

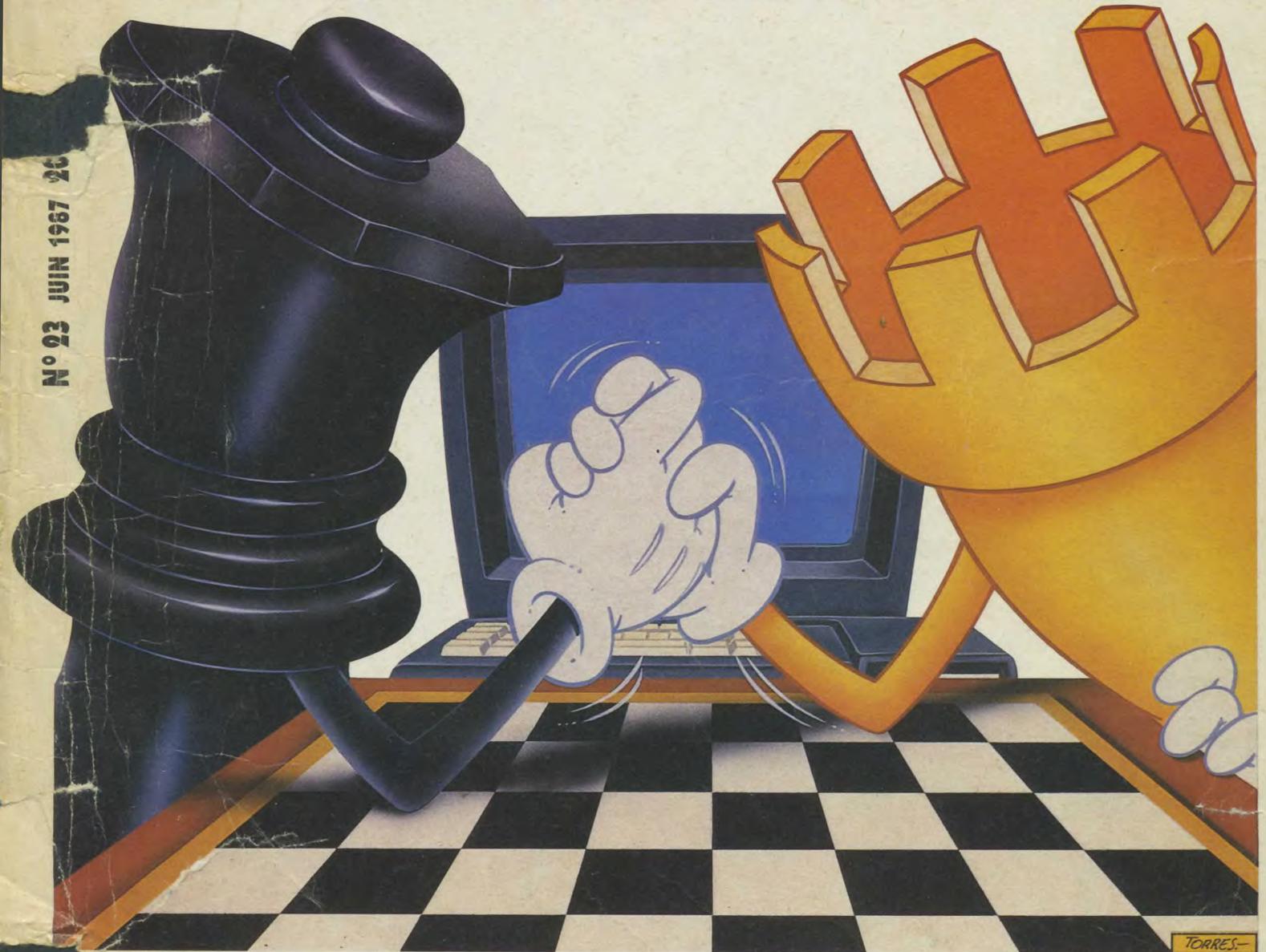
# AMSTRAD

M A G A Z I N E

Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC

## Le choc des titans

N° 23 JUN 1987 20



M 1157 - 23 - 20,00 F



6,50 FS - CANADA : 6,25 \$ CAN

**Amstrad pro**

**En test :** le PC 1512 à disque dur  
la DMP 4000

# Les Top NAZA



## GENERAL TOP 20

ENDURO RACER, ACTIVISION, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN, AMSTRAD CPC  
AMSTRAD GOLD HITS N° 2, US GOLD, AMSTRAD CPC  
ARKANOID, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
EXPRESS RAIDER, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
ARMY MOVES, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
PACK AMSTRAD N° 2, FIL, AMSTRAD CPC  
ACE OF ACES, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
GAUNTLET, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
HIT PACK 2, ELITE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
THEY SOLD A MILLION 3, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
SILENT SERVICE, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
WORLD GAMES, EPYX, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
LEADERBOARD, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
KONAMI GREATEST HITS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

## SCALEXTRIC, FIL, AMSTRAD CPC

COBRA, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
ACROJET, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
HEAD OVER HEALS, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
LES LAUREATS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

## THOMSON TOP 10

ARKANOID, IMAGINE  
PACK THOMSON N° 2, FIL  
MISSIONS EN RAFALE, FIL  
COFFRET CADEAU N° 1, FIL  
TOUT SCHUSS, FIL

AVENGER, FIL  
GREEN BERET, IMAGINE  
SILENT SERVICE, MICROPROSE  
YIE AR KUNG FU 2, IMAGINE  
MONOPOLY, LEISURE GENIUS



AFFICHEZ VOTRE NOM EN TOUTES LETTRES SUR  
LE TABLEAU DES SCORES DE

# LEADER BOARD

Si vous avez acheté un autre simulateur de golf – tant pis pour vous! Si vous pensez en acheter un – épargnez-vous une déception!  
ZZAP64

Pour être tout à fait honnête, les autres simulateurs de golf ont vraiment l'air laborieux et dépassé à côté de 'Leaderboard'  
ZZAP64

C'est le simulateur de sport de l'année, pour ne pas dire de la décade!  
ZZAP64



Terrain de pratique

Terrain à 18 trous

AMSTRAD TOURNAMENT  
Disquette et cassette supplémentaires disponibles

Effets sonores remarquables



Un simulateur de golf vraiment réaliste



## Alors messieurs les joueurs, à vos clubs!

Vous allez pouvoir devenir un véritable professionnel du golf et apprendre ce que c'est d'avoir son nom tout en haut du tableau des scores. Ce simulateur d'un réalisme surprenant va vous donner un aperçu réel de vos talents de golfeur.

Sur ce terrain à 18 trous dont la difficulté varie selon le niveau choisi, amateur ou professionnel, vous allez devoir faire preuve de technique, de concentration et de maîtrise pour tenter le 'par'.

### Fonctions

- Choix de clubs, de distance, de tir (crochet, slice, rouler) et bien plus.
- Effets sonores réalistes
- Terrain de pratique
- Contrôlé à la manette de jeux
- Terrain de golf à 18 trous
- Score automatique



### AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE

COUP DE DÉPART



COUP D'APPROCHE



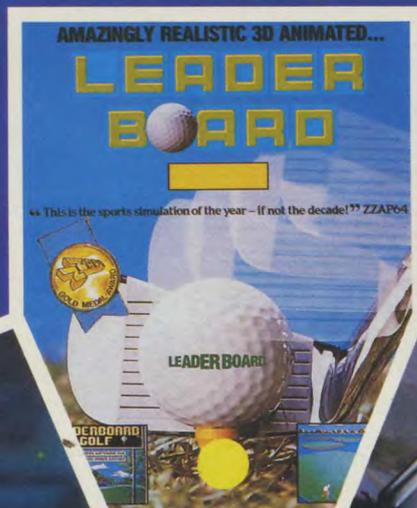
ROULER



# LES EXCLU

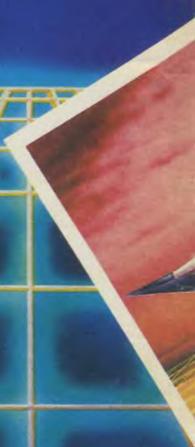


UNE COMPILATION DE  
QUATRE PROGRAMMES EXCEPTIONNELS



- **LEADERBOARD™** : une étonnante simulation de Golf
- **XEVIIOUS™** : l'adaptation officielle du célèbre jeu d'arcade
- **TAI PAN™** : un jeu d'action qui vous plonge dans une aventure en Extrême-Orient
- **TOP GUN™** : une fabuleuse simulation de combat aérien, tirée du film

Pour Commodore 64, Amstrad CPC et Atari ST  
Cassette ou disquette - De 119 F à 245 F



- **ARKANOID™** : le célèbre jeu d'arcade au rythme époustoufflant
- **MISSIONS EN RAFALE™** : suspense en plein ciel à bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes
- **NUMERO 10™** : jouez en 1<sup>re</sup> division pour mener votre équipe sur les chemins de la victoire

Pour THOMSON TO-MO - Cassette ou disquette - De 149 F à 195 F  
© TAITO Corp., 1986

# SIFS 1

UNE SUPER COMPILATION DE  
TROIS BEST-SELLERS



SÉLECTION RÉALISÉE PAR

EN VENTE  
EXCLUSIVEMENT DANS  
TOUS LES MAGASINS  
NANA

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45  
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13  
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00  
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19  
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91  
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92  
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30  
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11  
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39  
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74  
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97  
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59  
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50  
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45  
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04  
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 48 49  
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30  
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50  
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11  
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15  
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61  
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51  
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44  
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00  
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82  
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65  
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83  
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57  
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87  
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89  
13200 ARLS 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02  
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T:42 02 54 45  
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61  
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67  
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30  
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99  
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56  
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32  
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88  
25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03  
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30  
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92  
27000 EVREUX Cap Caer-Normandie T:32 31 17 17  
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28  
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96  
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94  
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36  
31120 PORTET S/GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25  
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01  
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38  
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49  
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30  
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09  
38120 ST EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50  
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00  
42000 ST ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85  
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96  
45140 ST JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20  
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99  
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00  
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52  
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92  
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40  
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90  
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47  
59650 VILLENEUVE D'ASCO Centre Com. V2 T:20 91 47 85  
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornille T:44 86 00 02  
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10  
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77  
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01  
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66  
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21  
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62  
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00  
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64  
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin  
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01  
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79  
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35  
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97  
71880 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55  
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40  
73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33  
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22  
76200 DIEPPE Centre Com. Mammoth T:35 82 99 84  
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07  
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15  
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40  
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02  
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10  
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40  
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

LES EXCLUSIFS  
SONT CHEZ  
NANA

# BARBARIAN

Le Guerrier Absolu



L'ULTIME JEU DE COMBAT



VERSION COMMODORE

Zac de Mousquette,  
06740 Chateauneuf de Grasse.  
Tel: 93 42 7145

AMSTRAD CPC  
COMMODORE 64/128  
CASSETTE & DISQUETTE



PALACE SOFTWARE



VERSION AMSTRAD

Disponible dans les points  
de vente NASA MICROMANIA  
et tous les spécialistes du logiciel

SOMMAIRE  
N°23  
JUN 87

# AMSTRAD

M A G A Z I N E

## News

Rencontre avec une femme remarquable .....	18
Gérez vos cagnottes .....	23
Amstrad Pro .....	47
Les nouveautés du Sicob .....	54

## Softs

The Sentinel .....	22
Heads over Heels .....	26
Despotik Design .....	35
Asphalt .....	30
Prohibition .....	27
Faial/Thanatos .....	36
Mercenary .....	43
Manhattan .....	46

## Amstrad PRO

Les nouveautés du Sicob .....	54
Initiation à Multiplan .....	57
Le test du PC HD et de la DMP 4000 .....	62
CAO et Turbo-Pascal .....	65
Facstock : un logiciel Birdy's .....	75
Valeur Plus .....	109

## Trucs et bidouilles

La boîte à outils du musicien .....	115
Mathez votre Amstrad .....	120
Le Forth fonctionne avec une pile .....	130

## Test

Le tuner TV .....	134
-------------------	-----

## Kit

Douze entrées sorties .....	136
-----------------------------	-----

## Reportage

Auto, son et PCW .....	148
------------------------	-----

## Listings

Ice Strad .....	153
Pente .....	159
Taiffich .....	122

## Dossier

Jeux d'échecs, le choc des titans .....	175
---	-----

## Divers

Le Grand concours d'été .....	28
Help .....	39
Courrier .....	128
PA .....	140

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL,  
5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.

Rédactrice en chef : Mireille Massonner. Rédacteur en chef  
adjoint : Frédéric Nardeau. Chef de rubrique : Georges Brize.

Comité de rédaction : Eric Charton, Denis Jarril, Michel Mer-  
let, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart,  
René-Paul Spiegel. Ont collaboré : Dominique Gourdière, Eric  
Mistelet, Guillaume Ponticelli, Michaël Thévenet, Patrick Yoann.

Couverture : José Torrès. Illustrations : Dominique Carrara.  
FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise  
Kergreis. Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent. Maquettistes :  
André Lévy, Marc Soria. Montage : Jean-Jacques Galmiche,  
Michel Lhopitault.

ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guérault. Abon-  
nements : Martine Lapierre au 43.98.01.71. Comptabilité : Sylvie  
Kaminsky. Assistante de direction : Sabine Planque.

Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Cour-  
bet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.

Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. Chef de publi-  
cité : Christine Gourmelon-Malherbe. Assistante de publicité :  
Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1987.

Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. Impres-  
sion : La Haye les Mureaux, Tima Roto.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indé-  
pendante de la société Amstrad.

## Notre permanence technique sur votre Minitel

Dès la parution de ce numéro d'Amstrad Magazine, tous  
ceux d'entre vous qui ont accès à un Minitel peuvent sou-  
mettre tous leurs problèmes à ce qui devient notre "Per-  
manence Assistée par Minitel".

Tapez le 36.15 code "CAFE", rubrique "Boîte aux let-  
tres", boîte "Lecteurs".

Nos techniciens répondront sous 48 H. à vos questions :  
soit individuellement, soit de façon générale. Une mes-  
sagerie plus importante est en cours de création.

## EDITO

**A retenir ce mois-ci**

*Ce mois-ci, je vous laisse en paix, vous pourrez lire et relire ces phrases dans tous les sens, vous n'y trouverez aucune "profession de foi", aucune thèse ou hypothèse. (Celui d'entre-vous qui soupire "ouf" je le raye de ma liste des lecteurs préférés !)*

*Edito strictement informatif donc. Voici ce que vous devez absolument lire :*

*— le test du PC 1512 HD (de l'anglais "hard drive" = disque dur) et de l'imprimante DMP 4000 : tout-à-fait concluant ;*

*— la suite des aventures de la distribution des logiciels de jeux dans notre beau pays avec la création de Logifil ;*

*— l'interview de Marion Vannier, notre "Madame le PDG", et le détail de la création de son premier centre de formation ;*

*— notre dossier sur le combat que se sont livrés dans nos murs les meilleurs jeux d'échecs.*

*Enfin, vous êtes également obligés de jouer tous à notre grand concours d'été. Moyennant quoi, nous pourrions vous décerner le titre honorifique et tant recherché de "lecteurs fidèles" !*

*Mireille Massonnet*

**FORMATION****Les propositions pédagogiques d'Amstrad et de Hatier**

**Au début de 1987, René Monory annonçait entre autres mesures, qu'il débloquent une somme d'environ 200 millions de francs pour aider l'enseignement privé à s'équiper en matériel informatique et en logiciels. Nous reviendrons ultérieurement sur la réalité de l'enseignement assisté par ordinateur dans le monde Amstrad. Pour l'instant nous vous annonçons "juste" (beaucoup d'entre nous attendaient cette nouvelle avec impatience) qu'Amstrad International France a décidé de faire des propositions spécifiques à l'enseignement privé. Ceci conjointement avec l'éditeur Hatier.**

Le constructeur et l'éditeur se sont en effet mis d'accord pour émettre à l'attention des établissements des "propositions pédagogiques". Il s'agit, vous vous en doutez d'ensembles "clés en mains" machines + didacticiels, prêts à faire réfléchir les écoliers,

collégiens et lycéens. Nous vous donnons le contenu de ces propositions d'une part pour informer les établissements qui nous lisent et d'autre part pour que tous les parents puissent éventuellement aligner leurs achats sur ceux des écoles de leurs

enfants. Dans nos prochains numéros de la rentrée scolaire, nous vous en testerons le plus possible.

**Propositions pour l'enseignement primaire**

Premier choix : trois CPC 464 couleurs avec crayons optiques et souris + une imprimante matricielle DMP 2000 ; plus deux exemplaires de chacun des logiciels suivants : Orthocrack 1 et 2, Orthographe CE 2, Orthographe CM, Calcul, Pique-Fiche (une initiation à la gestion de fichiers), Astromus et Rythmamus (initiation à la lecture et à l'écriture musicale) et les kits CM2 (dont nous vous avons déjà parlé) : 14 000 F au lieu de 15 850 F.

Second choix : un CPC 6128 monochrome plus deux CPC 6128 couleur et une DMP 2000 avec (toujours multipliés par deux) : Orthocrack 1 et 2, Orthographe CE 2, Orthographe CM, Calcul, Pique-Fiche, Astromus et Rythmamus et Kits CM2 : 14 000 F au lieu de 16 200 F.

**Propositions pour les collèges et lycées**

Premier choix : dix 6128 couleurs avec deux DMP 2000, deux souris et deux crayons optiques plus (fournis en quatre exemplaires chacun) : Dr Logomonde, Orthocrack 1 et 2, Calcul (deux logiciels), Kit 6<sup>e</sup>, Pique-Fiche, Astromus/Rythmamus et premiers pas vers la robotique :

52 000 F au lieu de 57 848 F. Second choix : quatre PC 1512 simple drive monochrome, trois PC 1512 simple drive couleurs plus une imprimante matricielle DMP 3000 avec : l'environnement GEM au grand complet, l'ensemble Logo de Hatier (le langage, Logomonde, Dicologo, Minos, simulateur de microprocesseur, d'arbre et d'interpréteur), un didacticiel sur les verbes français, les maths en 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>, la physique-chimie et le nouveau cours d'anglais : Compu-think : 52 000 F au lieu de 58 250 F.

**Propositions à destination de l'enseignement technique et professionnel**

Premier choix : cinq PC 1512 simple drive monochrome avec trois PC 1512 simple drive couleur et deux DMP 3000 plus l'environnement GEM, et quatre ensembles que nous vous décrirons en test lors des prochains numéros, concernant : la robotique, la physique, la productique, Wordstar et Supercalc : 70 000 F au lieu de 78 288 F.

Second choix : cinq PC 1512 simple drive monochrome avec quatre 1512 simple drive couleurs et quatre DMP 3000 plus l'environnement GEM et tout un ensemble de produits d'apprentissage du secrétariat, de la comptabilité, du traitement de textes et de la gestion de données, plus Wordstar et Supercalc : 70 000 F au lieu de 77 878 F.

**X 2000 et la formation**

Vacances informatiques, stages d'été, séjours de perfectionnement, le Centre X 2000 et Microtel Club Adémir de Valence d'Agen pensent à votre culture "micro" et à l'occupation de votre temps libre.

Les "vacances informatiques" s'adressent aux jeunes de 12 à 17 ans du 10 au 15 août 1987. Plusieurs options sont proposées mais toutes allient informatique et "vraies" vacances au grand

air (entre Bordeaux et Toulouse). Le prix de ce séjour avec repas, hébergement, animation et formation : 1.500 F. Par ailleurs, si vous souhaitez vous initier à l'informatique tout en profitant d'animations locales, trois stages de 6 jours (du lundi matin au samedi soir) se dérouleront du 3 au 8 août, du 10 au 15 et du 17 au 22 août 1987.

Le prix du séjour est fixé à 2.500 F (repas non compris) et le nombre de participants entre 10 minimum et 20 maximum. Centre Informatique X 2000, 3, av. de Bordeaux, 82400 Valence d'Agen. Tél. 63.29.09.44.



## EN DIRECT DES CLUBS

## DIVERS

### Amstrad sous le soleil

Les habitants de Guadeloupe, région de Pointe-à-Pitre, peuvent se réjouir de la naissance du premier club Amstrad en Guadeloupe. Contact Computer (c'est son nom) possède actuellement 3 CPC 6128, 1 CPC 464, 1 PCW 8256, 1 PC 1512 DD, une DMP 2000 et une DMP 3000.

Comme tout nouveau club, dirigeants et membres souhaiteraient avoir des contacts étroits avec des homologues, notamment de métropole.

Pour tout renseignement : *Contact Computer, 34, rue Peynier, 97110 Pointe-à-Pitre.*

### PicoNet France : "Little Network" mais grand club

Passionnés de CP/M, MS/Dos et petits (ou énormes) logiciels du domaine public (utilitaires ou ludiques), prenez bonne note de l'adresse de PicoNet France, club bénévolement soutenu par la Sarl Wild West. A la date du 7.04.87, ce club comptait plus de trois mille membres aussi passionnés que vous pouvez l'être. Outre l'activité club (rencontres, conseils, etc.) PicoNet France possède un catalogue de logiciels du domaine public assez conséquent tant en CP/M que MS/Dos et édite mensuellement une disquette (à prix défiant la concurrence) regroupant les meilleurs logiciels du mois.

Affaire à suivre de très près mais vous pouvez déjà vous renseigner auprès de :

*PicoNet France - MSDOS & CP/M Club, Le Pavillon de Belle Etoile, 84760 Saint-Martin de la Brasque. Tél. 90.77.61.36 - 90.77.60.15 (Micro-Serveur V.21).*

### Nous avons craqué !

**(Excusez-moi une fois de plus de vous assaisonner avec des jeux de mots plus que douteux !) Tout ça pour vous expliquer que dans les lignes qui suivent il va être question de CRAC, l'un des serveurs les plus performants actuellement sur le réseau Télé-tel.**

Pourquoi tout d'un coup vous parler d'un service sur Minitel, si performant soit-il, alors que nous nous sommes toujours strictement cantonnés au monde informatique ?

Bonne question.. Et bien allez donc voir un peu plus loin, notre grand "Jeu d'été" avec Ere Informatique, Coconut, Câble et... Crac : oui ça y est vous avez compris ! Au fond des bureaux obscurs de tous ces partenaires, s'est réfléchi la chose suivante : vous faire faire le lien entre informatique et télématique. A partir de là, le choix de jouer avec CRAC s'est quasiment imposé : les plus câblés d'entre vous ont peut-être déjà vécu leur premier jeu de rôle en direct sur CRACJ !

Mais vous ne connaissez forcément pas tous ce serveur, je vous le présente donc : ne vous plaignez pas, cela vous donnera l'occasion d'aller y faire un tour et de mettre plus de chances de votre côté pour gagner à notre grand jeu.

Or donc vous faites le 3615 et vous tapez CRAC où vous pouvez dialoguer en direct ou à travers votre boîte aux lettres. Complètement nouveau, vous pouvez aussi donner libre cours à vos talents d'écrivain public et laisser des bribes de votre plus belle plume — enfin plus beau clavier — sur le mur vivant : un mur à qui l'on a donné la parole (si cela rappelle quelque chose à ceux de 68 !). Vous pouvez encore appeler ACI, autrement défini comme "le dialogue à Désirópolis" (ceux dont le rythme cardiaque augmente brusquement ici n'ont qu'à aller y faire un tour puis revenir : cette revue ne s'auto-détruit pas dans les quinze secondes !). Ou bien demander CRAC3 où vous trouverez certainement votre bonheur parmi la myriade de petites annonces à vendre,

acheter ou troquer ; mais les services qui nous intéressent ici le plus sont : CRACJ et SOS2424. CRACJ, pour une raison toute simple : si vous participez à notre grand concours, vous allez forcément y pénétrer. CRACJ, c'est la première messagerie où nous sommes tous des héros... pour de vrai. En effet, elle propose une série de jeux interactifs, le genre de jeux que nous autres Amstradistes aimons bien : "La Quête du Grall, le Doigt de Satan" en sont des exemples. Mais aussi les jeux de savoir, de

réflexion ou d'aventure. Tous les mois sur CRACJ vous gagnerez un superbe cadeau. Et puis vous ne serez certainement pas dépayés CRACJ travaille avec les éditeurs de jeux que vous connaissez bien.

SOS2424 : voilà un autre service susceptible de vous aider notablement. Vous pourrez y dialoguer avec des profs — quelle que soit la matière qui vous fait transpirer — ou avec un juriste. Vous y rencontrez des spécialistes des voyages et bientôt l'occasion d'y faire votre marché.

Voilà un rapide tour de ce qu'est CRAC. (Non, excusez-moi j'avais oublié les "Minitelleries" : espaces où vous pourrez participer à l'élaboration d'une bande dessinée.)

L'ensemble des éditions CRAC représente actuellement environ 500 000 appels par mois, dont 30 à 40 % pour CRACJ. Notre "Grand Jeu d'Eté" va donc vous permettre d'entrer en contact avec pas mal de monde, vous le reconnaîtrez aisément, et ceci à moindre coût ! Si vous avez lu attentivement notre



SOUS QUELLE  
ETOILE  
SUIS-JE NE ?

290 F.

La disquette double-face

# MIROIR ASTRAL

*Avec une date, une heure et un lieu de naissance, votre CPC établira un portrait psychologique approfondi d'environ 15 pages sur imprimante !*

*Un logiciel qui vous étonnera par sa profondeur !*

*(version familiale d'un logiciel utilisé par les professionnels)*

**Astropsychanalysez votre famille, vos amis, comme les plus grands hommes célèbres...**

Commandez votre disquette pour CPC 6128 ou CPC 664 (PORT GRATUIT) à :

**Bernard VILLEMIN**

317, Av. de Verdun - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00



règlement et les prix à gagner, vous verrez que vous pourrez gagner des adhésions au club CRAC. C'est-à-dire à tous les services que je viens de vous décrire à prix réduits, et plus encore à des tarifs préférentiels sur un certain nombre de "biens de consommation" (voyages, concerts, hôtellerie...)

Maintenant, si après tout ce que vous avez lu, vous n'avez toujours pas envie de jouer avec nous, d'abord je crois que nous nous arrachons les cheveux et ensuite je me permettrai de penser que "vous êtes rien que des nuls", et ça, cela me ferait de la peine !

## 3M et les Jeux Olympiques

Dans son effort de marketing international, 3M annonce le parrainage des Jeux Olympiques d'hiver de 1988 (à Calgary - Canada) et d'été (à Séoul - Corée du Sud) et de la majorité des comités olympiques internationaux. Donn R. Osmon, Vice-Président pour le marketing et les relations publiques, annonce ainsi la participation d'une cinquantaine de filiales 3M à cet effort marketing qui vise tant le marché des particuliers (disquettes 5,25 - 3,5 - cassette Scotch, etc.) que les professionnels (disquettes, cartouches pour

streamers, bobines pour mini-systèmes, etc.).

## Disparition de notre confrère anglais AMTIX

Les amstradistes anglophiles ne pourront plus se procurer le magazine "vertical" Amtix dédié au monde de l'Amstrad. L'éditeur anglais Newsfield qui possédait le titre a décidé de concentrer ses efforts sur ses autres publications. Dommage.

## FLOOPY, le "canard" sympa sur disquette 3"

Avis aux amateurs, Floopy est désormais disponible pour Amstrad et sur disquette 3". Pour ceux qui n'auraient pas suivi les précédents épisodes, Floopy (de l'éditeur Infomédia) est un magazine sur disquette très sympa. L'amateur et passionné d'Amstrad peut y trouver courrier, échos, bancs d'essai (hard et softs), jeux et de belles "pub" (pages écrans de jeux). Chaque mois, 38 F, en cassette ; 69 F en disquette.

## LES SOCIÉTÉS BOUGENT

### WANTED Jeunes talents de programmeurs

On bouge chez Infogrames : si vous avez programmé le jeu du siècle et que vous le jugez à la hauteur des meilleurs du marché, sachez que vous pouvez contacter Véronique Genot (service Relations Auteurs) et proposer votre merveille afin d'être édité en France et à l'étranger. Les jeux recherchés pourront être des aventures, arcades ou simulations en langage machine. Infogrames tiendra, bien entendu, compte de l'originalité des jeux proposés et de la qualité de leurs graphismes. Machines concernées : tous les CPC et PC 1512. Une bonne piste pour les jeunes créateurs !  
Véronique Genot, relations Auteurs.  
Infogrames, 79, rue Hyppolyte Kahn, 69100 Villeurbanne.

## Résultats du concours Océan/Amstrad Magazine

1<sup>er</sup> prix : Stephan Vardon, 92160 Anthony. 2<sup>e</sup> prix : Kacem Aouane, 13400 Aubagne. Du 3<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : Johnny Rocque, 05100 Briançon ; Benoît Rigaut, 93340 Drancy ; François Gentil, 76800 St-Etienne de Rouvray ; Chris-

tian Rabine, 78000 Versailles ; Cyril Anus, 21600 Longvic ; Chang Tha Huy, 75018 Paris ; Fabrice Peraudeau, 85300 Challans ; Amoury Landy, 59153 Grand Fort.

**NOË** - Technologie Informatique - 25, rue de Hollande - 37100 TOURS  
Tél. : (16) 47.51.04.28

## SAUVEGARDE - 21 MÉGA POUR PC 1512 AMSTRAD

Comprend : Boitier externe Streamer 21 Méga - Alimentation 220 V - Connexion pour PC 1512  
Bande magnétique 21 Méga - Notice d'installation et d'utilisation - Disquettes utilitaires

### LE MEILLEUR RAPPORT PRIX-PERFORMANCE

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).

COSA  
NOSTRA

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

**Loriciels®**  
**COSA NOSTRA**

LAUGIA

## THE LAST MISSION

**Loriciels®**

**THE  
LAST  
MISSION**

**Microïds**

**LIVINGSTONE  
SUPONGO E**

LAUGIA

**LIVINGSTONE**



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

**OPERA** soft

# IL ETAIT UNE



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

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

# FOIS LE FUTUR



Mendes-France, M. C. R. C. Paris B 302.493.630.

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

# AMSTRAD

**LE MORDANT INFORMATIQUE**

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France

BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS 23

HUBBLE BUBBLE &

MARTIANOID TROUBLE



**BUBBLER**<sup>®</sup>  
Etes-vous en mesure de boucher les bouteilles?  
Empêchez les forces du mal de sortir des bouteilles pétillantes en remassant des bouchons que vous trouverez en tombant dans une trappe. Bloquez les forces du mal le plus rapidement possible pour pouvoir passer au stade suivant... le jeu se déroule dans un scénario véritablement tridimensionnel caractérisé par des techniques de déroulement masqué révolutionnaires à la fois rapides, régulières et multidirectionnelles.

**Spectrum 48K**  
**Amstrad disk**  
**Amstrad**  
**MSX**

**ULTIMATE**<sup>™</sup>  
**ULTIMATE**  
**PLAY THE GAME**

**ULTIMATE**<sup>™</sup>  
**PLAY THE GAME**

**LES MARTIANOIDES**<sup>®</sup>  
Vous êtes le gardien du 'Cerveau de Markon', le puissant ordinateur installé à bord du vaisseau-robot 'The Markon Dawn'. Votre mission finale est de défendre, maintenir et activer le cerveau à la suite de l'attaque soudaine du vaisseau par les extraterrestres cruels et barbares.  
**LES... MARTIANOIDES**  
**LE CERVEAU DE MARKON EST ATTAQUE PAR**

**Spectrum 48/128K**  
**Amstrad disk**  
**Amstrad**  
**MSX 64K**



THE BRAIN OF MARKON IS UNDER ATTACK FROM THE...  
**MARTIANOIDES**

**ULTIMATE**<sup>™</sup>  
**ULTIMATE**  
**PLAY THE GAME**

## LOGIFIL : acte 1, scène 2 du remodelage de la distribution de logiciels en France

Décor : le paysage français de la distribution des logiciels de jeux. Atmosphère : plutôt anarchique ! Les éditeurs sont dans l'ensemble plutôt insatisfaits de la distribution de leurs créations ; les accords se font, se défont au rythme des bilans saisonniers.

Acte 1 - Scène 1 : des éditeurs français et étrangers (Cobra Soft, Ere Informatique, Fil, Free Game Blot, Infogrames, Microprose et Softwak) décident de réunir leur distribution au sein d'une seule et même structure : Câble (filiale de FIL, rappelez-vous). Le but est double : rendre la distribution réellement efficace sur le territoire français et compétitive sur le marché international.

Acte 1 - Scène 2 : il s'agit maintenant d'accroître et rentabiliser les points de vente. C'est donc la création de LOGIFIL, nouvelle société de distribution créée par FIL et MICROMANIA, avec la participation des éditeurs anglais U.S. GOLD et OCEAN/IMAGINE.

Logifil vient de commencer sa carrière en signant un premier accord avec G.L. Distribution

(société qui a repris l'enseigne NASA Electronique). En tant que distributeur spécialisé dans la gestion de "linéaires" — espaces sans vendeur, dédiés à une vente de produits particuliers dans un magasin — Logifil débute donc dans la vie avec mission de gérer les 93 nouveaux points de vente situés chez les revendeurs Nasa.

Conséquence bénéfique de cette nouvelle création : vous devriez être assuré que le jeu de vos rêves se trouve chez le revendeur Nasa le plus proche.

Conséquences éventuellement négatives : avec ce système de vente en "libre-service" le contact humain que vous aviez (dans certains cas !) avec votre revendeur s'estompé définitivement. Et seuls les jeux plébiscités par une large partie d'entre vous resteront longtemps disponibles. L'édition française s'occupe enfin d'être cohérente, et donc rentable, nous savions que cela ne se ferait pas sans sacrifice. Souhaitons que les sacrifices ne soient pas les utilisateurs et... attendons la "Scène 3" !



Les créateurs de Logifil, de gauche à droite : Ann Brown (US Gold), Michel Carite (Nasa), François Robineau (Fil), Albert Loridan (Micromania), David Ward (Ocean).

# amstradistes..

Malins les amstradistes, ils ont enfin trouvé le logiciel de leur rêve !

Vous aussi adoptez le logiciel **SÉRIE.2** et découvrez vite la **COMMUNICATION SANS FRONTIÈRE...**

**Pour moins de 1.000 F** vous pouvez désormais vous connecter directement sur le réseau téléphonique et transmettre vos fichiers, programmes, CAO, DAO en toute fiabilité. Avec **SÉRIE.2**, il n'est plus nécessaire d'être un crack en informatique pour enregistrer, archiver, imprimer, les pages écran de votre minitel afin de les consulter **HORS CONNEXION** c'est-à-dire : **GRATUITEMENT**.

Avec le câble spécial **SÉRIE.2** reliez votre ordinateur à votre minitel et vous avez immédiatement accès à vos banques de données favorites. **SÉRIE.2 UNE UTILISATION SIMPLE POUR DES APPLICATIONS MULTIPLES...**

Avec **SÉRIE.2** exploitez aussi les 2 millions d'adresses professionnelles de l'annuaire électronique pour créer vos fichiers et les récupérer dans les divers progiciels existants ou encore éditer des étiquettes adresses pour vos mailings.

**SÉRIE.2 UNE EFFICACITÉ MAXIMUM POUR UN COÛT MINIMUM.**

**SÉRIE.2** vous ne trouverez pas moins cher ailleurs.

**SÉRIE.2**

• Version PC1512

**990 F TTC.**

• Version CPC464 + DD1, CPC664, CPC6128, PCW8256, PCW8512 (nécessite un interface série RS232C).

**690 F TTC.**

**SÉRIE.2** est en vente à la 

**AVEC SÉRIE.2 : "TÉLÉCOMMUNIQUEZ MALIN !"**



## branchez-vous!



Pour tout complément d'information, retournez ce coupon à :

JMN DIFFUSION  
LES CLÉMATITES 38410 URIAGE  
Permanence téléphonique : 78 27 97 90

M., Mme \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

AMS 23



Le mois dernier, ce n'était pas voulu, nous avons réduit les éditeurs distribués par "Câble" à de petites têtes d'épingles ! Mille fois pardon. Voici donc de gauche à droite : Emmanuel Viau (Ere Informatique), Jean-Pierre Blot (Free Game Blot), Bruno Bonnel (Infogrames), François Robineau (Fil), Christophe Sapet (Infogrames), Bertrand Brocard (Cobra Soft).

## ALTITUDE XXI : la formation Amstrad est arrivée !

Depuis le 1<sup>er</sup> avril, ce que nous attendions tous avec impatience s'est produit : la création d'un centre de formation agréé par Amstrad International France : Altitude XXI. Et pas n'importe quel centre de formation puisqu'il innove notablement. Au niveau des prix d'abord : Amstrad oblige !

La journée de formation coûte 700 F HT par jour pour une PME qui souhaite rendre plus performants ses employés. Ce chiffre tombe à 250 F TTC pour les juniors de 7 à 17 ans. Juniors ? Oui, vous avez bien lu, et c'est là la deuxième et grande innovation de ce centre : les juniors ne sont pas oubliés. Lisez bien ce qui suit.

Les entreprises peuvent s'adresser à Altitude XXI depuis le début mai. Une douzaine de PC 1512, quatre PCW 8512 attendent leurs employés pour des formations qui n'accepteront par session pas plus de douze personnes avec un instructeur. La formation concerne d'une part l'initiation — pour véritables débutants — à ce qu'est la micro-informatique chez Amstrad (à quoi ça sert, comment mettre en marche les ordina-

teurs...) et d'autre part la spécialisation sur certains grands logiciels — tableurs, intégrés, systèmes de gestion de bases de données, traitements de textes... — Pour ces spécialisations, le centre dispose de logiciels d'enseignement assisté par ordinateur qui permettent l'auto-évaluation.

Les particuliers qui souhaitent se former peuvent eux aussi choisir entre l'initiation au 1512, avec les logiciels professionnels du catalogue Amstrad et celle au PCW avec entre autres Locoscript, bien sûr, et Multiplan. Ces stages se font tous les lundis. A partir du 1<sup>er</sup> juin, les mardis seront réservés aux modules de perfectionnement sur les logiciels du marché.

La grande nouveauté, se sont donc les ateliers avec jeux et programmes éducatifs pour enfants de 7 à 17 ans, tous les mercredis — de 9 à 12 h et de 14 à 17 h, et les samedis après-midi de 14 à 17 h. — Cette formation commence le 6 juin prochain et se fait sur 464 et 6128. Comme nous disait Marion Vannier lors du Sicob (cf. notre article dans ce numéro) : "cela permettra aux parents, moyennant une somme modique, d'envoyer

leurs enfants apprendre à se servir de leur nouvel ordinateur". Finies donc les corvées d'apprentissage des parents, pas forcément désireux de se plonger dans les manuels des CPC (du moins pour les parents parisiens et "banlieusards". Mais Altitude XXI s'étendra aux grands cen-

tres provinciaux, c'est déjà décidé).

Dès que le centre fonctionnera avec les juniors, nous vous présenterons un reportage, c'est promis. En attendant, dépêchez-vous de prendre contact !

Altitude XXI, 119, rue de Sausure, 75017 Paris.

## AB Club : le domaine public en vente chez tous les bons revendeurs

AB Club, c'est un... club (!) où l'on peut se procurer des disquettes du monde MS-DOS, remplies de programmes issus du domaine public américain au départ, international ensuite. Certains d'entre-vous le savent probablement déjà, mais pour les autres, nous nous permettons de retracer rapidement l'histoire.

Ce club donc voit le jour en janvier 86 et lance en un an vingt et une disquettes 5" 1/4 bourrées de jeux et utilitaires. A l'époque elles valent 250 F et sont vendues sans documentation.

Aujourd'hui, sous l'énergique impulsion de Bertrand Michels, fondateur d'AB Club, la formule vient de changer innovant complètement dans le domaine de la distribution "club", et c'est pour cette raison que nous vous la signalons. En effet, considérant que le domaine public intéressait de plus en plus de monde en France et qu'il fallait aussi réussir à gagner plus d'argent pour faire vivre un club en pleine expansion, Bertrand Michels a réalisé une chose extraordinaire, au sens propre du terme : commercialiser le plus simplement du monde les produits shareware et freeware. Scandale ? A vous de juger... Les nouvelles disquettes d'AB Club sont vendues moins chères qu'avant : 198 F. Elles sont de plus accompagnées d'une documentation entièrement en français réalisée par les membres permanents du club. Et vous pouvez les acheter tout simplement dans les FNAC ou chez certains revendeurs distribués par Innelec. Comme le dit B. Michels : "Nous ne nous adressons pas aux bidouilleurs qui peuvent

passer toute une nuit à essayer de trouver comment on ouvre une nouvelle fenêtre, nous pensons à l'utilisateur final."

Pour le moment, il y a ainsi dix disquettes AB Club "nouvelle formule", en vente chez les revendeurs. Elles sont numérotées à partir du numéro 101 et reprennent certains des meilleurs produits des anciennes disquettes plus tout un tas de récentes merveilles — comme d'habitude avec le domaine public. Ceci dit, si vous avez l'esprit "club", vous pouvez tout-à-fait continuer à vous les procurer directement. L'adhésion coûte 100 F par an. Vous recevrez alors le bulletin du club "AB Club Forum", qui outre les informations qu'il offre, fait des propositions de l'ordre de 10 % sur du matériel et du logiciel qu'il sélectionne. "Nous jouons alors le rôle de centrale d'achat pour nos membres" explique Bertrand Michels.

Vous comprendrez d'autant mieux ce dernier rôle si je vous dis que les responsables d'AB Club et d'AB Soft, éditeur de logiciels professionnels à des prix très compétitifs, sont les mêmes personnes. (Pour les connaisseurs, sachez que FoxBASE + et Graph-in-the-Box sont parmi d'autres sur le catalogue AB Soft, et proposés aux membres d'AB Club à moins 10 %). Mais ceci est une autre histoire, que nous vous conterons le plus simplement du monde : en faisant les tests des logiciels. Notre souci ici n'étant que de mettre en évidence les innovations d'un club en pleine expansion : il avoisine les cinq mille membres. AB Club, 13, rue Lacordaire, 75015 Paris.

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

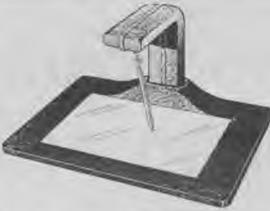
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL

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



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.

graphiscopie II (avec logiciel cassette) ..... 990 F

graphiscopie II (avec logiciel disquette) ..... 1050 F

dktronics

Les complices de vos Amstrad

- PCW : extension 256k 399 F, extension horloge 499 F, interface joystick 399 F, interface joystick + musique 499 F...



(clavier AZERTY)

SUPER-PROMOTION

CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 ..... 5490 F

- CPC 6128 monochrome 2990 F, CPC 6128 couleur 3990 F, CPC 464 monochrome 1990 F...

- PCW 8256 4750 F, PCW 8512 5825 F, 2° lect. PCW 8256 1990 F, interf. RS 232/centronic 690 F

- Disquettes vierges à l'unité 31 F, par 10 275 F, Cassettes vierges C20 les 5 45 F, les 10 80 F

Rallonge alimentation + vidéo

- ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 130 F, ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F, housse pour moniteur + clavier 175 F...

- ruban imprimante DMPI (par 2) 198 F, ruban imprimante DMP 2000 99 F, adaptateur peritel tous CPC 490 F

Câble imprimante AMSTRAD

- Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic", câble imprimante 150 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'oeuvres.

- 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...

- joystick compétition PRO5000 ..... 170 F



INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

CARACTERISTIQUES : PAL SECAM, 16 couleurs, 16 lignes de texte, UHF-VHF, haut-parleur intégré, sortie coaxiale

interface TV (avec câble) ..... 1490 F

SYNTHEVOC 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 549 F, 7 logiciels vocaux sur disquette 195 F

LOGICIELS CPC

Grid of software titles and prices for CPC computers, including Bob Winner, Bomb Jack 2, and various educational and entertainment titles.

LOGICIELS PC

Grid of software titles and prices for PC computers, including Alex Higgin's Snooker, Alienor 2, and various educational and entertainment titles.

LOGICIELS PCW

Grid of software titles and prices for PCW computers, including Alienor, Guardian, Azerty, and various educational and entertainment titles.

SPECTRUM

Grid of software titles and prices for Spectrum computers, including Alex Higgin's Snooker, Alienor 2, and various educational and entertainment titles.

LOGICIELS PC

Grid of software titles and prices for PC computers, including Deep Space, Evolution Sunset, and various educational and entertainment titles.

LIVRES

Grid of book titles and prices, including routines du cpc, liv. lect. disq. cpc, and various educational books.

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 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.

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84

AMS 23

Tous nos prix sont indicatifs



## Rencontre avec une femme remarquable : Marion Vannier

**Dans le hall 5 du Sicob, un grand stand brillait de tous ses néons rouges : Amstrad International France. Tout autour un flot incessant d'utilisateurs, futurs ou convertis, venus se renseigner sur les toutes dernières nouveautés ou sur le moyen d'optimiser leur matériel. Au milieu de ce tourbillon, nous avons rencontré Marion Vannier : madame la PDG. Occasion ou jamais de faire avec elle un tour de l'horizon "Amstrad".**

Une première impression, vite confirmée par les chiffres : Amstrad International France : ça va, merci ! Récapitulons, chiffre d'affaires de 1984 : 35 millions de francs, 1985 : 291 millions et 1986 : 703 millions. Une belle progression dont elle est à juste titre fière, tout en annonçant qu'elle prévoit pour 1987 la somme impressionnante et symbolique de un milliard de francs. (L'exercice chez Amstrad se fait de juin à juin).

Avec elle, passé ce premier constat, nous avons parlé plus précisément de ses sujets de satisfaction. La réussite de ses gammes de micro-informatique, d'abord. Rappelons (cf. l'article paru le mois dernier "Les chiffres du pari gagné d'Amstrad") que les CPC continuent d'étonner tout le monde tellement ils se vendent bien ! Que le PCW a été promu par les lecteurs de la revue Tertiaire "Le modèle de l'année" — 1986 —. Ou enfin que les ventes du PC 1512 auront atteint les cinquante mille exemplaires début mai et que ces machines, contre toute attente du monde professionnel au début de l'automne 86, sont plébiscitées par un nombre impressionnant de grands comptes, réputés pour le sérieux de leurs directions informatiques.

Autre réussite : le réseau de revendeurs. Avec un peu plus de deux mille points de vente répartis sur tout le territoire, le constructeur de Sèvres devient effectivement l'un des mieux distribués de tout le marché micro-informatique. Et la gageure qui était d'entraîner dans son sillage les revendeurs traditionnellement professionnels, habitués à des marges très peu "Amstrad" est en train d'être tenue : "Rien

que pendant ce Sicob, nous avons vu venir vers nous plus de cinquante nouveaux revendeurs, nous explique Marion Vannier. Il faut dire que jusqu'à février, nous avions des machines en nombre très insuffisant par rapport à la demande des utilisateurs. Donc les revendeurs n'étaient pas très contents : la grogne des gens se retournait contre eux. (C'est aussi pour cette raison que nous avons attendu pour lancer notre campagne de publicité). Aujourd'hui nous avons un stock tampon tout-à-fait suffisant, et à partir

de mai, l'usine de Sèvres nous fournira environ quatre mille disques durs par mois. Il n'y a donc plus de problème de stock. Les revendeurs professionnels l'ont compris, ils veulent tous vendre du 1512 maintenant. Nous avons un réseau fort parce qu'il gagne de l'argent. Et moi ce que j'aime, c'est que mes revendeurs gagnent de l'argent !" L'objectif que se fixe Marion Vannier est d'arriver à installer un parc de 120 000 à 150 000 PC 1512 au cours de sa première année de distribution. (Pari tenu !)

Encore une satisfaction : le lancement courant mai-juin du premier magnétoscope Amstrad à un prix de moins de 4000 francs : un prix cadeau comme d'habitude.

### La quatrième femme entrepreneur

Des réussites, des succès qui ont permis à madame la PDG de lancer des opérations dont nous n'avions pas l'habitude et que nous attendions tous.

Un centre de formation agréé Amstrad tout d'abord : Altitude XXI. Il s'ouvrira entre autres les mercredis et samedis aux juniors. (Voir notre article dans la rubrique news.) Ensuite la promotion à des prix complètement attractifs de plusieurs "grands logiciels" : Wordstar 1512, Supercalc 3, Reflex et Sidekick pour les professionnels (nous vous avons testé une bonne partie des jeux dans notre dossier du mois dernier). Enfin le lancement d'une offre commune avec un éditeur de logiciels éducatifs, destinée à l'enseignement privé.

Innové, coller de très près aux évolutions du marché : en deux mots être dynamique, voici très certainement les principales qualités de Marion Vannier. Elles lui ont récemment valu d'être placée en quatrième position des femmes "entrepreneur" françaises, derrière Francine Gomez, Yvette Chassagne et Annette Roux, dans un sondage effectué par "Communication et Business" au mois de mars dernier. "Not to bad" comme on dit du côté de Brentwood...

M.M.



Les, GEANTS du jeu informatisé

# elite



Elite Systems S.A.R.L.  
 1, Voie Félix Eboué  
 94000, Créteil, Paris  
 Tel: 43.39.23.21  
 Telex: 220064, ext. 3076

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

Commodore 64/128 – Cassettes  
 Commodore 64/128 – Disc  
 Amstrad CPC – Cassettes  
 Amstrad CPC – Disc  
 Spectrum – Cassettes  
 CBI Chèques Bancaires

L'ADAPTION OFFICIELLE  
 DU DERNIER JEU  
 DE CAFE "PAPERBOY".

6-PAK  
 6 hits formidables en une seule compilation 'Jeu à Bonus – Duo'. Pas encore sorti, action simultanée à deux joueurs.



# LCE-CABLE

## le Minitel intelligent



norme CEPT 2

**teletel 3** 0,73F toutes les 45 sec°

°dont 0,46F reversé au fournisseur du service

téletel 1 : 36 13

téletel 2 : 36 14

annuaire des services  
téletel 3, tapez:AST3

code du service!.....

puis → [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8] [F9] [F10] [F11] [F12]

fin → [ESC] [F13] [F14] [F15] [F16] [F17] [F18] [F19] [F20]

Fichier :

- [M] mémorisation Page
- [F] mémorisation fenêtre
- [A] Arrêt mémorisation
- [ESC] Retour

[M] Mémorisation ascii

- [A] Apprentissage de dialogues
- [X] Exécution de procédures
- [E] Editeur de textes
- [T] Transferts de fichiers
- [U] Applications utilisateur
- [D] Utilitaires divers
- [F] Fonctions Minitel
- [Q] Fin et retour au DOS

Fichier de stockage : \_

**750 F (HT)**

Avec LCE-CABLE, tirez le meilleur parti de votre PC et de votre Minitel. Branchez le câble, introduisez la disquette, et le Minitel devient intelligent. Capturez les images vidéotex et consultez-les hors communication ; vous économiserez ainsi du temps de connexion. Si vous consultez régulièrement une même information, créez une procédure automatique ; les consultations ultérieures ne nécessiteront plus alors qu'un seul geste. Vos données seront réintégrées ensuite dans d'autres logiciels. Enfin, un véritable langage de programmation vous permettra d'écrire vos propres applications.



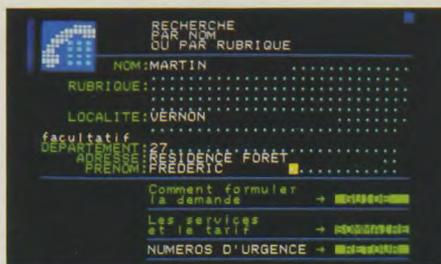
**La Commande Electronique**

# 6 applications fournies avec LCE-CABLE



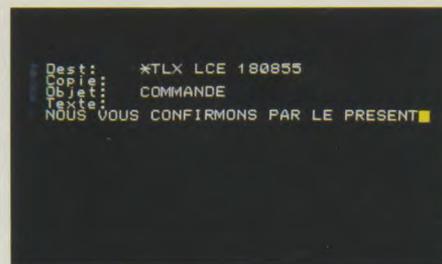
## Récupération de listes d'adresses :

Cette application permet de récupérer des listes d'adresses à partir de l'annuaire Minitel. Prospectez par exemple tous les avocats de Vernon.



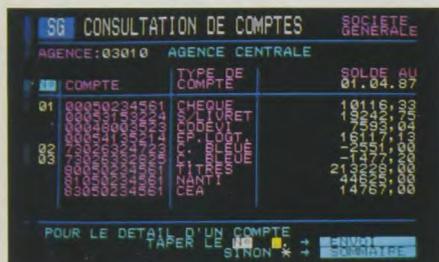
## Récupération de numéros de téléphone :

Avec cet outil, complétez ou tenez à jour vos fichiers. Les numéros de téléphone sont automatiquement capturés sur l'annuaire.



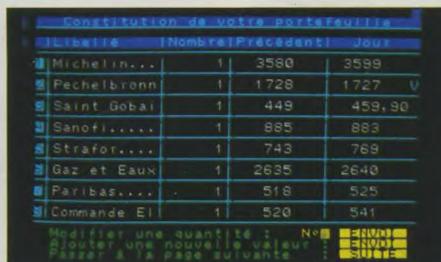
## Emission et réception de télex :

A partir de votre PC, et en faisant appel au serveur Missive, vous pouvez très bien envoyer et recevoir des télex.



## Consultation de comptes bancaires :

Les banques vous autorisent dorénavant à consulter un compte bancaire sur Minitel. LCE-CABLE permet d'extraire ces informations pour mieux gérer votre comptabilité.



## Consultation de valeurs boursières :

Vous gérez votre portefeuille boursier... LCE-CABLE vous permettra d'enregistrer les nouvelles cotations à des fins de mise à jour.



## Accès automatique au serveur LCE-TEL :

Cette application permet d'accéder à la messagerie du serveur LCE-TEL et d'envoyer automatiquement un message dans une boîte aux lettres.

- LCE-CABLE se compose d'une disquette au format PC, d'un manuel de 120 pages et d'un câble de liaison PC / Minitel. Les disquettes existent au format 5" 1/4 et 3" 1/2.
- LCE-CABLE supporte les cartes adaptateur d'écran monochrome, CGA, EGA et Hercules. Le PC doit être muni d'une sortie série RS-232.
- LCE-CABLE est livré avec les six applications suivantes :
  - récupération de listes d'adresses,
  - récupération de numéros de téléphone,
  - émission et réception de télex,
  - consultation de comptes bancaires,
  - consultation de valeurs boursières,
  - accès automatique au serveur LCE-TEL.

Existe également en version carte courte LCE-TEL, fonctionnant sans Minitel. Une fois insérée dans votre PC, cette carte vous permet d'obtenir les mêmes fonctionnalités que LCE-CABLE. Son prix est de 2.490 F H.T.

**La Commande Electronique**  
7, RUE DES PRIAS — 27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL  
TÉL. 32 52 54 02 FAX N° 32 52 54 46 TÉLEX LCE 180 855



AMS 06/87

## BON DE COMMANDE

A retourner à : La Commande Electronique  
7, rue des Prias  
27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL

Nom : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

N° : \_\_\_\_\_ Rue : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

vous commande ... logiciels LCE-CABLE au prix unitaire de 889,50 F TTC, franco de port. Règlement par chèque joint à la commande.

# THE SENTINEL

Editeur : Firebird  
 Genre : arcade/aventure/réflexion  
 Originalité : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : ★★★★★



**Là, il faut bien avouer que les gens de chez Firebird ont fait très, très fort avec ce jeu venu d'un autre monde. Un scénario des plus originaux et un graphisme d'enfer — bien que légèrement stylisé sur les bords — en feront vite un "must" de la logithèque de tout Amstradiste qui se respecte.**

En des temps futuristes, une "Sentinelle" régissait tyranniquement les parcs spatiaux, lieux où les rigelliens et autres races extraterrestres aimaient à aller pique-niquer dans la joie, la bonne humeur et les crottes de chien. Dès l'arrivée de ces gardiens célestes, ces lieux enchanteurs devinrent rapidement des quartiers à éviter, sous peine de se voir désintégrer lamentablement. Heureusement, par un beau jour de printemps, un valeureux robot décida de mettre fin aux agissements criminels des sempiternelles sentinelles du ciel, et le hasard — et la redoutable et machiavélique imagination des programmeurs — décida que ce robot, ben ce serait vous !

Votre but est donc d'absorber la Sentinelle, et pourquoi pas, de la remplacer dans son rôle de régisseur du parc. Lorsque ce but est

atteint, vous êtes alors projetés dans l'espace infini jusque dans un nouveau monde, où vous recommencerez votre éternel combat contre un autre de ces vilains. Las ! C'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Dès le chargement du jeu fini, une jolie page de présentation s'affiche, qui représente un œil, symbole parmi les symboles de la vue et de la surveillance.

Ensuite, le jeu vous demandera de rentrer un chiffre compris entre 0 et 9999, qui ne représente rien d'autre que le numéro du parc dans lequel vous désirez vous rendre. Pas bêtes et sadiques, les programmeurs ont prévu un code d'accès à chacun des parcs, délivré seulement en cas de victoire, ce qui vous oblige à commencer par le premier. Il "bas de soie" (!) que le premier parc, le numéro 0, ne nécessite pas de code d'accès.



Une fois ce code entré, on a d'abord une vue aérienne du parc où on arrive, avec la position plus ou moins approximative de la sentinelle, et, éventuellement, des Sentry (méchantes bêtes entièrement dévouées aux Sentinelles). Puis, on entre vraiment dans le parc, qui est décomposé en centaines de carrés bicolores, comme un damier. Afin de vous permettre de préparer votre attaque, il a été prévu que ni la Sentinelle ni les Sentry, ne bougeront le petit doigt les premiers.

Chacun de vos mouvements vous fait dépenser de l'énergie, denrée d'autant plus précieuse qu'elle vous est comptée. Vous pouvez cependant absorber des objets du parc (arbres, rochers) pour recharger vos batteries. Si la Sentinelle ou les Sentry peuvent vous voir clairement, ils absorberont peu à peu votre énergie. Vous disposez alors de cinq secondes pour vous dégager de son champ de vision, sans quoi vous passeriez de l'état de robot à celui, moins enviable, d'arbre, puis de rocher. Il est de plus loisible de créer certains de ces objets, qui serviront, en cas de défaite contre la Sentinelle, à continuer quand même le combat. Pour ce faire, il faut

d'abord en absorber un, car la quantité d'énergie du parc doit absolument rester constante, sous peine de destruction immédiate.

Une fois à portée de la Sentinelle, mais toujours hors de sa vue, il vous faudra absorber son énergie pour la détruire, et passer au parc suivant.

Rhâââââ... Je suis désolé d'avoir passé autant de temps à expliquer le principe de ce jeu, mais avouez quand même qu'il en valait la peine, non ? Hélas, la place qui m'était impartie en est par la même écoulee, je vais donc devoir rendre l'antenne. Non sans vous avoir auparavant vivement et chaudement conseillé, et même recommandé, de vous ruer sur ce jeu, superbe il faut bien le dire. Nous vous rappelons que nous maintenons, durant la vie de ce magazine c'est-à-dire jusqu'au 25 juin, notre concours des meilleurs scores sur ce jeu. Envoyez-nous vos scores, avec photo d'écran prouvant vos dires. Les dix premiers — et plus hauts scores — d'entre vous recevront le prochain jeu d'arcade de Firebird et les vingt suivants un badge "The Sentinel".

Stéphane Schreiber

# GÉREZ VOS CAGNOTTES

**Le printemps est de retour, les concepteurs de logiciels donnent libre cours à leur imagination débordante et ce sont moult logiciels et communiqués de presse qui arrivent à la rédaction. Une chose est certaine, l'été sera chaud...**

## ARRIVÉS

**Les passagers du vent II Infogrames** Sous-titré "l'heure du Serpent", cette célèbre saga de Bourgeon trouve ici une suite. Les Passagers du vent avaient été incontestablement un événement logiciel. Dans ce second logiciel, nous pourrez vivre la suite des aventures de Mary, Viaroux et des quelques quinze autres personnages que vous pourrez tour à tour diriger. Après de multiples aventures en France, en Angleterre et sur le négrier, Isa veut sauver à tout prix Hoël et part pour le Dahomey... Dans cette nouvelle aventure, le joueur rencontrera le Roi Kengla et le Vaudou.

**Ranarama - Hewson :** Ranarama est un jeu mêlant stratégie et action. Le jeu se déroule dans un labyrinthe dont les pièces, vues du dessus, ne deviennent visibles que lorsque vous y entrez. Vous serez donc Mervyn, un apprenti sorcier qui vient d'échapper au terrible Warlock et aurez à combattre douze magiciens au long des huit niveaux que comprend le jeu.

**Flash - Loriciels :** superbe jeu d'arcade, Flash vous emmènera combattre des envahisseurs venus du fin fond de la galaxie. Heureusement, les états majors avaient concocté dans le plus grand secret une arme d'un type nouveau et "transformable". Cette arme vous étant confiée, vous serez tout à tout hélicoptère de combat, tank, jeep etc. Une chose est sûre, c'est que vos ennemis ne vous feront pas de

cadeaux et que munis de lasers surpuissants vous ne laisserez pas leurs attaques sans réponse..

**Ballbreaker - CRL :** Dans l'arène, la sphère (pouvant être aussi légère qu'une bulle et aussi terrible qu'une bombe) trouve toute sa puissance. Votre mission sera l'anéantissement des objets menaçants de l'arène. Dextérité et rapidité sont sûrement les meilleurs termes pour définir ce jeu aux graphismes soignés.

**Auf Wiedersehen Monty - Gremlin :** Pauvre Monty ! Pourrez-vous l'aider à garder sa liberté ? Pour ce faire, il devra se procurer les fonds nécessaires pour acheter l'île grecque de Montos et ainsi échapper à une extradition. La fin justifie, paraît-il, les moyens et ces derniers ne seront pas toujours vraiment moraux. Peu importe, "pour la bonne cause", le but de ce jeu d'arcade est surtout de vous distraire. A noter que les fanatiques du badge pourront porter leur héros Monty au revers de leur veste ; en effet, le logiciel est livré avec un badge contenu dans le boîtier de la cassette.

**Saboteur II - Durell :** Dans cette "suite", vous vous retrouvez dans la peau de la sœur de Ninja et votre mission est de venger la mort de votre frère. Sur plus de cinq cents écrans vous aurez à combattre afin de mettre en échec les rebelles qui ont finalement découvert la disquette volée par votre frère dans "Saboteur I". De nombreux exploits devront être accomplis en moto, en delta-plane... Aurez-vous la fibre familiale vengueuse ? Nota : Ce logiciel distribué par Ubi Soft possède une notice en français.

**Scalextric - Leisure Genius :** Où sont passés nos circuits auto électriques ? Avec sa version informatisée du Scalextric, Leisure Genius va vous proposer de recréer ou utiliser vos circuits préférés. Permettant le jeu à un ou deux joueurs, ce logiciel de simulation possède des graphismes en 3D et des options qui font se rapprocher au maximum cette version "sur écran" des parties "réelles". Pour construire et jouer pendant des heures... Nota : une notice en français a été réalisée par F.I.L.

**Ténèbres - Rainbow Production :** Faisant partie de la série "logiciel dont vous êtes le héros", Ténèbre est le premier d'une série de jeux interactifs en français. Si vous aimez les atmosphères moyennageuses où se côtoient stratégie, magie, rêve et action, ce jeu d'aventure devrait vous intéresser, d'autant qu'il dispose d'une conception très "conviviale".

**Gauntlet - (Deeper Dungeons) - Atari/US Gold :** on ne présente plus Gauntlet. Si vous possédez l'original de ce jeu et qu'il n'a plus de secret pour vous, voici la disquette qui vous manquait... Et c'est reparti pour plus de cinq cents nouveaux labyrinthes ! De quoi s'occuper (nécessite la première partie de ce jeu).

## ANNONCÉS

**Gunslinger - Datasoft/US Gold :** jeu d'aventure textes et graphiques, Gunslinger vous fera retrouver la bonne vieille ambiance du Far-West et de ses pendants... Pour sauver votre meilleur ami de la "cravate de chanvre", vous devrez traverser villes fantômes, village indien pour enfin arriver dans la ville où se trouve enfermé votre ami. Partout le danger vous guettera, à partir de la fin mai.

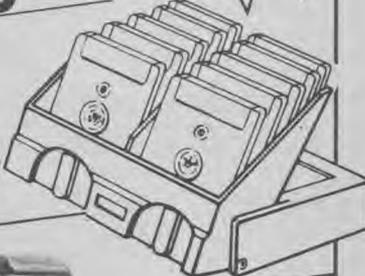
**Jessico**

## Les Supers Promo!

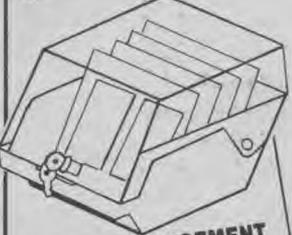


PAR 100  
**20F,50**

BOITIER DE RANGEMENT  
**PRØTØ 59F**



**GARANTIE 1 AN**



BOITIER DE RANGEMENT  
JSY 48 **119F**



**Cheetah WACHI+ MICROSWITCH JOYSTICK**  
**149F**  
2<sup>ème</sup> prise joystick

Postitif

**BON DE COMMANDE page suivante**

# Jessico

## Les Supers Promo!

### DISQUETTE 3" POUR AMSTRAD

3" CF2 <b>20F,50*</b>	Ref.	5	10	20	50	100
	3" CF2	125F	235F	450F	1075F	2050F

\* par 100

### HOUSSES POUR AMSTRAD

#### JEU COMPLET MONITEUR + CLAVIER

PRECISER  
MONOCHROME OU COULEUR

DMP 2000/3000		75F
FD1		65F
CPC 6128	MONOCHROME OU COULEUR	94F
CPC 464	MONOCHROME OU COULEUR	94F
PCW 8256/8512		129F
PC 1512	MONOCHROME OU COULEUR	105F

### ACCESSOIRES POUR AMSTRAD

#### PROTÉGEZ VOS YEUX!

Filtere écran, antistatique, UV et Reflet.

12" couleur	179F
12" monochrome	139F
Support moniteur	
Rotation 360° inclinaison 20°	129F



#### CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus colle à votre ordinateur

Câble centronics Amstrad / imprimante	140F
Câble FDI	110F
Câble rallonge (1 m.)	
écran / clavier 464/664/6128	140F
Câble d'extension du port (10cm)	170F
Câble magneto cassette / CPC	55F
Câble d'extension Joystick (2m.)	65F

#### RUBANS POUR IMPRIMANTES

8256/8512	56F
DMP 2000	56F
DMP 3000	59F

### PERIPHERIQUES POUR AMSTRAD

#### JOYSTICKS

Les meilleurs JOYSTICKS au monde compatible avec tous les ordinateurs autofocus. GARANTIE : 12 mois

**CHEETAH 125+** Le Joystick explosif. Prise 2<sup>ème</sup> Joystick. 4 boutons de tir, très sensibles, une merveille en main. PRIX EXPLOSIF

**CHEETAH MACH 1+ MICROSWITCHES** Confortable, robuste, précision inégalee, 8 directions de contrôle, recentrage automatique, socle 4 ventouses, poignée avec armature indestructible.

**PHASOR 1** Très grande précision, microswitches ultra-sensibles, droitiers-gauchers

DK'TRONICS	464	6128	8256
Extension mémoire 256K	785F	785F	
Extension mémoire 64K	445F		
Silicon disc 256K	785F	785F	
Extension mémoire 512K			290F

#### BOITIERS DE RANGEMENT

PROTO 10x3"	59F
JSY 48 48x3"	119F*
JSY 80 80x3" 1/2	119F*
DD 50L 50x5" 1/4	119F*

\* Boitier livré avec serrure - cle

#### ÉTIQUETTES ADHÉSIVES

Flame étiquettes sur bande caroll 89 x 36 les 500

69F

### BON DE COMMANDE EXPRESS

AMS 06/87

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT
Signature obligatoire		TOTAL des COMMANDES	
		FRAIS DE PORT*	2,5
* DOM - TOM 40F		TOTAL A REGLER	

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

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

N° **CC** \_\_\_\_\_  
 date d'expiration \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

N° ET RUE \_\_\_\_\_

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

**Pulsator - Martech** : dans un immense labyrinthe de quarante-neuf salles, vous devrez délivrer un "pulsy" emprisonné quelque part. Pour le sauver, vous devrez retrouver la clef de sa prison en parcourant le labyrinthe qui est infesté de créatures hostiles. Vos ennemis sont impitoyables, saurez-vous triompher des cinq niveaux de ce jeu dont la sortie est prévue en mai.



#### Destroyer - Epyx/US

**Gold** : 14 heures, quelque part dans le Pacifique durant la seconde guerre mondiale. Depuis des semaines tout est calme, RAS. Soudain les choses se gâtent... Destroyer est une simulation de combat très réaliste qui vous fera revivre les exploits de héros de la Navale. Il suffit d'avoir un PC ou Compatible, d'aimer la stratégie et d'avoir l'étoffe d'un Commandant d'une flotte entière. Arrivée prévue courant mai.

#### Subbattle simulator -

**Epyx/US Gold** : de retour dans le temps, vous vous retrouverez aux commandes de l'un des six types de sous-marins US ou U-Boat Allemands durant la seconde guerre mondiale. Plus de 60 missions, toutes basées sur des réalités historiques vous attendront dans cette simulation originale. Pour PC et Compatibles, arrivée prévue fin mai.

**Throne of Fire - Melbourne** : Throne of Fire est un jeu dans lequel vous pourrez combattre simultanément contre des adversaires (jusqu'à deux) humains ou ordinateur. Choisissez votre personnage et devenez un héros de légende. Très interactif, ce jeu permet même les alliances entre protagonistes : aurez-vous choisi les bons alliés ?

#### PSI 5 Trading - Acco-

**lade/US Gold** : vous vous retrouvez promu Capitaine d'un cargo de l'espace au fin fond du 35<sup>e</sup> siècle. Vous devrez approvisionner un nouveau quadrant galactique, Parvin Frontier, pour l'instant affamé par les vaisseaux pirates des Marauders...

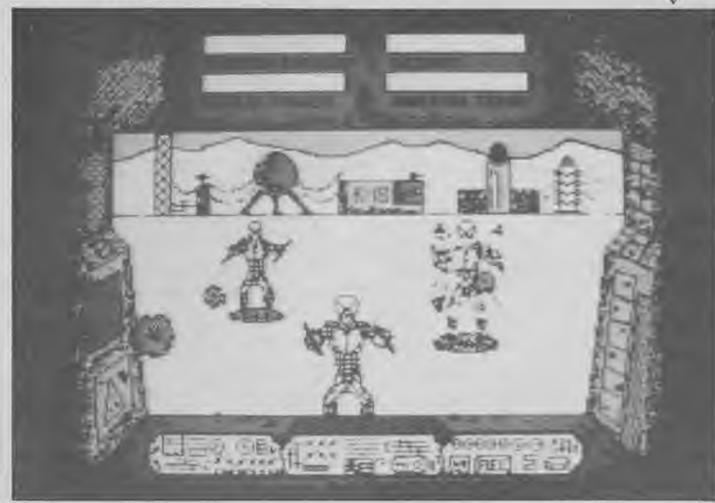
Action et réflexion, ce jeu déjà créé sur d'autres machines, notamment le C.64, devrait être bientôt disponible pour Amstrade et Spectrum...

#### Martianoids - Ulti-

**mate/US Gold** : votre mission sera de défendre, maintenir et réactiver le cerveau de Markon, en cas d'attaque des martianoids. Avec ses graphismes en 3D, ce jeu d'arcade devrait bientôt être disponible pour Amstrad et Spectrum.

#### Cosmic Shock Absorber

**- Martech** : le Cosmos se déchire et l'univers tout entier est menacé. Vous seul pourrez empêcher la catastrophe et combattre pour sauver l'Univers d'une fin terrible... Jeu d'action, Cosmic Shock absorber est annoncé pour le courant du mois de mai.



### Wooky & Moty - CRL :

dans le premier, votre mission sera de remettre des rochers dans les trous en évitant de toucher les monstres qui viendront vous compliquer la tâche et de tomber dans ces trous... Dans Moty, vous devrez remettre en ligne des balles récalcitrantes en vous ménageant et en évitant de vous blesser.

### Traxxion - CRL :

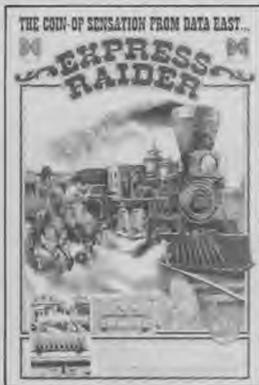
Traxxion est le nom d'un site spatial dans lequel est construit un satellite de Reema, l'une des planètes du système Tau Ceti. Endommagé par une guerre, Traxxion doit être remis en état et en particulier vous devrez retrouver le réacteur nucléaire. Il faudra faire vite ! Un jeu d'action qui devrait être disponible fin mai.

### Black Magic - Data-

soft/US Gold : jeu d'aventure/arcade en deux parties, Black Magic comprend une centaine de lieux et d'énigmes à résoudre. Votre mission sera de venir à bout du diabolique Zahgrim mettant à mal le Royaume de Marigold. Contrôlable par le clavier ou le joystick.

