WHILE L$(J)>H# AND J>L:J=J-1:W [2512]
END
1910 IF I<=J THEN L#=L$(I):L$(I)=L$ [3263]
(J):L$(J)=L#:I=I+1:J=J-1
1920 IF I<=J THEN 1890 [1191]
1930 IF R-I<=J-1 THEN 1960 [342]
1940 IF L<J THEN S=S+1:O(S)=L:U(S)= [1614]
J
1950 L=I:GOTO 1980 [290]
1960 IF I<R THEN S=S+1:O(S)=I:U(S)= [2713]
R
1970 R=J [135]
1980 IF R>L THEN 1880 [444]
1990 IF S>O THEN 1870 [331]
2000 RETURN [555]
2010 CLS#3:FOR I=84 TO 420 STEP 84 [1623]
2020 ORIGIN I,0:DRAW 0,320:NEXT [1284]
2030 RETURN [555]
2040 '==== MODIFICATION ===== [2350]
=====
2050 CLS:CLS#4 [229]
2060 LOCATE#4,2,4:INPUT#4,"NUMERO D [3718]
U DISQUE A MODIFIER: ",NM
2070 GOSUB 2810 [849]
2080 CLS#4:LOCATE#4,3,2:PRINT#4,"[ [2907]
C ] - CHANGER UN TITRE"
2090 LOCATE#4,3,4:PRINT#4,"[ A ] - [1672]
AJOUTER UN TITRE"
2100 LOCATE#4,3,6:PRINT#4,"[ S ] - [3252]
SUPPRIMER UN TITRE"
2110 CALL &BB06 [393]
2120 IF INKEY(62)<>-1 THEN 2160 [823]
2130 IF INKEY(69)<>-1 THEN 2290 [1483]
2140 IF INKEY(60)<>-1 THEN 2660 [1184]
2150 GOTO 2110 [357]
2160 '.....CHANGER [789]
2170 CLS#5:PRINT#5
2180 INPUT#5," No DU TITRE A CHANGE [2530]
R: ",T
2190 PRINT#5:PRINT#5," NOUVEAU TITR [2462]
E : "
2200 PRINT#5:INPUT#5," - ",NT$ [1473]
2210 IF LEN(NT$)>8 THEN PRINT CHR$( [3189]
7):GOTO 2200
2220 FOR I=1 TO QU:IF T$(T)=UTIL$(I [4114]
) THEN UTIL$(I)=NT$:GOTO 2260
2230 NEXT [350]
2240 FOR I=1 TO QJ:IF T$(T)=JEU$(I) [1767]
THEN JEU$(I)=NT$
2250 NEXT [350]
2260 T$(T)=NT$ [609]
2270 GOSUB 2810 [849]
2280 GOSUB 2910 [901]
2290 '.....AJOUTER [838]
2300 CLS#5 [385]
2310 LOCATE#5,3,2:PRINT#5,"QUELLE F [2124]
ACE (A ou B) ?"
2320 CALL &BB06 [393]
2330 IF INKEY(69)<>-1 THEN F$="A":G [3128]
OTO 2360
2340 IF INKEY(54)<>-1 THEN F$="B":G [2218]
OTO 2360
2350 GOTO 2320 [347]
2360 CLS#5:LOCATE#5,3,3:PRINT#5,"[ [4080]
U ] - UTILITAIRE"
2370 LOCATE#5,3,5:PRINT#5,"[ J ] - [2166]
JEU"
2380 CALL &BB06 [393]
2390 IF INKEY(42)<>-1 THEN 2420 [1021]
2400 IF INKEY(45)<>-1 THEN 2540 [763]
2410 GOTO 2380 [399]
2420 CLS#5:PRINT#5 [728]
2430 PRINT#5," FACE ";F$,"- UTILITA [1969]
IRE -"
2440 QU=QU+1:FU$(QU)=F$:DU(QU)=NM [2435]
2450 PRINT#5:INPUT#5," TITRE : ",UT [2008]
IL$(QU)
2460 IF LEN(UTIL$(QU))>8 THEN PRINT [3219]
CHR$(7):GOTO 2450
2470 GOSUB 3180 [1148]
2480 FOR I=(QU+QJ) TO P STEP -1 [909]
2490 T$(I)=T$(I-1):NEXT [1405]
2500 T$(P)=UTIL$(QU) [1020]
2510 NT(NM)=NT(NM)+1 [1097]
2520 GOSUB 2810 [849]
2530 GOSUB 2910 [901]
2540 CLS#5:PRINT#5 [728]
2550 PRINT#5," FACE ";F$,"- JEU -" [1462]
2560 QJ=QJ+1:FJ$(QJ)=F$:DJ(QJ)=NM [1708]
2570 PRINT#5:INPUT#5," TITRE : ",JE [2029]
U$(QJ)
2580 IF LEN(JEU$(QJ))>8 THEN PRINT [1637]
CHR$(7):GOTO 2570
2590 GOSUB 3180 [1148]

```


2600 FOR I=(QU+QJ) TO P STEP -1	[909]	3060 INPUT#9,D(I):INPUT#9,NT(D(I))	[1578]
2610 T\$(I)=T\$(I-1):NEXT	[1405]	3070 FOR J=X TO NT(D(I))+Y	[1545]
2620 T\$(P)=JEU\$(QJ)	[905]	3080 INPUT#9,T\$(J):NEXT J	[712]
2630 NT(NM)=NT(NM)+1	[1097]	3090 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))	[2637]
2640 GOSUB 2810	[849]	3100 NEXT I	[375]
2650 GOSUB 2910	[901]	3110 FOR I=1 TO QU	[470]
2660 '.....SUPPRIMER	[1051]	3120 INPUT#9,UTIL\$(I):INPUT#9,DU(I)	[3365]
2670 CLS#5:LOCATE#5,2,4	[1404]	:INPUT#9,FU\$(I)	
2680 INPUT#5," No DU TITRE A SUPPRI	[2333]	3130 NEXT I	[375]
MER: ",T		3140 FOR I=1 TO QJ	[521]
2690 FOR I=1 TO QU	[470]	3150 INPUT#9,JEU\$(I):INPUT#9,DJ(I):	[2818]
2700 IF T\$(T)=UTIL\$(I) THEN FOR J=I	[4677]	INPUT#9,FJ\$(I)	
TO QU+1:UTIL\$(J)=UTIL\$(J+1):NEXT J		3160 NEXT I	[375]
:QU=QU-1:GOTO 2750		3170 CLOSEIN	[752]
2710 NEXT I	[375]	3180 CLS#7:PRINT#7:PRINT#7,QD;" DIS	[5368]
2720 FOR I=1 TO QJ	[521]	QUES":PRINT#7,QU;" UTILITAIRES":PRI	
2730 IF T\$(T)=JEU\$(I) THEN FOR J=I	[5043]	NT#7,QJ;" JEUX"	
TO QJ+1:JEU\$(J)=JEU\$(J+1):NEXT J		3190 LOCATE#1,3,3:PRINT#1,FRE(0)	[1338]
2740 NEXT I:QJ=QJ-1	[428]	3200 RETURN	[555]
2750 FOR I=T TO (QU+QJ)	[1274]	3210 '===== ECRITURE FICHER ==	[2945]
2760 T\$(I)=T\$(I+1):NEXT	[1828]	=====	
2770 NT(NM)=NT(NM)-1	[1317]	3220 CLS	[91]
2780 GOSUB 3180	[1148]	3230 OPENOUT "RD.DAT"	[899]
2790 GOSUB 2810	[849]	3240 PRINT#9,QD:PRINT#9,QU:PRINT#9,	[3365]
2800 GOSUB 2910	[901]	QJ	
2810 CLS#6:PT=0:LOCATE#6,7,2	[1646]	3260 Y=0:X=1	[575]
2820 PRINT#6,"DISQUE NUMERO ";NM:PR	[695]	3270 FOR I=1 TO QD	[487]
INT#6		3280 PRINT#9,D(I):PRINT#9,NT(D(I))	[1995]
2830 IF NM=1 THEN FOR I=1 TO NT(NM)	[4645]	3290 FOR J=X TO NT(D(I))+Y	[1545]
:PRINT#6," ";I;"- ";T\$(I):NEXT:P=I		3300 PRINT#9,T\$(J):NEXT J	[1693]
:RETURN		3310 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))	[2637]
2840 FOR I=1 TO NM-1	[637]	3320 NEXT I	[375]
2850 PT=PT+NT(I):NEXT	[1178]	3330 FOR I=1 TO QU	[470]
2860 FOR I=PT+1 TO PT+NT(NM)	[1779]	3340 PRINT#9,UTIL\$(I):PRINT#9,DU(I)	[3705]
2870 PRINT#6," ";I;"- ";T\$(I)	[1647]	:PRINT#9,FU\$(I)	
2880 NEXT	[350]	3350 NEXT I	[375]
2890 P=I	[108]	3360 FOR I=1 TO QJ	[521]
2900 RETURN	[555]	3370 PRINT#9,JEU\$(I):PRINT#9,DJ(I):	[2731]
2910 CLS#4:CLS#5	[795]	PRINT#9,FJ\$(I)	
2920 LOCATE#4,5,2:PRINT#4,"[1] -	[3531]	3380 NEXT I	[375]
AUTRE MODIFICATION"		3390 CLOSEOUT	[902]
2930 LOCATE#4,5,4:PRINT#4,"[2] -	[2844]	3400 GOTO 240	[421]
SAUVEGARDE >> MENU"		3410 '===== LANCEMENT PROGRAMME	[3310]
2940 LOCATE#4,5,6:PRINT#4,"[3] -	[2232]	=====	
RETOUR MENU"		3420 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:PAPER	[3306]
2950 CALL &BB06	[393]	0:PEN 1:BORDER 1	
2960 IF INKEY(13)<>-1 THEN 2040	[575]	3430 ERASE UTIL\$,JEU\$,D,NT,FU\$,FJ\$,	[1709]
2970 IF INKEY(14)<>-1 THEN 3210	[1187]	T\$,DU,DJ,L\$,O,U	
2980 IF INKEY(5)<>-1 THEN 240	[883]	3440 LOCATE 2,2:PRINT"METTEZ LE DIS	[3524]
2990 GOTO 2950	[381]	QUE DANS LE LECTEUR ...":PRINT	
3000 '===== LECTURE FICHER ==	[2167]	3450 LOCATE 2,5:PRINT"ET APPUYEZ SU	[1884]
=====		R [ESPACE]."	
3010 OPENIN "RD.DAT"	[585]	3460 CALL &BB06	[393]
3020 INPUT#9,QD:INPUT#9,QU:INPUT#9,	[2605]	3470 IF INKEY(47)<>-1 THEN RUN R\$	[1704]
QJ		3480 GOTO 3460	[469]
3040 Y=0:X=1	[575]	3490 '===== FIN ... ouf ! =====	[2286]
3050 FOR I=1 TO QD	[487]	=====	

HEUREDUC

Heureduc est un petit jeu éducatif permettant aux tout-petits de faire leurs premiers pas dans le difficile apprentissage de

l'heure. L'ordinateur affiche une heure en chiffre et l'enfant doit faire tourner les aiguilles de la montre pour les positionner

sur la bonne heure. Apprentissage et exercices attrayants. Une bonne manière d'apprendre l'heure... Mode d'emploi com-

plet dans le programme.

Pierre Galicher

```

10 '***** [1460]
****
20 '*** [51]
***
30 '*** HEUREDUC [713]
***
40 '*** [51]
***
50 '*** Pierre GALICHER [951]
***
60 '*** Oct. 1986 [352]
***
70 '*** pour mon fils RAPHAEL [1419]
***
80 '***** [1460]
****
90 ' GRAPHI [514]
QUES
100 ON ERROR GOTO 1510 [1517]
110 SYMBOL AFTER 145 [1459]
120 SYMBOL 145,0,28,126,30,62,28,8, [2013]
28
130 SYMBOL 146,158,127,29,29,60,38, [2016]
98,6
140 SYMBOL 147,28,28,28,28,12,12,12 [1729]
,28
150 SYMBOL 149,126,24,60,126,126,12 [2497]
6,255,24
160 SYMBOL 150,0,0,0,0,0,0,3,3 [1428]

170 SYMBOL 151,0,56,126,120,124,56, [1981]
16,56
180 SYMBOL 152,121,254,184,184,60,1 [2275]
00,70,96
190 SYMBOL 153,56,56,56,56,48,48,48 [1979]
,56
200 '***** [1391]
****
210 ' INITIALISA [1184]
TION
220 MODE 1:SPEED INK 15,15:INK 0,0: [5520]
INK 1,17:INK 2,26:INK 3,6:PAPER 1:P

```

```

EN 0:BORDER 2
230 DIM HS(12),MS(12),A(12),b(12),S [1635]
ON(16),A$(12),B$(12),C$(12)
240 WINDOW#2,19,40,1,25:PAPER#2,1:C [6459]
LS#2:WINDOW#1,3,16,21,23:WINDOW#3,1
,18,1,15:LOCATE 19,13:PRINT STRING$
(22,126)
250 G$=CHR$(145)+CHR$(8)+CHR$(10)+C [12798]
HR$(147)+" ":G1$=CHR$(145)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(146)+" ":G2$=CHR$(151
)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(152)+" ":G3
$=CHR$(151)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(1
53)+" ":G4$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+"
"
260 SON(1)=95:SON(2)=71:SON(3)=106: [13288]
SON(4)=80:SON(5)=119:SON(6)=95:SON(
7)=71:SON(8)=106:SON(9)=80:SON(10)=
119:SON(11)=95:SON(12)=119:SON(13)=
80:SON(14)=106:SON(15)=71:SON(16)=9
5:He=12:ME=12
270 '***** [1391]
****
280 ' PRESENTATION & INSTRUC [1466]
TION
290 A$(1)=" H E U R E D U C":A$( [15213]
2)=" est un petit jeu":A$(3)=" ed
ucatif ,permettant":A$(4)="de faire
les premiers":A$(5)=" pas d'appren
tissage":A$(6)=" de l'heure .":A$(7
)=" L'AIDE":A$(8)=" pour l'obtenir
comme"
300 A$(9)=" pour la supprimer il":A$ [17671]
(10)=" suffit d'appuyer sur":A$(11)
=" [ A ]":A$(12)=" TAPEZ SUR UNE T
UCHE":B$(1)=" Cette aide ecrit":B$(
2)=" tout simplement en":B$(3)=" e
n chiffres l'heure":B$(4)=" que rep
resente les"
310 B$(5)=" aiguilles que vous":B$( [16665]
6)=" faites bouger":B$(7)=" Pour ch
anger les":B$(8)=" HEURES tapez sur
":B$(9)=" [ H ]":B$(10)=" Pour chan

```



```

ger les":B$(11)=" MINUTES tapez sur
":B$(12)=" [ M ]":C$(1)=" Pour conf
irmer":C$(2)=" votre proposition"
320 C$(2)=" votre proposition":C$(3 [17332]
)=" il suffit de taper":C$(4)=" XEN
TERX. Si tout est":C$(5)=" faux: 0
cloche.":C$(6)=" Si vous avez, soi
t":C$(7)=" les HEURES, soit":C$(8)=
" les MINUTES justes":C$(9)=" 1 clo
che.Si tout est"
330 C$(10)=" bon 2 cloches.Sur un": [7096]
C$(11)="maximum de 10 Cloches":C$(1
2)=" BON COURAGE !!!"
340 GOSUB 700:GOSUB 740:GOSUB 900:P [12209]
EN 1:LOCATE 2,19:PRINT"H E U R E D
U C":LOCATE 4,22:PEN 3:PRINT"realis
e par":LOCATE 2,24:PEN 2:PRINT"GALI
CHER PIERRE":FOR I=2 TO 17 STEP 2:L
OCATE I,16:PRINT CHR$(149):NEXT
350 FOR HE=1 TO 12:GOSUB 1390:IF HE [5186]
=1 OR HE=7 OR HE=11 THEN PEN#2,2 EL
SE PEN#2,3:IF HE=12 THEN PEN#2,0
360 GOSUB 740:SOUND 1,1,1,15,1,1,31 [10336]
:PRINT#2:PRINT#2,A$(HE):NEXT HE:FOR
I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 1440:CALL &
BB16:CLS#2:PAPER 1:PEN 0:LOCATE 19,
13:PRINT STRING$(22,126)
370 FOR ME=1 TO 12:GOSUB 1390:IF ME [3276]
=9 OR ME=12 THEN PEN#2,2 ELSE PEN#2
,3
380 GOSUB 900:SOUND 1,1,1,15,1,1,31 [10704]
:PRINT#2:PRINT#2,B$(ME):NEXT ME:FOR
I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 1440:LOCATE
33,24:PRINT"TAPEZ":LOCATE 30,25:PR
INT"une touche":CALL &BB16:CLS#2
390 FOR HE=1 TO 12:GOSUB 1390:IF HE [3362]
=12 THEN PEN#2,2 ELSE PEN#2,3
400 GOSUB 740:SOUND 1,1,1,15,1,1,31 [9143]
:PRINT#2:PRINT#2,C$(HE):NEXT HE:FOR
I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 1440:LOCATE
22,25:PRINT"TAPEZ une touche":CALL
&BB16:GOSUB 1440
410 '***** [1391]
****
420 ' MISE EN PAGE & [972]
MENU
430 PAPER 0:CLS:WINDOW#2,19,40,17,2 [4416]
5:CLS#2:PAPER#1,1:CLS#1:PEN#1,0
440 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 2:L [12482]
OCATE 2,20:PRINT STRING$(15,238):LO
CATE 2,24:PRINT STRING$(15,238):FOR
I=20 TO 24:LOCATE 2,I:PRINT CHR$(2
38):LOCATE 17,I:PRINT CHR$(238):NEX
T:PEN 3:LOCATE 2,20:PRINT STRING$(1
5,144)
450 LOCATE 2,24:PRINT STRING$(15,14 [6503]
4):FOR I=20 TO 24:LOCATE 2,I:PRINT
CHR$(144):LOCATE 17,I:PRINT CHR$(14
4):NEXT:PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
460 PEN 3:PAPER 1:LOCATE 20,24:PRIN [9427]
T"ENTER":PEN 0:PRINT" pour confirm
er":PEN 3:LOCATE 20,20:PRINT"H":PE
N 0:PRINT" change les HEURES":PEN 3
470 LOCATE 20,22:PRINT"M":PEN 0:PR [9846]
INT" change les MINUTES":PEN 3:LOCA
TE 20,18:PRINT"A":PEN 0:LOCATE 22,
18:PRINT"pour avoir l'AIDE"
480 '***** [1391]
****
490 ' [191]
JEU
500 He=12:ME=12:GOSUB 700:GOSUB 900 [7625]
:GOSUB 740:PEN 1:LOCATE 19,11:PRINT
p;"cloches sur":T:FOR D=20 TO 20+(
P-1)*2 STEP 2:PEN 2:LOCATE D,13:PRI
NT CHR$(149):NEXT
510 RESTORE 1070:FOR H=1 TO 12:READ [6370]
HS(H):NEXT:RESTORE 1080:FOR M=1 TO
12:READ MS(M):NEXT:H=INT(RND*12)+1
:M=INT(RND*12)+1
520 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 2,18:PRINT [4904]
"Je vous propose:"
530 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,HS(H):"h " [10724]
:LOCATE#1,8,2:PRINT#1,MS(M):"m ":T
=T+2:IF T=2 THEN QW=20 ELSE IF T=4
THEN QW=23 ELSE IF T=6 THEN QW=26 E
LSE IF T=8 THEN QW=29 ELSE IF T=10
THEN QW=32
540 GOSUB 1480 [819]
550 CH$=INKEY$:IF CH$="" THEN 550 E [5738]
LSE PEN 1:IF INKEY(18)=0 THEN 630
560 IF INKEY(69)=0 THEN PAPER 1:PEN [10936]
0:IF AIDE=0 THEN AIDE=1:LOCATE 22,
18:PRINT"supprime l'AIDE ":GOTO 61
0 ELSE IF AIDE=1 THEN AIDE=0:LOCATE
22,18:PRINT"pour avoir l'AIDE":GOT
O 610
570 IF INKEY(44)=0 THEN HE=HE+1:SOU [2866]
ND 1,1,1,15,1,1,31:IF HE>12 THEN HE
=1
580 IF INKEY(38)=0 THEN ME=ME+1:SOU [3598]
ND 1,1,1,15,1,1,31:IF ME>12 THEN ME
=1
590 RESTORE 1070:FOR I=1 TO 12:READ [4749]
A(I):NEXT:RESTORE 1080:FOR I=1 TO
12:READ B(I):NEXT
600 GOSUB 900:GOSUB 740 [2092]
610 PAPER 0:IF AIDE=1 THEN PEN 2:LO [7552]
CATE 3,16:PRINT A(HE):" h ";B(ME)"
m "; ELSE LOCATE 1,16:PRINT CHR$(
18)
620 GOTO 550 [431]
630 FOR Q=39 TO QW STEP -1:PEN 1:LO [4373]
CATE Q,8:SOUND 1,900,2,10,1,1,31

```


PALACE SOFTWARE

OU LE CHAUDRON MAGIQUE "MADE IN ENGLAND"

Le mois dernier, nous vous présentions un "gros" éditeur anglais, US Gold bien connu pour le nombre impressionnant des jeux qu'il produit, dont les fameux "They Sold a Million". Aujourd'hui, nous vous introduisons au sein d'une équipe très différente : aussi petite que l'autre est grande, avec une production aussi confidentielle que celle des gens de Birmingham est énorme. Oui, mais quelle production !!! Avec le seul Cauldron I vendu à plus de quatre-vingt mille exemplaires dans toute l'Europe, Palace Software est l'une des maisons d'édition de jeux sur ordinateur les plus "successfull" de toute la Grande-Bretagne, les plus connues et plébiscitées par tout le public.