### Express Raider - Data

East/US Gold : passionnés de l'Ouest américain, vous allez vous régaler. Avec Express Raider vous vous retrouvez acteur dans un Far West inhospitalier, dans la plus pure tradition des western "purs et durs" avec combats de rues, hold-ups de banques, attaques de trains et duels... Pour les plus courageux de la gachette...



### Metrocross - Atari/US

Gold : dernière production des créateurs de Gauntlet et Paperboy, Metrocross est un jeu

d'habileté qui vous fera penser en microsecondes. Lents du réflexe, ramollis du bulbe s'abstenir, le roller-skate de l'impossible est pour bientôt sur vos écrans.



### Saragen - Datasoft/US

Gold : dans cette aventure/arcade contrôlée par le clavier ou le joystick, vous serez armés seulement d'une lance et de beaucoup de courage pour oser affronter les cent niveaux d'un labyrinthe au bout duquel se trouve l'effreux chef des Saracens que vous devrez éliminer. Bientôt sur vos écrans.

# LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

- |  |  |
|--|--|
| 1 - Bob Winner (Loricels)              | 11 - Sapiens (Loricels)                |
| 2 - Sram II (Ere Informatique)         | 12 - Tempest (Electric Dreams)         |
| 3 - Les Passagers du vent (Infogrames) | 13 - Lightforce (FTL)                  |
| 4 - Scooby Doo (Elite)                 | 14 - Harry & Harry (Ere Informatique)  |
| 5 - Cauldron II (Palace Software)      | 15 - Bactron (Loricels)                |
| 6 - Fer & Flamme (Ubi Soft)            | 16 - They Sold a million III (US Gold) |
| 7 - Trivial Pursuit (Domark)           | 17 - Batman (Océan)                    |
| 8 - MGT (Loricels)                     | 18 - Hit Pak (Elite)                   |
| 9 - Ikari Warriors (Elite)             | 19 - Trailblazer (Gremlin)             |
| 10 - Gauntlet (US Gold)                | 20 - M'Enfin (Ubi Soft)                |

Comme convenu, les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction, et à partir desquelles nous avons réalisé ce classement, seront prochainement récompensées. N'oubliez pas de bien indiquer vos noms et adresses sur la carte postale !! Pour l'heure, nous vous livrons la liste des gagnants. La surprise suivra...

Recasens Stéphane - Lattes  
Franchini Nicolas - Tours  
Jouanneau Virgile - Nogent/Seine  
Darnault Régis - Magnanville  
Guillerm Thévenon Eric - Bagneux

Laudrel Stéphane - Viuz en Sallaz  
Princer Tony - Pleumartin  
Tarchoune Karine - Chevreuse  
Soulet Jean-Michel - La Valette  
Sanz Michael - Pont St-Esprit

\*\*\*\*\*

\* LOGICIEL44 5 rue des grands courtils 44400 REZE \*

\* \* \* \* \*

## Réussir en

### ORTHOGRAPHE

\* avec la disquette de LOGICIEL 44 \*

\* 2000 questions \*

\* 50 règles d'orthographe \*

\* assistance en cas d'erreur \*

\* utilisable dès l'âge de 8 ans \*

\* enregistrement des résultats \*

\* visualisation des progrès \*

\* testée avec plus de 300 élèves \*

\* rédigée par des enseignants \*

\* compatible AMSTRAD 464,664,6128 \*

\* \* \* \* \*

\* prix: 100 F + frais de port 20 F \*

\* \* \* \* \*

\* ----- \*

\* Nom: \*

\* Adresse: \*

\* \* \* \* \*

\* commande disquette à 100 F + 20 F de frais de port \*

\* Je joins un chèque de F à l'ordre de \*

\* LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE \*

\*\*\*\*\*



# HEAD OVER HEELS:

## LA TÊTE ET LES JAMBES

Éditeur : Océan Software  
 Genre : aventure-arcade 3D  
 Support : disquette - PCW  
 Intérêt : ★★★★★  
 Graphisme : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : ★★★★★

Prisonniers dans les sinistres salles du château de Dentnoire, Tête et Jambes (nos deux héros) se doivent de reconquérir leur liberté à n'importe quel prix. De celle-ci dépend la reconstitution de leur corps unique (d'où le titre du jeu "Tête sur Jambes"), et la dissolution de l'empire tyrannique et esclavagiste de Dentnoire. Disons-le tout net, l'originalité du scénario n'a rien d'époustouflante. Par ailleurs, il faut bien rendre grâce aux créateurs pour l'excellent travail graphique, ainsi que sonore, car, ô surprise Head over Heels est musical...

Sous des abords très sympathiques et une allure qui frise presque le ridicule, "Tête et Jambes" ont plus d'un tour dans leur sac. Seule leur persévérance à découvrir et collecter les nombreux objets que recèlent leurs cellules leur permettra d'échapper enfin au joug de l'ennemi.

Parviendrez-vous à palier le handicap que représente l'impossibilité totale de réunir les deux corps en un seul ?

### Des petits trucs

Le plus difficile et le plus original dans ce jeu est certainement de devoir diriger les deux protagonistes plus ou moins simultanément, sans pour autant entraver la marche de l'un ou de l'autre. Il faudra donc toujours veiller à mettre l'un en sécurité avant de manœuvrer l'autre.

Si sur la vingtaine des salles que comporte à elle seule la prison du château, certaines ne recèlent aucun danger (et dites-vous bien que ces dernières ne représentent qu'une faible minorité), d'autres sont carrément piégées de fond en comble. Du sol au contact mortel, aux êtres bizarres dotés d'un pouvoir effrayant (les géoliers), en passant par des téléports défectueux, rien ne sera épargné aux valeureux libérateurs supposés de la galaxie.

Cependant, par un curieux et heureux hasard, les maîtres de cette prison redoutable ont fait des erreurs, du style : équiper quelques salles de matériel sportif. Erreur qui leur coûtera peut-être la vie, ou tout au moins le trône, puisque c'est grâce à ces

facilités, qu'entre autres choses, Tête apprendra à monter aux échelles, étape, soit dit en passant impérative pour la suite des événements.

Mais arrêtons là les conseils. Mieux vaut encore vous laisser découvrir le jeu et ses multiples facettes en solitaire. Oui, j'ai bien dit multiples car, si vous parvenez à la sortie du château, vous aurez la possibilité de découvrir jusqu'à trois cents lieux différents. Cela vous interpelle-t'il quelque part ? Tant mieux, moi aussi.

### Le jeu le plus long...

Oui, oui, je sais. Je commence par reprocher un manque d'originalité et je finis en criant au génie ou presque... En fait, je ne reviens pas sur ma position mais je dois concéder que le scénario, bien que "bateau" a été, à l'instar de nombre de ses prédécesseurs, exploité au maximum, ce qui en fait forcément un modèle du genre. Par ailleurs, l'atout principal, hormis la qualité des graphismes et de l'animation, réside dans la durée quasi illimitée du jeu (à condition toutefois d'être relativement doué) due aux nombreuses directions que peut prendre ce dernier après l'étape de la prison.

Quoi qu'il en soit, et malgré une certaine similitude de décors avec Batman ou d'autres Bactron, Head over Heels peut d'ores et déjà être considéré comme une grande réussite sur PCW.

Georges Brize



### To bip or not to bip ?

Mettons tout de suite les choses au point. S'il est un fait que la musique est au rendez-vous, Head over Heels ne peut en aucun cas en être l'unique responsable. Donc étant donné l'impossibilité totale et consternante dans laquelle se trouve votre ordinateur d'émettre un son autre que le pitoyable "bip", seuls les heureux possesseurs de l'interface sonore DK'TRONICS bénéficieront des harmonies mélodieuses enfin mises à leur disposition sur PCW, C.Q.F.D.

Simple ! N'est-il pas ? Encore fallait-il y penser !

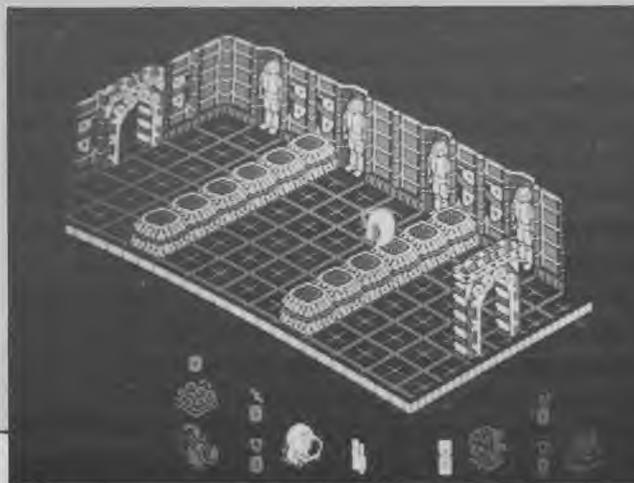
### Il était une fois...

Vous voilà donc au cœur d'une histoire pleine de rebondissements. Mais avant d'engager pleinement les hostilités, revenons sur la page d'histoire qui a

précédé l'emprisonnement de nos héros.

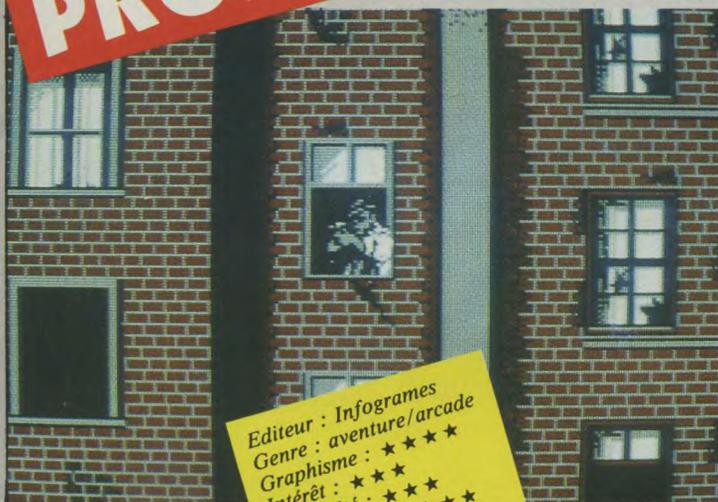
Aux confins de l'espace, à des années lumière de votre galaxie (tiens, cela me rappelle vaguement quelque-chose !) se trouvent quatre planètes dont les habitants sont réduits en esclavage par Dentnoire, empire maléfique s'il en est. L'espion que les systèmes voisins décident d'envoyer sur la planète-mère est un habitant de "Liberté", personnage étrange ayant la faculté de se diviser en un couple d'êtres symbiotiques qui peuvent alors agir séparément, mais de manière nettement moins efficace.

Seulement voilà, on ne badine pas avec l'empire, et ce qui devait arriver arriva, il contre-attaqua... C'est donc dans une atmosphère universellement tendue que débute l'aventure qui vous amènera à tenter de sortir "Tête et Jambes" du luxueux pénitencier, dont ils sont les "invités d'honneur"...





# PROHIBITION



Editeur : Infogrames  
 Genre : aventure/arcade  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : ★★★★★  
 Originalité : ★★

**L'histoire se passe en 1932, dans une grande ville américaine, New York pour ne pas la nommer. Un tireur d'élite s'est fait prendre au piège dans un quartier chaud de la ville, son seul moyen de s'en sortir est de tuer tous les vilains qui apparaissent furtivement aux fenêtres des immeubles. Il faut être plus rapide qu'eux et avoir l'œil : le quartier est vaste...**

## Une ressemblance frappante

Ça, c'était le résumé du scénario du dernier logiciel d'Infogrames pour CPC, j'ai le plaisir, l'honneur et l'avantage de nommer Prohibition. A ce sujet, je voudrais faire une parenthèse avant d'aller plus loin. Prohibition est à mon avis (humble vous vous en doutez... !) un plagiat manifeste, d'un jeu connu uniquement dans les cafés et salles de jeux, nommé "Empire city 1932". J'espère qu'Infogrames est au courant de ce détail. Sinon, je puis lui communiquer les adresses de quelques-uns de ces lieux de perdition, afin que ses enquêteurs aillent sur place vérifier mes dires.

## Tri bo, pas cher

Quoiqu'il en soit, ceci ne doit en aucun cas influencer la critique de ce logiciel, par ailleurs excellent. De toute évidence, les pro-

grammeurs de Prohibition connaissent bien leur job. Ils sont même allés jusqu'à réaliser un superbe scrolling d'écran multidirectionnel, encore plus époustouflant que celui qui sert encore aujourd'hui de référence, Tornado Low Level. Rapide, très fluide, sobre et pourtant complexe, sont les adjectifs qui le qualifient sûrement le mieux. Il faut voir là une volonté qu'ont les programmeurs de faire toujours mieux que le précédent, ce qui n'est pas pour nous déplaire à nous autres utilisateurs, bien au contraire.

Le graphisme quant à lui est également sans reproche. Sans peur, je sais pas, mais sans reproche assurément. Le moindre détail a été peaufiné avec une délicatesse extrême, à la limite ça fait peur (ah, je savais qu'il était pas sans peur !).

Comment le décrire ? Ah oui, je sais. Au centre, une cible représente le viseur du héros. Le joystick permet de le déplacer dans

tous les sens. Une fois le bord de l'écran atteint, le scrolling prend le relais. Le bouton de tir porte bien son nom : il sert à tirer. L'impact des balles sur les murs et les fenêtres est d'un réalisme saisissant, voire "interpallant quelque part". Soudain, d'affreux gugusses (ou jojos pour ceux qui préfèrent) apparaissent aux fenêtres. Il faut faire vite, pas de temps à perdre ! On ne dispose que de cinq secondes pour l'abattre, ce bandit. Pan ! Bang ! Ouf, je l'ai eu. Quoi ? La minuterie se redéclenche ? Mais je ne vois personne ! Vite, il faut chercher l'ignoble individu qui essaie de me canarder... A droite ? Voyons... Non, une flèche clignotante m'indique que c'est de l'autre côté qu'il me faut chercher ! Vite, on repart sur la gauche, et... Ahhhh ! Le maudit ! Il m'a eu ! "Ahmed ben azhim ubbish" (injures gréco-maghrébines heureusement intraduisibles). Passons à la ligne, et continuons ce reportage sur le vif.

Lorsqu'un vilain est atteint, il se plie d'abord en deux, puis, au bout de quelques instants, dispa-

A la fin du jeu, le joueur heureux aura la possibilité d'inscrire son nom dans le tableau récapitulatif des meilleurs du moment. Et là encore, on sent que l'inspiration vient d'ailleurs, puisque cette séquence ressemble à s'y méprendre à celle du jeu "Commando". Encore une anecdote amusante, c'est la dernière, promis-juré-craché : les options possibles (choix des touches de jeu, etc.) défilent en quatre langues différentes : français (bien sûr !), espagnol ("espa", d'accord, mais "gnol", pourquoi ?), allemand et anglais. En fait, le seul reproche véritable que l'on puisse faire à ce jeu est la monotonie de l'action ; on en est lassé au bout de quelques minutes, faut quand même le faire ! Quoi que, après quelques instants, lorsque les lèvres s'écartent pour laisser s'échapper un baillement, on se retrouve soudain dans l'entrée d'un immeuble où trois gardes armés jusqu'aux dents vous attendent pour vous faire la peau, ce qu'ils réussissent fort bien. Dommage qu'ensuite, l'action reprenne depuis le début...

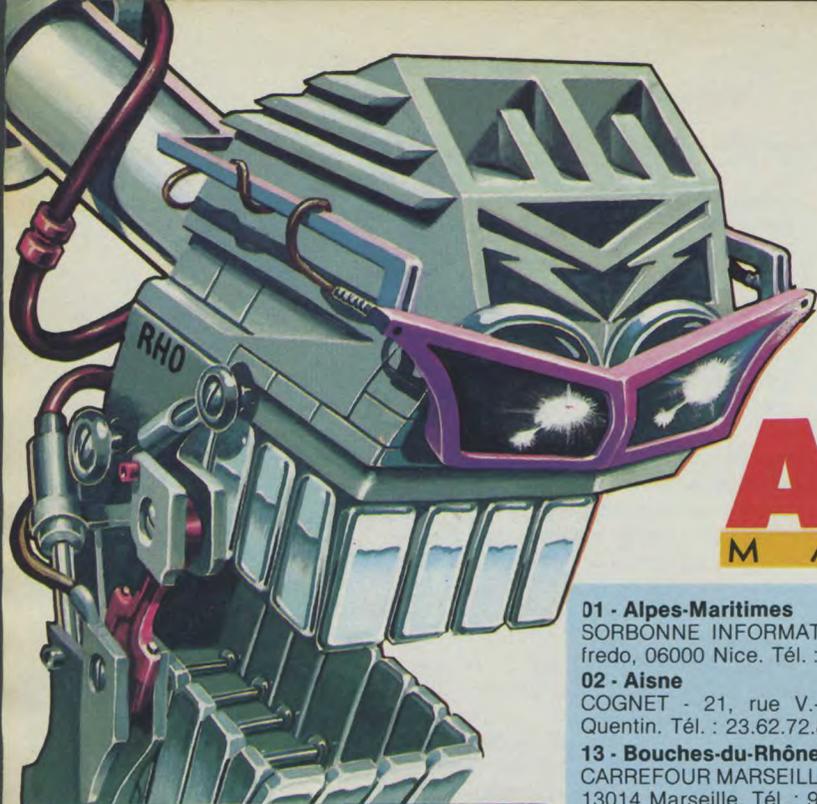


raît de l'écran. Tout cela est très bien fait.

La minuterie laisse normalement cinq secondes pour trouver le vilain et le descendre. Si cela ne suffisait pas, il reste toujours la possibilité d'esquiver son tir. Pas trop souvent quand même, car le nombre d'esquives est limité. Enfin, le dernier point important dans un logiciel quel qu'il soit, est la sonorisation. Là encore, aucun reproche à faire à l'égard de Prohibition. Durant tout le jeu, une douce et flagrante musique se fait entendre, en sus des détonations... détonantes des revolvers échauffés.

En conclusion, je dirais que voilà un excellent jeu de la part d'Infogrames, sinon le meilleur qu'il ait jamais réalisé sur CPC (bien supérieur en tous cas aux "Passagers du vent" dont la réputation est à mon sens bien usurpée). Que le pimpant éditeur continue sur cette lancée, et je crois que je finirai par conseiller d'acheter ses produits !!! (NDLR : ceci était de l'humour ! Alors vous l'achetez ce jeu, ou on vous fait sauter la cervelle ?)

Stéphane Schreiber



# GRA CONC D'

## AMSTRAD MAGAZINE

**01 - Alpes-Maritimes**  
SORBONNE INFORMATIQUE - 40, rue Gioffredo, 06000 Nice. Tél. : 93.85.17.55.

**02 - Aisne**  
COGNET - 21, rue V.-Basch, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.72.89.

**13 - Bouches-du-Rhône**  
CARREFOUR MARSEILLE - Avenue P.-Mérimé, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.90.07.  
CARREFOUR VITROLLES - RN 113, Qer du Griffon, 13720 Vitrolles. Tél. : 42.89.91.35.  
C.B.I. MARSEILLE - 74, rue E.-Rostand, 13006 Marseille. Tél. : 91.53.70.57.  
C.B.I. AIX - 6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.00.40.  
AUCHAN MARTIGUES - ZAC Canto Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.08.79.  
EUROMARCHÉ - Rte Déptale 9 13290 Les Milles. Tél. : 42.20.15.72.

**31 - Haute-Garonne**  
CARREFOUR - R.te d'Espagne, 31120 Portet-Garonne. Tél. : 61.72.18.35.

**33 - Garonne**  
CARREFOUR - Rte du Cap-Ferret, 33700 Mérignac.  
AUCHAN - Quartier du Lac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.39.86.22.

**37 - Indre-et-Loire**  
L.I.M. - CCial du Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.29.00.

**42 - Loire**  
FRANCE DISQUETTE - 34, rue de la République, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.26.28.

**45 - Loiret**  
ASSELINEAU - 13, place Leclerc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.06.78.

**49 - Maine-et-Loire**  
CONFORAMA ANJOU - CCial St-Serge, 49000 Angers. Tél. : 41.43.82.15.

**51 - Marne**  
CLE DE SOL - 2, rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : 26.88.42.90.  
CLE DE SOL - 4, rue Lochet, 51000 Chalon-sur-Marne. Tél. : 26.64.08.41.

**54 - Meurthe-et-Moselle**  
MAMMOUTH - CCial "La Sapinière", 54520 Laxon. Tél. : 83.98.12.12.

**60 - Oise**  
QUENEUTTE 60 - 60, rue de la République, 60105 Creil. Tél. : 44.25.04.26.  
QUENEUTTE 60 - 5, rue du Dr-Gérard, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.12.74.

**63 - Puy-de-Dôme**  
NEYRIAL 2 - 3, boulevard Desaix, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.94.38.

### REVENDEURS AGRÉÉS

### CRAFTON & XUNK



# ANNIVERSAIRE



## COUPON-REPONSE

Sur la photo du poster anniversaire "Crafton & Xunk", trois détails sont cachés. Retirez gratuitement votre poster couleur chez le revendeur ERE INFORMATIQUE le plus proche de chez vous et découvrez-les ! Puis remplissez ce coupon-réponse et envoyez le, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : AMSTRAD MAGAZINE, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Grand Concours d'Eté avant le 5.8.87.

### BONNE CHANCE !

- 1) Les trois détails cachés sont : .....
- 2) QUESTION SUBSIDIAIRE :  
Quelle est l'âge de XUNK le podocéphale ?  
Réponse : .....

(Vous trouverez la réponse, soit par déduction, soit plus simplement en composant le 36.15, sur le Minitel tapez CRAC J).

- 3) Merci de nous rajouter les références exactes de votre ordinateur.

Tous les produits ERE INFORMATIQUE sont distribués par :

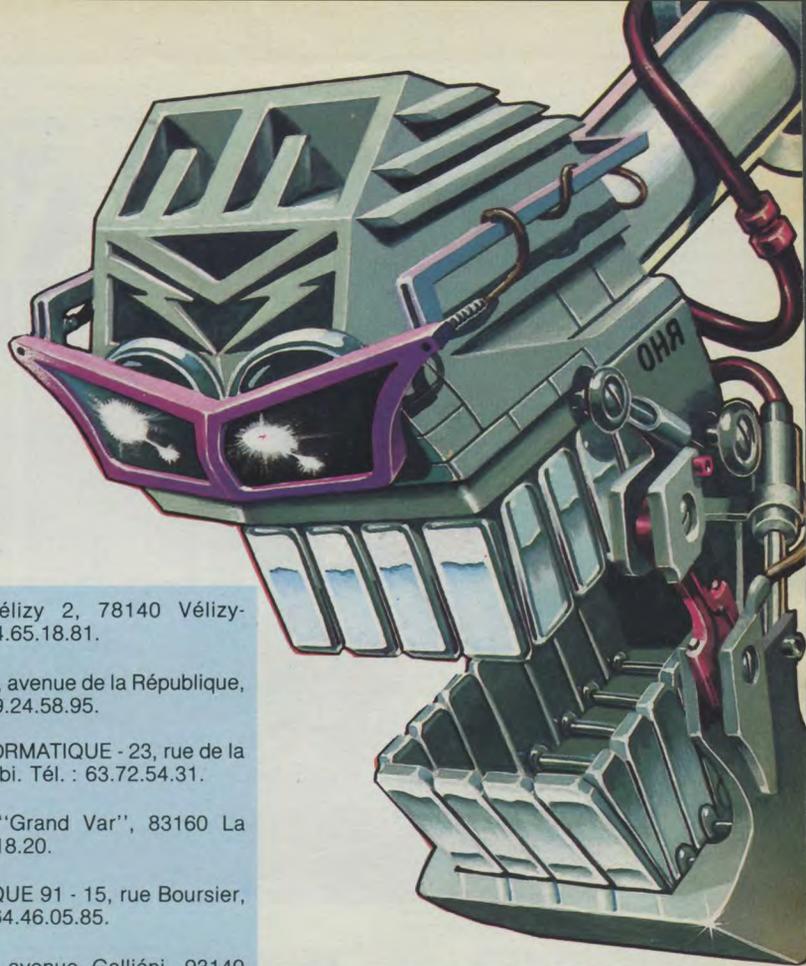
# CABLE

Contact :  
**Caroline FAUCHILLE**  
Tél. : (16-78) 03.18.46  
Télex : 305 551

# AND OURS ETE

## ERE

ERE INFORMATIQUE



## ÈRE INFORMATIQUE

### 67 - Bas-Rhin

MICRO CENTER - CCial "La Place des Halles",  
67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.31.50.

### 69 - Rhône

AUCHAN - 69800 St-Priest. Tél. : 78.41.81.18.  
LIBRAIRIE DES ÉCOLES - 986, rue Nationale,  
69400 Villefranche.

### 75 - Paris

COCUNUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.  
Tél. : 43.55.63.00.

COCONUT - 41, avenue de la G.-de-Armée,  
75016 Paris. Tél. : 45.01.67.28.

VIDEO SHOP - 50, rue de Richelieu, 75001 Paris.  
Tél. : 42.96.93.95.

VIDEO SHOP - 251, boulevard Raspail, 75014  
Paris. Tél. : 43.21.54.45.

HYPHER-CB - 183, rue St-Charles, 75015 Paris.  
Tél. : 45.54.39.76.

### 77 - Seine-et-Marne

LANGUIN GAY - 65, rue du Cdt-Berge, 77100  
Meaux. Tél. : 64.34.06.42.

CONTINENT - Rte de Croissy, 77200 Torcy. Tél. :  
60.05.90.05.

### 78 - Yvelines

THOMAS INFORMATIQUE - 153, avenue de la  
République, 78500 Sartrouville. Tél. :  
39.13.69.12.

GAMES - CCial Vélizy 2, 78140 Vélizy-  
Villacoublay. Tél. : 34.65.18.81.

### 79 - Deux-Sèvres

TECHNIQUE 2000 - 6, avenue de la République,  
79000 Niort. Tél. : 49.24.58.95.

### 81 - Tarn

MICROTHERQUE INFORMATIQUE - 23, rue de la  
Pte Neuve, 81000 Albi. Tél. : 63.72.54.31.

### 83 - Var

PHONOLA - CCial "Grand Var", 83160 La  
Valette. Tél. : 94.75.18.20.

### 91 - Essonne

MICRO INFORMATIQUE 91 - 15, rue Boursier,  
91400 Orsay. Tél. : 64.46.05.85.

### 93 - Seine-St-Denis

Ets SURPIN - 140, avenue Galliéni, 93140  
Bondy. Tél. : 48.02.90.86.

ORDI PLUS - 7, place Camelinat, 93600 Aulnay-  
s/Bois. Tél. : 48.68.66.33.

### 94 - Val-de-Marne

ORDIVIDUEL - 20, rue de Montreuil, 94300 Vin-  
cennes. Tél. : 43.28.52.15.

VIDÉO INFORMATIQUE FAMILIALE - 48, ave-  
nue du Gal.-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. :  
48.93.93.39.

### 95 - Val-d'Oise

Ets LECOMTE - 31, rue du Gal.-de-Gaulle, 95880  
Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.89.31.

AVENA - Sq Columbia, 95000 Cergy-Pontoise.  
Tél. : 30.30.34.20.

## RÈGLEMENT

- 1 - Jeu-concours sans obligation d'achat.
- 2 - Sur simple présentation d'une copie d'Amstrad Magazine vous pouvez retirer, gratuitement, le poster couleur (60 x 40) anniversaire Crafton & Xunk auprès d'un des revendeurs agréés ERE INFORMATIQUE.
- 3 - Chaque copie d'Amstrad Magazine donne droit à un poster.
- 4 - En répondant exactement aux questions que vous trouverez sur le coupon-réponse, vous pouvez participer à deux tirages au sort :  
1<sup>er</sup> tirage : pour tous ceux qui auront envoyé quatre réponses exactes (3 + la subsidiaire).  
2<sup>e</sup> tirage : pour tous ceux qui auront répondu aux trois questions sans répondre à la question subsidiaire.
- 5 - Les coupons-réponses sont à envoyer à :  
AMSTRAD-MAGAZINE  
Grand Concours d'Été  
517, rue de l'Amiral-Courbet  
94160 Saint-Mandé sur carte postale  
UNIQUEMENT, avant le 5 août 87.
- 6 - La liste des gagnants sera publiée sur le numéro de septembre d'Amstrad Magazine.
- 7 - Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

## Tirage au sort N° 1

1<sup>er</sup> Prix : Chaîne HI-FI Amstrad CD-2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

2<sup>e</sup> Prix : Imprimante Amstrad DMP 2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

3<sup>e</sup> Prix : Interface TV pour Amstrad CPC + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

du 4<sup>e</sup> au 30<sup>e</sup> Prix : Joystick Wico "The Boss" + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

du 31<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> Prix : Carte CRAC Club.

## Tirage au sort N° 2

PRIX

36.15 sur

# CRACJ

le Minitel tapez CRACJ



La chaîne HI-FI  
CD 2000

L'imprimante DMP  
2000 et l'Interface  
TV sont offertes  
par COCONUT  
13, bd Voltaire -  
75011 Paris  
Tél. : 43.55.63.00



### Les pirates de la route

“550 bonbonnes de gaz jusqu'à Détroit ? En passant par l'auto-route 14 ? C'est de la folie furieuse ! Vous n'y arriverez jamais !”

Le chef de la police fédérale me prenait pour un fou ou pour un inconscient. Fou, peut-être, mais inconscient, ça sûrement pas ! Je savais mieux que quiconque que l'auto-route 14 était la plus dangereuse depuis que la bande à Nobo s'y était installée en maître absolu. Personne encore n'avait réussi à franchir leurs barrages et l'auto-route devenait un grand champ de bataille où les pirates attaquaient sans pitié tous les camions. Les fusils, petit à petit, laissaient la place aux lance-flammes, mitrailleuses et autres mines. Il fallait relever le défi !

“Ecoutez, Shérif, lui répondis-je en tentant de calmer mon impatience, depuis 1991 la loi me permet d'équiper mon camion en armes. Je ne tiens pas du tout à terminer mon existence en fusée d'artifice. Si on ne leur montre pas de quoi nous sommes capables, ces ordures finiront par mener le pays par le bout du nez et ça, Shérif, je ne le permettrai jamais !

— D'accord, Hutch, calmez-vous. Personne n'est encore arrivé jusqu'à Détroit ! Comprenez-moi, ils sont vraiment terribles !



— J'ai équipé mon camion de tourelles, de lance-flammes et de mines. Je l'ai blindé avec des plaques de 30 mm ! Alors, Shérif, si ces enflures n'y laissent pas des plumes, je ne m'appelle plus Hutch Verminson !”

J'admettais mal que le shérif de cette contrée ait le trouillomètre à zéro. Il ne voulait pas se mouiller dans l'histoire et j'en arrivais à douter de son intégrité. (Un ripoux, voilà tout ce qu'il est !)

Pensais-je à part moi en claquant la porte branlante de son bureau minable de vieux rond de cuir poussiéreux.

### Tirez, il en restera toujours quelque chose

Et Hutch Verminson prit l'auto-route 14 en direction de Détroit, enfermé dans la cabine de son camion ou, plutôt, de sa bombe ambulante. La bande à Nobo est encore plus terrible que ne le prétendait le shérif. Des motos, des berlines, des side-cars, tous munis des armes les plus sophistiquées, attaquent sans relâche le pauvre Hutch. Seul son courage pourra anéantir les pirates de la route et lui permettre de franchir leurs barrages. Outre la tourelle

Editeur : Ubi soft  
Auteur : Gomez-bonan-daher  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★  
Difficulté : ★★★  
Appréciation : ★★★  
Originalité : ★★★★★

armée de M16, le camion de Hutch possède des mines qu'il peut lâcher derrière lui et des lance-flammes sur les côtés. Pour gagner des points et progresser dans le jeu, il faut tirer et encore tirer, mais en choisissant bien ses munitions.

### L'auto-route 14

Une autoroute, chacun le sait, est une route toute droite et sans diversité. Il ne s'agit donc pas du tout, dans Asphalt, de négocier des virages, de prendre des routes secondaires, de ralentir ou même d'accélérer. Le joueur ne doit penser qu'à tirer sur ces méchants pillards. Une bonne partie de l'écran nous montre l'auto-route 14 vue d'avion, les herbes folles du bord de la route se déplaçant en scrolling de droite à gauche pour donner l'impression que les véhicules sont en mouvement. Le camion est au centre et le joystick permet de le déplacer latéralement sur la route. Les directions droite et gauche de la manette servent à faire tourner la tourelle au-dessus du camion. La barre d'espacement doit être utilisée pour choisir entre les trois armes offertes. Le haut de l'écran indique les scores des joueurs, le nombre de munitions restantes et, dans un écran de télévision, l'état de notre engin par un petit dessin montrant les endroits de la carlingue touchée par l'ennemi. Le graphisme soigné a du mal à nous faire oublier le manque de diversité.

Patrick Yoann

# «J'ai démarré une petite affaire chez moi, sans capital... et je gagne 25 000F supplémentaires»



Pierre Gillot (44 ans) voulait gagner plus d'argent, mais sans travail pénible et sans prendre de risques. Il y est arrivé, facilement, tout en s'amusant.

Enquête de Jean Beaulieu

Savez-vous qu'il est possible de démarrer une petite affaire, sans capital de départ, sans local commercial, en activité complémentaire ? Pierre Gillot de Chaumont vous prouve que l'on peut gagner maintenant 25 000 F supplémentaires, même dans une petite ville et avec un travail très agréable.

Sur cette page vous allez trouver la solution pour une vie plus agréable, sans soucis d'argent. Vous allez voir comment vous pouvez enfin, vous aussi, gagner un revenu supplémentaire, sans investissement et sans risquer un centime. Ne vous imaginez pas que c'est difficile et que vous n'y arriverez pas. Pierre Gillot vous dit : «Ce que j'ai fait, n'importe qui peut le faire, sans capital, sans connaissances particulières. Et même en ne travaillant que pendant les heures de loisirs».

## Une idée géniale, facile à mettre en place

Les meilleures idées sont toujours les plus simples. Une fois de plus vous pourrez le constater. Et c'est à votre portée, sans aucun doute. Il suffit de faire exactement comme M. Gillot. Il est salarié, mais son travail ne le satisfaisait pas assez. Son rêve, créer une petite affaire pour lui, tout seul. Bien sûr, l'idéal c'était de pouvoir démarrer sans laisser tomber son emploi actuel. Sans connaissances en gestion d'une affaire, il pensait à une idée facile et sûre. Une activité qui permette de gagner à la maison de l'argent supplémentaire, sans contraintes difficiles. Pendant les heures libres. En un mot : un loisir qui rapporte.

## Un rêve impossible ?

«Non pas du tout», affirme Pierre Gillot, «ce n'est pas un rêve. C'est absolument possible. Je vous dis la pure vérité parce que je l'ai prouvé en le faisant moi-même. Et vous pouvez en faire autant.»

Oui, comme vous à l'instant, Pierre Gillot étudiait en août 1984 un article dans la presse. Pour lui c'était le déclic. Dans l'article, qui paraissait dans le magazine VSD, on parlait de dossiers-études «idées lucratives».

«Au départ, j'étais sceptique», affirme M. Gillot, «il existe tant d'attrape-nigauds que je me méfiais. Mais je ne courrais aucun risque. Et j'ai finalement demandé un livret. Il avait comme titre «Devenez votre propre patron». C'était entièrement gratuit. Et quelques jours plus tard, quelle surprise ! Je tenais en main un guide complet, d'une trentaine de pages, avec plusieurs dizaines de bonnes idées. Il y en a pour tous les goûts, pour toutes les bourses. Et c'est là que j'ai déniché la mienne. Elle est vraiment bonne. Et pour vous dire, c'était rentable, l'idée m'a fait gagner 25 000 F supplémentaires. Mais ce n'est pas tout :

## Madame Gillot trouve un emploi pour leur fils

«Voyez-vous, nous avons un fils qui a vingt ans. Il ne sait pas encore très bien ce qu'il veut faire dans la vie. Dès le départ de l'activité de mon mari, il s'est montré très intéressé. Alors si nous montons cette petite affaire c'est aussi pour lui. Nous aimerions beaucoup que les suppléments du chômage lui soient épargnés.»

## Copiez l'idée de Pierre Gillot

- pas besoin de local, démarrez chez vous
- pas besoin de capital de départ, il n'a pas dépensé un centime
- pas besoin d'habiter une grande ville, il habite une ville de 35 000 habitants
- pas besoin de laisser tomber votre travail actuel, quelques heures libres suffisent
- pas besoin de faire un travail pénible et difficile, mais plutôt agréable
- Pierre Gillot exerce un loisir qui lui rapporte 25 000 F.

## Maintenant c'est votre tour !

Que vous soyez jeune ou moins jeune, habitant en ville ou à la campagne, salarié ou au chômage, homme ou femme, avec ou sans connaissances particulières, maintenant c'est votre tour. Choisissez comme M. Gillot, parmi toutes ces bonnes idées dans le livret-guide gratuit. Et devenez votre propre patron.

Imaginez-vous ce que vous pourrez faire avec l'argent gagné facilement en plus. N'est-il pas plus agréable de pouvoir dépenser sans compter, de vous permettre

des sorties, des voyages, des loisirs agréables. Vous deviendrez aux yeux de vos proches, de vos enfants, de vos amis l'homme ou la femme dont on est fier. Quel plaisir de pouvoir être généreux, de faire des cadeaux et de recevoir en contrepartie amour, reconnaissance et caresses.

Mais attendez, ce n'est pas tout. Il y a mieux encore. Fini les corvées du salarié soumis. Vous organisez vous-même votre journée. Vous choisissez l'heure où vous voulez vous lever. Et si vous avez envie de faire la grasse matinée en milieu de semaine, personne ne vous en empêchera. Ce ne sont que quelques avantages. En tant que votre propre patron, vous pouvez profiter de bien d'autres privilèges.

## Veillez accepter cette offre unique et gratuite

Oui, acceptez de recevoir à titre entièrement gratuit le livret-gratuit «Devenez votre propre patron». Il contient des dizaines d'affaires lucratives à exploiter par vous. De nombreux organismes en France et à l'étranger ont participé à la recherche et au contrôle de toutes les idées révélées. Le guide a été édité afin de soutenir les efforts du gouvernement pour la création d'entreprise. C'est votre chance aujourd'hui. Demandez votre exemplaire de suite avant que le tirage ne soit épuisé.

## Garantie

«Le livret-guide «Devenez votre propre patron» est absolument gratuit pour vous.»

Découpez tout simplement le coupon ci-dessous et retournez-le dès aujourd'hui à l'adresse indiquée. Pour faire encore plus vite et si vous êtes pressé, téléphonez au n° vert 05 22 22 00, l'appel est gratuit.

Organisme éditeur : Selz S.A., 1 place du Lycée, B.P. 266, 68005 COLMAR Cedex.

## Coupon pour un guide gratuit

Je désire recevoir gratuitement votre guide «Devenez votre propre patron». Il est clair que cette offre ne m'engage à rien.

Voici mon adresse :  Mme  Mlle  M

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

A remplir en lettres d'imprimerie. Editions SELZ S.A.  
1, place du Lycée B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex 1 AMM70106

## NOUVEAUTES!\*

**OCEAN ALL STAR HITS**  
 + TOP GUN + SHORT CIRCUIT  
 + GALVAN + KNIGHT **115 F**  
 RIDER + STREET HAWK  
 + MIAMI VICE  
**AMSTRAD GOLD HITS N° 2**  
 + BREAKTHRU + THE GOONIES  
 + AVENGER + DESERT **115 F**  
 FOX + KONAMI'S GOLF  
**PACK FIL N° 2 + THE GREAT**  
**ESCAPE+REVOLUTION 139 F**  
 + CAULDRON 2 + SORCERY  
**ENSEMBLE GREMLIN**  
 + AVENGER **115 F**  
 + TRAILBLAZER  
 + FUTUR KNIGHT  
**LES EXCLUSIFS N° 1**  
 + LEADERBOARD  
 + TAI PAN **120 F**  
 + XEVIUS + TOP GUN  
**ENSEMBLE LES LAUREATS NF**  
 + SILENT SERVICE  
 + CAULDRON 2 **125 F**  
 + GREEN BERET  
**HIT PACK 2 + 1942**  
 + SCOOPY DOO **95 F**  
 + ANTRIAD  
 + COMMANDO 86  
 + JET SET WILLY  
 + FIGHTING WARRIOR  
**ALBUM GREMLIN**  
 + THE WAY OF THE TIGER  
 + BEACH HEAD 2 **115 F**  
 + BARRY MAC GUIGAN BOX  
 + RESCUE ON FRACTALUS  
**HIT PACK 1 + COMMANDO**  
 + BOMB JACK **95 F**  
 + AIRWOLF  
 + FRANCK BRUNO BOXING  
**LORICIEL HIT 1 + RALLY 2**  
 + INFERNAL RUNNER **149 F**  
 + 3D FIGHT  
**LORICIEL HIT 2 + FOOT**  
 + TENNIS + 5<sup>e</sup> AXE **149 F**  
**LORICIEL HIT 3**  
 + TONY TRUAND + AIGLE D'OR  
 + EMPIRE **149 F**  
**MELBOURNE NF**  
 + EXPLODING FIST  
 + ROCK N WRESTLE **95 F**  
 + STARION + RED HAWK  
**KONAMIS GREATEST HITS NF**  
 + GREEN BERET **95 F**  
 + PING PONG  
 + HYPERSPORTS  
 + YE AR KUNG FU  
**THEY SOLD A MILLION N°3 NF**  
 + KUNG FU MASTER  
 + GHOSTBUSTER + RAMBO  
 + FIGHTER PILOT **95 F**  
**AMSTRAD-GOLD HITS NF**  
 + RAID + ALIEN 8 **95 F**  
 + BEACH HEAD 2  
 + SUPER TEST DECATHLON  
**ALBUM FIL NF**  
 + THE WAY OF THE TIGER  
 + GUNFIGHT **139 F**  
 + V... VISITEURS  
**AMSTRAD ACADEMY NF**  
 + BRUCE LEE + ZORRO **95 F**  
 + BOUNTY BOB STR BACK  
 + DAMBUSTERS  
**THEY SOLD A MILLION N°2 NF**  
 + BRUCE LEE  
 + MATCH POINT (Tennis)  
 + KNIGHT LORE **95 F**  
 + MATCH DAY (Foot)  
**THEY SOLD A MILLION N°1 NF**  
 + BEACH HEAD  
 + DECATHLON **95 F**  
 + SABRE WOLF + 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.



# AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## NOUVEAUTES!\*

BARBARIAN NF... 95 F  
 BEST OF 3D NF... 95 F  
 BLACK MAGIC NF... 95 F  
 BUBBLER NF... 95 F  
 FIST 2NF... 95 F  
 FLASH NF... 139 F  
 GUNSLINGER NF... 95 F  
 KILLED UNTIL DEAD NF... 95 F  
 KYA NF... 139 F  
 LES PASSAGERS du vent 2NF... 285 F  
 LEVIATHAN NF... 95 F  
 MANHATTAN NF... 125 F  
 MARIO BROTHERS NF... 89 F  
 MASTERS OF UNIVERSE NF... 95 F  
 METRO CROSS NF... 95 F  
 MUTANTS NF... 89 F  
 NINJA NF... 95 F  
 PAPER BOY NF... 89 F  
 PSI15 TRADING CPY NF... 95 F  
 QUARTET NF... 95 F  
 RANA RAMAN NF... 89 F  
 RELIEF ACTION NF... 155 F  
 ROAD RUNNER NF... 95 F  
 SAIGON NF... 95 F  
 SAMOURAI TRILOGY NF... 89 F  
 SHAOLIN' ROAD NF... 99 F  
 SARACEN NF... 89 F  
 SLAP FLIGHT NF... 89 F  
 STAR RAIDER NF... 95 F  
 SUPER SOCCER NF... 89 F  
 TAI PAN NF... 89 F  
 TEMPLIERS D'ORVENE NF... 169 F  
 THE SENTINEL NF... 89 F  
 TRIVIAL PURSUIT NF... 175 F  
 WONDERBOY NF... 95 F

## PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD  
 JEUX SANS FRONTIERES  
 WORLD CUP 86  
 BOUTY BOB NF  
 BRUCE LEE NF  
 KNIGHT LORE NF  
 NIGHT SHADEN NF  
 RAID NF

## HIT PARADE

ACE OF ACES NF... 89 F  
 ARMY MOVES NF... 89 F  
 AU REVOIR MONTY NF... 98 F  
 ARKANOID NF... 89 F  
 ASPHALT NF... 115 F  
 BOMB JACK 2NF... 89 F  
 3D GRAND PRIX NF... 89 F  
 BREAKTHRU NF... 89 F  
 COBRAN NF... 85 F  
 CRYSTAL CASTLE NF... 95 F  
 DONKEY KONG NF... 89 F  
 ENDURO NF... 95 F  
 EXPRESS RAIDER NF... 95 F  
 FUTURE KNIGHT NF... 95 F  
 HMS COBRAN NF... 259 F  
 GAUNTLET NF... 95 F  
 HEAD OVER HEALS NF... 89 F  
 IKARI WARRIOR NF... 85 F  
 INFILTRATOR NF... 95 F  
 KRAKOUT NF... 89 F  
 LEADERBOARD (GOLF) NF... 89 F  
 MARTIANOIDS NF... 95 F  
 MEURTRES EN SERIES NF... 259 F

## HIT PARADE

MONOPOLY FR... 175 F  
 NEMESIS NF... 89 F  
 SABOTEUR NF... 95 F  
 SAPIENS NF... 125 F  
 SCALEXTRIC NF... 119 F  
 SIGMA NF... 95 F  
 SHORT CIRCUIT NF... 89 F  
 SCRABBLE FR NF... 175 F  
 SILENT SERVICE NF... 89 F  
 SUPER CYCLES NF... 89 F  
 SPACE HARRIER NF... 89 F  
 TENTH FRAME NF... 89 F  
 TERRA CRESTAN NF... 85 F  
 TOP GUN NF... 85 F  
 TT RACER NF... 89 F  
 SUPER CYCLES NF... 89 F  
 ZOX 2099 NF... 125 F  
 WINTER GAMES NF... 95 F  
 WORLD GAMES NF... 95 F  
 XEVIUS NF... 89 F  
 YE AR KUNG FU 2NF... 89 F

ACROJET NF... 89 F  
 AMERICA'S CUP NF... 89 F  
 ATHLETES NF... 135 F  
 AVENGER NF... 95 F  
 Aventures JACK BURTON NF... 95 F  
 AFFAIRE SYDNEY NF... 145 F  
 ASTERIX NF... 95 F  
 BACTRON NF... 125 F  
 BATAILLE d'Angleterre NF... 110 F  
 BATAILLE pour Midway NF... 110 F  
 BAT MANN NF... 85 F  
 BIGGLES NF... 95 F  
 BIG FOUR NF... 115 F  
 BILLY LA BANLIEUE NF... 125 F  
 DESPOTIK DESIGN NF... 120 F

DRAGON'S LAIR 2 NF... 89 F  
 CAULDRON NF... 79 F  
 CONTAMINATION NF... 110 F  
 CRAFTON ET XUNK NF... 110 F  
 DANDY NF... 95 F  
 DEEPER DUNGEONS NF... 95 F  
 DESERT FOX NF... 89 F  
 ELECTRAGLIDEN NF... 89 F  
 ELEVATOR ACTION NF... 89 F  
 GALVAN NF... 85 F  
 GESTE D'ARTILLAIRES NF... 245 F  
 GRAND PRIX 500 CC NF... 139 F  
 GHOST N GOBBELINS NF... 85 F  
 HIGHLANDER NF... 85 F  
 IMPOSSIBLE MISSION NF... 89 F  
 INTERNATL KARATEN NF... 95 F  
 IMPOSSABALL NF... 89 F  
 JAIBREAK NF... 85 F  
 KNIGHT GAMES NF... 85 F  
 KNIGHT RIDER NF... 85 F  
 KONAMI'S GOLF NF... 89 F  
 KUNG FU MASTER NF... 89 F  
 Les Pyramides d'Atlantis NF... 139 F  
 LEGEND OF KAGE NF... 85 F  
 LIGHT FORCE NF... 89 F  
 MACADAM BUMPER NF... 120 F  
 MARACAIBON NF... 125 F  
 M'ENFIN NF... 135 F  
 1001 BC NF... 120 F  
 MGTN F... 129 F  
 MIAMI VICEN NF... 85 F  
 MISSION ELEVATOR NF... 89 F  
 MOVIE NF... 89 F  
 NEXUS NF... 95 F  
 PACIFIC NF... 110 F  
 SIREET HAWK NF... 85 F  
 SKYFOX NF... 95 F  
 STRYFE NF... 135 F  
 STRIKE FORCE HARRIER NF... 95 F  
 TARZAN NF... 89 F  
 THAI BOXING NF... 85 F  
 THE GREAT ESCAPE NF... 89 F  
 THE GOONIES NF... 99 F  
 THANATOS NF... 89 F  
 THEATRE EUROPE NF... 110 F  
 THE WAY OF THE TIGER NF... 95 F  
 TOBROUCK NF... 119 F  
 TOMAHAWK NF... 95 F  
 ZORRON NF... 95 F  
 V! NF... 89 F

## SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

- Poignée de support type pistolet
- Gâchette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

**125 F**

## Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUIN FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

## BOUTIQUES MICROMANIA

**LA REGLE A CALCUL**  
 65/67, Bd St Germain  
 75005 PARIS  
 Métro St Michel ou Maubert  
**PRINTEMPS HAUSSMANN**  
 64, Bd Haussmann  
 "Espace Loisir sous sol"  
 75008 PARIS  
 Métro Havre Caumartin  
**HOLLYWOOD STAR**  
 9, Bd Joseph Garnier  
 06000 NICE

**LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA**  
 BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h  
 TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

- 1 LES INFOS
- 2 LES LOGICIELS
- 3 VOS COURRIERS
- 4 ARGUMENTS DES JEUX

**MICROMANIA**

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

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

**INCROYABLE !**

LES EXCLUSIFS N° 1  
 + LEADERBOARD  
 + TAI PAN **160 F**  
 + XEVIOUS + TOP GUN  
**OCEAN ALL STAR HITS**  
 + TOP GUN + SHORT CIRCUIT  
 + GALVAN + KNIGHT **145 F**  
 RIDER + STREET HAWK  
 + MIAMI VICE  
**AMSTRAD GOLD HITS N° 2**  
 + BREAKTHRU + THE GOONIES  
 + AVENGER + DESERT **145 F**  
 FOX + KONAMI'S GOLF  
**PACK FIL N° 2 + THE GREAT**  
**ESCAPE + REVOLUTION 189 F**  
 + CAULDRON 2 + SORCERY  
**ALBUM MELBOURNE NF**  
 + RED HAWK  
 + ROCK N WRESTLE **145 F**  
 + STARION + LANCELOT  
**ALBUM GREMLIN**  
 + THE WAY OF THE TIGER  
 + BEACH HEAD 2 **145 F**  
 + BARRY MAC GUIGAN BOX  
 + RESCUE ON FRACTALUS  
**HIT PACK 1 NF + COMMANDO**  
 + BOMJACK + AIR WOLF **145 F**  
 + FRANCK BRUNO BOXING  
**LORICIEL HIT 1 + RALLY 2**  
 + INFERNAL RUNNER **179 F**  
 + 3D FIGHT  
**LORICIEL HIT 2 + FOOT**  
 + TENNIS + 5<sup>e</sup> AXE **179 F**  
**LORICIEL HIT 3 + Tony**  
 Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**  
**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  
 + FIGHTER PILOT **145 F**  
**AMSTRAD-GOLD HITS NF**  
 + BEACH HEAD 2  
 + SUPER TEST DECATHLON  
 + RAID + ALIEN 8 **145 F**  
**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 **145 F**  
 + MATCH DAY (Foot)  
**THEY SOLD A MILLION N°1 NF**  
 + BEACH HEAD + DECATHLON  
 + SABRE WULF **145 F**  
 + JET SET WILLY

**PROMO 75 F**

BRUCE LEE  
 HYPERSPORT  
 MOVIE  
 WORLD CUP 86

**AMSTRAD**  
**DISQUETTES ET**  
**PC 1512**

**NOUVEAUTES !\***

BARBARIAN NF ..... 135 F  
 BEST OF 3D NF ..... 145 F  
 BIG BAND NF ..... 195 F  
 BLACK MAGIC NF ..... 145 F  
 BUBBLER NF ..... 145 F  
 FIST 2NF ..... 145 F  
 FLASH NF ..... 195 F  
 GUNSLINGERNF ..... 145 F  
 KILLED UNTIL DEAD NF ..... 145 F  
 KYA NF ..... 195 F  
 LE PASSAGER DU TEMPSNF ..... 195 F  
 LE PACTNF ..... 199 F  
 LES PASSAGERS du ventNF ..... 285 F  
 LEVIATHANNF ..... 145 F  
 MARIO BROTHERSNF ..... 145 F  
 MASTERS OF UNIVERSENF ..... 145 F  
 METRO CROSSNF ..... 145 F  
 MUTANTSNF ..... 145 F  
 NINJA NF ..... 145 F  
 PAPER BOYNF ..... 135 F  
 PROHIBITION NF ..... 195 F  
 QUARTET NF ..... 145 F  
 RANA RAMANF ..... 145 F  
 RELIEF ACTION NF ..... 195 F  
 ROAD RUNNER NF ..... 145 F  
 SAIGONNF ..... 145 F  
 SAMOURAI TRILOGYNF ..... 145 F  
 SARACENNF ..... 145 F  
 SHAOLIN'S ROADNF ..... 165 F  
 STAR RAIDER 2NF ..... 145 F  
 SUPER SOCCERNF ..... 145 F  
 TAI PANNF ..... 145 F  
 TEMPLE OF TERRORNF ..... 135 F  
 THE SENTINELNF ..... 145 F  
 TOBROUCKNF ..... 169 F  
 TRIVIAL PURSUITNF ..... 229 F  
 WONDERBOY NF ..... 145 F

**HIT PARADE**

ACE OF AGESNF ..... 145 F  
 ARCHONIDNF ..... 145 F  
 ARMY MOVES NF ..... 145 F  
 ASPHALTNF ..... 165 F  
 AU REVOIR MONTY NF ..... 145 F  
 BOB WINNERNF ..... 169 F  
 BOMB JACK 2NF ..... 139 F  
 3D GRAND PRIX ..... 140 F  
 BREAKTHRUNF ..... 139 F  
 COBRANF ..... 139 F  
 CRYSTAL CASTLENF ..... 145 F  
 DEEPER DUNGEONS NF ..... 145 F  
 ENDURO RACER NF ..... 145 F  
 EXPRESS RAIDERNF ..... 145 F  
 FER ET FLAMMENF ..... 249 F  
 FUTURE KNIGHTNF ..... 145 F  
 GAUNTLETNF ..... 145 F  
 GRAND PRIX 500 CCNF ..... 169 F  
 HEAD OVER HEALS NF ..... 145 F  
 HMS COBRANF ..... 299 F  
 IKARI WARRIORNF ..... 139 F  
 INFILTRATORNF ..... 139 F  
 KNIGHT RIDERNF ..... 135 F  
 KONAMI'S GOLFN ..... 135 F



**MICROMANIA**

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**HIT PARADE**

KRAKOUT NF ..... 145 F  
 LEADER BOARD NF ..... 139 F  
 LIGHT FORCENF ..... 139 F  
 MANHATTAN 95NF ..... 149 F  
 MARTIANIDS NF ..... 145 F  
 MIAMI VICENF ..... 139 F  
 MEURTRES EN SERIESNF ..... 299 F  
 MONOPOLY FRNF ..... 245 F  
 NEMESIS NF ..... 145 F  
 SAPIENSNF ..... 169 F  
 SCALEXTRIC NF ..... 245 F  
 SCRAM 2NF ..... 165 F  
 SCRAMBLE FRNF ..... 220 F  
 SCRAMNF ..... 165 F  
 SHORT CIRCUITNF ..... 145 F  
 SIGMA 7 NF ..... 145 F  
 SILENT SERVICENF ..... 139 F  
 SUPER CYCLERNF ..... 139 F  
 SPACE HARRIERNF ..... 139 F  
 TEMPLIERS D'ORVENNF ..... 199 F  
 TENTH FRAMENF ..... 145 F  
 THE GREAT ESCAPENF ..... 145 F  
 TOP GUNNF ..... 139 F  
 TOP SECRETNF ..... 220 F  
 TRAILBLAZERNF ..... 139 F  
 TT RACERSNF ..... 145 F  
 UCHI MATA JUDONF ..... 135 F  
 WINTER GAMESNF ..... 145 F  
 WORLD GAMES NF ..... 145 F  
 XEVIOUSNF ..... 139 F  
 YE AR KUNG FU IINF ..... 139 F  
 ZOMBINF ..... 165 F  
 ZOZ 2099 NF ..... 175 F

JAIBREAKNF ..... 145 F  
 Les Pyramides de l'Atlantis NF ..... 169 F  
 Les PASSAGERS du VENTNF ..... 295 F  
 MACADAM BUMPERNF ..... 175 F  
 MARACAIBONF ..... 169 F  
 MASQUE NF ..... 179 F  
 M'ENFIN NF ..... 179 F  
 NEXUSNF ..... 145 F  
 PACIFIC NFNF ..... 139 F  
 REVOLUTION NF ..... 139 F  
 SCOTT WINDER NF ..... 225 F  
 SKYFOXNF ..... 145 F  
 STIKE FORCE HARRIERNF ..... 129 F  
 STRYFE NF ..... 195 F  
 TARZANNF ..... 145 F  
 THAI BOXINGNF ..... 129 F  
 THEATRE EUROPENF ..... 185 F  
 THE WAY OF THE TIGERNF ..... 120 F  
 TOMAHAWKNF ..... 145 F

**NOUVEAU**  
**PC 1512**

**PC HITS**  
 + TOP GUN  
 + THE GREAT ESCAPE **245 F**  
 + THE DAMBUSTERS  
 + STRIP POKER  
 ALTERNATE REALITYNF ..... 195 F  
 BOB WINNERNF ..... 220 F  
 BRUCE LEENF ..... 195 F  
 DESTROYERNF ..... 245 F  
 ECHECS 3DNF ..... 195 F  
 F15 STRIKE EAGLENF ..... 195 F  
 GAUNTLETNF ..... 195 F  
 GRAND PRIX 500 CCNF ..... 195 F  
 HACKERNF ..... 195 F  
 HISTOIRE D'ORNF ..... 235 F  
 INFILTRATORNF ..... 195 F  
 LES PASSAGERS du vent NF ..... 285 F  
 MASTERS OF UNIVERSENF ..... 195 F  
 MGTNF ..... 195 F  
 MOVIE MONSTERNF ..... 245 F  
 PCA MAN + DIG DUG  
 + MR DONF ..... 195 F  
 PSI 5 TRADING companyNF ..... 195 F  
 SCRABBLE NF ..... 245 F  
 SHANGAINF ..... 195 F  
 SILENT SERVICENF ..... 225 F  
 SOLO FLIGHTNF ..... 195 F  
 STRIP POKERNF ..... 195 F  
 SUBBATTLE Simulator NF ..... 225 F  
 SUPER TENNISNF ..... 195 F  
 SUMMER GAMES IINF ..... 195 F  
 SWORLD SAMOURAINF ..... 195 F  
 TAI PAN NF ..... 145 F  
 THE DAMBUSTERSNF ..... 195 F  
 TOP SECRET NF ..... 229 F  
 ULTIMA 3NF ..... 195 F  
 WINTER GAMESNF ..... 195 F  
 WORLD GAMESNF ..... 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 .....  
 Signature .....

**NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

carte bleue  
**CB**  
 Date d'expiration \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Signature .....

Règlement : je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 10 F pour frais de remboursement)

Envoyez votre ordinaire de jeux : ATARI 800 AMSTRAD T07/70 T08 MOS MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre .....

AMS 06/87

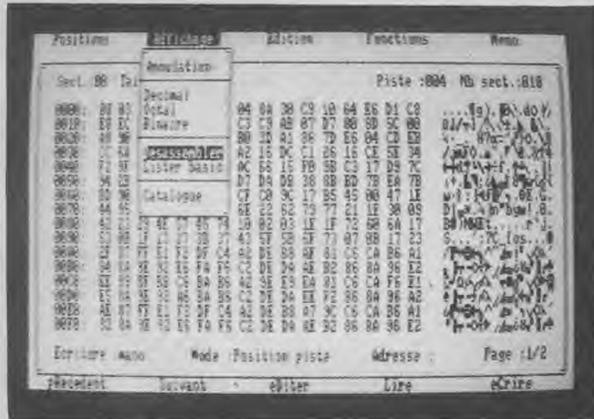
# DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

LIVRE  
AVEC MANUEL  
DE 24 PAGES

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

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



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

- Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.
- Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
  - Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
  - Listage automatique des programmes Basic
  - Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique
- Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :
  - Récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé
  - Explorer un directory, le reparer, 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.



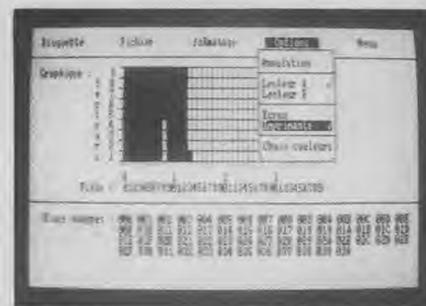
## L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette... L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

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

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

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



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  
 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)

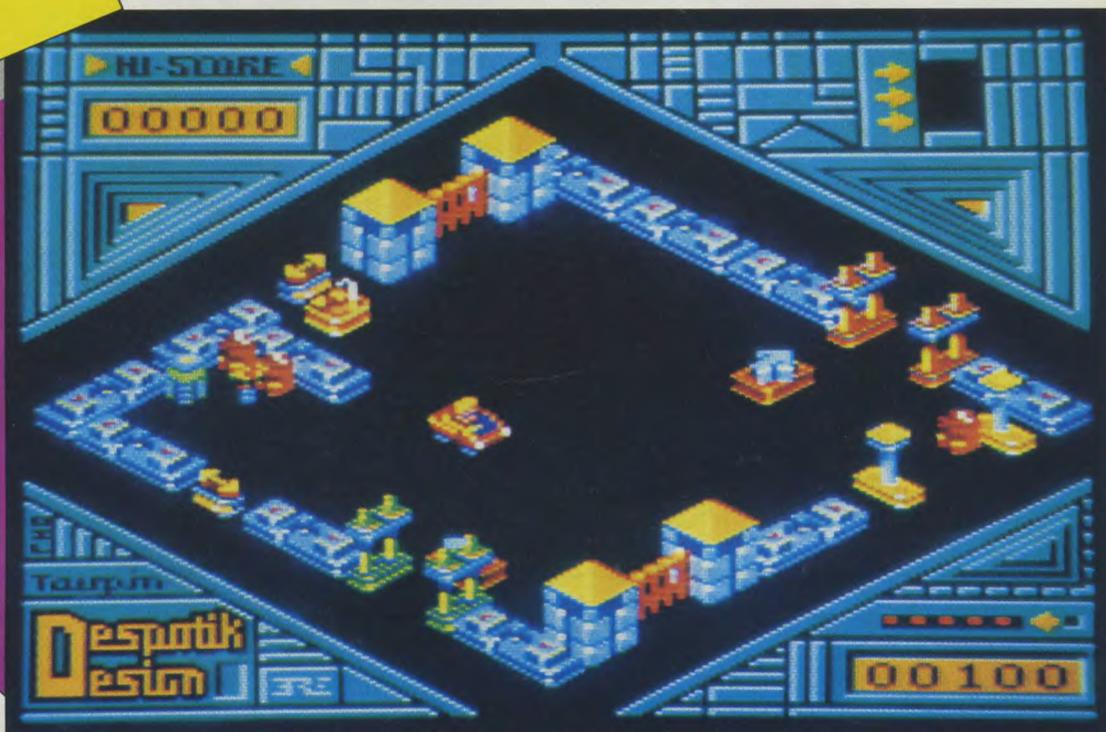
NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ TEL (facultatif) : \_\_\_\_\_

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



# DESPOTIK DESIGN

Editeur : Ere Informatique  
Auteurs : Philippe Taupin & Michel Rho  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Originalité : ★★★★★



Le centre du monde (nouvelle adresse : 5/7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé) abrite comme vous le savez, un important complexe robotisé de bio-génétique, chargé de produire industriellement ce chef-d'œuvre chromosomique que sont les cellules "B.L.E.R.O.". Ces éléments constitutifs de la plupart de nos concitoyens (être spéciaux surnommés de ce fait et affectueusement "blaireaux"), font de ceux-ci les gens délicieux que nous connaissons : électeurs dociles et travailleurs infatigables, aimant le foot, Sabatier et parfois même les ordinateurs Amstrad, c'est tout dire...

Or, depuis peu, ce centre ultramoderne d'une importance capitale, est à la merci d'un redoutable terroriste féru d'informatique, disposant d'une armada de robots dévoués corps et circuits à leur maître diabolique. Ce monstre de malveillance a reprogrammé tout le fourbi, en nourrissant l'espoir insensé que

les cellules ainsi contrefaites, engendreraient des êtres individualistes et associaux, dotés d'une clairvoyance et d'une acuité intellectuelle inconnues jusqu'alors. Il va sans dire que de telles créatures (dont nous avons, hélas, déjà décelé l'existence), risquent par leur singularité, de remettre en cause les fondements essentiels de notre douce société. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à détruire les pigistes, heu, les robots indésirables qui œuvrent au 5/7, rue de l'Amiral-Courbet et de reprogrammer les éléments buggés du vaste laboratoire, afin que celui-ci rediffuse à travers le monde, la semence de cette affligeante béatitudo ô combien rassurante, qui fait la joie de nos chers politiciens. Naturellement, si vous étiez capturés, le département d'Etat nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Ce magazine s'auto-détruit dans les cinq secondes, bonne chance.

Dans les décors d'une finesse extrême délicieusement colorés, grouillants d'une vie automatique passablement hostile, vous évoluez aux commandes d'un petit véhicule orangé, nanti à l'occasion d'une "thermobille à rebonds", arme privilégiée contre les robots qui hantent le secteur. Il convient de réaiguiller les modules porteurs de cellules, en modifiant l'agencement des flèches qui parsèment le parcours. Ces dernières en effet, ont une fâcheuse tendance à orienter les modules vers les portes rouges (portes du mal communiste, du genre CGT et Tchernobyl), alors que lesdits modules devraient normalement se diriger vers les portes vertes, qui sont, comme chacun le sait, les portes de la vie écologique et démocratique. La néo-vectorisation qui s'impose, est rendue possible via une clé magnétique permettant le déverrouillage des flèches perverses, dont certaines verront leur sens inversé par l'emploi "d'inver-

seurs".

Inutile de vous cacher plus longtemps l'existence exubérante d'une multitude de joyeux drilles tels que : champignon, garde rouge (évidemment) et voiture jaune, chargés de vous pomper l'air et l'énergie. A noter la présence de "grilles-pains versatiles" qui retournent leur veste endessous d'un quota énergétique et de "robots réparateurs" offrant dans certains cas leurs services contre une énergie modique.

La collaboration exceptionnelle du talentueux Philippe Taupin et du graphiste inspiré qu'est Michel Rho, nous vaut ici une œuvre de grande classe qui, à n'en pas douter, brillera éternellement au firmament du logiciel de qualité (LDB spécial "pige") (\*).

Jean-Claude Paulin

(\*) LDB = Langue De Bois.



Il fut un temps où les jeunes royaumes des terres barbares hantèrent la guerre et l'orgueil pour unir les richesses de la paix.

Un temps où la millénaire dynastie des Sarrasins se levait, alors dans l'un des plus grands cataclysmes que la terre ait connus.

Il fut un temps où les Sorciers du Chaos s'allièrent aux puissances surnaturelles et accomplirent le pouvoir des sorcelleries des jeunes royaumes des terres du Centre et des terres stériles du Nord.

Et un flot de sang et de feu savanna la terre du Nord au Sud en crier et en siffler ne laissant que ruines et désolation.



# FAIAL

Éditeur : Excalibur  
 Genre : jeu de rôle  
 Graphisme : ★★★  
 Intérêt : ★★★  
 Difficulté : ★★★  
 Appréciation : ★★  
 Originalité : ★★



Éditeur : Durell  
 Auteur : M. Richardson  
 Genre : arcade / aventure  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : ★★★★★  
 Originalité : ★★★★★

## Le chevalier du levant

En lisant, relisant et relisant encore les deux premières pages écran, vous commencerez à comprendre la situation. Il y a très longtemps, les "Sorciers du Chaos", alliés aux puissances surnaturelles, mirent la main sur tous les royaumes des terres du Centre et du Nord. On ne vit partout que feu et sang. En un mot, ce fut la pagaille. Que

devint la dynastie des Seigneurs du Levant ? Il faut bien le dire, mis à part un dernier chevalier, il n'en resta rien. Mais ce chevalier, sans peur et sans reproche, se réfugia dans le royaume de Kazaar et mit son épée au service du régent. Malheureusement, des dragons noirs sont arrivés pour cracher le feu, jeter de l'acide et le pauvre chevalier mourut. C'est alors que vous êtes arrivé, tel Zorro, pour récupérer sa "Soulsaper". Et vous voilà prêt à vivre des aventures passionnantes dans tous les royaumes du Grand Royaume. FAIAL est un jeu de rôle tel que vous pouvez en vivre avec les livres de la collection "Folio Junior". Devant une situation définie, vous choisissez une voie parmi trois ou quatre et l'aventure se poursuit avec combats, énigmes et rencontres de toutes sortes. La gestion des pages et des dés est beaucoup plus commode avec l'ordinateur qu'avec le livre et, par conséquent, vous pouvez entrer dans l'aventure plus facilement. Pour plagier la collection déjà citée, on pourrait dire : "Un logiciel dont VOUS êtes le héros".

## Beaucoup de textes

FAIAL est composé de quatre vingt dix pour cent de textes et dix pour cent de graphisme. Ce qui est tout à fait normal pour un jeu de rôle. Les combats sont bien gérés et beaucoup plus agréables à suivre qu'avec un livre. Hélas ! Autant les graphismes sont bien réalisés, autant l'affichage du texte est complètement bâclé. Les mots sont coupés à n'importe quel endroit ou collés les uns aux autres, les accents sont absents et les phrases affichées de manière anarchique. Pourquoi tant de négligence ?

Patrick Yoann

vous faudra trouver des sorcières pour alimenter le foyer !

## Une excellente animation

THANATOS est tout à fait réussi. Le dragon est de bonne taille, bien dessiné et bouge admirablement. Des battements d'ailes aux balancements de queue en passant par le cracher de flammes, tous les mouvements de l'animal sont souples. C'est là qu'intervient la magie des jeux vidéos : quand votre personnage prend vie sur votre écran et existe par lui-même à ce point, vous y croyez.

# THANATOS



plus intelligents qu'ils ne se sont levés ce matin ! Et vous voilà Dragon. Un beau grand dragon vert qui vole, crache le feu, emporte les méchants guerriers avec ses grosses pattes pleines de griffes et transporte les jolies jeunes filles sur son dos. Que doit faire ce gentil dragon ? Après avoir trouvé la jeune fille parmi des guerriers, dans le premier château, vous devez atterrir pour que cette dernière puisse monter sur votre dos. Ensuite, vous vous dirigez vers le deuxième château pour y ramasser le livre des sortilèges. Enfin, dans le dernier château, vous trouverez le chaudron et la fille pourra jeter des sorts. Ne croyez surtout pas que ce soit trop simple et sans intérêt. Selon le niveau choisi (il y en a huit), vous serez plus ou moins attaqué par des ennemis de toutes sortes : guerriers, oiseaux, gros insectes, chutes de pierres, etc. Votre palpitant se met alors à battre anormalement et, si vous n'y prenez pas garde, c'est la mort certaine. Pour parer à ces inconvénients et permettre à votre cœur de recouvrer un rythme normal, posez-vous et attendez. Crachez le feu tant que vous le désirez, mais sachez qu'il



## Le dieu de la mort

Fils de la nuit et frère d'Hipnos, Thanatos est le dieu de la mort, dans la mythologie grecque. Ceux qui l'apprennent se coucheront, ce soir, un petit peu

**COMMENT  
EXPLOITER TOUTES  
LES RESSOURCES  
ET AUGMENTER LES  
PERFORMANCES DE  
VOTRE AMSTRAD  
CPC 464/664/6128**

**ET ÉCONOMISER  
17%  
D'ICI LE 30 JUIN**

## BON DE COMMANDE PRIVILÉGIÉ

à retourner dès aujourd'hui sous enveloppe non affranchie aux  
EDITIONS WEKA - libres-réponses n°2581- 75 75581 PARIS Cedex 12

OUI, je souhaite profiter avant le 30 juin 1987 de votre prix spécial de souscription et je vous demande de m'envoyer, dès sa parution, l'ouvrage "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464 / 664 / 6128".

(Un classeur à feuillet mobiles, grand format 21 x 29,7 cm, 400 pages. Mise à jour : 150 pages 215 F TTC, service annulable sur simple demande.)  
375 F TTC\* au lieu de 450 F TTC (offre valable jusqu'au 30 juin 1987).

Veuillez trouver ci-joint le règlement de 375 F TTC\*, correspondant au montant de ma souscription.

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

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

**Demandez votre exemplaire  
aujourd'hui-même.**

**PROFITEZ DU PRIX  
DE SOUSCRIPTION  
ET ECONOMISEZ 17%  
375F au lieu de 450F**

*Ne perdez pas de temps, ce prix de souscription s'arrête le 30 juin 1987. Remplissez et renvoyez votre bon de commande aujourd'hui-même, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de réaliser une économie de 17%.*

\*Prix port inclus, valable jusqu'au 30 juin 1987.

AM 732201

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre

# AMSTRAD

## 4 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT

**NOUVEAU**



- Vous bénéficiez d'une réduction de 75 F, soit 17 % d'économies.
- Vous utiliserez à fond toutes les possibilités de votre Amstrad.
- Vous serez régulièrement tenu au courant des nouveautés.
- Vous êtes couvert par la garantie "Satisfait ou Remboursé".

## OFFRE SPÉCIALE DE SOUSCRIPTION jusqu'au 30 juin 1987

# 375<sup>F</sup>

seulement au lieu de 450 F,  
soit 17% d'économies

## LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

- 1- "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464 / 664 / 6128" bénéficie de la formule WEKA : "satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage. Si au vu de votre ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Editions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
- 2- La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande écrite ou retourner toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

# Utilisez à fond toutes les possibilités de votre **AMSTRAD**

## Tout pour programmer votre AMSTRAD

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

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Forth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

### Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.

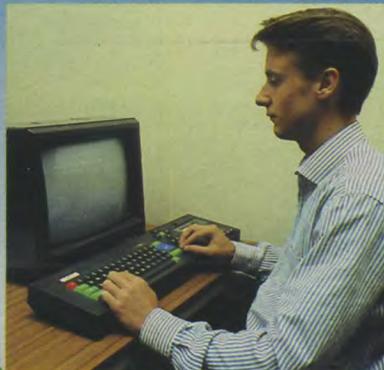
## Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur :

**"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".**

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

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



PRIX DE SOUSCRIPTION  
**17%**  
D'ÉCONOMIES!

Editions Weka - 12, cour St Eloi  
75012 Paris

**ATTENTION,  
DATE LIMITE  
30 JUIN 87**

## EXTRAIT DE LA TABLE DES MATIÈRES

- Structure interne des CPC 464, 664 et 6128
- Circuit interface PIO 8255
- Le processeur son AY 38912
- AMSDOS
- Le Firmware
- CP/M
- CP/M 22 et CP/M+
- Drives, moniteurs, imprimantes...

- Souris pour le CPC
- Bit et octet
- Création de programmes
- Interpréteur Basic 1.0 et 1.1 créé par Locomotive
- Le CPU Z80A
- La programmation des CPU
- Modes d'adressage
- Un assembleur opérationnel en Basic

- Code d'erreur
- Appel de programmes
- Cours de LOGO
- Turbo-Pascal
- Graphiques avec le CPC
- Graphiques animés
- Commande de synthétiseur de sons
- Gestion de fichier
- dBase II

- Wordstar
- Multiplan
- Programmation de jeux mathématiques
- Statistiques
- Applications domestiques
- Modulateur pour télévision couleur

**Ma garantie :** si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

**Et des dizaines d'autres sujets passionnants...**

## Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

**NOUVEAU**

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

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

## Votre ouvrage est toujours d'actualité !

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

## Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 17 % par rapport au prix public à parution.



# MICRO-PROGRAMME 5

82-84, Bd des Batignolles 75017 Paris - Metro VILLIERS  
Tél. 42.93.24.58

Ouvert du mardi au samedi inclus de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h.

## CHOISISSEZ VOTRE CONFIGURATION

Ordinateur de votre choix seul ou avec une imprimante  
Imprimante de votre choix seule ou avec un ordinateur

### 1 - VOTRE ORDINATEUR

#### Matériel AMSTRAD

- |                           |             |   |   |
|---------------------------|-------------|---|---|
| 1) CPC 464 monochrome     | 1990 F TTC  | } | <b>CADEAU<br/>1 manette<br/>de jeux<br/>+ 4 jeux</b>      |
| 2) CPC 464 couleur        | 2990 F TTC  |   |   |
| 3) CPC 6128 monochrome    | 2990 F TTC  |   |   |
| 4) CPC 6128 couleur       | 3990 F TTC  |   |   |
| 5) PC 1512 monochrome     | 5920 F TTC  | } | <b>CADEAU<br/>10<br/>DISQUETTES<br/>OFFRE<br/>LIMITÉE</b> |
| SD                        |             |   |   |
| 6) PC 1512 monochrome     | 7450 F TTC  | } |   |
| DD                        |             |   |   |
| 7) PC 1512 couleur SD     | 8170 F TTC  | } |   |
| 8) PC 1512 couleur DD     | 9700 F TTC  |   |   |
| 9) PC 1512 monochrome HD  | 10420 F TTC | } |   |
| 10 méga octets            |             |   |   |
| 10) PC 1512 couleur HD    | 12670 F TTC | } |   |
| 10 méga octets            |             |   |   |
| 11) PC 1512 monochrome HD | 11840 F TTC | } |   |
| 20 méga octets            |             |   |   |
| 12) PC 1512 couleur HD    | 14100 F TTC | } |   |
| 20 méga octets            |             |   |   |

#### Matériel EINSTEIN

- |                            |            |
|----------------------------|------------|
| 13) EINSTEIN SD monochrome | 1990 F TTC |
| 14) EINSTEIN DD monochrome | 2990 F TTC |
| 15) EINSTEIN SD couleur    | 2990 F TTC |
| 16) EINSTEIN HD couleur    | 3990 F TTC |

### 2 - VOTRE IMPRIMANTE

- |             |  |                                    |                                    |
|-------------|--|------------------------------------|------------------------------------|
| 17) EP 80 + | Prix généralement constaté<br>3700 F TTC | Prix sans ordinateur<br>1490 F TTC | Prix avec ordinateur<br>1000 F TTC |
|-------------|--|------------------------------------|------------------------------------|

#### 18) DELTA 10

- Prix généralement constaté  
5900 F TTC
- Prix sans ordinateur  
1990 F TTC
- Prix avec ordinateur  
1690 F TTC



#### 19) DELTA 15

- |  |                                    |                                    |
|--|------------------------------------|------------------------------------|
| Prix généralement constaté<br>6900 F TTC | Prix sans ordinateur<br>2490 F TTC | Prix avec ordinateur<br>1990 F TTC |
|--|------------------------------------|------------------------------------|

*Téléphonez-nous  
pour les affaires du mois!*

#### 20) RADIX 10

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| Prix généralement constaté<br>7200 F TTC | Prix sans ordinateur<br>2990 F TTC |
|--|------------------------------------|

- Prix avec ordinateur  
2190 F TTC



#### 21) RADIX 101

- |  |                                    |                                    |
|--|------------------------------------|------------------------------------|
| Prix généralement constaté<br>7500 F TTC | Prix sans ordinateur<br>3990 F TTC | Prix avec ordinateur<br>2990 F TTC |
|--|------------------------------------|------------------------------------|



#### 22) OKI 83 A

- |  |                                    |                                    |
|--|------------------------------------|------------------------------------|
| Prix généralement constaté<br>4900 F TTC | Prix sans ordinateur<br>1990 F TTC | Prix avec ordinateur<br>1690 F TTC |
|--|------------------------------------|------------------------------------|

- 23) CORDON IMPRIMANTE Prix avec / sans ordinateur 150 F TTC

### PEPIPHERIQUES / ACCESSOIRES

#### LECTEURS DE DISQUETTES

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| DDI 1                    | 1990 F TTC |
| FD 1                     | 1590 F TTC |
| FD 2 (pour 8256)         | 1660 F TTC |
| JASMIN 5' 1/4 AM 5D      | 1699 F TTC |
| + CORDON DE RACCORDEMENT | 150 F TTC  |

#### EXTENSION MEMOIRE

- |  |           |
|--|-----------|
| EXTENSION MEMOIRE 64 K - 464/664   | 396 F TTC |
| EXTENSION MEMOIRE 256 K - 464/664  | 891 F TTC |
| EXTENSION MEMOIRE 256 K - 6128   | 891 F TTC |
| HORLOGE TEMPS REEL PCW 8256/8512   | 470 F TTC |
| INTERFACE PROGRAMMABLE POUR JOYSTICK<br>AVEC SYNTHETISEUR DE SON PCW 8256/8512 | 448 F TTC |
| INTERFACE PROGRAMMABLE POUR JOYSTICK<br>POUR PCW 8256/8512                     | 235 F TTC |

### BON DE COMMANDE A NOUS ADRESSER :

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Ville : \_\_\_\_\_ Code Postal : \_\_\_\_\_  
 Je vous commande : Ordinateur : \_\_\_ N° : \_\_\_ Prix : \_\_\_ F  
 Imprimante : \_\_\_ N° : \_\_\_ Prix : \_\_\_ F  
 + Cordon : \_\_\_\_\_ N° : 23. .... 150 F  
 Port en sus : \_\_\_\_\_ F  
 TOTAL TTC : \_\_\_\_\_ F

Port : Ordinateur = 160 F - Imprimante = 120 F -

Ordinateur + Imprimante = 180 F

Accessoires : 40 F

Règlement ci-joint de : \_\_\_\_\_ F

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

West, take tinderbox, east, east, east, east, light gas, take frog, kiss frog, west, south, east, take bible, west, west, west, west, south, kill borrowwight with bible, take money, north, east, south, give money to guard, take copper key, east, take honey, east, east, north, take cage, south, west, west, up, take spear, west, beren take sword, east, north, north, north, east, east, east, east, give honey to bear, east, east, south, take flute, west, south, beren take bird, south, beren kill serpent with bird, west, take bottle, east, throw bottle, west, play flute, east, take bottle, north, west, north, throw tinderbox, throw bible, throw bird, take scroll, istar read scroll, throw scroll, istar take wand, south, east, north, east, throw bottle, south, istar wave wand, play flute, istar wave wand, north, take bottle, south, south, down, take mirror, up, north, north, north, west, west, west, west, south, give mirror to anton, north, east, east, east, east, south, south, south, down, west, north, take white potion, drink white potion, north, take box, west, west, take water, east, south, water ashes, north, west, take water, east, south, south, kill witch with water, north, north, west, take water, east, south, south, west, water plant, east, north, north, west, take water, east, south, south, west, water plant, up, take coin, down, east, north, east, south, east, up, north, north, north, west, west, west, west, south, give coin to anton, north, east, east, east, east, south, south, down, north, north, kill dragon with sword, take sapphire, west, north, take acid, west, west, open box, throw sword, throw box, take ruby, west, south, west, throw sapphire, throw ruby, west, kill knight with acid, west, south, take crowbar, north, north, take mandolin, take lyre, south, east, east, north, kill hydra with spear, throw spear, west, take gold key, play mandolin, east, south, east, north, east, south, east, south, west, west, south, west, west, throw mandolin, take meat, east, east, open clam with crowbar, throw crowbar, north, east, east, south, west, up, north, istar wave wand, west, south, give meat to falcon, beren take falcon, north, take carpet, throw carpet, take jewelled key, west, south, throw cop-

per key, throw wand, take pillow, take dagger, north, east, east, south, down, east, north, east, south, beren kill bat with falcon, throw falcon, throw jewelled key, take cross, north, north, north, west, take oil, west, west, south, west, west, west, open coffin, kill vampyre with cross, throw cross, east, east, east, north, east, east, east, south, east, north, haldir play lyre, oil chest, open chest, take diamond, south, west, west, west, north, west, south, west, throw pillow, throw bottle, play flute, take sapphire, take flower, take ruby, east, south, west, khadim kill pirate with dagger, throw flute, take map, take shovel, istar read map, east, south, throw map, take pearl, west, dig, throw shovel, take emerald, west, up, north, north, north, west.

Plan et solution d'après les envois de J. Klein, R. Maguet, S. Tutan, S. Phong Tran, E. Tanguy

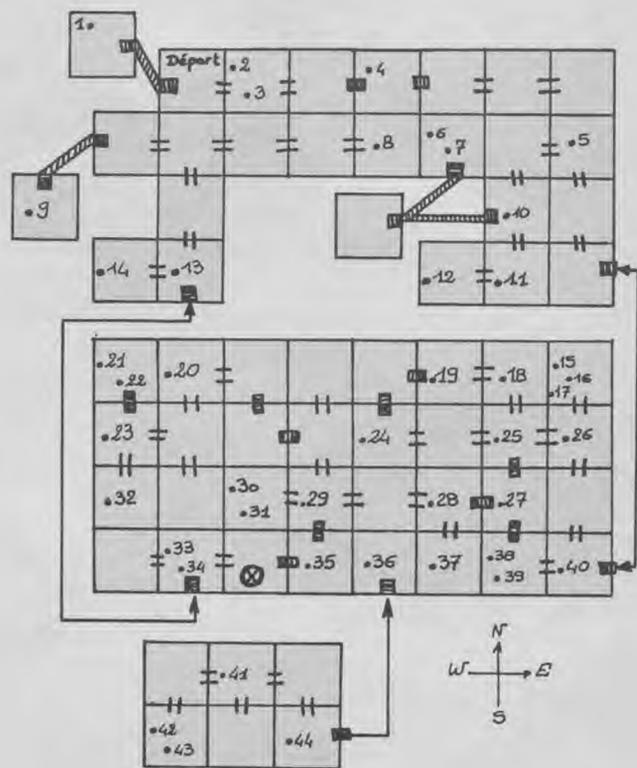
# HELP!

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 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.

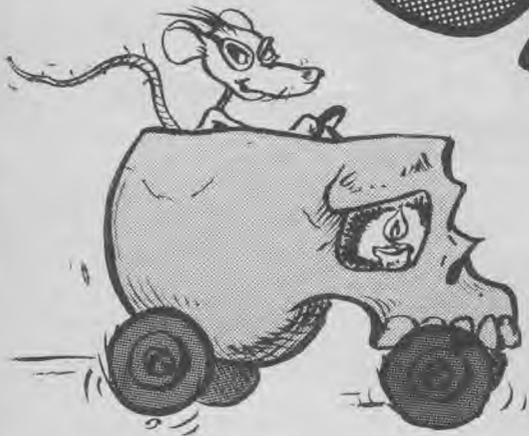
## PLAN ET SOLUTION DE HEROES OF KARN

Légendes du Plan de Heroes of Karn :

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1 - tinderbox    | 26 - sapphire     |
| 4 - bear         | 29 - wicker cage  |
| 7 - wand         | 32 - crowbar      |
| 10 - bird        | 35 - clam         |
| 13 - spear       | 38 - bat          |
| 16 - spider      | 41 - carpet       |
| 19 - oil         | 44 - coin         |
| 22 - golden lyre | 3 - lizard        |
| 25 - box         | 6 - scroll        |
| 28 - phoenix     | 9 - money         |
| 31 - shovel      | 12 - bottle       |
| 34 - meal        | 15 - diamond      |
| 37 - witch       | 18 - acid         |
| 40 - mirror      | 21 - mandolin     |
| 43 - dagger      | 24 - waterfall    |
| 2 - frog         | 27 - potion       |
| 5 - flute        | 30 - map          |
| 8 - bible        | 33 - honey        |
| 11 - serpent     | 36 - plant        |
| 14 - sword       | 39 - silver cross |
| 17 - chest       | 42 - pillow       |
| 20 - key         | X - END (trésor)  |
| 23 - coffin      |                   |



# MOMMIES BLUES



RAT'S MOMIE  
IN BLUES  
C'EST UN PLAN ROCK!



WOUAA!!  
LE LOOKEEU



# PLAN

Légendes



pomme



régénérateurs



araignée



élixir



trappe

manette des Lasers  
(commutateur)



laser



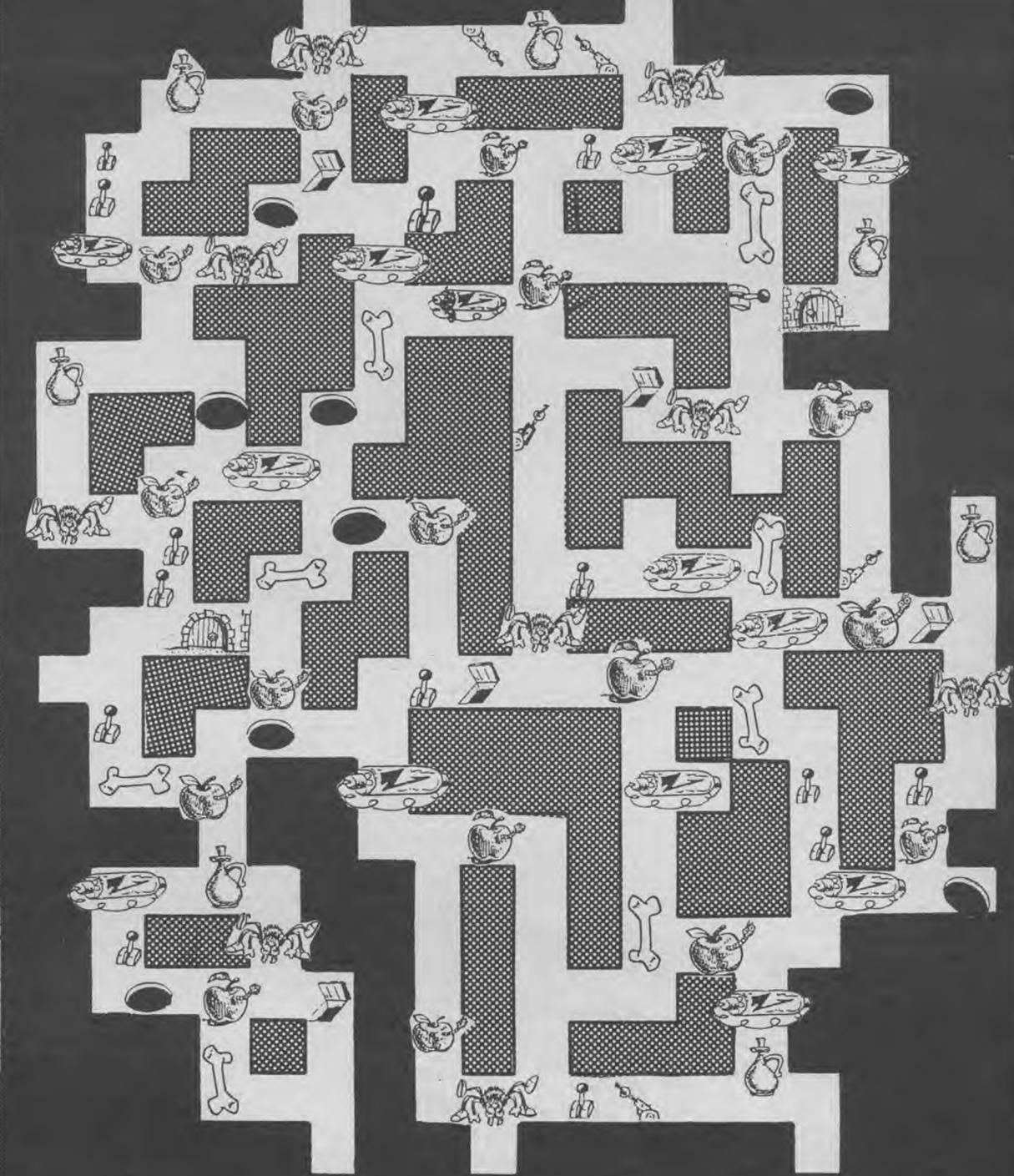
porte



trou



os



RIGOLE,  
IL Y EN A  
QUI SONT DEVENUS  
CÉLÈBRES  
AVEC CE LOOK.  
ET PUIS ON EST  
DANS  
AMSTRAD MAG.  
TIENS-TOI BIEN.



## EXPLICATIONS

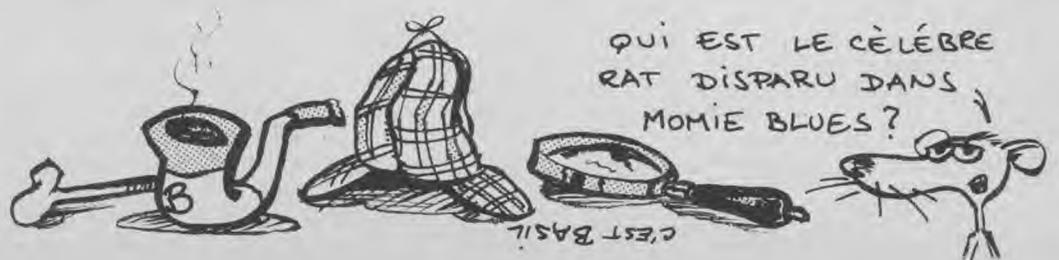


Le plan devrait vous donner les indications essentielles pour mener à bien votre mission. Mais attention !  
— Les régénérateurs notés comme tels sont aussi bien ceux

qui redonnent de l'énergie que ceux qui en suppriment...  
— Une porte se trouve dans l'un des cul-de-sac. Un conseil : n'essayez pas de savoir lequel !

— Restent à déterminer l'endroit où vous font atterrir les passages secrets et les trappes.

Envoi de G. Garzuel  
et E. Le Stunff



QUI EST LE CÉLÈBRE  
RAT DISPARU DANS  
MOMIE BLUES ?

C'EST BASIL

# HELP!

## L'AFFAIRE

## SYDNEY

## SRAM II

Réponses à Yvan Bladanet de Bordeaux : contrairement à "Vera Cruz", le réseau "Diamant" n'intervient pas immédiatement : il n'est accessible que vers la moitié du jeu. Ce n'est qu'au fil des interrogatoires qu'on finit pas découvrir la trace des personnes recherchées. Il ne faut pas omettre d'interroger : la femme de Sydney, sa fille, son fils, le concierge, un témoin du meurtre, la servante des Sydney, maître Decol et Renard. Ils vous mèneront vers d'autres personnages... Attention, certains

témoins ont du mal pour se décider à parler : n'hésitez pas à les convoquer 2, 3, 4 fois, ils finiront par vider leur sac ! Pour ce qui est de Sram II, la fève maléfique s'obtient de la manière suivante : un peu avant la cabane du Guide, vous vous trouvez "Près d'un Pont". Il faut "Regarder sous le Pont", vous y verrez une grenouille et il faudra alors "embrasser la grenouille" laquelle se transformera en fée qui vous donnera : la fameuse fève maléfique.

*Envoi de Jean Pasquau-Baylère*

## SAÏ COMBAT

## WINTER GAMES

Pour éliminer vos adversaires dans Saï Combat, sans trop de difficulté et ainsi facilement pour arriver au 8<sup>e</sup> Dan, combattez ainsi : faites deux ou trois sauts périlleux avant, de façon à vous trouver à portée efficace de votre adversaire, puis effectuez une série de coups de pieds avant (joy en bas à gauche + Fire) jusqu'à ce que votre adversaire soit assommé. Pour éviter les shurikens que lancent les vieux sages, il faut sauter (joy en haut) et pour ceux lancés haut, mettez votre baton vers le haut (joy en bas).

En ce qui concerne le saut en longueur dans Winter Games, il

existe un moyen d'arriver à des performances exceptionnelles : appuyez sur Fire continuellement pour débiter le saut jusqu'à l'apparition du "gros plan". Dès que celui-ci arrive à l'écran, effectuez une rotation très rapide du manche de votre joystick. Si vous le tournez de la bonne manière, le skieur ne devrait pas changer de position durant tout le saut. Ainsi, vous aurez toujours une note de style égale à 20 et votre saut pourra dépasser 70 mètres.

Nota : merci à Bryan Donovan (pour Ghost'n'goblines).

*Envoi de Badiola Emmanuel*

## SRAM II

Prends torche, prends torche. Nord, ouvre cercueil, descends, donne torche, monte.

Sud, ouest, ouvre cercueil, descends, donne bouteille, monte. Est, sud, ouvre cercueil, descends.

Tire corde, monte dans bateau, allume moteur, est, scie grille, est.

Passe sous pont, embrasse grenouille, nord.

Entre 8 h-12 h et 14 h-21 h (heures d'ouverture du magasin) nord, achète carte, sud. Sud, ouest, ouest, descends bateau, sud.

Entre 4 h-12 h, 15 h-17 h et 20 h-24 h (heures de travail des archers), monte échelle, brûle porte, nord, ouest.

Fouille chambre, prends papier, prends argent, est.

Monte escalier, nord, prends farine, sud.

Prends extincteur, est, nord, éteint flamme, prend œuf.

Sud, pousse tableau, est.

Ouvre 2, fais gâteau, nord, monte escalier, le chat dort, nord.

Vers 12 h 30 (heure de repas du Roi). Nord, donne gâteau (espace).

FIN

Conseils pratiques : lorsque vous êtes devant les quatre portes, vous pouvez toutes les ouvrir. Il vous suffit d'écrire : "Ouvre" et le numéro de la porte

1 : toilettes (quelques fois occupées)

2 : salon, "débranche téléphone"

3 : cuisine

4 : princesse dans sa baignoire (faire attention au garde...).

Lorsque vous devez attendre les heures d'ouverture etc.

— allez dans une direction non indiquée sur la boussole afin que le temps passe plus vite. Faire très attention au souffre, courant d'air, bruits de pas, etc.

Lorsque vous êtes devant l'ascenseur, écrire

— monte dans ascenseur et si vous avez de l'argent ;

— met pièce.

Là vous pouvez admirer le paysage.

Vous pouvez faire parler le crocodile, lire les papiers, les pancartes, et même (vos risques et périls) injurier l'ordinateur.

*Solution et plan : envoi d'Alexandre Audoyneau*

*D. AMS 23.B - Rub. HELP (3 pages) - Marie-France*

## LE PASSAGER

## DU TEMPS

Pour ceux qui sont coincés dans le premier tableau, la maison de votre oncle :

— examine poubelle, prends journal, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte (trois fois), ouvre porte, nord.

Pour ceux qui ne savent pas encore comment débrancher l'alarme de l'entrée : débranche lampe, examine poche, prends pièce, devisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe.

*Envoi de Claude Antin*



# MERCENARY

D'un abord très dépouillé, Mercenary s'avère posséder une richesse de lieux et de situations qui rend la pratique du jeu passionnante. Commencez par visiter Central City à pied, en voiture ou en avion. Tout est représenté en graphismes vectoriels tridimensionnels et hyper-rapides.

## L'évasion de Targ

Targ n'est pas un bonhomme mais la planète sur laquelle vous avez échoué et de laquelle vous devez vous évader le plus rapidement possible. Comment ? Ce sera à vous de le découvrir. Les lieux dans lesquels vous évoluerez se situent dans la partie la plus urbanisée de la planète : "Central City", ville conçue par le célèbre architecte Walton. Seulement, voilà, on ne peut pas dire que vous arriviez dans une période de paix et de prospérité. Les Méchanoïds (du français méchant (ripou) et du grec eidos (forme)) s'attaquent depuis quelques temps aux gentils Palyars (occupants légitimes de la planète). En tant que mercenaire moderne avisé, vous cherchez le camp le plus apte à vous fournir, le moment venu, l'engin intergalactique qui vous permettra de quitter la planète. Un petit détail qui va en satisfaire plus d'un : vous ne pouvez pas mourir !

## Se déplacer sur Targ

Votre astronef intergalactique, le "Prestinium", s'est écrasé après avoir subi des avaries irréparables. Le début du jeu met en écran cette arrivée fracassante sur le sol de Targ. Une fois sur le plancher des vaches, vous allez avoir besoin de vous déplacer. Pour ce faire, il existe plusieurs solutions. Mise à part la marche à pied, qui est possible à tout moment, vos moyens de transport sont la voiture et l'avion. Deux types de bagnoles sont disponibles ainsi que quatre types de véhicules aériens. Vous piloterez les vaisseaux sans aucune difficulté. Le décollage tout comme l'atterrissage ne demandent aucun apprentissage. Pour monter à bord d'un engin, il suffit de se placer au centre de celui-ci et d'appuyer sur la touche

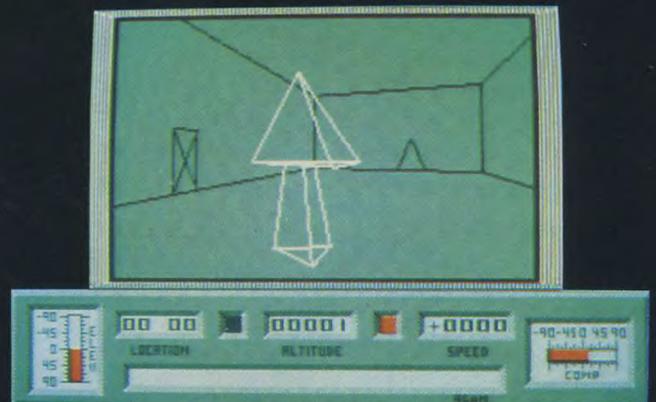
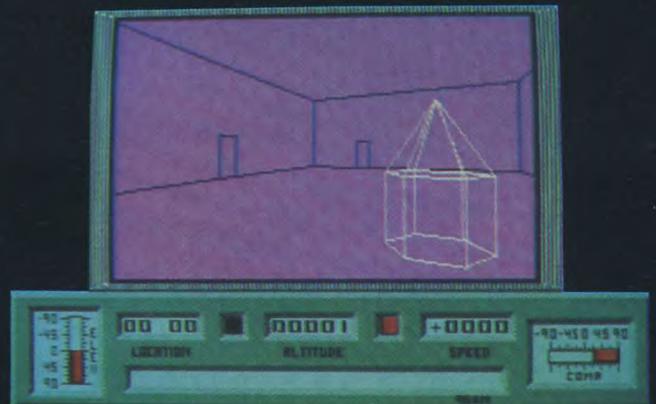
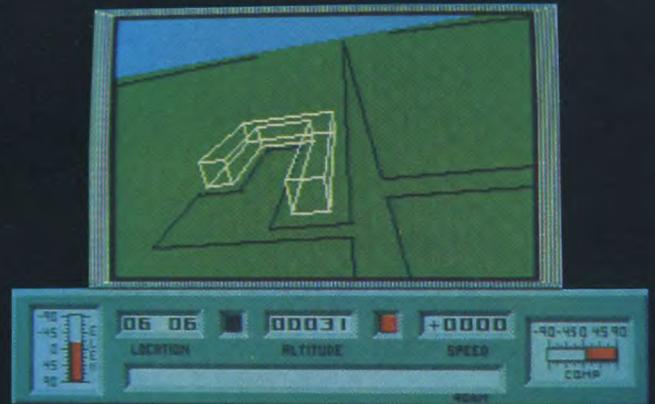
"G". Central City est parsemé de complexes souterrains dans lesquels vous pouvez descendre afin de les explorer. De grandes salles réunies entre elles par de longs couloirs s'offriront à vous et feront la joie des amateurs de labyrinthes.

## Simulation, aventure et arcade

Sans parler d'un graphisme extraordinaire, on doit saluer la réalisation du décor en trois dimensions et la rapidité de l'animation. Les déplacements à travers les éléments vectoriels surprennent par leur justesse et leur diversité. Plus tard, après avoir parcouru la ville afin de se repérer (et pour le plaisir), quand on se penche sur le scénario, on découvre que l'évasion ne sera pas possible sans stratégie. Les passionnés de combats ne resteront pas à l'écart dans cette aventure. Le bouton "feu" fonctionne dès que l'on se trouve à bord d'un engin et ils pourront allègrement tirer sur n'importe quoi, sachant qu'ils risquent une riposte des vaisseaux ennemis. La mort ne sera pas au rendez-vous, juste le risque de devoir parcourir des kilomètres à pied à la recherche d'un nouveau véhicule. Le logiciel est fourni avec une enveloppe intitulée "Équipement de survie sur Targ". Elle contient une carte touristique de la ville ainsi que quelques plans classés "secret" permettant de se diriger plus facilement dans les sous-sols. Mise à part cette aide "exceptionnelle", le joueur est assisté de Benson, ordinateur de la 9<sup>e</sup> génération qui se charge de prendre des objets, d'afficher un certain nombre de paramètres mais aussi de recevoir des messages. Mercenary est un jeu complet, polyvalent et fort agréable à la pratique.

Patrick Yoann

Editeur : Novagen  
Auteur : Paul Woakes  
Genre : simulation/aventure  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Originalité : ★★★★★



**CADEAUX :**  
CPC : 4 jeux (K7 ou disquettes)  
+ 1 manette  
PCW : 1 jeu de Housses



# VIDEOSHOP

AMSTRAD compatible

PC 1512

réservez-le  
dès  
aujourd'hui

4997 F HT

**AMSTRAD  
PCW 8256**

~~4997 F HT~~  
**3997 F HT**

**encore  
plus fort**

Crédit immédiat et facilités de paiement  
mensualités fixes :  
**400 F**

**EXCEPTIONNEL !!!**  
Spectrum 128 K + 2 : 1590  
(Cadeaux : 6 jeux  
+ 1 manette)



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
<b>CREDIT NOUS CONSULTER !</b>					
CPC 464 Monochrome.....	1990 F				
CPC 464 Couleur.....	2990 F				
CPC 6128 Monochrome.....	2990 F				
CPC 6128 Couleur.....	3990 F				
PCV 8256.....	4740 F				
PCV 8512.....	5926 F				
Lecteur DDI.....	1990 F				
Lecteur FD2.....	1690 F				
Imprimante DMP 2000.....	1690 F				
Chaîne LASER CD 1000.....	4490 F				
Chaîne LASER CD 2000.....	4990 F				

PERIPHERIQUES	C/D	Arsène (Emul. Minitel).....	590 F
Lecteur 5 1/4 MKo + câble.....	1990 F	Mercitel I	
Lecteur de disquettes FDI.....	1590 F	(RS232 + câble + soft) PCW.....	1410 F
RS 232 (C) 8256.....	690 F	Mercitel II (Mercutel I + modem).....	2290 F
Souris AMX.....	690 F	Imprimante OKIMATE 20.....	2290 F
Souris PCW 8256.....	1490 F	Imprimante Epson LX86.....	2990 F
Lecteur K7 + câble (664-6128).....	390 F	Digitaliseur.....	1150 F
Stylo Optique 8256.....	880 F	Tuner TV.....	1390 F
Extension 256 Ko 8256.....	490 F	Graphiscop II.....	990 F
RS 232 (C).....	590 F	Multifac 2.....	590 F
		Synthé. Technimusic.....	490/560 F

UTILITAIRES	C/D	Gestion GP II.....	990 F
Multiplan (D) 6128-8256.....	499 F	Datamat PCW.....	590 F
D Base II (D) 6128-8256.....	790 F	PCW Graph.....	395 F
Tool Box (D).....	740 F	Discology.....	350 F
Quick Mailing 8256-8512.....	490 F	Rotate PCW.....	350 F
Comptabilité Alienor 8256.....	1060 F	Exbasic PCW.....	250 F
Pocket Wordstar (TI Texte).....	890 F	Tele Tutor Clavier.....	490 F
Stock-Facturation.....	1750 F	La Solution.....	950 F
Turbo Tutor.....	345 F	Super Paint.....	395 F
Paie Logics.....	1150 F	Space Moving.....	295/395 F
		Turbo Pascal Graphics.....	940 F

BIBLIOGRAPHIE	C/D	Jeux d'aventure (id.).....	129 F
Le livre de l'Amstrad PC.....	99 F	Bible du programmeur (id.).....	249 F
102 programmes CPC 464 (PSO).....	120 F	Langage Machine (id.).....	129 F
Super jeux Amstrad (PSI).....	120 F	Graphisme et sons (id.).....	129 F
Trucs et astuces (Micro-Appl).....	149 F	Peeks et Pokes (id.).....	99 F
Programme Basic (Micro-Appl).....	129 F	Le livre du lecteur de disquettes.....	149 F
Basic aux bouts des doigts (id.).....	149 F	Bible du graphisme.....	199 F
Amstrad ouvre-toi (id.).....	99 F	Introduction à DBASEII.....	188 F
Communication Modem.....	179 F	Le grand livre du PCW.....	179 F

JEUX	C/D	Le Pacte (D).....	220 F
3D Clock Chess 8256.....	150 F	Grand Prix 500 CC (C/D).....	149-195 F
Bridge Player 8256.....	220 F	Green Baret (C/D).....	89-149 F
Bat Man 8256.....	190 F	Thomahawks (C/D).....	89-139 F
Bruce Lee (C/D).....	89-149 F	Winter Games (C/D).....	89-139 F
Bad Max (C).....	129 F	Pack Jeux Fil (C/D).....	145-195 F
3D Voice Chess (C/D).....	129-149 F	Infiltrator (C/D).....	99-149 F
Match Point (C/D).....	99-185 F	Blue War.....	129 F
Scrabble (C/D).....	195-249 F	Bob Winner.....	195 F
3D Grand Prix (C/D).....	99-149 F	Fer et flammes.....	290 F
Sapiens (C/D).....	139-180 F	Top Gun.....	99-149 F
Maracaibo (C/D).....	139-180 F	Gauntlet.....	99-149 F
Bactron (C/D).....	139-180 F	Silent Service.....	99-149 F
M.G.T. (C/D).....	139-180 F	Scoby Doo.....	99-149 F
		Trivial Poursuite CPC/PCW.....	249-290 F

**PRIX CLUB - 10 %. Nous consulter.**

**DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.**

## VIDEOSHOP

**l'espace AMSTRAD  
le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.  
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal  
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

**PORT 15 F LOGICIELS  
PORT 100 F MATERIEL**

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
Téléphone \_\_\_\_\_

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

Je désire recevoir une documentation sur : \_\_\_\_\_

Je choisis la formule de règlement :  Au comptant  À crédit\*

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

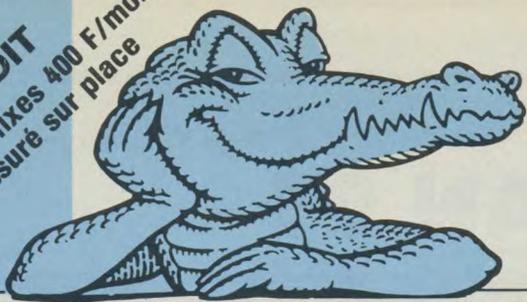
Je vous joins mon règlement par :

Je possède un micro ordinateur :

Chèque bancaire  CCP  Contre remboursement (100 F en sus).

\* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

**CREDIT**  
mensualités fixes 400 F/mois  
SAV assuré sur place



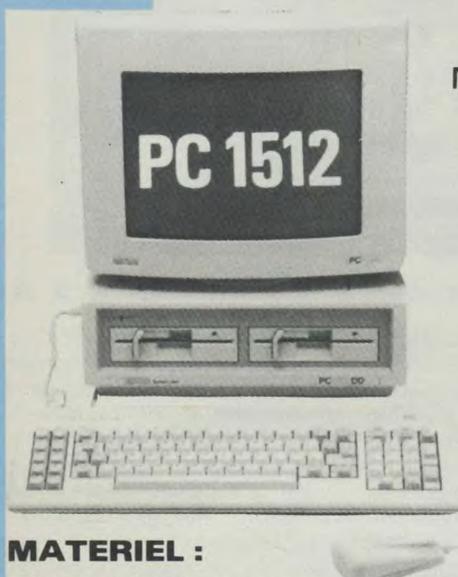
# INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS  
Tél. : 42.96.93.95

## AMSTRAD compatible PC 1512

**PROMOTION SPECIALE**  
**MALETTE PRACTI : 990 F**  
Quantité limitée

**PROMOTION LIMITEE**  
**AMSTRAD PC 1512 DD monochrome + IMPRIMANTE DMP 3000 + SUPERCALC III + WORDSTAR**  
**7990 F H.T.**



**MATERIEL :**

- PC 1512 SD Monochrome..... 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur..... 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome..... 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur..... 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga
- Monochrome..... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur..... 11890 HT (14011,34 TTC)

## LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

1/2 journée de formation gratuite  
(sur place ou par correspondance)  
Leasing-Maintenance assurée.

**EXCEPTIONNEL !!!**  
**IMPRIMANTE**  
**CITIZEN 120 D**  
**1950 TTC**

**PERIPHERIQUES**

- Imprimante DMP 3000 ..... 2290
- Imprimante CITIZEN (132 colonnes) .. 3990
- Imprimante DMP 4000(132 colonnes) 3990
- Disque dur 20 Méga Tandon ..... 4990
- cartes KORTEK ..... 1450
- Extension mémoires ..... 790
- Imprimante Laser ..... 26200 HT

**UTILITAIRES :**

- EVOLUTION..... 990
- GEM WRITE..... 990
- TEXTOMAT..... 790
- WORD JUNIOR..... 1150
- WORD STAR..... 890
- CALCOMAT..... 790
- MULTIPLAN JUNIOR..... 690
- SUPERCALC III..... 890
- COMPTABLITE ALIENOR II..... 1950
- COMPTABLITE LPC..... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC..... 1150
- DATAMAT..... 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK..... 350
- YES YOU CAN !!..... 1150
- QUICK MAILING..... 790
- FACT - STOCK..... 1990
- GESTION LPC..... 4950
- GEM DRAW..... 990
- GEM GRAPH..... 990
- GEM WORDCHART..... 990
- PRINT SHOP..... 490
- TELE TUTOR CLAVIER.... 490
- SUPER BASE..... 990

**LANGAGES :**

- TURBO PASCAL..... 1150
- TURBO PROLOG..... 1150
- TURBO BASIC..... 1150
- TURBO TUTOR..... 345
- TOOL BOX..... 690
- QUICK BASIC..... 990

**JEUX :**

- BALANCE OF POWER..... 290
- BLACK CAULDRON..... 349
- CHESS MASTER 2000..... 490
- ECHEC 3D..... 199
- FLIGHT SIMULATOR..... 590
- INFILTRATOR..... 260
- KARATEKA..... 290
- LES PASSAGERS DU VENT..... 299
- ORBITOR..... 390
- SILENT SERVICE..... 249
- SOLO FLIGHT..... 199
- WINTER GAMES..... 229

**BIBLIOGRAPHIE :**

- Livre de l'Amstrad PC (Micro application)..... 99
- Bien débiter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II (Micro application)..... 179
- Trucs et Astuces (Micro application)..... 179
- Livre du GW Basic (Micro application)..... 149
- Manuel des références techniques.. 249
- Guide du Basic 2 (Sybex)..... 128
- Guide de Dos + (Sybex)..... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex)..... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)..... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

# INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h  
47, rue de Richelieu - 75001 Paris  
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

**BON DE COMMANDE** à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris  
POUR TOUT REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE VIDEOSHOP.

Nom.....  
Prénom.....  
Adresse.....  
Code postal..... Ville.....  
Téléphone.....

Je désire recevoir une documentation sur :.....  
.....  
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

Je choisis la formule de règlement :  Au comptant  A crédit\*  
 Je vous joins mon règlement par :  
 Chèque bancaire  CCP  Contre-remboursement (100 F en sus).  
\* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

**PORT 15 F LOGICIELS**  
**PORT 100 F MATERIEL**



# MANHATTAN 95

Editeur : Ubi Soft  
 Genre : arcade/aventure  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★  
 Difficulté : ★★★  
 Appréciation : ★★★  
 Originalité : ★★★★★  
 Configuration : CPC disk.



**Vers les années 90, l'incroyable augmentation de la criminalité avait posé problème à la société décadente américaine. A tel point qu'il fut décidé de sacrifier l'île de Manhattan, pour la transformer en un vaste havre de déliquance. En 1995, le "Duc", fou meurtrier, sadique et mégalomane de surcroît, régnait céans sur une armée de redoutables dégénérés sociaux, semant la terreur au sein même de cette misérable société carcérale. Dès lors, il eut été incongru de s'égarer en ces lieux redoutables entre tous. C'est pourtant ce qu'il advint au président lui-même, à la suite du crash malencontreux de son jet personnel sur l'île maudite.**

"Ça tombe mal" dit celui-ci, fidèle à un esprit d'à propos d'ordinaire fort redouté de ses adversaires politiques. "Tiens, v'là aut' chose" s'écria le Duc, qui ne manquait pas de vocabulaire et rêvait depuis longtemps de se farcir un énarque de haut niveau. Devant une situation aussi peu négociable et dans l'espoir de mettre fin au plus vite à l'inconfort du président, on opta pour une stratégie peu commune : user des "bons" offices de Snail LISPEN, aventurier

notoire, borgne, sale et sans scrupule, emprisonné à vie pour maints délits inavouables. Pilote émérite, lui seul était apte à poser le "Falcon" — un planeur sophistiqué bardé d'électronique — sur le World Trade Center avec la discrétion qui s'imposait. Notre héros se vit donc proposer le rachat de ses crimes, contre le sauvetage express du président des États-Unis. Sous prétexte d'une injection anti-sida, on lui implanta dans les artères, deux minuscules bombinettes

destinées à le faire délicatement mourir au bout de 24 heures, au cas où il confondrait sa mission avec une villégiature du club méditerranée. L'aventure pouvait commencer...

La musique lancinante du film "New-York 1997" berce la présentation, où l'on peut admirer, au travers du visage exangue de la statue de la liberté, les sinistres excroissances bétonnées de Manhattan, se découpant sur une mer d'huile que surplombe un magnifique ciel orangé.

C'était notre minute contemplative. Vous voilà maintenant dans les rues de cet immense pénitencier grouillant d'une faune innommable. Votre science du combat de rue (coups de poings et coups de pieds) risquant d'être insuffisante, des armes sont à votre disposition (redoutable mitraillette "Ingram" et six grenades, au choix).

Vous possédez

en outre : un indicateur de force physique, un bracelet "compte à rebours" et un détecteur indiquant votre position relative à celle du président. Il est possible de baguenauder en voiture et aussi d'échanger avant d'en découdre, quelques politesses avec les joyeux habitants de cette accueillante région (à ne pas dédaigner...).

Bref, ce jeu à l'animation et au graphisme de qualité (L.C. n° 112) (\*), mêlant avec bonheur arcade et aventure (L.C. n° 226) (\*), a de quoi réjouir le Snail LISPEN qui d'un œil, en chacun de nous, sommeille.

Jean-Claude Paulin

(\*) : L.C. = Lieu Commun.



# AMSTRAD CPC PCW PC PRO

## **Vous trouverez dans "Amstrad Pro":**

<b>Les news . . . . .</b>	<b>48</b>
<b>Les nouveautés du Sicob .</b>	<b>54</b>
<b>Initiation à Multiplan . . . .</b>	<b>57</b>
<b>Le PC 1512 joue les durs . .</b>	<b>62</b>
<b>CAO et Turbo Pascal . . . . .</b>	<b>65</b>
<b>Facstock . . . . .</b>	<b>75</b>
<b>Valeur Plus . . . . .</b>	<b>109</b>

# NEWS

Le petit monde de la micro, que dis-je, le grand monde de la micro est en pleine effervescence. Cela, vous le savez. Mais, connaissez-vous tous les nouveaux produits, tant logiciels que hard ? Si tel est le cas, passez vite à la rubrique suivante, sinon nous vous convions à lire une fois de plus en notre compagnie les sujets que nous avons gardé au frais, rien que pour vous, un mois durant...

## Delphar : gestionnaire de pharmacopée...

Un logiciel d'amateur, d'une qualité équivalente, voire supérieure à l'informatisation dite professionnelle des corporations spécifiques, telles que pharmaciens ; voici donc ce que nous propose M. Corbou, Delphar, que son auteur qualifie lui-même de logiciel de gestion des tiers-payants, a cependant de nombreuses autres cartes à jouer, puisqu'il assure, en plus de la facturation, le rôle de base de données : fichier médecins, fichier des

mutuelles et enfin, états récapitulatifs.

Ce logiciel ne serait pas tout-à-fait complet s'il ne permettait pas l'édition de factures, même complexes, telles que les factures subrogatoires. A ce sujet, toutes modifications de format pouvant intervenir suivant la région ne seront pas un problème, puisque Delphar peut être adapté à tout autre modèle d'imprimé.

Malgré les énormes possibilités que cela suppose pour tout utilisateur, certains intéressés pourraient le cas échéant se laisser décourager pour la légendaire "lourdeur" informatique. A cet effet, l'auteur propose pour un prix modique (1.000 F pour le département de l'Yonne par exemple) un service d'installation et de formation. De plus,

# AMSTRAD PRO

Numero fact	582208	ASSURE Nom	LESTOUR	Prénom	GENEVIEVE
Date fact	26/03/87	Adresse	17 RUE DES TILLEULS		
Ordonnance	25/03/87	N° 5.5	2.40.87.77.112.233.35	Pr	
Medecin	08318	Statut de l'assuré	MEN	Sex	F
Numero	03000009.0	Beneficiaire	ENF LESTOUR ROLAND	Adresse	

5.5	100.00	X			
MEN	35.00	Z	35.00	Z	
Assuré	5.00	Z	5.00	Z	100.00

54.25	54.25				
12.65 x 2	25.30				
14.50	14.50				
8.90 x 4	35.20				
18.50	18.50				

MONTANT BRUT DES PRODUITS	18.50	122.25			
SOMME PAYÉE PAR L'ASSURÉ	0.32	5.46			
TOTAL PAYÉ PAR L'ASSURÉ (2)		7.39			
MONTANT REMBOURSABLE	17.58	122.73			
MEN			17.58	122.73	
					MEN 140.37

pour compléter la garantie d'un an contre tout vice de fabrication, vous pourrez bénéficier d'un contrat de maintenance offrant un délai d'intervention de 24 à 48 heures, selon la région.

Pour tous renseignements complémentaires, concernant le logiciel Delphar, s'adresser à M. Corbou, 14, rue du Mail Richelieu, Paron, 89100 Sens.

## Valeurs Plus 2.0 : le Valeurs Plus nouveau est arrivé...

Que les acheteurs récents de la version 1.0 de ce logiciel de gestion de portefeuille sur PC et compatibles ne se tracassent pas, il ne s'agit pas d'une version nouvelle au sens propre du terme. En effet, si quelques petites

routines internes du programme ont pu être modifiées, la structure de l'ensemble reste inchangée. Cependant, le renouveau réside surtout dans la documentation accompagnant le logiciel. Contenu plus précis, volume plus réduit (page recto-verso). On peut le dire : Waldata fait dans la finesse... Pour en savoir plus sur les capacités de ce logiciel voir notre article dans ce numéro. Pour tous renseignements : Waldata, 7, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. (1) 69.06.56.48.

## Walbasic : enfin un vrai Basic pour votre PCW

Mallard, vous avez dit Mallard ? Voilà bien une citation appropriée lorsque l'on parle d'un sujet aussi controversé que le Basic du PCW. Tous les heureux possesseurs de cette performante machine ne me contrediront pas si j'affirme qu'il s'agit là de son

<b>FACTURE SUBROGATOIRE</b>		VOLET 3	
En application de la convention relative à la dispense de l'avance des frais pharmaceutiques.		N° FACTURE	582208
N° de la prescription sur l'ordonnance		Date :	26/03/87
NOM D'IMMATRICULATION		ORDONNANCE	
Nom LESTOUR		En date du 25/03/87	
Prénoms GENEVIEVE		Établie par le Docteur :	
Adresse 17 RUE DES TILLEULS		MARIER	
89100 PARON		IDENTIFIÉ SOUS LE N°	
Nom, prénoms ENF LESTOUR ROLAND		33000000.0	
Lien de parenté avec l'assuré		Joindre l'ordonnance correspondant à cette facturation	

TARIFICATION DÉTAILLÉE	PRODUITS REMBOURSABLES		PRODUITS NON REMBOURSABLES
	40%	70%	
1 54.25	40%	54.25	
2 12.65 x 2		25.30	
3 14.50		14.50	
4 8.90 x 4		35.20	
5 18.50		18.50	

MONTANT BRUT DES PRODUITS	18.50	122.25	
<b>TOTAL GÉNÉRAL (1)</b>		147.75	
SOMME PAYÉE PAR L'ASSURÉ	0.32	5.46	
<b>TOTAL PAYÉ PAR L'ASSURÉ (2)</b>		7.39	
MONTANT REMBOURSABLE	17.58	122.73	
MEN			17.58 122.73
<b>TOTAL REMBOURSABLE (1-2)</b>		140.37	

Cachet du pharmacien composer le numéro d'identification et mentionner la différence des produits ci-dessus.

VENO DELPHAR N° 0000000000

C. CORBOU - 14, rue du Mail-Richelieu  
89100 PARON

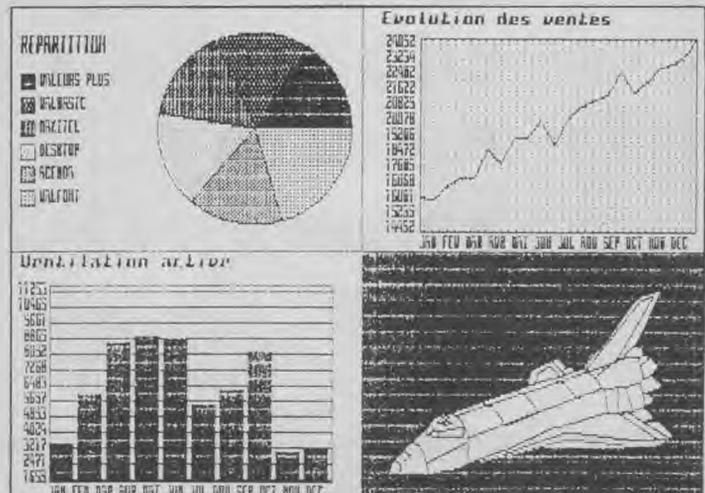
  

VOLET À CONSERVER PAR LE PHARMACIEN  
VOLET N° 1 adressé à la Caisses Primaire de :  
au Centre de : MEN AUBERRE  
à la Caisse de Mutualité Sociale Agricole de :  
ou à l'organisme assureur AMEXA de :

PARTIE RÉSERVÉE À L'ASSURÉ

Je reconnais avoir pris connaissance des indications portées au verso de la présente facture et avoir reçu les produits détaillés ci-dessus.

Signature



seul point noir. Pour pallier l'injustice que représente un tel manque, Waldata (encore eux) propose un Basic avec un grand "B", qui recrée toutes les fonctions du CPC, hormis le son. A

nous les graphismes et la redéfinition de caractères, et toutes les bonnes choses qui nous étaient jusqu'ici refusées. On en reparlera...

## Freebase : la base de données des chasseurs de têtes...

Révolutionner le domaine de la gestion de base de données documentaire, dite "texte libre"; tel est le but recherché par la société CMG en proposant Freebase.

Freebase élimine enfin toutes les contraintes inhérentes à ce genre d'outils en permettant la gestion d'informations non structurées, sans critère de longueur, ainsi que l'accès direct à n'importe quelle information (mot, chaîne, enregistrement) contenue dans le fichier. S'il ne

s'agissait que de cela, Freebase ne serait guère plus qu'une base de données très performante. Mais tel n'est pas le cas puisqu'il permet aussi d'accéder à diverses informations stockées sur vidéodisques (Philips, Sony, Pioneer) sous standard PAL ou NTSC (norme américaine). Le cumul des deux systèmes précités permet donc de gérer simultanément une source d'informations texte et une banque de données images sur PC et compatibles.

Les principaux clients visés appartiennent surtout à des corporations très ciblées : musées, bibliothèques, cabinets de chasseurs de têtes (!!!), ou encore la presse et toute autre profession travaillant à partir de catalogues. Contacter M. Jacques Lassoury, Directeur du marketing de CMG. Tél. 64.46.12.12.



## Handisoft : un handicap surmonté

La société de recherche-développement-industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, Handisoft propose depuis peu un logiciel de communication fonctionnant sur micro-ordinateur Amstrad, du nom de Deficom. Ce logiciel a donc avant tout pour vocation de permettre aux personnes handicapées, enfants et adultes, ne

disposant pas de langage ou n'ayant que peu de motricité, d'écrire sur l'écran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur du type bouton poussoir ou pneumatique.

L'ensemble, logiciel plus capteur est proposé au prix relativement modeste de 1 250 F environ. De plus, Handisoft peut, sur demande, fournir l'installation complète, micro-ordinateur compris. Pour tous renseignements, s'adresser à la société Handisoft, 12, rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice. Tél. (1) 43.68.82.39.

# RUN

**INFORMATIQUE**

62, rue Gérard - 75013 PARIS      ouvert de 10 h à 19 h  
Tél. : (1) 45.81.51.44      du lundi au samedi  
Télex : RUNINFO 270841 F  
Métro PLACE D'ITALIE      Sortie BOBILLOT

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE  
Tél. : (1) 46.40.73.26  
Métro et Bus PONT DE NEUILLY  
Sortie de Métro RUE DE L'ÉGLISE

<h3>l'incroyable PC 1512</h3> <p>PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome, Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo... 11.645 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</p>	<h3>PCW</h3> <p>PCW 8256 ..... 4740 F PCW 8512 ..... 5930 F</p> <p style="text-align: center;"><b>CRÉDIT CÉTELEM IMMÉDIAT CONSULTEZ-NOUS</b></p>	<h3>CPC 464/6128</h3> <p>CPC 464 Monochrome ..... 1990 F Couleur ..... 2990 F CPC 6128 Monochrome ..... 2990 F Couleur ..... 3990 F IMPRIMANTE DMP 3000 ..... 1590 F LECTEUR DISQ. DD1 ..... 1990 F</p>
--	--	---

<p>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 ..... 8171 F TTC PC 1512 DD Monochrome, 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</p> <p>● <b>logiciels comptabilité</b> COMPTA LPC HT 850 F COMPTABILITÉ SARI HT 1 980 F FAC. STOCK FASSI HT 1 980 F GESTION LPC HT 2 200 F PAIE GIPSI HT 1 980 F</p>	<p><b>des logiciels sérieux PCW</b> ALCENOR (comptab. péni) D 1065 F COMPTES BANCAIRES D 730 F ADRESSES D 395 F BUDGET FAMILIAL D 730 F FICHER D 395 F MULTIPLAN D 498 F dBASE II D 790 F</p> <p>NEW DESK ES La mise en page électronique. La technologie de pointe... 495 F</p> <p>● <b>et des jeux</b> BLAGGER/GUARDIAN ..... 145 F (2 jeux) TOMAHAWK ..... 205 F AMSTRAD DAMES ..... 220 F STAR GLIDER ..... 185 F THE PAWN ..... 235 F</p>	<p>MULTIFACE II ..... (C) 550 F ● <b>jeux CPC</b> IKARI WARRIORS C 95 F - D 150 F FER ET FLAMME ..... D 290 F THANATOS C 95 F - D 140 F GARGALET C 109 F - D 160 F SILENT SERVICE C 105 F SRAM II ..... D 220 F TRIVAL POURSUIT C 199 F - D 240 F HILJACK C 130 F - D 160 F CAULDRON II C 75 F - D 105 F DONKEY KONG C 160 F GOLD HITS C 105 F - D 160 F ELEVATOR ACTION C 85 F LEGEND ..... C 80 F - D 135 F YE ARE KUN FU II C 80 F - D 135 F DRAGON'S LAIR ..... D 110 F</p>
---	--	---

	COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM		
A	PC 1512 SD monochrome TTC 5,925 F	496 F par mois (12 mensualités) Appoint complet 625 F TTC 18,24 %	TEG	Cout total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome TTC 7,459 F	633,90 F par mois (12 mensualités) Appoint complet 759 F TTC 18,24 %	TEG	Cout total du crédit avec assurance 905,80 F
C	PC 1512 SD couleurs TTC 9,710 F	814,30 F par mois (12 mensualités) Appoint complet 1110 F TTC 18,24 %	TEG	Cout total du crédit avec assurance 1173,80 F
D	PC 1512 HD 20 méga octets TTC 11,645 F	1 000,30 F par mois (12 mensualités) Appoint complet 1245 F TTC 18,24 %	TEG	Cout total du crédit avec assurance 1446,80 F
E	PC 1512 HD 20 couleurs TTC 14,100 F	1 193,90 F par mois (12 mensualités) Appoint complet 1500 F TTC 18,24 %	TEG	Cout total du crédit avec assurance 1723,20 F
F	IMPRIMANTE DMP 3000 TTC 2,290 F	359,40 F par mois (12 mensualités) Appoint complet 395 F TTC 18,24 %	TEG	Cout total du crédit avec assurance 456,40 F

### les imprimantes

IMPRIMANTE DMP 3000, 100 caractères par seconde, frappe et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512, tous les compatibles et IBM PC. 2 290 F TTC

IMPRIMANTE DMP 4000, 200 caractères par seconde ou 50 caractères par seconde quatre couriers. Caractéristiques : ASCII-36, Ital-96, NLQ-96 (courrier), NLQ (ITAL-96, International-B, Spectra-132). Tailles d'impression : Standard, Mini et Condense. 3 980 F TTC

### ENCORE POUR PC 1512

● **traitement de texte**  
EVOLUTION SUNSET ..... 990 F  
GEM WRITE ..... 990 F  
PRINT MASTER ..... 480 F  
TEXTOMAT ..... 514 F  
WORDSTAR 1512 ..... 890 F

● **utilitaires**  
D BASE II (base données) HT 990 F  
FRAMEWORK 1<sup>er</sup> ..... 990 F  
GEM DRAW BUSINESS ..... 429 F  
GEM FONTS & DRIVERS ..... 429 F  
GEM PROG TOOLKIT ..... 1 990 F  
REFLEX ..... 835 F  
SIDEKICK ..... 330 F  
SUPERCALC 3 (tableur) ..... 750 F

● **livre**  
LE LIVRE DU BASIC 2 ..... 179 F

### encore des jeux AMSTRAD

1942 ..... C 80 F - D 130 F  
GORBAF ..... D 289 F  
RAMA RAMA ..... C 105 F  
COBRA C 79 F - D 135 F  
SHORT CIRCUIT C 79 F - D 135 F  
10th FRAME C 105 F - D 153 F  
M'ENFIN ..... D 140 F  
MASQUE ..... D 185 F  
TT RACER ..... D 149 F  
TOMAHAWK C 99 F - D 149 F  
TOP GUN C 85 F - D 140 F  
IMPOSSIBLE C 80 F - D 130 F  
ALIENS C 135 F - D 180 F  
SEPUCLRI C 125 F - D 210 F  
ARKANOID C 65 F - D 134 F  
BOMB JACK C 75 F - D 125 F  
MUTANS ..... C 80 F - D 135 F

### LOGICIELS PC 1512

● **jeux**  
ALTER EGO MALE/FEMELLE 250 F  
ARCHON ..... 145 F  
BALANCE OF POWER ..... 245 F  
CHESSMASTER 2000 ..... 510 F  
CRUISE IN EUROPE ..... 265 F  
DECISION IN THE DESERT 250 F  
F.15 STRIKE EAGLE ..... 233 F  
GOLF TOUR ..... 425 F  
HELLCAT ACE ..... 190 F  
JEWELS OF DARKNESS ..... 245 F  
KARATEKA ..... 320 F  
PINBALL CONS. SET ..... 145 F  
SILENT SERVICE ..... 265 F  
SOLO FLIGHT ..... 315 F  
SPITFIRE ACE ..... 190 F  
STARFLIGHT ..... 425 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 DD1 (1 housse) ..... 45 F  
IMP. DMP (1 housse) ..... 80 F  
PCW (3 housses) ..... 185 F  
PC 1512 (1 housse) ..... 195 F

### DIGITALISEUR

VIDI - VIDEO DIGITALISEUR  
VIDI-un NUMERISEUR spécialement créé pour la gamme des CPC  
AMSTRAD ..... 1150 F  
DIGITALISEUR PC ..... 2 640 F

### Joysticks

THE PROFESSIONAL  
6 microswitches  
A. Standard 185 F  
B. Autofire 225 F

THE ELITE 130 F  
4 microswitches

POUR PCW  
Interface - Joystick 195 F  
Interface seule 155 F

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

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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 :  
Signature des parents pour les moins de 18 ans. Total .....

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

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte .....

Expire à fin...../.....  
Date de commande :  
Signature obligatoire :

AMSTAD

# AMSTRAD PRO

## PCW HD unité disque dur 10 et 20 mégas

L'anglais ASD Peripherals, avec la sortie de ces deux modèles de disques durs sur PCW, vient de concurrencer la société Merci sur son propre terrain. Difficile encore de faire la différence entre les deux antagonistes au niveau capacités, d'autant que l'apparence est quasi-identique. Il est vrai que rien ne ressemble

plus à un disque dur qu'un autre disque dur...

Avec un accès très rapide (85 ms) et une compatibilité totale avec Locoscript, dans lequel le HD prend une part intégrale, PCW HD devrait conquérir tous les "fanas" du méga-stockage. Pour l'heure, n'ayant pas connaissance des coordonnées du distributeur français de PCW HD, nous vous communiquons l'adresse "in England" :

ASD Peripherals, Aston Science Park, Love Lane, Birmingham B7 4BJ. Tél. 021-359.0981.

## Assist Compta, comme son nom l'indique...

Créé tout particulièrement à l'intention des petites entreprises, professions libérales, travailleurs indépendants, etc... Assist-compta permet la gestion de toutes dépenses et recettes. Le principal avantage d'un tel logiciel

(qui, comme vous l'aurez compris n'engendre aucune révolution informatique) réside surtout dans son extrême simplicité. En effet, Assistcompta ne nécessite ni connaissances comptables (pas de débit-crédit, pas de plan comptable), ni de compétence informatique (menus simples et détaillés, assistance écran). En fait, comme son nom l'indique, ce logiciel est avant tout un assistant préparant et allégeant le travail du comptable. Assistcompta ne fonctionne que sur un micro-ordinateur compatible doté d'au

moins 512 Ko de mémoire ainsi que de deux unités de disquettes et d'une imprimante. Assist-compta est commercialisé au

prix de 590 F H.T. B & L Consulting, Tour Orphée, 79, quai André Citroën, 75015 Paris. Tél. (1) 42.85.54.14.

## Turbo Basic : un véritable compilateur Basic pour votre PC

Il était annoncé et espéré, il est arrivé, et à la date prévue, ce qui est déjà une performance en soi. Le Turbo Basic de Borland International se veut d'être le meilleur : reste à le tester. Il n'en demeure pas moins qu'en apparence, il offre déjà des perspectives alléchantes telles qu'une

vraie récursivité, une complète intégration du co-processeur 8087, d'instructions de programmation structurée modulaire, etc...

De plus, comme à l'accoutumée, Borland a su garder une totale homogénéité vis-à-vis de ses précédents produits en donnant à T.B. le même environnement de développement. Par ce simple fait, les programmeurs utilisant déjà un Turbo Pascal ou autres Turbo Prolog ne seront pas dépaysés par une approche différente. Turbo Basic est commercialisé au prix de 995 F H.T. Borland International. Tél. 45.07.15.11.

## PC Mart : des logiciels comme s'il en pleuvait

Dans le souci, tout à son honneur, de poursuivre la démarche consistant à fournir du logiciel d'un excellent rapport qualité/prix, PC Mart nous présente ses deux derniers produits : Enveloppe svp et Mace + qui n'est autre que la version 4.0 de Mace USA.

Le premier, logiciel "bureautique" de Robert Quaid offre la

possibilité d'imprimer les adresses (destinataire et expéditeur) sur l'enveloppe, celle-ci étant disposée dans le sens vertical. Simple, mais encore fallait-il y penser...

Mace + est, quant à lui, une synthèse de dix logiciels complémentaires bien que de vocations totalement différentes. L'un récupère des fichiers sur un disque dur, tandis qu'un autre trie et réarrange les répertoires, etc... Les deux produits sont vendus respectivement au prix de 492 F et 990 F TTC, port non compris. Pour tous renseignements s'adresser à PC Mart, 93, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. (1) 45.85.14.95.

## DÉCISION EN TOUTE TRANQUILLITÉ Pour la première fois en France "30 JOURS MONEY BACK"

Nous vous garantissons le remboursement de votre achat pour un retour dans les 30 jours de notre livraison.

- vous commandez en joignant votre règlement
- vous êtes livré sous 48 heures
- vous avez 30 jours pour tester les logiciels (Système anti-piratage)

### LOGICIELS DE GESTION PC 1512

- COMSTRAD - comptabilité générale : (Professions libérales/Artisans) .....	1 050 F TTC
- TATSTRAD - facturation : .....	1 050 F TTC
- DAVSTRAD - gestion des stocks : .....	1 050 F TTC
- GALSTRAD - comptabilité avec bilan : .....	1 995 F TTC
- FACSTRAD - facturation, gestion des stocks et comptes clients : .....	1 995 F TTC
- FELSTRAD - paye : .....	1 995 F TTC
- GOLSTRAD - gestion des achats et des fournisseurs : ..	1 995 F TTC
- FACO - liaison GALSTRAD/FACSTRAD : .....	1 050 F TTC
- PACO - liaison GALSTRAD/FELSTRAD : .....	1 050 F TTC
- CHACO - liaison GALSTRAD/GOLSTRAD : .....	1 050 F TTC
- NEGUS - liaison FACSTRAD/GOLSTRAD : .....	1 050 F TTC

Jusqu'à épuisement des stocks.

Système d'exploitation MS/DOS. - 128 K. de RAM en CPU

Garantie 3 ans de bon fonctionnement.

**BIRDY'S**® - logiciels de gestion

151, Bd Macdonald 75019 PARIS

**NUMERO VERT** 05 BIR DYS  
APPEL GRATUIT

RC. 308 609 787

## Compilateur C: Zorland est arrivé...

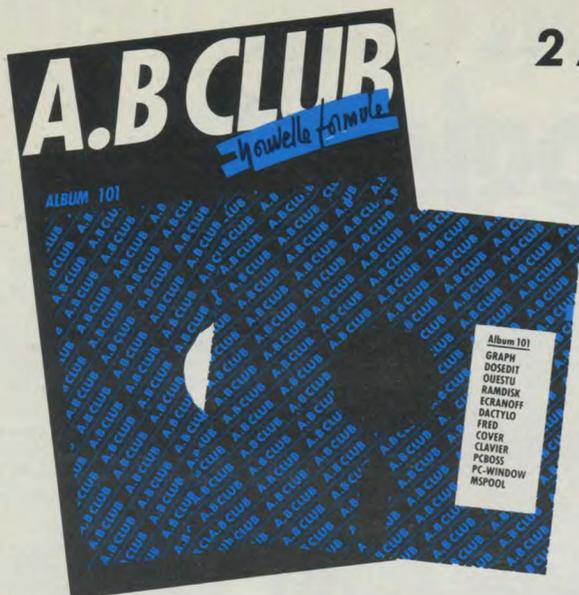
Grande nouveauté de ces derniers mois, le compilateur C de Zorland (à ne pas confondre avec qui vous savez...) arrive enfin à la conquête du marché français, pour le plus grand plaisir des assoiffés de langage "fast". Malheureusement, il ne s'agit encore que d'une version anglaise (avis aux anglophobes...), la traduction du manuel devant être effectuée sous peu. Bénéficiant de l'expérience de

ces prédécesseurs, et de ce fait de l'assurance de ne plus commettre les mêmes erreurs ou omissions, Zorland C obtient déjà un certain succès Outre-Manche (une centaine de licences par jour).

En plus du traditionnel éditeur de texte accompagnant le compilateur, Zorland C est doté d'un tutorial de douze leçons permettant un apprentissage du langage, ainsi que d'une bibliothèque de fonctions. Ce logiciel est commercialisé sur deux disquettes 5 1/4 au prix de 900 F par

DMS Diffusion (France), Av. du Salève, Divonne-les-Bains. Tél. 50.20.79.85.

## 2 ALBUMS INÉDITS TOUS LES MOIS!



FORT DE SON EXPÉRIENCE,

A.B. CLUB LANCE UNE NOUVELLE FORMULE:

Moins chers!

198<sup>FIC</sup>  
TTC

Avec un manuel en français!

- Album 101 Meilleurs Utilitaires divers 1
- Album 102 Meilleurs Jeux d'arcade 1
- Album 103 Meilleurs Jeux d'arcade 2
- Album 104 Meilleurs Jeux de réflexion
- Album 105 Meilleurs Sons et Images
- Album 106 Meilleurs Utilitaires divers 2
- Album 107 Meilleurs Utilitaires divers 3
- Album 108 Meilleurs Utilitaires divers 4

### ALBUM 109

- SNAPSHOT:** capture des photos d'écran rappelables à tout moment.
- PCUTIL:** utilitaire multifonction bourré d'astuces.
- DPATH:** accès à des fichiers situés dans un autre répertoire.
- SIDEWAYS:** imprime les grands tableaux en travers.
- SWAP:** permute logiquement 2 imprimantes reliées à un même PC.
- SQ/USQ:** compacte/décompacte un fichier. Gain de place de 40 à 50%.
- COPYDISK:** formatage et copies multiples plus vite que DOS.
- SP:** spooler qui permet d'imprimer en plusieurs exemplaires.
- RENDIR:** permet de renommer un répertoire. Complète le DOS.
- LOCK:** met un fichier en état "lecture seule". Sécurité...
- SYSFILE:** protection maximum d'un fichier: invisible & read only.
- OPEN:** remet un fichier protégé ou invisible dans l'état normal.