Une entreprise de petite taille, une structure hyper légère, des collaborateurs très motivés : tout cela explique le succès incontestable de Palace Software, sa réussite là où beaucoup d'autres ne sont déjà plus que des souvenirs. Et tout cela, c'est l'œuvre et la détermination d'un homme : Peter Stone "The big Chief" ("Le grand Chef" en français dans le texte !).

Mais peut-être pour vous faire comprendre les méthodes actuelles de travail de Peter vaut-il mieux vous retracer l'historique rapide de la société mère de "la citrouille". (Que ceux qui n'ont pas compris ce clin d'œil aillent tout de suite acheter Cauldron !)

Les disques, les films et... Evil Dead

Au commencement étaient les disques "Virgins". Entreprise énorme s'occupant notamment de Genesis et Simple Minds.

Peter Stone fait partie des quelques dirigeants qui quittent un jour la société pour aller fonder le groupe "Palace Films". Ils produisent des films, bien entendu — Absolute Beginners pour citer le plus connu de ce côté-ci de la Manche — et s'occupent de vente et location de films vidéo. Là, Peter est rejoint par les deux autres "têtes" de la structure actuelle : Matthew Tims, le directeur général et Richard Leinfellner, le responsable de la production.

A eux trois, ils sentent vite tourner le marché en faveur des ordinateurs de jeux : en 1982, Palace Software, filiale des films Palace, voit le jour. Le premier jeu sera "Evil Dead". Sur cette toute jeune société, Peter concentre immédiatement le bilan de ses années passées à travailler dans de grands groupes et ses espérances de réussite à la fois

financière et sociale (quant à la qualité des rapports de travail). Le résultat est somme toute assez étonnant.

Un combat à l'épée en plein Londres

Et quand je dis étonnant, je pèse vraiment mes mots ; connaissez-vous beaucoup de maisons d'édition qui réussissent en trois ans à ne réaliser "que" trois jeux, dont deux best-sellers parmi les best-sellers, réels points de référence en ce qui concerne les jeux

d'aventure ? (A tel point que Palace faisait encore partie des primés lors de la remise 86 des Tilts d'Or). Et qui en plus réussissent à en vivre !

Quand je vous aurais dit par ailleurs que la plupart des programmeurs ont autour de vingt ans, que le plus vieux — à son grand désarroi — ne va pas tarder à effleurer la trentaine et qu'il continue à se battre à l'épée avec ses cadets, vous aurez saisi, je l'espère les raisons de mon étonnement !!!

Mais, ceci dit, je viens de me moquer de Steve Brown et ça n'est pas bien du tout : on ne se moque pas du père, scénariste et dessinateur de Cauldron, en train qui plus est d'étudier les mouvements des combats à l'épée avec son "pote" Gary Carr, pour peaufiner (...vous voudriez bien savoir quoi, hein ? Allez, je vous dis juste : quelque chose en liaison avec l'histoire de l'autre énorme musclé, j'ai nommé Schwarzenegger) ; tout cela sous l'œil attentif du programmeur Stan Schembri.

Attendez un tout petit peu que je vous étonne encore : Palace Software compte actuellement en tout et pour tout douze personnes et le soucis de Peter Stone est le suivant : étudier un moyen de rendre vivable un ensemble de petites unités de travail, chacune motivée par la réalisation d'un ou deux produits ! Eclater encore une si petite struc-



Stan Schembri et le responsable de Binary Vision au travail.

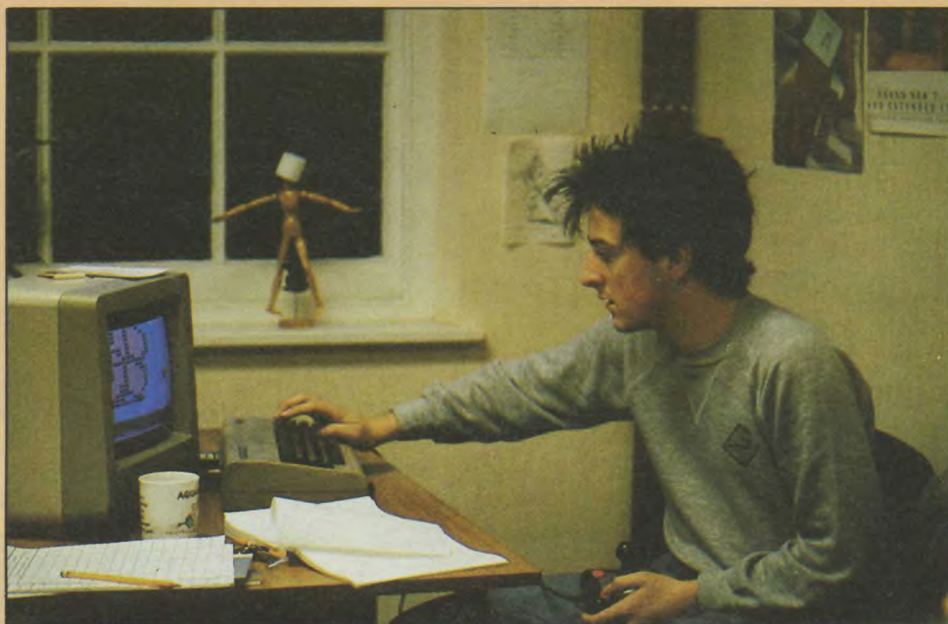


ture ! Conception à laquelle beaucoup de gens sont toujours aujourd'hui réfractaires, peut-être faute de savoir déléguer les responsabilités, ou bien encore d'arriver à une organisation suffisante ?

Actuellement Palace Software est donc en cours d'évolution vers ce genre d'organisation : les équipes qui travaillent sur Antiriad et sa suite ne sont pas dans les mêmes locaux que celle de Steve Brown. De plus des nouveaux venus "Binary Vision", auteurs précédemment de Zoids, apportent des idées nouvelles, des méthodes de travail encore nouvelles et un tout prochain jeu...

Le moins que l'on puisse dire pour le moment, c'est que cela marche et plutôt bien (devrais-je vous révéler que les Américains Broderbund viennent d'accepter d'éditer Cauldron aux States pour que vous soyez convaincu ?)

Et l'autre "moins que je puisse dire", c'est que je souhaite que cela continue à marcher longtemps, en changeant au fur et à mesure les habitudes. Pourquoi cette similitude professionnelle de foi ? Parce que je pense qu'il est rassurant de voir de vrais amoureux de leur travail réussir à créer ce qu'ils ont mis des mois et des kilos de sueur à mettre au point tout en vivant correctement. Voilà qui casse



Gary Carr dessine d'abord sur son C 64 le futur "clône" de Conan le Barbare.

certaines logiques un peu trop facilement érigées à l'état d'unique vérités, du genre :

pour gagner de l'argent il faut être gros et accepter tout et n'importe quoi. Donc dans un premier temps, je souhaite longue vie à "L'Armure sacrée d'Antiriad" !

Mireille Massonnet



Steve Brown, Stan Schembri (= Cauldron) + Gary Carr (= ... vous le saurez au printemps!!)

La tête de Popeye

Eh ou qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Dan Mallone, 23 ans et illustrateur, a une tête qui ressemble à celle de Popeye, surtout quand il fait des grimaces ! Ce qui ne l'empêche pas d'être complètement doué et d'avoir mis un an à créer tout seul l'histoire de l'Armure sacrée d'Antiriad. Puis à réaliser le synopsis du jeu et enfin à dessiner les trois versions — Spectrum, Commodore et Amstrad — du jeu. Il a bien voulu m'offrir, rien que pour vous, chers lecteurs, certaines de ses esquisses : conservez-les jalousement, on ne sait jamais, des fois qu'il devienne célèbre... !



LISTING

```

640 IF Q=38 OR Q=36 OR Q=34 OR Q=32 [5082]
  OR Q=30 OR Q=28 OR Q=26 OR Q=24 OR
  Q=22 OR Q=20 THEN PRINT G$ ELSE PR
INT G1$
650 LOCATE Q+1,8:PRINT " ":FOR W=1 T [6164]
O 200:NEXT W,Q:LOCATE QW,8:PRINT G1
$:GOSUB 1440:LOCATE QW,8:PRINT G$
660 IF A(HE)=HS(H) AND B(ME)=MS(M) [2667]
THEN 1110
670 IF A(HE)=HS(H) THEN 1140 [1195]
680 IF B(ME)=MS(M) THEN 1170 [1180]
690 GOTO 1200 [363]
700 ***** [1391]
****
710          DESSIN DE LA PEN [1193]
DULE
720 PAPER#3,0:CLS#3:FOR I=1 TO 48:O [8531]
RIGIN 120,200:PLOT 24+100*COS(I),90
+100*SIN(I),2:SOUND 1,10,1,10:NEXT:
PAPER 0:PEN 3:LOCATE 9,1:PRINT"12":
LOCATE 5,2
730 PRINT"11":LOCATE 14,2:PRINT"1": [16735]
LOCATE 3,4:PRINT"10":LOCATE 16,4:PR
INT"2":LOCATE 2,7:PRINT"9":LOCATE 1
7,7:PRINT"3":LOCATE 3,10:PRINT"8":L
OCATE 16,10:PRINT"4":LOCATE 5,13:PR
INT"7":LOCATE 14,13:PRINT"5":LOCATE
9,14:PRINT"6":RETURN
740 ***** [1391]
****
750          DESSIN DES PETITES AIGUI [1201]
LLES
760 MOVE 23,92 [323]
770 IF HE=1 THEN DRAW 64,131,2:MOVE [2269]
23,92:DRAW 30,144,0
780 IF HE=2 THEN DRAW 80,113,2:MOVE [2334]
23,92:DRAW 64,131,0
790 IF HE=3 THEN DRAW 75,87,2:MOVE [2890]
23,92:DRAW 80,113,0
800 IF HE=4 THEN DRAW 75,65,2:MOVE [2945]
23,92:DRAW 75,87,0
810 IF HE=5 THEN DRAW 59,39,2:MOVE [1625]
23,92:DRAW 75,65,0
820 IF HE=6 THEN DRAW 19,40,2:MOVE [2230]
23,92:DRAW 59,39,0
830 IF HE=7 THEN DRAW -9,56,2:MOVE [2819]
23,92:DRAW 19,40,0
840 IF HE=8 THEN DRAW -28,70,2:MOVE [2708]
23,92:DRAW -9,56,0
850 IF HE=9 THEN DRAW -29,97,2:MOVE [2866]
23,92:DRAW -28,70,0
860 IF HE=10 THEN DRAW -28,123,2:MO [2481]
VE 23,92:DRAW -29,97,0
870 IF HE=11 THEN DRAW -9,140,2:MOV [2310]
E 23,92:DRAW -28,123,0
880 IF HE=12 THEN DRAW 30,144,2:MOV [2685]
E 23,92:DRAW -9,140,0
890 RETURN [555]
900 ***** [1391]
****
910          DESSIN DES GRANDES AIGUI [598]
LLES
920 MOVE 23,92 [323]
930 IF ME=12 THEN DRAW 23,178,1:MOV [1889]
E 23,92:DRAW -30,165,0
940 IF ME=1 THEN DRAW 80,155,1:MOVE [2259]
23,92:DRAW 23,178,0
950 IF ME=2 THEN DRAW 100,125,1:MOV [2042]
E 23,92:DRAW 80,155,0
960 IF ME=3 THEN DRAW 109,92,1:MOVE [2516]
23,92:DRAW 100,125,0
970 IF ME=4 THEN DRAW 100,59,1:MOVE [2214]
23,92:DRAW 109,92,0
980 IF ME=5 THEN DRAW 75,22,1:MOVE [3165]
23,92:DRAW 100,59,0
990 IF ME=6 THEN DRAW 23,6,1:MOVE 2 [1761]
3,92:DRAW 75,22,0
1000 IF ME=7 THEN DRAW -30,19,1:MOV [3197]
E 23,92:DRAW 23,6,0
1010 IF ME=8 THEN DRAW -50,54,1:MOV [1599]
E 23,92:DRAW -30,19,0
1020 IF ME=9 THEN DRAW -63,92,1:MOV [3159]
E 23,92:DRAW -50,54,0
1030 IF ME=10 THEN DRAW -50,130,1:M [1529]
OVE 23,92:DRAW -63,92,0
1040 IF ME=11 THEN DRAW -30,165,1:M [4538]
OVE 23,92:DRAW -50,130,0
1050 RETURN [555]
1060 ***** [1416]
****
1070 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,1 [1210]
2
1080 DATA 5,10,15,20,25,30,-25,-20 [1782]
,-15,-10,-5,0
1090 DATA 239,30,213,30,190,30,239, [10880]
30,239,30,213,30,190,30,239,30,190,
30,179,30,159,60,190,30,179,30,159,
60,159,30,142,7,159,30,179,15,190,4
0,239,30,159,30,142,7,159,30,179,15
,190,40,239,30,239,50,319,50,239,10
0,239,50,319,50,239,100
1100 DATA 239,60,239,60,268,30,239, [3139]
60,201,60,201,30,213,60,239,30,239,
60,268,30,239,60
1110 ***** [1416]
****
1120          REPONSES JU [1061]
STES
1130 RESTORE 1090:FOR son=1 TO 32:R [12571]
EAD a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,1,1,
1,1:NEXT:LOCATE QW,8:PRINT G4$:PEN
2:LOCATE 20,15:PRINT"Heures & Minut
es":LOCATE 25,16:PRINT"BONNES":P=P+
2:GOSUB 1300:GOTO 1260

```




```

1140 '***** [1416]      OMME
****
1150 '                HEURES JU [569]      1320 FOR Q=QW+1 TO 39:PEN 1:LOCATE [3468]
STES                                Q,8:SOUND 1,900,2,10,1,1,31
1160 RESTORE 1090:FOR son=1 TO 8:RE [12705] 1330 IF Q=38 OR Q=36 OR Q=34 OR Q=3 [7490]
AD a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,1,1,1    2 OR Q=30 OR Q=28 OR Q=26 OR Q=24 O
,1:NEXT:GOSUB 1350:LOCATE QW,9:PRIN    R Q=22 OR Q=20 THEN PRINT " ";G2$ EL
T" ":LOCATE 20,15:PRINT"Heures BONN    SE PRINT" ";G3$:IF Q=39 THEN LOCATE
ES":LOCATE 20,16:PRINT"Mais Minutes    Q+1,8:PRINT G4$
FAUSSES":P=P+1:GOSUB 1300:GOTO 123    1340 LOCATE Q,9:PRINT" ":FOR W=1 TO [3144]
0                                       200:NEXT W,Q:RETURN
1170 '***** [1416]      1350 '***** [1416]
****
1180 '                MINUTES JU [2195]    ****
STES                                1360 '                LA CLOCHE T [995]
1190 RESTORE 1090:FOR son=1 TO 8:RE [12531] OMBE
AD a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,1,1,1    1370 FOR J=3 TO 8:PEN 2:LOCATE QW,J [11259]
,1:NEXT:GOSUB 1350:LOCATE QW,9:PRIN    :SOUND 1,J+100,1,15:PRINT CHR$(149)
T" ":LOCATE 20,15:PRINT"Minutes BON    :LOCATE QW,J-1:PRINT" ":IF (A(HE)=H
NES":LOCATE 20,16:PRINT"Mais Heures    S(H) OR B(ME)=MS(M)) AND J=7 THEN L
FAUSSES":P=P+1:GOSUB 1300:GOTO 123    OCATE QW+1,8:PRINT G$
0                                       1380 NEXT J:RETURN [844]
1200 '***** [1416]      1390 '***** [1416]
****
1210 '                REPONSES FAU [915]    ****
SSES                                1400 '                MUSIQUE DE DEBUT & [1781]
1220 GOSUB 1350:LOCATE 20,15:PRINT"    FIN
Heures & Minutes":LOCATE 25,16:PRIN    1410 U=INT(RND*7)+5:SOUND 1,SON(U), [5083]
T"FAUSSES":RESTORE 1100:FOR D=1 TO    160,6,0,1:FOR J=1 TO 5:IF INKEY(18)
11:READ a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,    =0 THEN RETURN
1,1,1,1:NEXT                            1420 U=INT(RND*16)+1:SOUND 2,SON(U) [4108]
1230 '***** [1416]      ,16,5,1:IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
****
1240 '                FIN DE PA [1237]    1430 U=INT(RND*11)+1:SOUND 4,SON(U) [2862]
RTIE                                ,32,6,1:NEXT J:RETURN
1250 HE=H:ME=M:PEN 2:INK 2,26,13:LO [7045] 1440 '***** [1416]
CATE 1,16:PRINT" REPNSE " :GO        ****
SUB 700:GOSUB 740:GOSUB 900
1260 PEN 1:LOCATE 19,11:PRINT p;"c1 [8258] 1450 '                SONNERIE DU RE [1402]
oches sur":T:FOR D=20 TO 20+(P-1)*2    VEIL
STEP 2:PEN 2:LOCATE D,13:PRINT CHR    1460 FOR S=1 TO 50:IF S<20 THEN SPE [8412]
$(149):NEXT:LOCATE 19,15:PRINT CHR$    ED INK 5,5:INK 3,26,2:BORDER 24:SOU
(18):LOCATE 19,16:PRINT CHR$(18)    ND 1,45,5,8,1:SOUND 1,1,1,1,1:OUT 2
1270 IF T=10 THEN INK 2,26:GOTO 129 [1842] 55,8:OUT 256,1 ELSE OUT 256,2:SPEED
0                                       INK 15,15:INK 3,6:BORDER 2
1280 PEN 3:LOCATE 1,18:PRINT" Appuy [8705] 1470 NEXT S:RETURN [577]
ez sur ENTER":IF INKEY(18)=0 THEN I    1480 '***** [1416]
NK 2,26:CLS:GOTO 430 ELSE GOSUB 139    ****
0:GOTO 1280
1290 GOSUB 1390:PEN 2:LOCATE 2,18:P [9714] 1490 '                DESSINS DES CLO [830]
RINT"UNE AUTRE (O/N)?:IF INKEY(34)    CHES
=0 THEN T=0:P=0:CLS:GOTO 410 ELSE I    1500 PEN 3:PAPER 0:FOR G=QW TO 32 S [7647]
F INKEY(46)=0 THEN RUN"MENU" ELSE G    TEP 3:LOCATE G,3:PRINT CHR$(149):LO
OTO 1290                                CATE G-1,8:PRINT CHR$(150):NEXT G:M
1300 '***** [1416]      OVE 180,55:DRAW 550,55,1:RETURN
****
1310 '                RETOUR DU BONH [808] 1510 '***** [1416]
                                        ****
                                        1520 '                ERR [885]
                                        EURS
1530 LOCATE 1,24:PRINT"Erreur No";E [5523]
RR" Ligne No";ERL:IF ERR>30 THEN PR    1540 CALL &BB16:STOP [1306]
INT"Valeur DERR No";DERR

```


Guide des Spécialistes AMSTRAD

01 AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*
Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles
*
Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

*
58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

06 NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé

AMSTRAD

L'accueil, le conseil et
la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

08 CHARLEVILLE-MEZIERES

INFORMATHEQUE

8, rue du Petit Bois
08000 Charleville-Mézières

24.33.37.19



DISTRIBUTEUR
CONSEIL
AGRÉÉ

AMSTRAD

09 PAMIERIS

ARISERV **** INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHERIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
CHAINES HI-FI AMSTRAD

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERIS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : (31) 85.18.77

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

CPC
46 4
6128



PCW
8256
8512

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier Si-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81 52 42 52

31 TOULOUSE

LA PUCE SAVANTE

Spécialiste Amstrad.

Périphériques,
librairie, consommables,
logiciels professionnels,
langages et jeux

8, Bd de la Gare
31500 TOULOUSE
Tél. 61.80.85.08

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

33 BORDEAUX


INFORMATIQUE

Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications
de votre micro :

**PROFESSIONNELS
HOBBISTES**

257, rue Judaïque - 33000 BORDEAUX

Tél : 56.24.05.34

CANNES - Tél : 93.46.67.68

AVIGNON - Tél : 90.22.47.26

37 CHAMBRAY-LES-TOURS

L I M

**ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**

**Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD**

Centre Commercial CATS

37170 CHAMBRAY-LES-TOURS

Tél. : 47.27.29.00

37 CHINON

**MICRO-INFORMATIQUE
LOISIRS**

REVENDEUR CONSEIL QUALIFIE
AMSTRAD FRANCE

464-6128-8256-8512
et 1512

+ 300 logiciels en stock
disquettes et cassettes
Périphériques et librairie
semi-pro ou particuliers
Chaines HIFI LASER

30 Rue du FG St Jacques
37500 CHINON

TEL. 47.93.17.17

42 SAINT-ETIENNE

 **FRANCE®
DISQUETTE**

**Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE**

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
THOMSON matériels et logiciels
Produits Informatiques divers

34, rue de la République

42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M. E. R. C. I.

Vingt ans d'expérience
en Informatique

Son assistance logiciels

Ses compétences techniques

S.A.V.

Ne soyez pas consommateurs

Devenez client M.E.R.C.I.

23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré

45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle

Tél. : 38 43.11.83

49 ANGERS

PEEK® POKE

**LE PRESENT DU FUTUR
LA MICRO-INFORMATIQUE
POUR TOUS**

SPECIALISTE AMSTRAD

**MICRO-ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIBRAIRIE**

10, Place de la République

49100 ANGERS

Tél. : 41.86.15.89

51 REIMS

LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL

AMSTRAD

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

- Pus de 500 titres logiciels
et livres
- Maintenance et formation
- Démonstrations PC 1512

2, avenue de Laon

51100 REIMS

Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

GRYCHTA Frères

**ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**

1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

Tél. : 87.75.61.43 et 87.36.09.18.

59 LILLE

TAM,SCALL

105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture

LILLE

POINT PILOTE

AMSTRAD

Guide des Spécialistes AMSTRAD

60 CHANTILLY

CERO

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

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

**Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels**

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

Micropuce 

**L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD**

ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

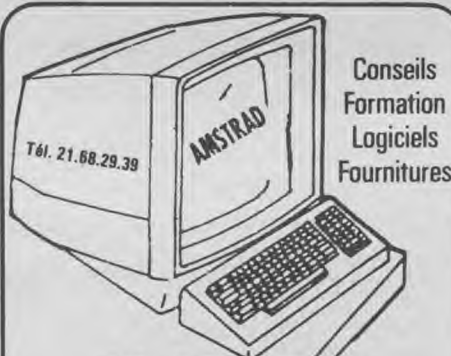
62 LENS

**LENS
MICRO
INFORMATIQUE** 

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveau, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

**LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE**
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

65 TARBES



**ICRO
PYRENEES**

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512
41, rue du IV septembre
TARBES
Tél. 62.93.70.71

69 LYON

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

AMSTRAD
THOMSON matériels et logiciels
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : 84.40.20.04

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI

Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI

**Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie**

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

• Guide des Spécialistes AMSTRAD •

74 ANNEMASSE

S.I.S

SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

**RECHERCHONS
DETAILLANTS**

Tél. 50 92 85 80+

75 PARIS

ITS COMPUTER S.A.V.

ORDINATEURS et PERIPHERIQUES
MAINTENANCE "EXPRESS"
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE
CONTRATS PERSONNALISES
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES

Pour tous renseignements :
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

75 PARIS

MIDNIGHT VIDEO AMSTRAD SHOP

INFORMATIQUE

TOUTES CONFIGURATIONS

464-6128-8256-8512

PC 1512

HI - FI

MS45-TS46-CD1000-CD2000

CREDIT, LEASING, CARTE BLEUE

78, RUE MICHEL-ANGE

75116 - PARIS

47.43.10.86

75 PARIS



ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
ACCESSOIRES

ET NOS PLUS :

- LE SERVICE
- LES PROMOTIONS
SPECIALES

MICRO-PROGRAMME 5
82/84, bd des Batignolles
75017 PARIS - M^o VILLIERS
Tél. : 42.93.24.58

76 ROUEN

Loisir

**INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels**

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir

INFORMATIQUE 76

**Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels**

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35 43.51.54

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77

LE SERVICE
EN PLUS

**Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie**

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

Microfolie's

les spécialistes **AMSTRAD**

464-6128-8256-8512
PC 1512

78000 Versailles - 4, rue André Chénier

(1) 30 21 75 01

78100 St Germain-en-Laye -

34, rue des Louviers

(1) 34 51 71 11

87 LIMOGES

PENICAUT INFORMATIQUE

Logiciels
Gamme complète
et meubles AMSTRAD
chaîne HI-FI LASER
NOUVEAU PC 1512
compatible IBM

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

91 VILLEMORISSON

I.C.V.
ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

130, Route de Corbeil,
91360 VILLEMORISSON
Tél. 69.04.04.50

91 LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande



DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF, B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

92 LE PLESSIS ROBINSON



DEPARTEMENT
INFORMATIQUE

**DISTRIBUTEUR
AGRÉÉ AMSTRAD**

PC 1512
PCW
CPC
LOGICIELS

26, avenue du Plessis
92350 LE PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

93 VILLEMORBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES
INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD

MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMORBLE
Tél. : 48.55.32.87

94 MAISONS-ALFORT

**INFORMATIQUE
SYSTEM
FRANCE**

TOUS LES ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIVRES
AMSTRAD

99, av. du Gal. Leclerc
94700 Maisons-Alfort
Tél. : 43.68.12.12
Vente par correspondance

94 VINCENNES



**REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD**

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

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

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

94 CHENNEVIERES-SUR-MARNE

IVELEC Center

REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD

PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES

SERVICE-APRES-VENTE

62, RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

**SPECIALISTES
AMSTRAD**



Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :

FRANÇOISE au
43.98.22.22

LA BUREAUTIQUE *Dossier*

LA BUREAUTIQUE OU L'INFORMATISATION DU BUREAU

La bureautique est née d'un besoin croissant de l'entreprise, de l'association, du particulier, d'avoir à traiter et à accéder rapidement à des informations, sans pour autant devoir supporter une informatisation lourde et coûteuse. Elle sert à la gestion du temps, au stockage et à la circulation des données.

Le premier instrument bureautique

En simplifiant les choses, nous pourrions dire pour définir la bureautique, que tous les moyens de traiter électroniquement l'information sont parties intégrantes de ce domaine. Pourtant, il faut effectuer une sélection pour ne conserver que l'essentiel. Ainsi les premières calculatrices électroniques, apparues il y a quelques années et dont les capacités n'excédaient pas les quatre opérations courantes, font partie des premiers instruments de la bureautique. Face aux gros ordinateurs, elles offraient un moyen de traiter l'information personnelle chiffrée. Sans, pour cela, mettre en œuvre des moyens énormes, peu souples et peu rentables à cette échelle. Or dans un bureau, l'exploitation de données textuelles est de trois à dix fois supérieure à celle des données chiffrées. C'est bien évidemment dans le traitement des textes et son environnement, que la bureautique allait développer tous ses moyens.

L'exploitation des informations

Vers la fin des années 70, apparurent sur le marché des machines dédiées à une application particulière, des logiciels spécifiques installables sur micro-ordinateurs : machines à écrire à mémoire électronique, machines et logiciels de traitement de textes, agendas et fichiers électroniques. Mais aussi le bloc-notes électronique (micro-magnétophone), la télécopie, le Minitel, la micro-fiche et tous les supports de traitement, de conservation, de circulation, de diffusion, de reproduction de l'information. Le domaine est donc vaste, tout en étant limité par les moyens technologiques dont nous disposons actuellement. Plus exactement, limité par le coût d'exploitation de ces techniques à titre individuel.

Car le vidéodisque, la transmission d'information par satellite etc., font également partie des techniques utilisables en bureautique.

L'information légère

Contrairement à l'informatique, la bureautique exploite des informations moins structurées. Plus précisément, l'avantage apporté par un ordinateur est de pouvoir traiter une masse très importante d'informations. Mais celles-ci doivent être parfaitement structurées pour que l'exploitation en soit à la fois possible et rentable. Ainsi, il n'est pas intéressant d'avoir sur un "grand système" l'emploi du temps d'un ingénieur, son fichier personnel, ses lettres et rapports. Par contre au sein de la cellule où il travaille, ces informations peuvent être utiles à plusieurs personnes : la secrétaire, le supérieur hiérarchique, l'adjoint etc. Le PDG ou le directeur financier n'ont pas réellement besoin de ces données. Si c'était le cas, une circu-

lation classique de l'information (photocopie, rapport écrit, bande magnétophone) serait tout à fait envisageable et souhaitable.

L'avenir du bureau

La bureautique intervient donc dans le traitement des informations d'une petite cellule de l'entreprise, d'une association ou pour répondre aux besoins d'un particulier ou d'une profession libérale. Elle demande une structure plus légère et offre une souplesse plus grande que l'informatisation. Par contre, elle est moins adaptée au calcul scientifique ou de gestion importante comme c'est souvent le cas dans les centres d'études ou les banques (comme par exemple la gestion des "comptes-clients"). La bureautique permet aussi d'obtenir une certaine sécurité au niveau de la protection des informations. Il est plus difficile de "pirater" plusieurs petites cellules autonomes. De plus l'endommagement d'un système ne détruit pas l'ensemble. Il est toujours possible de récupérer tout ou partie de l'information. Enfin le dernier avantage de la bureautisation, c'est la conservation de l'information en grande masse sur des supports facilement stockables et transportables. Un atout important aujourd'hui.

M. Merlet.



Amstrad et la bureautique

En 1985, la firme anglaise lançait le PCW 8256. Près de un an et demi après, Amstrad prend 9 % du marché mondial avec cette machine (plus exactement "ces" : PCW 8256 et 8512). Mais il existe aussi des solutions de bureautisation avec les CPC même si ces machines sont moins dédiées que la première, et récemment avec le PC 1512. Un petit tour d'horizon avec Amstrad et les possibilités offertes.

La bête à tout faire : le PCW

Les PCW 8256 et 8512 sont bien évidemment les machines qui s'accordent le plus avec bureautique. Machines à l'origine dédiées au traitement de textes "Locoscript", elles pos-

èdent néanmoins l'avantage de ne pas être figées. C'est-à-dire que le système d'exploitation et le T. de T. ne sont pas résidents en mémoire morte. Livrées avec CP/M Plus et un Basic performant, de nombreux logiciels ont été adaptés ou créés spécialement pour les PCW. Cette machine supporte des applications comme les T. de T. autres que Locoscript, des SGBD et comme pour les CPC une multitude de produits divers : agendas, comptabilités, répertoires, payes, tableurs, etc. Le prix des logiciels est un peu plus élevé que sur les CPC, mais reste cependant très raisonnable. Pour environ 10.000 F vous

emportez un PCW et diverses applications. Le coût d'une solution bureautique avec un PCW sera toujours relativement bas, car la machine possède un atout sur les autres. Elle est livrée avec une imprimante. Une économie d'au moins 2000 F à ne pas négliger.

L'univers du compatible

Avec le PC 1512, l'utilisateur se voit offrir la chance d'entrer dans le monde du compatible. Cela veut dire que le PC 1512 est compatible avec l'IBM PC, que nous pourrions qualifier de "maître d'étalon". En effet cette norme adoptée par de nombreux constructeurs de micro-ordinateurs, permet à l'utilisateur de bénéficier d'une gamme de produits (logiciels et périphériques) inimaginable. On trouve de quoi couvrir tous les domaines d'applications possibles. Malheureusement les logiciels et périphériques pour compatibles PC sont souvent très chers. Si un PC 1512 est peu dispendieux à l'achat, une configuration complète (ordinateur, imprimante, logiciels) peut atteindre rapidement 30.000 F. Mais comme Amstrad fait souvent bien les choses, la firme anglaise a passé des accords avec de nombreux développeurs de logiciels. Ceux-ci offrent de très grands produits à des prix ridiculement bas (souvent moins de 1000 F). Ainsi, une configuration bureautique de base (PC 1512 double lecteurs de disquette, écran monochrome, imprimante, T. de T., SGBD, agenda) reviendra à moins de 15.000 F. Une bonne affaire !

Comme vous pouvez le constater, Amstrad offre une bonne occasion de se bureautiser à peu de frais. De l'entreprise naissante (ou l'association) à la société en pleine expansion ; les CPC, PCW et PC apporteront toujours une réponse au problème posé. Alors n'hésitez plus, franchissez le pas.

P. Vouze

JASMIN AM5D'5'1/4
SERVICE EXPRESS
DFI - CENTRE DE DEMO
66, rue DAVID D'ANGERS
75019 PARIS
Tél. : 42.49.24.61

POINTS DE VENTE PRIVILEGIÉS

14000 CAEN **LOISIR INFORMATIQUE**
39/41, RUE DE L'ORATOIRE. Tél. 31.85.18.77
31000 TOULOUSE **MICRO DIFFUSION**
43, BD CARNOT
6. RUE D'AUBUISSON. Tél. 61.22.81.17
33000 BORDEAUX **L'ONDE MARITIME**
257, RUE JUDAÏQUE. Tél. 56.24.05.34
33000 BORDEAUX **ESAT SOFTWARE**
55, RUE TONDU. Tél. 56.96.35.23
33000 BORDEAUX **SON VIDEO 2000**
31, COURS DE L'YSER. Tél. 56.92.91.78
35000 RENNES **MICRO C**
3, BD DE BEAUMONT. Tél. 99.31.70.41
37170 CHAMBRAY LES TOURS **LIM**
CENTRE COMMERCIAL DU CAT
Tél. 47.27.29.00
42000 ST ETIENNE **FRANCE DISQUETTE**
34, RUE DE LA REPUBLIQUE. Tél. 77.21.26.28
57000 METZ **GRYCHTA**
1, RUE DE LA FONTAINE. Tél. 87.75.61.43
51100 REIMS **C.T.I.**
2, AV. DE LAON. Tél. 26.47.44.14
64000 PAU **BASE 4**
11, RUE SAMONZET. Tél. 59.83.78.78
69000 LYON **FRANCE DISQUETTE**
255, AV. BERTHELOT. Tél. 78.01.79.63
74000 ANNECY **DECIBEL**
7, BD DU LYCEE. Tél. 50.57.70.41
75014 PARIS **VIDEO SHOP**
251, BD RASPAIL. Tél. 43.21.54.45
75001 PARIS **VIDEO SHOP**
50, RUE DE RICHELIEU. Tél. 42.96.93.95
75010 PARIS **GENERAL VIDEO**
10, BD DE STRASBOURG. Tél. 42.06.50.50
75011 PARIS **VISMO**
84, BD DE BEAUMARCHAIS. Tél. 43.38.60.00
93600 AULNAY S/BOIS **VGB2**
BP 320 GARONNE. Tél. 48.67.66.01

Petit, mais il fait beaucoup : le CPC

Excluons pratiquement le CPC 464 version de base (lecteur de cassette) qui ne peut apporter grand-chose. Avec l'adjonction d'un lecteur de disquettes sur ce modèle, nous obtenons un micro-ordinateur au rapport qualité/prix exceptionnel actuellement. Ses capacités vous permettront de faire tourner des logiciels de qualité et peu coûteux. Avec un budget de 1000 F en logiciels (traitement de texte, gestion de fichiers et agenda), il est déjà possible de se "bureautiser" correctement. Les besoins dans ce cas seront limités, donc ne demandez pas l'impossible à votre 464.