### ALBUM 110

- SUBST:** remplace dans un fichier une chaîne de caractères.
- SDIRSO:** répertoire avec commentaires en face de chaque fichier.
- MERGE:** fusionne 2 fichiers préalablement triés.
- SIZE:** donne l'encombrement sur disque d'un groupe de fichiers.
- MINIKS:** transforme votre PC en caisse-enregistreuse.
- AJUST:** calcule le coefficient de corrélation entre 2 variables.
- CISEAUX:** coupe une partie de fichier et la récupère ailleurs.
- PQASCI:** lexique des codes ASCII en binaire, décimal et hexa.
- LPTX:** redirige les impressions vers des fichiers disques.
- XDEL:** permet un effacement sélectif et des fichiers.
- TFL:** imprime un texte avec titre et pagination soignée.

Dans toutes les FNAC



et chez

ANTIBES	: A.B.C. 14, bd Chancel	93.65.94.00
BESANCON	: PROFORMA 3, rue de Lorraine	81.82.24.51
BÉZIERS	: PM DIFFUSION 6, avenue du 22-Août	67.49.14.45
BORDEAUX	: AZAC AQUITAINE 49, Cours d'Alsace-Lorraine	56.52.04.61
LEVALLOIS-PERRET	: SIE 58, rue Kleber	47.48.12.00
PARIS	: COMPUTER SOLUTIONS 2, rue de Châteaudun	48.78.06.91
STRASBOURG	: MICRAJDEL 93, rue d'Adelshoffen-Schiltgheim	88.83.75.76
VERSAILLES	: LA CAVERNE DES PARTICULIERS 4, rue Vauvraill	39.51.36.17

Chez les revendeurs INNELEC

### ALBUM III *inédit*

**KAMIKAZE:** votre vaisseau intersidéral est assailli par les terribles WIMS. Défendez-vous avec votre rayon plasma et vos missiles intelligents. Un jeu d'arcade en haute résolution graphique.

**FROG:** nouvelle version très réussie du célèbre jeu d'arcade.

**COMPTE:** un très beau programme français, bien léché et peaufiné, pour gérer vos dépenses personnelles à travers les mouvements de vos comptes bancaires.

**ATTACK:** Super MAC devient redoutable... Votre mission: attaquez et détruisez les usines APPLE® en évitant les chasseurs mercenaires appointés par APPLE®. Ce jeu est, le croiriez-vous, estampillé IBM®! Ils sont gonflés là-bas...

**ANAGRAM:** à partir d'un mot, d'un nom ou d'une phrase, trouve tous les anagrammes possibles; c'est-à-dire tout ce qu'il est possible d'écrire en combinant autrement les lettres. Les résultats sont quelquefois surprenants...

**NOTEPAD:** pense-bête résident: pressez <Alt-N> et une petite fenêtre apparaît en haut de l'écran. Notez-y l'idée qui passe, et refermez-la en pressant à nouveau <Alt-N>. Vous pourrez la rappeler plus tard, même au milieu d'un autre programme.

**SCRAMBLE:** très proche du jeu télévisé "les chiffres et les lettres": il faut composer un mot à partir d'un ensemble de lettres présentées dans le désordre. Le temps est compté.

**SPINOUT:** jeu de balle, en couleurs: il faut détruire, brique à brique, un mur.

**FONEWORD:** donne les correspondances alphabétiques possibles des numéros de téléphone, en tenant compte des lettres du clavier: trouvez pour chaque numéro le mot facilement mémorisable qui lui correspond.

**DOSAMATIC:** c'est un outil surpuissant et très facile à utiliser, qui combine un interface utilisateur du type "MacIntosh" (pointez sur un menu et pressez une touche), avec des capacités multi-tâches qui permettent de faire cohabiter plusieurs applications et assurent le passage facile et instantané de l'une à l'autre.

**TOURS D'HANOI:** c'est un grand classique qui fait appel autant à la logique qu'à l'astuce. Il faut démonter pièce par pièce une tour pour la reconstruire à côté. Cela n'est possible que dans un ordre donné... qui reste à découvrir, et c'est là tout l'intérêt du jeu!

### ALBUM II2 *inédit*

Cette disquette présente un fabuleux ensemble de logiciels qui vous permettront de créer des PRÉSENTATIONS de qualité professionnelle en utilisant votre PC.

1 - en créant des images en couleurs, dessins et/ou textes, ou en "capturant" les images qui vous plaisent dans les autres programmes.

2 - en organisant ces images en une succession cohérente, comme vous prépareriez un panier de diapositives pour une projection.

3 - en effectuant une présentation entièrement automatique avec fondus-enchaînés, ou en commandant le passage des vues une par une au rythme de vos commentaires.

**PC-PEN:** ce logiciel de dessin assisté par ordinateur, est d'utilisation ultra facile: il permet de dessiner et peindre en haute ou moyenne résolution et en couleurs. On peut ajouter du texte, déplacer ou copier des portions d'images, et sauvegarder les dessins en mode BDATA, ce qui permet de les utiliser dans un programme Basic ou avec PRESENT dont il constitue un utile complément.

**CAMERA:** peut prendre un "instantané" de tout ce que votre PC est capable d'afficher: saisissez et placez en réserve dans de petits fichiers-disque les images qui vous plaisent dans les autres programmes.

**PREPARE:** préparez votre présentation en fixant l'ordre de défilement des images. Choisissez parmi les modes d'effacement et d'enchaînement possibles et décidez du nombre de secondes pendant lequel chaque image devra rester à l'écran.

**PRESENT:** effectuez votre présentation soit en commandant manuellement le passage des images une par une, soit automatiquement. Pour un seul passage ou pour une présentation permanente qui tournera jusqu'à ce que vous décidiez de l'arrêter.

**ARC:** permet de regrouper sous un seul nom, et avec un gain de place qui peut dépasser 40%, plusieurs fichiers. Vous l'utiliserez pour conserver ensemble tous les "fichiers-images" d'une présentation. Nous avons nous-même utilisé ARC pour regrouper les presque 70 fichiers de cette disquette en un seul fichier qui "pèse" presque 150.000 octets de moins que la somme de ses composants.

**AB.Club**  
Nouvelle Formule

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Raison sociale \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

je suis déjà membre: mon n° de carte est \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

je ne suis pas membre: je joins en plus 100F d'adhésion.

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Au prix unitaire de 198 F TTC, je vous joins donc un chèque de: Cochez les cases ci-dessus en indiquant la référence des disques choisis. Toute commande doit impérativement être accompagnée de son règlement pour être enregistrée. Une facture justificative vous sera renvoyée.

AMS 23

A.B. SOFT INTERNATIONAL - 13, rue Lacordaire 75015 PARIS - Tél. (1) 45 75 55 66

# Une saine gestion commence par l'économie logicielle.

Avec l'Amstrad PC 1512, les grands logiciels professionnels deviennent accessibles à tous :



**835 F\* H.T.**

## REFLEX-L'ANALYSTE

Le système de base de données qui vous permet de voir et d'analyser vos données à partir de cinq écrans :

Fiche : pour créer et examiner vos fichiers.  
Liste : pour présenter et trier vos fichiers en lignes et colonnes.

Graphique : pour créer instantanément des représentations graphiques de vos données (camemberts, histogrammes).

Tableau : pour analyser rapidement les relations cachées entre vos données.

État : pour créer des rapports à partir des données contenues dans Reflex ou importées de Lotus 1-2-3, dBase, PFS File...

Un logiciel qui peut justifier à lui seul l'achat d'un PC 1512 AMSTRAD.

Accepte la souris.

\*990 F<sub>TTC</sub>.

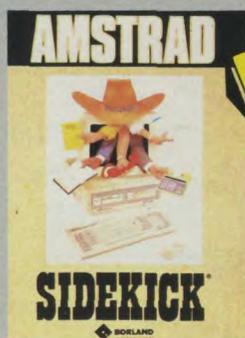


**4.200 F\* H.T.**

## GESTION LPC

Progiciel intégré permettant la gestion complète d'une PME/PMI : gestion commerciale, gestion de stocks, comptabilité générale, comptabilité budgétaire, comptabilité analytique par section, comptabilité auxiliaire clients et fournisseurs. Une solution homogène, performante et souple à un prix AMSTRAD.

\*4.981 F<sub>TTC</sub>.



**330 F\* H.T.**

## SIDEKICK

Six outils de bureaux accessibles instantanément sans quitter l'application en cours : bloc-note, agenda-planning, calculatrice, répertoire et composeur automatique de numéros téléphoniques, calendrier perpétuel et table ASCII.

\*391 F<sub>TTC</sub>.



**950 F\* H.T.**

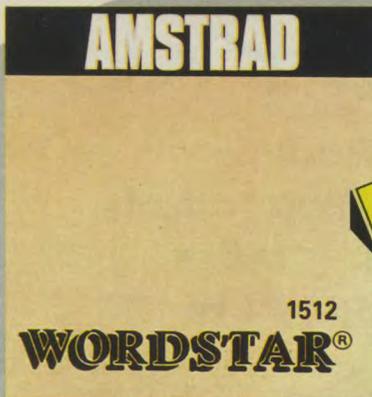
## COMPTA LPC

Comptabilité générale multisociété adaptée aux besoins des PME/PMI et conçue spécialement pour le PC 1512 AMSTRAD. Le meilleur rapport performance/prix du marché. Édition du plan comptable, des journaux, du grand livre, balance et bilan, écran d'aide accessible à tout moment.

\*1.127 F<sub>TTC</sub>.



\*9.713 F<sub>TTC</sub>



**750<sup>F\*</sup>  
H.T.**

**WORDSTAR 1512**

Une puissante version du best-seller des traitements de texte. Toutes les fonctions classiques plus: coupure automatique des mots, fonctions mailing, écran d'aide accessible à tout moment... Avec sa documentation complète en français et un guide de référence rapide. Accepte la souris.  
\*890<sup>F</sup>T.T.C.



**SUPERCALC 3**

L'un des plus puissants tableurs actuels et le plus simple à utiliser. Graphiques automatiques, gestion des données, tri sur 2 critères, regroupement de tableaux, 254 lignes et 63 colonnes, taille de cellules variables, calcul de dates, fonctions financières, protection des données, affichage de 4 graphiques sur la même page, procédures automatisables. Accepte la souris.  
\*890<sup>F</sup>T.T.C.



**1.980<sup>F\*</sup>  
H.T.**

**COMPTABILITE SAARI LIGNE AMSTRAD**

La comptabilité générale monosociété des PME/PMI, artisans et commerçants. Plan comptable personnalisable, édition des journaux, grand livre, balance, bilan. Fonctionne sur PC 1512 équipé de deux disquettes (500 comptes, 20 journaux, 4500 mouvements) ou d'un disque dur (5000 comptes, 99 journaux, 32000 mouvements).  
\*2.348<sup>F</sup>T.T.C.



**FACTURATION SAARI LIGNE AMSTRAD**

Facturation pour PME/PMI, commerçants et artisans. Ses deux fichiers clients et articles lui permettent de composer factures et avoirs, de les éditer, d'imprimer des statistiques de vente, des étiquettes pour mailing... Le journal des ventes est transférable dans la Comptabilité Saari 1512 ce qui évite la double saisie des écritures. La puissance des progiciels SAARI à un prix AMSTRAD.  
\*2.348<sup>F</sup>T.T.C.

**8.190<sup>F\*</sup>  
H.T.**



**AMSTRAD**  
**LE MORDANT INFORMATIQUE**

AMS 23

Merci de m'envoyer une documentation sur les logiciels.

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

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

Mendès-France, M.C.

# AMSTRAD PRO

suite de la page 50

## VP-Planner in french in the text...

Ce n'est pas vraiment ce que l'on peut appeler une surprise. En effet, l'annonce d'une traduction en français de ce tableur date d'un certain temps, pour ne pas dire d'un temps certain... Mais nous, braves gens du milieu informatique, qui sommes habitués à des annonces sans lendemain, apprécions à sa juste valeur l'aboutissement de ce travail. Bienvenue donc à VP-Planner français.

## Rombo Productions digitalise sur PCW

Après le franc succès remporté par cet appareil presque magique qu'est le Rombo Digitiser sur CPC, les créateurs ne pouvaient manquer de s'intéresser au marché potentiel de la micro-édition sur PCW. C'est chose faite puisque ceux-ci nous annonce la sor-

tie très prochaine de ce côté de la Manche de la version transformée à cette intention. Un programme très complet accompagne la partie purement matérielle, offrant une multitude de fonctions se rapprochant plus du logiciel de PAO que du simple digitaliseur. Le Vidi-PCW est actuellement commercialisé en Angleterre au prix de £ 87, 900 F environ (un véritable cadeau). *Rombo Productions, 107 Raeburn Rigg, Knightsridge, Livingston, West Lothian, EH54 6EL.*

## Les nouveautés du SICOB

**Hengstler** : la gamme d'imprimantes Star s'agrandit de deux modèles à neuf aiguilles : les NR-10 et NR-15. La différence entre ces deux modèles réside principalement dans la largeur du chariot. Les imprimantes de la série NR possèdent une matrice d'impression allant jusqu'à 18 x 23 points en NLQ avec une densité d'impression de 10 à 12 caractères par pouce. Rapide, la série N peut sortir vos listings à la vitesse de 240 cps (caractères par seconde) et 60 cps en mode NLQ, (Qualité Courrier). Compatibles avec la plupart des micro-ordinateurs, elles disposent d'une interface parallèle et série (série en option).

La présence de touches de réglages permet de configurer votre NR indépendamment du logiciel. Par ailleurs, les NR-10 et NR-15 autorisent trois sortes d'émulation : en tant qu'imprimante graphique IBM, en tant qu'imprimante IBM 4201 ou 4202 ou bien encore en tant qu'imprimante au standard ESC/P. En standard, elles possèdent une mémoire de 12,6 ko pour une utilisation comme mémoire tampon ou comme mémoire pour la redéfinition de caractères.

*Hengstler SARL - ZI des Mardelles, 94/106, rue B. Pascal, BP 71, 93602 Aulnay-sous-Bois Cedex.*

**Le SICOB de Printemps est l'événement informatique français qui permet la découverte de nombreux nouveaux produits. Cette année encore, les allées encombrées par un public à la recherche de l'extension manquante regorgeaient de nouveautés parmi lesquelles nous avons remarqué ce qui suit, stand par stand.**



**Fujitsu :** sur ce stand six nouveaux périphériques allant de l'imprimante matricielle "très haut de gamme" en passant par la "laser" et les mémoires de masse. L'imprimante matricielle, la DL8800 — 24 aiguilles multifonctions — permet d'imprimer sur n'importe quel

type de papier à une vitesse de 80 cps (NLQ) ou 240 cps (listings) selon de nombreux formats allant de la carte de visite au format B4. Possibilité intéressante, la DL8800 sait lire les codes barres et codes de reconnaissance jusqu'à 10 octets ce qui permet un dialogue avec

l'unité centrale et un accès direct aux fichiers informatiques. Possédant également une tête 24 aiguilles, les DL 3300/3400 possèdent une résolution de 360 x 180 points par pouce avec une vitesse de 80 cps en NLQ et 240 en mode listing. Les polices d'impression sont extensibles par adjonction de cartouches de caractères (format carte de crédit) tels que letter Gothic 12, Scientific 12, Boldface PS, etc. Un kit d'adaptation permet aux DL3300/3400 de devenir polychromes.

Les imprimantes DX2300/2400 sont des imprimantes rapides, 9 aiguilles, possédant en standard une triple émulation : IBM Proprinter-graphics, Printer-Epson FX 80. Elles acceptent également le kit d'impression couleur.

Imprimante Laser, la M3722 utilise la technologie électrophotographique et permet l'impression de 20 pages/mn en résolution 240 points et 17 pages/mn en 300 points.

Possédant un scanner haute

résolution, elle peut lire un format A4 en deux secondes. Toutes ces imprimantes sont compatibles avec les standards les plus utilisés.

Au niveau des mémoires de masse, Fujitsu présentait sa nouvelle série de lecteurs de disquettes 5,25" avec la série des M2550 pour les petits systèmes et sa nouvelle gamme de disques durs à technologie Winchester. De hautes performances, les nouveaux disques 3,5". M2227D, M2226D et M2225D possèdent respectivement des capacités de stockage de 51 Mo, 38 Mo et 25 Mo avec un temps d'accès inférieur à 40 ms.

La gamme de disques winchester 5,25" est composée des modèles 2244S, 2245S et 2246S de capacité 86 Mo, 120 Mo et 171 Mo. Intégrant un contrôleur intelligent (SCSI), ils permettent des temps d'accès de 25 ms. En disques haute capacité 8 pouces, le M2344K/KS offre 690 Mo.

*Fujitsu Europe - tour Mattei, 207, rue de Bercy, 75012 Paris.*



**Goto Informatique :** en vedette, le nouveau logiciel de création de fichiers d'adresses à partir de l'annuaire électronique : MEMOTEL II, prolongement de Memotel, premier logiciel d'exploitation de l'annuaire électronique. Memotel II permet l'appel automatique (avec Minitel 10), l'émulation totale de l'annuaire électronique à partir

des PC, la création de fichiers compatibles avec la plupart des logiciels du marché (Dbase, Framework, etc.). Memotel II nécessite 256 Ko sous MS Dos et une entrée/sortie asynchrone. Pour plus de renseignements : 36 14 code GOTO ou encore : *Goto Informatique, Centre Mercure, 445, bd Gambetta, 59976 Tourcoing.*

**Setec Informatique :** la première gamme d'applications pointues testées sur le PC 1512 que nous avons vue fonctionner.

\* FASTE est un générateur d'applications permettant la mise en œuvre rapide d'applications transactionnelles sous MS/DOS (et bientôt sous Unix) sans utilisation de langage de programmation.

\* Visual + s'adresse plus particulièrement aux opticiens et leur permet la gestion simplifiée de leur clientèle, stocks tarifs, comptabilité, etc.

\* Tact est un système automatisé de rédaction d'actes notariés tels que ventes d'immeubles, ventes de meubles, de fonds de commerce, successions, donations diverses, baux, location gérance, constitutions de sociétés, etc.

\* Microset est un logiciel permettant le traitement informa-

tisé de plusieurs sociétés selon un programme conversationnel. Très complet, il permet la génération d'écritures comptables au format de Microset Comptabilité.

\* Microset Comptabilité est un progiciel conçu sur le modèle du Plan Comptable révisé et fonctionnant sous CP/M et Ms Dos. Fonctionnant en temps réel et en mode conversationnel, la version 3, en plus d'une comptabilité générale complète, comporte une comptabilité des tiers et une comptabilité analytique.

\* Microset Facturation : comme l'indique son nom, ce logiciel permet la saisie des bons de livraison et l'édition des factures correspondantes, avec suivi des comptes clients et factoring. Ce logiciel peut bien entendu être utilisé en corrélation avec Microset Comptabilité notamment par

# AMSTRAD PRO

la génération automatique des pieds de factures en comptabilité.

\* Outils Graphiques permet au programmeur l'indépendance des logiciels par rapport à l'environnement graphique. Comprenant de très nombreuses fonctions, ils sont interfaçables avec

les langages C, Basic, Fortran, Cobol, etc. et supportent de très nombreux périphériques : cartes graphiques, digitaliseurs, scanners, imprimantes, etc.

*SETEC Informatique, Tour Gamma D, 58 quai de la Rapée, 75583 Paris Cedex 12.*

**Micro Application :** dévoile son nouveau "SGBD" (système de gestion de bases de données). Relationnel, il incorpore dans sa conception les dernières innovations : utilisation de menus déroulants, multi-fenêtrage,

échange de données avec d'autres logiciels, etc. Superbase est disponible pour PC compatibles selon deux versions : avec ou sans GEM.

*Micro Application, 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris.*

**Yes You Can :** le "standard/sur mesure". La nouvelle ligne Yes you can 3.10 réseau comprend avec le générateur d'applications et son compilateur :

\* une comptabilité générale Junior ou Senior ; la première s'adressant surtout aux petites entreprises et professions libérales, la seconde visant plus particulièrement les PME/PMI.

\* Une facturation Junior orientée vers les petites entreprises et prestataires de services désirant simplifier leurs tâches de facturation. Simple et complète, elle permet de gérer factures, arti-

cles, clients et peut utilement être utilisée en combinaison avec la comptabilité junior.

\* Une paie qui permet calcul et édition simplifiée des bulletins de salaires et des cotisations salariales et patronales. Elle permet également l'édition des états récapitulatifs et est interfacée avec les comptabilités YC. Rappelons que le compilateur, complètement au générateur d'applications vous permettra d'accroître la vitesse d'exécution de vos programmes de cinq à huit fois et un "debuggage" simplifié de vos applications.

**Microsoft :** Rbase System, de plus en plus fort, de plus en plus simple.

Microsoft Rbase system est un système de gestion de bases de données relationnel pour IBM PC et compatibles. Il s'adresse plus particulièrement aux développeurs, SSII, Consultants, Cadres Commerciaux et de Ges-

tion. Encore plus puissant que Rbase, il permet des solutions complètes pour des applications personnalisées, et ce dans un environnement convivial. Rbase System nécessite 512 K de RAM minimum et de préférence un disque dur.

*Microsoft SARL : N° 519 Local Québec, 91946 Les Ulis Cedex.*

**Mannesmann Tally :** outre sa gamme étendue d'imprimantes, offre un nouveau service : la maintenance sur site de ses imprimantes.

Avec son numéro vert, ses douze centres de maintenances, ses quatre-vingt-cinq techniciens et

sa couverture nationale, Mannesmann devient le premier réseau national de maintenance au service de l'imprimante.

*Mannesmann Tally Services, 8/12, avenue de la Liberté, 92000 Nanterre.*

**Kortex international :** baisse des prix sur les cartes Modem. Un Kx Tel à 1750 au lieu de 3750 francs HT, ça c'est une bonne nouvelle (1250 F en version PC 1512).

Entre autres nouveautés présentes sur le Sicob, nous avons pu remarquer la Kortex 2400, première carte 2400 bps (bauds par seconde) à avoir passé l'agrément PTT.

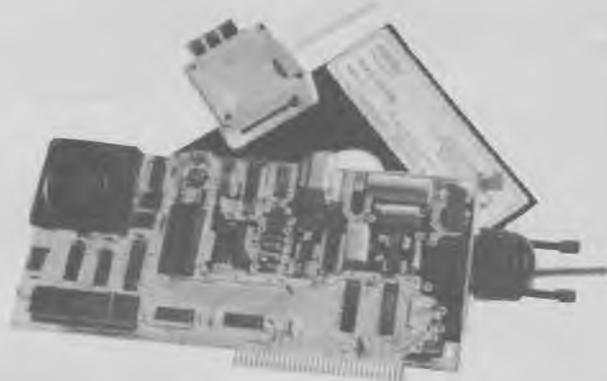
Kx-Serv est un nouveau langage, proche du Basic, permettant de programmer aisément des applications et destiné au développement de serveurs monovoie avec les cartes modem Kortex.

Kaliop, pour sa part, est un nouveau logiciel de composition de pages vidéotex utilisant la souris, ce qui permet une grande simplicité d'emploi. Il permet donc la composition directe de

pages sur l'écran du PC sans passer par un Minitel. Kx Com 2 est un logiciel de communication destiné au KX Tel et Kortex 1200 ; Kx Mail 2 est un logiciel de mailing tirant partie de l'Annuaire électronique. Ces deux derniers logiciels ne sont pas tout-à-fait des nouveautés mais des améliorations de ver-

sions précédentes. A ce sujet, Kortex propose une alternative intéressante aux possesseurs des anciennes versions : échanger l'ancienne version de Kx Com ou Kx Mail contre des versions "up to date" pour une somme de 400 francs.

*Kortex International, 71, rue Archereau, 75019 Paris.*



**ISE-CEGOS :** PageMaker arrive en version PC-compatibles. Logiciel de composition et de mise en page intégrant textes et graphiques, PageMaker fait autorité en ce qui concerne la Publication Assistée par Ordinateur. Associé à une imprimante Laser, PageMaker permet la production de documents professionnels comparables à ceux obtenus par des systèmes de

photocomposition traditionnels. Très souple d'emploi, il requiert 512 Ko minimum, un disque dur (10 Mo mini), une carte graphique compatible Windows (Ega, Hercules...) et une souris Microsoft. Il est interfacé avec de très nombreux logiciels de textes et graphiques. PageMaker pour PC.

*ISE-Cegos, 27/33, quai le Gallo, 92517 Boulogne Cedex.*

**SETI et Ariane Système :** présentation en avant-première du "handy scanner", la "plus copieuse des souris Cameron". Maniable et perfectionnée, elle introduit un nouveau concept dans la digitalisation de documents sur PC et compatibles. De la souris, elle possède l'apparence et la maniabilité, du scanner elle a toutes les performances et permet de digitaliser à l'écran tous dessins, graphiques,

logos, en-tête de lettres, textes manuscrits, photos, diapos, journaux... La copie s'affiche à l'écran en trois secondes environ ! Un très bon plan pour des applications (entre autres) de micro-édition, de rédactions de manuels et dossiers, etc. et ce pour un prix très attractif de moins de 3 000 francs.

*Cameron, 170, quai de Jemma-pes, 75010 Paris.*



# INITIATION A MULTIPLAN

**Nous avons, le mois dernier, commencé à étudier sous un aspect général, les tableurs. Cette fois-ci, nous débutons une série sur trois numéros, qui à l'aide d'un exemple concret, va nous permettre de connaître à fond ce type d'applications. Nous avons choisi pour vous initier à la pratique des tableurs, d'étudier le logiciel Multiplan.**



Pourquoi ce choix plutôt qu'un autre ? (Car il faut bien reconnaître que les tableurs sont légions sur le marché). Multiplan, même s'il ne fut pas le premier créé (il s'agit de Visicalc), est le logiciel de cette catégorie, le plus diffusé dans le monde. Ses ventes dépassent maintenant largement le million d'exemplaires, et on peut dire qu'à ce titre il est réellement devenu un outil de référence pour les professionnels. Second argument, l'interface utilisateur de Multiplan, c'est-à-dire sa personnalité, sa façon de dialoguer avec l'opérateur qui l'utilise, a servi de base pour la conception de pratiquement tous les autres tableurs existant (Supercalc par exemple). Ainsi, si vous apprenez à utiliser Multiplan, et si vous saisissez bien les rouages de son fonctionnement, il y a de fortes chances pour que vous ne soyez pas trop dépayés lorsque vous utiliserez un logiciel d'une autre marque. Dernier argument justifiant le choix de Multiplan pour cette initiation, son prix. En effet, à la suite de la sortie de l'AMSTRAD PC 1512, on a vu fleurir sur le marché une multitude de produits dits "Juniors". Il s'agit généralement de versions bridées d'un logiciel ayant fait ses preuves, vendues à un prix défiant toute concurrence. Multiplan est l'un de ceux-ci, et on trouve désormais le logiciel Multiplan Junior en version MS-DOS pour moins

de 1 000 F. Mais cet article ne s'adresse pas uniquement aux possesseurs de PC 1512 ; il existe également pour le système d'exploitation CP/M 3.0 du CPC 6128 et des PCW 8256 et PCW 8512, une version de Multiplan fournie sur disquette 3 pouces. Cette autre version du logiciel vedette de la société Microsoft, n'est pas diffusée par cette dernière, mais par la société SYBEX qui en a réalisé l'adaptation.

Le décor étant posé, les informations précédentes devraient permettre à chacun d'entre-vous de se procurer le Multiplan correspondant à sa machine. Seuls les possesseurs de CPC 464 ou CPC 664 ne pourront pas obtenir de version adaptée du logiciel, aucun éditeur n'a tenté de l'adapter sous CP/M 2.2 : il s'agit vraisemblablement d'un problème de place mémoire. Terminons en vous disant que les indications données seront valables à la fois pour les versions CP/M et MS-DOS de Multiplan, la présentation de ces logiciels étant identiques sur les deux systèmes.

## Premier contact

Une fois Multiplan chargé dans votre micro-ordinateur, vous voyez apparaître un écran (voir

copie d'écran n° 1) sur lequel sont affichées de nombreuses indications. En fait, l'écran est divisé en trois parties distinctes. La première, occupant environ les deux-tiers de l'espace de visualisation est une fenêtre sur la feuille de calcul. (La feuille de calcul, rappelons-le, est une grille composée de lignes et de colonnes, à l'insertion desquelles se trouvent des cellules. Chacune de ces cellules peut contenir indifféremment du texte, des chiffres, ou des formules de calculs. Nous reviendrons ultérieurement en détail sur le fonctionnement de la grille de calcul). Vous voyez inscrit sur la ligne du sommet de l'écran, et sur la colonne de gauche des chiffres, qui représentent les coordonnées des différentes cellules : c'est à l'aide de ces coordonnées qu'il vous est possible de repérer la coordonnée d'une des cases de la feuille de calcul, mais aussi de connaître à tout moment la position de la fenêtre de visualisation. En effet, la totalité de l'espace disponible sous Multiplan n'est pas composé uniquement par les quelques lignes et colonnes affichées, mais de 255 colonnes, par 64 lignes. Nous verrons plus loin qu'il n'est pas toujours possible d'utiliser l'intégralité de ces cellules, mais ceci offre un champs d'application suffisamment vaste pour bon nombre d'applications. Dans cette partie de l'écran réservée au tableau, vous pouvez

également apercevoir une case affichée en vidéo inverse (c'est-à-dire en blanc, alors que les autres sont noires). Il s'agit ici du curseur, c'est-à-dire d'un repère qui va vous permettre à tout moment de savoir quelle est la cellule sur laquelle vous travaillez, mais aussi de vous déplacer dans le tableau : ce curseur peut être déplacé en utilisant les touches de direction du clavier (touches fléchées ; ces touches existent sur les pavés numériques des CPC, des PC et des PCW, à droite du clavier).

Essayez de déplacer cette flèche en appuyant plusieurs fois sur la flèche de droite : vous voyez le curseur se déplacer vers la droite. Si le curseur se trouve tout-à-fait à droite de l'écran, et si vous continuez à appuyer sur la touche de la flèche droite, vous allez voir se modifier les chiffres affichés sur la ligne indiquant les colonnes : vous déplacez ainsi la fenêtre sur la feuille de calcul. Ceci est valable dans les quatre directions (haut, bas, gauche, droite). Il est également possible de se déplacer directement d'un endroit à un autre de l'écran avec certaines des fonctions de ce logiciel. Sur le Multiplan version MS-DOS, vous pouvez également utiliser les touches PgUP (page haut) et PgDn (page bas) pour vous déplacer de page en page. Cette méthode de visualisation peut vous paraître quelque peu complexe, mais elle a le mérite

-1	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

COMMANDE: Alpha Blanc Calcul Détruit Edite Format Guide Insère Lit\_Ecrit Mouv.  
 Nom Options Protège Quitte Recopie Sortie Tri Vers Xterne ZoneFenêtre  
 Choisissez une option ou frappez le caractère de commande  
 L1C1 100% Libre Multiplan: TEMP

d'offrir une surface de travail bien plus importante que les 25 lignes de 80 colonnes standards des cartes graphiques du PC ou des machines CP/M.

La seconde partie de l'écran est réservée aux options : il s'agit de deux lignes sur lesquelles sont affichées toutes les possibilités de Multiplan (ALPHA, CALCUL, LIT ECRIT etc.). Il existe également dans cette partie de l'écran un curseur en vidéo inversée, qui vous indique quelle option est couramment sélectionnée. Le mode de sélection des options est cependant légèrement différent du mode de fonctionnement du curseur, sur la feuille de calcul. Il vous est possible de sélectionner une des possibilités en tapant au clavier la lettre qui l'identifie, ou en déplaçant le curseur, puis en appuyant sur RETURN. Si vous choisissez la première possibilité, vous devrez taper, par exemple pour l'option ALPHA, sur la lettre A.

Exécutons pour mettre en application ce qui vient d'être expliqué, un court exemple : disposez à l'aide des touches fléchées le curseur sur une cellule de votre choix, puis appuyez sur A au clavier : vous voyez alors les lignes d'option disparaître, et une zone de saisie la remplacer. Vous venez de sélectionner l'option qui va vous permettre de saisir un texte dans une cellule donnée : tapez un nom, par exemple le vôtre, puis tapez sur

RETURN. Vous allez voir apparaître le nom ou la phrase saisis dans la cellule pointée par le curseur. Si vous avez tapé une phrase ou un nom trop longs, celui-ci sera coupé automatiquement, pour entrer dans la zone offerte par la cellule.

La deuxième solution dont nous avons parlé tout à l'heure pour sélectionner une option, consiste à déplacer le curseur sur celle-ci. Vous pouvez réaliser cette opération en appuyant sur la touche TAB, jusqu'à atteindre la fonction désirée. Ensuite tapez RETURN, et vous obtiendrez le même résultat que précédemment. Reproduisez l'essai qui utilisait l'option ALPHA pour le vérifier : déplacez à l'aide de la touche TAB le curseur, lorsqu'il se trouve sur ALPHA (vous vous en apercevez facilement, car ALPHA devient écrit en noir sur fond blanc), appuyez sur RETURN et saisissez votre texte.

La dernière partie de l'écran du logiciel Multiplan est la ligne d'état : il s'agit de la dernière ligne de l'écran, située tout en bas. On appelle cette zone d'information une ligne d'état car elle vous donne à tout moment des informations sur le travail en cours. Tout-à-fait à droite, est inscrit le nom du fichier en cours d'édition. Par défaut, ce fichier est intitulé TEMP (pour temporaire), mais si nous avons chargé en mémoire une feuille de calcul

spécifique, c'est le nom de cette feuille qui serait inscrit (par exemple BUDGET ou COMP-TES). Le nom du fichier peut également donner des indications sur le disque sur lequel il est situé : si le nom du fichier est précédé par B : nous savons instantanément que le fichier en cours d'édition se trouve sur la disquette du lecteur B, et ainsi de suite pour les différents lecteurs installés dans votre système (par exemple C pour le disque dur ou le disque RAM sur les PC 1512). Est également affichée sur cette ligne d'état, une indication sur le volume de mémoire occupée par votre fichier. Cette indication est donnée en pourcentage ; dans le cas présent, si aucun fichier n'est présent en mémoire, nous avons 100 % de mémoire disponible, et c'est donc ce chiffre qui est inscrit. Ici intervient une caractéristique très importante de Multiplan : le fait que nous ayons 255 colonnes de 64 lignes ne signifie pas forcément que toute cette surface est utilisable. La zone de travail dépend uniquement de la mémoire disponible sur votre système. Un grand nombre d'entre vous écrivent régulièrement à AMS-TRAD MAGAZINE pour se plaindre du fait que la version Multiplan des CPC et PCW sature très rapidement (0 % de mémoire disponible) : il s'agit d'une caractéristique incompressible de la machine, celle-ci n'ayant, une fois le logiciel

chargé, que 16 Koctets de mémoire utilisateur disponible pour disposer des données ; inutile donc de rajouter des extensions RAM pour le disque virtuel, quelle que soit la quantité de RAM ajoutée, la place disponible ne sera toujours que de 16 Koctets. Sur les ordinateurs de type PC, cette place mémoire est directement dépendante de la mémoire réelle utilisable, et il devrait être beaucoup plus facile d'utiliser des tableaux très volumineux.

Nous en avons terminé avec l'écran de Multiplan. Vous devez être à même dorénavant de connaître en un rien de temps toutes les caractéristiques du logiciel, et de sortir par vous-même de toutes les situations délicates. Sachez néanmoins qu'en cas de problème, si par exemple vous avez effectué par mégarde une opération incontrôlée, il vous est possible d'annuler une option en appuyant sur la touche ESC. Le mois prochain, nous étudierons plus en détail les diverses options de calcul et d'édition du logiciel, et vous verrez que ce vieux programme (qui a subi depuis sa création de nombreux liftings efficaces) est loin d'être démodé, et qu'il initiera encore pendant longtemps les secrétaires et les cadres aux joies du budget prévisionnel ou du compte d'exploitation.

E. Charton

# TOUT SAVOIR...

...SUR BOOMERANG  
CENTRE D'ÉCHANGE  
DU LOGICIEL DE JEU

## LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

### BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.

Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.

Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang: une solution économique pour les insatiables du joystick.

### BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).

La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes: c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.

Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

### QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.

Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.

Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.

Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).

Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.

Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

**BOOMERANG**  
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

VOIR  
PAGES  
SUIVANTES..

# BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

## CASSETTES

1001 BC	59	119
∇ 1942	37	75
3 D BOXING	19	39
∇ 3 D FIGHT	22	45
3 D GRAND PRIX	24	49
3 D HUNTED EDGE	15	35
50 JEUX	56	112
A VIEW TO A KILL	19	39
ACE	44	89
ACE OF ACES	47	95
ACROJET	44	89
∇ ACTIVATOR	34	69
ALIEN 2	42	85
ALIEN 8	15	35
ALIEN BREAK IN	15	30
ALIEN HIGHWAY	42	85
AMELIE MINUIT	29	59
AMERICA'S CUP	44	89
AMSTRAD ACADEMY	47	95
ANDROID 2	22	45
ANNALS OF ROME	57	115
ANTIRIAD	42	85
● ARKANOID	44	89
● ARMY MOVE	44	89
ASPHALT	62	125
ASTERIX	42	85
ATHAWALPA	67	135
● AU REVOIR MONTHY	47	95
AVENGER	39	79
∇ BACTRON	34	69
BAD MAX	39	79
● BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	34	69
∇ BAT. D'ANGLETERRE	44	85
BATAILLE DES BREVETS	74	149
∇ BATMAN	27	55
BATTLE BEYOND STARS	22	45
BIGgles	32	65
BIG 4	47	95
BILLY LA BANLIEUE	42	85
BLADE RUNNER	24	49
BLAGGER	39	79
BOMB JACK	27	55
BOMB JACK 2	44	89
BOULDERDASH 3	39	79
BOUNDER	37	75
∇ BREAKTRHU	34	69
BRIAN BLOODAXE	22	45
BRUCE LEE	24	49
CAMELOT WARRIORS	47	95
∇ CAULDRON 2	24	49
CHALLENGER	34	69
CHILLER	15	35
CITY SLICKER	39	79
COBRA	44	89
∇ CODENAME MAT 2	24	49
COLOSSUS BRIDGE 4	62	125
∇ COMBAT LINX	22	45
COMMANDO	24	49
COMPUTER HITS 10	49	99
CONFUZION	33	75
CRAFTON ET XUNK	47	95
∇ CRYSTAL CASTLE	47	95
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
DAMES 3 D CHAMPION	57	115
DAN DARE	44	89
DANDY	42	85
DARK STAR	22	45
∇ DEACTIVATOR	34	69
DEATHVILLE	44	89
∇ DEEP STRIKE	39	79
DONKEY KONG	39	79
DRAGON'S LAIR	39	79
DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
∇ ELECTRA GLIDE	39	79
∇ ELECTRIC WONDERLAND	34	69
ELEVATOR ACTION	44	89
ELITE	57	115
ENIGME A OXFORD	79	159
EQUINOXE	42	85
EREBUS	59	119
EXPLODING FIST	15	35
∇ EXPLORER	34	69
∇ FAIRLIGHT	37	75
FIGHTER PILOT	15	30
FIGHTING WARRIOR	27	55
FIRE LORD	42	85
FLIGHT PAT 737	22	45
∇ FOREST AT WORDS END	19	39
FORMULA ONE SIMULATO	15	35
FRANCE GEO.	49	99
FUTURE KNIGHT	44	89
∇ GALACHIP	29	59
GALVAN	34	69
GAUNTLET	47	95
GHOST'N GOBLINS	29	59
GHOSTBUSTERS	24	49
GLADIATOR	44	89
BGLIDER RIDER	32	65
GOLIATH	42	85
GOONIES	42	85
GRAND PRIX 500 CC.	49	99
GRAPHIQUE CITY	62	125
∇ GREEN BERET	22	45
HACKER	24	49
HACKER 2	44	89
HANSE	74	149
HARBALL	44	89
HIGHLANDER	39	79
HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
∇ HIJACK	37	75
● HIT PACK 2	47	95
● HOWARD THE DUCK	44	89
HUNTER KILLER	15	35
HYPERSPACE 4	29	59
HYPERSPORTS	27	55
∇ IKARI WARRIORS	34	69
IMPOSSABALL	42	85
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
∇ INFILTRATOR	42	85
INTERNATIONAL KARATE	42	85
INTO OBVLON.	15	35
JAIL BREAK	39	79
∇ JEUX SANS FRONTIERES	24	49
JEWELS OF BABYLON	15	35
JUMP JET	19	39
KAT TRAP	44	89
∇ KNIGHT GAMES	37	75
∇ KNIGHT LORE	22	45
KNIGHT RIDER	29	59
∇ KONAMI COIN OP HITS	34	69
KONAMI'S GOLF	42	85
∇ KUNG FU MASTER	24	49
KWAH	42	85
∇ L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
∇ L'AIGLE D'OR	47	95
L'HERITAGE	82	165
∇ LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
LEADER BOARD	44	89
LES DENTS DE SA MERE	32	65
LES LAUREATS	74	149
∇ LIGHT FORCE	32	65
LOGIST PACK	39	79
∇ LORD OF THE RING	37	75
M'ENFIN	67	135
MACADAM BUMPER	29	59
MAD DOG	69	139
● MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
MARACAIBO	42	85
MARBLE MADNESS	54	109
● MARTIANIDS	47	95
∇ MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
∇ MERMAID MADNESS	29	59
METRO 2018	39	79
MGT.	62	125
∇ MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MICROSAPIENS	27	55
MICROSCRABBLE	62	125
MILLE BORNE	42	85
MINDSCHADOW	27	55
MISSION 2	39	79
∇ MISSION OMEGA	42	85
∇ MLM 3 D	47	95
∇ MONOPOLIC	37	75

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange. La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●  
PRIX EN BAISSSE SIGNALÉS PAR ∇

## TITRES POUR AMSTRAD CPC

MONTEAQUEOUS	15	35
MONTHY ON THE RUN	37	75
MOVIE	29	59
MR FREEZE	22	45
● NEMESIS	44	89
NEVER ENDING STORY	54	109
∇ NEXUS	37	75
NIGHT GUNNER	34	69
∇ NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 3	44	89
● NOW GAMES 4	49	99
OLYMPPE	59	119
ONE	64	129
∇ PACIFIC	27	55
∇ PACK ELITE	32	65
PACMAN	47	95
∇ POSEIDON	27	55
∇ PRODIGY	39	79
PYJARAMA	22	45
PYRAMIDE D'ATLANTIS	64	129
QUESTOR	42	85
RAID SUR TENERE	29	59
RALLYE 2	19	39
RAMBO	19	39
∇ RASPUTIN	37	75
∇ REBELS PLANET	42	85
RED ARROWS	34	69
REDHAWK	24	49
∇ REVOLUTION	34	69
ROBBOT	49	99
∇ ROCK'N WRESTLE	32	65
ROCKET BALL	37	75
RODEO	54	109
ROLAND IN TIME	15	30
ROOM 10	34	69
∇ SABOTEUR	29	59
● SABOTEUR 2	47	95
∇ SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAPIENS	34	69
● SCALETRIC	49	99
∇ SCOOBYDOO	34	69
SECRET DU TOMBEAU	69	139
● SENTINEL	47	95
● SHADLIN ROAD	47	95
SHOCKWAY RIDER	44	89
∇ SHOGUN	32	65
SHORT CIRCUIT	44	89
SKYFOX	24	49
SOLD A MILLION	15	35
SOLD A MILLION 2	37	75
∇ SOLD A MILLION 3	37	75
SPACE HARRIER	29	59
SPACE SHUTTLE	39	79
SPECIAL OPERATIONS	32	65
SPELBOUND	15	35
SPINDOZZY	39	79
SPIRE 40	27	55
STAIRWAY TO HELL	23	45
STAR BOY	22	45
STAR GLIDER	59	119
STAR STRIKE 2	44	89
STARION	22	45
STARQUAKE	47	105
∇ STRATEGY	34	69
STREAT HAWK	42	85
∇ STRIKE FORCE HARRIER	37	75
SUB	39	79
SUPER CYCLE	49	99
SUPPERPIPELINE 2	15	35
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
∇ TARZAN	37	75
TAU CETI	42	85
TEMPEST	44	89
TENNIS 3 D	52	105
TENSION	54	109
TENTH FRAME	52	105
● TERROR OF THE DEEP	49	99
THANATOS	44	89
THE GREAT ESCAPE	47	95
THEATRE EUROPE	49	99
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	44	89
TOBROUCK	44	89
TOP GUN	42	85
TORNADO LOW LEVEL	29	59
∇ TRAILBLAZER	37	75
TRANSAT ONE	44	89
TRIVIAL PURSUIT	72	145
TROLLIE WALLYE	22	45
∇ TT RACER	34	69
TURBO ESPRIT	27	55
UCHIMATA	49	99
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOTEZ POUR MOI	42	85
WARLORD	44	99
WARRIOR	37	75
∇ WAY OF THE TIGER	32	65
WERNER	49	99
WHO DARES WIN 2	29	59
WINTER GAME	32	65
WINTER SPORT	32	65
WORLD CUP	27	55
XARO	49	99
XENO	44	89
∇ XEVIOS	42	85
YIE AR KUNG FU 2	42	85
ZAXX	39	79
ZOIDS	39	79
∇ ZORRO	22	45

## DISQUES

1001 BC	87	175
∇ 1942	57	115
3 D BOXING	47	95
3 D GRAND PRIX	44	89
ACE OF ACES	69	139
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	69	139
ALIEN HIGHWAY	57	115
AMERICA'S CUP	62	125
ANIMATOR	94	189
∇ ANTRIAID	54	69
● ARKANOID	72	145
● ARMY MOVE	72	145
ASPHALT	82	165
ATHLETE	77	155
ATLANTIS	67	135
∇ ATTENTAT	47	95
● AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	64	129
BACTRON	59	119
● BALL BREAKER	72	145
BARRY MAC GUIGAN	52	105
BAT. D'ANGLETERRE	67	135
BATMAN	52	105
BATT. POUR MIDWAY	57	115
BIG 4	67	135
∇ BIG BAND	102	205
BIGgles	37	75
∇ BILLY LA BANLIEUE	67	135
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	89	179
BOMB JACK	34	69
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
∇ BREAKTHRU	57	115
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BRUCE LEE	22	45
CAMELOT WARRIOR	77	155
CAULDRON	44	89
CAULDRON 2	52	105
CINE CLAP	77	155
CITY SLICKER	67	135
COBRA	69	139
CODENAME MAT 2	34	69
COMPUTER HITS 8	77	155
CRYSTAL BLEU	107	215
● CRYSTAL CASTLES	72	145
DAKAR MOTO	89	179
DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
DEACTIVATOR	67	135
DEATHVILLE	89	179
DEEP STRIKE	67	135
DESERT FOX	49	99
DISK MASTERTRONIC 1	49	99
DISK MASTERTRONIC 2	49	99
DISK MASTERTRONIC 3	49	99
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95

EAGLE NEST.....	72	145	IMPOSSIBLE MISSION.....	77	155	▽ OPERATION NEMO.....	77	155	SRAM 2.....	84	169
EDEN BLUES.....	49	99	INFILTRATOR.....	54	109	ORPHEE.....	44	89	STAIRWAY TO HELL.....	69	139
ELECTRA GLIDE.....	62	125	INTERNATIONAL KARATE.....	59	119	PACIFIC.....	67	135	STAR GLIDER.....	79	159
ELECTRO FREDY.....	29	59	JACK THE NIPPER.....	69	139	▽ PACK ELITE.....	52	105	STAR STRIKE 2.....	57	115
ELITE.....	59	119	▽ JAIL BREACK.....	52	65	PING PONG.....	77	155	STAROUAKE.....	69	139
EMPIRE.....	57	115	KAT TRAP.....	74	149	PRODIGY.....	69	139	STRATEGY.....	77	155
ENIGME A OXFORD.....	109	219	▽ KNIGHT GAMES.....	57	115	PYRAMIDE D'ATLANTIS.....	79	159	STRIKE FORCE HARRIER.....	64	129
EQUINOXE.....	85	145	▽ KONAMI COIN OP HITS.....	54	109	QUESTOR.....	67	135	SUPER CYCLE.....	69	139
▽ EREBUS.....	64	129	L'AFFAIRE SYDNEY.....	74	149	RAID.....	29	59	SW REPORTER.....	84	169
ETHNOS.....	92	185	● LE CHEVALIER BLANC.....	72	145	RED ARROWS.....	59	119	SWORD AND SORCERY.....	47	95
EX. FIST FIGHT. WARR.....	42	85	LE CINQUIÈME AXE.....	42	85	RED HAWK.....	64	129	TAI BOXING.....	49	99
▽ EXPLORATEUR 3.....	87	175	▽ LE PACTE.....	82	165	RENEGADE.....	67	135	TAU CETI.....	67	135
EXPLORER.....	67	135	● LE PASSAGER DU TEMPS.....	97	195	RESCUE ON FRACTALUS.....	52	105	TEMPEST.....	64	129
FAIAL.....	84	169	● LEADER BOARD.....	69	139	REVOLUTION.....	64	129	TENNIS 3 D.....	57	115
▽ FAIRLIGHT.....	59	119	LES ANNALES DE ROME.....	77	155	▽ ROBOT.....	54	109	TENSION.....	67	135
FER ET FLAMME.....	122	245	▽ LIGHT FORCE.....	49	99	▽ ROCKY HORROR SHOW.....	42	85	TENTH FRAME.....	72	145
FIGHTER PILOT.....	34	69	LITTLE PEOPLE COMP.....	57	115	RODEO.....	82	165	● TERROR OF THE DEEP.....	72	145
▽ FIRE LORD.....	57	115	M'ENFIN.....	84	169	ROOM 10.....	59	119	THANATOS.....	67	135
FOOT.....	32	65	MAD DOG.....	89	179	SABOTEUR.....	62	139	THE PAWN.....	87	175
FRANCE GEO.....	72	145	MANDRAGORE.....	64	129	● SABOTEUR 2.....	69	139	THEATRE EUROPE.....	69	139
FRANK BRUNO BOXING.....	54	109	MANHATAN 95.....	74	149	▽ SAI COMBAT.....	47	95	▽ THOMAHAWK.....	57	115
FUTURE KNIGHT.....	67	135	▽ MARACAIBO.....	62	125	SAILING.....	62	125	TOAD RUNNER.....	72	145
▽ GALVAN.....	49	99	MASQUE.....	79	159	SAMANTHA FOX STRIP.....	82	165	▽ TOBROUCK.....	62	125
▽ GAUNTLET.....	59	119	● MERCENARY.....	92	185	SAPIENS.....	59	119	▽ TOP GUN.....	49	99
GHOST'N GOBLINS.....	32	65	MERMAID MADNESS.....	54	109	● SCALETRIC.....	72	145	▽ TOP SECRET.....	82	165
GLADIATOR.....	79	159	METRO 2018.....	42	85	▽ SCOOBYDOO.....	47	95	TORNADO LOW LEVEL.....	64	129
GLIDER RIDER.....	52	105	MEURTRE SUR L'ATL.....	***	241	SECRET DU TOMBEAU.....	89	179	▽ TRAILBLAZER.....	57	115
GOLDEN HITS.....	54	109	MGT.....	82	165	● SENTINEL.....	72	145	TRIVIAL PURSUIT.....	94	189
▽ GRAND PRIX 500 CC.....	59	119	MIAMI VICE.....	47	95	● SHAOLIN'ROAD.....	72	145	▽ TURBO ESPRIT.....	52	105
GRAPHIQUE CITY.....	89	179	MICROPOOL HITS.....	72	145	SHOCKWAY RIDER.....	64	129	TYRANN.....	74	149
▽ GREEN BERET.....	37	79	MICROSCRABBLE.....	74	149	▽ SHOGUN.....	49	99	UCHIMATA.....	72	145
HACKER.....	57	115	MINDSHADOW.....	72	145	SHORT CIRCUIT.....	72	145	V.....	44	89
HACKER 2.....	62	125	MISSION ELEVATOR.....	62	125	SIGMA 7.....	69	139	WERNER.....	77	155
HANSE.....	107	215	MISSION OMEGA.....	62	139	SILENT SERVICE.....	72	145	WHO DARES WIN 2.....	42	85
HARDBALL.....	67	135	MLM 3 D.....	82	165	SOLD A MILLION 2.....	44	89	WINTER GAME.....	57	115
HIGWAY ENCOUNTER.....	37	75	MONOPOLY.....	97	195	▽ SOLD A MILLION 3.....	52	105	XENO.....	57	115
▽ HIJACK.....	47	95	MONTHY ON THE RUN.....	64	129	SORCERY PLUS.....	37	75	XEVIOUS.....	77	155
HISTOIRE D'OR.....	72	165	▽ MOVIE.....	52	165	SPACE HARRIER.....	54	109	YIE AR KUNG FU 2.....	72	145
● HIT PACK 2.....	69	139	● NEMESIS.....	69	139	SPACE SHUTTLE.....	57	115	ZAXX.....	87	195
HYPERSPORTS.....	37	75	NEXUS.....	64	129	SPINDIZZY.....	54	109	ZOIDS.....	87	195
▽ IKARI WARRIORS.....	49	99	NIGHT GUNNER.....	59	119	▽ SPITFIRE 40.....	52	105	ZOIDS.....	62	125
IMPOSSABALL.....	67	135	ONE.....	89	179	SRAM.....	54	109	ZOMBIE.....	59	119

## COMMENT CALCULER VOS ÉCHANGES :

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs, la première est la valeur de reprise des logiciels envoyés, la deuxième le prix de vente des logiciels commandés.

Pour calculer vos échanges : additionnez les prix de vente des logiciels commandés, puis additionnez les valeurs de reprise des logiciels envoyés.

Effectuez ensuite la soustraction totale de la commande moins total de la reprise vous obtiendrez le montant de votre échange.

Si ce montant est négatif, il vous suffira de le déduire du montant de l'adhésion.

**BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42**

DES NOUVEAUTÉS ARRIVENT RÉGULIÈREMENT ENTRE LES DATES DE PARUTION DE DEUX NUMÉROS, N'HÉSITÉS PAS A NOUS CONSULTER POUR CONNAÎTRE LES DERNIERS TITRES PARUS.



GAD

### BULLETIN D'ADHÉSION

AMS 23

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

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

### LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	VALEUR DE REPRISE (1 <sup>ère</sup> colonne)		
	C	D	
TOTAL REPRISE			

### LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	VALEUR COMMANDE (2 <sup>ème</sup> colonne)		
	C	D	
TOTAL COMMANDE			

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE \_\_\_\_\_

ADHÉSION 50F + FRAIS D'ENVOI 15F \_\_\_\_\_ + 65F

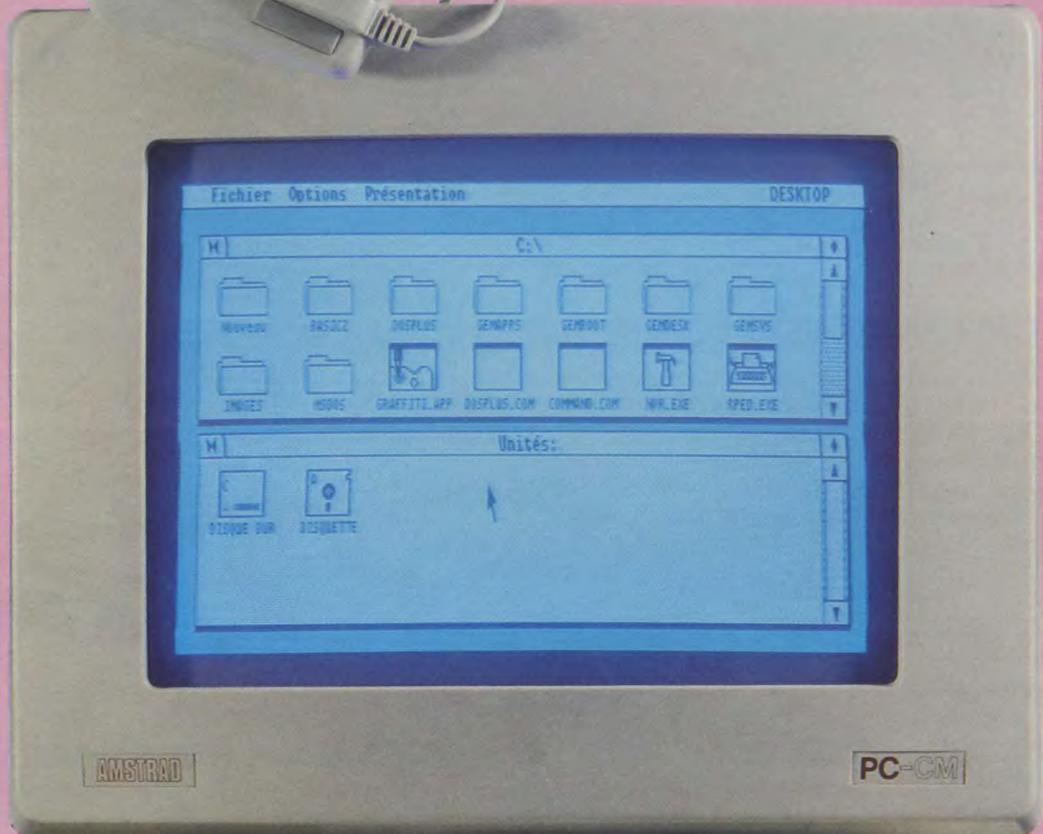
**MONTANT TOTAL** \_\_\_\_\_

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par  CCP  CB  MANDAT

VOTRE MATÉRIEL :  AMSTRAD CPC  COMMODORE 64

AMSTRAD PRO

# LE PC 1512 JOUE LES DURS



**Annoncée depuis de nombreuses semaines, la version dotée d'un disque dur du compatible PC d'Amstrad vient de franchir les portes du journal, prête à se livrer aux tests les plus insidieux. Alain Sugar arrive au niveau des plus grands avec son HD 20 : les concurrents tremblent... grand bien leur fasse ! Autre surprise : la DMP 4000, accompagne le dernier des PC 1512 dans notre laboratoire secret.**

## A l'assaut de la machine

Premier contact avec la bête, le déballage des deux énormes cartons aboutit à une constatation rassurante : l'unité centrale et le moniteur ne craignent aucun choc dans leurs épaisses couches molletonnées. Comme les prédécesseurs, le PC 1512 HD 20 confie la majorité des ses kilogrammes au moniteur, s'alignant sur l'objectif minceur à la mode lors des grandes vacances. Inutile donc de chercher l'alimentation de 65 Watts dans l'unité centrale : elle réside toujours derrière l'écran.

La compacité du boîtier laisse suffisamment de place au disque dur pour qu'il orne agréablement sa façade avant. Placé à gauche, il abandonne la moitié droite à une unité de disquette classique. Doté en théorie de 20 méga octets de capacité, il se révèle plus généreux encore : il dépasse les 21 Mo disponibles pour le stockage.

Fabriqué par Tandon, le disque tient ses promesses : avec un temps d'accès moyen de 40 millisecondes, il pulvérise les performances des XT courants (en général 90 ms). Sa fiabilité ne peut être remise en cause : Tandon n'est pas devenu premier mondial en mémoire de masse pour rien — il fournit des marques aussi respectables que Victor ou Zenith.

A la mise sous tension, un nouveau cadeau signé Alan Sugar vient rassurer ses fans : le disque est prêt à l'emploi, contrairement aux habitudes prises par les concurrents de Taiwan. Formaté, il contient déjà deux systèmes d'exploitation : MS-Dos 3.2 et Dos Plus. Pour tenir compagnie à ces programmes, le constructeur a installé Gem et Basic 2.

Ceux qui tiennent à comprendre le pourquoi du comment peuvent parfaitement reformater le disque et installer l'ensemble des programmes sus-cités à partir des disquettes généreusement offertes par Amstrad. L'opération, longue et fastidieuse, se déroule sans anicroche. Quelques dizaines de minutes écoulées, mais pas en pure perte : l'utilisateur acquiert des notions telles la partition de disque, les directory ou les arborescences.

Dernier point important à souligner, la présence du disque nécessite un contrôleur. Celui-ci occupe l'un des slots libres du PC 1512, n'en laissant que deux à l'utilisateur. Au fait ! Un disque demande une aération conséquente pour éviter la surchauffe. Là encore, Amstrad a pensé à tout : le ventilateur se loge juste sous le disque et se remarque à peine : un exemple de discrétion sonore.

## Démarrage logiciel en fanfare

Dès la mise sous tension, même les plus exigeants obtiennent satisfaction. Peu bruyant, le HD 20 teste sa mémoire avec vélocité avant de proposer à l'utilisateur la détermination de son système d'exploitation. Ceux qui optent pour Dos Plus lancent le chargement de Gem. La priorité donnée à la souris plutôt qu'au clavier ravit les habitués des Mac et autres Atari ST.

Les inconditionnels des standards choisissent de préférence MS-Dos. Grand bien leur fasse : bien que le HD 20 se contente de charger le Dos demandé, rien n'empêche l'utilisateur de lancer Gem ensuite. La souris d'Amstrad passe pour une souris Microsoft aux yeux du système d'exploitation : aucun problème de compatibilité à déplorer lors de cette opération particulièrement risquée !

Prévus pour fonctionner dans l'environnement Gem, les deux utilitaires Gem paint et Basic 2 tournent avec un égal bonheur sous Dos Plus ou MS-Dos. Le choix entre les deux SED (Système d'Exploitation Disque, traduction bancaire de DOS) s'accomplit pour des questions de fonctionnalité. Si l'ensemble des programmes écrits sur PC répondent aux normes de MS-Dos, Dos Plus offre des fonctions puissantes absentes des caractéristiques du premier.

Malheureusement peu répandu, Dos Plus propose, contrairement à MS-Dos, la possibilité de récupérer des fichiers et des programmes écrits sous CP/M. Ce système d'exploitation, bien connu des utilisateurs d'Amstrad, offre une logithèque importante. Dos Plus vous ouvre la porte à leur utilisation, avec quelques contraintes mineures. Autres capacités de ce Dos au-dessus de tout soupçon : l'exécution de plusieurs programmes en simultané ! Sans réellement fonctionner comme un ordinateur multitâche, le HD 20 arrive ainsi à gérer plusieurs opérations simultanément. Apparemment du ressort du gadget, cette option vous apparaîtra dans toute sa splendeur lorsque vous aurez accompli de l'impression en temps partagé. \*

A la tête d'un texte de plusieurs pages, vous devez mettre la dernière main à un programme écrit sous Basic 2. Lancez l'impression... et oubliez-là, Dos Plus se charge de la mener à bout. Il ne vous reste plus qu'à vous jeter sur votre listing et à le compléter dans les meilleurs délais.

(Dernier avantage de Dos Plus : les logiciels d'Electronic Arts sont protégés contre la copie sous MS-Dos en étant stockés sous forme de fichiers Dos Plus. Il ne vous reste

plus qu'à dégoter un copieur Dos Plus pour réaliser une copie de sauvegarde de votre jeu !)

Gem Paint de Digital Research et Basic 2 de Locomotive Basic ne sont pas des nouveautés pour vous. Amstrad a largement contribué à leur promotion depuis la sortie de ses PC 1512. Rappelons tout de même les capacités remarquables de ces deux logiciels, gracieusement installés par Amstrad sur le disque. Gem Paint offre à l'utilisateur d'exploiter pleinement les capacités graphiques du PC directement par la souris.

Le Basic 2 se caractérise par l'environnement Gem. Son utilisation est d'autant plus agréable qu'une fenêtre est allouée à chacune des actions possibles du programmeur : dialogue, résultats, édition... Seuls les habitués de la programmation standard seront déroutés par ce compilateur : la numérotation des lignes a disparu !

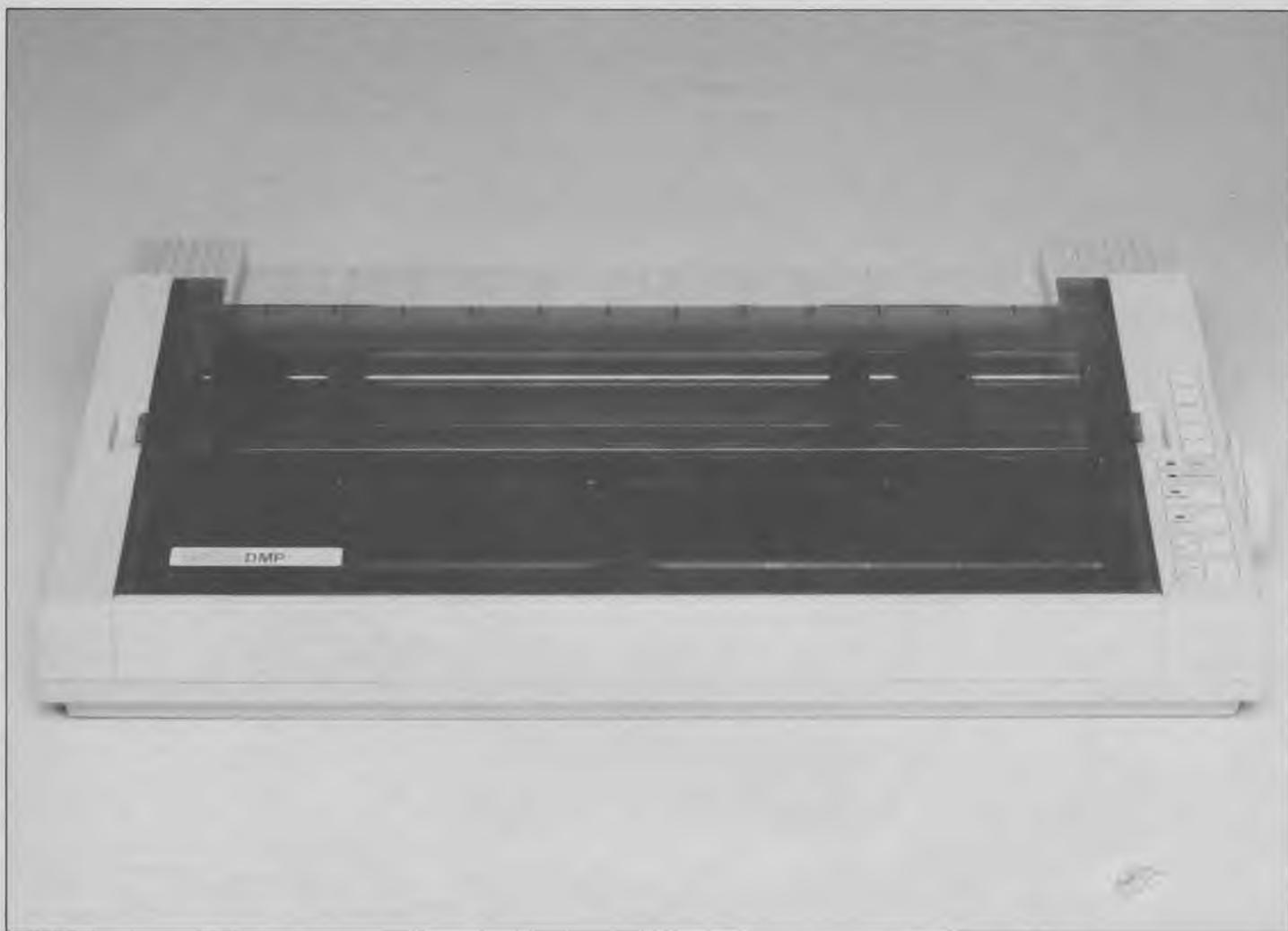
Pour clore l'aspect logiciel de notre test, signalons le comportement singulier de la souris lors des accès disque. Les maniaques seront surpris par les mouvements brusques de la flèche à l'écran après un chargement ou une sauvegarde. La raison en est simple : les mouvements de la souris sont mémorisés et affichés d'un coup dès la fin d'accès au disque. Un gag auquel l'utilisateur s'accoutume dans les plus brefs délais.

## Et l'utilisation alors ?

Parfaitement conçue, la documentation de ce PC 1512 HD 20 s'adresse en priorité aux innocents de l'informatique. Chaque point pouvant soulever problème est développé avec intelligence dans l'imposant Manuel de l'Utilisateur. Ecrit dans le but de faciliter le démarrage des applications, le Manuel est complété par un court volume sur le disque dur et son utilisation.

Si la première partie se destine particulièrement aux débutants, les deuxième et troisième parties expliquent dans le détail les différentes fonctionnalités du PC HD. Certains chapitres essentiels commentent les erreurs à éviter pour conserver l'intégrité au disque. Les bricoleurs ne sont pas laissés de côté : pour eux, la troisième partie expose comment manipuler les deux systèmes d'exploitation, sans en perdre aucun.

Enfin, un troisième ouvrage vient compléter l'équipement papier de cet ordinateur : le Guide de Référence Technique, édité par les bons soins de Micro-Application. Regrettons l'absence du manuel de référence du Basic 2, en vente dans toutes les bonnes librairies pour la modique somme de 149 francs.



## Des bouquins à l'imprimante

Bienheureux ceux qui s'offriront, simultanément avec le PC HD, l'imprimante DMP 4000, elle aussi disponible depuis peu. Contrairement à toute attente, la dernière-née des imprimantes Amstrad ne vient pas révolutionner le monde douillet des PC.

Dotée d'un chariot large, accueillant à bras ouverts les papiers sur 136 colonnes, la DMP 4000 ne diffère pas fondamentalement de son aînée la DMP 3000. Connectée directement à l'arrière du PC sur le port parallèle, sa compacité remarquable ne l'empêche pas d'occuper une place considérable sur le bureau. Une solution de rangement originale se doit d'être trouvée pour éviter l'engorgement du plan de travail.

Bien que fonctionnant parfaitement en accord avec le PC 1512, la DMP 4000 souffre de deux inconvénients non négligeables, surtout pour les amateurs de calme et de tranquillité. Bruyant paraît un bien faible mot pour qualifier cette imprimante. Contrairement à l'ensemble des constructeurs, Amstrad semble avoir oublié de se pencher sur le problème de l'insonorisation de son modèle. En effet, dès que l'impression est lancée, le carénage entre en résonance avec la tête d'impression produisant de désagréables vibrations du plastique.

Autre malaise pour les puristes, les diaboliques caractères semi-graphiques du standard IBM ne sont pas reconnus par l'imprimante. Ainsi, tous les caractères comportant des traits doublés, horizontaux ou verticaux, se retrouvent sur le papier réduits à de simples traits. Une réduction qui retire une partie du charme des présentations soignées de certains logiciels PC.

Heureusement pour elle, la DMP 4000 dispose d'arguments influents pour compenser ces défauts. La rapidité d'impression, la robustesse de la tête d'impression et la facilité d'emploi rassureront les utilisateurs passant outre les finesses du standard IBM.

## Et le porte-feuille dans tout ça ?

Loin de moi l'idée de vous présenter le HD 20 et la DMP 4000 en passant sous silence l'aspect financier. Comme à l'accoutumée avec Alan Sugar, ses machines apparaissent sur le marché à un prix défiant toute concurrence, Taïwanais inclus.

Le PC 1512 HD existe en quatre versions : 10 Mo monochrome, 10 424 francs, 10 Mo couleur, 12 679 francs, 20 Mo monochrome, 11 730 francs, et 20 Mo couleur, 14 102 francs (Tous ces prix sont des prix

publics conseillés). Pour une différence de 1 500 francs, et pour ceux qui en ont les moyens, n'hésitez pas à acheter une version en couleur beaucoup plus agréable d'emploi. Du côté de la DMP 4000, comptez 3 990 francs. Une paille comparée aux prix prohibitifs pratiqués par des constructeurs réputés, pour des machines pas forcément plus performantes.