Avec le 6128, on peut voir plus loin. Cette machine supporte sans problème des traitements de textes (T. de T.) très complets, mais également des systèmes de gestion de bases de données (SGBD). On l'emploie beaucoup dans de très jeunes entreprises et dans les associations sans grands moyens. On trouve aussi des CPC dans les professions libérales (médecins, comptables, journalistes, documentalistes, etc.).

LA BUREAUTIQUE *Dossier*

Bureautique = PCW...

Dans le cadre de notre dossier, un des leaders mondiaux du bâtiment et des travaux publics, la société Wimpey, (partenaire dans la réalisation du tunnel sous la Manche), nous a ouvert ses portes pour nous laisser apprécier l'efficacité de sa bureautique basée, en grande partie sur l'utilisation constante du PCW conjuguée à celle d'un gros système.



Quand un responsable se repose sur la compétence...

Il était une fois...

Tout a débuté, il y a quelques années déjà, par l'utilisation du système informatique le plus sommaire qui soit, mais qui, lors de son installation devait faire autorité en la matière, car à en juger par la structure de l'entreprise, rien ne devait être assez beau... De ce bel instrument, naguère roi en son pays, il ne reste que quelques vestiges remisés tels des pièces de musée au ras du sol, sous une étagère.

Le temps ainsi que l'avancée technologique aidant, on en vint progressivement au plus gros système, par l'acquisition de quatre terminaux Altos. Lourde acquisition d'ailleurs, puisqu'en plus du prix à l'achat, il fallait compter 20.000 F annuellement de maintenance. De l'aveu même de Mr Ashton, ce simple fait aurait à lui seul motivé l'achat de quatre PCW, le coût de l'ensemble équivalent à peu de choses près aux dépenses annuelles du système Altos. Néanmoins, si effectivement les PCW, au nombre de six entrèrent au service de Wimpey (quasiment dès l'entrée sur le marché de ces derniers, il y a environ quinze mois maintenant), ce ne fut ni pour raison économique, ni pour supplanter leurs aînés (qui au fil du temps avaient acquis une totale maîtrise sur le fonctionnement de l'entreprise), mais plutôt pour alléger ces derniers de certains domaines qui les asservissaient jusqu'alors inutilement. En l'occurrence, il s'agissait, et il s'agit toujours, du traitement de textes très longs inhérents aux projets de construction, environ cent pages par projet ainsi que quelques travaux sur Multiplan.

A cet effet, l'imprimante dédiée au PCW est utilisée au même titre qu'une 132 colonnes, à condition toutefois que le résultat demandé ne sorte pas de l'étendue, déjà considérable, de ses capacités d'impression.

Un essai transformé...

En dehors de l'utilisation quotidienne de programmes connus et très usités, tels que Locoscript, Pocket Wordstar et, bien évi-



Le PCW sur roulettes, l'assurance d'un déplacement rapide vers un point stratégique



Petit mais puissant, le PCW en plein travail sur Multiplan

demment Multiplan (immobilier oblige...), Wimpey dû faire traduire à l'intention du PCW un logiciel, prévu d'origine pour Altos et tout particulièrement pour la maison mère en Angleterre, mais dont il s'avérait qu'un 8256 ou mieux encore un 8512 pouvait aussi bien assumer la charge. Dès lors, il ne restait plus au gros système qu'à gérer les



Locoscript et PCW, un couple de choc...

grands travaux de construction ainsi que la partie comptabilité.

Si, pour ceux qui avaient eu maintes fois l'occasion d'utiliser les ordinateurs de la société, l'adaptation ne fût pas un handicap, il n'en a pas été de même pour l'une des secrétaires à qui l'on demanda de passer sans transition de la machine à écrire à écrire à Locos-

cript. Aux dires de Mr Ashton, la formation fut simple mais efficace : après une semaine passée avec le manuel sur les genoux, la secrétaire en question maîtrisait parfaitement la situation...

L'idée de terminal, système auquel la société goûtait depuis plusieurs années, ne pouvait pas, dans l'esprit de son responsable dyna-

Dossier



Joindre l'utile à l'agréable. l'apanage des secrétaires efficaces...

mique, ne pas s'appliquer au PCW. L'essai fut fait et transformé... Certes, ce ne fut pas sans problème, les sorties de l'Altos étant en VT100 (norme d'interprétation des caractères à l'écran d'un terminal), tandis que celle du PCW est en VT52. Cependant, l'une des sorties de l'Altos pouvant être reconfigurée, la transformation devint donc de ce fait réalisable, et donne depuis, de très bons résultats. De fait, Wimpey fut l'une des premières, sinon la première entreprise à opérer, pour ses besoins propres, une liaison terminale entre un PCW et une autre machine.

Avant, pendant, après ?

Après l'essai d'un mois d'un PCW, concluant si l'on en juge par l'acquisition en un seul bloc des six machines (dont deux 8512), et le bilan plus que positif qui fait suite à quinze mois de vie commune - ordinateur, utilisateur -, la question qui vient immédiatement à l'esprit est : et maintenant ?

La réponse ne tarde pas. Maintenant, ce serait plutôt demain d'ailleurs, ou tout du moins dans un avenir très proche, et cela consisterait en l'achat de deux PC 1512, voire plus. En effet, la course à la quantité de mémoire, phénomène de société, a

d'autant plus d'impact que l'entreprise concernée prospère. Avec ou sans disque dur peu importe en fait, l'essentiel serait de pouvoir décharger encore un peu plus les Altos, qui malgré leur 40 Mo n'abondent plus, tant le stockage demandé est considérable.

Est-ce de l'utopie que d'espérer voir un jour une industrie telle que Wimpey gérer l'ensemble du parc de ses activités sous la seule "hégémonie bureautique" d'Amstrad ? A priori, pas tant que cela : et l'avènement proche des PC 1512 à disque dur, la possibilité d'y adapter une mémoire de masse pouvant atteindre 520 Mo ainsi que le faible budget que cela représente par rapport à celui que nécessite l'installation d'un gros système, y contribueront certainement, et cela dans un avenir pas très lointain.

Rendez-vous est donc pris pour un prochain dossier bureautique, mais cette fois avec en vedette le PC 1512 et peut-être, qui sait, un nouveau né de la famille Amstrad...

Georges Brize



LIVRES ET LOGICIELS MICRO APPLICATION:

SAVOIR ET PERFORMANCES.

Votre Amstrad à plein régime

LE GUIDE DE RÉFÉRENCE TECHNIQUE DU PC 1512

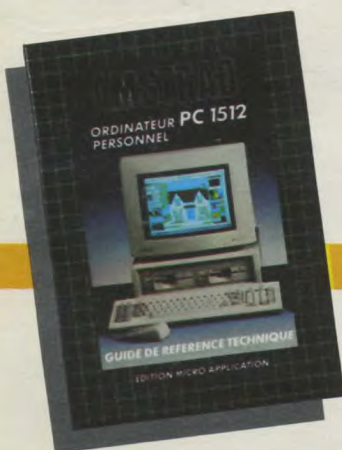
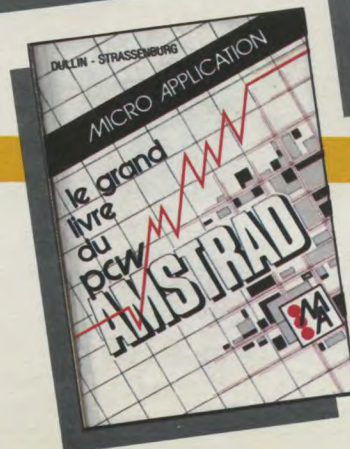
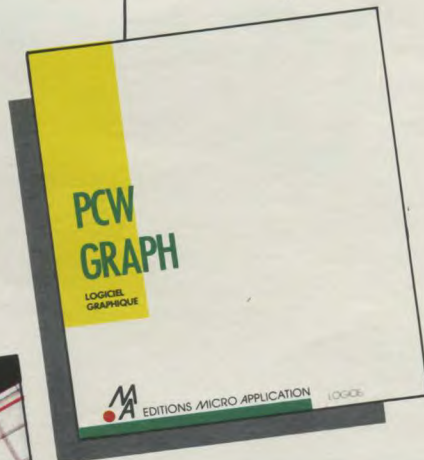
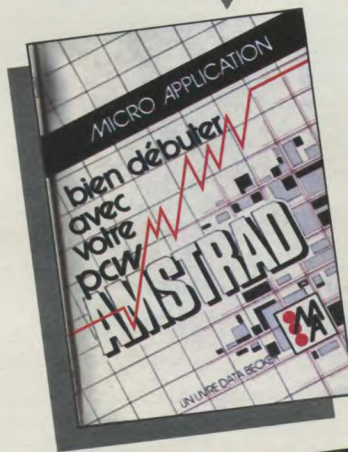
MICRO APPLICATION présente le guide officiel de référence technique d'AMSTRAD. Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD INTERNATIONAL. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512, et vous fournit toutes les informations nécessaires à une programmation poussée: organisation de la mémoire, DMA, interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel RS 232 C, port parallèle d'imprimante, interfaces et connexions, interruptions ROS, RAM non volatile... (Réf.: ML 175). 249 FRANCS.

Vous qui venez d'acquérir un Amstrad PCW, qui voulez à coup sûr réussir vos débuts sur cette machine, et tirer rapidement le meilleur de ses capacités, voici l'ouvrage idéal et indispensable. Vous découvrirez pas à pas le puissant traitement de texte LOCOSCRIPT, le système d'exploitation CP/M, puis la programmation sous *BASIC MALLARD, et l'utilisation de DR LOGO. (Réf.: ML 164). 129 FRANCS.

Simple d'utilisation grâce à son système de saisie et ses touches de fonction définissables, DATAMAT PCW vous assure de par son système de recherche et ses méthodes d'accès sophistiquées, une gestion rapide et efficace de vos données. Sa puissance de programmation vous permet de relier différents formulaires, d'effectuer des calculs arithmétiques, et d'utiliser 9 pages écran par fichier. (Réf.: AM 316). 590 FRANCS.



Spécialement conçu pour votre PCW, ce logiciel graphique vous permet d'exploiter de façon optimale les capacités de votre machine. Créez des histogrammes de présentations variées, visualisez et synthétisez les résultats de vos applications ou des logiciels que vous utilisez. Ainsi par exemple, vous est-il possible d'afficher simultanément 4 représentations graphiques d'un tableau créé sur MULTIPLAN. (Réf.: AM 315). 395 FRANCS.



Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW, et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. (Réf.: ML 165). 179 FRANCS.

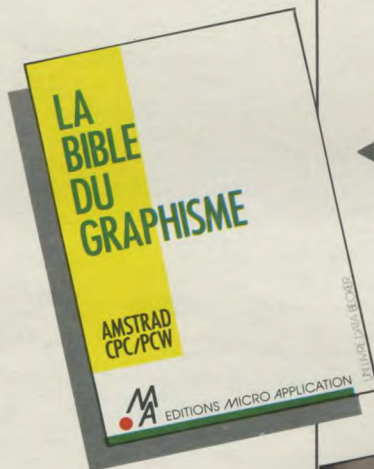


C PC / PCW : MAITRISER LE LOGO, COMPRENDRE LE GSX, ET TOUT SAVOIR SUR CP/M.

Maîtrisez CP/M (version CP/M 2.2 et CP/M 3.0) sur Amstrad CPC et PCW 8256. Vous disposez dans cet ouvrage de l'aide et des explications nécessaires à une bonne utilisation et compréhension de CP/M, comme par exemple le stockage des données, la protection contre l'écriture, la codification ASCII, la maîtrise des programmes utilitaires CP/M et le fonctionnement même de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. : ML 128). 149 FRANCS.



TOUT SUR LE GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications complètes et claires sur le GSX. (Réf. : ML 181). 199 FRANCS. (Réf. : ML 281 avec disquette). 299 FRANCS.



Maîtrisez le LOGO et utilisez pleinement les capacités graphiques de votre CPC ou PCW, grâce aux nombreux exemples, illustrations et exercices proposés. (Réf. : ML 162). 149 FRANCS.



L ES "MUST" SUR CPC.

Tout connaître sur CPC 6128. Analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentées de l'interpréteur et du système d'exploitation. Le livre de référence. (Réf. : ML 146). 199 FRANCS.



Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. (Réf. : ML 123). 129 FRANCS.

Une nouvelle idée du travail

Les applications en bureautique réorganisent entièrement le travail quotidien. Elles permettent notamment une meilleure gestion des ressources de l'utilisateur. Voici les principaux domaines exploités par cette informatique adaptée aux travaux de bureau.

La gestion et le traitement des textes

C'est avec cette application que la bureautique a prouvé ses qualités. Disposant soit d'une "machine dédiée", soit d'un logiciel installé sur un micro-ordinateur, l'utilisateur devient un "architecte" du texte. Il est bien sûr possible de saisir son texte, mais aussi (suivant la puissance du logiciel) d'intervenir sur la taille du caractère, de souligner. Mais également de couper, supprimer, déplacer tout ou partie du texte saisi. Enfin, on peut aussi créer un rapport à partir d'éléments pris dans divers documents, sans avoir à ressaisir. La plupart des utilisateurs possèdent un certain nombre de documents types, dont certaines parties sont laissées volontairement sans texte. Ainsi, lorsqu'une lettre de remerciements ou une convocation doit être envoyée, il suffit de frapper uniquement le nom, l'adresse et l'objet de l'envoi (ce n'est qu'un exemple simple). Le gain de temps (au lieu de taper une lettre complète) est très appréciable.

Le traitement de texte est utilisable par tout le monde : secrétaire, ingénieur, commerçant, médecin, journaliste, particulier, etc... Mais il faut que le volume de texte quotidien ou hebdomadaire justifie l'emploi d'un tel programme ou d'une machine spécialisée. La gestion et le traitement des textes accroît la productivité de 300 % à 600 %. Il faut pour cela choisir un système complet, mais simple d'utilisation.

Gagner du temps

C'est l'un des domaines où la bureautique aurait pu s'imposer plus significativement. Malheureusement de nombreuses expériences sont restées sans résultat. La gestion du temps des personnes est un atout important pour une entreprise ou un particulier. Mais par rapport à une gestion sur agenda classique, il ne faut pas que la gestion bureautique entraîne de nouvelles contraintes. Or, dans bien des cas, l'agenda électronique n'est

pas très performant s'il est isolé. Plus simplement, disons qu'une bonne gestion du temps n'est valable que si un réseau ou une volonté commune existent. Ainsi, relié par réseau on peut consulter les emplois du temps de différentes personnes et organiser des réunions.

Encore faut-il prévoir les empêchements éventuels. Pour un particulier, il est quelque fois contraignant d'allumer son ordinateur, de charger son logiciel, avant de consulter son agenda. On constate alors que très souvent celui-ci n'est pas à jour. D'où un retour à l'agenda papier. De plus, si la personne n'est pas à son bureau, l'agenda informatique ne sert à rien.

Ce domaine particulier demande à l'utilisateur une ferme volonté de modifier ses habitudes. Sans cette condition, l'agenda ne sert à rien. Il faudra aussi tenir compte du temps de présence sur le lieu de travail. Si la personne est souvent absente, il vaut mieux choisir un agenda électronique de poche ; bien plus souple d'emploi que le précédent.

Des messages du monde entier

Grâce au Minitel, aux diverses possibilités de s'équiper de serveurs télématique, il est indispensable de penser au courrier dit "électronique". C'est un des secteurs dans lequel la bureautique se développe actuellement. Aujourd'hui, équipé d'un micro-ordinateur relié à une ligne téléphonique, il est possible d'envoyer des messages dans le monde entier. Plus modestement, un représentant peut chaque soir de chez lui, envoyer un rapport d'activité à son entreprise. La vitesse de la transmission étant rapide, on gagne en temps (en évitant les répétitions) et l'on garde une trace du document (sauvegarde sur disquette ou impression sur papier). De plus, dans cet exemple, l'information peut ainsi circuler dans toute l'entreprise ou le service. Le courrier électronique répond au besoin principal d'une entreprise moderne : disposer d'informations rapidement.

Conserver sa mémoire

Avec les gestionnaires de fiches (GF) et plus encore, les systèmes de gestion de bases de données (SGBD) nous pénétrons dans le second grand domaine de la bureautique (avec les T. de T.). Il est en effet important que l'information détenue par chaque individu d'une entreprise, ou un particulier, soit conservée. Avec un gestionnaire de fiches ou une base de données, on peut conserver des noms, adresses, numéros de téléphone, renseignements divers. Chaque personne peut, par ce moyen, se constituer une mémoire infailible (si l'on tient toutefois compte de la fiabilité du matériel). Mais l'avantage apporté par les SGBD ou les GF c'est aussi la diffusion de l'information. Chaque personne de la cellule (service, famille) peut aussi avoir besoin des renseignements conservés. Ces logiciels le permettent. La bureautique joue encore dans ce cas son rôle principal : la gestion, la conservation, la reproduction et la circulation de l'information.

Une technologie sans limite

On pourrait aussi présenter comme domaine de la bureautique, les logiciels de prévision ou de calcul économique. Egalement, comme support, le vidéodisque ou le laserdisque.

Sans oublier les nouvelles applications en matière de communicatique : le satellite ou le téléphone cellulaire. Pourquoi ignorer la téléconférence, la vidéo, la presse électronique, les photocopieurs et plus simplement le papier et le crayon ? La bureautique transforme chaque jour notre travail. Elle apporte de nouveaux moyens pour la gestion et la circulation de l'information. Nous avons encore beaucoup de retard dans notre pays.

Les ordinateurs Amstrad et les logiciels développés pour ces machines nous offrent la possibilité de franchir le pas, n'hésitons pas. Demain, nous serons peut-être complètement dépassés.

L. Sytruck-Kahn

LA BUREAUTIQUE *Dossier*

Les principaux logiciels du marché

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons un éventail, non exhaustif, des plus "grands" logiciels de bureautique : plus grands par leurs qualités ou leur couverture du parc existant.

Bureautique PCW et PC

Nul n'est prophète en son pays. Néanmoins, les tendances, parfois trompeuses, prouvent la suprématie de ces deux machines (sur les bureaux tout au moins) par rapport au reste de la gamme Amstrad. Voici donc quelques-uns des best-sellers sur les deux outils les plus prisés de la bureautique européenne.

LOCOSCRIPT : Locomotive software

Le sport a sa petite reine, le PCW a son roi... Locoscript. D'autant plus complet et pratique qu'il a été conçu en parfaite symbiose avec la machine : le clavier se trouve être en étroite correspondance avec le logiciel, ce qui, bien évidemment en facilite grandement l'utilisation.

Arrêtons-là — les flatteries et voyons plutôt la partie pratique qui différencie Locoscript de certains de ses congénères. Nous venons de souligner le rapport existant entre le clavier et le logiciel. Celle-ci a aussi l'avantage de fournir à l'utilisateur une accentuation d'origine. De plus, par l'utilisation combinée des touches spécifiques ALT et EXTRA, vous pourrez obtenir un nombre assez époustouflant de caractères.

Très agréable au niveau de l'utilisation, de par ses menus déroulants simples mais explicites, LOCOSCRIPT ne vous exposera à aucune limitation de travail, tant en longueur qu'en qualité. Cependant, dans le cas d'un 8256, l'envie vous prendra souvent de mettre des rallonges à vos disquettes... Bref, un excellent outil de travail qui répond on ne peut mieux à toutes les qualités que l'on peut attendre d'un logiciel de ce type. A quand LOCOSCRIPT sur CPC ?

MÉDIACOMPTA : Médiastore Informatique

Point n'est besoin, je pense, d'expliquer la

raison première de ce logiciel qui, tout comme son "faux-jumeau" MEDIAPAYE porte un nom pour le moins évident. MEDIACOMPTA sur PCW, vous offre la possibilité de traiter jusqu'à six mille écritures sur le même support. Il est aussi équipé d'un système de mots de passe hiérarchisés permettant l'accès à certaines classes de données suivant le niveau hiérarchique correspondant au code. Petit détail qui a son importance, il est possible de créer des comptes durant la saisie des écritures.

MEDIACOMPTA, est une adaptation sur PCW d'un logiciel ayant acquis une longue et bénéfique expérience sur PC et compatibles, ce qui lui confère un professionnalisme sans tâche.

POLYPROGRAMMS : Polysoft

Un package complet de quatre programmes pouvant être utilisés conjointement. Traitement de texte, bibliothèque de police de caractères pour votre imprimante, mailing et enfin graphique commercial, tels sont les fonctions respectives de Polyword, Polyprint, Polymail et Polyplot. L'ensemble permettant la réalisation de dossiers commerciaux ou autres, très bien présentés. Pour de plus amples renseignements concernant l'ensemble des Polyprogramms, vous référer à l'article se trouvant dans ce numéro.

TEXTOR : Talor

A l'heure où la grande majorité de ses congénères acquièrent leur réputation outre-atlantique, le traitement de textes TEXTOR de Talor continue d'affirmer sa bonne place en élargissant peu à peu son domaine, sans pour autant renier ses origines. Je n'entrerais pas dans les détails intimes du fonctionnement, mais je puis toujours vous donner un aperçu des caractéristiques de TEXTOR. A savoir, non content de réaliser la fonction que l'on pourrait qualifier d'usuelle : la ges-

tion et fusion de textes, il permet aussi d'obtenir calculs et simulations. De plus, le classement des textes se fait sous forme de dossiers, pouvant contenir plus de mille documents, pouvant eux-mêmes contenir cinquante lignes de texte. Il est à noter que documents et dossiers auront été créés et identifiés préalablement. Un bon conseil donc, faites plus ample connaissance avec TEXTOR. Quoiqu'il en soit, vous n'y perdrez pas au change.

FRAMEWORK PREMIER : Ashton Tate

Réunissant à la fois un traitement de texte, un tableur, un graphique, une base de données, une table des matières et que sais-je encore, FRAMEWORK est aujourd'hui le plus célèbre si ce n'est le plus usité des intégrés pour PC et compatibles. En utilisant l'ensemble des fonctions à votre disposition, vous pourrez donc, tout à loisir, composer votre écran pour réaliser simultanément un texte, un tableau et le graphique associé avec en prime, la satisfaction de voir le résultat de votre labeur édité sur imprimante.

Encore une petite chose, les bases de données de dBase II sont à 100 % compatibles avec FRAMEWORK PREMIER, ce qui suppose, bien sûr, que vous disposerez ainsi d'un très important volume d'informations.

MULTIPLAN JUNIOR : Microsoft

Qui ne connaît ce logiciel ? Une merveille du genre sur PC. Il est à noter qu'il existe une version quasi similaire sur PCW.

Organisée en 63 colonnes et 255 lignes, la feuille de travail vous offre la possibilité d'ouvrir huit fenêtres afin d'en visualiser différentes parties. Grâce aux multiples fonctions dont il est muni : maths, logiques, statistiques, etc., vous pourrez créer des formules complexes ainsi que des synthèses globales à partir de différentes feuilles de calculs. Malgré toutes les qualités, qu'un magazine entier ne suffirait pas à contenir (...), il demeure un point, un seul qui lui est défavorable : il vous sera impossible, avec MULTIPLAN JUNIOR, tout comme avec son aîné, d'incorporer des graphiques à vos tra-

Dossier

vaux. Dommage, sans cela le fils battait son père sur son propre terrain...

WORD JUNIOR : Microsoft

Il est important, pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas l'ascendance de ce traitement de texte qu'il n'a de junior que le prix, si vous voyez ce que je veux dire... Ceci étant dit, de l'emploi de la souris à la mise en forme d'un texte à partir de plusieurs documents en passant par la possibilité de récupérer des tableaux en provenance de MULTIPLAN JUNIOR, rien ne fera obstacle à votre soif de création. Après plusieurs mois d'existence et de par l'ensemble des possibilités qu'il offre conjugué à une extrême simplicité d'emploi, WORD reste un des "bests" du logiciel PC.

WORDSTAR 1512 : Micropro

Encore un titre qui pourrait se passer de commentaires... Ce logiciel qui a l'avantage d'une longue expérience sous d'autres versions, propose en plus de nombreux écrans d'aide qui le composent, un manuel qui à lui seul, permet à tout néophyte de débiter sans perdre pied. Les principales fonctions qui font de WORDSTAR 1512 un traitement de textes très apprécié sont les suivantes : création d'entêtes et pied de lettres, visualisation à l'écran du texte tel qu'il sera imprimé et enfin, utilisation de la souris.

EPISTOLE PC : Opium informatique

La simplicité désormais légendaire de ce logiciel de traitement de texte français ne cède en rien à l'efficacité. En effet, il vous sera possible, grâce à ce traitement de textes, d'ouvrir des fenêtres mais en plus, et c'est là le plus spectaculaire, d'écrire jusqu'à 256 caractères par ligne. L'utilisateur bénéficiera d'une aide constante, due notamment à l'affichage de menus et sous-menus sur la première ligne d'écran. En dehors de toutes les fonctions dites classiques que l'on peut attendre d'un tel logiciel, EPISTOLE offre la possibilité de se déplacer dans le texte, soit par l'emploi de la souris, soit des flèches directionnelles. De plus, pour permettre l'établissement aisé de factures ou encore de devis, vous pourrez effectuer les calculs à l'intérieur même du traitement de texte. Bien entendu, l'intégration de variables réservées à la fabrication de mailings ou de courriers personnalisés, est également prévue.

dBase III

Il s'agit, comme vous l'aurez deviné, d'une version améliorée (si tant est que cela soit possible), de dBase II, le célèbre "SGBD" (système de gestion de base de données). La grande différence existant entre la nouvelle et l'ancienne configuration (qui n'en est pas moins encore en exercice), consiste, entre autres à l'acceptation de l'ouverture de dix fichiers en ligne (contre deux pour la version II). De plus, cette restructuration a entraîné un certain gain de vitesse d'exécution au ni-

veau des principales opérations.

LOTUS 1-2-3

Premier dans sa catégorie, cet intégré est surtout célèbre pour l'étendue des capacités de son tableur. Rien moins de 2 048 lignes (jusqu'à 256 caractères par ligne) sur 256 colonnes, le tout conjugué à une vitesse et à une aisance de déplacement rares, font de cet utilitaire un exemple de simplicité. Un des gros avantages de LOTUS 1-2-3 par rapport à ses concurrents, réside surtout dans l'éventail très étendu de ses fonctions allant des mathématiques aux financières en passant par les exponentielles et les logarithmiques. Il s'agit donc d'un "gros morceau" qui réclamera un certain temps d'adaptation avant d'en acquérir la totale maîtrise.

GEM WRITE : Digital Research

Ce logiciel de traitement de texte, dédié à l'Amstrad PC 1512 a l'avantage de faire partie intégrante de l'environnement GEM, ce qui permet une utilisation à plein rendement des capacités de l'ordinateur, tout au moins en ce qui concerne les ressources graphiques du système, telles que les icônes et les menus. A l'instar de la plupart des traitements de textes, GEM WRITE est d'une utilisation très simple, offrant en plus des écrans d'aide relativement bien conçus. Sans compter l'énorme avantage que représente la visualisation du texte sur l'écran tel qu'il sera imprimé, l'utilisation en conjonction avec les autres produits GEM autorisera l'incorporation aisée de dessins, schémas et graphiques à l'intérieur du texte.

TASWORD 8000

Vous aviez un CPC et, vos besoins bureautiques augmentant, vous avez fait l'acquisition d'un PCW sans pouvoir vous faire tout à fait à l'excellent traitement de textes (Locoscript) fourni avec la machine ? Sachez qu'il vous est possible d'utiliser sur cette machine le traitement de texte de Tasman, en version "8000" (pour 8256 et 8512). Puisant, ce traitement de textes permet une approche différente de la saisie de documents sur le PCW. Il serait difficile de le comparer à son homologue Locoscript car ils sont très semblables en étant de conception radicalement différente. L'utilisateur de Tasword CPC pourra immédiatement exploiter Tasword 8000 : en effet, la présentation et la philosophie de fonctionnement n'ont pratiquement pas changé lors de l'adaptation pour PCW. Par contre, Tasword 8000 utilise les possibilités mémoire des 8256/8512 et permet ainsi d'obtenir des fichiers de 100 000 (8256) et 300 000 caractères (8512). Si vous voulez tirer le maximum de votre traitement de textes sans apprentissage (quasi-obligatoire) de Locoscript, l'utilisation de Tasword 8000 peut se révéler être une excellente alternative.

Tasword 8000, outre sa capacité de stockage accrue, reprend en tous points les caractéristiques du Tasword 6128. Il offre égale-

ment la possibilité de l'option "mail-merge" et incorpore de nouvelles fonctions telles que l'intégration de deux styles de caractères supplémentaires à l'édition (Lectura light et Médian). Six autres polices peuvent être aisément adjointes au logiciel par l'acquisition de Tasprint 8000. Tasword 8000 permet également la récupération de tous les fichiers ASCII et des fichiers en provenance de Locoscript. Autre fonction intéressante, il permet de piloter n'importe quelle imprimante matricielle ou aiguilles, autre que la DMP 8000 d'origine, connectée via l'interface RS 232/C du PCW.

EVOLUTION version SUNSET : PRIAM

Encore un traitement de textes sur PC. Et pas des moindres, puisqu'il s'agit là d'un des bests de sa catégorie. Ce logiciel développé sous environnement GEM (ce qui suppose la possibilité d'utiliser pleinement les ressources du système, telle que GEM DRAW ou GEM GRAPH), ce dernier étant livré avec le programme, surprendra nombre d'entre vous de par son ergonomie et donc, de par la facilité de son apprentissage. Si à quelque moment que ce soit, vous avez commis un oubli, un menu "aides" viendra vous rappeler à l'ordre. A la grande différence des autres systèmes, EVOLUTION permet la sauvegarde de textes sous forme ASCII et bien entendu de les récupérer afin d'y effectuer toutes sortes de travaux. Il est bien évident que le grand avantage que représente cet état de chose, réside avant tout dans la possibilité d'éditer des textes en provenance d'autres traitements de textes.

Mais à cela ne s'arrête pas la formidable efficacité d'EVOLUTION jugez plutôt... Il vous est possible d'éditer simultanément quatre textes à l'écran, ceux-ci étant affichés dans quatre fenêtres indépendantes. Partant de cela, les quatre fenêtres peuvent bien évidemment être utilisées pour l'édition du même texte, permettant ainsi une visualisation de plusieurs chapitres.

L'utilisation de la souris, permet aussi l'organisation des documents à l'écran tels qu'ils devront être imprimés, sans compter que les caractères seront également identiques à l'impression.

Voilà donc présenté en quelques lignes un logiciel qui à lui seul mériterait la primeur d'un magazine. Néanmoins, nous espérons qu'elles auront suffi à vous donner l'envie de faire plus amples connaissances avec le merveilleux outil que constitue EVOLUTION version SUNSET.

Bureautique CPC

Bureautique CPC

Peut-on vraiment parler de bureautique en ce qui concerne les ordinateurs CPC ? Peuvent-ils réellement répondre à un besoin professionnel ou semi-professionnel ? Nous pensons que oui dans le cas de besoins spo-

radiques qui demandent une performance réelle tant du matériel que du logiciel — et ne justifient pas l'achat d'une configuration plus coûteuse. A écarter définitivement de la bureautique les versions "cassettes" de logiciels "pros" ou semi-professionnels : nous ne nous sommes bornés qu'à une recherche d'exemples (non exhaustifs) parmi des logiciels en disquette.

Tasword/Semword 464/664/6128 (Tasman/Sémaphore)

Le traitement de textes de Tasman Software, francisé et distribué par Sémaphore, est certainement le plus connu de tous les traitements de textes pour CPC. Très simple d'emploi, puissant, il offre un rapport qualité/prix très intéressant. Bien sûr, il reste limité pour une "vraie" utilisation bureautique mais peut néanmoins, dans le cas de besoins dactylographiques épisodiques, se montrer à la hauteur. La simplicité d'emploi de Tasword provient de la limitation des manipulations nécessaires pour élaborer un texte cohérent et bien présenté. L'utilisateur définit la largeur de son texte (justification à droite et à gauche) et peut commencer une frappe "au kilomètre", c'est-à-dire sans se soucier des alignements ou des césures en fin de ligne. A tout moment, par simple pres-

sion sur une touche, l'utilisateur peut visualiser toutes les commandes du traitement de texte et revenir très rapidement à sa page en cours. Une fenêtre occupant le quart supérieur de l'écran permet d'afficher différents "mémentos" (correspondance des symboles et des touches par exemple). Accentué, ce traitement de textes travaille sur 80 colonnes à l'écran mais avec une possibilité de pousser l'impression à 132 colonnes. L'éditeur permet tous les mouvements dans le texte : déplacement caractère par caractère, mot par mot, ligne par ligne, paragraphe par paragraphe, page par page, déplacement immédiat d'un bout à l'autre du texte, etc. Il permet également, entre autres fonctions, l'insertion aisée de mots lignes ou paragraphes, le remplacement automatique de mots ou membres de phrases, la correction immédiate de ce qui est visualisé à l'écran. Entièrement paramétrable sur toute imprimante matricielle, à jet d'encre ou laser (peu probable sur un CPC !), il permet toutes les possibilités d'impression : longueur de page, entête, bas de page, nombre de copies, interligne, etc. En conclusion, Tasword n'est pas la panacée universelle des traitements de textes, il ne possède pas l'option qui permet de voir à l'écran le texte tel qu'il sera imprimé (italiques, caractères gras...) mais permet d'incorporer ces possibilités à vos textes.

Tasword représente donc une solution attrayante "pour ceux qui ont besoin de sortir quelques lettres par mois et d'en conserver une trace". A noter qu'il possède une ouverture vers l'extérieur de par la possibilité d'utiliser des données issues de tableurs ou de gestions de fichiers parmi lesquels Mastercalc ou Masterfile.

Tasword 6128

Tasword 6128 reprend l'entière philosophie de Tasword 464/664 et n'est, en fait, qu'une version améliorée du Tasword de base. L'utilisateur n'est donc pas dépaysé en passant d'une version à une autre : toutes les fonctions de base et présentations sont communes à l'une et l'autre version. Parmi les fonctions supplémentaires, on peut citer la création d'un texte "bloc-notes" indépendant du texte à imprimer. Dix touches de fonction vous permettront également de pré-programmer des mots ou formules usuelles. L'option Mail-merge est intégrée au logiciel de la version 6128 et permet utilement l'impression d'une lettre type qui sera personnalisée selon des critères que vous aurez définis et par rapport aux personnes figurant dans le fichier sur la disquette. La capacité en mémoire vive passe de 13 000 caractères environ (version 64 Ko) à 60 000 caractères



**VOUS DESIREZ ACHETER LE MICRO
AMSTRAD PC 1512 ?**

ITS computer VOUS OFFRE jusqu'au 31/03/87

**UN AN DE GARANTIE SUR SITE
GRATUITE***

RENDEZ VOUS au 31 rue de Maubeuge 75009 Paris

I.T.S. Le leader de la réparation Micro Informatique à votre service

tel: 48 78 86 66 & 48 74 38 30 minitel: 42 82 02 41

*** POUR LES MODALITES NOUS CONSULTER**

Dossier

pour la version 6128.

MASTERFILE : CAMPBELL/SÉMAPHORE LOGICIELS

Gestion de fichiers d'accès aisé, Masterfile offre une simplicité d'emploi du fait de ses écrans d'aide et messages directs. Il permet la définition de champs et d'enregistrements de longueur variable, de formats d'écran définissables par l'utilisateur, d'un éditeur numérique, d'une possibilité de tri selon différents critères et d'une faculté de recherche multicritères.

Masterfile en version 64 Ko a une capacité en mémoire vive de 33 Ko permettant l'ouverture de 50 champs (avec jusqu'à 240 caractères par champs) par fiche. Comme pour Tasword, il existe une version entièrement francisée par Sémaphore et une version "advanced" utilisant les possibilités des 64 Ko supplémentaires du 6128. Pour Masterfile 128, la capacité du fichier passe de 33 Ko à 64 Ko, ce qui représente environ un millier d'enregistrements.

MASTERCALC 6128 (CAMPBELL/SÉMAPHORE)

Testé dans Amstrad Magazine n° 13 d'août 1986, Mastercalc offre la même simplicité d'emploi que Masterfile et Tasword. Également écrit en langage machine, il offre des fonctionnalités qui n'ont rien à envier aux plus gros systèmes et permet la réalisation rapide de feuilles de calculs simples ou complexes. Ce tableur, également francisé par les soins de Sémaphore Logiciels, a une capacité de plus de 7 000 cellules jusqu'à 320 lignes ou colonnes. Il travaille avec une précision 8 bits en virgule flottante et permet d'afficher des données numériques entières jusqu'à sept décimales.

L'utilisateur pourra définir et aisément utiliser jusqu'à 99 formules de calcul mémorisées (et mémorisables). Parmi toutes ses possibilités, signalons le calcul et re-calcule automatique de totaux et sous-totaux, l'affichage en 40 ou 80 colonnes. Il est possible de partager l'écran en différentes fenêtres permettant d'avoir sous les yeux plusieurs parties de la feuille de calcul ou un morceau de cette feuille avec la représentation graphique des données sur un même écran. Incorporant un sous-programme de représentation graphique, il permet d'obtenir des graphes selon plusieurs types de représentations. Mastercalc 128 est réservé aux possesseurs de CPC 6128.

MINI OFFICE II - Database Software

Mini-office II, édité par notre confrère anglais Database, est un package "intégré" permettant, selon la formule du "tout en un", d'avoir sur une seule et même disquette tous les éléments d'une petite informatique de bureau. Mini-Office comprend donc un traitement de textes, une gestion de fichiers, un éditeur d'étiquettes autocollantes, un



tableur, un module de représentation graphique et un module de communications. Loué par toute la presse informatique britannique depuis sa sortie en 1984 (dans ses premières versions), ce "package" n'a cessé de connaître une demande stable. D'une utilisation très simple, Mini-Office II est extrêmement structuré. De nombreux écrans d'aide sont à la disposition de l'utilisateur débutant et le manuel, très complet, donne de nombreux exemples d'utilisation.