*Michaël Thévenet*



# AMSTRAD PRO

## C.A.O. ET TURBO-PASCAL

### Partie 5

**Nous terminons notre série consacrée à la synthèse entre le langage de programmation TURBO-PASCAL et le Dessin Assisté par Ordinateur (D.A.O.). Le programme que nous vous avons présenté n'a rien à envier aux réalisations commerciales disponibles sur CPC 6128, en ce qui concerne les options présentées, et peut servir de base pour vous initier à l'emploi de la C.A.O. ou vous aider à concevoir une application particulière.**

Le fichier à inclure UTIL.INC comprend un certain nombre de procédures dites utilitaires, en particulier les procédures chargées de couper une droite par un cadre (fenêtre de visualisation), opération encore appelée CLIPPING, nous reviendrons en détail sur ces opérations. Deux procédures dessinent un rectangle avec ou sans coupe par fenêtre (pour gain de temps), ensuite un ensemble de fonctions chargées d'assurer les changements d'unités entre les trois systèmes coexistants dans notre programme : le monde réel, le plan sur papier et l'écran de l'ordinateur. Puis enfin nous trouvons une fonction donnant l'angle d'un vecteur orienté, une procédure pour dessiner un arc de cercle, et une procédure pour dessiner un cercle. Ces arcs sont assimilés à des polygones pour utiliser les procédures de dessin de droites coupées par une fenê-

tre afin de traiter les zooms, bien que cette méthode ne soit pas particulièrement rapide. Pour dessiner une droite nous disposons donc de quatre procédures. Les procédures MOVEA et DRAWA (dans le fichier OUTILGR.INC) qui déplacent la "plume" levée ou baissée sur l'écran en unités pixels, sans réaliser de coupe, et les procédures MOVE et DRAW (dans le fichier UTIL.INC) qui réalisent la même chose mais en unités format dessin papier et réalisent la coupe automatique de la droite dessinée par le cadre de vision, avec angles définis par les variables Cxmi, Cymi, pour l'angle inférieur gauche et Cxma, Cyma pour l'angle supérieur droit. La méthode utilisée est de Dan COHEN et Yvan SUTHERLAND, elle permet d'éliminer très rapidement les vecteurs qui sont entièrement hors fenêtre, donc invisibles, et

de fournir l'état des droites restantes pour savoir si elles sont entièrement vues, ou par quel côté de la fenêtre elles sont coupées, d'où le calcul d'intersection. Nous vous conseillons de lire le livre "Graphisme Scientifique" de R. DONNY aux éditions MASSON qui développe les algorithmes de cette méthode en Basic APPLE II, et dont nous nous sommes inspirés pour écrire les procédures "LIGNE" qui dessine une droite coupée ou non, LIGNEDEC qui est la partie éliminant une droite ou qualifie le bord de fenêtre réalisant la coupe, LIGNEDES dessine physiquement cette droite sur l'écran (en ne traitant que le cas du trait continu plein), et enfin LINEBIN qui est le codage binaire de la position d'une extrémité de droite par rapport aux quatre côtés de la fenêtre. Dans le fichier ZOOM.INC nous trouvons les procédures

permettant de traiter les différents cas de Zoom (d'où le nom de ce fichier). Lorsque l'utilisateur sélectionne la commande ZOOM dans la zone des menus, il active la procédure ZOOM (lignes 278 à 307 du fichier) qui lui permet de choisir l'une des sous-commandes proposées par la procédure MENUPAR (l'argument 1 force l'écriture, l'argument 2 correspond au sous-menu Zoom). Suivant le cas, les procédures suivantes sont appelées : REDES qui se contente d'effacer l'écran et de redessiner dans l'état actuel de la fenêtre (très utile pour nettoyer l'écran des éléments indésirables), ZOOMP qui effectue un effet de grossissement et que nous allons détailler à la suite, ZOOMM c'est l'opération inverse qui consiste à remonter vers le dessin d'origine, une commande particulière dite ZOOM ORIGINE permet de

revenir à l'affichage de départ à partir d'un niveau de zoom quelconque, et enfin PANOR qui réalise un déplacement de la fenêtre de vision sur la surface du plan sans modifier les dimensions de cette fenêtre. Nous allons détailler les grandes lignes de la façon de travailler avec la procédure ZOOM.

En premier, on se fixe les dimensions de la future fenêtre de vision entre les lignes 213 et 228 en récupérant dans les variables Cxmi, Cymi, Cxma, Cyma, les coordonnées des angles, inférieur gauche et supérieur droit de celle-ci, par transformation de la visée souris du système d'unités écran en système d'unités dessin papier. L'appel de la procédure Czoom (dans le fichier PZOOM.INC donné le mois dernier), recalcule ces coordonnées pour conserver les proportions physiques de l'écran afin d'éviter les déformations à l'affichage et pour être assuré que l'angle inférieur gauche est à la bonne place (vérification indispensable, pensez à l'utilisateur étourdi). Puis on stocke dans le

tableau bi-indicé ZOM les caractéristiques des limites de la fenêtre. Ce tableau constitue une "pile" permettant de revenir en arrière à un niveau de zoom quelconque jusqu'à l'affichage d'origine. La variable Nprz contrôle la profondeur de zoom limitée ici à cinq (voir ligne 211 du fichier ZOOM.INC). La procédure suivante, CLOTURE, avec en paramètres les coordonnées de la fenêtre de vision, calcule les coefficients de transformation à appliquer lors du dessin de chaque entité, et met à jour la zone d'état du menu horizontal supérieur en y indiquant la largeur et la hauteur de la fenêtre de vision actuelle en unités monde réel. Puis l'indication de profondeur de Zoom est portée dans la case du menu latéral de droite, voir les instructions lignes 231 et 232, et enfin, l'appel de la procédure REDESIN permet de dessiner à l'écran toutes les entités visibles par la fenêtre de vision représentant la surface du zoom imposé par l'utilisateur.

Vous trouverez dans le fichier

COURBE.INC les procédures appelées lors de la saisie des cercles et arrondis (nous n'entrons pas dans le détail de la programmation qui ne présente pas de difficultés particulières), vous trouverez des lignes 44 à 55 la codification de l'entité "cercle" dans la base de données graphiques, elle-même définie par son nœud de centre et par les nœuds des quatre points cardinaux situés sur sa circonférence. Un arc de cercle sera caractérisé par le nœud de son centre, le nœud de début et de fin dans le sens de parcours anti-horaire de sa portion de circonférence (voir les lignes 107 à 135). Codification d'un arc d'arrondi entre deux droites, comprendra en plus le numéro de droite support de nœud début et fin avec la convention suivante : numéro positif si l'arc est du côté début de la droite, et négatif dans le cas contraire. Cette convention facilite la mise à jour de la codification des deux droites support d'arrondi, pour supprimer les extrémités réelles de celles-ci lors du dessin (suppression du tron-

çon compris entre la tangente à l'arc et à l'intersection des droites).

Nous arrêtons ici notre série consacrée à la programmation en TURBO-PASCAL d'une application de D.A.O. après avoir monopolisé un grand nombre de pages. L'auteur est disposé à vous adresser une disquette avec la source complète de l'étude, pour en connaître les modalités, adressez votre demande à la rédaction de la revue. Comme nous l'avons signalé dans la première partie, l'adaptation de ce programme sur un compatible PC ne présente pas de difficultés particulières, et ne concerne que les procédures contenues dans le fichier OUTILGR.INC. Suivant l'intérêt que vous porterez à la D.A.O. nous pourrions, dans le futur, développer d'autres programmes centrés sur le sujet, ou ajouter d'autres modules à notre logiciel de D.A.O.

Pierre Squelart

## ===== FICHER UTIL.INC =====

```

1 : { Fichier Inclus UTIL.INC }
2 : {-----}
3 : { Procédures pour Coupe d'une ligne par la cloture en unites papier }
4 : { et Procédures utilitaires }
5 : {-----}
6 :
7 : Procedure LigneBin(x,y:Integer ;Var G,D,B,H,S:Byte); { codage binaire position x,y }
8 : Begin
9 :   G:=0; D:=0; B:=0; H:=0;

```

```

10 :   If x<Cxmi Then G:=1;
11 :   If x>Cxma Then D:=1;
12 :   If y<Cyai Then B:=1;
13 :   If y>Cyam Then H:=1;
14 :   S:=G+D+B+H;
15 : End;
16 :
17 : (-----)
18 :
19 : Procedure LigneDes(x,y:Integer); ( dessin ligne )
20 : Var x1,y1:Integer;
21 : Begin
22 :   x1:=Trunc(x*Ax+Bx);
23 :   y1:=Trunc(y*Ay+By);
24 :   If Cpl=0 Then
25 :     Begin ( deplace en absolu ecran )
26 :       MoveA(x1,y1);
27 :       Xdd:=x1; ( conserve ccordonnees debut droite )
28 :       Ydd:=y1;
29 :     End
30 :   Else
31 :     Begin
32 :       If Style=0 Then DrawA(x1,y1) ( droite trait plein )
33 :     Else
34 :       Begin
35 :         ( droite avec style de representation )
36 :       End;
37 :     End;
38 : End;
39 :
40 : (-----)
41 :
42 : Procedure LigneDec; ( Decoupe ligne )
43 : Label 10;
44 : Var
45 :   Et,Bg_,Bd_,Bb_,Bh_,B_,Ind : Byte;
46 :   X_,Y_ : Integer;
47 :   R : Real;
48 : Begin
49 :   10:
50 :   Ind:=0;
51 :   If (B1=0) And (B2=0) Then
52 :     Begin
53 :       If (Xg1+Xd1+Xb1+Xh1)<>0 Then
54 :         Begin
55 :           Cpl:=0;
56 :           LigneDes(x1,y1);
57 :         End;
58 :         Cpl:=1;
59 :         LigneDes(x2,y2);
60 :       End
61 :     Else
62 :       Begin
63 :         Et:=Bg1*Bg2+Bd1*Bd2+Bb1*Bb2+Bh1*Bh2;
64 :         If Et=0 Then ( si Et = 0 la droite est hors fenetre )
65 :           Begin ( debut decoupe droite par fenetre )
66 :             Bg_:=Bg1; Bd_:=Bd1; Bb_:=Bb1; Bh_:=Bh1; B_:=B1;
67 :             If B_=0 then
68 :               Begin
69 :                 Bg_:=Bg2; Bd_:=Bd2; Bb_:=Bb2; Bh_:=Bh2; B_:=B2;
70 :               End;
71 :             If Bh_=1 Then
72 :               Begin ( bord haut )
73 :                 R:=(Cyam-y1)/(y2-y1);
74 :                 x_:=Trunc(x1+(x2-x1)*R);
75 :                 y_:=Cyam;
76 :               End
77 :             Else
78 :               Begin
79 :                 If Bb_=1 then
80 :                   Begin ( bord bas )

```

```

81 :                 R:=(Cyai-y1)/(y2-y1);
82 :                 x_:=Trunc(x1+(x2-x1)*R);
83 :                 y_:=Cyai;
84 :               End
85 :             Else
86 :               Begin
87 :                 If Bd_=1 then
88 :                   Begin ( bord droit )
89 :                     R:=(Cxma-x1)/(x2-x1);
90 :                     y_:=Trunc(y1+(y2-y1)*R);
91 :                     x_:=Cxma;
92 :                   End
93 :                 Else
94 :                   Begin
95 :                     If Bg_=1 then
96 :                       Begin ( bord gauche )
97 :                         R:=(Cxmi-x1)/(x2-x1);
98 :                         y_:=Trunc(y1+(y2-y1)*R);
99 :                         x_:=Cxmi;
100 :                       End;
101 :                     End;
102 :                   End;
103 :                 End;
104 :               If B_=b1 Then
105 :                 Begin
106 :                   x1:=x_;
107 :                   y1:=y_;
108 :                   LigneBin(x_,y_,Bg1,Bd1,Bb1,Bh1,B1);
109 :                 End
110 :               Else
111 :                 Begin
112 :                   x2:=x_;
113 :                   y2:=y_;
114 :                   LigneBin(x_,y_,Bg2,Bd2,Bb2,Bh2,B2);
115 :                 End;
116 :               Ind:=1;
117 :               End; ( Fin de Et=0 )
118 :             End; ( Fin de Not (B1=0) And (B2=0) )
119 :             If Ind=1 then Goto 10;
120 :           End;
121 :         End;
122 :       (-----)
123 :
124 : Procedure Ligne(x,y:Integer); ( Ligne coupee par ecran 'CLIPPING' )
125 : Label 1;
126 : var
127 :   C_,D_ : Integer;
128 :   Xg_,Xd_,Xb_,Xh_ : Byte;
129 : Begin
130 :
131 :   LigneBin(x,y,Bg,Bd,Bb,Bh,B); ( codage binaire noeud )
132 :   If Cpl=1 Then
133 :     begin
134 :       Bg2:=Bg; Bd2:=Bd; Bb2:=Bb; Bh2:=Bh;
135 :       B2:=B;
136 :       Xg_:=Bg; Xd_:=Bd; Xb_:=Bb; Xh_:=Bh;
137 :       x2:=x; C_:=x;
138 :       y2:=y; D_:=y;
139 :       LigneDec;
140 :       Bg1:=Xg_; Bd1:=Xd_; Bb1:=Xb_; Bh1:=Xh_;
141 :       B1:=Bg1+Bd1+Bb1+Bh1;
142 :       Xg1:=Xg_; Xd1:=Xd_; Xb1:=Xb_; Xh1:=Xh_;
143 :       x1:=C_;
144 :       y1:=D_
145 :     End
146 :   Else
147 :     Begin
148 :       Bg1:=Bg; Rd1:=Bd; Bb1:=Bb; Bh1:=Bh;
149 :       B1:=B;
150 :       Xg1:=Bg; Xd1:=Bd; Xb1:=Bb; Xh1:=Bh;
151 :       X1:=X;

```

*compatibles*



# *magazine*

N° 2  
MAI 1987  
20 F

Printemps :  
**10 imprimantes  
à marier**

Circuit Borland :  
**Au volant de  
Turbo Basic**

**QUI VEUT  
LA TÊTE  
DE LA 5,25" ?**

**IBM New look**



M 3087 - 2 - 20,00 F



```

152 :      Y1:=Y;
153 :      IF B1=0 Then
154 :          Begin
155 :              Cpl:=0;
156 :              LigneDes(x,y)
157 :          End;
158 :      End;
159 : 1:
160 : End;
161 :
162 : {-----}
163 :
164 : Procedure Move(x,y:Integer); { deplace avec coupe par ecran }
165 : Begin
166 :     Cpl:=0;
167 :     Ligne(x,y);
168 : End;
169 :
170 : {-----}
171 :
172 : Procedure Draw(x,y:Integer); { dessine avec coupe par ecran }
173 : Begin
174 :     Cpl:=1;
175 :     Ligne(x,y);
176 : End;
177 :
178 : {-----}
179 :
180 : Procedure Rect(Xga,Yga,Xdr,Ydr:Integer); { Rectangle coin inf G/Sup D }
181 : Begin { avec coupe par fenetre }
182 :     Move(Xga,Yga);
183 :     Draw(Xdr,Yga);
184 :     Draw(Xdr,Ydr);
185 :     Draw(Xga,Ydr);
186 :     Draw(Xga,Yga);
187 : End;
188 :
189 : {-----}
190 :
191 : Procedure RectA(Xga,Yga,Xdr,Ydr:Integer); { Rectangle coin inf G/Sup D }
192 : Begin { sans coupe par fenetre }
193 :     MoveA(Xga,Yga);
194 :     DrawA(Xdr,Yga);
195 :     DrawA(Xdr,Ydr);
196 :     DrawA(Xga,Ydr);
197 :     DrawA(Xga,Yga);
198 : End;
199 :
200 : {-----}
201 :
202 : Function Fix(a:real):real; { supprime la partie decimale d'un reel }
203 : var b,n:Real;
204 : Begin
205 :     n:=trunc(a/10000);
206 :     b:=n#10000;
207 :     a:=a-b;
208 :     fix:=trunc(a)+b;
209 : End; { fin de Fix }
210 :
211 : {-----}
212 :
213 : Function Rpx(x:Real): Integer; { X monde reel --> X papier }
214 : Begin
215 :     Rpx:=Trunc(X/Ech);
216 : End;
217 :
218 : Function Rpy(y:Real): Integer; { Y monde reel --> Y papier }
219 : Begin
220 :     Rpy:=Trunc(Y/Ech);
221 : End;
222 :
223 : Function Pex(X:Integer): Real; { X papier --> X ecran }

```

Pour AMSTRAD et THOMSON

# KENTEL

*le coffret  
télématique*

380 F TTC

- Boîte à outil télématique
- Serveur vidéotex et compositeur de pages (texte et graphique)
- Câble de connexion
- Détecteur de sonnerie



(distributeurs et revendeurs contactez-nous)

## BON DE COMMANDE

Je désire recevoir KENTEL pour mon

- AMSTRAD (464 - 664 - 6128)  
 THOMSON (MO5-T07-70)

AMS 23

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Ci-joint mon règlement de 380 F par chèque à l'ordre de ENTER S.A.R.L.



T É L É M A T I Q U E

INNOVATION - DÉVELOPPEMENT - DIFFUSION

ENTER - 140, rue Legendre - 75017 PARIS

16 (1) 42 26 60 51

```

224 : Begin
225 :   Pex:=Ax*Bx;
226 : End;
227 :
228 : Function Pey(Y:Integer): Real; { Y papier --> Y ecran }
229 : Begin
230 :   Pey:=AY*Y+BY;
231 : End;
232 :
233 : Function Rex(X:Real): Integer; { X monde reel --> X ecran }
234 : Var A:Real;
235 : Begin
236 :   A:=X/Ech*AxBx;
237 :   Rex:=Trunc(A);
238 : End;
239 :
240 : Function Rey(Y:Real): Integer; { Y monde reel --> Y ecran }
241 : Var A:Real;
242 : Begin
243 :   A:=Y/Ech*AY+BY;
244 :   Rey:=Trunc(A);
245 : End;
246 :
247 : Function Prx(X:Integer): Real; { X papier --> X monde reel }
248 : Begin
249 :   Prx:=X/Ech;
250 : End;
251 :
252 : Function Pry(Y:Integer): Real; { Y papier --> Y monde reel }
253 : Begin
254 :   Pry:=Y/Ech;
255 : End;
256 :
257 : Function Epx(X:Integer): Integer; { X ecran --> X papier }
258 : Var A:Real;
259 : Begin
260 :   A:=X;
261 :   Epx:=Trunc((A-Bx)/Ax);
262 : End;
263 :
264 : Function Epy(Y:Integer): Integer; { Y ecran --> Y papier }
265 : Var A:Real;
266 : Begin
267 :   A:=Y;
268 :   Epy:=Trunc((A-By)/Ay);
269 : End;
270 :
271 : Function Erx(X:Integer): Real; { X ecran --> X monde reel }
272 : Var A:Real;
273 : Begin
274 :   A:=X;
275 :   Erx:=(A-Bx)/Ax/Ech;
276 : End;
277 :
278 : Function Ery(Y:Integer): Real; { Y ecran --> Y monde reel }
279 : Var A:Real;
280 : Begin
281 :   A:=Y;
282 :   Ery:=(A-By)/Ay/Ech;
283 : End;
284 :
285 : {-----}
286 :
287 : Function AngVect(Xd,Yd,Xf,Yf:Real):Real; { Angle d'un vecteur en radians }
288 : { Xd,Yd= coord depart Xf,Yf = coord fin positif sens trigo }
289 : Var
290 :   A,A1,A2,Pi,Pi2,X,Y: Real;
291 : Begin
292 :   Pi:=3.14159265;
293 :   Pi2:=2*Pi;
294 :   X:=Xf-Xd;
295 :   Y:=Yf-Yd;
296 :   If X=0 Then
297 :     Begin
298 :       If Y>0 Then A:=Pi/2 Else A:=Pi*1.5; { 90 ou 270 }
299 :     End
300 :   Else
301 :     A:=ArcTan(Y/X);
302 :     If X<0 Then A1:=Pi Else A1:=0.0;
303 :     If (X>0) And (Y<0) Then A2:=Pi2 Else A2:=0.0;
304 :     A:=A+A1+A2;
305 :     If Abs(A)>Pi2 Then
306 :       Begin
307 :         If A>0 Then A:=Abs(A-Pi2) Else A:=-Abs(A-pi2);
308 :       End;
309 :     AngVect:=A;
310 :   End;
311 :
312 : {-----}
313 :
314 : Procedure DesArc(X,Y,R,D,C:Real; M:Integer); { Dessin arc }
315 : { X,Y = coordonnees du centre, R = rayon }
316 : { D = angle de depart radians, C = angle au centre sens anti-horaire }
317 : { M =0 dessine =1 efface }
318 : Var
319 :   Pas,As,Dx,Dy,Fx,Fy: Real;
320 :   I,Np: Integer;
321 : Begin
322 :   Modegr(M);
323 :   Pas:=Erx(10)-Cxmi/Ech; { pas 10 pixels en unit monde reel }
324 :   Np:=Trunc(R*Abs(C)/Pas+0.5); { nb secteurs a dessiner }
325 :   If Np<12 Then Np:=12;
326 :   As:=C/Np; { angle d'un secteur }
327 :   Dx:=X+R*Cos(D); { coord depart }
328 :   Dy:=Y+R*Sin(D);
329 :   For I:=1 to Np Do
330 :     Begin
331 :       D:=D+As;
332 :       Fx:=X+R*Cos(D);
333 :       Fy:=Y+R*Sin(D);
334 :       Move(Rpx(Dx),Rpy(Dy));
335 :       Draw(Rpx(Fx),Rpy(Fy));
336 :       Dx:=Fx;
337 :       Dy:=Fy;
338 :     End;
339 :   End; { fin de DesArc }
340 :
341 : {-----}
342 :
343 : Procedure DesCercle(X,Y,R:Real;M:Integer); { dessine un cercle }
344 : { X,Y Centre R=Rayon M=0 dessine =1 efface }
345 : Var
346 :   Pas,Ac,Dx,Dy,Fx,Fy:Real;
347 :   I,Np:Integer;
348 : Begin
349 :   Modegr(M);
350 :   Pas:=Erx(10)-Cxmi/Ech;
351 :   Np:=trunc(R*6.2832/Pas+0.5); { nb pas pour cotes de 10 pixels }
352 :   If Np<12 Then Np:=12;
353 :   Pas:=6.2832/Np; { angle au centre d'un pas en radians }
354 :   Dx:=X+R; Dy:=Y;
355 :   Ac:=0.0;
356 :   for i:=1 to np do
357 :     Begin
358 :       Ac:=Ac+Pas;
359 :       Fx:=X+R*cos(Ac); Fy:=Y+R*sin(Ac);
360 :       Move(Rpx(Dx),Rpy(Dy)); Draw(Rpx(Fx),Rpy(Fy));
361 :       Dx:=Fx;
362 :       Dy:=Fy;
363 :     End;
364 :   End; { fin de Descercle }
365 :
366 : {-----}
367 :

```

# TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

ORDINATEURS AMSTRAD	
ORDINATEURS CPC AMSTRAD	
-CPC 464 COULEUR.....	2990
-CPC 464 MONOCHROME.....	1990
-CPC 6128 COULEUR.....	3990
-CPC 6128 MONOCHROME.....	2990
PERIPHERIQUES CPC 464-664-6128	
CABLES DIVERS CPC	
-CABLE DMP 2000 -1,5 M.....	150
-CABLE FD1-LECTEUR DISK...	150
-CABLE LECTEUR K7.....	70
-KIT RALLONGE CPC 464.....	135
-KIT RALLONGE CPC 6128.....	185

IMPRIMANTES	
-IMPRIMANTE DMP 2000.....	1690
LECTEURS DISK & K7 - CPC	
-DD1-LECTEUR DISK (A) CPC.....	1990
-FD1-LECTEUR DISK (B) CPC.....	1590
-LECTEUR K7 + CABLE.....	390
AUTRES PERIPHERIQUES CPC	
-AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL.....	890
-CRAYON OPTIQUE AMSTRAD.....	290
-CRAYON OPTIQ.DK' TRONIC.....	310
-CRAYON ELEC.STUDIO 464/664....	395
-MP2-PERITEL/CPC464-6128....	490
-INTERFACE RS 232 CPC.....	590
-SSA1-SYNTHES.AMSTRAD.....	390
-SOURIS AMX + 4 DAO.....	690
-SYNTHES TECHNIMUSIQ.DISK....	499
-SYNTHES TECHNIMUSIQ.K7.....	480

ORDINATEURS SINCLAIR	
-ZX SPECTRUM +2 - 128Ko..	1990
JOYSTICKS	
JOYSTICKS DE LA MARQUE	
-DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD	110
-CONTROL-MANET-T07/70/M05..	160
-JOYSTICK THOMSON.....	120
AUTRES JOYSTICKS	
-JOYSTICK COMPETITION PRO.....	180
-DOUBLEUR JOYSTICK.....	120
-JOYSTICK AMSTRAD.....	155
-JOYSTICK QUICK CHOC 1.....	60
-JOYSTICK QUICK CHOC 2.....	70
-JOYSTICK TURBO 2.....	160

**Lecteur disquette AMSTRAD DD1**



**2.490<sup>F</sup>**  
**1.990<sup>F</sup>**  
avec interface Livré Complet avec CPM 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

**A CREDIT 190 F comptant + 223.40 F en 9 mensualités**

---

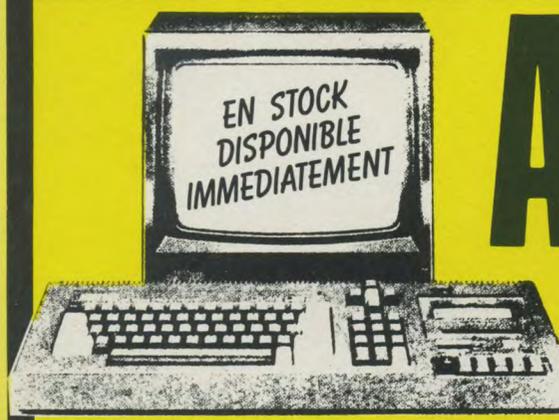
**LECTEUR DISQUETTE FD1**



**1.990<sup>F</sup>**  
**1.590<sup>F</sup>**  
sans interface 2' lecteur de disquette. Se branche sur le câble du DD1

# AMSTRAD

**ENCORE MOINS CHER!**



**CPC 464**  
MONO **1.990<sup>F</sup>** COULEUR **2.990<sup>F</sup>**  
~~2.180<sup>F</sup>~~ ~~3.280<sup>F</sup>~~

**CPC 6128**  
MONO **2.990<sup>F</sup>** COULEUR **3.990<sup>F</sup>**  
~~3.280<sup>F</sup>~~ ~~4.490<sup>F</sup>~~



**1.690<sup>F</sup>**  
**1.990<sup>F</sup>**  
CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

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

**EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT**

# AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

**PCW 8512** **5926 F**  
CARTE BLANCHE **360 F** pour cet achat par mois

**256K**  
LIVRE COMPLET AVEC

- 1 Unité centrale
- 1 Ecran monochrome
- 1 Lecteur disquette incorporé
- 1 Imprimante
- 1 Traitement de texte

**PCW 8256**  
CARTE BLANCHE pour cet achat **300 F** par mois  
**3997 F H.T.** ou TTC 4740 F

Livre avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire. (et plus pratique)

**BOITIER RANGEMENT**  
40 disquettes 3 **150 F**

**Jostick AMSTRAD 155 F**  
Avec prise pour brancher une autre manette

**Jostick seul 140 F**

**JOYSTICK Compétition PRO 220 F**

**ADAPTEUR COULEUR PERITEL**  
- MP1 pour CPC 464 **390 F**  
- MP2 pour CPC 664/6128 **490 F**

**INTERFACE SERIE RS 232 590 F**

**SYNTHES VOCAL STEREO 410 F**  
**SYNTHES VOCAL FRANÇAIS**  
En cassette **390 F**  
En disquette **490 F**

**Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 864 CPC 6128**  
**390 F**

**SOURIS AMX POUR CPC**  
Fournie avec 4 logiciels **690 F**

# PC 1512 AMSTRAD

## EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

### PC 1512 Lecteur disquette 360 Ko

- PC 1512 SD  
Ecran monochrome 4 997 F  
Ecran couleur 6 890 F
- PC 1512 DD  
Ecran monochrome 6 290 F  
Ecran couleur 8 190 F

DMP 3000  
1 930 F  
Prix H.T.

16 BITS-8 MHZ-512 Ko  
COMPATIBLE PC



### PC 1512 Avec disque dur 20Mo

- PC 1512 HD10  
Ecran monochrome 9 990 F  
Ecran couleur 11 890 F

### PC 1512

#### CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME		COULEUR	
	/mois		/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD 20	864 F

Profitez de cette occasion pour ouvrir  
votre Carte Blanche Hyper-C.B.

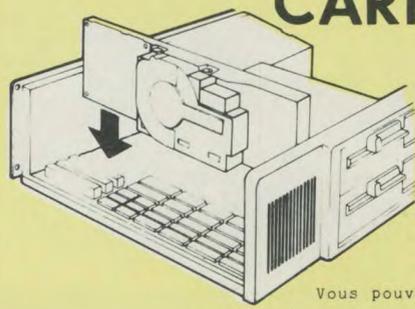
## VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!



DISQUES DURS TANDON  
10 Mo 20 Mo 40 Mo  
4.795F 5.395F 10.995F

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.

## CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo



6.295F

Vous pouvez l'installer vous-même

### PROGRAMMES PRO PCW

#### GESTION COMMERCIALE PCW

- ALIENOR COMPTA PCW (LOGICYS) 1060
- ANALYSE FINANCIERE (LOGYS)... 240
- PAYE CRESUS PCW (LOGYCS)... 1175
- DEVIS TRAVAUX TALOS-LOGICYS. 1750
- FACTUR.STOCK (LOGICYS)... 1755
- GESTION DOMESTIQ. (LOGYS). 250
- NOSTRADABUR-ANALY.FINANC. 490
- OPTICAISSE..... 790

#### INTEGRES PCW 8256-8512

- ACT 1 (LOGICYS)..... 810
- DATAMAT PCW..... 590
- DBASE 2 PCW..... 790
- DBASE 2 - GENERATEUR APPLIC. 220
- GESTION ASSOCIATION..... 1190
- GESTION FICHIERS (LOGYS). 260
- GESTION COMPTA + MAILING. 950
- MULTIPLAN PCW..... 499
- POCKET BASE..... 790
- POCKET CALC..... 450
- POCKET WORDSTAR..... 890

#### UTILITAIRES PCW 8256-8512

- AUTOFORMATION/ASSEMBLEUR..... 295
- AZERTY CLAVIER PCW..... 250
- C BASIC..... 650
- COBOL (ANGLAIS) COMPILATEUR.. 550
- DB COMPILER..... 790
- DR DRAW..... 650
- DR GRAPH..... 650
- EXBASIC..... 250
- GENECAR-GRAPHISME (COBRA)... 200
- PCW GRAPH..... 395
- INTEGRE 2 PCW (LOGYS)..... 690
- PASCAL/MT+..... 650
- ROTATE - IMPR.BIDIRECTION... 350
- TASPRINT - POLICE CARACT..... 250
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490



#### ORDINATEURS PRO - PC 1512

-PC 1512 SD COULEUR.....	8171
-PC 1512 SD MONOCHROME....	5926
-PC 1512 DD COULEUR.....	9713
-PC 1512 DD MONOCHROME....	7459
-PC 1512 HD 20 COULEUR....	14101
-PC 1512 HD 20 MONOCHROME.	11848

#### ORDINATEURS TRAIT.TEXTE - PCW

-PCW 8256 -256 Ko.....	4740
-PCW 8512 -512 Ko.....	5926

### PERIPHERIQUES PC 1512 & PCW

#### IMPRIMANTES PC 1512

-IMPRIMANTE DMP 3000.....	2290
-KIT RELIANT 1 PC A 2 IMPRIM.	590

#### PERIPHERIQUES PC 1512

-FD3 - LECTEUR DISQUE (B) PC.	1780
-------------------------------	------

#### PERIPHERIQUES PCW 8256-8512

-LIGHT PEN-CRAYON OPTIQUE.	880
-ECRAN PROTECTION MONITEUR...	350
-EXTENSION 256 KO + MANUEL...	450
-FD2-LECT.DISK-B-PCW 8256.	1660
-INTERF.JOYSTICK MX 330 PCW..	290
-PIED ORIENTABLE MONITEUR...	350
-CABLE RALLONGE IMPRIMANTE...	190
-SOURIS + INTERFACE PCW...	1500

### PROGRAMMES PRO PC 1512

#### GESTION COMMERCIALE PC 1512

-ALIENOR 2.....	1990
-LA COMPTA MEMSOFT.....	1990
-COMPTA LPC.....	1125
-COMPTABILITE SAARI.....	2350
-FACTURATION-STOCK FASSI...	2350
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK.	4980
-PAIE GIPSI.....	2350

#### UTILITAIRES PC 1512

- BASIC COMPILER PC 1512..... 1175
- GEM FONT & DRIVERS PACK.... 429
- GEM FONT EDITOR..... 990
- GEM PROGRAMMERS TOOLKIT.... 1990
- TURBO EDITOR TLBOX PC..... 700
- TURBO GAMEWORKS TLBOX PC... 700
- TURBO GRAPHIX TLBOX PC..... 700
- TURBO JUMBO (PACK) PC..... 2960
- TURBO DATABASE TLBOX PC.... 700
- TURBO PASCAL 87 + BCD - PC.. 1180
- TURBO PROLOGUE PC..... 1180
- TURBO TUTOR PC..... 350
- YES YOU CAN (GENERATEUR). 1175

#### INTEGRES PC 1512

- CALCOMAT PC 1512..... 820
- DATAMAT PC 1512..... 820
- DBASE 3 PC..... 9429
- DBASE 2 PC..... 1175
- EPISTOLE JUNIOR PC..... 1175
- EVOLUTION SUNSET (GEM)... 1175
- FRAMEWORK PREMIER..... 1175
- GEM DRAW BUSINESS LIBRAR. . 429
- GEM DIARY..... 429
- GEM DRAW..... 990
- GEM GRAPH..... 990
- GEM WORDCHART..... 990
- GEM WRITE..... 990
- GEM JT BASE..... 590
- MULTIPLAN JUNIOR PC 1512... 700
- MALETTE PRACTI (FIL)..... 1950
- REFLEX -BASE DONNEES..... 825
- REFLEX + WORKSHOP PC 1512.. 1775
- SIDEKIK -PC 1512..... 390
- SIDEKIKE PC & COMPATIBLE... 945
- SUPERCALC 3 -TABLEUR..... 890
- TEXTOMAT PC 1512..... 820
- VP PLANNER PC 1512..... 1175
- WORD JUNIOR PC 1512..... 1175
- WORDSTAR 1512..... 890

## Magasin Exposition-Vente

# HYPER-CB

Communication

183 rue Saint-Charles  
75015 Paris

16 (1) 45.54.39.76

Métro Place Balard

ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

# TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

## GESTION

-SOLUTION.....	950
-SPACE MOVING.....	395
-TURBO DATABASE TOOLBOX.....	700
-TURBO GRAPHIX TOOLBOX.....	700
-TURBO PASCAL -BORLAND.....	940
-TEXTOMAT.....	450

## FAMILIAUX DISK

GESTION ENTREPRISE DISK - CPC	
-COMPTABILITE LOGICYS.....	1640
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS).....	1280
-FACTUR.PLUS (LOGICYS).....	1390
-FACTURE-CAISSE (LOGICYS).....	1390

GESTION FAMILLE DISK - CPC	
-AGENDA (LOGYS).....	165
-BUDGET FAMILIAL/LORICIEL.....	220
-CARNET ADRESSES (LOGYS).....	165
-GESTION DOCUMENT (LOGYS).....	180
-GESTION DOMESTIQUE-LOGYS.....	200
-GESTION FICHES (LOGYS).....	200

HASARD-CHANCE-ASTRO DISK - CPC	
-ERE DU VERSEAU.....	230
-GRAPHOLOGIE & BIORYTHME.....	199

## INTEGRES DISK - CPC

-AMSWORD (TRAIT.TEXTE).....	290
-CAHIER DE TEXTE (LOGYS).....	165
-CALCUMAT.....	450
-C.A.O. (LORICIEL).....	410
-DATAMAT (BASE DONNEES).....	450
-DBASE 2 (BASE DONNEES).....	790
-INTEGRE 1 (LOGYS).....	490
-LORIGRAPH (LORICIEL).....	310
-MASTERFILE (AMSTRAD).....	345
-MULTIPLAN.....	499
-POCKET BASE.....	790
-POCKET WORDSTAR.....	890

**HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de**

**15 000<sup>F\*</sup>**

**A VOTRE NOM. IMMEDIATEMENT.**

\*15.000 F sur un compte à votre nom.

Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.

Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'à 15.000 F qui vous sont acquis).

Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6% du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien.

\*15.000 F disponibles immédiatement.

Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?

Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris) Par correspondance - en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

# HYPER CB

Carte Blanche

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

## DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

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

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....

Ville.....

Téléphone.....

## PROGRAMMES ÉDUCATIFS

### ÉDUCATIFS AMSTRAD DISK

-ANATOMIE (CORE).....	199
-ANIMALIER.....	180
-ASSIMIL (ANGLAIS).....	590
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN.....	250
-CAMELEMATHS (CORE).....	199
-CALCUL MENTAL (LOGYS).....	160
-CAMELEMOTS (CORE).....	199
-GÉOGRAPHIE.....	220
-VALISE AVEC KIT 1+2+3-COBRA.....	499
-KIT N°1 (COBRA).....	299
-KIT N°2 (COBRA).....	299
-KIT N°3 (COBRA).....	299
-KIT N°4 (COBRA).....	299
-KIT N°5 (COBRA).....	299
-KIT N°6 (GEO) COBRA.....	299
-KIT N°8 (COBRA).....	299
-MONDE (LE) - (CORE).....	199
-QUATRE SAISONS.....	199
-SQUELETTE (CORE).....	199

### ÉDUCATIFS K7 - CPC

-ANATOMIE (CORE).....	150
-ASSIMIL (ANGLAIS).....	550
-ATTRAPE MOTS.....	99
-CAMELEMATHS (CORE).....	150
-CAMELEMOTS (CORE).....	150
-FRANCE (LA) - (CORE).....	150
-HISTOQUIZ (COBRA).....	120
-LOGIFORMES.....	120
-MONDE (LE) - (CORE).....	150
-N°01 - MEMORAM (ORTHOGRAPHE).....	140
-N°02 - AMSTERM (PLURIELS).....	140
-N°03 - NOMBRES + DICO.....	140
-N°04 - MATHASARD (CALCUL).....	140
-N°05 - ORTHO-REPER (ALG+GÉOM).....	140
-N°06 - VOCABULAIRE.....	140
-N°07 - CONJUGAISON.....	140
-N°09 - AMSCOM PENDULE.....	140
-N°10 - TABLES & DECIMALES.....	140
-N°11 - PROBLEMES COURS MOY.....	140
-N°12 - PROBLEMES & EME.....	140
-N°15 - PARTICIM.....	140
-N°17 - SYSTEME OPERAM.....	140
-N°19 - GEO (FRANCE).....	140
-NUMERUS.....	150
-NUMEROLOGIE.....	120
-ORTHOSTRAD (CORE).....	150
-PITMAN DACTYLO (FRAPPE).....	99
-PLANETE BASE.....	150
-SQUELETTE (CORE).....	150

## HOUSSES ORDINATEUR

HOUSSES AMSTRAD	
-HOUSSE CLAVIER 464/664.....	80
-HOUSSE CLAVIER CPC 6128.....	80
-HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1.....	70
-HOUSSE MONIT.COUL.CTM644.....	130
-HOUSSE MONIT.MONO.GT65.....	130

## RANGEMENTS DIVERS

BOÎTES RANGEMENT DISK	
-BOÎTIER RANGE.50 DISK 3'.....	150
-ETUI PROTECTION K7.....	3

## JEUX DISQUETTES

JEUX PC 1512	
-ARCHON.....	360
-BOULDERDASH.....	120
-BRIDGE MASTER.....	490
-BRUCE LEE.....	235
-CHESS MASTER.....	520
-CYRUS 2 CHESS.....	245
-DAMBUSTER.....	235
-DECISION DESERT.....	230
-ECHEC 3 D.....	195
-F 15 STRIKE EAGLE.....	290
-FLIGHT SIMULATOR.....	490
-HELLCAT.....	235
-HISTOIRE D'OR.....	310
-JET (SIMULATION PILOTAGE).....	590
-MEAN 18 (GOLF).....	240
-M.G.T.....	230
-ONE ON ONE.....	360
-ORPHEE.....	300
-PASSAGERS DU VENT (LES).....	320
-PINBALL CONSTRUCTION SET.....	360
-PISTOP 2.....	230
-SEVEN CITIES OF GOLD.....	360
-SHANGAI.....	220
-SILENT SERVICE.....	260
-SOLO FLIGHT.....	210
-SPTIFIRE ACE.....	210
-STARFLIGHT.....	440
-STARGLIDER.....	290
-SUMMER GAMES 2.....	245
-TEMPLE APSHAI.....	290
-TERA.....	220
-TOP SECRET.....	300
-WINTER GAMES 1.....	220

## JEUX DISQUETTES

JEUX PCW 8256-8512	
-3 D CLOCK CHESS (PCW).....	160
-AMSTRADAMES.....	200
-BATMAN.....	170
-BOUNDER DASH.....	220
-BRIDGE PLAYER.....	200
-CLASSIC INVADERS (THE).....	190
-COLOSSUS CHESS.....	180
-FAIRLIGHT.....	160
-FORCE 4-MISSION DETECTOR.....	180
-GRAPHO-BIORYTHMES.....	200
-HISTOIRE D'OR.....	230
-LORD OF THE RINGS.....	280
-REVERSI.....	200
-STRIKE FORCE HARRIER.....	210
-TOMAHAWK.....	210
-TRIVIAL POURSUIT.....	270

## PROMOTION AU CHOIX 30F/40F LA CASSETTE

-180.....	40
-5 A SIDE.....	40
-APPRENTICE (THE).....	30
-BACK TO REALITY.....	30
-BIG SHOPBANNER.....	30
-CAVES OF DOOM.....	30
-CERBERUS.....	30
-CHILLER.....	30
-CONQUEST.....	40
-FEUD.....	30
-FINDERS KEEPERS.....	30
-FIVE A SIDE SOCCER.....	40
-FLY SPY.....	30
-FORMULA 1 SIMULATOR.....	30
-GOLD TALESMAN.....	40
-GUZZLER.....	30
-HOLE IN ONE.....	40
-INTO OBLIVION.....	30
-KANE.....	30
-KENTILLA.....	30
-KILLAPEDE.....	30
-KNIGHT TYME.....	40
-LAST VS.....	40
-LOCOMOTION.....	30
-MOLECULE MAN.....	30
-MONTERAQUEOUS.....	30
-NINJA.....	40
-NUCLEAR HERST.....	30
-ONE MAN AND HIS DROID.....	30
-PIPELINE.....	30
-RADZONE.....	30
-SHORTS FUSE.....	30
-SOUL OF ROBOT.....	30
-SPEED KING.....	30
-SPELLBOUND.....	40
-STORM.....	30
-TROLLIWALLIE.....	30
-XCEL.....	30
-ZUR.....	40

## PROMOTION INTEGRES AMSTRAD

-MINIFILE (AMSTRAD).....	35
--------------------------	----

## 99 F LA DISQUETTE

## PROMOTION JEUX DISK AMSTRAD

-PACK MASTERTRONIC N°1/3 JEUX.....	99
-PACK MASTERTRONIC N°2/3 JEUX.....	99
-PACK MASTERTRONIC N°3/3 JEUX.....	99

## PAPIER LISTING

PAPIER LISTING 11'	
-1000 FEUILLES DOUBLES 11'.....	360
-2500 FEUILLES SIMPLES 11'.....	230
-500 FEUILLES SIMPLE 11'.....	65

## PAPIER LISTING 12'

-1000 FEUILLES DOUBLES 12'.....	390
-2500 FEUILLES SIMPLES 12'.....	240
-500 FEUILLES SIMPLES 12'.....	80

## ETIQUETTES LISTING

-3000/1 ETIQUETTE 107x48.....	340
-4000/1 ETIQUETTE 89x36.....	310

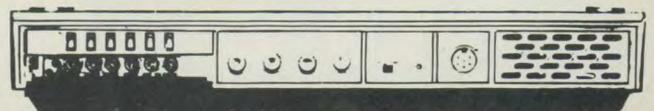
## PAPIER FEUILLE A FEUILLE

-500 FEUIL.PAPIER LETTRE.....	99
-------------------------------	----

## RUBANS IMPRIMANTES

### RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD

-RUBAN DMP 1000.....	99
-RUBAN DMP 2000.....	99
-RUBAN PCW.....	99



**16 chaînes**

Transformer votre bon vieux Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

**TUNER TÉLÉ 1390F**

JEUX AMSTRAD • CASSETTES		JEUX AMSTRAD • CASSETTES		JEUX AMSTRAD • CASSETTES		JEUX AMSTRAD • CASSETTES	
-1001 B.C.....	140	-DEVIL'S CASTLE.....	160	-MANDRAGORE.....	260	-SOLD MILLION 3 (THEY).....	110
-1815.....	150	-DIAMANT / ILE MAUDITE.....	180	-MARACAIBO.....	140	-SORCERY.....	99
-3 D FIGHT.....	140	-DRAGON'S LAIR.....	80	-MASSACRE A LA TOMATE.....	120	-SPACE SHUTTLE.....	120
-3 D GRAND PRIX.....	120	-DRAGON'S LAIR 2.....	90	-M'ENFIN.....	150	-SPITFIRE 40.....	110
-50 JEUX.....	130	-EAGLE NEST.....	100	-MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE.....	220	-STAR GAMES.....	110
-5eme AXE.....	150	-ELITE (EN FRANCAIS).....	170	-MEURTRE A GRANDE VITESSE.....	199	-STRATEGY.....	150
-ACES OF ACES.....	110	-FAIRLIGHT.....	140	-MEURTRE EN SERIE.....	240	-STRIKE HAWK.....	90
-AIGLE D'OR.....	170	-FINDERS KEEPERS.....	30	-M.G.T.....	140	-STRIKE FORCE HARRIER.....	100
-ALIENS 2.....	120	-FOOT.....	140	-MIAMI VICE.....	90	-SUPER CYCLE.....	110
-AMSTRAD ACADEMY.....	100	-FOURMOST ADVENTURE.....	110	-MICRO SCRABBLE.....	210	-SWEVO'S WORLD.....	120
-ANTIRIAD.....	99	-GALACHIP.....	140	-MINDSHADOW.....	100	-SYNDROME (LE).....	120
-ASPHALT.....	140	-GAUNTLET.....	99	-MINES DU ROI ACKANTUS.....	120	-TARZAN.....	110
-AVENGER.....	90	-GESTE D'ARTILLAC.....	280	-MISSION ELEVATOR.....	90	-TEMPESTE.....	110
-BACTRON.....	140	-GHOSTS N' GOBLINS.....	90	-MONOPOLY.....	160	-TEMLIERS (LES).....	180
-BATAILLE DE MIDWAY.....	120	-GIFT PACK.....	90	-MYSTERE DE KIKEKENKOI.....	180	-TENNIS 3 D.....	140
-BATAILLE D'ANGLETERRE.....	120	-GOLD HITS.....	120	-NEXUS.....	110	-TENSIONS.....	140
-BATAILLE BREVETS.....	220	-GRAND PRIX 500 CC.....	160	-NIGHT GUNNER.....	80	-THAI BOXING.....	80
-BATMAN.....	90	-GREEN BERET.....	100	-OMEGA PLANETE INVISIBLE.....	270	-THEATRE EUROPE.....	120
-BIG 4.....	100	-HACKER 2.....	99	-PACK FIL.....	140	-TOBRUK 1942.....	110
-BIGGLES.....	110	-HEPSS (L).....	120	-POUVOIR.....	180	-TOMAHAWK.....	110
-BILLY LA BANLIEUE.....	140	-HERITAGE 1 (L).....	180	-PRODIGY.....	120	-TONY TRUAND.....	140
-BOMB JACK 2.....	90	-HIGHLANDER.....	80	-RALLYE 2.....	130	-TOP GUN.....	110
-BOULDERDASH 3.....	80	-HIT PACK.....	110	-RED HAWK.....	90	-TOUR DU MONDE / 80 JOURS.....	120
-BREAKTHRU.....	100	-HMS COBRA.....	290	-REVOLUTION.....	110	-TRAILBLAZER.....	100
-BUGGY.....	140	-HOBBIT.....	150	-RODEO.....	160	-TRANSAT ONE.....	140
-CAPCOM 1942.....	90	-IKARI WARRIOR.....	90	-ROOM TEN.....	90	-TRIVIAL POURSUIT.....	190
-CAULDRON 2.....	90	-IMPOSSIBLE MISSION.....	110	-SABOTEUR.....	99	-TT RACER.....	110
-CHEOPS.....	149	-INFILTRATOR.....	110	-SAI COMBAT.....	99	-UCHI MATA.....	110
-CHIP N° 1 - COMPILATION.....	120	-JEUX SANS FRONTIERES.....	110	-SAILING.....	130	-VOLLEY BALL.....	160
-COLUSSUS CHESS 4.....	100	-KNIGHT RIDER.....	99	-SAMANTHA FOX.....	100	-WINTER GAMES.....	100
-COMBAT LYNX.....	90	-KONAMI'S COIN-GOLF.....	110	-SAPIENS.....	140	-XARO.....	120
-COSMIC SHOCK ABSORBER.....	110	-KRAFTON ET XUNK.....	130	-SCOOBY DOO.....	99	-YIE AR KUNG FU 2.....	100
-CYRUS 2 CHESS.....	110	-LAUREATS (LES).....	160	-SECRET DU TOMBEAU (LE).....	160	-ZAXX.....	160
-DAMBUSTER.....	100	-LITE FORCE.....	100	-SHOCK WAY RIDER.....	90	-ZOIDS.....	100
-DANDARE.....	119	-LORD OF MIDNIGHT.....	90	-SHOGUN.....	110	-ZOX 2099.....	220
-DEACTIVATOR.....	110	-LORD OF THE RING.....	150	-SILENT SERVICE.....	120		
-DESERT FOX.....	100	-MACADAM BUMPER.....	160	-SKYFOX.....	110		
				-SOLD A MILLION 1 (THEY).....	110		
				-SOLD A MILLION 2 (THEY).....	110		

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES		JEUX AMSTRAD • DISQUETTES		JEUX AMSTRAD • DISQUETTES		PC 1512 AMSTRAD	
-1001 B.C.....	210	-GRAND PRIX 500 CC.....	180	-SAMANTHA FOX.....	140	MICRO APPLICATION	
-1815.....	199	-HACKER 2.....	140	-SAPIENS.....	180	-LIVRE DU BASIC 2..... 179	
-3 D FIGHT.....	200	-HARRY AND HARRY.....	210	-SCOOBY DOO.....	140	-BIEN DEBUTER/PC 1512..... 149	
-3 D GRAND PRIX.....	160	-HEPSS (L).....	160	-SECRET DU TOMBEAU (LE).....	200	-LIVRE DU GEM..... 199	
-50 GAMES.....	195	-HERITAGE 1 (L).....	199	-SHOCK WAY RIDER.....	140	-GUIDE DU BASIC..... 149	
-5eme AXE.....	160	-HISTOIRE D'OR.....	199	-SILENT SERVICE.....	170	-LIVRE DU PC 1512 AMSTRAD..... 99	
-ACES OF ACES.....	160	-HIT PACK.....	130	-SKYFOX.....	185	-GUIDE REFERENCE PC 1512..... 249	
-AIGLE D'OR.....	200	-HMS COBRA.....	280	-SOLD A MILLION 1 (THEY).....	160	-TRUCS & ASTUCES..... 179	
-ALIENS 2.....	160	-IKARI WARRIOR.....	130	-SOLD A MILLION 2 (THEY).....	150	PCW AMSTRAD	
-ANTIRIAD.....	150	-IMPOSSIBLE MISSION.....	200	-SOLD MILLION 3 (THEY).....	140	MICRO APPLICATION	
-ASPHALT.....	180	-INFILTRATOR.....	130	-SORCERY +.....	150	-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW..... 129	
-AVENGER.....	160	-KONAMI - 5 COMPILATION.....	150	-SPIN DIZZY.....	150	-GRAND LIVRE DU PCW..... 179	
-BACTRON.....	180	-KRAFTON ET XUNK.....	200	-SPITFIRE 40.....	140	-LIVRE DU PCW AMSTRAD..... 179	
-BATAILLE D'ANGLETERRE.....	200	-LIGHT FORCE.....	150	-SPY VERSUS SPY.....	150	CPC 464/6128 AMSTRAD	
-BATAILLE BREVETS.....	220	-MACADAM BUMPER.....	220	-SRAM.....	160	MICRO APPLICATION	
-BATAILLE DE MIDWAY.....	220	-MANDRAGORE.....	295	-SRAM 2.....	200	-N°1-TRUCS & ASTUCES CPC..... 149	
-BATMAN.....	150	-MARACAIBO.....	180	-STAR GAMES.....	150	-N°2-PROGRAMMES BASIC..... 129	
-BIG 4.....	140	-MASOUE.....	190	-STRIKE FORCE HARRIER.....	150	-N°3 BASIC/BOUT D. DOIGTS..... 149	
-BIGGLES.....	150	-MASSACRE A LA TOMATE.....	160	-SUPER CYCLE.....	160	-N°4-AMSTRAD OUVRE TOI..... 99	
-BILLY LA BANLIEUE.....	200	-M'ENFIN.....	190	-SWEVO'S WORLD.....	110	-N°5-JEUX/LIBRE PROGRAMMER..... 129	
-BLUE WAR.....	210	-MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE.....	220	-S.W REPORTER.....	220	-N°6-BIBLE DU CPC AMSTRAD..... 249	
-BOB WINNER.....	200	-MEURTRE EN SERIE.....	290	-SYNDROME (LE).....	160	-N°7-LANGAGE MACHINE..... 129	
-BOMB JACK 2.....	150	-MEURTRE A GRANDE VITESSE.....	150	-TARZAN.....	160	-N°8-GRAPHISMES/SONS CPC..... 129	
-BREAKTHRU.....	150	-M.G.T.....	180	-TEMPESTE.....	150	-N°9-PEEKS & POKES..... 99	
-BRIDGE.....	300	-MIAMI VICE.....	110	-THEATRE EUROPE.....	190	-N°10-LIVRE LECTEUR DISK..... 149	
-CAPCOM 1942.....	170	-MINES DU ROI ACKANTUS.....	180	-TOBRUK 1942.....	160	-N°11-EXTENSION & PERIPH..... 199	
-CAULDRON 2.....	130	-MISSION ELEVATOR.....	160	-TENNIS 3 D.....	170	-N°12-LIVRE CP/M AMSTRAD..... 149	
-CHIP N° 1 - COMPILATION.....	180	-MONOPOLY.....	230	-TENSIONS.....	170	-N°13 IDEES POUR CPC..... 129	
-COLUSSUS CHESS 4.....	140	-MICRO SCRABBLE.....	250	-THAI BOXING.....	110	-N°14-ROUTINES CPC..... 149	
-COSMIC SHOCK ABSORBER.....	190	-NEXUS.....	150	-THEATRE EUROPE.....	190	-N°15-DEBUTER CPC 6128..... 99	
-CYRUS 2 CHESS (ECHECS).....	140	-NIGHT GUNNER.....	140	-TOMAHAWK.....	150	-N°16-BIBLE/CPC 664/6128..... 199	
-DANDARE.....	120	-OMEGA PLANETE INVISIBLE.....	275	-TONY TRUAND.....	200	-N°17-TRUCS/ASTUCES N°2..... 129	
-DEACTIVATOR.....	160	-ONE.....	150	-TOP GUN.....	150	-N°18-PROGRAMMES EDUCATIF..... 179	
-DEMAIN HOLOCAUSTE.....	250	-ORPHEE.....	295	-TOP SECRET.....	240	-N°19-COM.MODEM/MINITELE..... 149	
-DESERT FOX.....	160	-PACIFIC.....	160	-TRAILBLAZER.....	140	-N°20-LIVRE LOGO CPC/PCW..... 149	
-DEVIL'S CASTLE.....	200	-PACK FIL.....	190	-TRIVIAL POURSUIT.....	240	-BIBLE DU GRAPHISME + DISK..... 299	
-DIAMANT ILE MAUDITE.....	220	-PACTE (LE).....	230	-TT RACER.....	160	-BIBLE DU GRAPHISME..... 199	
-DRAGON'S LAIR.....	120	-PASSAGER DU TEMPS.....	240	-UCHI MATA.....	180	-LIVRE BASIC 6128 + DISK..... 249	
-DRAGON'S LAIR 2.....	150	-PASSAGERS DU VENT (LES).....	299	-UNION JACK.....	200	-LIVRE DU BASIC 6128..... 149	
-EAGLE NEST.....	150	-PAWN.....	230	-V.....	140		
-ELITE (EN FRANCAIS).....	200	-POUVOIR.....	200	-VOLLEY BALL.....	210		
-EMPIRE.....	230	-PRODIGY.....	150	-WINTER GAMES.....	140		
-FAIRLIGHT.....	199	-RAID OVER MOSCOU.....	120	-XARO.....	160		
-FER ET FLAMME.....	280	-RALLYE 2.....	200	-YIE AR KUNG FU 2.....	170		
-FOOT.....	200	-RAMBO.....	99	-ZAXX.....	220		
-FRANCK BRUNO BOXING.....	150	-REVOLUTION.....	150	-ZOIDS.....	150		
-GAUNTLET.....	150	-RODEO.....	180	-ZOMBIE.....	160		
-GHOSTS N' GOBLINS.....	130	-ROOM TEN.....	130	-ZOX 2099.....	220		
-GLIDER RIDER.....	140	-SABOTEUR.....	150				
-GOLD HITS.....	180	-SAI COMBAT.....	130				



750 F

Dimensions plateau: 105 x 62 x 70 cm  
 plateau écran: +16 cm  
 (ajouter 170 F de frais de port)

BUREAU ORDINATEUR

Magasin Exposition-Vente

**HYPER-CB**  
 Communication

**183 rue Saint-Charles  
 75015 Paris  
 16 (1) 45.54.39.76  
 Métro Place Balard**

ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT. ENVOYER CE BON A:

**HYPER-CB** Communication  
 183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél.: 554.39.76

Nom \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Téléphone \_\_\_\_\_  
 Code postal \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_

A CREDIT

Je desire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

AMS 23

Je desire recevoir une offre préalable de crédit (CETELÉMI)

Montant de la commande ..... F  
 Nombre de mensualités ..... / mois

Versement comptant  
 cheque  mandat-lettre  CCP

Participation aux frais d'envoi  
 0 à 500 F ajouter ..... + 30 F  
 + 500 F ajouter ..... + 55 F

Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F

CORSE-DOM-TOM nous consulter

TOTAL de la commande +

TOTAL GENERAL

AMSTRAD PRO

Editeur : Birdy's  
Genre : gestion et facturation  
Matériel requis : PC 1512 DD  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★  
Appréciation : ★★★

# FACSTOCK

Edité par BIRDY, le produit FACSTOCK se compose de deux disquettes et d'un manuel utilisateur d'environ 120 pages. Il permet la gestion de stocks d'articles, la facturation aux clients et la tenue d'une comptabilité clients.

Un module spécial permet de passer les écritures de la comptabilité clients sur le logiciel de comptabilité générale proposé par le même éditeur.

# BIRDY'S<sup>®</sup>



# FACSTOCK

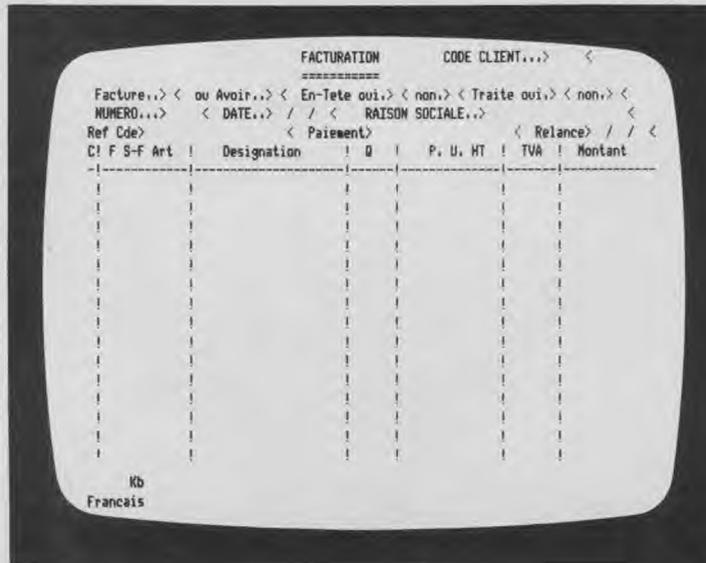
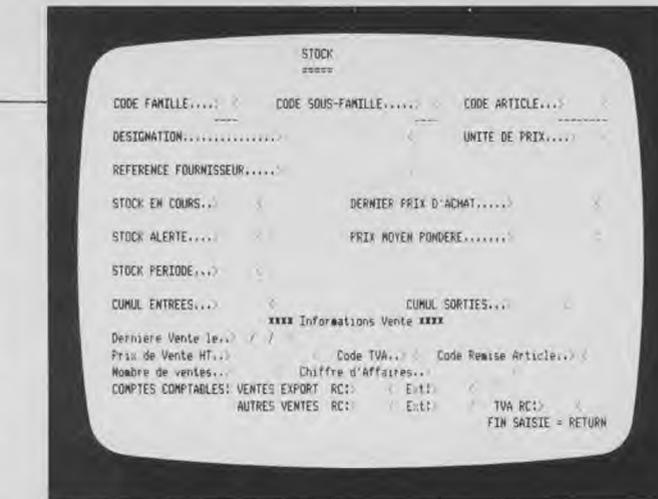
La documentation est assez bien conçue quoique certaines particularités (mise en place des codes "Remise" par exemple) auraient gagné à être mieux expliquées. Inversement les quinze premières pages de la documentation auraient pu être supprimées. Leur utilité n'est pas évidente dans la mesure où elles sont consacrées à la présentation et de ses supports, choses que l'utilisateur même peu averti, est censé connaître (sinon, comment choisirait-il ses logiciels ?). La mise en place sur disque dur et les directives de sauvegarde des disquettes (bravo pour les précisions sur l'utilité du cyclage des sauvegardes sur plusieurs jours) sont situées à la fin de cette partie et l'utilisateur peut être tenté, à cause des quinze premières pages, de sauter directement au chapitre d'utilisation du logiciel "oubliant" ainsi une partie importante de la documentation sur laquelle il sera obligé de revenir par la suite.

Le logiciel lui-même est divisé en quatre grands chapitres : la gestion de la base de données, la facturation, les règlements, et les éditions de journaux et de statistiques de ventes.

## Gérer son fichier "clients"

La gestion de la base de données permet de créer ou modifier les fichiers articles, clients, taux de TVA et remises, en tête de factures.

L'ensemble des renseignements demandés est remarquablement complet. On peut toutefois regretter que l'adresse (partie numéro et rue) soit limitée à une seule ligne de trente caractères, ce qui peut être insuffisant dans de nombreux cas. C'est ainsi qu'il n'est pas évident de saisir de façon claire les coordonnées de Birdy's Éditions à Offenbourg. L'en-tête de facture permet, comme son nom l'indique, de préciser sur les factures imprimées les coordonnées de la société initiatrice du document. Son impression sur les factures est optionnelle, ce qui permet d'utiliser du papier pré-imprimé. Le fichier clients contiendra les caractéristiques de tous les clients habituels donnant lieu à des facturations fréquentes. Outre les dénominations du clients, il contient l'adresse de livraison et l'adresse d'expédition de la facture. Autre parti-



cularité intéressante, il est possible de saisir les données du relevé d'identité bancaire du client (ce que les banques aiment particulièrement et qui permet de diminuer les frais qu'elles prélèvent). Le solde comptable du client et le chiffre d'affaires réalisé avec lui sont contenus dans ce fichier et mis à jour au fur et à mesure des opérations (facturations ou règlements).

Nous ne nous étendrons pas sur le fichier des articles qui est tout-à-fait classique. Signalons toutefois que la classification en familles et sous-familles permet d'obtenir un classement et des statistiques de ventes plus précises ainsi que la possibilité d'affecter à chaque article trois comptes du plan comptable (export, autre, et TVA). Le stock en cours est calculé à chaque entrée ou sortie et des valeurs comme le prix moyen pondéré, le stock pour une période donnée, les cumuls d'entrées et de sorties sont mises à jour en temps réel par le programme.

Enfin le fichier des taux de TVA et des remises permet de préciser dix taux de TVA différents et jusqu'à vingt-cinq remises

(cinq types d'articles pour cinq types de clients) ce qui permet de couvrir l'ensemble des possibilités.

Les éditions liées à cette base de données sont complètes et contiennent tous les renseignements saisis. On peut regretter qu'elles soient un peu trop chargées, mais ceci s'explique par la quantité des renseignements fournis et n'a que peu d'importance dans la mesure où il s'agit de documents à usage interne.

## Facturer

La saisie des factures est on ne peut plus simple. Après avoir les références de la facture, il vous suffit d'indiquer les caractéristiques des produits qui la composent. Dans le cas où le client concerné n'existe pas dans vos fichiers (cas du client occasionnel), il vous suffit d'indiquer ses coordonnées sur l'écran qui vous est affiché. Celles-ci seront imprimées sur la facture sans mise à jour du fichier clients. De même il est possible de demander l'impression en fin de facture d'une traite qui reprendra les données du RIB saisi dans le fichier clients. Les factures sont

numérotées par le programme, mais vous pouvez modifier le numéro affecté. Attention toutefois, vous ne pouvez pas (et c'est normal) avoir deux factures différentes possédant le même numéro. La passation d'une quantité de produit supérieure à celle existant en stock est indiquée par un message d'anomalie sur l'écran.

La gestion de facturation s'accompagne aussi de l'édition de bons de livraison et de l'impression d'étiquettes adresses. Dans ces deux derniers cas, c'est l'adresse de livraison qui sera indiquée. Pour terminer sur ce sujet, il importe de savoir que la facturation permet l'imputation des montants des factures dans la comptabilité clients. Cette partie permet aussi de mettre à jour les statistiques de ventes et de passer les écritures dans les journaux et les balances. Enfin, elle libère de la place sur les fichiers car les factures imputées sont détruites et il est, par conséquent, nécessaire d'exécuter périodiquement cette manipulation.

La comptabilité client permet la saisie des règlements avec leur imputation comptable, la consultation des comptes des clients et l'édition éventuelle de lettres de relance.

Les états édités par le produit, outre les traditionnels journaux (des avoirs, des règlements, etc.) et des balances clients, peuvent aussi fournir les statistiques de ventes par client, famille et sous-famille d'articles, et par représentant, ce qui permet de suivre au plus près les effets d'une politique commerciale.

Pour terminer, précisons que FACSTOCK peut communiquer ses données à d'autres logiciels de BIRDY, et essentiellement à la comptabilité GALLIA et à la gestion des achats GOLIAT. Cette transmission se fait à l'aide de programmes d'interface disponibles chez l'éditeur.

En conclusion, FACSTOCK représente un ensemble complet de facturation et gestion de stocks. Il est cependant dommage que la gestion des commandes fournisseurs n'ait pas été incluse et fasse l'objet d'un produit séparé. Son utilisation simple et la multiplicité des fonctions offertes en font un logiciel de qualité, particulièrement adapté à la gestion d'entrepôts ou de magasins de moyenne importance.

R.P. Spiegel

**POURSUITE DE L'  
OPERATION DISK 3"  
23 F90 pièce**

**GENERAL**<sup>®</sup>  
PROGRAMME ETE 1987

**CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT  
AU MAGASIN**

**ETUDIANTS, vous avez droit, désormais,  
au tarif collectivités chez GENERAL**

En dehors des prix promo et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la carte Etudiant Général est immédiate et gratuite. Demandez Claire, Frédérique ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Frédérique Claire Elisabeth

**OFFRE SPÉCIALE D'ÉTÉ**

**1 PC 1512 DD mono  
+ 1 DMP 3000  
+ SUPERCALC 3  
+ WORDSTAR 1512  
7990F HT  
9476F TTC**

**1°) OPERATION\* CADEAUX ETE 87**

En achetant votre **AMSTRAD 6128** ou **PC 1512** chez **GENERAL** entre le 1<sup>er</sup> juin et le 30 août 1987, vous avez droit à :

- 1° 1 manette de jeux
- 2° 3 jeux cadeaux pour la gamme 6128 ou 12 programmes cadeaux pour la gamme PC 1512

- 3° 1 boîte de rangement 10 disquettes
- 4° 1 garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre (inscrite sur votre facture)
- 5° 1 bon d'achat de 300 F pour l'imprimante de votre choix (valable 6 mois)
- 6° 1 livre d'apprentissage sur la machine, en plus du manuel d'utilisation fourni

- 7° 1 doubleur de joystick pour brancher un 2<sup>e</sup> joystick (les 6128 et PC 1512 ne possèdent qu'une prise joystick)
- 8° un paiement en 4 fois, sans intérêts
- 9° une franche poignée de main...
- \* **Ces cadeaux annulent et remplacent ceux des annonces en pages intérieures.**

**2°) SUPER PRODUCTION GUERRE et PRIX**

Notre héros, **GENERAL**, a trois missions  
- primo, gagner la guerre des prix ;  
- secundo, avoir le plus grand choix ;  
- tertio devenir N°1 de l'électronique

Nous jouons à guichets fermés, avec la participation des plus grandes marques, jusqu'au 30 août 87 et dans la limite des stocks disponibles.

- 1° Platine laser disc MULTITECH CD 600, 3 faisceaux, dernier modèle ..... **1190F**

- 2° TV DAEWOO couleur 36 cm, Pal/Secam ..... **1999F**
- 3° MAGNETOSCOPE VHS de salon, têtes HQ, télécommande ..... **3490F**
- 4° CAMESCOPE Sony CC-DV-8, 8mm ..... **8490F**
- 5° BALADEUR avec casque stéréo ..... **79F**
- 6° MINI TV RADIO REVEIL écran mono 12 cm ..... **1190F**

- 7° CHAINE STEREO complète, double cassette, TD, tuner, enceintes, platine laser disc ..... **3490F**
  - 8° FOUR MICRO ONDES DAEWOO 12 l ..... **999F**
  - 9° Imprimante CITIZEN 120D pour 464, 6128, PC 1512, Atari ..... **1799F**
- ... et encore une bonne cinquantaine d'autres produits à prix vaincus.