Pour le prix d'un seul logiciel "spécialisé", Mini-Office II permet d'avoir, sur un seul support, tous les utilitaires nécessaires à vos besoins bureautiques. Ce n'est pas véritablement un "intégré" autorisant de passer d'une application à une autre sans quitter la première ; par contre ce passage d'une application indépendante à une autre se fait rapidement et très aisément. D'un excellent rapport qualité/Prix, Mini-Office II devrait normalement être bientôt disponible en France, entièrement traduit (logiciel et manuel). A faire à suivre...

La Solution - Micro-Application

La Solution de Micro Application se présente sous la forme d'un package similaire à son homologue anglais Mini-Office, regroupant dans un seul classeur trois produits "phares" de cet éditeur : Datamat, Textomat et Calcumat.

Calcumat est un tableur très simple d'emploi mais très puissant qui vous permettra d'effectuer vos calculs simples ou complexes avec une possibilité de représentation graphique des données ou des résultats. Testé dans notre numéro 11 de juin 1986, il dispose, entre autres caractéristiques, d'une fonction de tris multicritères, d'une calculatrice, d'un bloc-notes et d'une liaison possible avec les deux autres logiciels formant l'ensemble "La Solution" : Datamat et Textomat.

Datamat est un autre produit Micro Application bien connu des utilisateurs d'Amstrad. Logiciel de gestion de fichiers, il offre une grande simplicité d'emploi en regard de performances sérieuses. A partir d'un menu principal, l'utilisateur peut entièrement définir ses besoins pour le masque de saisie correspondant à un fichier donné. Datamat peut

recevoir une cinquantaine de rubriques par fiche avec environ 512 caractères par rubrique. Il permet la recherche avec ou sans index, selon plusieurs critères simultanés ; le tri par rubrique et par priorités. Comme les autres programmes de La Solution, il est interactif, c'est-à-dire qu'il peut recevoir des données issues des autres applications. Le traitement de textes, Textomat, dispose des fonctions communes à tous les traitements de textes mais possède en propre des "plus" intéressants. Étant compatible avec Datamat, il peut être utilisé pour des mailings et vous permet également d'effectuer des calculs à l'intérieur même du texte (facturation, tableaux...).

Pocket Wordstar - Micropro

Avec Pocket Wordstar, on atteint la limite entre la "bureautique personnelle" et l'outil 100 % professionnel. Véritable traitement de texte professionnel adapté de la version fonctionnant sous MS Dos et sur IBM — ou compatibles —, il est doté d'une multitude de fonctions très puissantes et de la possibilité de mailing. Fonctionnant, contrairement à tous les autres produits passés en revue, sous CP/M, Pocket Wordstar fait payer sa puissance par une certaine difficulté d'emploi. Rien que le manuel fait 150 pages ! L'utilisateur devra avoir une certaine pratique du logiciel pour arriver à mémoriser toutes les options disponibles et ce, malgré des écrans d'aide (sommaires). On peut malgré son aspect professionnel et ses indéniabiles qualités, lui reprocher quelques faiblesses au niveau de l'affichage qui peut largement différer de ce qui sera imprimé. On peut excuser une telle faiblesse sur un logiciel de 200/300 F, mais le faire remarquer en ce qui concerne un logiciel professionnel qui atteint quand même un prix confortable. Pour ceux qui veulent un traitement de textes très puissant pour "petit" système, Pocket Wordstar donnera toute sa mesure. Pocket Wordstar et Mailmerge ont été testés dans Amstrad Magazine n° 11 de juin 1986.

Pocketcalc et Pocketbase - Micropro

Pocketcalc et Pocketbase sont les adaptations Amstrad des logiciels Calcstar et Datasstar. Comme tous les produits adaptés à la bureautique, Pocketbase base de données, et Pocketcalc feuille de calcul, sont interactifs et viennent compléter Wordstar Pocket. En effet, ces trois logiciels ont la possibilité de s'échanger leurs données.

Multiplan - Microsoft

Autre vedette du logiciel professionnel : Multiplan. Ce célèbre tableur (ou feuille de calcul électronique) existe pour votre CPC. Hyper puissant, il fait partie des meilleurs produits qu'on puisse trouver sur un CPC. Un apprentissage assez rigoureux sera néanmoins de mise pour en tirer le maximum : il s'agit là d'un réel outil professionnel.



INFORMATIQUE ET SURDITÉ

VISITE A "MICRO-BAGUER"

Un club informatique ? Rien d'étonnant à cela en 1986. Dans un centre pour enfants sourds, c'est plus rare. Nous y avons rencontré un mercredi après-midi une dizaine d'enfants et adolescents tous captivés par leurs Thomson, Apple et CPC 6128 : 'le meilleur d'entre eux, selon Jean l'un des ados : plus facile à brancher, avec des couleurs plus belles'.



Si l'on vous dit Asnières, vous pensez au 22, non ? Et bien Amstrad Magazine vous emmène au 35. De la rue de Nanterre, à Asnières sur Seine donc. Dans la banlieue nord-ouest de Paris. C'est bien simple, lorsque vous êtes dans l'avenue de la Marne, vous prenez la première à droite ; non, à gauche, heu... Bon, le mieux, c'est encore de demander votre chemin, la direction pour aller à l'Institut BAGUER. Un centre spécialisé qui accueille deux cent cinquante enfants sourds de quatre à dix-huit ans, garçons et filles. Un très très vieux centre où l'un des instituteurs a eu une très bonne idée : créer un club informatique.

Yves MOREAU, l'instituteur, est un "fondu" d'informatique. Il s'occupe de ses collègues dans le cadre de l'EAO, (enseignement assisté par ordinateur), il donne des cours d'informatique dans les classes et prend en charge l'organisation de cycles de formation pour les autres instituteurs et éducateurs. Du genre boulimique, il crée en 1984 un club Micro-Baguer ouvert à tous : parents élèves, enseignants et "toutes les personnes que l'informatique intéresse". A sa connaissance, le seul club de la région parisienne fonctionnant au sein d'un institut accueillant des enfants sourds, Micro-Baguer s'est fixé deux objectifs : éveiller les enfants à l'informatique, ouvrir le centre sur l'extérieur.

Autonomie, autodiscipline et autoformation

"L'apprentissage de l'informatique est très intéressant pour des enfants atteints de surdité car ils peuvent discuter avec l'ordinateur. Lorsqu'ils sont sanctionnés par un adulte, ils n'ont pas de moyens efficaces de réponse. Devant un micro-ordinateur, ils persévèrent, cherchent une solution, une clé. Il ne faut pas oublier que pour ces enfants handicapés, le visuel est essentiel". Essentiel. C'est pour cette raison qu'Yves Moreau laisse les enfants le plus autonomes possible. Pas question de jouer les serveurs, d'être à leur disposition. "J'interviens très peu et ils savent, donc ils réfléchissent beaucoup plus. Cette situation a aussi favorisé une grande autodiscipline. Les élèves connaissent la fragilité des machines, ils sont sensibles à leur utilisation".

Ce lieu privilégié et serein qu'est Micro-Baguer permet aussi de rassembler les différentes tranches d'âge à partir de dix onze ans, alors que la cour des grands est interdite aux plus jeunes ! Une osmose qui responsabilise les plus vieux. Face à l'ordinateur, ils se transforment en conseillers, voire en éducateurs des petits. "Et le plus drôle, explique Patrick autre responsable du club, est de constater que, parfois, les petits aident les grands à trouver les solutions".

Le club fonctionne trois après-midi par semaine pour l'initiation et le perfectionnement. "Avec les enfants, l'initiation Basic a été un échec", raconte Yves Moreau. "Les notions de variables et le graphisme ne passaient pas. Le niveau scolaire est plus faible que dans un collège où un lycée et j'ai trouvé que cette initiation n'est pas adaptée à



Le difficile moment du choix du logiciel.



Jean et son copain, tous deux "fans" du CPC 6128.

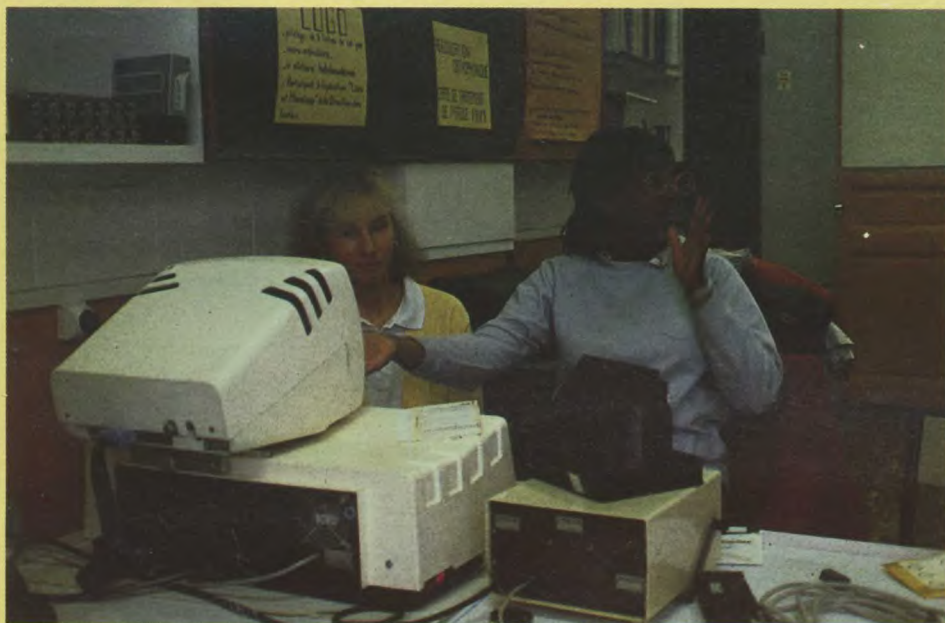
l'enseignement des enfants sourds. Avec logo, par contre, les élèves sont plus motivés et peuvent construire des projets sur des périodes de trois ou quatre mois. Ce qui nous oblige pour l'initiation à la programmation, à nous servir plutôt du matériel Thomson qu'Amstrad". Pour les adultes venus de l'extérieur, le basic n'a pas posé de gros problèmes. Chez les enfants, l'aspect ludique prime avant tout et c'est là que l'Amstrad prend tout son importance. Le club est aussi un lieu de détente. Mais, dans l'esprit d'Yves et Patrick, les jeux de réflexion doivent prendre une part de plus en plus importante très progressivement.

Les projets "Amstrad" : un 1512 et un pilote de robot

La baisse de fréquentation que connaît actuellement le club montre bien que les enfants désirent apprendre sans cesse de nouvelles choses. Et cette année, les adultes et autres jeunes de faisant pas partie de l'institut sont aussi moins nombreux. Les responsables sont conscients qu'il faut innover, "faire ce que l'on ne fait pas ailleurs" puisque les micro-ordinateurs à la maison se multiplient." De plus en plus de jeunes pratiquent chez eux ou chez des amis. Il y a deux ans, nous avons beaucoup d'inscrits et peu



L'autonomie : ils ont un jeu, une notice et s'entraident à comprendre seuls.

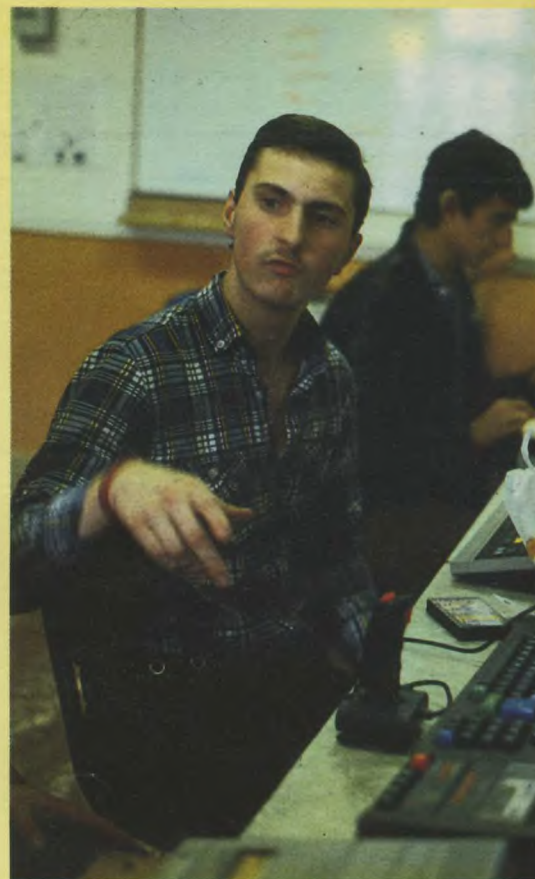


Deux jeunes filles en pleine discussion avec l'animateur (hors photo).

de matériel, aujourd'hui, la tendance s'inverse". Pour 1987, Yves Moreau a deux projets qui concernent Amstrad. L'achat d'un 1512 et d'un robot piloté par un CPC. Avec ce robot d'entraînement, il faudra construire du matériel et programmer un mobile. Ce sera la spécificité du club qui devrait lui redonner une dynamique. A plus long terme, le club souhaiterait s'équiper d'un minitel dialogue, un outil fabuleux pour les sourds, et d'un IBM PC à carte de parole, machine rare puisque l'on en compte qu'environ vingt-cinq en France. Cet ordinateur permet à l'enfant sourd de visualiser sa voix, sa hauteur, ses intonations. De pro-

gresser plus vite tout en s'amusant, de nombreux jeux étant possibles.

Reste à savoir si, financièrement, Micro-Baguer pourra s'en sortir. Le club, association loi de 1901, vit d'abord des cotisations de ses membres, cent francs par an scrupuleusement placés sur un livret de caisse d'épargne. Pour ce qui est de l'équipement actuel, une partie a été fournie par le "Centre national d'éducation et de formation pour l'enfance inadaptée", par l'institut et par le 1 % patronal dans le cadre de la taxe d'apprentissage. A notre que le plan IPT, (informatique pour tous), ne concerne pas les centres spécialisés ! Les enfants d'insti-



"Je peux en avoir un autre ?"

tuts spécialisés n'ont pas eu droit à la manne gouvernementale...

Il est évident que si le nombre des membres augmente, le club étoffera son matériel. Après des collègues instituteurs et éducateurs, Yves Moreau tente de populariser l'expérience de Micro-Baguer. "Je le répète, tous les gens extérieurs au centre sont les bienvenus. Des sourds bien sûr mais aussi des passionnés d'informatique qui pourraient encadrer. A deux personnes, nous avons une grosse charge de travail". Après plusieurs années d'enseignement dans les classes et d'encadrement au sein du club, Yves Moreau est plus que jamais persuadé que l'informatique est un outil de travail et de loisirs indispensable pour les nombreux enfants et adultes sourds. "Il y a aujourd'hui en France un bébé sur 2500 qui naît sourd profond". Face à cette situation, les micro-ordinateurs Amstrad alliant à la fois facilité d'utilisation et coût peu cher peuvent avoir une place de choix. Encore une fois tout est question d'encadrement.

Philippe Massonnet

Pour tout renseignement sur le club Micro-Baguer, vous pouvez téléphoner au 47.33.23.40 poste 1150, ou écrire au 35, rue de Nanterre, 92600 Asnières sur Seine.

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débiter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débiter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débiter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 108 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre

ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débiter en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve

néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.

Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmeur d'EPROM, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiel et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM :
ADRESSE :

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
TOTAL			

Date :
Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)
Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

COURRIER

Q - Dans un de vos numéros, vous avez fait paraître un test de Cauldron II. A la fin de l'article, vous disiez que son prix était de 29,90 F. Malheureusement, vous n'indiquiez pas où se procurer le logiciel à ce prix-là...

Patrice Gardette

R - Aïe... aïe... aïe ! En annonçant Cauldron II à 29,90 F Amstrad Magazine casse les prix... En fait il faut avouer que l'exemplaire que nous avions entre les mains avait subi des erreurs d'étiquetage... En tout état de cause, le prix de Cauldron II n'est pas 29,90 F... Si vous arriviez à le trouver à ce prix, signalez-le nous : nous nous empresserons d'aller en acheter trois douzaines ! Trêve de plaisanterie, l'étiquette sur le boîtier de la cassette testée n'était pas celle de Cauldron II... Avec toutes nos excuses pour ces « fausses joies ».

Q. - Je possède un CPC 464 depuis quelques semaines et je suis confronté à un problème que je n'arrive pas à résoudre seul : un ami m'a prêté des cassettes de programmes (jeux et utilitaires). Le problème est que les programmes chargent bien sans message d'erreur mais ne sont pas présents en mémoire lorsque je veux les lister à l'écran. Quand je charge un programme, il démarre parfaitement et je peux jouer avec ; si j'appuie sur « ESC », il s'arrête mais je ne peux alors plus redémarrer le programme et lorsque je tape « List », l'ordinateur affiche Ready et rien ne se passe. Pouvez vous m'expliquer ce qui se passe ?

J.-P. Labora - Clichy

R. - D'après ce que vous écrivez, les programmes que vous chargez tournent parfaitement sans pouvoir être redémarrés et listés après un « BREAK » (touche ESC). Vous ne précisez pas s'il s'agit de réalisations personnelles ou de logiciels achetés dans le commerce. Dans ce dernier cas, le fait de ne pas pouvoir lister le programme fait partie de la protection mise par certains éditeurs pour limiter le piratage de leurs produits. Mais

il existent une autre possibilité : si vous relisez attentivement votre manuel d'utilisation (on ne le lit jamais assez), vous pourrez vous apercevoir qu'il existe en fait deux instructions SAVE (pour sauvegarder un programme). L'une est de la forme SAVE (nom programme) (généralement utilisée), l'autre de la forme SAVE « non programme », P. Tous les programmes sauvegardés avec cette commande (surtout utile pour protéger vos fichiers des regards indiscrets !) pourront être chargés normalement, fonctionner normalement sans toutefois pouvoir être listés... Beaucoup d'utilisateurs ne connaissent pas cette forme de SAVE mais quelques-uns l'utilisent. Demandez donc à votre ami comment il a sauvegardé ses programmes. Mais attention à son utilisation : un programme sauvegardé sous cette forme ne pourra plus être modifié à moins d'utiliser certains « utilitaires » qui permettent de « récupérer » les fichiers ainsi protégés...

Q - Possédant un Amstrad CPC 6128, je suis très intéressé par les disquettes O.U.F. dont vous parlez dans les Cahiers d'Amstrad Numéro 5. Aussi, je voudrais savoir comment faire pour m'en procurer une ? Dois-je écrire directement à O.U.F. ou entrer en contact avec un possesseur d'une de ces disquettes par le biais d'une petite annonce ?

*Vincent Crepelle
St-Ouen-Vendôme*

R - Si vous êtes intéressé par les disquettes OUF, vous devez vous intéresser à CP/M ; et quoi de plus logique alors que d'adhérer à un Club de — comme vous, sans doute — passionnés avec lesquels vous pourrez non seulement échanger des programmes, des modifications, mais surtout des astuces... Quoi qu'il en soit, vous pouvez contacter directement l'Organisation Utilisateurs France pour en savoir plus quant aux modalités d'adhésion, aux avantages offerts aux membres du Club et sur les fameuses disquettes CP/M trois pouces. O.U.F. : 10, rue Saint-Nicolas - 75012 Paris. Tél. : 43.44.82.65 (de 11 à 17 heures).

TELE-TUTOR CLAVIER



COURS COMPLET D'AUTO-
FORMATION AU CLAVIER AVEC
ENTRAINEMENT A LA VITESSE

**LOGICIEL APPROUVE PAR
AMSOFT**

491 F TTC SUR PCW 8256
581 F TTC SUR PC 1512

TELE-TUTOR CLAVIER JUNIOR

UNE INITIATION AU CLAVIER
EN QUELQUES HEURES

290 F TTC SUR PC 1512
PCW ET CPC

TELE-TUTOR COURRIER

2 DISQUETTES :

- 1 pour l'apprentissage du traitement
de texte - 1 pour rédiger et imprimer
votre correspondance

290 F TTC SUR PC 1512

**CHEZ LES REVENDEURS
AMSTRAD**

ou par correspondance :



**TOTALE
FORMATION**

114, avenue Charles-de-Gaulle
92200 Neuilly - Métro : Sablons

(1) 46.37.56.40

Q. - Possédant un CPC 6128, je voudrais utiliser les 128 Ko de mémoire utilisateur. Pourtant lorsque l'on suit les instructions du manuel pour connaître la place restant en mémoire, elle n'est que de 42 Ko environ ? Pourtant toujours d'après le manuel, le programme livré sur les disquettes Amstrad doit permettre l'utilisation de la totalité de la mémoire de 128 Ko. Le programme « BANKMAN » donné avec le 6128 ne permet-il pas d'utiliser, comme il est indiqué dans le manuel, ces 128 Ko ?

Jérôme Ripo - Lyon

R. - Le 6128 possède effectivement 128 Ko, répartis en deux « bank » de 64 Ko chacune. Pour ce qui est de CPM Plus, pas de problème. Pour ce qui est du Basic, le 6128 ne peut gérer - pour vos programmes - que 64 Ko. Les autres 64 Ko ont plusieurs utilisations. En chargeant l'utilitaire « Bankmanager » ou BANKMAN, vous accédez à de nouvelles instructions RSX permettant de gérer les 64 Ko supplémentaires. Ainsi, screencopy et screenswap concernent le maniement de pages-écran ; banko-

pen, bankwrite, bankread, bankfind quant à elles permettent de gérer des données alphanumériques et de stocker des variables, par exemple, sur les 64 Ko supplémentaires alors utilisés comme disque virtuel. Dans le cas, notamment, de gestion de fichiers ou tout autre programme demandent une recherche d'informations, l'utilisation des 64 Ko supplémentaires permet des temps d'accès hyper-rapides par rapport aux temps d'accès d'information sur une disquette classique.

Quoi qu'il en soit, nous vous engageons à lire attentivement le chapitre sur l'utilisation de « Bankman » dans votre manuel. Sachez également que grâce à des utilitaires, vous avez aussi la possibilité d'utiliser les 64 Ko comme « ramdisk » c'est à dire pour y stocker non plus des données ou des images mais également des programmes basic ou machine.

Q. - Je vous transmets ci-joint le texte d'un petit fichier que j'ai créé afin de me faciliter la tâche.

En effet, j'utilise beaucoup l'éditeur de Turbo Pascal et ceci pour des travaux divers tels que création de fichiers textes pour des compilateurs Pascal, Cobol, C... Bien que performant, il oblige à une gymnastique digne des plus grands pianistes ; j'ai donc eu l'idée de programmer mon joystick afin de pouvoir faire défiler, tranquillement calé dans mon relax, des textes souvent très longs. Ce fichier texte est mis en œuvre sous CP/M + avec la commande SETKEYS.COM. A chacun de programmer les touches du joystick à sa convenance suivant les commandes les plus utilisées. J'espère que cette idée évitera quelques crises de nerfs aux ennemis du CONTROL-K-D...

Alain Thenot
St Jean-de-Bonnefonds

R. - Excellente idée en effet. Merci pour tous les utilisateurs fatigués de trop longues manipulations au clavier.

72 N « ^ E » (en haut)

72 C « ^ R » (une page en haut)

73 N « ^ X » (en bas)

73 C « ^ C » (une page en bas)

74 N « ^ S » (à gauche)

74 C « ^ A » (un mot à gauche)

75 N « ^ D » (à droite)

75 C « ^ F » (un mot à droite)

76 N « ^ C » (Fire 2 : une page en bas)

77 N « ^ R » (Fire 1 : une page en haut)

E 140 « ^ KD » (CTRL/ENTER : sortie de l'éditeur)

Nota : Si vous aussi avez réalisé de « petites bidouilles », n'hésitez pas à nous les envoyer... Si vous trouvez l'utilités d'autres y trouveront sûrement de l'intérêt. (^ est obtenu par la flèche verticale, sous £)

Q. - Suite à la parution de l'article sur l'interface Multiface Two, vous serait-il possible de me communiquer les adresses me permettant de contacter Romantic Robot ou Sémaphore. Vous serait-il possible également de me communiquer l'adresse de l'éditeur Melbourne House ?

Vartane Jean-Damien
Nouméa

R. - Voici les adresses de ces sociétés :

Melbourne House Publishers Ltd
Castle Yard House
Castle Yard
Richmond TW 10 6 TF
England
Romantic Robot
77 Dyne Road
London NW6 7DS
England
Sémaphore Logiciels
CH 1283 La Plaine
Genève
Suisse

Q. - Le programme M.A.O. par Gérard Tannière est excellent, il ne lui manquait qu'une sortie sur imprimante du listing des notes... Ci-joint une petite modification de ce programme afin de satisfaire tout le monde...

Gil E.A. Kempf
Strasbourg

R. - Avec nos remerciements, beaucoup de nos lecteurs vont profiter - avec plaisir - de vos améliorations dont voici le contenu (pour DMP 2000 et compatibles) :

OBJET : Programme publié dans No 4 Cahiers d'Amstrad

```
680 LOCATE 3,12:PRINT "PROGRAMME:";PRINT:PRINT TAB(2);"data ....."  
;PRINT TAB(2);"env 1,2,2,5,1,0,200";PRINT TAB(2);for x=1 to 10;nb:PRIN  
T TAB(2);"read c,h,du,v:sound c,h,du,v,1";PRINT TAB(2);"next x"  
681 WINDOW #3,4,22,20,22:LOCATE #3,2,2:PRINT #3,"SORTIE DMP D/N"  
682 a#=INKEY#  
683 IF a#="0" OR a#="o" THEN 686  
684 IF a#="N" OR a#="n" THEN 180  
685 GOTO 682  
686 ---- P-6b1b:EDITION LISTING SUR DMP-2000 ---  
687 CLS #3  
688 FOR i=1 TO 25  
689 FOR c=1 TO 80  
690 LOCATE c,1:PRINT #8,COPYCHR#(i#0);  
691 NEXT c  
692 PRINT #8,CHR#(15) 'pour style de caractère condensé  
693 NEXT i  
694 PRINT #8,CHR#(18) 'pour retour au style de caractère standard  
695  
696 WHILE INKEY(38)/>128:WEND:RETURN  
700 ---- sp-1: .....
```

et la suite ...puis un renum 10,10,10

et le tour est joué.

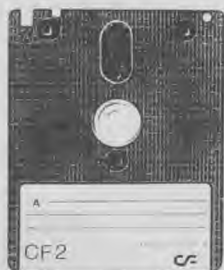
**Control
Reset**

34, rue de Turin
75008 PARIS
Tél. (1) 42 93 47 32
Métros : Rome, Liège,
St-Lazare, Place Clichy.

DISQUETTE 3"



TH 172
Coffret de rangement
40 disquettes
à charnières



TH 175*
Coffret de rangement
10 disquettes

130 F

25 F

49 F

POUR AMSTRAD*

EN PROFITANT DE NOS PROMOTIONS

• 1 TH 175 + 10 DISQUETTES 3" **299 F**

• 1 TH 172 + 20 DISQUETTES 3" **630 F**

DISQUETTE SEULE 3" (minimum 10 pièces) **28 F**

*marque déposée, photo non contractuelle

FORFAIT DE PORT 40 F (jusqu'à 5 Kg, au-delà nous consulter).

PRIX TTC

PETITES ANNONCES

ECHANGES

CPC 6128 cherche correspondants de tous pays francophones en vue d'échanges divers de la gamme AMSTRAD/SCHNEIDER. Gérard Lemaire, 17, rue vieux Thier, B-5270 (Belgique). Tél. 85.21.74.91.

PCW Club 38 international + magazine gratuit. 324 membres France + étranger. Documentation contr. enveloppe timbrée 3,70 F. Chatain, Le snow, 74110 Avoriaz.

Cherche sur région Argenteuil possesseurs CPC (disk) pour contacts micro et échanges. Contactez 36.15 BAL de HG "AMSTRAS95" ou 39.47.69.38 après 19 h.

Viens de créer un superbe club d'échange pour Amstrad (disk). Déjà plus de 200 logiciels pour échange ou info écrire à AMS Club. Vds joystick Prx 500, 135 F (neuf) au lieu de 195 F. Réponse assurée Amstrad Club, 155, rue de la Forêt, 67670 Mommenheim.

Echange écran monochrome GT 65, avec 1 disquette d'une valeur de 1456 F contre écran couleur pour CPC 464. Tél. 54.21.34.97.

Echange CPC 464 couleur, contre CPC 6128 ou CPC 664. Tél. 61.91.31.90. Demander Damien.

Amstradiste très pressé, échange moniteur GT 65 + plan du système +

plan concernant l'adaptateur MPI + 3disks pleins (DBASE II, Multiplan, Spirit, Semdisc, Discover + notices) + crayon optique contre un moniteur couleur CTM 664 en bon état (valeur du lot : plus de 2600 F). Contacter M. Malheiro Manuel, Route d'Herme, 77114 Gouaix. (De préférence moniteur étant encore sous garantie !!). Tél. 60.00.75.86 à partir de 19 h pendant la semaine.

CPC 464 couleur + DDI cherche contacts pour échanges idées, logiciels, etc... Ecrire à Stéphane Burroughs, résidence Babylone A35, 259, cours Gallieni, 33000 Bordeaux.

Débutant sur 6128, cherche programmes en tous genres pour créer une bibliothèque. Etudierait toutes propositions. Ecrire à Ludovic Louis, 5, rue des églantines, 95320 Saint-Leu la Forêt.

Cherche membres pour monter un club amstrad, ainsi que pour échanger listing, jeux, idées... Téléphoner au 53.71.06.61 et demander Franck.

PCW 8256, enseignant cherche tout logiciel éducatif (Maternelle, Primaire, Collège), listing ou disquette. Faire offre. G. Pineau, Le Petit Moulin, Montilliers, 49310 Vihiers. Tél. 41.75.04.35.

Recherche amstradistes dans la région Saint-Chamonoise pour fonder un club Amstrad. Ecrire à Bey Cabah, 3, rue de la Rive, 42400 St-Chamond. Tél. 77.31.33.84.

Urgent cherche notice de transmat en français. Echange jeux sur CPC 6128. Morin Stéphane. N°1103. Les Jodannes, 63500 Issoire.

Cherche correspondant dans l'Yonne pour échange de programmes. Les Griffons, Saint-Sauveur en Puisaye. Tél. 86.45.56.70 après 17 h.

Recherche contacts avec possesseurs programmes serveurs vidéotext et passionnés de communication. Ecrire à Pierre Car, BP 1011 Perpignan cedex 66010. Urgent Merci.

Echange clavier Amstrad 664 avec manuel, disque ET 900 FF contre clavier 6128 avec manuel et disque system. G. Fromont, 28, rue grande, 27630 Ecos. Tél. 32.52.01.66 (Eure).

Je possède un amstrad CPC et je recherche correspondants(es) proche de ma région (92), c'est-à-dire Suresnes, Rueil-Malmaison, Saint-Cloud ou sinon autres villes proches, pour échanger jeux (K7 uniquement), idées, trucs et astuces et peut-être créer un club Amstrad. Si cela vous intéresse écrivez-moi vite. Jean-Philippe Favre, 1, avenue Jean-Jaurès, 92150 Suresnes.

Recherche correspondants pour échange idées, astuces, jeux et utilitaires divers et revues sur compatibles IBM PC. Ecrire Chastaing Philippe, 3, rue Saint-Thomas, 35400 Saint-Malo.

Possesseur PCW cherche contact sur Marseille et la région pour échange d'idées et plus. Contacter Michel Vassallucci, 8, impasse des joncs, 13008 Marseille. Tél. 91.72.43.82.

CPC 464 + DDI 1 cherche tous contacts pour échanges divers. Fabrice au 69.20.53.66.

Recherche correspondants possédant Amstrad 664 ou 6128 pour échange, sur Paris et banlieue, appelez après 18 h au 48.34.13.28.

Recherche amstradistes ayant écrit des logiciels éducatifs "santé" pour contacts et échanges. G. Isambart, 46, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. 44.02.20.40.

Clubs ou particuliers, rejoignez les 324 membres français et étrangers du PCW club 38. Gratuit, doc contre 3,70 F sur enveloppe timbrée. PCW Club 38, Chatain, Le Snow, 74110 Avoriaz.

Recherche mode d'emploi de D.Base II et Multiplan. Ecrire à M. Cablé Stéphane, 9, rue de la Vicomté, 76490 Candebeac en Caux. Tél. 35.96.33.74.

CPC 6128 Cherche correspondants pour

échanges divers. Christophe Hardy, 23, rue Ambroise Paré, 26000 Valence.

Amstrad 6128 recherche contacts (filles bienvenues) dans la région parisienne de préférence pour échanges divers. Téléphonez à Franck après 19 h au 47.94.41.94 (Hauts-de-Seine).

Recherche possesseurs CPC 464, pour échanger jeux, programmes, astuces. Ecrire à Guignard Philippe, 38, rue des Iris, 69630 Chaponost. Réponse assurée.

Journaliste 50 ans, débutant sur PCW 8215 cherche conseils et éventuellement leçons rémunérées pour Locoscript, CP/M Plus, Dr Logo. Tél. 48.28.19.03.

Pour former club Amstrad 6128, 664, Lazer 500 et Epson HX-20. Cherche correspondant(e) pour échanges d'idées, d'astuces, et de logiciels. Inscription gratuite. Réponse assurée. Pour renseignements écrire à Philippe Soursou, 4, avenue Fernand Pezet, 46100 Figeac. Tél. 65.34.09.51.

Cherche listings de maths, physique, automatisme, électronique, DI, à partir de 3^e, 2^e jusque terminale. Ecrire à M. Ringeval Pierre-Yves, 4, rue du 8 mai 1945, 59264 Onnaing.

Cherche personne possédant Amstrad CPC 464 pour échanger des jeux, idées, etc... Ecrire à M. Wallot Patrick, 7, avenue de la gare, 02500 Hirson ou tél. 23.58.13.95 poste 35 après 19 h.

Possesseurs d'Amstrad 464+DDI et synthé vocal technimusicque cherche contacts, dans la région parisienne, ayant le synthé vocal Technimusicque en vue d'échanger des logiciels tournant sur le synthé. (Programmeur et assembleur, j'ai fait des logiciels moi-même utilisant le synthé). Cherche aussi possesseurs de C Basic Compiler. Tél. 69.06.87.30 (après 20 h). Demander Michel.

Cherche trucs pour Sorcery + qui ont paru dans le n°10 d'Amstrad Magazine, rubrique Help (photocopies). Envoyez à : Bonfilhon Maurice, Route de Grans, 13300 Salon.

TULIP PC MICRO-SERVICES 4, rue de l'Oratoire - 37100 TOURS - Tél. : 47.51.04.28 + (Ile de France, faire le 16).

INSTALLEZ VOUS-MÊME EN 20 MINUTES

KIT COMPLET DISQUE DUR INTERNE POUR PC 1512 AMSTRAD

Comprend : Disque - étriers - vis - carte contrôleur - câbles - notices d'installation et de formatage.

KIT 20 Mégas : ----- 4990,00 F TTC
KIT 30 Mégas : ----- 5890,00 F TTC

Port inclus.

Règlement : chèque à la commande.

Délai : 8 jours maxi dès réception chèque (chèque encaissé au départ du colis).

Disques et cartes rapides, de grande marque américaine, garantis UN AN pièces et main-d'oeuvre contre tout vice de fabrication. (Echange par retour en notre labo).

RECHERCHONS REVENDEURS TULIP PC MICRO-SERVICES

DISTRIBUTEUR DES PC et AT TULIP. Rapport prix / Performance incomparable.

AT 20 Mo., 10 MHz, 640 Ko. MEV. : 27.900 F avec moniteur monochrome.

Fabrication européenne.

DISTRIBUTEUR RESEAUX MULTITACHES ET MULTIPOSTES SOUS MS-DOS SANS MATERIEL PARTICULIER. Prix compétitifs (Kit de départ 7350 F).

Echange moniteur monochrome Amstrad neuf très peu servi + une centaine de logiciels au choix pour CPC 464 + 150 F contre drive DDI1 avec interface et alimentation. Demander Bruno Elbaze au (1) 43.02.61.06 après 19 h 30 ou écrire au 73, avenue Henri Barbusse, 93220 Gagny.

Belgique et Nord France, souhaite correspondre avec utilisateurs CPC 6128 vue échange idées, programmes, sans but lucratif et très sérieux JMS - BP 54 - 5500 Dinant Belgique.

Possesseur Amstrad 464 cherche contacts sur région Aubervilliers, Seine Saint-denis pour échanges idées et logiciels. Demander Djamel H. au 43.52.77.32 après 17 h.

CPC 6128 possédant nombreux prog. (+ de 200 dont SRAM 2, infiltrator, Hercule, ...) cherche correspondant(e)s pour échange de progs. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Leconte Frédéric, 267, rue de Guise 02100 Saint Quentin.

Amstrad 464 cherche amstradiste pour échanges de logiciels ou listings, écrire à Baup. Frédéric, rue des Fossés, 55200 Vignot.

Echange moniteur GT 65 + adaptateur péritel MP2F + joystick Quick Shot + programme contre moniteurs couleur. Tél. 73.25.19.79.

Echange moniteur vert 6128 contre moniteur couleur + 800 F (à débattre). Contacter M. Pierre Rebourg, 2, rue du Pdt Robert Schuman. 39600 Pessac. Tél. 56.36.43.55 après 19 h.

VENTE

Vends DBase II (disc - livre 300 pages) 200 F. Disc utilitaires (64 Pgms) 150 F. Bible du 6128 (micro appl. n° 160) 100 F. Programmation en assembleur + routines RSX 100 F. Peek et Poke 60 F. Tél. (1) 48.77.66.50. M. Blance, 1, rue de Bir-

Hakeim, 94120 Fontenay-sous-Bois.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie 6 mois : 4 000 F. Tél. 60.15.15.89 après 18 heures.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disc DDI + imprimante matricielle Apple + programmes jeux et utilitaires sur disquette : le tout 5 000 F. Tél. 46.08.07.74 ou écrire à : Jardin P., 55, av. Edouard Vaillant, 92100 Boulogne.