**3°) OPERATION FINANCE**

**PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERETS**

A partir de 2000F d'achat, sur tous les produits du magasin, **du 1<sup>er</sup> juin au 30 août 1987**



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 enviée 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 Télécassette

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

INJECTÉS, petit format, cristal transparent

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

INJECTÉS, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

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

### BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

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

INJECTÉ, petit format

Code	Couleur	PRIX PIECE
13 F	1420 Bordeaux	..... 13 F
1418	Noir	..... 13 F

### 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

### DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

#### 133EE

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

#### FUJI

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

#### CASSETTES MICRO

Code	PRIX
7123 GENERAL C20	..... 7,90F

(11F GRATUITE)

### PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

#### FUJI

Code	PRIX
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	..... 35,50F
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		TDK		GOLDSTAR	
Code	PRIX	Code	PRIX	Code	PRIX
1000 DR C60	..... 7,50F	1200 DC C60	..... 9,00F	1104 HD C60	..... 7,00F
1002 DR C90	..... 10,70F	1202 DC C90	..... 11,50F	1106 HD C90	..... 10,00F
1003 DR C120	..... 14,00F	1204 AD C60	..... 11,00F		
1015 FR C60	..... 9,00F	1206 AD C90	..... 14,00F		
1017 FR C90	..... 13,00F	1208 ADX C60	..... 18,00F		
1008 FRI C60	..... 10,70F	1210 ADX C90	..... 24,00F		
1010 FRI C90	..... 14,50F	1371 SF C60	..... 14,00F		
1009 FRIS C60	..... 12,30F	1208 ADX C60	..... 18,00F		
1011 FRIS C90	..... 16,60F	1212 SA C60	..... 15,00F		
1004 FRII C60	..... 11,30F	1214 SA C90	..... 19,90F		
1006 FRII C90	..... 16,60F	1216 SAX C60	..... 19,50F		
1005 FRIIS C60	..... 15,50F	1218 SAX C90	..... 27,00F		
1007 FRIIS C90	..... 22,50F	1220 MA C60	..... 32,50F		
1012 METAL C60	..... 22,00F	1222 MA C90	..... 44,50F		
1014 METAL C90	..... 29,50F	1224 MAR C60	..... 53,00F		
		1226 MAR C90	..... 74,00F		

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 Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

#### A qui vend GENERAL ?

- 1 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.
- 2 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).
- 3 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	PRIX
0012 E30 VRAC	..... 35 <sup>50</sup> F
0001 E30	..... 36 <sup>50</sup> F
0012 E30 SHG	..... 39 <sup>50</sup> F
0006 E60 VRAC	..... 40 <sup>50</sup> F
0007 E60	..... 41 <sup>50</sup> F
0009 E60 SHG	..... 44 <sup>50</sup> F
0010 E90 BULK	..... 43 <sup>50</sup> F
0011 E105 VRAC	..... 45 <sup>50</sup> F
0013 E120	..... 47 <sup>50</sup> F
0019 E120 SHG	..... 65 <sup>50</sup> F
0029 E120 HIFI	..... 68 <sup>50</sup> F
0025 E120 SXG	..... 89 <sup>50</sup> F
0014 E135 BULK	..... 51 <sup>50</sup> F
0016 E150 BULK	..... 52 <sup>50</sup> F
0015 E180	..... 51 <sup>50</sup> F
0021 E180 SHG	..... 74 <sup>50</sup> F
0031 E180 HIFI	..... 76 <sup>50</sup> F
0027 E180 SXG	..... 108 <sup>50</sup> F
0017 E240	..... 74 <sup>50</sup> F
0023 E240 SHG	..... 98 <sup>50</sup> F

### GOLDSTAR

Code	PRIX
0502 E105	..... 40 <sup>50</sup> F
0504 E120	..... 43 <sup>50</sup> F
0506 E180	..... 47 <sup>50</sup> F

### BANDES AUDIO

#### TDK

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

### JVC

Code	PRIX
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	PRIX
0100 E30	..... 34 <sup>50</sup> F
0102 E60	..... 39 <sup>50</sup> F
0106 E105	..... 43 <sup>50</sup> F
0108 E120	..... 47 <sup>50</sup> F
0110 E180	..... 52 <sup>50</sup> F
0112 E240	..... 75 <sup>50</sup> F

### TDK

Code	PRIX
0315 E30 HD PRO	..... 99 <sup>50</sup> F
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	PRIX
0220 FUJI EC30 SHG	..... 55F
0005 JVC EC30 SHG	..... 59F

### 8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

#### FUJI

Code	PRIX
0004 P30	..... 79F
0008 P60	..... 95F

### TDK

Code	PRIX
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	PRIX
0600 VCC 360 HG	..... 117F
0602 VCC 480 HG	..... 143F

#### BASF

Code	PRIX
0700 VCC 480 HG	..... 143F

### BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

#### FUJI

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

#### SKC

Code	PRIX
0114 L500	..... 50F
0116 L750	..... 62F

#### TDK

Code	PRIX
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	PRIX
0059 BETACAM 10	..... 102F
0061 BETACAM 20	..... 139F

### U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

#### 3 M

Code	PRIX
0422 UCA 30 S	..... 214F
0418 UCA 75	..... 346F

#### FUJI

Code	PRIX
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

# Opération LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1 <sup>er</sup> lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140 <sup>F</sup>	1899 <sup>F</sup>
2 <sup>e</sup> lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449 <sup>F</sup>	2199 <sup>F</sup>
3 <sup>e</sup> lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106 <sup>F</sup>	2799 <sup>F</sup>
4 <sup>e</sup> lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815 <sup>F</sup>	4499 <sup>F</sup>
5 <sup>e</sup> lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429 <sup>F</sup>	369 <sup>F</sup>
6 <sup>e</sup> lot	10 disks Amsoft 3"	290 <sup>F</sup>	270 <sup>F</sup>
7 <sup>e</sup> lot	25 disks Amsoft 3"	725 <sup>F</sup>	625 <sup>F</sup>
8 <sup>e</sup> lot	50 disks Amsoft 3"	1450 <sup>F</sup>	1195 <sup>F</sup>
9 <sup>e</sup> lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198 <sup>F</sup>	139 <sup>F</sup>
10 <sup>e</sup> lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560 <sup>F</sup>	449 <sup>F</sup>
11 <sup>e</sup> lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278 <sup>F</sup>	238 <sup>F</sup>
12 <sup>e</sup> lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417 <sup>F</sup>	297 <sup>F</sup>
13 <sup>e</sup> lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190 <sup>F</sup>	169 <sup>F</sup>
14 <sup>e</sup> lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69 <sup>F</sup>	49 <sup>F</sup>
15 <sup>e</sup> lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345 <sup>F</sup>	225 <sup>F</sup>
16 <sup>e</sup> lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690 <sup>F</sup>	390 <sup>F</sup>
17 <sup>e</sup> lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478 <sup>F</sup>	349 <sup>F</sup>
18 <sup>e</sup> lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138 <sup>F</sup>	99 <sup>F</sup>
19 <sup>e</sup> lot	20 K7 C20 micro	140 <sup>F</sup>	119 <sup>F</sup>
20 <sup>e</sup> lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785 <sup>F</sup>	1599 <sup>F</sup>
21 <sup>e</sup> lot	100 Diskettes 3 pouces AMSOFT	2900 <sup>F</sup>	2195 <sup>F</sup>

## KERMESSE DU JOYSTICK

### SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

**CADEAU** pour tout achat de 2 JOYSTICKS sans doubleur  
**D'UN DOUBLEUR** à brancher sur votre Amstrad



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 "AZERTY", 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 éléments 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 supérieures 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 "Sorcelery")

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 "Sorcelery")

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 traitent 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

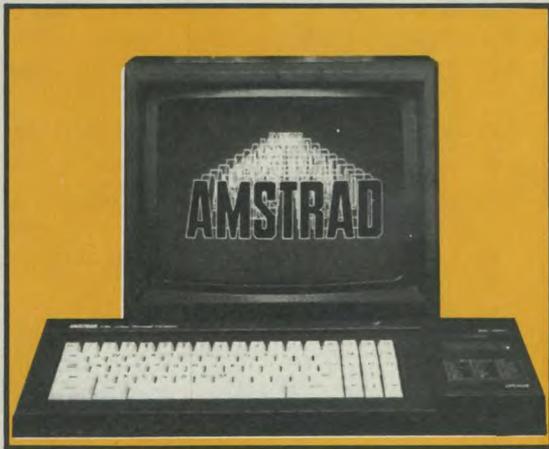
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

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 AZERTY, 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 supérieures 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 courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé. 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 (comportant 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 réalignements, 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 "courrier" 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

**4741<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
740<sup>F</sup> au comptant  
+ 24 mensualités de **211,10<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40<sup>F</sup>

**CADEAU !**

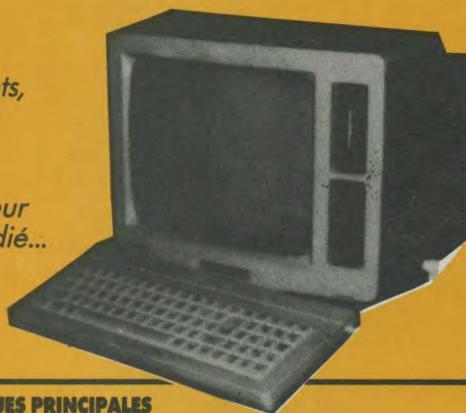
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

# 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 regiez 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

## CARACTERISTIQUES 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 "courrier"
- 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

**5930<sup>F</sup> TTC**

A CREDIT CETELEM  
930<sup>F</sup> au comptant  
+ 30 mensualités de **222,40<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672<sup>F</sup>

**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 tout 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.

TARIF GENERAL  
LECTEUR JASMIN AM 5D  
Code 6195

**1799<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
299<sup>F</sup> au comptant  
+ 6 mensualités de **268,60<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60<sup>F</sup>



Cordon liaison AM5D/6128 **155<sup>F</sup>**

Kit AM5D/8256-8512 **250<sup>F</sup>**

# 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

**1690<sup>F</sup>**

A crédit Cetelem : 190<sup>F</sup> au comptant  
+ 6 mensualités de **268,60<sup>F</sup>** - TEG 18,24%  
Coût total du crédit avec assurance : 111,60<sup>F</sup>

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1  
2<sup>e</sup> unité sans interface contrôleur

**1590<sup>F</sup>**

# 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 de 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 de 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 de 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

## COMPATIBILITE 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 comptable 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 mauvaise surprise. 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

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 accélérés 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 à 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 de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16

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 Arnet, Novell System et Amstore 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 LX86PC



TARIF GENERAL  
pour EPSON LX86PC

**2995<sup>F</sup>**

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

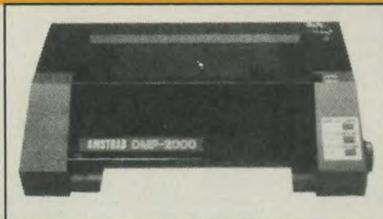
L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes 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

**1690<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
9 mensualités de 205,40 F  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 171,10<sup>F</sup>



### 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.

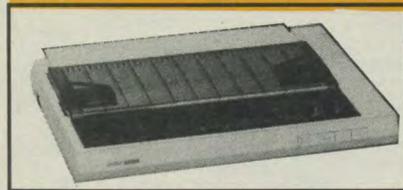
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard,

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 CITIZEN MSP 15E



TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

**3995<sup>F</sup>**

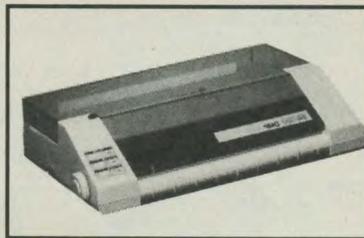
A CREDIT CETELEM  
**595 F au comptant** +  
9 mensualités de **417,80 F**  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 360,20 F

L'imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grâce à son buffer 8K, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

**Caractéristiques techniques :** Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

# IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

## Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE DMP 3000 PC

**2290<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
**490 F au comptant** +  
9 mensualités de **220 F**  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 180 F

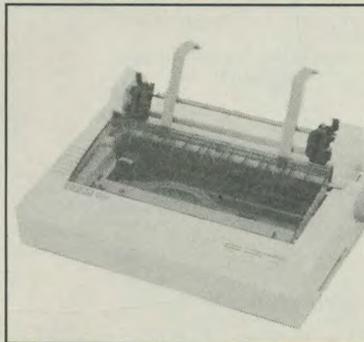
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Système d'impression :** impact matrices  
**Entrainement :** traction et friction.  
**Vitesse :** caractère normal 105 CPS  
**Nombre de copies :** 2 (papier autocopiant).  
double caractère 52 CPS  
**Interface :** parallèle Centronics.  
**Dim. caractères (normal) :** 2,1x2,55mm  
**Alimentation :** 220/240V.  
**Styles et dimensions possibles :**  
Pica, Elite, Condensé, Large, etc...  
**Dimensions (LxHxP) :** 400x250x100mm.  
**Papier :** feuille à feuille ou rouleau.  
**Poids :** 4,2 kg.

## Imprimante Amstrad DMP 4000 PC Vit 200 CPS - Chariot grande largeur 132 col. **3990<sup>F</sup>**

## Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

**1799<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
**199<sup>F</sup> au comptant**  
+ 6 mensualités de 286,30<sup>F</sup>  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 117,80<sup>F</sup>

### 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

• Tête d'impression (largeur/hauteur par l'unité)	120	• Papier grasse	9 x 30
• Vitesse	120	• Papier grasse double	9 x 38
• Qualité informatique (cps)	120	• Graphisme	9 x 12
Qualité courrier (cps)	25	• Fonctionnalités graphiques	
• Durée de vie (caractères)	300 millions	• Aiguilles mode graphique	
• Type d'impression	Standard	• Dessiné normale	80 DPI
• Sens d'impression	Standard	• Double densité	120 DPI
• Double densité	Standard	• Double densité double vitesse	120 DPI
• Double densité en 1/2	Standard	• Quadruple densité	140 DPI
• Double densité en 1/4	Standard	• Réception écran	80 DPI
• Double densité en 1/8	Standard	• Réception écran II	40 DPI
• Impression optionnelle	Standard	• Traceur	72 DPI
• Taille des caractères (sur ligne car. rect)		• Traceur II	144 DPI
PICA	80/32	• Aiguilles mode graphique	
Expansé	40/7	• Dessiné normale	Standard
Condensé	120/12	• Double densité	Standard
Compressé/rapporté	40/8/5	• Double densité	Standard
ELITE	96/12	• Jeu de caractères ASCII standard	96
Expansé	48/12	• ASCII basic	96
• Matrice (vertical x horizontal)		• Jeu de caractères multibytes	32 (11 pays)
Standard	9 x 9	• Jeu de caractères italiens	32 (11 pays)
Largeur	Standard et 96 caractères	• Mode graphique standard	32
Hauteur	Standard et 96 caractères	• Mode graphique IBM	32
Double frappe	9 x 9	• Indicateur supérieur automatique	Sur les caractères
		• Qualité 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'adresse 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 STUDIOPEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

Code 7167 395 F

## CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

Code 7079 435 F

## JOYSTICK QUICKSHOT II SPECTRIVISION

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.

Code 7003 69 F

## JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2<sup>e</sup> 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 tout enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.

Code 7106 149 F

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOT 4

La même que le Quickshoot 2 avec 3 manchettes différents. Pour la curiosité.

Code 7016 159 F

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOT 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 QUICKSHOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. La manette est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

Code 7109 245 F

## JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshot 2. Aspect sportive, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

Code 7110 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 connecteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microportées 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 sud de haie 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 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

Cable 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 muni d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

Code 7027 175 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 HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

Code 7025 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/CHAÎNES HIFI

Code 7142 60 F

## LES RUBANS IMPRIMANTES

Table listing various printer ribbons (AMSTRAD DMP1, CENTRONICS GLP 3101, etc.) and their prices.

## CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 et 2x10 mm 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<sup>e</sup> est CADEAU

## MAGNETO, CASSETTE DATACORDER

Le 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 299 F

## DISQUETTES VIERGES

3 pouces AMSOFT CP2D

Code 2007 29 F pièce

## BOITE RANGEMENT

30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 159 F

## BOITE RANGEMENT

60 DISQUETTES 3 pouces

Code 7087 265 F

## BOITE DE RANGEMENT

100 DISQUETTES POSSO

Code 7108 295 F

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulable, 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 parant, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)

Code 7020 69 F

Rame papier parant, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)

Code 7021 69 F

Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)

Code 7022 85 F

Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles

Code 7023 195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que factures, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

## LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-stalque.

Housse clavier 464 (Code 7125) Code 7024 70 F

Housse clavier 664 (Code 7125) Code 7025 70 F

Housse clavier 6128 (Code 7125) Code 7026 70 F

Housse moniteur monochrome (Code 7126) Code 7027 80 F

Housse moniteur couleur (Code 7127) Code 7028 80 F

Housse clavier 8256 (Code 7127) Code 7029 70 F

Housse moniteur 8256 (Code 7127) Code 7030 85 F

Housse unité disquette (Code 7102) Code 55 F

Housse DMP 2000 (Code 7131) Code 80 F

Housse LX 80 (Code 7131) Code 80 F

Housse Centronics (Code 7131) Code 80 F

Housse Okimate 20 (Code 7131) Code 80 F

Housse FUJI PD 80 (Code 7131) Code 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 courrier est insuffisante pour le traitement de texte.

Code 6190 990 F

## TABLE GRAPHISCOPE

La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loricels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOPE 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 BIB

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 bâtonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

Code 7133 195 F

## CASSETTE NETTOYAGE ALLSOPOUR 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 connaissons.

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 dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement 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.

### SYNTHE DK TRONICS

Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes écrits en anglais, pour entendre "bonjour" au synthe, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'imitable accent anglais.

Code 7017 390 F

### SYNTHE TECHNUMUSIC

Le synthe qu'il parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.

Code 7043 495 F

### SYNTHE AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le 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 risan. Il est accompagné de 4 logiciels:

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.

B) IONES : 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

Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble coté CL1 ou CL2 adjoit 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 Code 150 F

CABLE CL2 Code 235 F

avec un connecteur supplémentaire Code 50 F

JL BANK cassette Code 120 F

JL BANK disquette Code 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 recopie ou la lecture d'éprouve de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion muni. 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

## CARTES SUPPORT EPROM

### JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre éprouve de 8 ou 16 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants et mémorable morte.

Code 7161 390 F

## RACK 4 CARTES D'EXTENSION

### JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec biférisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables 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 régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos de l'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 80 ns environ.

Code 7164 590 F

## ADAPTATEUR 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 sous 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 triacs (isolement 2000V), suivies 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 scrutation 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 Amstrads 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 autorépond, une carte série 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 chargement 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



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# ACCESSOIRES CPC

## les CPC 464, 664, 6128...

parlent avec le  
**Synthétiseur vocal**

# TMPI

Le synthétiseur vocal TMPI parle français... comme les Français. Concurrence inexistante. Logiciels éducatifs et utilitaires, sortie son sur HP du CPC + extérieure Ø 3,5. Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA100. A partir du texte simplifié (livré avec démonstration).



• Divers logiciels utilitaires permettent d'obtenir une voix réelle dans vos programmes.  
— deux catalogues de 300 mots courants français, **Voca 1/FR** et **Voca 2/FR** (sur disquette ou papier) destinés à être utilisés par **Vocagraphique** ;

— **Vocagraphique** (intégrant **VocaJoint** pour créer des tables de phonèmes), logiciel de visualisation des paramètres vocaux sous forme graphique permettant la création de nouveaux mots et phrases avec une voix réelle.

• Et des logiciels éducatifs (voix réelle) :

— **Vocachiffres**, logiciel d'apprentissage des chiffres de 0 à 9 999 999, niveau cours primaire ;

— **Vocalphabet**, logiciel d'apprentissage de l'écriture et de l'alphabet ;

— **Vocaclavier**, permettant de programmer sans regarder l'écran et de faire parler les touches du clavier, pour non-voyants et débutants programmeurs.

Des amplis/HP mono ou stéréo peuvent être associés au synthétiseur.

Voici les prix de ces matériels et logiciels Techni Musique et Parole Informatique.

— synthétiseur, 499 FF pour cassette et 530 FF pour disquette ;

— logiciels, 145 FF sur cassette et 195 FF sur disquette ;

— enceintes, 110 FF en mono et 220 FF en stéréo ;

— câble rallonge pour la connexion d'un lecteur de disquette sur le 464, 170 FF.

Existents sur d'autres micro-ordinateurs.

jouent et vous  
apprennent la musique  
avec

# MUSIC TUTOR

MUSIC TUTOR permet l'apprentissage du clavier (piano, orgue, synthétiseur) à partir du concept pédagogique musical TMPI. Concurrence inexistante.

• Synthétiseur 12 voies polyphonique, stéréo. sortie pour casque ou ampli extérieur jack Ø 3,5.  
Logiciels :

— **Composition musicale graphique** sur 4 pages simultanées (écriture réelle des accords) ;

— **Lecture de partition page par page** en temps réel ou pas à pas ;

— **Cours de solfège (EAO)** comprenant l'apprentissage des notes en clé de fa, sol, travail des rythmes, dictée musicale, connaissance du clavier piano ;

— **Edition des partitions** sur imprimante ;

— **Travail graphique des enveloppes de volume** en stéréo ;

— **Outil éducatif musical temps réel** permettant l'apprentissage mains gauche et droite (des voies basse, accompagnement, soliste, contre-chant) en suivant les partitions sur l'écran ;

— **Apprentissage sans connaissance du solfège** par le suivi des touches du clavier à appuyer sur l'écran **850 F**



• Clavier TMPI 4 octaves, 49 grandes touches, châssis métallique, câble **1.200 F**

• Cours "Pratique du clavier" pour MUSIC TUTOR. Méthode d'apprentissage (utilise le clavier et le synthétiseur). Chaque cours comprend 20 partitions musicales préenregistrées (disquette uniquement).

Cours 1 : **220 F**

Cours 2 : **220 F**

• Paire d'enceintes/Amplis stéréo, câble (utilisables pour walkman) **220 F**

• Câble rallonge pour la connexion du lecteur de disquettes sur le 464 **170 F**

**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.

**570F**



**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!

**1390F**

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.



**350F**

**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

**395F**



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 softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, pri-

**Utilitaires Souris AMX**

AMX 3D ZICON ..... 329F

Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES ..... 329F

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 par 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.



**790F**

**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 180 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-M1 3.5"/5.25" 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 V DOS 2, le système d'exploitation crée 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 que 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 = 2502F**

Voici notre solution professionnelle pour tout utilisateur déjà équipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").  
Notre Formule: 180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- 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 "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 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 "ICode.evars" 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 RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est intégré à ces versions.
- Vous pouvez choisir entre:
  - Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface série, et un programme d'émulation de terminal pour servir 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") **2790F**

F1-X (5.25") **2849F**

**TRANSFORMEZ**  
votre CPC  
464/664/6128  
monochrome  
en  
464/664/6128  
**COULEUR**



**KIT COULEUR**  
**CABEL MC3710**  
se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation  
**2495F**



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 "équiphase". 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	<b>390F</b>	<b>790F</b>	<b>1090F</b>	<b>1290F</b>	<b>1490F</b>



## 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.

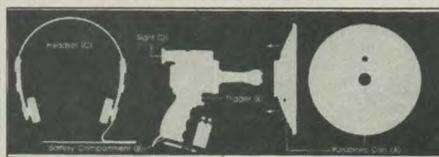
LE ROBOTARM COMPLET  
AVEC SES PINCES, SA PELLE  
ET 2 QUICKSHOOT I POUR  
LES COMMANDES

**680F**

2 piles Alcalines 1,5V (type D)  
non fournies

OPTION INTERFACE  
AMSTRAD 6128  
disponible Février 87

### la grande oreille Quickshoot SV2020



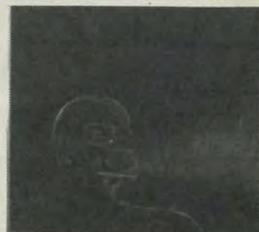
LA GRANDE OREILLE:  
applique une technologie  
acoustique avancée pour  
détecter le son émis d'une  
surface spécifique prédé-  
terminée. 1) Raccorder le  
réflecteur parabolique (A) à  
l'appareil principal. 2) Ins-  
taller une pile de 9 volts  
dans le logement de pile (B).  
3) Mettre le casque  
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'Androïd 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

# LOGICIELS POUR AMSTRAD

AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F  
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F  
BRIDGE INFOGR. Disq. 250 F  
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F  
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F  
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F  
CAVALIQUON - JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 180 F  
CALDRON 2 Cass. 119 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  
EDUCATIF 4 Disq. 299 F  
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 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  
GALVAN Cass. 95 F  
GRAPH X Disq. 249 F  
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 199 F  
HARRY & HARRY Disq. 210 F  
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 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  
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'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F  
LAST V8 Cass. 44.90 F  
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F  
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F  
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F  
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F  
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F  
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F  
ONE Cass. 95 F  
ONE MAN DROID Cass. 29.90 F  
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  
REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F  
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F  
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F  
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F  
SILENT SERVICE Cass. 95 F  
SPY STREK Cass. 35 F  
SUPERBOWL Cass. 89 F

STORM Cass. 29.90 F  
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F  
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F  
SPELLBOUND Cass. 44.90 F  
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F  
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F  
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F  
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F  
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F  
VIEWTEXT Cass. 125 F  
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 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  
DRAUID 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. 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. 250 F  
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F  
MATHS 2° CYCLE Disq. 290 F  
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F  
MATHS 5°/4° Disq. 199 F  
MATHS 6° Disq. 199 F  
HERCULE 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. 139 F  
LE PACTE Disq. 230 F  
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F  
MASTERCALC 6128 Disq. 350 F  
MASTERFILE 6128 Disq. 350 F  
PSYCHO TÊTE (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. 1174 F  
YES YOU CAN Disq. 1174 F



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

### 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 édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée 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, où vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupees et autres métronomes 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.

**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 héliantique.

**BIGGLES**  
Cass. 8188 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 ?

**CAULDRON**  
Cass. 8415 75 F Disq. 8452 125 F  
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquerir absolument. TILT D'OR 85.

**CAULDRON II D**  
Cass. 8479 189 F  
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus amusants. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpant.

**CHILLER**  
Cass. 8017 139 F  
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

**COBRA PINBALL**  
Cass. 8017 139 F Disq. 8619 229 F  
Jeu de Flipper. Il comprend les extrasalles, la loterie, les tours de remontée, les couleurs latérales, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amoris.

**ELECTRO FREDDY**  
Cass. 8065 99 F Disq. 8195 149 F  
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.

**EQUINOX**  
Cass. 8224 95 F Disq. 8226 135 F  
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5<sup>e</sup> dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

**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 paralyzant. Un classique du genre.

**FINDER'S KEEPERS**  
Cass. 8525 29 F  
Dans le château de Spireland, affrontez les vampires et trouvez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

**FRUITY FRANK**  
Cass. 8067 129 F  
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissions. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pulvulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

**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 terrifiant.

### 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.

**MACADAM BUMPER**  
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.

**RAID SOUTERRAIN**  
Cass. 8653 149 F  
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de regarder le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

**RESQUILLEUR**  
Cass. 8615 149 F  
Vous avez 20 tonneaux à lieu descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveau de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

**ROOM 10**  
Cass. 8461 99 F  
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

**SAI COMBAT**  
Cass. 8475 99 F  
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieux art martial qui se pratique à l'aide d'un bâton. Rapide et bien décoré, il est capable de réserver aux grands maîtres du joystick.

**SHOGUN**  
Cass. 8088 129 F Disq. 8086 195 F  
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autres un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

**SORCERY**  
Cass. 8169 99 F  
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme ahoulissant. Décimez les sorcières sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

**SORCERY +**  
Cass. 8376 169 F  
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

**SOUL OF A ROBOT**  
Cass. 8525 29 F  
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Montrequeous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

**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/aventure.

**TOUJOURS PRET**  
Cass. 8616 149 F  
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. à nettoyer les canaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

**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 célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

**ZOMBI**  
Cass. 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 Disq. 8906 169 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 où seul NEXUS pourra vous aider.

### LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres méalfaisants ou délivrer votre bien aimé.

**ATLANTIS**  
Cass. 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.

**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.

**CAP SUR DAKAR**  
Cass. 8453 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.

**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 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE**  
Cass. 8305 169 F Disq. 8676 195 F  
Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laisseront pas en paix. Pour vous en sortir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

**DOSSIER G**  
Cass. 8313 149 F Disq. 8314 199 F  
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

**EDEN BLUES**  
Cass. 8491 115 F Disq. 8491 195 F  
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Sapez-vous aller la rejoindre pour vous enluler ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

**ELIDON**  
Cass. 8231 149 F  
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la pouvre magie 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 99 F  
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.

**L'AIGLE D'OR**  
Cass. 8114 180 F Disq. 8112 200 F  
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmènera à la recherche de l'Aigle 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 à la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vus panoramiques. Vous devez commander une armée qui refuse les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

**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.

**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.

**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 épigramme à cheveau, 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  
Arrivé 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 canon à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réaliste à 100 % en langage machine.

### MONTSEGUR

Cass. 8363 149 F Disq. 8156 195 F  
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmène au temps de l'herésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible château de Montségur. Excellente animation.

**MYSTERE DU KIKKANKOI**  
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.

**ORPHEE**  
Cass. 8457 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, hérisés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

**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.

**SNOW BALL**  
Cass. 8532 99 F  
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglistes avertis.

**THE HOBBIT**  
Cass. 8161 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 paru en français. Le jeu en français est désormais aussi disponible.

**VERA CRUZ**  
Cass. 8413 240 F Disq. 8495 290 F  
Jeu s'écroule. Sur les lieux de l'incident, vous reliez 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 ?

**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 +**  
Cass. 8529 149 F  
Ce jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins dissimulés dans un château. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

**ZORRO**  
Cass. 8398 90 F Disq. 8091 140 F  
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendez les opprimés contre les méchants.

**SPRAM**  
Cass. 8474 195 F  
Vous pénétrez dans le monde étrange de SPRAM. Vous devez sélectionner pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

### LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

**AMSGOLF**  
Cass. 8540 99 F Disq. 8565 149 F  
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, êtes-vous prêts à jouer ? Pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

**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 est propre. Génial pour les fans de ballon rond.

**KNIGHT GAMES**  
Cass. 0000 85 F Disq. 0000 139 F  
Combattant à l'époque médiévale, vous devez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

**SHOOKER**  
Cass. 8161 99 F Disq. 8191 149 F  
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellente. Logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

**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 redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

### WINTER GAMES

Cass. 8034 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 parvenez à le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraîchir.

**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 ?

**ROOMTEN**  
Cass. 0000 119 F Disq. 0000 149 F  
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesantement. 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 MACQUIGAN**  
Cass. 8365 119 F Disq. 8638 169 F  
Pratiquiez le "nobie art" avec BARRY MACQUIGAN. Montrez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

**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'accumulent.

**UNE AFFAIRE EN OR**  
Cass. 8258 139 F  
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des comptes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

**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 se jouent. 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 Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'obstacles.

**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.

**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 fabulous 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 169 F Disq. 8590 220 F  
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

**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. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

**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 jeu 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 eau 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 jeu 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.

**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.

**LES JEUX DE REFLEXION**  
Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

**3D VOICE CHESS**  
Cass. 8504 159 F Disq. 8505 245 F  
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux 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 battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

**BRIDGE PLAYER 3D**  
Cass. 8246 130 F Disq. 8684 270 F  
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL 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  
Jeu 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. 8009 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 CHESS**  
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.

**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 Loniche 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 logiciel 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...

**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.

**STRATEGY**  
Disq. 8687 220 F  
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

**THEATRE EUROPE**  
Cass. 8631 115 F Disq. 8682 195 F  
Wargame passionnant. C'est la 3<sup>e</sup> guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

**LES JEUX DE SOCIETE**  
Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

**MILLE BORNES**  
Cass. 8358 149 F  
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevasse, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**MONOPOLY**  
Cass. 8382 149 F Disq. 8102 195 F  
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

**LE PENDU**  
Cass. 8680 99 F  
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

**POKER**  
Cass. 8068 139 F Disq. 8070 195 F  
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

**SAMANTHA FOX**  
Cass. 8556 90 F Disq. 8140 135 F  
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

**SCRABBLE**  
Cass. 8356 220 F Disq. 8357 329 F  
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**CINE CLAP**  
Cass. 0000 135 F Disq. 0000 195 F  
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

**COMPILATIONS**  
**CASSETTE "50"**  
Cass. 8903 139 F

Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

**DISK "50"**  
Disq. 8196 200 F  
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

**COMPUTER HITS 6**  
Disq. 8442 195 F  
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

**COMPUTER HITS 10**  
Cass. 8441 165 F  
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels de genre de Punch, Donkey Kong, Chubio Egg, etc... Intéressant pour le prix.

**PACK 1955**  
Disq. 8432 229 F  
Sur une disquette, deux jeux très connus : le way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

**GOLD HITS**  
Cass. 8462 120 F Disq. 8264 180 F  
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Super-Test et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

**THE MILLION I**  
Cass. 8396 78 F Disq. 8387 118 F  
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

**THE MILLION II**  
Cass. 8018 120 F Disq. 8012 180 F  
Voici la 2<sup>e</sup> version de The Solid à Million avec à l'affiche Balala de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

**REFLEXION**  
Disq. 8620 239 F  
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette dignes de ce nom.

**TAKE 5**  
Disq. 8351 229 F  
Voici une bonne recette : un doigt de Flight 737, un fond de Survivor, deux cuillères de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

**WORKING BACKWARDS**  
Disq. 8544 229 F  
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

**LES EDUCATIFS**  
Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

**ALGEBRE**  
Cass. 8134 225 F  
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup> d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

**ANATOMIE**  
Cass. 8405 149 F  
Ce logiciel éducatif présente sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

**BALLADE OUTRE-RHIN**  
Cass. 8002 195 F Disq. 8052 295 F  
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

**BALLADE AU PAYS DE BIG BEN**  
Cass. 8409 195 F Disq. 8429 295 F  
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

**CAMELEMATHS**  
Cass. 8286 149 F Disq. 8287 195 F  
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

**CANALEMOTS**  
Cass. 8288 149 F Disq. 8289 195 F  
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compléter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

**CARTE D'EUROPE**  
Disq. 8132 225 F  
Connaissiez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est sûrement une référence à retenir. Niveau 1<sup>er</sup> cycle.

**CIRCULATION SANGUINE**  
Cass. 8240 169 F  
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

**CODE DE LA ROUTE**  
Cass. 8294 149 F  
Ce jeu vous initie aux panneaux de code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

**COURS DE BASIC**  
Cass. 8014 145 F  
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilisateurs des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

**COURS DE PIANO**  
Cass. 8667 145 F Disq. 8668 185 F  
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

**COURS DE SOLFEGE 1**  
Cass. 8401 250 F Disq. 8402 290 F  
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

**COURS DE SOLFEGE 2**  
Cass. 8665 250 F Disq. 8672 290 F  
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

**COURSE A LA BOUSSOLE**  
Cass. 8105 99 F  
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

**LA CUISINE FRANÇAISE**  
Cass. 8028 245 F  
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

**EDUCATIF 1 CASSETTE**  
Cass. 8306 160 F  
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

**EDUCATIF 1 DISQUETTE**  
Disq. 8307 220 F  
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

**EDUCATIF 2 CASSETTE**  
Cass. 8308 160 F  
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

**EDUCATIF 2 DISQUETTE**  
Disq. 8309 220 F  
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

**EDUCATIF 3 CASSETTE**  
Cass. 8586 160 F  
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

**EDUCATIF 3 DISQUETTE**  
Disq. 8607 220 F  
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numération décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

**EDUCATIF 4 CASSETTE**  
Cass. 8587 160 F  
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

**EDUCATIF 5 CASSETTE**  
Cass. 8588 160 F  
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

**EDUCATIF 6 CASSETTE**  
Cass. 8036 160 F  
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup>.

**EDUCATIF 9 CASSETTE**  
Cass. 8608 160 F  
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.  
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

**EDUCATIF 10 CASSETTE**  
Cass. 8609 160 F  
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numération décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

**EQUATIONS 2<sup>e</sup> DEGRE**  
Disq. 8098 225 F  
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

**EQUATIONS/INEQUATIONS**  
Cass. 8080 195 F  
A partir de la 3<sup>e</sup>, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

**INITIATION AU BASIC, 1<sup>er</sup> pas**  
Cass. 8075 198 F  
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

**KIM**  
Cass. 8341 139 F  
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, régler vite à une question posée sur les figures, etc...

**L'HORLOGER 1**  
Cass. 8101 99 F  
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

**L'HORLOGER 2**  
Cass. 8103 99 F  
Suite L'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

**LA FRANCE**  
Cass. 8325 149 F Disq. 8326 195 F  
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6<sup>e</sup>, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

**LE GÉOGRAPHE**  
Cass. 8107 149 F  
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

**LE MONDE**  
Cass. 8380 149 F  
Apprenez la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

**LETTRE MAGIQUES**  
Cass. 8115 99 F  
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

**MATHS SECOND CYCLE**  
Disq. 8692 290 F  
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2<sup>e</sup> degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

**MICRO GEO**  
Cass. 8354 149 F Disq. 8584 195 F  
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retiner l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

**NOMBRES MAGIQUES**  
Cass. 8141 99 F  
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

**REVISION MATHS DU BAC**  
Cass. 8618 390 F  
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

**SQUELETTE**  
Cass. 8444 149 F  
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

**UNION PACK**  
Disq. 8548 195 F  
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfait les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

**LES COMPOSITEURS MUSICAUX**

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

**AMSTRADVARIOUS**  
Cass. 8403 145 F Disq. 8671 185 F  
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Perf., remarquables si vous voulez le coupler à une chaîne hifi.

**AMSTRADEUS**  
Cass. 8550 390 F Disq. 8551 490 F  
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera sûrement de vous le Mozart des temps modernes.

**LES LOGICIELS ESOTERIQUES**

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, bio-rhythmes, loto, tarot. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

**BIORHYTHMES**  
Cass. 8279 149 F Disq. 8280 240 F  
Logiciel qui calcule vos courbes de biorhythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaître vos courbes à l'avance. Très utile.

**CHIROLOGIE**  
Cass. 8557 169 F  
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesurés vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

**ERE DU VERSEAU**  
Disq. 8228 240 F  
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planétaire par planète et explique la dominance de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

**GRAPHOLOGIE**  
Cass. 8331 169 F Disq. 8332 220 F  
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scribe. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

**LOTO**  
Cass. 8345 149 F Disq. 8420 220 F  
Logiciel pour faire fortune. Prend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

## LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

**GESTION DOMESTIQUE**  
Cass. 8002 200 F Disq. 8699 245 F  
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaître à tout moment l'état de son compte.

**GESTION DE FICHIERS**  
Cass. 8069 190 F Disq. 8071 245 F  
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grâce à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

**GESTION FAMILIALE**  
Cass. 8284 170 F Disq. 8285 220 F  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

**MULTIGESTION**  
Cass. 8131 195 F Disq. 8133 245 F  
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

## LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

**DR DRAW**  
Disq. 8698 640 F  
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

**GRAPH-X**  
Disq. 8198 240 F  
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

**GRAPHIC**  
Cass. 8604 180 F  
Logiciel utilitaire transforme les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

**LORIGRAPH**  
Cass. 8428 210 F Disq. 8594 340 F  
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un tableur atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

**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 6126. 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**  
Disq. 8484 395 F  
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh 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, déprogrammage, etc...

**AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR**  
Cass. 8849 195 F Disq. 8850 295 F  
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au langage de programmation. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indoutable. 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 exploser.

**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.

**C BASIC COMPILER**  
Disq. 8695 640 F  
Les basic AMSTRAD sont des basic interprétés. Or ces 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 module et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

**DB COMPILER**  
Disq. 0000 790 F  
**HISOFT PASCAL**  
Cass. 8079 450 F  
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement exploité en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464.

**ODD JOB**  
Disq. 8496 200 F  
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, décoder, 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 écrit 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.

**TASCOPY**  
Cass. 8449 170 F Disq. 8026 220 F  
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur des 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 puisque il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

**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 741 F  
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 créez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous offre par sa complexité, les très vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transcription sur un autre ordinateur vous imite... 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. 8382 380 F  
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

**ZEDIS II**  
Cass. 8238 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 adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression.

## 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 compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

## AMSOFT

Cass. 8275 290 F Disq. 8656 390 F  
Le traitement de texte français d'AMSOFT. 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 au CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculatrice, le bio-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'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

**COMPTE 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**  
Cass. 8023 195 F  
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

**DBASE II**  
Disq. 8450 790 F  
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers en données. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais avoir le 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 français 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'aboutir 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 travaux.

**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 coréennant 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 en-tête à partir des articles du fichier par le programme stock. Idéal pour les artisans.

**FACT STOCK LOGICYS**  
Disq. 8480 1690 F  
Compatible avec Alior, 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 fiers pour la gestion des réapprovisionnements, 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.

**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.

**MASTERCALC SEMAPHORE**  
Disq. 8470 290 F  
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 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 vecteurs 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 Micro 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 indiqueront progressivement tout ce que vous devrez 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 pas, 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.

**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 (tout compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pouvez 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, soulignements...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

**TEXTOMAT**  
Disq. 8385 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 matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le post-traitement. 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 souhaiterez.

## NOUVEAUTÉS

METHODE ASSIMIL	Disq.	590 F
ALGEBRE	Cass.	235 F
BUDGET FAMILIAL LORICIELS	Disq.	260 F
Cass.	195 F	
SPACE HARRIER	Disq.	240 F
GESTION DOMESTIQUE	Disq.	199 F
Cass.	200 F	
MUSIC SYSTEME	Disq.	245 F
Cass.	195 F	
ADVANCED MUSIC SYSTEM	Disq.	250 F
Disq.	350 F	
MEURTRE EN SERIE	Disq.	299 F
Cass.	245 F	
PASSAGERS DU TEMPS	Disq.	230 F
GAUNTLET	Disq.	199 F
Cass.	99 F	
ASPHALT	Disq.	169 F
LITTLE COMPUTER	Disq.	190 F
ATHLETIC	Disq.	169 F
Cass.	160 F	
FLOPPY	Disq.	200 F
Cass.	38 F	
3D STUDIO	Disq.	199 F
GRAPHIC STUDIO	Disq.	199 F
PROGRAMMER STUDIO	Disq.	199 F
MUSIC STUDIO	Disq.	199 F
BOUNDER PCW	Disq.	240 F
PAC MAN	Disq.	150 F
AMX PAGE MAKER	Disq.	790 F
FRAME	Cass.	125 F
COBRA	Cass.	109 F
IMPOSSIBALL	Disq.	169 F
ACE OF ACES	Cass.	109 F
DONKEY DONG	Disq.	169 F
Cass.	109 F	

## ALIENS Cass. 119 F Disq. 169 F

YIE OR KUNG FU	Disq.	169 F
Cass.	109 F	
SHORT CIRCUIT	Disq.	179 F
Cass.	115 F	
TIMETRAX	Cass.	129 F
PALITRAX	Disq.	169 F
Cass.	116 F	
HIVE	Cass.	195 F
Cass.	109 F	
1001 BC	Cass.	195 F
ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE	Cass.	119 F
STYLE	Cass.	160 F
Disq.	230 F	
BOMB JACK 2	Disq.	169 F
Cass.	109 F	
LA FORMULE	Cass.	150 F
ACE	Cass.	119 F
SAPIENS	Disq.	200 F
Cass.	160 F	
SYNDROME	Disq.	199 F
Cass.	120 F	
MASSACRE A LA TOMATE	Disq.	199 F
Cass.	120 F	
ZOX 2099	Disq.	200 F
Cass.	160 F	
TOP GUN	Disq.	200 F
Cass.	109 F	
DRAGON'S N° 2	Disq.	169 F
Cass.	109 F	
FAIAL	Disq.	169 F
M'ENFIN	Disq.	210 F
GLIDER RIDER	Disq.	159 F
L'HERITAGE	Cass.	180 F
TOAD RUNNER	Disq.	200 F
ANTIRADI	Cass.	109 F
Disq.	169 F	
DAKAR 4x4	Disq.	195 F
SCOTT WINDER	Disq.	290 F
MISSION TORPEDO	Disq.	225 F
QUATRE SAISONS	Disq.	210 F
CAPUCINE	Disq.	210 F
SRAM 2	Disq.	220 F
ENIGME A OXFORD	Disq.	295 F
Cass.	195 F	
MATHS SECOND CYCLE	Cass.	195 F
MATHS 6E	Cass.	175 F
MATHS 5E	Cass.	175 F
MATHS 4E	Cass.	175 F
APPRENDIS-MOI A LIRE	Disq.	285 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE	Cass.	290 F
EDUCATIF 6	Disq.	220 F
GEO	Cass.	160 F
Disq.	220 F	
COURS DE BASIC	Disq.	260 F
COMPACMOVE	Disq.	270 F
SIGMA 7	Disq.	169 F

## COMPILATIONS

COMPILATION HIT COLLECTION 1	
Buggy 2, Devil Castle, MLM 3D, ZXXX	Disq.
Cass.	120 F
Disq.	180 F
HITPACK (Commando, Airwolf, Frank Bruno, Bombjack)	Disq.
Cass.	120 F
Disq.	180 F
MILLON 3 (Fighter Pilot, Ghost Buster, Kung Fu Master, Rambo)	Disq.
Cass.	120 F
Disq.	180 F
FIVE STARS (Squidazy, Who Dares Wins 2, Three Weeks In Paradise, Zoids, Equinox)	Disq.
Cass.	195 F
Disq.	195 F
BIG 4 (Combat Lynx, Critical, Turbo Esprit, Saboteur)	Disq.
Cass.	169 F
KONAMIS HIT (Green Beret, Mickie, Yie or Kung Fu, Hypersport)	Disq.
Cass.	120 F
Disq.	180 F
FILE PACK (V. Wanted Gunfight, The Way of the Tiger)	Disq.
Cass.	145 F
Disq.	195 F

## 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.	876 F
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.		
AMSTRAMDAMES	Disq.	8290 F
199 F		
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.		
BRIDGE PLAYER 3D	Disq.	8099 F
220 F		
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.		
BATMAN	Disq.	8332 F
189 F		
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.		
COLOSSUS CHESS IV	Disq.	8174 F
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. 8076 199 F  
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

**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 votre guise et 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 (Logicy's) 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 limitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

**COMPTA GENERALE BALAN**  
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. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

**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 LOGICY'S 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 8259 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

**GESTION DOMESTIQUE LOGYS**  
Disq. 8699 245 F  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**GESTION DE FICHIERS LOGYS**  
Disq. 8700 260 F  
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW, inutilisable en professionnel.

**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 postage (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 Looscript.

**WORDSTAR**  
Disq. 8652 890 F  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**UTILITAIRES DE DESSIN**

**DR DRAW**  
Disq. 8699 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	869F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	869F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	960F
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	4981F
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 modifie les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 48 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1950F	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 autoformation 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	2959F
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'Asintote	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	5782F
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	2885F	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 V.3.1 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
SWAYS 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	
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F	
WINTERGAMES le grand classique des jeux de simulation	199F	
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F	
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F	
PITSTOP II course de voitures	349F	
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F	
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F	
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 vivre 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. Comprendant 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, interprète, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, 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 vidéo, les interfaces, l'interprète 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 monteur 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 multicouleurs, 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 6128. 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'AMDOS 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 6128.  
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 6128 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 6128? 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 écran, 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

PSI  
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 8715 **108 F**

## LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI  
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 **118 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<sup>e</sup> 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 **98 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  
Apprenez 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. Venez 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 motus lumineux", à trouver le meilleur chemin dans le "Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", 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<sup>er</sup> 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 s'ouvre 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 : vous expose des circuits internes, étudie 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 coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.  
Code 8715 **120 F**

## AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX  
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alpha Bet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Excocet, Micro-pède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes  
Code 8830 **88 F**

## AMSTRAD 1<sup>er</sup> 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, taxes d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Éducation : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.  
Code 8844 **82 F**

## AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES

SYBEX  
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorhythmes. 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 **108 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

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 8731 **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 établie. 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**

## BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15  
Pour ceux qui viennent d'acquieser un CPC 6128 et qui ont une notation 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

Codec 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**

## 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, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui viennent 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'approfondir à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les 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 puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.  
Code 8868 **128 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 nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à programmer 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 **108 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**

## 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**

## GAGNEZ 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'exercice, 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 **172 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 **168 F**

## WORDSTAR APPLICATIONS

SYBEX  
Tirez 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 **168 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 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 le 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 **138 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 **168 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 **110 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 tris, 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 PCW 8256.  
Code 8840 **185 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**

## JEUX ET AVENTURE AMSTRAD

SYBEX  
Code 8883 **128 F**

## MINITEL ET MICRO ORDINATEUR

SYBEX  
Code 8876 **110 F**

## GUIDE DU LOGO

SYBEX  
Code 8873 **128 F**

## AMSTRAD : TURBO PASCAL

SYBEX  
Code 8872 **148 F**

## INTRODUCTION AU TURBO PASCAL

SYBEX  
Code 198 F

## BIBLE DU GRAPHISME

MICRO-APPLICATION  
Code 8775 **199 F**

## LE LIVRE DU LOGO

MICRO APPLICATION 18  
Code 8764 **149 F**

## PCW 8256 / 8512

### GESTION SUR AMSTRAD PCW

PSI  
Code 8750 **175 F**

### CLEFS POUR AMSTRAD PCW

PSI  
Code 8767 **215 F**

### LE GRAND LIVRE DU PCW

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**

## PC 1512

### GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512

SYBEX  
Code 8875 **128 F**

### GUIDE BASIC 2 PC 1512

SYBEX  
Code 8874 **128 F**

### DOS PLUS PC 1512

SYBEX  
Code 8788 **128 F**

### MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR

SYBEX  
Code 8787 **248 F**

### PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX  
Code 8086/8088 **268 F**

### LIVRE DU BASIC 2, PC 1512

MICRO APPLICATION  
Code 8766 **179 F**

### TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512

MICRO APPLICATION  
Code 8778 **179 F**

### TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL

MICRO APPLICATION  
Code 8762 **149 F**

### DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC

MICRO APPLICATION  
Code 199

## ECRANS ET FICHIERS EN

LANGAGE C POUR PC  
MICRO APPLICATION  
Code 8777 **199 F**

## GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE

POUR PC 1512  
MICRO APPLICATION  
Code 8763 **249 F**

## DOS PLUS SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI  
Code 8780 **145 F**

## GEM SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI  
Code 8784 **185 F**

## CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI  
Code 8786 **195 F**

## D BASE ET SES FICHIERS

D BASE III et III Plus  
PCV Diffusion - PSI  
Code 7516 **185 F**

## MS DOS PAS A PAS

PCV Diffusion - PSI  
Code 8880 **135 F**

## CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

PCV Diffusion - PSI  
Code 8879 **195 F**

## LIVRE 1 - BASIC 2

AMSTRAD

## 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	



# GENERAL<sup>®</sup>

10, bd de Strasbourg

75010 Paris

☎ 42.06.50.50

## devient le **DISTRIBUTEUR EXCLUSIF** en France des **CASSETTES VIDEO ITC**



**Cet évènement important permet désormais aux consommateurs français d'acquérir la qualité allemande A PRIX D'USINE. GENERAL est en effet directement livré de l'usine ITC chaque semaine.**

Profitez de l'expérience longue de plusieurs années d'un des premiers fabricants indépendants de cassettes à bande magnétique d'Allemagne : ITC MAGNETICS.

Ces cassettes audio/video ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'image et de son.

Leurs couleurs, d'une grande brillance, la netteté de leurs images et la qualité du son, dépassent toutes les exigences.

L'excellent know-how et une technique très moderne de fabrication utilisant seulement les meilleures matières premières, rendent possible un tel degré de perfection :

- défilement de la bande sans à-coups, grâce à des paliers de bobines jouant facilement
- grande résistance à la rupture grâce à la solidité du support
- longue durée de vie grâce à un revêtement spécial de la bande.

<b>E 30</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>249F</b>
<b>E 60</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>259F</b>
<b>E 90</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>279F</b>
<b>E 100</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>289F</b>
<b>E 105</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>299F</b>
<b>E 120</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>349F</b>
<b>E 135</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>369F</b>
<b>E 150</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>379F</b>
<b>E 180</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>399F</b>
<b>E 195</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>499F</b>
<b>E 200</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>549F</b>
<b>E 240</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>599F</b>
<b>VCC 240</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>799F</b>
<b>VCC 360</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>999F</b>
<b>VCC 480</b>	<b>SHG SUPERCOLOR</b>	les 10	<b>1190F</b>

**E95  
SHG**  
les 10  
**285F**

### **BOITIERS THERMOFORMES**

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télé K7)

les 10 : **30F\***

Ces prix sont toutes taxes incluses, y compris les droits d'auteurs.

\* pas d'expédition par poste pour les boîtiers



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Téléx 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



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.

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 note satinée. Touches au clavier, capot platine fermé.

- 1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MH)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur 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

- 24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Complexe
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stereo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/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. Ecoute
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 tirets apparaitront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8).

Si le tiror 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 tirets clignoteront: 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 tiror.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Play (38) pour ouvrir le tiror 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 fermer le tiror. 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'afficheur 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.

Rembobinage/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 tiror porte-disque, et retirez le disque. Pour refermer le tiror, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Play. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIRE OU DE FERMER LE TIROR À 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 reliées 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 recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'attendrez 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 celui-ci, 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 tiror, ou si le disque a été posé 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 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 cassette 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 écoutez (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.

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)

Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

POGO, 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 POGO, 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 bras sur 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 relâcher 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.

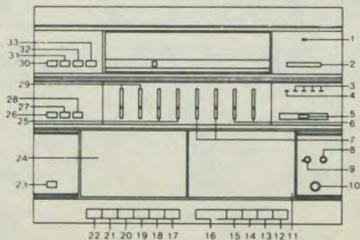
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher; vous devez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "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 cassette 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 vendues 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 complet avec ses enceintes

3990F

A crédit CETELEM
490€ au comptant + 12 mensualités de 330,90€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 470,80€

L'AMSTRAD CD 2000 complet avec ses enceintes

4490F

A crédit CETELEM
490€ au comptant + 18 mensualités de 266,90€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20€

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 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 : supérieur à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle 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 complet avec ses enceintes

1490F

A crédit Cetelem : 0% comptant + 6 mensualités de 266,60€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60€

L'AMSTRAD TS-46 complet avec ses enceintes

1690F

A crédit Cetelem : 0% comptant + 6 mensualités de 266,60€ - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60€

C) NOTRE OPINION
La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance supérieur. Leur qualité musicale est remarquable et satisfera 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 contrôle 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 3.6Kgs X 2. Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

# GOLDEN TECHNICA AVU 20

la performance !

spéciale  
nouvelles chaînes

### Une antenne intérieure électronique, c'est quoi ?

Une antenne intérieure électronique a pour objet d'amplifier le signal antenne avant de le retransmettre à votre TV ou à votre scope. Disposée à l'intérieur de votre maison, elle est théoriquement destinée à remplacer l'antenne extérieure. Par rapport à une antenne extérieure traditionnelle non amplifiée, elle présente les avantages suivants

— **Directivité réglable immédiatement.** En effet, il se peut que vous ayez des problèmes de réception avec votre antenne extérieure parce que celle-ci ne sera plus orientée correctement sur l'émetteur (causes : le vent, des travaux sur le toit, un déserrage du collier de fixation de l'antenne sur son mât etc.). Or, avec l'antenne intérieure GOLDEN TECHNICA, vous orientez immédiatement cette dernière sur l'émetteur recherché.

— **Amplification du signal antenne :** dans le socle de l'antenne électronique se trouve un amplificateur d'antenne à large bande. Celui-ci a pour objet de renforcer le signal antenne si celui-ci ne parvient pas avec la puissance nécessaire à une bonne réception. En règle générale, une réception antenne est faible lorsque l'image sur votre récepteur TV est neigeuse et que vous avez dans le son un important bruit de fond. A ce sujet, il ne faut pas confondre signal faible et écho, tel le dédoublement de l'image. L'écho est dû à une réverbération du signal antenne sur une surface importante, en règle générale un immeuble ou une colline situés à proximité de lieu de réception. Pour corriger l'effet d'écho avec une antenne électronique, il ne suffit pas d'amplifier le signal, mais d'orienter plutôt différemment l'antenne, voire de la déplacer au moyen d'une rallonge de câble dans un autre endroit de votre logement. Dans le cas des antennes extérieures simples, la plupart ne sont pas munies d'amplificateurs étant donné que dans la majorité des cas la réception donne satisfaction. D'autres antennes collectives extérieures sont munies d'amplificateurs ; ces derniers ont alors en général pour fonction d'atténuer la perte de gain due à la multiplicité des câbles et des récepteurs TV chez les usagers de l'immeuble.

— **Portabilité.** Une antenne intérieure amplifiée peut être emportée à votre maison de campagne, dans la caravane, voire dans votre voiture. Par souci d'esthétique, certains propriétaires de maisons de campagne ne souhaitent pas installer un mât d'antenne sur le toit. L'antenne électronique sera la solution.

— **Caractéristiques générales de l'antenne électronique GOLDEN TECHNICA.** Par rapport à la plupart des autres antennes électroniques proposées sur le marché, la GOLDEN TECHNICA présente un avantage décisif : elle est munie d'une

double amplification UHF et VHF, avec niveau réglable séparément pour UHF et VHF ; les spectateurs de CANAL PLUS qui reçoivent leur émission favorite sur la VHF alors que les autres chaînes sont en UHF utiliseront avec bénéfice cette antenne. Jusqu'ici, la plupart des antennes électroniques vendues en France étaient prévues essentiellement pour la seule UHF, de plus, avec son amplification VHF, l'antenne devient parfaitement adaptée à la réception de la bande FM et lorsque l'on connaît les problèmes actuels de réception sur cette fréquence, dû au chevauchement de signaux et aux puissances irrégulières des émetteurs, l'antenne amplifiée intérieure sera d'un précieux secours.

— **La puissance de l'amplification** de l'antenne GOLDEN TECHNICA est assez exceptionnelle puisqu'elle affiche un gain de 0 à 34 dB sur la bande UHF IV et V et 0 à 20 dB en VHF sur la bande I - FM et III.

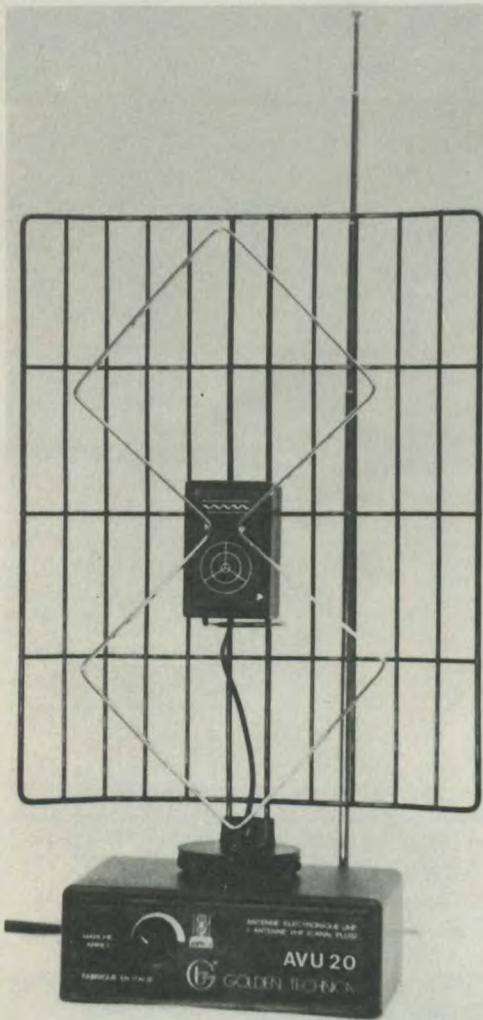
— **Une seule contrainte** pour l'antenne GOLDEN TECHNICA. Alimentée par une prise de courant 220 V, elle n'allègera pas la forêt de câbles qui doivent déjà se trouver derrière votre magnétoscope et votre TV, avec les cordons Peritel, copies, antenne, décodeur, secteur etc.

— **Et si malgré tout l'antenne n'améliorait pas l'image chez celui qui a un problème de réception ?** Il n'y a malheureusement pas d'antenne miracle et si vous êtes situé dans une cuvette, une zone d'ombre, ou qu'un immeuble interfère entre l'émetteur et vous, l'antenne GOLDEN TECHNICA ne pourra peut-être pas résoudre votre problème.

C'est un investissement déjà conséquent et le seul moyen de se faire une opinion sur la performance de l'antenne, c'est de l'utiliser chez soi ! Aussi, GENERAL la vend à l'essai pour une période de 8 jours. Si vous nous la renvoyez sous 8 jours parce qu'elle ne vous donne pas satisfaction, nous vous la rembourserons immédiatement.

Nous expédions aussi beaucoup par correspondance cette antenne. Dans le cas d'un achat par correspondance, si vous souhaitez nous la retourner, utilisez obligatoirement l'emballage de l'expédition, car les antennes sont fragiles et ne voyagent correctement que soigneusement emballées. GENERAL vend plusieurs milliers de ces antennes chaque année et nul doute qu'elles donnent satisfaction à une majorité d'utilisateurs.

*Nous n'avons plus qu'à vous souhaiter une bonne réception !*



Prix de l'antenne  
prête à l'emploi, avec  
son câble d'antenne

# 299F

### Caractéristiques techniques

Antenne amplifiée à large bande tournante, avec gain réglable et alimentation stabilisée.

Gain 0 ÷ 34 dB en UHF, IV - V bandes  
0 ÷ 20 dB en VHF, I - FM - III bandes

Atténuateur avec interrupteur.

Impédance de sortie 75 Ohms.  
Entrées 75 Ohms pour une antenne extérieure.

Alimentation 220 V c.a.

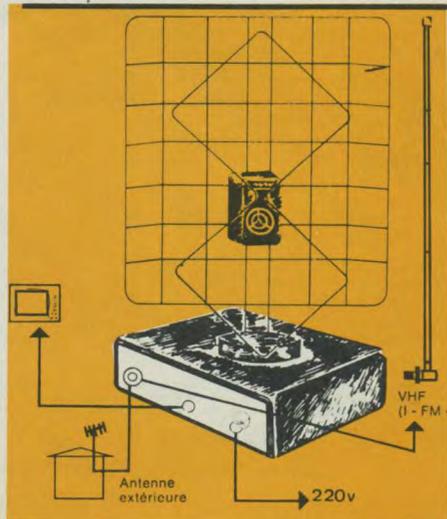
Hauteur 300 mm.



Pour amplifier l'entrée de l'antenne extérieure ou de l'antenne télescopique VHF (I/FM/III bandes).



Pour amplifier les signaux UHF (IV et V bandes).



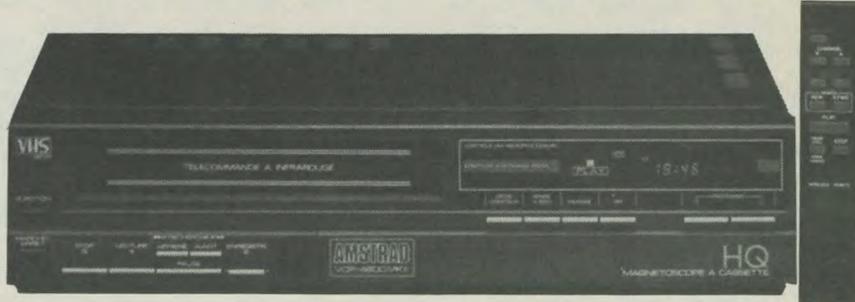


10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# SCOPES + TV

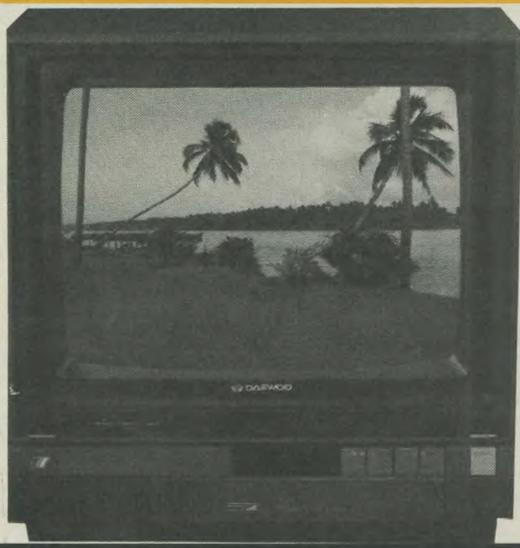
## MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.  
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS  
Entièrement compatible Canal Plus  
Commandes et chargement frontaux  
Télécommande multi-fonction à infrarouges  
Mémorisation de 5 programmes sur une période de  
14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi  
Affichage de l'heure, de la programmation  
et du compteur en façade  
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation  
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique  
Fonction TRP (enregistrement automatique par  
séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180')  
2 prises Péritel  
Livré avec télécommande  
Alimentation : 220 V  
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm  
Disponibilité : Juin 87.



**3990F** A CREDIT CETELEM  
**180F** au comptant  
+ 24 mensualités de **199F**  
(TEG 18,24%) - Coût total du  
crédit avec assurance : 976F

**CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque + 3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection**



## TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

**DESCRIPTION :**  
Téléviseur couleur PAL/SECAM portable  
Ecran de 36 cm  
Recherche automatique  
avec rattrapage de fréquence  
16 programmes mémorisés  
Prise péritelvision  
Télécommande infrarouge (modèle VR)  
12 touches commutation (modèle ME)

**SPECIFICATIONS :**  
Canaux UHF : 21 à 69  
VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6  
625 lignes - SECAM L, PAL BG  
Alimentation : 220 V / 50 Hz  
Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm  
Poids : 11,7 kg

**2990F**  
A CREDIT CETELEM  
**190F** au comptant  
+ 12 mensualités de **263,90F**  
**TEG : 18,24 %**  
**Coût total du crédit**  
**avec assurance : 366,80F**

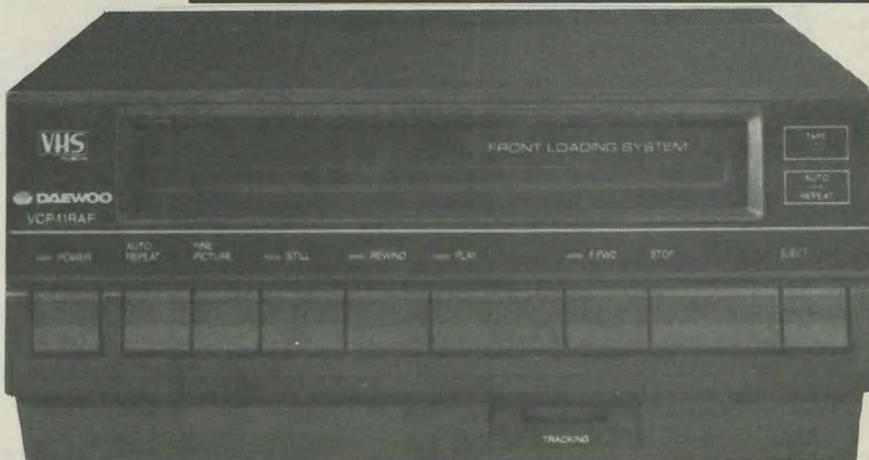
## DAEWOO VCP 11 RAF

## LECTEUR VIDEO VHS

**DESCRIPTION :**  
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM  
Chargement frontal  
Système de contrôle par microprocesseur  
Ajustage fin de la reproduction  
Arrêt sur image  
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle  
Relais automatique de commutation TV/Vidéo  
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

**SPECIFICATIONS :**  
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz  
Vitesse : 23,39 mm/sec.  
Sortie vidéo : CC / 75 ohms  
Résolution : 240 lignes horizontales  
S/B Vidéo : 43 dB  
Sortie Audio : -8 dBm  
Fréquence Audio : 100/8 kHz  
S/B Audio : 40 dB

**GENERALITES :**  
Alimentation : 220 V / 50 Hz  
Consommation : 28 W  
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm  
Poids : 5,5 kg  
Option : malette de transport.



**CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque**

**2990F** A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,  
+ 12 mensualités de **263,90F**  
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS  
Tél. (1) 42.06.50.50 - Tél. 214 034 F

COMPACTS  
DISC LASER

<p><b>SONY CDP 303ES</b> Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. "Le MUST"</p> <p><b>6995F</b></p>	<p><b>SONY CDP 203</b> Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme</p> <p><b>4895F</b></p>	<p><b>SONY CDP 55</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>4335F</b></p>	<p><b>SONY CDP 40</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>2795F</b></p>	<p><b>SONY CDP 65</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>3995F</b></p>	<p><b>SONY CDP 35</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>2595F</b></p>
<p><b>SONY CDP 7F</b> Mini lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>3295F</b></p>	<p><b>SONY D 700</b> Mini lecteur CD programmable</p> <p><b>3195F</b></p>	<p><b>SONY DISCMAN</b> Mini lecteur CD portable</p> <p><b>3495F</b></p>	<p><b>DENON DCD 1500</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>7900F</b></p>	<p><b>DENON DCD 1300</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>5500F</b></p>	<p><b>DENON DCD 700</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>4500F</b></p>
<p><b>DENON DCD 500</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>3900F</b></p>	<p><b>PIONEER PDM 6K</b> Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques</p> <p><b>4995F</b></p>	<p><b>Pioneer PD 6030</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>3495F</b></p>	<p><b>Pioneer PD 5030</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>3195F</b></p>	<p><b>Pioneer PDX909M</b> Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD</p> <p><b>4916F</b></p>	<p><b>Pioneer PDX 707</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>3617F</b></p>
<p><b>Pioneer PDX 303</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>3189F</b></p>	<p><b>Pioneer PD 8030</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>5705F</b></p>	<p><b>Pioneer PD 7030</b> Lecteur CD programmable et télécommandable</p> <p><b>4495F</b></p>	<p><b>Technics SLP J 1</b> Lecteur disque audionumérique format 33 tours</p> <p><b>3295F</b></p>	<p><b>Technics SLP J 20</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>2495F</b></p>	<p><b>Technics SLP T10</b> Lecteur CD programmable</p> <p><b>2795F</b></p>

# DEPARTEMENTS LOCATION / CB

## LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)

Un chèque de caution **NON ENCAISSE** et une quittance sont demandés pour toute location (Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNÉE	LE WEEK-END (vend. 16h/1un. 12h)
<b>MICRO</b>		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono	F 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 disponib.)	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
<b>VIDEO</b>		
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
<b>HI FI</b>		
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
Règle 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 ÉMETTEURS 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	Rams 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	1490 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**  
Homologué PTT NR 86004 CB

**1590F**



ULTRA PERFORMANT 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 102 mètre pour régler l'intensité de votre antenne
- d) une embosse goudronnée et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

**999F**

P. ADRESS ET H. PARLEURS

## ACCESSOIRES POUR LA C B

<b>ANTENNES DE BASE</b>	<b>ANTENNES MOBILES 27 MHz</b>	<b>APAREILS DE MESURES</b>	<b>ADAPTEURS D'IMPEDANCE</b>	<b>CABLES ET CORDONS</b>	<b>AMPLI ET PREAMPLI</b>	<b>MICRO DE BASE</b>	<b>REDUCTEURS-FILTRES</b>	<b>P. ADRESS ET H. PARLEURS</b>
MK1 1/2 onde raccourcie MK2 5/8 raccourcie Mini GP 1/4 onde Tagra GP27BR courte Tagra GP27 1/2 Tagra GP27 5/8 Tagra F2 1/2 4 Rad. Tagra F3 5/8 3 Rad. Tagra F4 5/8 4 Rad.	Tagra Spectrum II R Tagra B27 1/4 Tagra HN 65 Minilog Tagra HN 90 log Tagra HN 150 log Tagra DV 27 HN 5/8 Tagra DV 27 KN 1/4 Tagra DV 27 RVH Tagra DV 27 DCH Camion Tagra K 120 Tagra RML 120 Tagra RML 145 Tagra RML 180 Tagra ML 145 Tagra 1/4 onde inox Gamma 120 R	Magnum K 220 ML 145 Tagra RMLA MS 145 brin acier Mini top TOS 102 TOS 102 TOS 201 TOS 202 TOS 178 TOS 500 TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz TM 100 TM 1000 C45 fréquence/mètre C50 fréquence/mètre LT 101 Multimètre	M 27 Matcher 500 W MM 27 Matcher 100 W BRL 15 B 100 W DX 27 compl. radio/CB Cordon spirale micro Cordon PL/PL Cordon alimentation Cordon détrompeur Câble 450 M + PL Coaxial 6 mm Coaxial 6 mm K X 15 Coaxial 9 mm Coaxial 9 mm blindé Coaxial RG 213 E Coaxial RG 213 K X 15	GL 25 25 W B 50 50 W ML 80 80 W B 150 150 W B 298 300 W B 300 P 300 W/tréam. BV 131 150/300 W Tube BV 132 150/300 W Trans. P 27/1 P 27/M RP6 Atténuateur NFS 1000 Kit Déparasit. MICRO MOBILES ET ECHO Micro Standard DM 510	EC 2018 Echo Pro EC 980 Support Micro MB + 4 MB + 5 TW 232 AC 700 DX 344 Piezo PA 100 EC 2018 PA 8 W PA 15 W PA 20 W PA 25 W PA 30 W	449 F 527 F 10 F 378 F 480 F 390 F 420 F 297 F 290 F 690 F 85 F 148 F 165 F 195 F 225 F		

# LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL MULTITECH CD 600



## A) HISTORIQUE

MULTITECH est une firme qui dépend du puissant groupe AUDISONIC. Le Multitech CD 600 est construit au Japon et rappelle des constructions d'autres marques bien connues telles qu'Hitachi et Sanyo. Le CD 600 constitue le 1<sup>er</sup> modèle budget de la gamme Laser Discs Multitech.

## B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

Le CD 600 se présente sous la forme d'un élégant coffret de couleur noir satiné. La trappe d'accès au compact disc est verticale et les commandes sont situées à droite de cette trappe.

Nous trouvons, conformément au schéma ci-joint, les commandes suivantes :

- 1 - Touche d'ouverture du volet porte-disque.
- 2 - Afficheur numérique indiquant le nombre de plages contenues sur le disque.
- 3 - Voyant pause.
- 4 - Touche de mise en service et d'arrêt de l'appareil.
- 5 - Touche de lecture et de recherche des plages dans l'ordre croissant.
- 6 - Touche de recherche avant rapide.
- 7 - Touche de recherche des plages dans l'ordre décroissant.
- 8 - Touche de recherche arrière rapide.
- 9 - Touche d'arrêt du disque.
- 10 - Touche d'arrêt momentané.
- 11 - Volet porte-disque.
- 12 - Prise de sortie pour le raccordement à la voie droite d'un amplificateur.
- 13 - Prise de sortie pour le raccordement à la voie gauche d'un amplificateur.
- 14 - Prise pour le raccordement du cordon secteur.

## SON UTILISATION

### Insertion d'un disque

- Appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque (11).
- Sortir le disque de son étui en le prenant par les bords et le déposer dans le volet porte-disque (11) de telle sorte que l'étiquette soit tournée vers soi.
- Relever le volet porte-disque en appuyant sur la partie (A).
- Appuyer sur la touche de mise en service et d'arrêt (4) : l'afficheur clignote, puis le disque tourne pendant quelques secondes, le nombre de plages du disque s'inscrit dans l'afficheur puis s'efface ; le disque s'arrête de tourner. Le lecteur est alors prêt à fonctionner.

### Remarque :

Lorsqu'un disque tourne, appuyer tout d'abord sur la touche d'arrêt (9) et lorsque le disque est arrêté appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque.



### Lection normale

Attention : les performances dynamiques de cet appareil étant exceptionnelles, vous n'entendez pas au début d'un enregistrement ou dans les silences, les bruits que vous entendiez auparavant : souffle, craquements, bruits de surface du disque. Dans les premiers instants d'écoute, ne posez pas le volume sonore de votre amplificateur, démarrez votre écoute à un niveau faible, sinon vous risquez de détériorer votre matériel et particulièrement vos enceintes. Lorsque vous aurez pris l'habitude d'utiliser ce nouveau procédé, et que vous vous serez fixé un niveau d'écoute agréable, cette précaution sera superflue.

- Procéder à l'insertion du disque comme décrit au paragraphe précédent.

- Appuyer sur la touche de lecture (5) ; le disque se met à tourner, le chiffre 1 s'inscrit dans l'afficheur (2). La lecture de la première plage du disque commence. A la fin de chaque plage le chiffre de l'afficheur (2) passe au numéro suivant. En fin de disque celui-ci s'arrête et un segment s'éclaircit dans l'afficheur (2).

### Nota :

- Si la lecture ne s'effectue pas, vérifier que le disque n'a pas été inséré à l'envers, face brillante vers soi. En cours de lecture vous avez les possibilités suivantes :

- Ecouter la plage suivante.
- Revenir au début de la plage écoutée.
- Ecouter la plage précédente.
- Arrêter momentanément la lecture.

### Ecouter la plage suivante

Appuyer sur la touche de lecture (5) ; la lecture commence au début de la plage suivante ; le numéro de plage correspondant s'inscrit dans l'afficheur (2). Si vous désirez écouter une plage plus éloignée, répéter l'opération ci-dessus autant de fois que nécessaire pour obtenir la plage souhaitée.

### Revenir au début de la plage écoutée

Appuyer sur la touche de recherche des plages (7) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédente.

Appuyer sur la touche de lecture et de recherche des plages (5) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédemment écoutée, la lecture commence au début de la plage souhaitée.

### Ecouter la plage précédente

Appuyer sur la touche de recherche des plages (7) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédente, la lecture commence au début de la plage. Si vous désirez écouter un programme plus éloigné, répéter l'opération ci-dessus autant de fois que nécessaire pour obtenir la plage souhaitée.

### Arrêt momentané

Appuyer sur la touche d'arrêt momentané (10) ; le voyant (3) s'éclaircit ; la lecture est interrompue mais le disque continue de tourner.

Pour reprendre la lecture, appuyer de nouveau sur la touche (10) ; le voyant (3) s'éteint.

### Recherche et repérage en lecture rapide

- Lors de la lecture d'un disque, vous avez la possibilité de rechercher une séquence en lisant rapidement les plages.
- L'appareil est en lecture.
- Appuyer et maintenir la pression sur la touche de recherche avant rapide (6) ou la touche de recherche arrière (8).
- La recherche avant ou arrière rapide dure le temps d'action sur la touche sollicitée.
- Relâcher la pression sur la touche (6) ou (8) ; l'appareil lit le disque normalement.

### Nota :

Cette opération peut également être effectuée alors que le lecteur de disque est en arrêt momentané.

### Arrêt de l'appareil

- Appuyer sur la touche d'arrêt (9) pour interrompre la lecture ; le disque s'arrête.
- Appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque, prendre le disque et le mettre dans son étui ; étiquette sur le dessus.
- Relever le volet porte-disque en appuyant sur la partie (A).
- Appuyer sur la touche de mise en service et d'arrêt (4) pour le déverrouiller. L'afficheur (2) s'éteint.

### Entretien des disques

Manier les disques avec précaution. Toujours les prendre par la tranche afin d'éviter qu'il y ait des empreintes de doigts sur la surface brillante du disque. Les endroits humides ne sont également pas recommandés car la condensation sur le disque peut empêcher la lecture ; dans ce cas essuyer les disques avec un chiffon doux avant la lecture.

LE CD 600 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi

1190<sup>F</sup>

### Entretien du lecteur

Lorsque le lecteur est inutilisé, ne jamais laisser le volet porte-disque ouvert, car la poussière entrerait à l'intérieur et risquerait de salir la lentille optique du rayon laser, ce qui provoquerait un mauvais fonctionnement. Ne jamais toucher à cette lentille.

### D) NOTRE OPINION

Le CD 600 bénéficie d'un rapport prix/performance exceptionnel. Sa construction japonaise est un gage de robustesse. Toutefois, il est certain qu'il n'est muni d'aucun des dispositifs qui facilitent l'utilisation tels que la mémoire, la télécommande, etc... Sur le plan de la qualité musicale, c'est parfait et devrait satisfaire les mélomanes à budget serré. Général est, une fois de plus, capable de vous proposer un appareil de bonne qualité à un prix stupéfiant.

### E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Type d'appareil : lecteur de disques audio-numérique. Courbe de réponse : 20-20 000 Hz +1/-3 dB. Distorsion harmonique : -0,03 % (1 kHz). Dynamique : -60dB (1 kHz). Diaphonie : +80 dB (1 kHz). Rapport signal/bruit : -80dB. Tension de sortie : 1,5V efficace. Source optique : semi-conducteur laser diode. Conversion D/A : 16 - Bit linéaire. Alimentation : 220V-50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 335x137x186 mm.

# 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.

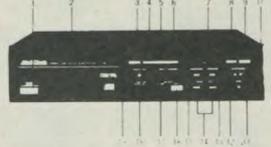
## B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

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.

A 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 de lecture. Mémoire ou répétition d'une portion A-B ou de toutes les sélections.
- 16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14) et (15) 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 (15) pour programmer une portion en mémoire 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 play 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 "E".
- 10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no 1, après arrêter.

mière sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.

- 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).

### 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 la 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).

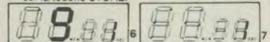
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).

- 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 programme.
- 3) 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.
- 4) Continuez 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'une 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 utilisant 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.

### REPETITION 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

1490<sup>F</sup>

5) 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 :

- 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**

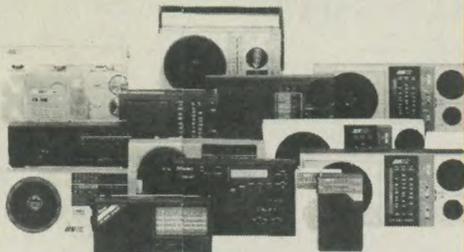
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

### NOTRE OPINION

Le CD 140 est particulièrement attrayant grâce à son confort d'utilisation et à ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement compétitif, il est littéralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépechez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

### E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

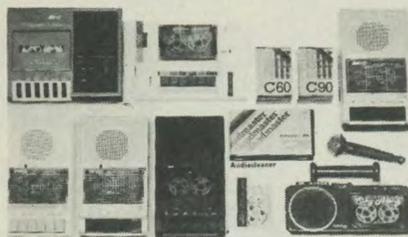
Alimentation 220V 50 Hz  
Tension de sortie 2V/100 % Modulation  
Distorsion harmonique 0,001 % par 1 kHz  
Courbe de réponse 20-20 000Hz 0.5db  
Diaphonie 90dB par 1kHz  
Rapport signal-bruit 90 dB  
Dynamique 90 dB  
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm



## 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.

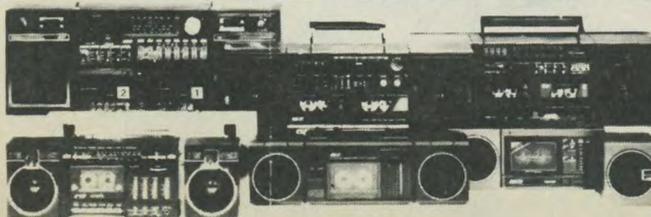
PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69 <sup>f</sup>	Noir Blanc.	●	●	●			
TK 301	119 <sup>f</sup>	Noir	●	●	●	●	●	●
TK 329	159 <sup>f</sup>	Noir	●	●	●	●	●	●
TK 341	189 <sup>f</sup>	Bronze	●	●	●	●	●	●
TK 331	199 <sup>f</sup>	Champ. Noir	●	●	●	●	●	●
TK 338	229 <sup>f</sup>	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●	●
TK 322 CB	259 <sup>f</sup>		●	●	●	●	●	CB
TK 334	299 <sup>f</sup>	Argent	●	●	●	●	●	●



## 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. PUISS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTHONS.	DOUBLE KT	LECTURE CONTINUE	DUPLOC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDICLEDEN/LECT	INTERRUPT. PAUSE	
TBS 8263	699 <sup>f</sup>	Noir	●	●	●	●	●	●			●										
TBS 8230 4 HP	799 <sup>f</sup>	Noir	●	●	●	●	●	●													
TBS 8800 6 HP	899 <sup>f</sup>	Gris	●	●	●	●	●	●													
TBS 8200 4 HP	1199 <sup>f</sup>	Rouge Blanc Gris	●	●	●	●	●	●													
TBS 8350 6 HP	1690 <sup>f</sup>	Noir	●	●	●	●	●	●													



## LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/PO/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUISS. LED
TB 7860	269 <sup>f</sup>	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329 <sup>f</sup>	Argent		●				
TB 7883	359 <sup>f</sup>	Argent			●			
TB 7893	379 <sup>f</sup>	Noir			●			
TB 7840	649 <sup>f</sup>	Argent				●	●	●



## LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRÊT AUTO	REGL. AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROTECT. CHAUFF
CT 171	209 <sup>f</sup>	Argent	●	●	●	●	●	●
SV 667 sans HP pour micro	239 <sup>f</sup>	Argent	●	●	●	●	●	●
SV 670	259 <sup>f</sup>	Noir Rouge	●	●	●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269 <sup>f</sup>	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●
CT 125	279 <sup>f</sup>	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.

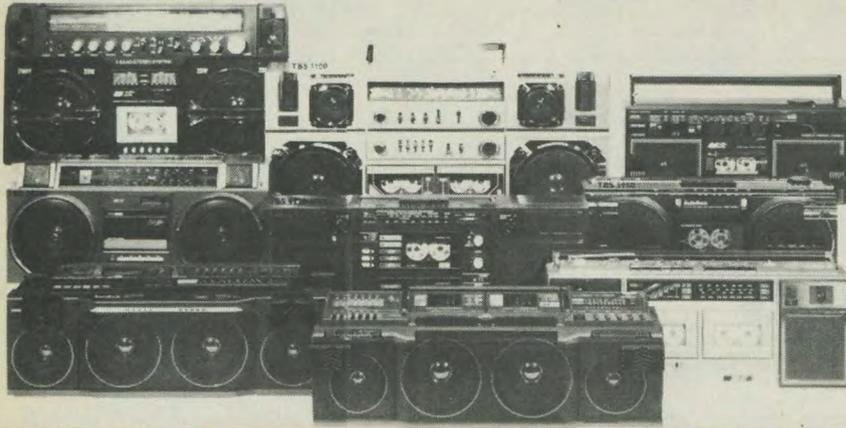
	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRE LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149 <sup>f</sup>	Rouge Argent		●	●			●			●	●	●
CL 350	189 <sup>f</sup>	Noir Blanc	●	●	●							●	●
CL 343	199 <sup>f</sup>	Blanc	●	●	●	●						●	●
CL 349	219 <sup>f</sup>	Argent	●	●	●	●						●	●
CL 345	239 <sup>f</sup>	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●						●	●
CL 445	249 <sup>f</sup>	Champ.	●	●	●	●						●	●
CL 351	249 <sup>f</sup>	Noir Blanc Argent	●	●	●	●						●	●
ECR 88	249 <sup>f</sup>	Argent	●	●	●	●						●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399 <sup>f</sup>	Champ.	●	●	●	●						●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499 <sup>f</sup>	Champ.	●	●	●	●						●	●



## LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

Modèle <th>Prix <th>Description <th>Accessoires <th>Enceintes <th>Casques </th></th></th></th></th>	Prix <th>Description <th>Accessoires <th>Enceintes <th>Casques </th></th></th></th>	Description <th>Accessoires <th>Enceintes <th>Casques </th></th></th>	Accessoires <th>Enceintes <th>Casques </th></th>	Enceintes <th>Casques </th>	Casques
CT 133	149 <sup>f</sup>	Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.	LES ACCESSOIRES BALADEURS	Les enceintes sans ampli	
CT 134F	149 <sup>f</sup>	Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.	Les enceintes amplifiées	SB 14 2 mini enceintes 99 <sup>f</sup> la paire	
CT 137	169 <sup>f</sup>	Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.	SB 18 199 <sup>f</sup> la paire	SB 16 149 <sup>f</sup> la paire	
CT 135	259 <sup>f</sup>	Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.	SB 17 149 <sup>f</sup> la paire	2 mini enceintes portefeuille	
CT 136	299 <sup>f</sup>	Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).	SB 18 199 <sup>f</sup> la paire	2 mini enceintes télescopiques dans un boîtier.	
CT 146	349 <sup>f</sup>	Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.	SB 10 199 <sup>f</sup> la paire	2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.	
CTP 830	419 <sup>f</sup>	Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.	VS 6 269 <sup>f</sup> la paire		LES CASQUES BALADEURS
			SB 15 189 <sup>f</sup> la paire		HP 21 Casque ultra léger 39 <sup>f</sup>
			2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.		HP 25 Ecouteurs stéréo. 39 <sup>f</sup>
			SB 15 189 <sup>f</sup> la paire		HP 23 Casque/réglage volume 99 <sup>f</sup>
			2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur piles - cordon liaison universel.		HP 24 Casque + jack hifi supplémentaire 99 <sup>f</sup>
			SB 13 299 <sup>f</sup> la paire		HP 20 Casque pliant avec boîte cassette. 69 <sup>f</sup>
			Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.		HP 19 Casque pliant avec support 119 <sup>f</sup>



## 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. Éclairage 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 auto-reverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Égalisateur 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 auto-reverse. 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 auto-reverse. 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. Auto-reverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

### COMPLEMENTES AUTORADIO AUDIOSONIC



**EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 349F**  
Égalisateur 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 20-20.000Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



### HAUT PARLEURS

**CS 400 399F** la paire  
HP sabot. 3 voies. 30W.

**CS 405 499F** la paire  
Boîtier étrier, 3V. 50W.

**CS 420 489F** la paire  
Boîtier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

**CS 425 589F** la paire  
Boîtier tweeter articulé étrier. 3V. 60W.

**CS 435 289F** la paire  
Mini boîtier 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.

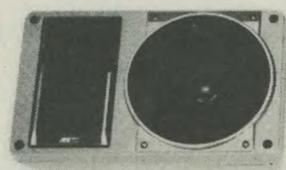
**CS 447 199F** la paire  
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

**CS 455 279F** la paire  
HP sabot. 2 voies. 30W.



**CS 460 249F** la paire  
Mini boîtier bicone. 30W.

**CS 470 299F** la paire  
Boîtier convertible. 3 voies. 30W.



**CS 471 299F** la paire  
Boîtier. 3 voies. 60W

**CS 476 249F** la paire  
Boîtier. 2 voies. 40W.

**CS 475 249F** la paire  
Boîtier. 2 voies. 30W.

**CS 809 99F** la paire  
HP boîtier simple. 8W

### ANTENNES AUTO

**X 4110 39F**  
Antenne d'aile

**X 430 69F**  
Antenne caoutchouc

**X 740 139F**  
Antenne électronique avec préampli

**X 5100 159F**  
Antenne électrique semi-automatique.

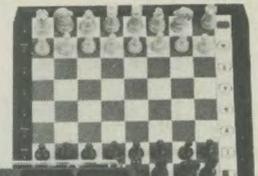
## LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

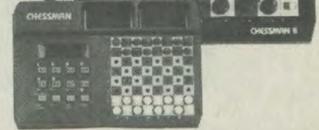
	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PLUS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	DC	INTER-Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.													
TBS 3710	539F	Noir													
TBS 2230	579F	Argent													
TBS 2310 4 HP	599F	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

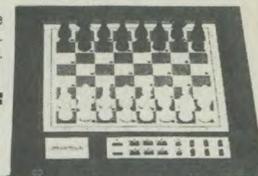
**CHESSMAN I 359F**  
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echec et mat announcement. Il résout des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.



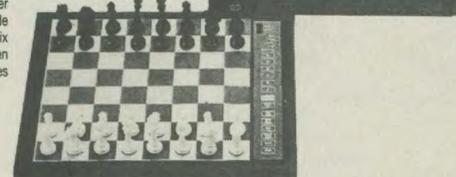
**CHESSMAN II 699F**  
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat announcement. Résout des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



**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. Résout des mats en 4 coups.



**CC 006 1495F**  
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résout les mat en 4 coups.



## 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.



**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.  
Pleurage 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 égaliseur  
(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 basse  
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 basse  
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. .... **790F**

**CHAMBRE D'ÉCHO**  
**EEM 1200.** Analogique à mémoire à  
chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. .... **790F**

**LES TRINITRON**

**KV 2264 FE**

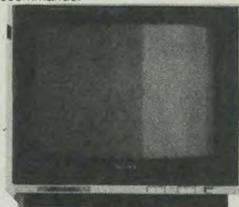
Téléviseur Pal/Secam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



**6950<sup>F</sup>**

**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.

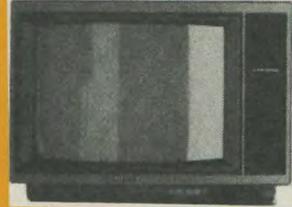


**4680<sup>F</sup>**

**LES BLACKS TRINITRON**

**KV 2092 FE**

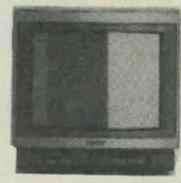
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



**5890<sup>F</sup>**

**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.



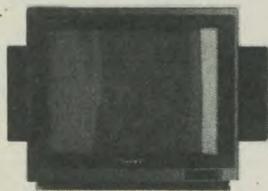
**4790<sup>F</sup>**

**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<sup>F</sup>**



**KV 21 XRTB**

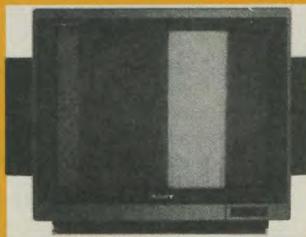
Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

**8990<sup>F</sup>**

**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 7 XB.

**9490<sup>F</sup>**



**KV 27 XRTB**

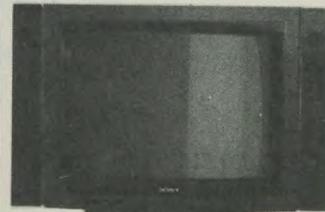
Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

**10490<sup>F</sup>**

**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.

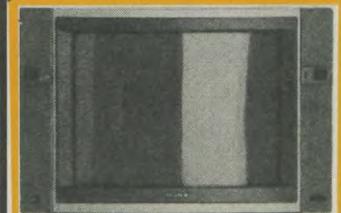
**SS 27 EXH** : enceintes acoustiques latérales.



**9990<sup>F</sup>**

**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<sup>F</sup>**

**Meuble Profeel  
SU 170**

Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.

**1790<sup>F</sup>**



**Meuble  
SU 27 XR**

Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.

**1290<sup>F</sup>**



**Pied Pivotant  
SU 7XB**

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.

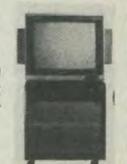
**1780<sup>F</sup>**



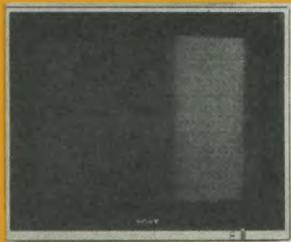
**Meuble  
SU 21 XR**

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.

**915<sup>F</sup>**



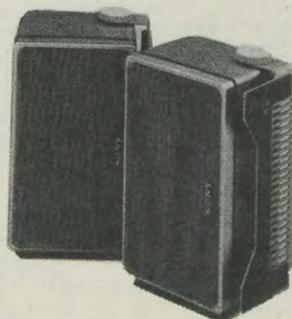
**Moniteur Profeel  
KX 27 PS1**



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<sup>F</sup>**

**Enceintes SSX 2A**



**890<sup>F</sup>**

**Tuner PROFEEL VTX100M**

**4900<sup>F</sup>**



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.

# MAGNETOSCOPE DE SALON

## VHS

- télécommande infrarouge
- programmation 8 jours
- compatible CANAL+
- chargement frontal

# 3999F

(quantité limitée)

### 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**

### 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 8:1



**8990F**

### PANASONIC NV 870

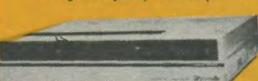
Magnétoscope VHS HI-FI STEREO  
Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE  
INFRAROUGE **10900F**

### PANASONIC NV 730 F

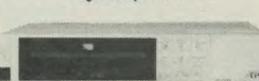
Magnétoscope VHS 8 HEURES  
Program. 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE  
INFRAROUGE **5990F**

### JVC HR-D 140 E

Magnétoscope VHS PAL



**4400F HT**

### JVC HR-D 150 E

Magnétoscope VHS  
PAL/SECAM



**5200F HT**

### SONY CCD-M8

Caméscope de poche



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



**2995F**

### SONY CCD-V8AF

Caméscope Vidéo 8 autofocus  
Standard universel 8 mm



**13900F**



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

## ACCESSOIRES VIDEO

### ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

- 4002 ALLSP3 BETA 250F
- 4006 RECHARGE POUR 4202 85F
- 4003 ALLSP3 VHS PRO 270F
- 4005 RECHARGE POUR 4200 85F
- 4001 ALLSP3 POUR V2000 250F



- 4048 BIB VE 41 BETA 250F
- 4049 produit intégré
- 4070 CLEAN UP 130F
- 4070 KIT DE NETTOYAGE BIB 270F
- outils plus produit



- 4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 80F
- 4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml 95F

### TELE AGRANDISSEURS pour agrandir l'image de votre TV



- 4026 BEAMSCOPE TS 18 pour TV de 28 à 38 cm 650F
- 4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm 800F
- 4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm 965F
- 4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier pour TV de 56 à 66 cm 1995F
- 4156 BEAMSCOPE TS 351 triépilé pour TV de 56 à 66 cm 2290F
- 4157 BEAMSCOPE TS 410 triépilé pour TV plus de 66 cm 2695F

### COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

- 4233 Télé-convertir Canon 1.4/46 pour caméras compactes 1650F
  - 4178 Télé-convertir Canon 1.4/56 pour toutes caméras 1850F
  - 4079 Télé-convertir Sony VCL1558A toutes caméras et caméscopes 1090F
  - 4088 Wide convertir Canon 0.7/58 pour toutes caméras 1190F
  - 4084 Wide Convertir SONY VCL 0758A 1220F
  - 4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague toutes caméras et caméscopes 805F
  - 4234 Doubleur monture C Canon 790F
  - 4083 Miroir d'angle Foca 330F
- Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



### SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR

- 4182 Sac à dos SDV 300x130x300 890F
- 4183 Sac Jumbo Video 490x200x250 790F
- 4184 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
- 4190 Valise métal pour scope salon CMS1 485x190x370 1190F
- 4191 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 1290F
- 4192 Fofma Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 590F
- 5102 ITT House SB 2665 pour vidéo 3865 ou 3875 605F

### ACCESSOIRES BIB

- Code Colleuse pour K7 vidéo VE9 350F
- 4078 Adhésif de rechange 40F
- 4071 Démagnétiseur / Effaceur de K7 VE3 365F
- 4075 Kit entretien écran TV VE15 80F
- 4074 Kit nettoyage objectifs VE15 95F
- 4077 Kit de nettoyage pour K7 VE17 95F

### BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

- Code HITACHI
- 4050 VT BP60E (série 8500) 690F
- 4051 VT BPTA (série VT75) 690F
- VT BP 200 (caméscope) 740F

- JVC
- 4005 PBP1 (série 4100) 690F
- 4000 NBP1 (série 2200 et 2650) 740F
- 4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) 640F
- 4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) 740F
- 4003 NBP5 (série GRC1) 490F
- 4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) 578F
- 4043 NBP7 (série GRC2) 690F
- 4009 NBP8 (série GRC2) 740F
- 4004 ITT PB2865 (vidéomètre 3865/3875) 578F

- 4237 THOMSON BP7
- 4075 SONY NP22 (pour CC.DV8) 295F
- Syncho Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
- 4230 Modèle 5A 2890F
- 4231 Modèle 7A 3850F
- 4232 Modèle 10A 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

- Code Cordon adaptation de 235 à 380F

### PIEDS

- Code
- 4067 POSSO PXC36V pour caméras légères haut. 1.5m, tête souple et crémallière 690F
- 4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,85, tête souple et crémallière 80F
- 4194 DOLLY pour 621 DL7 90F
- 4191 Caddy roulettes VELBON PV2 1290F

### ACCESSOIRES spécifiques des marques

- HITACHI
- 4056 Housse VKC 2000 850F
- 4084 Housse VT75 850F
- 4053 Alimentation chargeur VTBAT 1350F
- 4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) 85F
- 4083 Télécommande VRM7/NT7 430F
- 4055 Cordon allume-cigare 260F
- JVC
- 4014 Cordon VCA30 2.5 (GX78) 495F

### TELECOMMANDES

- 4037 RMC 75 (GXN70) 170F
- 4038 RMP1 (Vidéomovie) 120F
- 4039 RMP10 (HRS10) 350F
- 4040 RMP2200 290F
- 4039 RMP3 (HRC3) 210F
- 4038 RMP4 (GZS3 et 5) 230F
- 4039 RMP5 (BR6400) 1350F
- 4040 RMP530 (RMP54 (BR6400) infrarouge) 1590F
- 4040 RMP3330 120F
- 4037 Rangles pour GXN7 (SSCT) 230F
- 4038 Livre transfert SB ou diapo TAC300 690F
- 4038 Support micro TL37 150F
- 4047 Ecouteur TP1 95F
- 4057 Epaulière VACTO pour GXN70 210F
- 4019 Valise CBCT0 pour GXN70 850F
- 4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 270F
- 4048 Cordon copie d'après Vidéomovie, Péritel VCP1 240F
- 4047 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV10 200F
- 4045 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 240F
- 4043 Cordon adaptation bolier SWC73 VC15P (P&V/P&V) 329F

### PANASONIC

- 4061 Alimentation NVB13 1190F
- 4060 Batterie CS2012 750F
- 4062 Alumine cigare NVC 12 270F

### CORDONS SPECIALISES

- 4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male 35F
- 4104 Adaptateur métal vidéo (RCA - RCA - LC) 45F
- 4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male 25F
- 4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken 59F
- 4261 Raccord double jack 3,5 49F
- 4260 Raccord double jack 6,35 59F
- 4258 Raccord double Din 5BR 59F
- 4167 Cordon 1 paire RCA 45F
- 4081 Cordon secteur K7 25F
- 4181 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 85F
- 4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 120F
- 4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 250F
- 4102 Rallonge caméra 10m 450F
- 4103 Rallonge caméra 20m 590F
- 4115 Rallonge Péritel 3m 450F
- 4273 Rallonge Péritel 5m 550F
- 4084 Kit Péritel universel 219F
- 4085 Kit copie universel 189F
- 4086 Cordon Péritel/Péritel droit 120F
- 4087 Cordon Péritel/Péritel croisé 330F
- 4262 Cordon Péritel/Péritel stéréo 330F
- 4086 Kit Péritel universel stéréo 330F
- 4085 Kit copie universel stéréo 295F
- 4086 Kit Péritel 3m 450F
- 4087 Kit Péritel 10m 590F
- 4084 Cordon Pétitel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) 149F
- 4094 Cordon Pétitel 7 BR Telefunken 330F
- 4090 Cordon Pétitel 6 BR Telefunken 330F
- 4090 Cordon Pétitel 6 BR spécial enregistrement 400F
- 4091 Kit copie 7BR Telefunken 330F
- 4090 Kit copie 6BR Telefunken 330F
- 4100 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR 350F
- 4100 Cordon EIAJ-Péritel 350F
- 4107 Cordon EIAJ-Universel 350F
- 4088 Cordon EIAJ-EIAJ 10m 590F

- 4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) 450F
- 4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) 450F
- 4022 Ceinture WKP3 (HRC3) 490F

### SONY

- 4078 AC P85 Alimentation CCDV8 990F
- 4089 AC V8 Alum./Transcorder Pal/Secam. 3500F
- 4077 Cordon allume-cigare DCP65 Raccord DCP65 80F
- 4078 Table de montage RME100 1750F
- 4086 Raccord RME 100 Beta 260F
- 4084 Raccord RME 100 VHS 260F
- 4079 Crosse VCT 80 330F
- 4086 Télécommande RM84 570F
- 4082 Micro zoom ECM200 920F
- 4074 Housse arrière CCDV8 LCV85 470F
- 4073 LCV 805 Valise CCDV8 1220F
- 4075 LCV 801 sacochette CCDV8 750F
- 4081 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC210 295F
- 4181 Kit Filtes 052 pour CCDV8 495F
- 4185 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) 1350F

### BRANCHEMENTS POUR CANAL+

- 408 Cordon standard universel CP20 149F
- 4121 Cordon standard Péritel CP10 149F
- 4082 Cordon V2000 SBR-6BR CP30 149F
- 4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 149F
- 4089 MTC + cordon spécial scope compatible type JVC 455 450F
- 4119 MTP3 cordon spécial scope compatible type JVC 140 450F
- 4089 AC + boîtier spécial scope compatible type Akai, Hitachi 380F
- 408 AC 100 cordon complément AC + pour JVC, Thomson, etc. 70F

### BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

- 4081 Kit copie ampli ITC A2V 695F
- 4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V 695F
- 5900 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) 5490F
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) 9400F
- 4381 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam 1650F
- 4351 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam 1590F
- Transcodeur CGV SP10 Secam-Pal 1790F

### INTERFACES CGV

- 4353 PHS 60 25 Péritel RVB/Secam UHF et composite 790F
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB 795F
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France 590F
- 4092 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K ou BG 690F
- 4080 Périmatque 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel 795F
- 4110 RS90 BV101 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR 950F
- 4272 RS90 BV103 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info 590F
- 4111 RS90 BV102 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées 1850F
- 4236 3M Playcom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie 1850F
- 4268 Périt 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie 350F

### ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

- 4258 Antenne intérieure téléscopique Zahnder 85F
- 4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 320B 450F
- 4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments 140F
- 4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments 280F
- 4136 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments 350F
- 4136 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments 350F
- 4137 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments 490F
- 4138 Antenne de toit UHF Yag 22 éléments 490F
- 4140 Coupleur VHF/UHF 75F
- 4141 Séparateur VHF/UHF 110F
- 4137 Répétiteur 3 directions 90F
- 4142 Répartiteur 2 directions 110F
- 4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi 149F
- 4250 Boîtier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) 1390F
- 4138 Préampli 35B 590F
- 4138 Alimentation pour préampli Aténuateur 6, 10, 20dB 44-4 - 416-417 250F
- 4148 Aténuateur variable 0-20dB 295F
- 4143 7E antenne 90F

### ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou SB/VIDEO

- 4180 Torché 1000 KAISER 3001 ventilée 590F
- 4242 Torché 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets 995F
- 4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W 90F
- 4181 Pied de touche KAISER NANO 490F
- 4182 Transfert Ravox RV1000 690F

### DIVERS

- 4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA 100F

## MATERIEL VIDEO

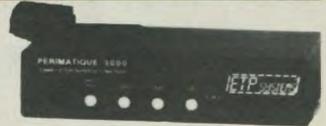
### TELEVISEURS

- Code
- 5703 IIT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm 3790F
- 5003 SONY KV 2252F Profesteel stéréo, Scam, 56 cm, lecture Pal 6477F
- 5608 IIT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux 5861F
- 5711 IIT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux 5122F
- 5018 PIONEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir 6290F
- PIONEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI 11400F
- 5608 PIONEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI 9500F
- 5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Scam 3850F
- 5001 SONY KV 1825F 44 cm, Trinitron, Scam 4680F
- 5002 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam 5890F
- 5003 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam 5990F
- 5004 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP 7250F
- 5005 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP 7875F
- 5007 SONY KV 2726FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono 6900F
- Code JVC
- 5038 GXN45 Newvision 1/2" 10 lux, manuelle 7400F
- 5039 GXN75 Newvision 1/2" 7 lux, autofocus 8990F
- 5040 GXN75S Newvision 2/3" 10 lux autofocus, générateur de filtres, zoom 8,5x 11500F

## 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...)

# 795F



## A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**  
A chaque extrémité du cordon, 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 permet de :  
-- 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 (jeu vidéo) qui seront branchées sur votre luner de magnétoscope.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).  
**KIT RACCORD AC 100 70F**



Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

## A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**  
D'un côté du cordon, un Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

## ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

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'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à votre santé, 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 ; caravanne, 2 poste TV, utilisation à la campagne, etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3<sup>e</sup> 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 - Consumption : 30 mA - Alimentation : 220 V.



## CALCUL ET ECRITURE



FX-86  
BAC

157F



FX-82

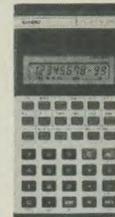
139F

SANS PILES



FX-85

225F



FX-100

229F



FX-370

289F

## LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570



339F

FX-470



399F

SANS PILES

BF-100



249F

POUR FINANCIERS

CM-100



269F

pour PROGRAMMEURS

FX-88



319F

POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT

## LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES



FX 180 P

239F

FX-3600-P



309F



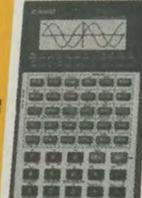
FX 4000 P

549F



Graphique  
FX 7000 G

799F



FX-6000 G

599F

## LES MICRO ORDINATEURS

FX 790 P

799F



FX 790 P + FA 5

1045F



PB 770

1469F



PB 770 + FA 11

3990F

## CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

FORMAT CARTE DE CREDIT



PW 100

169F



ML 78  
Heure, date, calendrier, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes

219F



SF 3000

879F

Calendrier/Agenda



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

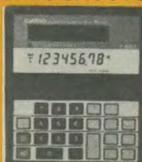
99F



SL 88

219F

TOUCHES CAOUTCHOUC



SL 100

259F



SL 110

289F



LC 110

199F

## LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur



SR 1

329F



HR 8

389F



JR 150

709F

## IMPRESSION BICOLORE

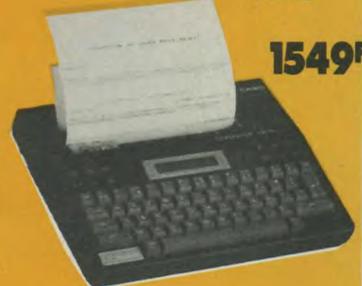


FR 110 HT

675F

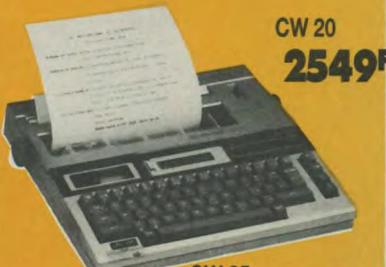
## LES MACHINES A ECRIRE

CW 10



1549F

CW 20



2549F

CW 25 version imprimante 2999F

Opération Chocolat  
King Kong  
contre Godzilla  
Les caïds de l'arnaque  
La chasse sauvage  
du roi Staik  
Le charme discret  
de la bourgeoise  
La Voie Lactée  
Le risque de vivre  
S.O.S. Danger Uranium  
Family Rock  
Martin Soldat  
Le Zombie venu d'ailleurs  
Une anglaise romantique  
Le grand embouteillage  
Alice ou la dernière fugue  
Felicity  
Remi N°1  
Remi N°2  
Remi N°3  
Remi N°4  
Remi N°5  
Remi N°6  
La cavale  
Faites donc plaisir  
aux amis  
Faites sauter la banque  
Les ringards  
Julie pot de colle  
L'empreinte des géants  
Les demoiselles  
de Rochefort  
L'astragale  
Le viol  
Docteur Françoise  
Gaillard  
La folle cavale  
Tarentules  
L'aventure de la vie  
Les maîtres du temps  
L'affaire Nina B  
La ballade du soldat  
Le comte de Monte  
Cristo (1<sup>re</sup> partie)  
Le comte de Monte  
Cristo (2<sup>e</sup> partie)  
La 5 et la peau  
Les ziganes s'en  
voient aux cieux  
Un accident de chasse  
Suicides  
Dragon blanc contre  
dragon noir  
La résurrection  
du dragon  
La main noire  
de Shantung  
Vous habitez  
chez vos parents ?  
L'araignée d'eau  
Dallax  
Dallax en Bavière  
Dracula  
Docteur Love  
Jamaï plus encore  
Colombus  
American Taboo  
Personne n'est parfait  
Les 7 magnifiques  
Strike force  
Satan's school  
Le colosse de Hong Kong  
Le mystère du Boeing 747  
Nuit d'amour  
Fruit défendu  
Golden blonde  
Jeunes filles  
Désir au bout du chemin  
Chasseurs de sang  
Suceurs de sang  
Charognard  
L'incroyable maître  
du Kung Fu  
Spectreman  
(Satan arrive)  
Spectreman (Terreur  
dans la ville nouvelle)  
On m'appelle King  
La vengeance est un plat  
qui se mange froid  
Dans la poussière  
du soleil  
Jungle 2000  
Invasion planète X  
Le comte de Monte  
Cristo (3<sup>e</sup> partie)

Riches et garces  
L'ennemi N°1 du FBI  
Le karatéka démoniaque  
Les huit invincibles  
du Kung Fu  
Shaolin et les  
hommes de bronze  
Les héros meurent jeu-  
nes  
Patricia  
Le jardinier  
La bougeoise en délire  
Les vicieuses  
petites anglaises  
L'affamé du plaisir  
Long week end  
Le passager de la pluie  
Adieu l'ami  
L'esclave de Satan  
L'année prochaine  
si tout va bien  
La griffe et la dent  
James Brown in live  
Partouzes perverses  
Erotico blues  
Débordements pervers  
Vice et perversions  
L'arbre aux sabots  
1<sup>re</sup> partie  
L'arbre aux sabots  
2<sup>e</sup> partie  
Nuits sadiques  
Le journal d'une femme  
de chambre  
Par devant par derrière  
Le loup de Chine  
Quand passent  
les cigognes  
Un vice de famille  
Incendences  
Le cuirassé Potemkine  
Le destin d'un homme  
La menace  
Partouzes perverses  
(alcove)  
Eva et l'amour  
Sex sauvage  
Apothéose porno  
Introduction  
à la hussarde  
Cuisardes  
Bachelères en chaleur  
Phantasmes  
Maryline  
Fais moi tout  
Clôde l'obsédée sexuelle  
Erotiques passions  
Jouis par derrière  
Rage porno  
Jouissances profondes  
Couples pour partouzes  
Perversions  
très cochonnes  
J'ai pas de culotte  
Coupes toi les ongles  
et passes moi le beurre  
L'œil et fantasmes  
sexuels  
Les pornocrates  
Cuisses entr'ouvertes  
Viens je suis chaude  
Percée l'invincible  
Le flambeur  
Tunnel  
2020 Texas Gladiators  
Ombre sanguinaire  
Ines la novice  
Kung Fu Hara Kiri  
L'assassin à tué deux fois  
La vengeance de Zapper  
J'ai tué Raspoutine  
La grande Mafia  
Les vacanciers  
On m'appelle Zapper  
Sex and Stars  
L'homme à la Buick  
Christine  
La peau de Torpedo  
Rue Haute  
Comme un pot de fraises  
Sacrifice  
Du Riffi à Panama  
Le tatoué  
Terreur dans le ciel  
Le soleil des voyous  
L'auvergnat et l'autobus  
Le jardinier d'Argenteuil

Monsieur le P.D.G.  
Aveux spontanés  
La fiancée de la mort  
Nympho. en détresse  
Chattes perverses  
La chair en folie  
Orgies à trois  
Carroussel de l'amour  
Sexations  
Folie sexuelle  
Moscou ne croit  
pas aux larmes  
CVX N° 1  
CVX N° 2  
CVX N° 3  
CVX N° 4  
CVX N° 5  
CVX N° 6  
CVX N° 7  
CVX N° 8  
CVX N° 9  
CVX N° 10  
Les amours particulières  
ou malaise  
John Fever  
Les déçivrées  
Le nid de gentilhommes  
Octobre  
Les chevaux de feu  
La bataille de Berlin  
Alexandre Nevski  
La mère  
Les treize  
La grève  
La dame au petit chien  
Les marins de Kronstadt  
Bill  
La ligne générale  
Siberiade 1<sup>re</sup> partie  
Siberiade 2<sup>e</sup> partie  
Anna Karenine  
Ivan le terrible 1<sup>re</sup> partie  
Ivan le terrible 2<sup>e</sup> partie  
Partition inachevée pour  
piano mécanique  
Le blanc, le jaune le noir  
Compte à rebours  
Le territoire des autres  
Violette Nozière  
Le fantôme de la liberté  
L'amérique insolite  
Cet obscur objet du désir  
Opération intrepide  
La course du lièvre  
à travers les champs  
Viol sans issue  
Lutte féroce à Shaolin  
Mac Vicar  
L'incendie de la honte  
Contact  
Quelques jours de la vie  
d'Obolom  
Donna Summer  
Oncle Vania  
La moisson  
Crimes et châtiments  
Des cliques et  
des cliques  
Maigret voit rouge  
Tonnerre de Dieu  
Frères Jacques  
Ants (les fourmis)  
Le deuxième souffle  
Le divorce  
Laura, les ombres de l'été  
Aloïse  
Exhibition N° 1  
Exhibition N° 2  
La femme spectacle  
Johnny Halliday  
(par Reichenbach)  
La samourai  
Tendres cousines  
Le loup garou de Londres  
On m'appelle Malabar  
200 000 dollars en cavale  
La carrière d'une femme  
de chambre  
Jacques Brel  
Georges Brassens  
Johnny Halliday  
au Palais des Sports  
Barbara à Pantin  
Elton John  
Diva

A nous  
les petites anglaises  
Attention les yeux  
Plume d'élan N° 1  
Plume d'élan N° 2  
Plume d'élan N° 3  
Les liens de sang  
On a tué Kennedy  
La petite fille au bout  
du chemin  
Dersou Ouzala  
L'éveil d'Emily  
Lola Montes  
Dar Robinson  
La maison des Borjes  
Le trou  
Le coup de sirocco  
Goto le dieu de l'amour  
Hiroshima mon amour  
Conte immorale  
La bête  
Quai des brumes  
Muriel  
Les enfants du Diable  
Masculin féminin  
Vengeance puissance 4  
Le triomphe d'un homme  
nommé cheval  
Le serpent de la mort  
La secte du futur  
Monclair, rendez-vous  
de l'horreur  
La main d'acier  
L'amour fou de Sina Wolf  
L'empire de la passion  
La ferme de la terreur  
Monte là-dessus  
Ambisee  
Aventure extra-conjugale  
L'attentat  
Bel ordure  
Candy candy  
Goldorak "les aigles  
de l'espace"  
Albator "le corsaire  
de l'espace"  
Starzinger "les chevaliers  
de l'espace"  
Genki  
Super Duke  
Dracula  
Yuki "le combat  
des shoguns"  
Le roi Arthur  
La petite sirène  
Rolling star  
Dangard  
Fulgitor  
Gordian  
et la panthère noire  
Shirley  
Deux salopards en enfer  
Le commando des dames  
Manoeuvres criminelles  
d'un procureur  
La petite maison dans  
la prairie 1<sup>re</sup> partie  
La petite maison dans  
la prairie 2<sup>e</sup> partie  
Gardez-le pour vous  
La femme aux enchères  
Rafales  
Les jardins du diable  
Loving you  
Savant baiseur  
Grosses chaleurs  
Soumissives perverses  
Classez  
Orgies bougeoises  
Sexual Genius  
Sodo 69 69  
Partenaire vicieux  
Cet âge fou  
Goldorak N° 2  
Goldorak N° 3  
Albator N° 2  
Albator N° 3  
Candy et Terry  
Candy et Albert  
L'appel de la forêt  
Un amour infini  
Tout fait jour Barbara  
Le gentleman vagabond  
Les lumières de la ville  
La ruée 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  
Jayme Mansfield's story  
Le moment de tuer  
La longue chevauchée  
Nevada kid  
L'ame infernale  
Un aller simple  
pour l'enfer  
Galaxie Express 999  
Le fracas des canons  
Les frères Karamasov  
La bataille du rail  
Liebeleï  
Slogan  
La rage de la casse  
La course de taureau  
La petite fille  
en velours bleu  
La femme enfant  
Falstaff  
Bob le flambeur  
Fort Alésia  
Le futur aux troussees  
Madame Claude  
Les rois  
du sport  
Erosismo  
Raspoutine  
Otalia de Bahia  
Barnabé  
François 1<sup>er</sup>  
Narcisse  
L'acrobate  
L'arc de triomphe  
Tirez pas sur le pianiste  
Le jour de la haine  
Une raison pour vivre,  
une raison pour mourir  
Contes pervers  
La terreur  
du masque rouge  
Ce salaud d'inspecteur  
Sterling  
Joselito, le rossignol  
des montagnes  
Joselito,  
l'enfant à la voix d'or  
Prépare ton cul j'arrive  
T'en aurais pas quelques  
centimètres de plus  
Queues d'acier pour  
châtes en feu  
Lâche moi la chatte  
pendant qu'on m'enfile  
20000 vieux sous mémère  
Anthologie de la  
sodomisation  
Trois pétaesses en rut  
Change de trou, ça fume !  
Violences anales  
Pucelles pour  
salle de garde  
Ballets roses pour  
couples vicieux  
Châtelaine lubrique  
Violée, elle en redemande  
Déchire moi l'anus  
Vierges cherchant  
mâles experts  
Jus d'amour  
La dernière des putes  
Croupes en chaleur  
pour s'éclater  
Coulées en feu  
Je veux la chatte et le cul  
Ménages à partouze  
Pucelles violées  
Mon cul est à prendre  
Vacances spéciales  
pour sodo  
Secrets sadiques  
Culottes roses  
et bas noirs  
Chattes rousses  
en nylon noir  
Sodo, explosives  
Orgies de ravageurs  
Décharge dans  
tous les trous  
Agent secret  
pour obsédés

Collégienne en nylon noir  
Parties fines au collège  
Nymphomanes  
et sexes gioutons  
Le viol des sadiques  
Foutez-moi  
par tous les trous  
Sodomia with love  
Lady chatte en l'air  
Dépucelées les otages  
Salope demande  
partenaire pour s'éclater  
Eva la grande suceuse  
Nuits spéciales  
pour sodomisées  
Fleurs de salopes  
Sodomania  
Partenaires puissants  
pour pénétrations  
Ecole pour salopes  
très spéciales  
Chattes gourmandes  
des lycéennes  
Plin de petits culs  
Mate mon cul  
et enfille moi  
Dossier nymphomanes  
en rut  
Brigades antisodomisées  
Position 69 défoncée  
Je te défonce  
sans vaseline  
Sexual Genius  
Alyse et Cléo  
La peur qui brûle  
L'éveil des sens  
d'Emy Wong  
Volupteuse Laura  
La fille à la peau de lune  
Prison sado pour femmes  
Le manoir de Dragoue  
L'Amour pas comme  
les autres  
Les joyeuses  
Monika et le désir  
Le colosse de Rhodes  
Coplan Fx 18  
Coplan sauve sa peau  
Croc blanc  
L'île aux trésors  
International Prostitution  
Mission spéciale  
Coplan ouvre le feu  
Caravanes  
Le défi des géants  
Goldocrack  
Le tombeau  
du Maharadja  
Le continent  
des hommes poisons  
L'île de la passion  
Haine  
Une femme dangereuse  
Les contrebandiers de  
Santa Lucia  
Les mauvais garçons  
Le samouraï aveugle  
Capitaine de fer  
Le bourreau écarlate  
La Dame rouge tua 7 fois  
Le fils de l'aigle noir  
La perle du pacifique  
La fièvre de l'or  
Commando suicide  
Les espions meurent à  
Beyrouth  
Les 3 sergents  
du Bengale  
Le Mans circuit d'enfer  
Karzen,  
maître de la jungle  
Les fantômes  
de Hurlevent  
Dossier N° 7  
Visa pour Hong Kong  
Vaudou aux Caraïbes  
Contrat pour la mort  
Le Boucanier des îles  
Messaline et Agripine  
Iron Master  
Rome contre Rome  
Traffic Express  
Mirage  
Massacre au soleil  
Killer connection  
The bird  
Comme un lion

Burnings Lips  
Bites en chaleur  
L'hôtel des suceuses  
Ces sacrés anglaises  
Rose et Line  
Christa  
L'infirmerie n'a  
pas de culotte  
Les filles de ferme  
Florence  
Second voyage de noces  
Trois filles en liberté  
Je suis née pour baiser  
Cérémonie des sens  
Carroussel d'amour  
Ursula  
Passions  
Le facteur ... toujours  
très fofo  
Béatrice et Caroline  
Les deux gaminnes  
Le sexe à travers  
le monde  
Couples pervers  
Les week-end  
de Caroline  
Partouzes du Diable  
Chattes enragées  
Deep Love  
American Kiss  
Hôtel du plaisir  
Sexual Genius  
Alyse et Cléo  
La peur qui brûle  
L'éveil des sens  
d'Emy Wong  
Volupteuse Laura  
La fille à la peau de lune  
Prison sado pour femmes  
Le manoir de Dragoue  
L'Amour pas comme  
les autres  
Les joyeuses  
Monika et le désir  
Le colosse de Rhodes  
Coplan Fx 18  
Coplan sauve sa peau  
Croc blanc  
L'île aux trésors  
International Prostitution  
Mission spéciale  
Coplan ouvre le feu  
Caravanes  
Le défi des géants  
Goldocrack  
Le tombeau  
du Maharadja  
Le continent  
des hommes poisons  
L'île de la passion  
Haine  
Une femme dangereuse  
Les contrebandiers de  
Santa Lucia  
Les mauvais garçons  
Le samouraï aveugle  
Capitaine de fer  
Le bourreau écarlate  
La Dame rouge tua 7 fois  
Le fils de l'aigle noir  
La perle du pacifique  
La fièvre de l'or  
Commando suicide  
Les espions meurent à  
Beyrouth  
Les 3 sergents  
du Bengale  
Le Mans circuit d'enfer  
Karzen,  
maître de la jungle  
Les fantômes  
de Hurlevent  
Dossier N° 7  
Visa pour Hong Kong  
Vaudou aux Caraïbes  
Contrat pour la mort  
Le Boucanier des îles  
Messaline et Agripine  
Iron Master  
Rome contre Rome  
Traffic Express  
Mirage  
Massacre au soleil  
Killer connection  
The bird  
Comme un lion

Un loup  
La secte de Marrakech  
Le démon de midi  
Une fille nommée Amour  
Les bidasses en folie  
Toto le Moko  
La championne  
du collège  
13 femmes  
pour Casanova  
Le petit monde  
de Don Camillo  
La grande bagarre  
de Don Camillo  
Don Camillo Monsignore  
Don Camillo en Russie  
Le retour de Don Camillo  
Tenderly, la fille qui ne  
savait pas dire non  
Défense de toucher  
Virilité  
La fiancée qui  
venait du froid  
Diabolo Menthe  
La bande du Rex  
La touib du régiment  
Les lycéennes redoubtent  
Les Parisiennes,  
Blue Jean  
Salut Berthe  
L'Emir préfère  
les blondes  
Le braconnier de Dieu  
Mon curé  
chez les nudistes  
Les diplômés  
du dernier rang  
Un aller simple  
Dis bonjour à la dame  
Ya Ya Mon Colonel  
Le collège en folie  
Le gagnant  
Dix petits nègres  
Antoine et Sébastien  
Le corbillard de Jules  
Eile voit des nains partout  
T'es folle ou quoi  
N'oublie pas ton père  
au vestiaire  
Cours après moi  
que je t'attrapes  
les religieuses  
de Saint-Archange  
On n'est pas sorti  
de l'auberge  
A cœur joie  
Vous intéressez-vous  
à la chose ?  
Qu'est-ce qui fait  
cracher les filles ?  
Honey (fleur de vice)  
Un jouet dangereux  
La grosse combine  
Le bataillon en folie  
4 zizis au garde à vous  
Le canard à l'orange  
La prof connaît  
la musique  
Voulez-vous danser  
avec moi  
La dernière femme  
Bellissima  
Juliette des esprits  
Umberto D.  
Piaf  
Parlez-moi d'amour  
Les violons du bal  
Le passé simple  
Deep End  
Enfer et passion  
L'ange blue  
J'irai cracher  
sur vos tombes  
Teresa  
La vainqueur  
La vierge  
Mister Patman  
Femme  
Les galets d'Étretat  
Le désert rouge  
Phobia  
Elise ou la vraie vie  
Kleinhoff hôtel  
Les filles de Grenoble  
Pénitencier de femmes  
Mademoiselle  
"Cuisselongues"  
La fic chez les poulets

La prof du Bahut  
Reste avec nous on s'tire  
La fic et la police  
des maurs  
Brigade Mondaine  
La brigade en folie  
Les Arnaud  
Du mou dans la gâchette  
Un drôle de colonel  
Les bidasses en  
vadrouille  
Les assassins de l'ordre  
Voulez-vous  
un bébé Nobel  
Les caïds  
La grande Salope  
L'ardoise  
La garce et l'enfant  
Les 3 dingues  
A la guerre comme  
à la guerre  
Extérieur nuit  
L'avion de l'apocalypse  
Le jour de la fin  
des temps  
Spectreman  
L'ennemi venu d'ailleurs  
Spectreman  
Le brouillard qui t'enc  
Spectreman  
La menace de Zeron  
Spectreman  
L'air empoisonné  
La bataille des étoiles  
Space Connection  
Au pays de la magie noire  
Dans les griffes  
du loup-garou  
Ebyrach contre Godzilla  
Suspiria  
Le loup sanguinaire  
Carnage  
Horror star  
La chat à neuf queues  
L'oiseau au plumage  
de cristal  
Les exterminateurs  
de l'an 3000  
Le diable à sept visages  
La crypte du fou  
Mausoléum  
5 gachettes en or  
Ciakmull  
Le dernier des salauds  
Aujourd'hui ma peau  
Etranger fait ton  
signe de croix  
W. Django  
La diligence de la mort  
Sartana dans la vallée  
des vautours  
Texan le magnifique  
Bandidos  
Sur la tombe de Sabata  
4 salopards pour Garingo  
2 croix pour  
un implacable  
Roi de Shaolin  
Bras de fer au karaté  
Vainqueur  
La colère des boxers  
Rapace de Shaolin  
N° 1 services très  
spéciaux  
Le solitaire  
Calibre 44  
Seul contre la mafia  
La police a  
les mains liées  
Le bistouri de la  
mafia blanche  
T.A.G.  
Le casse de Berkeley  
Square  
Dernière mission  
Dernier domicile connu  
Cran d'arrêt  
Le démoniaque  
Les chiens verts  
du désert  
Ici Londres, la colombe  
ne doit pas voler  
Alerte en Extrême-Orient  
La percée d'Avranches  
Holocauste I  
l'histoire de la famille...



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

+ de **550 FILMS VHS**  
neufs à la vente **79F pièce**

- |  |  |   |  |  |   |   |  |   |
|--|--|---|--|--|---|---|--|---|
| <p>Holocaste III<br/>Holocaste IV<br/>Holocaste V<br/>Napoléon II - L'Aiglon<br/>La guerre éternelle<br/>Brigade Antiracket<br/>Mort Blanche<br/>The Teacher<br/>Flic de race<br/>Force de tueur<br/>Les Mordillo<br/>Lupin 3<br/>Tom Sawyer<br/>Rudy le petit Cid<br/>Mille Tom Pouce<br/>Bouba<br/>Les Wombles I<br/>Les Wombles II<br/>Les Wombles III<br/>Archibald<br/>Brillantine Rock<br/>David Bowie<br/>Fleetwood Mac<br/>Van Morrison<br/>Kiss<br/>Supertramp<br/>Queen, Chicago,<br/>Genesis live<br/>Earth Wind &amp; Fire<br/>Meat loaf<br/>Le capitaine Fracasse<br/>Le Triangle d'Or<br/>Ursula, l'anti-gang<br/>Gangsters<br/>Vengeance du Sarrazin<br/>Superman contre<br/>Amazona<br/>Quand la ville s'éveille<br/>Flammes sur l'Adriatique<br/>Docteur Justice<br/>La Rage du Seigneur<br/>Les Amazones<br/>Le trésor de Pancho Villa<br/>Bagarre à Amsterdam<br/>La révolte<br/>des jeunes loups<br/>La Bourrasque<br/>La piste des éléphants<br/>L'Ataragot<br/>La neige en deuil<br/>Opération Requiem Blanc<br/>Marco Polo<br/>American Teen-Agers<br/>Terreur dans<br/>le Shangai Express<br/>Passion<br/>Mundo Cannibal<br/>Les trois épées de Zorro<br/>Diamonds<br/>Les apaches<br/>Dinosaur<br/>Les aventuriers<br/>de la jungle<br/>Torjok<br/>Le Gallion<br/>Fantôme du Sheik<br/>Deux rouquines<br/>dans la bagarre<br/>La loup solitaire<br/>Sahara Cross<br/>La chanson de Roland<br/>Les tigres du Désert<br/>Le trésor du Bengale<br/>Le fils de Zorro<br/>Un risque à courir<br/>Les Inconnus de Malte<br/>La pépasse<br/>Meurtres sous contrôle<br/>La bête tue de sang-froid<br/>Une vierge chez<br/>les morts-vivants<br/>Que la bête meure<br/>Le Boucher<br/>Les Noces Rouges<br/>Mado<br/>Les cloches de l'enfer<br/>Nada<br/>Par le sang des autres<br/>La gueule ouverte<br/>Le cri du coeur<br/>Une partie de plaisir<br/>La rage au poing<br/>Les novices<br/>Divorce<br/>Maison des otages<br/>Même les momes<br/>ont du vague à l'âme<br/>Homme de joie<br/>Roustan et Ludmila</p> | <p>La femme infidèle<br/>La dernière course<br/>Prune des bois<br/>Jill et Jo<br/>les Taitanfriches<br/>Les fables de La Fontaine<br/>Philippe le Petit<br/>La fureur d'Hercule<br/>La fureur du gladiateur<br/>Maciste contre Hercule<br/>Le Gladiateur magnifique<br/>Jules César<br/>contre les pirates<br/>La révolte<br/>des gladiateurs<br/>Le retour du gladiateur<br/>le plus fort du monde<br/>Le secret des<br/>vaises noires<br/>L'ange Gordon<br/>se déchaîne<br/>Les filles du<br/>Golden Saloon<br/>Scandale à St. Tropez<br/>Un paradis pour<br/>les brutes<br/>Mission secrète<br/>Le Rodeur<br/>L'intrus<br/>Le dernier train<br/>de la nuit<br/>Saison pour les tueurs<br/>Zebra force<br/>Le serpent<br/>Le complot<br/>Lucky Luciano<br/>La dernière course<br/>Espionnes au soleil<br/>Colt 38<br/>Attaque de fort Douglas<br/>On m'appelle Vérité<br/>Le coté était son Dieu<br/>Les pillards du Kansas<br/>Planque-toi minable<br/>Trinita arrive<br/>La fuite des Apaches<br/>Pas de pardon, je tue<br/>Les Frères Dynamites<br/>Django le Proscrit<br/>Pour un whisky de plus<br/>Billy the Kid<br/>La Féroce<br/>Frères de sang<br/>Mon nom est Pécos<br/>Quatre étranges<br/>cavalliers<br/>La ville sans loi<br/>Run, Man, Run<br/>Le dernier fuil<br/>Colts concert</p> | <p>Avec django,<br/>la mort est là<br/>Pour une piognée d'or<br/>L'attaques<br/>des commandos<br/>Serpent Klem<br/>Bataille de Néréta<br/>Cinquième Offensive<br/>Ski<br/>Tir à l'arc<br/>La danger,<br/>c'est mon métier<br/>Vagabond skieur<br/>El Gringo Eskador<br/>La Capitaine<br/>Ski extrême<br/>La pente<br/>Ski glisse<br/>Le prix de la mort<br/>Tennis<br/>Escrime<br/>Natlotion<br/>Tennis de table<br/>Erotisme dans<br/>la Roma Antique<br/>Gymnastique<br/>Les stars du tennis<br/>Squash<br/>Mundial 82<br/>Catch<br/>Argentine 78<br/>Mise en forme<br/>aux Champs Elysées<br/>Cent ans de<br/>Rugby en France<br/>Vive la France<br/>Les grands sentiments<br/>font les bons gueuletons<br/>Le permis de conduire<br/>Les murs ont des oreilles<br/>L'intrépide<br/>La pension<br/>des sous-doués<br/>Une Nièce malicieuse<br/>Les Biches<br/>Elle cause plus,<br/>elle flingue<br/>Docteur Popaul<br/>La femme en bleu<br/>Barocco<br/>La femme écarlate<br/>La décade prodigieuse<br/>La dernière bourrée<br/>à Paris<br/>Ok patron<br/>Les innocents<br/>aux mains sales<br/>Mais où est<br/>donc Omicar ?<br/>Un mari, c'est un mari<br/>La Reine Margot<br/>Boule de Sulf<br/>Adolphe ou l'âge tendre</p> | <p>Le Seuil du vide<br/>Maison de poupée<br/>Oh ! Amérique<br/>La fureur sexuelle<br/>Les couples<br/>du Bois de Boulogne<br/>Femmes vicieuses<br/>Emilienne<br/>Viol<br/>Le pied<br/>Les mangesuses de vices<br/>Convoy de femmes<br/>Pigalle<br/>La maison Tellier<br/>Une vierge pour<br/>St Tropez<br/>Eugénie de Sade<br/>Les aventures<br/>galantes de Zorro<br/>Tendre et Perverse<br/>Emmanuelle<br/>Nathalie après l'amour<br/>Erotisme dans<br/>la Roma Antique<br/>Julia et les hommes<br/>Stella<br/>B. comme Béatrice<br/>Lache moi les valseuses<br/>Scheherazade<br/>Little French Maid<br/>Chorus Call<br/>Into Snowy<br/>A piece of America Pie<br/>Objet of desire<br/>The sensuous detective<br/>The ultimate pleasure<br/>Confessions très intimes<br/>d'une petite fille<br/>en chaleur<br/>Gaelle, Malou,<br/>Virginie et Julie<br/>Nadia la jousseuse<br/>L'enlèvement<br/>des Sabinés<br/>Fella<br/>Les défonceuses<br/>Jouissances garanties<br/>L'école des<br/>petite baiseuses<br/>Scrabble parthouze<br/>Les voyeuses<br/>Je suis une Hard Girl<br/>Les débutantes<br/>Délectations<br/>Douce Pénétrations<br/>Le Ringard<br/>Le sexe qui jouit<br/>Gamines à tout faire<br/>Shining sexe</p> | <p>A nous les petites callies<br/>Les goules<br/>Infirmités perverses<br/>Confiance d'un<br/>trou mignon<br/>Enlève ton slip<br/>Tale of Tiffany lust<br/>Femmes impudiques<br/>Ça fait du bien<br/>Bordel pour femmes<br/>Sun sex boulevard<br/>Viens, j'ai pas de culotte<br/>Room party<br/>Les parotuzes<br/>de Madame Claude<br/>Les nymphomanes<br/>Pensionnat de<br/>jeunes filles<br/>Cardine, viens jouer<br/>Annonces très spéciales<br/>Couple de débutantes<br/>Passions déchaînées<br/>Love théâtre<br/>Enlève ta culotte<br/>avant de parler<br/>Julie par devant<br/>par derrière<br/>Expose me now<br/>Success "Hard magazine"<br/>La nuit brûlante<br/>de Linda<br/>Une ravissante petite<br/>chatte Américaine<br/>Domination<br/>La mouillette<br/>La kermesse du sexe<br/>Ces femmes qui ne<br/>pensent qu'à ça<br/>Une hotesse<br/>très spéciale<br/>Obsession porno<br/>Les doigts d'acier<br/>qui tuent<br/>Le maître du kung fu<br/>La fille du Dragon Noir<br/>Le justicier de Hong Kong<br/>La fureur rouge<br/>du Kung Fu<br/>359<sup>e</sup> section<br/>Alerte 36.80<br/>Amazones de la luxure<br/>Av. amoureuses de<br/>Robin des bois<br/>Aventure d'Aladin<br/>Bactron 317<br/>Bidasses aux<br/>grandes manoeuvres<br/>Caprices de<br/>Caroline chérie<br/>Capture<br/>Capucine la petite taupe<br/>Chambre 17</p> | <p>Chevaliers de la croupe<br/>Couples en chaleur<br/>Et... Sabata les tua tous<br/>Exhibitions danoises<br/>Fantômes africains<br/>Enlève ton slip<br/>Fantasma d'Isabelle<br/>Fils de Caroline chérie<br/>Formule 1<br/>Furia porno à San Felu<br/>Garringo<br/>Horde des salopards<br/>Horizon, honneurs<br/>de la guerre<br/>Interdit aux moins<br/>de 13 ans<br/>Jeunes jouisseuses<br/>Jeux de mains<br/>L'autre enfer<br/>L'épée du Cid<br/>L'erreur<br/>L'éti indien<br/>La belle emmerdeuse<br/>La débandade<br/>La fugitive<br/>La neige en sang<br/>Le cheik rouge<br/>Le fauve est lâché<br/>Le loup et le lapin 1<br/>Le loup et le lapin 2<br/>Le sexe interdit<br/>Le soleil blanc<br/>Le temps de la mort<br/>Le trésor de Malaisie<br/>Légitime défense<br/>Les 2 gladiateurs<br/>Les Arrogants<br/>Les Belles Soeurs<br/>Les Cochonnes<br/>Les Gros Malins<br/>Les Joyeux Lurons<br/>Les Orphelins<br/>Les pirates du XX<sup>e</sup> siècle<br/>Loitta prête à tout<br/>Ne me laisse<br/>pas seul papa<br/>Meurtre à Ibiza<br/>Mort amoureuse<br/>Energie Dance<br/>Numéro 2<br/>Obsessions sex<br/>Lady Winter<br/>Olinka grande prêtresse<br/>Opération lune<br/>Papillon sur l'épaula<br/>Perversions profondes<br/>Pièges pour 7 espions<br/>Portrait de Dorian Gray<br/>Positions danoises</p> | <p>Possédées du Diable<br/>Premier voyage<br/>Qui j'ose aimer<br/>Revanche d'Ivanhoé<br/>Roller boy<br/>Service secret<br/>Signé Arsène Lupin<br/>Sophie petite<br/>fille perverse<br/>Soumissions<br/>Spectrem 1<br/>Spectrem 2<br/>Spectrem 3<br/>Sport Billy (Football)<br/>Sport Billy (Golf-Tennis)<br/>Sport Billy (Volley-ball)<br/>Sport Billy (Athlétisme)<br/>Sport Billy<br/>(Course de chevaux)<br/>Sport Billy (Ski-Bobsley)<br/>Sport Billy (Ping-Pong)<br/>Sport Billy (tir à l'arc)<br/>Sport Billy (Arts martiaux)<br/>Terreur Express<br/>Vengeurs de l'Avé Maria<br/>Vierges maudites<br/>de Dracula<br/>L'homme du Nevada<br/>Arsène Lupin contre<br/>Arsène Lupin<br/>7 disciples de Shaolin<br/>Aventure à Beyrouth<br/>Boss à Hiroshima<br/>Bruce Lee n'a pas de rival<br/>Californie Stop<br/>Cauchemar<br/>Chatiment des traitres<br/>Combat Dragon d'or<br/>Compagnons de la gloire<br/>Coup tonnerre de Shaolin<br/>Dernier défi<br/>Dimanche noir<br/>Dragon contre les griffes<br/>de la mort<br/>Dans les griffes<br/>du faucon<br/>Duel à mort<br/>Exécuteur attaque<br/>Empire<br/>Frankenstein 2000<br/>Fureur de Shaolin<br/>Hong Kong appelle<br/>dragon<br/>Internées de Kampli<br/>Invincible Tigresse karaté<br/>Jacob<br/>Justicier de Hong Kong<br/>Karatéca Erotica<br/>Kung Fu Kids</p> | <p>L'ange aux poings d'acier<br/>La bande à papa (indéfit)<br/>La braque<br/>La famille Fenouillard<br/>La privée<br/>La secte cannibale<br/>Le crime parfait<br/>Le dos au mur<br/>Le Dragon Rouge<br/>La Micheton<br/>Les 4 Déserteurs<br/>Le Démon de guerre<br/>Les Milie et une Nuits<br/>Les Plays Boys<br/>Les Vengeurs<br/>Les Vengeurs de la nuit<br/>Madame Claude 2<br/>Maitresse de nuit, Heate<br/>Messaline impératrice<br/>et putain<br/>Meurtre dans<br/>l'Orient Express<br/>Opération mercenaires<br/>Perfect Killer<br/>Pétrole pétrole<br/>Prise secrète du dragon<br/>Quand les jaunes<br/>volent rouges<br/>Rage des Dragons<br/>Rouges<br/>Rapt<br/>Retour des morts vivants<br/>Révoltes des apaches<br/>S.A.R.L.<br/>S.O.S. Emergency<br/>Sang du Dragon<br/>Super Express 109<br/>Superman du Karaté<br/>Terrible revanche Shaolin<br/>Tigre aux Griffes d'Or<br/>Trafic à Bali<br/>Wang Yu fait rougir Fleu<br/>Mer en flammes<br/>Le combat du tigre<br/>Huge bust workout<br/>Erotica<br/>The Bad bride<br/>Nooner<br/>Greak Lady<br/>Travesties folles<br/>Hot numbers<br/>Taboo Vol I, II.<br/>Body lust<br/>Shaved<br/>Dirty movies<br/>Vol A, B, C, D, E<br/>Les Lesbos de Paris<br/>Water People<br/>Blonde Heat</p> | <p>Lost in lust<br/>Freeway honey<br/>Tilalators<br/>Black vol I<br/>Black Vol II<br/>Black Vol IV<br/>Julie<br/>Ramrod Vol I, II, III, IV.<br/>Stundhunter Vol I, II.<br/>I like to be watched<br/>The Idol<br/>Shave Tail<br/>Undressed<br/>Thunder thighs<br/>Ripples and wrinkles<br/>Les assolées de l'or noir<br/>La bataille<br/>de Mandchourie<br/>Chuck<br/>Gang des aveugles<br/>Brigades anti-terroriste<br/>La Mafia en alerte<br/>Ulysse contre Hercule<br/>Bulle sous les mers<br/>Glissement de tes reins<br/>Violée, déchirée, humiliée<br/>Va et vient voluptueux<br/>Tremblements de chair<br/>Un taxi pour<br/>que j'te broute<br/>Sous le signe de Rome<br/>S. comme sperme<br/>Prends moi<br/>comme une bête<br/>Rends moi folle<br/>Introduisez votre ticket<br/>Miss Partouze<br/>Infirmières<br/>très complaisantes<br/>Change pas de main<br/>Dynamite express<br/>jeux de langues<br/>particuliers<br/>Chaud et humide<br/>Natacha<br/>Sodomisations<br/>Collégiennes en délire<br/>La cassure<br/>Le sadique<br/>La Louve de Stiberg<br/>La griffe du Goyote<br/>Cheating wives<br/>L'ombre de Zorro<br/>Les révoltes d'Alicantara<br/>Capitaine Tempête<br/>La Route de Corynthe<br/>Amber et Sharon<br/>à Paris I, II.</p> |
|--|--|---|--|--|---|---|--|---|

**Département  
Vente par Correspondance aux Particuliers**

**BON DE COMMANDE GENERAL**  
à adresser à  
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél. (1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

**Comment acheter par correspondance**

- Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).
- Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.
- Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ; b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, vous joignez votre règlement au bon de Commande (le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ; c) si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) le numéro et la date limite de validité de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous. Etranger et outre-mer, nous consulter.

**BON DE COMMANDE EXPRESS**

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire  Chèque postal  Mandat  Carte Bleue ★

NOM Prénom \_\_\_\_\_  
N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36 (Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)			TOTAL COMMANDE	
N° CARTE BLEUE _____			+ FORFAIT DE PORT	
DATE LIMITE DE VALIDITÉ _____			TOTAL A REGLER	

Signature \_\_\_\_\_  
Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

AMS 06/87



## VALEUR PLUS V 2.0

La fulgurante croissance du marché des compatibles PC bon marché, a poussé les éditeurs à commercialiser des logiciels professionnels à bas prix. C'est ce qu'a réalisé la société WALDATA avec VALEUR PLUS, un logiciel de gestion boursière dont la qualité permet de rivaliser avec les meilleurs logiciels du genre sur PC.

Ecrit en Turbo-Pascal, VALEUR PLUS est rapide et incroyablement simple à utiliser pour peu que l'on suive attentivement les instructions contenues dans le manuel fourni avec le logiciel. Ce manuel est d'ailleurs d'excellente qualité, tant au niveau du contenu que de celui de l'esthétique. Constitué de 104 pages, il vous guide étape par étape depuis le chargement du programme jusqu'à l'utilisation complète de toutes les possibilités du logiciel. L'accès au logiciel et aux éventuelles données est protégé par un code que vous aurez vous-même préalablement défini lors des précédentes utilisations du programme.

### Quelques détails

Reprenons un court passage du manuel pour vous donner une idée des capacités de VALEUR PLUS V 2.0.

- 500 actions dans un même fichier;
  - éclatement illimité du fichier;
  - bilans, états, analyses partielles ou totales selon votre sélection des valeurs;
  - nombre illimité de titres;
  - historique des 52 derniers cours;
  - relevés des opérations illimitées;
  - sortie d'états comptables (bilan, tableau);
  - analyses du portefeuille (plus-values, guide boursier, graphiques...);
  - gestion complète du compte (situation, état, mouvements, frais débités);
  - six types d'opérations sur les valeurs;
- Ces dix exemples vous donnent un aspect des capacités de ce logiciel très alléchant.

### Utilisation

Dès son lancement, le programme vous demande d'entrer votre code confidentiel

(1111 si vous utilisez VALEUR PLUS pour la première fois, ou si vous n'avez pas pré-défini de code d'accès). Si votre réponse est incorrecte, le programme n'ira pas plus loin, sinon, ce dernier vous demandera alors d'entrer la date utile à la mise à jour des fichiers.

Il vous faudra ensuite définir le nom du fichier sur lequel vous désirez travailler. Si celui-ci n'existe pas sur votre disquette de travail, le programme le créera un peu à la manière de WORDSTAR (pour les connaisseurs !). La sélection des options se fait par menus consécutifs rejoignant ainsi le procédé d'arborescence. La présentation est très soignée, l'écran étant divisé en plusieurs cadres, chacun ayant son propre type de fonctions. Il est également possible, grâce à l'analyse graphique, d'obtenir une représentation en histogrammes de chaque valeur du portefeuille. C'est-à-dire :

- valeur des cours enregistrés;
- valeur de l'indice de référence choisi;
- moyenne mobile qui est calculée sur dix valeurs.