Vends Amstrad CPC 464 (monochrome) excellent état + joystick + une dizaine de revues + très nombreux logiciels, le tout valant près de 9 000 F, cédé seulement à 3 500 F. Tél. 43.43.20.29 après 19 h (merci).

Vends 664 couleur (acheté 11/85) 3 800 F. Tél. 42.37.78.67 (demander Frédéric). Région parisienne.

Vends Amstrad CPC 464, moniteur couleur, très bon état + joystick + livre + utilitaires + de nombreux jeux. Vendu : 3 000 F (acheté en 1986). Tél. 43.76.45.47. Banlieue parisienne.

Vends CPC 464 monochrome + manette jeux + logiciels. Prix 2 000 F. Tél. 60.84.75.77.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + manuel + 80 jeux + Pascal avec manuel + assembleur/désassembleur avec manuel + fichier + gestion + "La bible du programmeur" : 1 800 F. Tél. (16.1) 60.29.12.29.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome (01/86) + joystick + 40 jeux et utilitaires + revues. Le tout 2 000 F. Demander Marc au 34.10.08.40.

Vends lecteur 5 1/4 Jasmin AMSD + pour CPC 464 + divers jeux pour 1 500 F (acheté le 25/10/86). Tél. (1) 46.71.44.46. Eric, après 19 h.

A vendre Amstrad PCW 8512 avec imprimante + traitement de texte + housses + divers programmes sous garantie. Prix : 7 500 F. Tél. 69.34.05.21, Frédéric.

Vends Amstrad 6128 mono garantie avril 87 + disquettes (jeux + utilitaires). Peu servi, emballage d'origine. Prix : 4 500 F. Tél. 43.75.78.10 ou 45.99.47.26.

A vendre CPC 6128 couleur acheté en septembre : 5 000 F. Tél. Mme. Carvil- lot, 46.55.09.21.

Vends lecteur DDI-1 : 1 500 F cause achat 6128. Très bon état. Djoko, 1, rue des Onchères, Apt 1103, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. 72.04.34.32 après 18 H.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + logiciels de jeux + joystick Quickshot II + revues. Prix : 3 000 F. Salichon Ronan, 5, bd de l'Europe, 69600 Oullins. 78.51.61.11. Le tout en très bon état (1985).

Vends CPC 464 couleur état neuf, sous garantie + K7 + mensuels Amstrad. Prix total : 3 000 F. Tél. 46.81.72.07.

Vends 664 monochrome compatible 6128. Extension 64 Ko, Comme neuf, + manuel d'utilisation : 3 500 F. Tél. 86.46.37.72 ou 86.46.23.05.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome complet + cassettes jeux + manuel. Très bon état : 2 000 F. Vends synthétiseur vocal 1 pour 464-664-6128 : 250 F. Vends lecteur de disquettes DDI 1 + CPM : 1 300 F. Pour l'ensemble prix à débattre. Tél. Toulon, 94.75.75.66.

Vends Amstrad PCW 8512 + CPS 8256 + DBase II + Turbo-Pascal + 20 disquettes + livres. Prix : 7 500 F. Tél. 78.58.98.49 après 19 h (Lyon).

Vends G128 couleur sous garantie, livre + disquette système + magazines divers + logiciels + disquette + joystick : 4 800 F. 69.06.86.25 après 19 h.

Amstrad 464 couleur 3 000 F (29/10/86), MP-1 290 F (adaptateur péritel couleur, jamais servi), bureau spécial ordinateur 500 F (10/12/85, acheté 1 050 F), 46 disquettes 35 F (Top Secret, Zombi, Seram...), 3 livres sur le Turbo Pascal, CP/M 2.2, le livre de l'Amstrad CPC 464 CPC 664 tome 1, et le langage machine,

un abonnement à Amstrad Action d'un an 150 F, plein de cartes de jeux (Zombi, Warrior +, Batman, Movie, Equinox, Nomad...) et de programmes de vie infinie (Nomad, Equinox, Commando, Bombjack, Sorcery +...). Tél. 50.57.25.93.

Vends CPC 464 + moniteur monochrome complet, état neuf. Prix : 2 000 F. Tél. 46.26.28.64 après 19 h.

Vends souris pour Amstrad CPC 464 très bon état : 550 F. Tél. 40.47.82.10 après 18 heures, 6, rue Deunbroucq, 44000 Nantes.

Vends livre avec 50 programmes pour Amstrad pour seulement 80 F. Ecrire à Gay Pascal, 3 HLM urgon 1, 18, rue du Montrbrison, 05120 L'Argentière la Bessée.

Vends CPC 464 couleur + drive DDI-1 + imprimante DMP 1 + souris + synthétiseur vocal + crayon optique + compilateur + livres et doc : 7 500 F. Tél. 42.55.64.07. M. Billault.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + un joystick Quickshot II + une vingtaine de logiciels + une housse + livres... : 3 600 F. Gerber Wilfrid, 94700 Maisons-Alfort.

CPC 464 + DDI + RS 232 + Honeywells II + modem cherche conseils pour gestion imprimante. Echange de programmes. Veronique et Michel, 10, rue du Parc, 91720 Maisse. Tlj après 17 h 30, tél. 64.99.57.73.

Vends Amstrad CPC 464 lecteur cassettes intégré et moniteur couleur + extension mémoire 128 ko + joystick + accessoires (couvercle clavier, rallonge alimentation) 3 300 F. Vends lecteur disquettes Amstrad 1 500 F. Tél. 39.71.11.21 après-midi.

Vends Amstrad CPC 464 couleur (+ nombreux jeux et 5 livres) 3 500 F. Vends Casio FX 702 P (+ livres) 800 F. Cause départ. Matériel en très bon état. Contacter M. Billet, 5, place des Noisetiers, 27930 Angerville La Campagne. Tél.

MICRO C

3, boulevard de Beaumont
35000 RENNES
Tél. : 99.31.76.41.

Tous matériels et logiciels AMSTRAD et ATARI

LOGICIELS MICRO-C

- | | |
|---|-------------|
| | C / D |
| *MATHS-SECOND - CYCLE (1 ^{re} , T) | 200 F/250 F |
| *EQUATIONS (Systèmes linéaires, second degré pour 3 ^e , 2 ^e) | 150 F/200 F |
| *GEOMETRIE (Géométrie plane et transformations 3 ^e à T) | 200 F |
| *CHERRY PAINT (Logiciel de création graphique avec clavier, manette ou souris AMX) | 160 F |
| *RAMDISK (Ajoute 64k de capacité disque à votre 6128) | 190 F |
| *ESPACE et SOLIDE (Géométrie dans l'espace et solides 1 ^{ère} T) | 200 F |
| *MATHS - 54 (5 ^e et 4 ^e) | 200 F |
| *MATHS - 6 (Algèbre 6 ^e) | 170 F/200 F |

- | | |
|---------------------------------------|-------|
| | C / D |
| MATHS 5 (ALGEBRE) | 170 F |
| MATHS 4 (ALGEBRE) | 170 F |
| *PCW PAINT (super Cherry Paint) | 350 F |

Egalement disponible chez de nombreux revendeurs.

AMS 2-87 BON DE COMMANDE

à renvoyer à MICRO C accompagné de votre chèque ou règlement

NOM :	Désignation	Qté	Prix
ADRESSE :			
CODE POSTAL :			
VILLE :			
Date et signature :			

32.28.24.16.

Vend imprimante GP-500 A très bon état, + câble + doc. Prix à débattre. Télépho- nez au 22.47.40.12 après 19 h.

Vends CPC 6128 couleur (30/06/86) + souris + joysticks + Tasword 6128 + livres micro-application + 10 logiciels de jeux + livres programmes. Etat neuf, peu servi : 5 000 F. M. Tradre Mantion, 7, rue du Canal, 37000 Tours. Tél. 47.46.21.81.

A vendre CPC 464 monochrome neuf à 1 850 F et CPC 6128 couleur 6 000 F avec divers jeux et utilitaires. Tél. 46.65.71.90 et laisser message ou après 20 h. On vous rappellera.

A vendre CPC 464 couleur en très bon état + livres de programmes. Prix : 2 600 F. Tél. 80.92.22.87 (Côte d'Or) après 18 h 15.

Vends Amstrad CPC 664, c'est à dire l'unité centrale 64 K, lecteur de disquette intégré (lect. neuf), moniteur couleur, manuel, 1 utilitaire, le tout pour : 4 000 F. Dans la région de l'Oise (Beauvais), tél. après 19 H : 44.81.13.00.

Médecin vend ordinateur Xerox 820 II avec imprimante intégrale Data : 46.04.50.85. Prix à débattre.

Vous cherchez un CPC 464 ? Stop ! En voilà un. CPC 464 + 13 jeux : 2 000 F (6 mois garantis) cause achat d'un CPC 664. Ecrire à Leriche Olivier, 32, rue Verte, Appt 28, 62100 Calais, ou tél.

21.96.88.78.

Enregistrez, relisez, stockez, retransmettez à distance par téléphone les écrans de votre minitel ou vos programmes CPC Amstrad avec Datacord : 300 F. Tél. 90.55.91.65 pour doc. et démonstration. Sonorisez vos Amstrads en hifi, sans fil, portée 50 mètres, avec Supersound : 235 F. Logiciels spécialisés radio, météo, Okimate 20. Picault, 13450 Grans.

EMPLOI

Analyste-Programmeur, écrirait vos programmes professionnels (Comptabilité générale, clients, facturation, stock, paie, etc.) en Basic + Jetsam ou Cobol sur Amstrad PCW. Donnerait cours initiation, perfectionnement sur PCW. Tél. 43.48.54.57 après 18 h, ou écrire M. Didi, 30, rue Keller, 75011 Paris.

Editeur offre travail à domicile à toute personne sérieuse. Rens. contre 1 enveloppe timbrée + 2 timbres à Benarab, B.P. 49, 63360 Gerzat.

ATTENTION...

Installateur de magasin, spécialisé en micro informatique. Peut réaliser vos rêves les plus fous ! Tél. à (1) 48.45.95.00

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées très lisiblement à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

RUBRIQUE : Vente Achat Echange Divers

ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 480 F T.T.C.*

- Structure rigide en bois de 22 kgs
- Large espace disponible
- Espace de rangement pour cassettes,
- Belle finition d'ensemble. Peinture anti-reflets. disquettes et papier.
- Livré en kit. Grande facilité de montage.
- Dimensions
Hauteur : 80 cm
Longueur : 77 cm
Profondeur : 61 cm

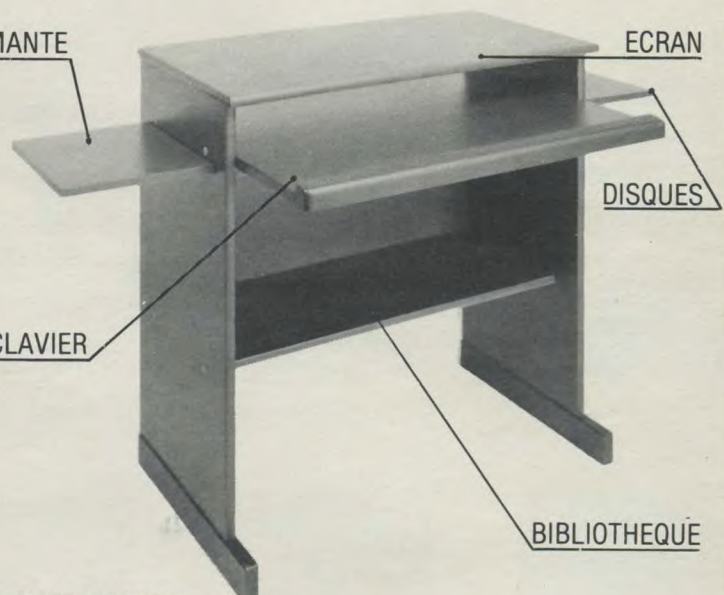
IMPRIMANTE

ECRAN

DISQUES

CLAVIER

BIBLIOTHEQUE



* Frais de port en sus.

REVENDEURS, NOUS CONTACTER

AMS 19 **BON DE COMMANDE A RETOURNER A :**

Société Paul VEET. 1, Rue Nélaton. 92800 Puteaux. Tél : (1)49.00.04.56.

Nom Prénom

Adresse

Je commande Bureau (x) pour ordinateur personnel au prix unitaire de 480,00 F T.T.C.

Ci-joint mon règlement par chèque augmenté de 160.00 F de frais de port par article, soit au total de T.T.C.

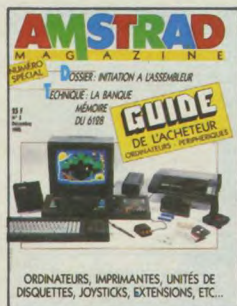
Les revues de référence

AMSTRAD
MAGAZINE

LES CAHIERS
D'AMSTRAD
MAGAZINE



N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sibob. Initiation à l'Assembleur (2^e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3^e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M et le CPC devint pro GSX.



N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1^{re} partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2^e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.



N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3^e partie).



N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 5 - Le Spécial utilitaire et professionnel. 230 logiciels testés. Communication avec les Amstrad. Le nouveau PC 1512.



N° 6 - Le "Spécial" logiciels de jeux : tout ce qui existe en arcade, simulation, aventure, wargame, sport.



N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



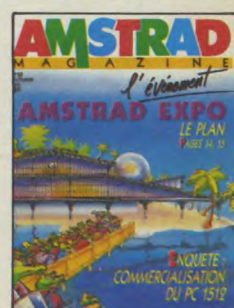
N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



N° 16 - Musique et Amstrad : les logiciels, le matériel et des listings.



N° 17 - Amstrad Expo : le plan avec les nouveautés sur chaque stand. La distribution du PC 1512.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.

CHAÎNE COMPACT-DISC LASER

elle va faire jazzer.



4490^F*
la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité.

Et une sacrée musique dans vos oreilles.

Pour 4490F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle:

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires.
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal, etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 x 20 watts musicaux avec égaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.

Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

• La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille
Amstrad Compact CD-2000 : 4990F.

* Prix public généralement constaté.

** La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

AMS 19

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : _____

adresse : _____

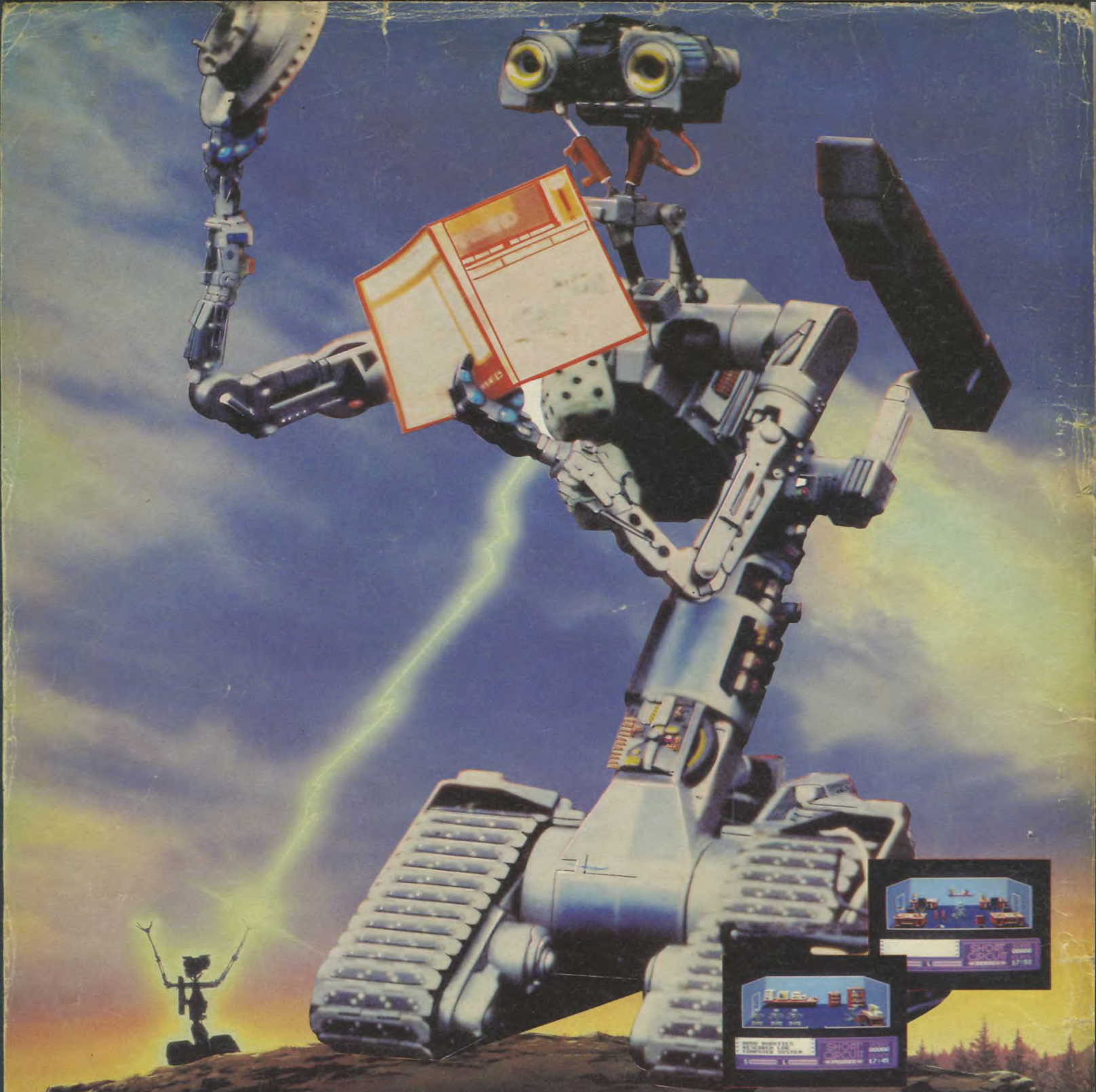
code postal [] [] [] [] [] [] ville _____

_____ tél. : _____

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

Mendès-France. M.C





Il y avait une chance sur un million que l'accident arrive Numéro 5 conçu pour devenir l'arme stratégique dotée d'intelligence artificielle, le robot le plus sophistiqué de la planète s'est échappé. Plus grave encore, il s'en est rendu compte et les savants qui l'ont conçu effrayés du résultat veulent le récupérer

SHORT CIRCUIT

TM

pour le démonter et comprendre ce qui s'est passé. Le président de Novarobotics tient absolument à l'arrêter avant qu'il ne tue des millions d'individus avec ses armes ultra sophistiquées. Vous êtes NUMERO 5, vous êtes en vie et vous devez le rester.

AMSTRAD · COMMODORE · SPECTRUM

ocean

AMSTRAD · COMMODORE · SPECTRUM

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145

Short Circuit is a trademark of Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations. © 1986 Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations. All Rights Reserved.