Bien sûr, si vous possédez une imprimante, grâce à l'option IMPRESSION, vous pouvez imprimer l'état du compte ou toutes autres données. Vous avez également la possibilité de configurer votre imprimante : Epson, IBM, feuille à feuille, longueur de page, saut de page.

Cette opération s'effectue dans la partie configuration système de VALEUR PLUS.

Ce logiciel devrait plaire à tous ceux d'entre vous qui utilisent leur PC pour une gestion boursière.

*Eric Mistelet*

**CRAQUEZ  
VOUS AUSSI!**

*Si je l'avais testé  
j'aurais craqué!*  
C. Baudelaire

**Vous aussi, craquez pour  
le traitement de texte  
EPISTOLE PC Junior**

- Très facile à utiliser
- Manuel clair et complet
- Mailing et fusion de fichiers
- Césure
- Programmation des touches
- Impression matricielle et laser
- Assistance téléphonique
- Prix : 990 F HT.

**Démonstrations dans nos locaux  
Vente dans les boutiques micro**

Fonctionne sur IBM PC/XT/AT  
et compatibles

AMS 23

**ENVOYEZ-MOI VITE  
UNE DOCUMENTATION  
COMPLETE**

Nom : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_



**OPIUM SA**  
61 rue de l'Arcade  
75008 PARIS  
42 94 01 61

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  
5<sup>e</sup> étage  
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32  
Informations sur Minitel 93.21.19.19

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

09 PAMIRS

**ARISERV**  
\*\*\*\* INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHERIQUES  
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

Liste sur demande  
22, avenue de Foix  
09100 PAMIRS  
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 St-Ferjeux  
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON  
81 52 42 52

33 BORDEAUX

**GARAGE  
POUR AMSTRAD 8256**

Enfin un logiciel pour réparateurs  
automobiles puissant et simple d'emploi  
qui vous permet de faire vos factures,  
vos devis, votre gestion de stock, etc...

990 F T.T.C. Port compris

**PHILIPPE  
ELECTRONIQUE**

15, cours de l'Argonne  
33000 Bordeaux  
Tél. : 56.91.04.64  
Paiement à la commande  
ou contre remboursement (ajouter 30 F).

33 BORDEAUX

**INFORMATIQUE**

Cannes - Avignon - Bordeaux  
**FORMATION ET ASSISTANCE**

Toutes les applications  
de votre micro :

**PROFESSIONNELS  
HOBBISTES**

257, rue Judaïque  
33000 BORDEAUX  
Tél : 56.24.05.34

CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

33 BORDEAUX

**DEIA**  
**VENTE EXCLUSIVE** : revendeurs,  
 comité d'Entreprise,  
 Association/Clubs.  
**TOUS TYPES DE MATERIELS**  
 COMPATIBLES P.C AMSTRAD,  
 Atari, Commodore.  
 Listing/Fournitures, mobilier  
 informatique.  
**DISTRIBUTEUR DE**  
**LOGICIELS PROFESSIONNELS**  
 Bureau d'Etudes pour applications  
 spécifiques.  
*Documentation sur demande*  
 62, cours de l'Yser  
 33800 - BORDEAUX.  
 Tél : 56.91.15.81 Téléx : 572.421

33 BORDEAUX

## SON VIDEO 2000

Centre agréé de formation  
**AMSTRAD, spécialiste**  
**Compatible PC et applications**  
**professionnelles.**  
**Distributeur agréé AMSTRAD**  
 Olivetti, Atari, Commodore et Oric.  
 31, Cours de l'Yser  
 33800 - BORDEAUX  
 Tél : 56.92.91.78

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 TOURS

## PERFORMANCES



**AMSTRAD**

**47.64.19.02**

LE SPECIALISTE  
 REGION CENTRE

du **PC 1512**

157, Av. de Grammont  
 (1<sup>er</sup> étage)

42 SAINT-ETIENNE

## JAGOT ET LEON

**ELECTRONIQUE ET**  
**MICRO-INFORMATIQUE**  
**SPECIALISTE AMSTRAD**  
 et Victor  
**DIGITALISEUR D'IMAGES**  
 et **SERVEUR MINITEL**  
 17, Rue des Alliés  
 42100 - Saint-Etienne  
 TEL : 77.33.13.82

42 SAINT-ETIENNE



**FRANCE<sup>®</sup>**  
**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

42 LE COTEAU

## MICRO DIFFUSION ROANNE

Distributeur agréé  
**AMSTRAD**

Logiciels  
 Standards et spécifiques  
 Formation  
 Maintenance  
 Club utilisateurs  
 Fournitures

39, Bd Charles de Gaulle - ZI  
 42120 LE COTEAU - Tél. 77.70.56.67

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

50 CARENTAN

**A**  
**B**  
**C**  
**Distributeur**  
**AMSTRAD**  
 VICTOR  
 TANDON  
 EPSON

Logiciels PC/AT  
 Fournitures  
 Vente sur place ou  
 par correspondance

**ASSISTANCE BUREAUTIQUE**  
**CONSEIL**

Méautis - 50500 CARENTAN  
 Tél. : 33.42.31.99

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**

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



**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

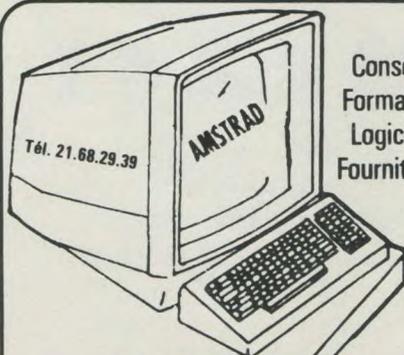
## LENS MICRO INFORMATIQUE



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

64 PAU

## BASE4

**Revendeur agréé  
AMSTRAD PROFESSIONNEL**

**POINT CLUB AMSTRAD**

11, rue Samonzet - 64000 PAU  
Tél. : 59 83 78 78

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



FRANCE<sup>®</sup>  
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

75

PARIS

## RAM 16



INFORMATIQUE

REVENDEUR AGRÉÉ

TOUTES CONFIGURATIONS

464-6128-8256-8512

**PC 1512**

LOGICIELS PRO, JEUX,  
HI-FI, LASER DISC

78, RUE MICHEL-ANGE  
75116 PARIS  
47.43.10.86

75

PARIS

## Microfolie's

les spécialistes **AMSTRAD**

464-6128-8256-8512  
**PC 1512**

75009 - PARIS  
40 bis, rue de Douai

75

PARIS



ORDINATEURS  
PERIPHERIQUES  
LOGICIELS  
ACCESSOIRES  
ET NOS PLUS :

- LE SERVICE
- LES PROMOTIONS  
SPECIALES

Ouvert du mardi au samedi inclus  
de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h  
**MICRO PROGRAMME 5**  
82/84, bd des Batignolles  
75017 PARIS - M<sup>o</sup> 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

**SOMIF**  
**INFORMATIQUE**

*Revendeur Agréé*

**AMSTRAD**

**TOUTE LA GAMME DES ORDINATEURS,  
CHAINES HI-FI ET MAGNETOSCOPES**

3, rue Jules Guesde  
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91

ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance  
Crédit - Documentation - Tarif sur demande

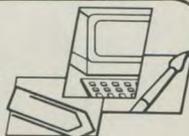
**OLIVETTI** **AMSTRAD**  
**COMPATIBLES PC**  
**FORMATION A LA CARTE**  
- TRAITEMENT DE TEXTE  
- COMPTABILITE INFORMATIQUE  
- MS-DOS - GEM-BASIC 2  
- GESTION DE FICHIER

**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

91

PALaiseau

**Arts et**  
**Bureautique**  
**Services**



Distributeur agréé

**AMSTRAD**  
**Professionnel et familial**  
Papeterie  
Bureautique  
Micro-informatique

Point d'enseignement SHARP  
22, rue de Paris  
91120 Palaiseau  
**(1) 60.14.09.54**

91

LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX  
pour  
**AMSTRAD**

Centre Commercial ULIS-VILLE  
91940 LES ULIS  
**Tél. : 69.28.33.77**

93

VILLEMOMBLE

**M. F. I.**  
**MICROS FOURNITURES**  
**INFORMATIQUES**  
**SPECIALISTE AMSTRAD**

MICRO-ORDINATEURS  
LOGICIELS  
PERIPHERIQUES

88, avenue Gallieni  
93250 VILLEMOMBLE  
Tél. : 48.55.32.87

97-1

GUADELOUPE

**DIMECO**  
**REVENDEUR EXCLUSIF**  
**AGRÉÉ AMSTRAD**

Conseil, Vente, Formation,  
Réalisation de logiciels,  
Accessoires...

31, Rue A.R Boisneuf  
97110 - POINT A PITRE  
**TEL : 83.23.94**

97-2

MARTINIQUE

**MUSIC - HALL**  
**REVENDEUR EXCLUSIF**  
**AGRÉÉ AMSTRAD**

Conseil, Vente, Formation,  
Réalisation de logiciels,  
Accessoires...

85, Rue Elénac  
97200 - FORT DE FRANCE  
**TEL : 70.64.45**

# LA BOÎTE À OUTILS DU MUSICIEN

**Jusqu'à maintenant, toutes les applications musicales créées pour Amstrad ont été vraiment musicales c'est-à-dire ayant pour but de jouer de la musique avec son micro-ordinateur. Voici donc pour changer un peu, un programme qui s'adresse plus à ceux qui veulent utiliser leur ordinateur comme une aide à la composition ou à l'interprétation, qu'en tant que synthétiseur.**

Ce programme va se décomposer en trois parties. La première est un métronome. La seconde est un simple mais bien utile diapason. La dernière enfin est une aide à la transposition, obstacle redouté par bon nombre de musiciens.

Entrons tout de suite dans le vif du sujet et décortiquons le listing. Passons très vite sur les premières lignes qui ne servent qu'à dimensionner nom 1 \$ et nom 2 \$ qui seront utilisés pour la reconnaissance des notes dans la troisième partie. Trois redéfinitions de caractères permettent d'améliorer la présentation des trois parties.

Enfin, l'écran de présentation du programme est assez simple, sans obligation d'écouter toujours la même musique et d'attendre une minute avant de pouvoir travailler réellement. Arrive donc rapidement l'écran du menu avec le choix entre les trois options.

## Le métronome

Que demande-t-on à un bon métronome ? Deux choses. La première est d'avoir un réglage facile et précis et la deuxième est d'être reproductible dans ses battements. Du point de vue précision, pas de soucis à se faire avec un micro-ordinateur. En effet l'horloge tourne à 4 MHz et ne bougera jamais. Il fallait

donc juste trouver un moyen de pouvoir changer facilement la fréquence de la cadence, et de visualiser cette même cadence. J'ai choisi d'utiliser un simple trait clair pour représenter l'échelle de 40 jusqu'à 200. Un autre trait plus sombre lui avance ou recule en fonction de la mesure choisie. Pour obtenir un signal visuel et sonore, on va utiliser les interruptions de l'Amstrad avec la commande `EVERY x,h GOSUB 1p;x` représentant l'unité de temps entre chaque interruption, h le numéro de l'horloge utilisée (1 à 4) et 1p étant la ligne de sous-programme où se trouve l'ordre que l'on veut exécuter pendant cette interruption. Ici le sous-programme est une commande `SOUND` pour générer le "clac" typique du métronome et `PRINT STRING $` pour tracer une ligne et l'effacer pour ceux qui voudraient couper le son du métronome.

Une dernière remarque enfin, concernant les lignes 500 à 560. Chaque mot est entré de la façon suivante :

```
PRINT "L CTRLh CTRLj A
CTRL h CTRL j R CTRLh
CTRLj etc.
```

Les espaces entre la lettre et les commandes CTRL ne sont là que pour la bonne compréhension mais ne sont pas à introduire lors de la saisie du listing. Pour utiliser le métronome,

réglé la vitesse à l'aide des flèches droite et gauche. Lancer le métronome avec la barre espace. Tout changement se fait avec les flèches et le fait d'appuyer à nouveau sur la barre espace valide la nouvelle mesure. Le retour au menu se fait avec la touche ENTER.

## Le diapason

Qu'est-ce qu'un diapason sinon un appareil capable de donner le LA à 440 Hz, c'est-à-dire le LA de référence ? Ici, une simple commande `SOUND` et le tour est joué !

Simple mais bien utile lorsque l'on veut accorder un instrument mécanique. La barre espace permet d'entendre le La. La touche ENTER permet de revenir au menu.

## L'aide à la transposition

La transposition est le simple fait de remonter ou de descendre de quelques demi-tons une partition afin de la rendre plus facile à chanter ou à jouer. Simple donc si certaines règles de solfège ne venaient jouer les troubles-fête dans tout cela. Ce programme va donc commencer par trier la tonalité de départ et la tonalité dans laquelle on veut transposer par son mode mineur ou majeur. En effet, on ne trans-

pose pas du mineur en majeur. Pour cette raison, si la tonalité de départ est en majeur, seul le mode majeur est accepté pour la tonalité de transposition. Dans le cas contraire, la question sera posée. Ensuite, il faut voir s'il y a un dièse ou un bémol. Pour simplifier le programme, le bémol est tout simplement représenté par "b" et le dièse par "#" (SHIFT 3). Mais tout serait très facile s'il ne fallait envoyer certaines gammes dont la dénomination ne comporte ni dièse ni bémol vers les gammes avec bémols par exemple. Entre les lignes 1210 et 1320 se situe donc une gare de triage afin que chaque gamme trouve ses dièses ou ses bémols. Alors seulement on peut aller chercher le numéro de la note dans sa gamme avec # ou b. Une fois ce numéro trouvé, on part vers le calcul complet de la gamme en mineur ou en majeur. Dans les deux cas, le principe est le même.

Dans le cas du majeur par exemple, on lit les DATA's en 1 470 qui correspondent au schéma de la gamme majeur (un ton, un demi-ton, un ton, un ton, un ton). Une boucle partant du numéro de la note de notre tonalité et incrémentée par les DATA's vient donc chercher les notes qui vont composer la gamme recherchée. L'organigramme est semblable pour la tonalité dans laquelle on veut

transposer. Mais avant d'imprimer chaque note à l'écran, il faut encore vérifier que la gamme demandée ne comporte pas une exception à la règle. Dans la gamme de do majeur par exemple le Fa s'appelle Mi et le Do s'appelle Si. Chaque module va donc suivre la même démarche avant d'arriver à l'impression finale sur l'écran des tonalités de départ puis d'être transposée. Une flèche indique à l'écran ce que devient

chaque note dans la nouvelle tonalité. Attention à la bonne saisie des notes, toute erreur pouvant donner des gammes bizarres.

J'espère que ce programme et surtout cette troisième partie permettra aux musiciens déçus par les sons de l'Amstrad d'utiliser tout de même leur micro-ordinateur dans la pratique de leur instrument favori.

*Dominique Gourdiér*

```

10 INK 0,23:INK 1,3:INK 2,3,23: BOR [1835]
DER 9
20 DIM nom1$(12),nom2$(12) [1290]
30 SYMBOL AFTER 250 [1398]
40 SYMBOL 252,&0,&0,&0,&0,&FF,&FF,& [2636]
FF,&0
50 SYMBOL 253,&E0,&E0,&E0,&E0,&E0,& [3236]
E0,&E0,&0
60 SYMBOL 254,&7,&7,&7,&7,&7,&7,&7, [1645]
&0
70 MODE 1 [506]
80 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHR$ [1682]
(236))
90 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(40,CHR [1864]
$(236));
100 FOR i=3 TO 23 STEP 2 [1100]
110 LOCATE 1,i:PRINT CHR$(236):LOCA [2814]
TE 40,i:PRINT CHR$(236)
120 NEXT [350]
130 RESTORE 150 [749]
140 FOR i= 1 TO 7:READ t$(i):NEXT [1339]
150 DATA LA,BOITE,A,OUTILS,DU,MUSIC [3118]
IEN,DOMINIQUE GOURDIER V. 1/87
160 FOR i=1 TO 7 [447]
170 esp(i)=(40-LEN(t$(i)))/2 [1618]
180 LOCATE esp(i),3+(i*2):PRINT t$( [1952]
i)
190 NEXT [350]
200 WINDOW #1,6,35,19,21:PEN#1,2:PA [2345]
PER #1,1
210 PRINT#1,STRING$(29,CHR$(32)): P [5190]
RINT#1," barre espace pour le menu
":PRINT#1,STRING$(29,CHR$(32))
220 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 220 [1372]
230 IF INKEY(47)=0 THEN 260 ELSE 22 [1066]
0
240 ' [117]
250 ' menu [811]
260 MODE 1 [506]
270 ti$=CHR$(24)+" LA BOITE A OUTIL [3379]
DU MUSICIEN "+CHR$(24)
280 l=LEN(ti$)-2 [666]
290 esp = (40 -l)/2 [1067]
300 LOCATE esp,4:PRINT STRING$(1,CH [2396]
R$(143))
310 LOCATE esp,5:PRINT ti$ [2089]

```

```

320 LOCATE esp,6:PRINT STRING$(1, [2664]
CHR$(143))
330 LOCATE 10,10:PRINT"1 - Metronom [1857]
e"
340 LOCATE 10,12:PRINT"2 - Diapason [2374]
"
350 LOCATE 10,14:PRINT"3 - Transpos [2453]
ition"
360 WINDOW#1,6,35,19,21:PEN#1,2:PAP [2345]
ER #1,1
370 LOCATE #1,5,1:PRINT#1,STRING$(2 [2334]
0,CHR$(32))
380 LOCATE #1,5,2:PRINT#1," Entrez [4062]
votre choix "
390 LOCATE #1,5,3:PRINT#1,STRING$(2 [1468]
0,CHR$(32))
400 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 400 [1384]
410 IF VAL(a$)<1 OR VAL(a$)>4 THEN [1967]
400
420 ON VAL(a$) GOSUB 430,860,1020 [2207]
430 MODE 2 [513]
440 LOCATE 29,2:PRINT STRING$(19,CH [2210]
R$(252))
450 LOCATE 29,4:PRINT STRING$(19,CH [2407]
R$(131))
460 LOCATE 29,3:PRINT CHR$(253):LOC [3112]
ATE 47,3:PRINT CHR$(254)
470 LOCATE 30,3:PRINT"M E T R O N O [1670]
M E"
480 LOCATE 1,5 [623]
490 PRINT STRING$(80,CHR$(143)) [1380]
500 LOCATE 5,7:PRINT"L"CHR$(10)CHR$ [4657]
(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"R"CHR$(10)CHR
$(8)"G"CHR$(10)CHR$(8)"O"
510 LOCATE 12,7:PRINT"L"CHR$(10)CHR [6981]
$(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"R"CHR$(10)CH
R$(8)"G"CHR$(10)CHR$(8)"H"CHR$(10)C
HR$(8)"E"CHR$(10)CHR$(8)"T"CHR$(10)
CHR$(8)"T"CHR$(10)CHR$(8)"O"
520 LOCATE 15,7:PRINT"A"CHR$(10)CHR [5318]
$(8)"D"CHR$(10)CHR$(8)"A"CHR$(10)CH
R$(8)"G"CHR$(10)CHR$(8)"I"CHR$(10)C
HR$(8)"O"
530 LOCATE 26,7:PRINT"A"CHR$(10)CHR [6806]
$(8)"N"CHR$(10)CHR$(8)"D"CHR$(10)CH
R$(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"N"CHR$(10)C
HR$(8)"T"CHR$(10)CHR$(8)"E"
540 LOCATE 37,7:PRINT"M"CHR$(10)CHR [6985]
$(8)"O"CHR$(10)CHR$(8)"D"CHR$(10)CH
R$(8)"E"CHR$(10)CHR$(8)"R"CHR$(10)C
HR$(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"T"CHR$(10)
CHR$(8)"O"
550 LOCATE 52,7:PRINT"A"CHR$(10)CHR [7476]
$(8)"L"CHR$(10)CHR$(8)"L"CHR$(10)CH
R$(8)"E"CHR$(10)CHR$(8)"G"CHR$(10)C
HR$(8)"R"CHR$(10)CHR$(8)"O"
560 LOCATE 65,7:PRINT"P"CHR$(10)CHR [5004]
$(8)"R"CHR$(10)CHR$(8)"E"CHR$(10)CH
R$(8)"S"CHR$(10)CHR$(8)"T"CHR$(10)C
HR$(8)"O"
570 x=0 [351]
580 tempo =40 [1180]
590 WINDOW #1,25,55,19,21:PAPER #1, [3106]
1:PEN#1,0
600 FOR i=1 TO 3:LOCATE #1,1,i:PRIN [1913]
T#1,STRING$(30,CHR$(32)):NEXT
610 LOCATE#1, 10,2:PRINT#1,"TEMPO = [4103]
":LOCATE#1,17,2 :PRINT#1, tempo

```

# les vacances ça se prépare ...la rentrée aussi !



## pour être un crack en 6e

Pendant les vacances, préparez la rentrée en 6e à votre rythme, à la carte, avec le KIT EDUCATIF CM2 / 6e.

Le KIT EDUCATIF CM2 / 6e comporte :

- 3 logiciels (bilan des acquis avec 600 questions, méthodologie avec résolution de problèmes et un bloc-notes).
- 4 cahiers d'exercices
- 1 cassette dictées
- 1 roman

Le KIT EDUCATIF CM2 / 6e est un véritable atelier d'apprentissage et de révision dans les matières fondamentales.

Orthographe, conjugaison, calcul, raisonnement : tout un programme pour affronter la rentrée avec l'assurance d'un vrai crack.

Le KIT EDUCATIF CM2 / 6e disquette ou cassette fonctionne sur AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128.

Il est disponible chez votre revendeur habituel au prix public, conseillé de 499 FF TTC.

HATIER Logiciels, 7 rue d'Assas. 75006 Paris  
Tél : 45 44 38 38

**HATIER**  
LOGICIELS

# TRUCS ET BIDOUILLES

```

620 LOCATE 5,23:PRINT CHR$(242)+CHR [7431]
$(32)+CHR$(243)+" Pour augmenter ou
diminuer le tempo"
630 LOCATE 5,24:PRINT"ENTER Pour re [4778]
tour au menu"
640 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 640 [1209]
650 IF INKEY(1)=0 THEN x=x+1 [1521]
660 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-1 [1278]
670 IF INKEY(47)=0 THEN 770 [449]
680 IF INKEY (18)=0 THEN DI:GOTO 26 [1299]
0
690 IF x<1 THEN PRINT CHR$(7);:LOCA [2939]
TE 1,5:PRINT CHR$(143);:x=0:GOTO 74
0
700 IF x>80 THEN x=80:PRINT CHR$(7) [4214]
;:LOCATE 80,5:PRINT CHR$(207):GOTO
740
710 LOCATE x,5:PRINT CHR$(207) [1284]
720 IF x=80 THEN LOCATE x,5:PRINT C [2147]
HR$(143):GOTO 740
730 LOCATE x+1,5:PRINT CHR$(143) [1484]
740 tempo=40+(x*2) [1528]
750 LOCATE#1, 17,2:PRINT#1, tempo [1118]
760 GOTO 640 [373]
770 i=0 [420]
780 inter = 3000/tempo [1325]
790 EVERY inter,1 GOSUB 820 [1573]
800 i=i+1 [444]
810 IF INKEY(47)=0 THEN 640 ELSE 80 [1285]
0
820 LOCATE 35,17:PRINT STRING$(10,C [2576]
HR$(143))
830 SOUND 1,142,2,7,,,2 [1324]
840 LOCATE 35,17:PRINT STRING$(10,C [2677]
HR$(32))
850 RETURN [555]
860 MODE 2 [513]
870 LOCATE 29,2:PRINT STRING$(17,CH [2128]
R$(252))
880 LOCATE 29,4:PRINT STRING$(17,CH [2935]
R$(131))
890 LOCATE 29,3:PRINT CHR$(253):LOC [3251]
ATE 45,3:PRINT CHR$(254)
900 LOCATE 30,3:PRINT"D I A P A S O [2022]
N"
910 WINDOW #2,10,70,10,15:PEN #2,0: [2932]
PAPER #2,1
920 FOR i=1 TO 5:PRINT#2,STRING$(59 [1958]
,CHR$(32)):NEXT
930 LOCATE #2,5,2:PRINT#2,"BARRE ES [3672]
PACE POUR ENTENDRE LE LA 444"
940 LOCATE #2,5,4:PRINT#2,"ENTER PO [3150]
UR RETOUR AU MENU"
950 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 950 [1322]
960 IF INKEY(18)=0 THEN SPEED KEY 1 [1027]
0,10:GOTO 260
970 IF INKEY(47)=0 THEN 980 [503]
980 SPEED KEY 2,2 [1438]
990 SOUND 5,284,100,7 [1268]
1000 GOTO 950 [318]
1010 END [110]
1020 transposition [885]
1030 MODE 2 [513]
1040 LOCATE 26,2:PRINT STRING$(27,C [2903]
HR$(252))
1050 LOCATE 26,4:PRINT STRING$(27,C [2670]
HR$(131))
1060 LOCATE 26,3:PRINT CHR$(253):LO [2267]
CATE 52,3:PRINT CHR$(254)
1070 LOCATE 27,3:PRINT" T R A N S P [2795]
O S I T I O N"
1080 RESTORE 1100 [763]
1090 FOR i=1 TO 12:READ nom1$(i),no [3067]
m2$(i) :NEXT
1100 DATA do,do,do#,reb,re,re,re#,m [5008]
ib,mi,mi,fa,fa,fa#,solb,sol,sol,sol
#,lab,la,la,la#,sib,si,si
1110 WINDOW #1,1,80,5,10:PEN #1,1:P [2296]
APER #1,0
1120 LOCATE #1,5,2:PRINT#1,"Entrez [6912]
la tonalite de depart sous la forme
do#,min
1130 LOCATE #1,5,4:INPUT #1,"Tonali [2574]
te : ";note$,mo$
1140 CLS #1 [373]
1150 LOCATE #1,5,2:PRINT#1,"Entrez [10119]
la tonalite dans laquelle vous desi
rez transposer"
1160 LOCATE #1,5,4:INPUT #1,"Tonali [3691]
te : ";trnote$,trmo$
1170 CLS #1 [373]
1180 IF mo$(<>trmo$ THEN 1140 [1819]
1190 LOCATE #1,20,3:PRINT#1,"Transp [4317]
osition de ";note$;" ";mo$;" en "tr
note$;" "trmo$
1200 alt$=RIGHT$(note$,1):tralt$=RI [3398]
GHT$(trnote$,1)
1210 IF note$="re" AND mo$="min" TH [1834]
EN alt$="b"
1220 IF note$="sol" AND mo$="min" T [2250]
HEN alt$="b"
1230 IF note$="do" AND mo$="min" TH [2162]
EN alt$="b"
1240 IF note$="fa" AND mo$="min" TH [1658]
EN alt$="b"
1250 IF trnote$="re" AND trmo$="min [2486]
" THEN tralt$="b"
1260 IF trnote$="sol" AND trmo$="mi [4227]
n" THEN tralt$="b"
1270 IF trnote$="do" AND trmo$="min [4009]
" THEN tralt$="b"
1280 IF trnote$="fa" AND trmo$="min [3340]
" THEN tralt$="b"
1290 IF trnote$="dob" AND trmo$="ma [3178]
j" THEN nom2$(12)="dob"
1300 IF note$="dob" AND mo$="maj" T [2690]
HEN nom2$(12)="dob"
1310 IF note$="fa" AND mo$="maj" TH [1460]
EN alt$="b"
1320 IF trnote$="fa" AND trmo$="maj [2777]
" THEN tralt$="b"
1330 IF alt$="b" THEN 1370 [703]
1340 FOR i=1 TO 12 [321]
1350 IF note$(<>nom1$(i) THEN NEXT E [3072]
LSE numnote=i:GOTO 1390
1360 GOTO 1390 [421]
1370 FOR i=1 TO 12 [321]
1380 IF note$(<>nom2$(i) THEN NEXT E [1950]
LSE numnote=i
1390 IF tralt$="b" THEN 1420 [1287]
1400 FOR i=1 TO 12 [321]
1410 IF trnote$(<>nom1$(i) THEN NEXT [3546]
ELSE trnumnote=i:GOTO 1440
1420 FOR i=1 TO 12 [321]
1430 IF trnote$(<>nom2$(i) THEN NEXT [3289]
ELSE trnumnote=i

```



```

1440 IF mo$="min" THEN 1860 [1423]
1450 RESTORE 1470 [737]
1460 FOR i=1 TO 6:READ espace(i):NE [1494]
XT
1470 DATA 2,2,1,2,2,2 [388]
1480 IF alt$="b" THEN 1580 [916]
1490 FOR i=1 TO 7 [447]
1500 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
1510 IF note$="fa#" THEN nom1$(6)=" [1481]
mi#"
1520 IF note$="do#" THEN nom1$(6)=" [1329]
mi#"
1530 IF note$="do#" THEN nom1$(1)=" [1344]
si#"
1540 LOCATE 30,8+i*2: PRINT nom1$(n [1962]
umnote)
1550 numnote=numnote+espace(i) [1636]
1560 NEXT [350]
1570 GOTO 1650 [313]
1580 FOR i=1 TO 7 [447]
1590 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
1600 IF note$="solb" THEN nom2$(12 [1908]
)="dob"
1610 IF note$="dob" THEN nom2$(5)=" [2473]
fab"
1620 LOCATE 30,8+i*2:PRINT nom2$(nu [1941]
mnote)
1630 numnote=numnote+espace(i) [1636]
1640 NEXT [350]
1650 FOR i=1 TO 7 [447]
1660 LOCATE 35,8+i*2:PRINT STRING$( [4031]
9,CHR$(154));CHR$(243)
1670 NEXT [350]
1680 IF tralt$="b" THEN 1780 [1295]
1690 FOR i=1 TO 7 [447]
1700 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
1710 IF trnote$="fa#" THEN nom1$(6) [2406]
="mi#"
1720 IF trnote$="do#" THEN nom1$(6) [2212]
="mi#"
1730 IF trnote$="do#" THEN nom1$(1) [2021]
="si#"
1740 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom1$(t [1692]
rnumnote)
1750 trnumnote=trnumnote+espace(i) [472]

1760 NEXT [350]
1770 GOTO 2280 [339]
1780 FOR i=1 TO 7 [447]
1790 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
1800 IF trnote$="solb" THEN nom2$(1 [2995]
2)="dob"
1810 IF trnote$="dob" THEN nom2$(5) [3290]
="fab"
1820 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom2$(t [2025]
rnumnote)
1830 trnumnote=trnumnote+espace(i) [472]

1840 NEXT [350]
1850 GOTO 2280 [339]
1860 RESTORE 1880 [719]
1870 FOR i=1 TO 6:READ espace(i):NE [1494]
XT
1880 DATA 2,1,2,2,1,2 [352]

1890 IF alt$="b" THEN 1990 [771]
1900 FOR i=1 TO 7 [447]
1910 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
1920 IF note$="re#" THEN nom1$(6)=" [1948]
mi#"
1930 IF note$="la#" THEN nom1$(1)=" [1403]
si#"
1940 IF note$="la#" THEN nom1$(6)=" [1776]
mi#"
1950 LOCATE 30,8+i*2: PRINT nom1$(n [1962]
umnote)
1960 numnote=numnote+espace(i) [1636]
1970 NEXT [350]
1980 GOTO 2070 [357]
1990 FOR i=1 TO 7 [447]
2000 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
2010 IF note$="mib" THEN nom2$(12)= [1749]
"dob"
2020 IF note$="lab" THEN nom2$(12)= [1317]
"dob"
2030 IF note$="lab" THEN nom2$(5)= [1762]
"fab"
2040 LOCATE 30,8+i*2:PRINT nom2$(nu [1941]
mnote)
2050 numnote=numnote+espace(i) [1636]
2060 NEXT [350]
2070 FOR i=1 TO 7 [447]
2080 LOCATE 35,8+i*2:PRINT STRING$( [4031]
9,CHR$(154));CHR$(243)
2090 NEXT [350]
2100 IF tralt$="b" THEN 2200 [1259]
2110 FOR i=1 TO 7 [447]
2120 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
2130 IF trnote$="re#" THEN nom1$(6) [2986]
="mi#"
2140 IF trnote$="la#" THEN nom1$(1) [2745]
="si#"
2150 IF trnote$="la#" THEN nom1$(6) [3060]
="mi#"
2160 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom1$(t [1692]
rnumnote)
2170 trnumnote=trnumnote+espace(i) [472]

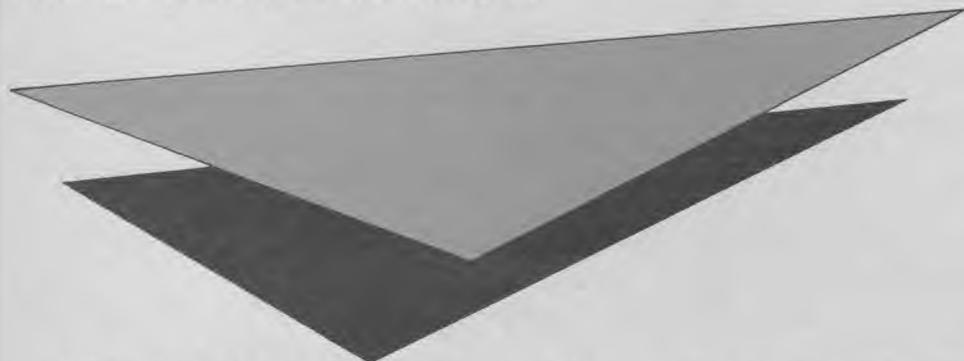
2180 NEXT [350]
2190 GOTO 2280 [339]
2200 FOR i=1 TO 7 [447]
2210 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
2220 IF trnote$="mib" THEN nom2$(12 [2780]
)="dob"
2230 IF trnote$="lab" THEN nom2$(12 [1977]
)="dob"
2240 IF trnote$="lab" THEN nom2$(5) [2091]
="fab"
2250 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom2$(t [2025]
rnumnote)
2260 trnumnote=trnumnote+espace(i) [472]

2270 NEXT [350]
2280 LOCATE 5,24:PRINT"Desirez vous [5620]
faire une autre transposition ? (0
/N)"
2290 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2290 [1470]
2300 IF INKEY(34)=0 THEN 1020 ELSE [1067]
250

```

# MATHEZ VOTRE AMSTRAD

**A la demande de nombreux lecteurs et parce que vous avez maintenant atteint un bon niveau de programmation, nous allons ce mois-ci vous exposer le calcul intégral (pas trop compliqué) et une de ses plus célèbres applications : le calcul des différents coefficients de Fourier. Nous nous offrons en plus le luxe d'une petite analyse syntaxique histoire de débiter un peu dans le domaine. Soit dit en passant, si vous avez des programmes assez performants dans cette branche (aussi bien littéraire) n'hésitez pas à nous les envoyer.**



## Utilisation du programme

Après avoir tapé tout le programme, vérifiez-le (par pitié !) car il est très fréquent d'oublier un indice ou de ne pas réinitialiser une variable. Ceci dit faites Run, vous devrez répondre à une question qui vous demande votre fonction. Si vous ne l'avez pas programmée faites-le puis relancez le programme. Ensuite si vous désirez un calcul tout simple de l'intégrale de votre fonction appuyez sur i et fournissez l'intervalle de calcul comme par exemple : 2,4 ou  $-\pi/2, 3 \times \pi/4$  ou bien  $-2 \times \pi, 4.5$  etc. puis attendez un peu (entre 5 et 30 secondes) que le résultat s'affiche avec environ une précision de  $10E-6$ . Si par contre vous désirez les coefficients de Fourier, vous appuyez sur f puis vous donnez le nombre de termes désirés (ils marchent par paires) et la période, la syntaxe étant la même que précédemment. Ici, la précision ne va que jusqu'à  $10E-5$  ce qui est honorable ; c'est surtout dû à un souci de clarté et de simplicité comme l'explique le paragraphe suivant. (Vous n'êtes pas obligés de le lire).

## Pour ceux qui veulent approfondir

Attaquons-nous d'abord au calcul intégral en faisant quelques petits rappels. L'intégrale telle qu'on la définit est  $F(b) - F(a)$

$= \int_a^b f(t) dt$ , avec  $F(a)$  la valeur de la primitive au point a, de même pour le point b. L'intégrale sert entre autres à calculer une aire (l'aire arithmétique). C'est la raison pour laquelle son unité s'exprime en U.A (unité d'aire).

Mais comment la calculer numériquement ? Il suffit pour cela de revenir à la définition de l'intégrale au sens de Riemann et de l'interpréter. Il s'agit en fait d'une somme dans un intervalle à plusieurs fonctions en escalier bien choisies. Aussi nous assimilerons la courbe à différents segments de droites. C'est ce qu'on appelle la méthode des trapèzes. Les deux bouts de chaque segment délimitent par leurs abscisses une sorte de trapèze. Vous comprenez que plus il y aura de trapèzes et plus l'approximation sera précise. On calcule donc comme suit : soit un intervalle (a,b) fixé, on détermine arbitrairement le nombre de sous-intervalles (plus il y en a, plus la précision augmente et plus le temps de calcul augmente). (Nous avons pris  $n_i = 300$  comme compromis, à vous de voir).

On calcule le pas d'incrément par  $w = b - a/n_i$ . Puis on considère l'intervalle centré sur un  $x_n$  tel qu'on ait une recherche sur  $x_n - w, x_n + w$ . On assimile la courbe à deux segments de droite ce qui nous donne la valeur de  $I_1$  de l'intégrale en fonction du

nombre d'intervalles fixés, on a donc

$$I_1 = w \frac{f(x_n) + f(x_n + w)}{2}$$

; or la valeur approchée de l'intégrale est  $I_0 = I_1 + I_2 + I_3 + \dots + I_n$ . En d'autres termes.

$$I_0 = \sum_{n=1}^{k-1} I_n$$

Cependant on arrive à avoir plus précis avec la formule suivante :

$$I = I_0 + \frac{w}{12} (f'(a) - f'(b))$$

$$\text{où } f'(a) = \frac{f(a+h) - f(a-h)}{2h}$$

$$\text{et } f'(b) = \frac{f(b+h) - f(b-h)}{2h}$$

sont les dérivées aux points a et b. Pour ce qui est du calcul des coefficients de Fourier on démontre que si une fonction admet une décomposition en série de Fourier elle est unique et se présente comme suit :  $f(x) = A_0 + A_1 \cos wx + A_2 \cos 2wx + \dots + A_n \cos nwx + B_1 \sin wx + B_2 \sin 2wx + \dots + B_n \sin nwx$  avec :

$$A_0 = \frac{1}{T} \int_{-T/2}^{T/2} f(x) dx$$

$$A_n = \frac{2}{T} \int_{-T/2}^{T/2} f(x) \cos nwx dx \quad (\text{ligne 780})$$

avec  $w = \frac{2\pi}{T}$

$$B_n = \frac{2}{T} \int_{-T/2}^{T/2} f(x) \sin nwx dx \quad (\text{ligne 790})$$

## Le programme

Nous n'allons pas décrire le programme en détail puisque des remarques sont placées dans le but de le décortiquer. Nous nous attacherons à des points épineux. En ligne 210 l'égalité des deux drapeaux est réelle uniquement s'ils sont nuls puisque les tests précédents éliminent les autres possibilités. Il s'agit du cas où l'intervalle serait uniquement positif. En ligne 250  $kk = 3$  n'est utilisé que pour l'affichage dans le cas du seul calcul de l'intégrale. De la ligne 270 à 330 il s'agit de l'analyse de la parité de la fonction. On calcule  $f(x)$  et  $f(-x)$  et on les compare. Elle ne sera ni paire ni impaire si la valeur absolue des deux fonctions est différente. Dans ce cas on a  $kk = 0$  ce qui permet de calculer la valeur  $A_0$  qui est nulle pour une fonction paire ou impaire. Le test de parité est fait approximativement de  $-\pi$  à  $\pi$ . En 370 si la fonction est paire on simplifie les calculs en calculant deux fois (ligne 550) l'intégrale



de 0 à T/2. Les lignes 470 à 490 s'occupent de donner les dérivées  $F'(a) = f3$  et  $F'(b) = g3$ . Ligne 510 : l'instruction while-wend sort directement du Pascal. Elle est très utile (mais attention au test  $j < ni - 1$  ainsi que l'initialisation de j). Ligne 540, c'est la formule (\*) qui est transcrite intégralement. A

partir de la ligne 650 qui s'occupe de l'analyse syntaxique on remarquera surtout l'emploi de l'instruction instr qui vous indique la place de la deuxième chaîne dans la première chaîne ; en ligne 660 dr contient la position de / dans per\$ et dr=0 si per\$ ne contient pas / ; idem pour \*, pour la valeur

pi que l'ordinateur ne reconnaît pas si vous faites a\$ = "pi" : print val a\$ ; il vous indiquera 0. Donc en jouant avec instr, mid\$ et left\$ on a à traduire les bornes ou la période en nombre à virgule si nécessaire. Bon courage et bon amusement.

Guillaume Ponticelli

```

10 '***** le calcul integral **** [1085]
*
20 '***** et une de ses ***** [1741]
30 '*** applications:fourier *** [3055]
40 '** par g.ponticelli ** [1212]
50 MODE 2 [513]
60 CLEAR [217]
70 PRINT " CALCUL INTEGRAL ET FOURIER" [2617]
80 LOCATE 1,5:PRINT"Avez-vous entr [4652]
e votre fonction ?(o/n)"
90 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 90 [1055]
100 d$=UPPER$(d$):IF d$="N" THEN L [3339]
IST 740-760
110 LOCATE 1,7:PRINT"Voulez-vous d [4613]
u calcul integral(i) ou fourier(f)
"
120 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 120 [1130]
130 d$=UPPER$(d$):IF d$="I" THEN 1 [2641]
40 ELSE 270
140 LOCATE 1,9:INPUT "Indiquez l'i [4489]
ntervalle de calcul [a,b]";a$,b$
150 ' ANALYSE SYNTAXIQUE POUR LE S [2930]
IGNE MOINS
160 IF LEFT$(a$,1)="-" THEN per$=M [3483]
ID$(a$,2):GOSUB 650:a=-per:dra1=1
170 IF LEFT$(b$,1)="-" THEN per$=M [1118]
ID$(b$,2):GOSUB 650:b=-per:dra2=1
180 IF dra1=1 AND dra2=0 THEN GOSU [2711]
B 230:GOTO 250
190 IF dra1=0 AND dra2=1 THEN GOSU [2858]
B 220:GOTO 250
200 IF dra1=1 AND dra2=1 THEN 250 [2502]
210 IF dra1=dra2 THEN GOSUB 220:GO [3144]
SUB 230:GOTO 250
220 per$=a$:GOSUB 650:a=per:RETURN [2249]
230 per$=b$:GOSUB 650:b=per:RETURN [2192]
240 'CALCUL SIMPLE D'UNE INTEGRALE [3288]
250 kk=3:GOSUB 460:GOTO 810 [2654]
260 ' ANALYSE DE LA PARITE DE LA F [2757]
ONCTION
270 FOR x=-3 TO 3 STEP 0.1 [2064]
280 GOSUB 740:g=y:x1=ABS(g):x=-x:G [2787]
OSUB 740:g1=y:y=ABS(y)
290 IF x1<>y THEN kk=0:GOTO 340 [888]
300 IF g=g1 THEN PRINT"Fonction pa [4732]
ire pas de termes en sinus=>Bn=0":
bn=1:kk=1
310 IF g=g1 THEN PRINT"et A0=0":z= [2035]
13
320 IF g=-g1 THEN PRINT"Fonction i [6220]
mpaire pas de termes en cosinus=>A
n=0":an=1:kk=2:z=13
330 NEXT x [356]
340 INPUT "nombre de coefficients: [2453]
";nc
350 INPUT"donnez-moi la periode";p [3386]
er$
360 GOSUB 650 [883]
370 a=-per/2:b=per/2 [1060]
380 IF bn=1 THEN a=0 [141]
390 IF kk=0 THEN GOSUB 460 [604]
400 IF an=bn THEN kk=1 [879]
410 FOR tt=1 TO nc [1458]
420 GOSUB 460:NEXT tt [1805]
430 IF an=bn THEN kk=2:bn=3:r=0:z= [1652]
15:GOTO 410
440 GOTO 810 [306]
450 'CALCUL DE L'INTEGRALE PAR LA [3055]
METHODE DES TRAPEZES.
460 ni=300:h=0.0001 [301]
470 x=a+h:GOSUB 740:f1=y:x=a:GOSUB [2551]
740:f2=y
480 x=b:GOSUB 740:g1=y:x=b-h:GOSUB [3432]
740:g2=y
490 f3=(f1-f2)/h:g3=(g1-g2)/h:x=a: [2206]
l=(b-a)/ni
500 u=(f2+g1)/2 [656]
510 WHILE j<ni-1 [1317]
520 x=x+1:GOSUB 740:u=u+y:j=j+1 [1723]
530 WEND [390]
540 i0=1*u:i=i0+((f3-g3)*(1^2)/12) [2788]
550 IF bn=1 THEN per=per/2 [1209]
560 'AFFICHAGE RESULTAT [969]
570 IF kk=3 THEN PRINT"l'integrale [3115]
vaut I=";i:GOTO 630
580 res=ROUND(i/per,4) [1615]
590 IF kk=0 THEN z=13:LOCATE 1,z:P [2512]
RINT"A";r;"=";res;z=z+2
600 IF kk=1 THEN r=r+1:LOCATE 1,z: [4456]
PRINT "A";r;"=";res;z=z+2
610 IF kk=2 THEN r=r+1:LOCATE 40,z [2075]
;PRINT"B";r;"=";res;z=z+2
620 IF bn=1 THEN per=per*2 [1203]
630 j=0:RETURN [737]
640 'ANALYSE SYNTAXIQUE POUR INTER [3621]
VALLE ET PERIODE
650 per=VAL(per$):pe=INSTR(per$,"p [2739]
i")
660 bb=1:cc=bb:dr=INSTR(per$,"/"): [2375]
dc=INSTR(per$,"*")
670 IF pe=0 THEN RETURN [1100]
680 IF dr<>0 THEN aa=VAL(MID$(per$ [2541]
,dr+1)):bb=PI/aa
690 IF dc<>0 THEN cc=VAL(LEFT$(per [2043]
$,dc))
700 IF (dc<>0 AND dr<>0) THEN per= [2503]
cc*bb:RETURN
710 IF (dr<>0 AND dc=0) THEN per=b [2381]
b:RETURN
720 per=cc*PI:RETURN [896]
730 'PROGRAMMATION DE LA FONCTION [1667]
740 y=0 [355]
750 IF x>0 THEN y=SIN(x) [2018]
760 ' [117]
770 'TERMES UTILES A FOURIER [1242]
780 IF kk=1 THEN y=2*y*COS(tt*2*PI [1855]
*x/per)
790 IF kk=2 THEN y=2*y*SIN(tt*2*PI [2453]
*x/per)
800 RETURN [555]
810 LOCATE 1,25:INPUT"Une autre op [2838]
eration";a$
820 IF a$="o" THEN 50 ELSE END [1453]

```

# TAILFICH

## LA LONGUEUR DES FICHIERS SUR PCW

Ce court programme "Tailfich" fait suite à la parution de "Spacedisk", du même auteur, dans les Cahiers d'Amstrad pro... récemment. Rassurez-vous, vous n'êtes pas obligé de posséder ce magazine pour parvenir à vos fins. En effet, cette routine, tout en étant différente de celle pré-citée, propose la même fonction (place restante sur un disque), avec cependant un plus : la longueur des fichiers.

Quoi de plus rageant lorsque l'on a fait un beau programme de gestion de fichier indexé avec le puissant Basic Mallard et ses fonctions Jetsam sur le PCW, et que l'on sait imprévisible le moment où ce fichier va "déborder" la capacité du disque, et que tout ce beau travail va se "planter" parce que le fichier ne sera pas refermé à temps... Les deux routines en langage machine "Sectlibr" et "Tailfich" vont permettre de combler ces lacunes en augmentant les capacités du Basic Mallard de deux nouvelles fonctions.

1 - La fonction "Sectlibr" ren-

voie le nombre de secteurs libres sur un disque sélectionné (1 secteur = 128 octets, soit 1/8 de Kilo-Octet), elle sera appelée à l'adresse 50208 (soit C420 en hexadécimal).

2 - La fonction "Tailfich" renvoie le nombre de secteurs occupés par un fichier sélectionné, elle sera appelée à l'adresse 50245 (soit C445 en hexadécimal). Après avoir "poké" les codes hexadécimaux (lignes 20 à 236), il suffit d'appeler la fonction désirée (Sectlibr ou Tailfich) par un call, comme cela vous est démontré en lignes 290 et 340.

Patrick ACKERMANN

```

10 REM Interface avec fonction sect [ 4357 ]
libr et tailfich - P. ACKERMANN
20 MEMORY 49999! : sectlibr= &HC420 [ 3251 ]
: tailfich = &HC445
30 DATA 00,20,20,20,20,20,20,20,20, [ 2663 ]
20,20,20,00,00,00,00
40 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20, [ 2672 ]
20,20,20,20,20,20,00
50 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00, [ 2643 ]
00,00,00,00,00,00,00
60 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00, [ 2771 ]
00,00,F1,E1,D1,C1,ED
70 DATA 7B,74,C3,C9,ED,53,76,C3,7E, [ 2931 ]
FE,11,38,02,3E,10,32
80 DATA 78,C3,23,5E,23,56,ED,53,79, [ 2907 ]
C3,EB,11,7B,C3,01,10
90 DATA 00,ED,B0,2A,76,C3,36,00,23, [ 2872 ]
36,00,21,7B,C3,47,7E
100 DATA FE,61,38,08,FE,7B,D2,8B,C3 [ 3007 ]
,D6,20,77,23,05,C2,BF
110 DATA C3,21,50,C3,11,5C,00,01,24 [ 2945 ]

```

```

,00,ED,B0,C9,FE,41,DA
120 DATA 8B,C3,FE,51,D2,8B,C3,C9,21 [ 2986 ]
,78,C3,46,21,7B,C3,11
130 DATA 5D,00,7E,FE,3A,CA,8B,C3,FE [ 2985 ]
,2E,20,05,11,65,00,18
140 DATA 02,12,13,23,05,C2,F2,C3,C9 [ 2958 ]
,ED,5B,76,C3,EB,73,23
150 DATA 72,C3,8B,C3,00,00,00,00,00 [ 2771 ]
,00,00,00,00,00,00,00
160 DATA ED,73,74,C3,CD,94,C3,11,78 [ 2993 ]
,C3,0E,1A,CD,05,00,3A
170 DATA 7B,C3,CD,DD,C3,D6,41,5F,16 [ 3014 ]
,00,0E,2E,CD,05,00,2A
180 DATA 78,C3,C3,09,C4,ED,73,74,C3 [ 3055 ]
,CD,94,C3,3A,7C,C3,FE
190 DATA 3A,20,1E,3A,7B,C3,CD,DD,C3 [ 2997 ]
,D6,40,32,5C,00,21,7D
200 DATA C3,11,7B,C3,01,0C,00,ED,B0 [ 2943 ]
,3A,78,C3,D6,02,32,78
210 DATA C3,CD,EB,C3,11,5C,00,0E,23 [ 3046 ]
,CD,05,00,FE,FF,CA,8B

```

LE PERSONNAGE LE PLUS  
 INSAISSISSABLE DES BANDES  
 DESINEES EST FINALEMENT  
 TOMBE DANS UN PIEGE...

# ROAD RUNNER

LE VIDEOJEU CELEBRE  
 QUI RECREE LA VITESSE  
 ET L'ANIMATION DE CES  
 RENCONTRES  
 CLASSIQUES.



Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la traînée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile offrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frites'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!



CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad

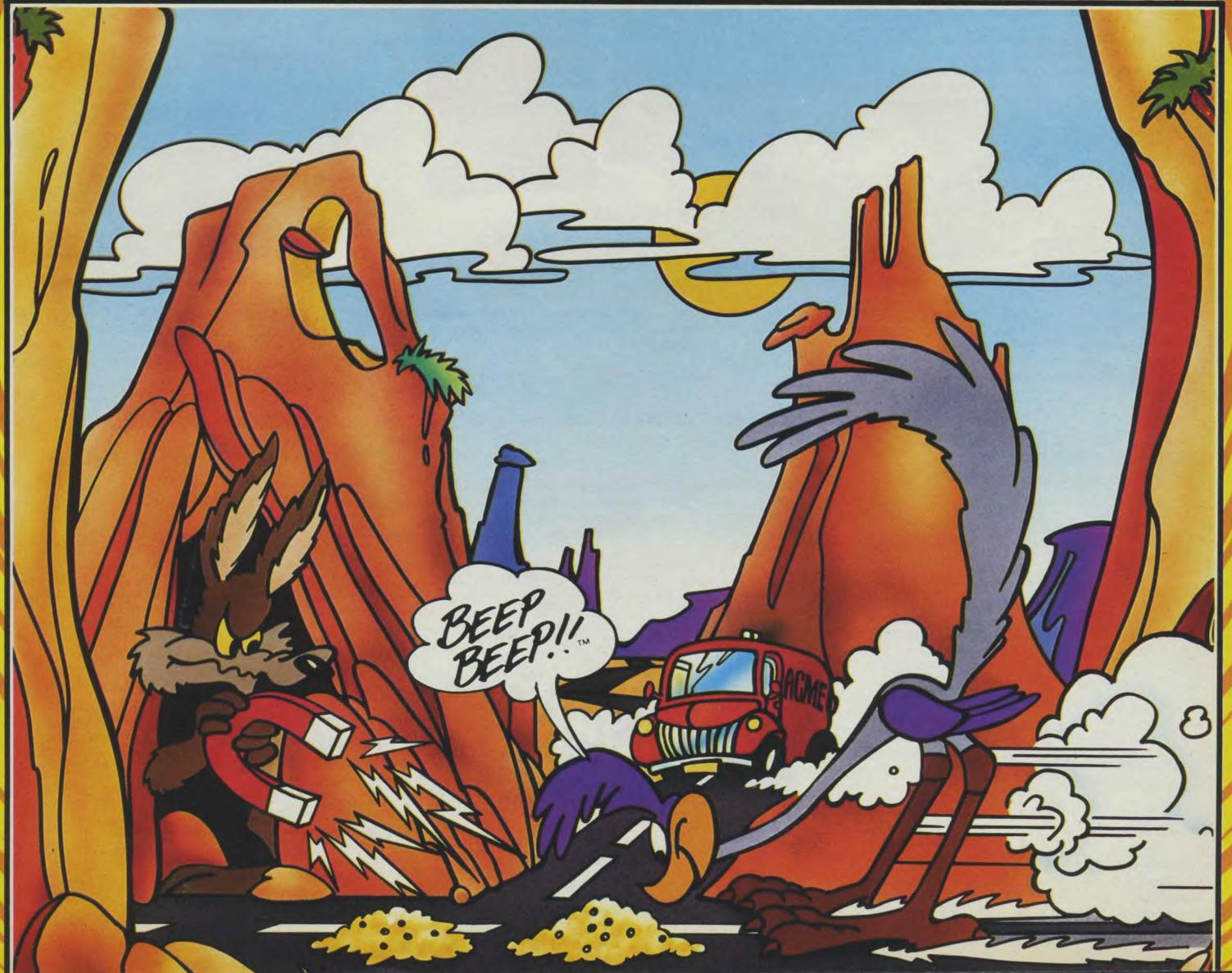


\*Marque déposée de Warner Bros.  
 Utilisé par Atari Games Corporation  
 sous licence.  
 © 1985 Warner Bros. et Atari Games  
 Corporation. Tous droits réservés.



U.S. Gold (France),  
 Sari, B.P. 3 Zac De Mousquette,  
 05740 Châteauneuf de Grasse.  
 Tel: 9342 7144.

SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION



# AMSTRAD PC



## GEM SUR AMSTRAD PC

par Digital Research  
168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications: GEM Point, 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

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront:

- retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),

- étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,

- tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur. Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

## DOS PLUS SUR AMSTRAD PC

par Daniel Martin - Collection Digital Research  
200 pages - 145 FF

Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis cherchant des informations sur ce système d'exploitation. DOS Plus sur Amstrad PC est une découverte complète et progressive de ce logiciel permettant de faire tourner des programmes sous MS-DOS ou CP/M 86. Après une présentation générale de l'Amstrad PC, les premiers chapitres du livre constituent une approche de DOS Plus (opérations sur les fichiers, fichiers batch, éditions de textes, etc.). La deuxième partie de l'ouvrage approfondit les caractéristiques les plus évoluées de DOS Plus (utilisation approfondie des répertoires, programmes d'arrière-plan, gestion de l'imprimante, etc.).

## FONCEZ AVEC L'AMSTRAD PC 1512 !

Cedic/Nathan  
par Brian C. Thomas  
208 pages - 98 FF

Cet ouvrage de l'Amstrad PC 1512 est conçu comme un guide de l'utilisateur indispensable lors de l'achat du matériel. L'utilisateur y trouvera un chapitre spécial sur le MS-DOS, sur la communication, sur le Basic 2, sur les logiciels, sur les extensions et périphériques additionnels, etc.

# DES BEST-SE VOTRE A

## 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 Mallard, 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

## AMSTRAD A L'ECOLE

par D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia  
232 pages - 120 FF

Cet ouvrage, destiné aux parents, élèves et enseignants, est



conçu pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire: le calcul, le français et l'éveil.

21 programmes d'enseignement sont proposés aux lecteurs ainsi qu'un cahier de vacances qui permettra aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes.

## \*CREATION 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 par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.

A vous ensuite de réaliser vos propres bandes dessinées électroniques.

## \*TROIS ETAPES 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.



cedic/

# LLERS POUR MSTRAD



nathan



**★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.

**TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**  
par P. Brandeis et F. Blanc  
224 pages - 135 FF

Où 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.

**★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.

**★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.



**★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).**

**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...

**PROGRAMMES POUR AMSTRAD**  
Cedic/Nathan  
par H. Cador et S. Houel  
128 pages - 89 FF

Cet ouvrage permettra à l'utilisateur de jouer et de programmer avec Amstrad CPC (464, 664 et 6128) en Basic ou en assembleur.

Il explique comment construire soi-même un "Space Invaders" de haute gamme, un synthétiseur musical ou un générateur de courbes ou de graphiques.

**★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.

**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.

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	

Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit  
Signature : \_\_\_\_\_

AMS 23

**DES RENCONTRES EXPRESS  
LEGERES OU EXTRA FORTES  
JOUR ET NUIT...**

**36 15  
TAPEZ**

*Cafée*





```
220 DATA C3,2A,7D,00,C3,09,C4,00,00 [ 2812 ]
,00,00,00,00,00,00,00
230 FOR i=50000! TO 50319! [ 1374 ]
231 READ codehexa$:codehexa=VAL("&h [ 2981 ]
"+codehexa$)
235 POKE i,codehexa [ 1215 ]
```

**Et si on approfondissait un peu !**

Comme vous le savez, pas moyen d'obtenir un catalogue qui en soit un sous Basic Mallard. Oh, bien sûr, il suffit de faire un retour système (fonction SYSTEM lorsque l'on est en basic) et de faire appel à la fonction DIR%FULL\$, ce qui vous donnera un superbe "scanning directory". Mais attention, cela suppose qu'il vous faut avoir sur l'un des drives (A, B ou M), à la fois la commande DIR et le Basic (pour pouvoir y retourner sans problème une fois le directory terminé). Mais le pire reste encore le risque que comporte l'oubli d'une sauvegarde du programme éventuel en cours de traitement. Le petit complètement que nous vous proposons ne constitue pas, malheureusement, la panacée universelle, mais vous permet d'obtenir un catalogue complet avec directory, et ceci à partir du Basic. Dès lors, deux solutions s'offrent à vous : soit vous insérez ce petit programme dans vos propres réalisations afin de pouvoir à tout instant connaître l'état de vos fichiers et de vos

disques, soit vous en faites un programme à part entière, qui pourrait éventuellement s'appeler "Cat" (clin d'œil à l'instruction si chère à nos cœurs sur CPC) qu'il vous suffira de faire tourner (RUN "cat.bas") pour obtenir le même effet. La seconde solution comporte néanmoins toujours le problème de la sauvegarde du travail en cours, mais enfin, à la guerre comme à la guerre... Si vous choisissez d'utiliser conjointement les deux programmes, il vous faudra copier le second à partir de la ligne 270 de Tailfich.

G.B.

```
236 NEXT i [ 611 ]
240 ' [ 221 ]
250 REM Votre programme commence ici [ 4834 ]
i : voici un exemple d'utilisation
...
260 ' [ 223 ]
270 REM Utilisation de la fonction [ 2982 ]
Tailfich :
280 REM ***** [ 2000 ]
*****
290 fichier$="a:basic.com" :CALL ta [ 3922 ]
ilfich(fichier$,resultat%)
300 PRINT "Taille fichier :"+STR$(r [ 6031 ]
esultat%)+ " secteur(s), soit "+STR$(
<INT((resultat%/7)/8))+"Ko"
310 ' [ 219 ]
320 REM Utilisation de la fonction [ 2998 ]
sectlibr :
330 REM ***** [ 1996 ]
*****
340 disque$="a" : CALL sectlibr(dis [ 3195 ]
que$,resultat%)
350 PRINT"Secteur(s) libre(s) : "+S [ 5541 ]
TR$(resultat%)+ " soit "+STR$(INT((r
esultat%/7)/8))+"Ko"
360 END [ 400 ]
```

**DIRECTORY AVEC LONGUEUR DE FICHER**

Entrez le code du drive concerné par le directory A ou M :

NOM	LONG	NOM	LONG	NOM	LONG
J14FCPM3.EMS	40 Ko	DISKINT .COM	7 Ko	BASIC .COM	28 Ko
DIR .COM	15 Ko	ED .COM	10 Ko	ERASE .COM	4 Ko
LANGUAGE.COM	1 Ko	PALETTE .COM	1 Ko	PAPER .COM	2 Ko
PIP .COM	9 Ko	RENAME .COM	3 Ko	SET .COM	11 Ko
SET24X80.COM	1 Ko	SETDEF .COM	4 Ko	SETKEYS .COM	2 Ko
SETLST .COM	2 Ko	SETSIO .COM	2 Ko	SHOW .COM	9 Ko
SUBMIT .COM	6 Ko	TYPE .COM	3 Ko	KEYS .WP	1 Ko
RPED .BAS	7 Ko	RPED .SUB	1 Ko	PROFILE .FRA	1 Ko

3 Ko libres  
Ok

```
270 REM Programme catalogue à rajou [ 3276 ]
ter à Tailfich
280 REM Amstrad Magazine & Georges [ 2660 ]
Brize
290 REM ***** [ 2169 ]
*****
300 cls$:CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H" [ 1794 ]
310 PRINT cls$ [ 871 ]
320 RESTORE 540 [ 914 ]
330 FOR i=1 TO 3:READ b(i),c(i):NEX [ 2142 ]
T
340 PRINT "DIRECTORY AVEC LONGUEUR [ 3056 ]
DE FICHER"
350 PRINT:PRINT"Entrez le code du d [ 4991 ]
rive concerné par le directory A ou
M : "
360 a$=UPPER$(INKEY$) [ 1280 ]
370 IF a$="" OR a$="B" THEN 360 [ 1632 ]
380 drive=ASC(a$) [ 1023 ]
390 PRINT:PRINT TAB(5);" NOM";:P [ 8911 ]
RINT TAB(22);"LONG";:PRINT TAB(35);
" NOM";:PRINT TAB(52);"LONG";:PR
INT TAB(65);" NOM";:PRINT TAB(82
);"LONG"
400 PRINT STRING$(90,138) [ 1502 ]
410 a=1:d=1 [ 592 ]
```

```
420 IF drive=65 THEN GOSUB 440:GOTO [ 2391 ]
510
430 IF drive=77 THEN GOSUB 450:GOTO [ 2396 ]
510
440 WHILE FIND$( "A:*.*",a)<>"":fich [ 4674 ]
ier$=FIND$( "A:*.*",a):GOSUB 460:WEN
D:RETURN
450 WHILE FIND$( "M:*.*",a)<>"":fich [ 4699 ]
ier$=FIND$( "M:*.*",a):GOSUB 460:WEN
D:RETURN
460 CALL tailfich(fichier$,resultat [ 2414 ]
%)
470 PRINT TAB (b(d)); fichier$;:PRI [ 6332 ]
NT TAB(c(d)) USING "###";VAL(STR$(I
NT((resultat%/7)/8)));:PRINT " Ko";
480 a=a+1 [ 471 ]
490 d=d+1:IF d>3 THEN d=1 [ 1437 ]
500 RETURN [ 661 ]
510 disque$=CHR$(drive) : CALL sect [ 3777 ]
libr(disque$,resultat%)
520 PRINT:PRINT:PRINT STR$(INT((res [ 3929 ]
ultat%/7)/8))+" Ko libres"
530 END [ 399 ]
540 DATA 5,20,35,50,65,80 [ 1286 ]
```

# COURRIER

Q — Je possède un ordinateur Amstrad CPC 464 que je voudrais rendre aussi performant qu'un 6128. Je voudrais savoir si c'est possible et, si oui, que faut-il acheter pour réaliser ce projet !

Lafranca Jean-Marc  
Aix-en-Provence

R — Il est possible d'obtenir, à partir d'une configuration CPC 464 de base, l'équivalent d'un CPC 6128, au niveau matériel. Il est, en effet, possible de brancher un lecteur de disquette, une extension RAM supplémentaire, etc. Mais rappelez-vous que cette équivalence ne sera que matérielle : en effet, les Basic des 464 et 6128 sont différents. A moins de réécrire certaines instructions du 6128 sous forme de RSX (FRAME, COPYCHR\$,...), il ne

vous sera pas possible de faire tourner (en les adaptant) des programmes écrits spécifiquement pour le 6128. Attention donc de cerner vos besoins avant d'investir dans des extensions qui finissent par être couteuses...

Q — Je vous écris pour avoir des renseignements concernant la parution des listings dans votre revue. En effet, j'ai conçu un programme professionnel tournant sur CPC 6128 et qui, j'en suis sûr, pourrait intéresser les milliers de lecteurs de votre revue mensuelle. Ce logiciel combine Basic et assembleur (55 Ko Basic + 11 Ko Assembleur) et il est évident que mon objectif est non seulement de voir mon logiciel figurer dans votre revue afin d'en faire pro-

fitier un maximum de lecteurs mais également de réaliser personnellement une opération financière en étant rémunéré. Sur cette question essentielle j'aimerais connaître vos conditions.

Aziz Zegour  
Lyon

Q — Ayant un Amstrad CPC 664 depuis un certain temps, je suis aujourd'hui capable d'écrire des programmes personnels qui pourraient intéresser d'autres que moi. J'aimerais donc connaître les conditions de parution des listings dans votre revue et le montant de la rémunération promises. Pourriez-vous également me donner le délai de parution ?

Hervé Berthiaud  
Tours

R — Vous êtes nombreux à nous demander les conditions d'envoi d'un programme à des fins de publication... et encore plus nombreux à nous envoyer lesdits programmes. Donc pour répondre à vos questions, voici un "mode d'emploi" simple pour la parution des listings. Pour nous envoyer un listing, il suffit de mettre votre programme sur support magnétique (disquette ou cassette), de remplir ou recopier sur papier libre la demande de parution présente dans le journal, de joindre à votre envoi une notice explicative et une liste des variables principales. Nous vous signalons que les cassettes ne sont pas renvoyées mais qu'en revanche toutes les disquettes sont retournées. Dans tous les cas, vous recevrez une réponse, positive ou négative (ne soyez pas trop impatient, vous êtes très nombreux à nous envoyer vos créations...). Tout listing paru est évidemment rémunéré sur la base de 100 francs le Ko, avec un minimum de 500 F pour les programmes de moins de 5 Ko. Cette rémunération vous parviendra automatiquement à la fin du mois de parution.

En ce qui concerne les délais de parution, ils peuvent être très variables, étant fonction de la place qui nous est impartie chaque mois pour notre rubrique listings. Il est donc évident que des listings "normaux" de 10/15 Ko auront plus de chance de paraître rapidement, étant plus "passe-partout".

Enfin, un dernier conseil, pour des listings dont la longueur est supérieure à 20 Ko, n'hésitez pas à nous consulter. Bonne création !

Q — Je possède un Amstrad CPC 464 ainsi qu'un lecteur DDI-1. J'ai acheté il y a quelque temps une Multiface II me permettant de sauvegarder mes anciens jeux (originaux) de cassette à disquette. Mais voilà, je me suis payé une extension mémoire 512 Ko Vortex et je suis maintenant confronté à un problème (semble-t-il) d'incompatibilité entre ces deux extensions. Résultat : tous mes jeux sauvegardés avec la Multiface sont inutilisables. Aussi, si parmi vos lecteurs une personne a eu le même problème que moi et a trouvé une solution pour y remédier, je souhaiterais qu'elle me contacte au 16 (1) 48.32.89.62 après 18 h 30.

R — Nous n'avons, pour notre part, jamais entendu parler d'un quelconque problème de compatibilité entre ces deux matériels. Toujours est-il que votre appel est lancé et nous espérons que vous nous tiendrez au courant de vos progrès et éventuelles solutions.

Q — Dans votre article de présentation du programme "Vérificateur V.2", vous avez omis de signaler que le langage machine prévoit deux instructions supplémentaires :

- OFF pour arrêter le processus,
- CHECK,2, No ligne basic : pour ne lister le programme qu'à partir du numéro de ligne indiqué en deuxième paramètre. (...). Par ailleurs, je me suis aperçu que le programme "Crypto" (N° 20 page 102) pouvait être amélioré sur 464 par l'adjonction d'une ligne : 415 POKE 88124,&85:POKE &8125,&B2

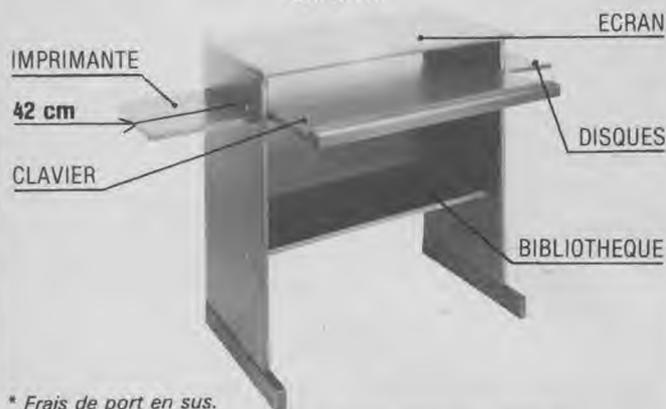
On évite ainsi des anomalies dans l'affichage des pistes cryptées.

Philippe Leduc  
Rouen

R — Bravo pour votre sagacité et vos améliorations. Cela fait plaisir de voir que certains d'entre vous approfondissent les listings passés dans notre revue

## ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 480 F T.T.C.\*

• Structure rigide en bois de 35 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.



\* Frais de port en sus.

### REVENDEURS, NOUS CONTACTER

#### 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.

AMS 06/87

et surtout pensent à nous faire part de leurs découvertes. En effet, nous avons effectivement omis ces deux possibilités du vérificateur V.2.

Q — Possédant Turbo Pascal depuis peu, j'aimerais savoir si l'on peut à partir du Basic ou de l'assembleur appeler un programme Pascal sans être obligé de charger et CP/M + et Turbo Pascal. Si cela est possible, comment ?

Lemonnier Frédéric  
Renaze

R — La réponse est malheureusement négative. Le programme créé sous Turbo Pascal nécessite obligatoirement la présence et donc le chargement préalable de CP/M.

Q — Je possède un lecteur de disquettes Amstrad DDI-1 depuis quelques mois. Le manuel d'utilisation fourni avec le lecteur est malheureusement en Anglais et je n'arrive pas à trouver ce manuel en français. Je vous serais reconnaissant de bien vouloir m'indiquer où je pourrais trouver ce manuel ou si, par bonheur vous en avez un, auriez-vous l'obligeance de me le faire parvenir ?

J.-M. Soliveau  
Laon

R — Toujours ce problème des notices en Anglais. Sachez que vous êtes en droit d'exiger une notice en français auprès de votre vendeur. La législation est sur ce point très stricte. Il aurait mieux valu vous adresser à un revendeur "officiel" qui s'approvisionne auprès d'Amstrad France et qui vous aurait fourni cette notice en français... Ne pouvant vous faire parvenir cette notice, nous publions votre adresse afin qu'une "âme charitable" vienne à votre secours... Monsieur Jean-Marc Soliveau, 29, rue du 13 Octobre 1918, 02000 LAON.

Q — Suite au dossier "imprimantes", nous voudrions vous faire part de notre expérience en matière de table traçante en espérant que nos résultats, obtenus non sans quelques tâtonnements, puissent inciter d'autres

utilisateurs Amstrad à considérer leur matériel d'une façon plus professionnelle.

(...) A l'aide d'une configuration CPC 464 + DMP-1 complétée par la suite d'un lecteur de disquettes DDI et d'une table traçante EPSON HI 80 (env. 5 000 F), nous réalisons des programmes exclusivement typographiques : profils en travers, report à une échelle donnée à partir de points polygonale connus des points levés par rayonnement et, c'est là tout l'intérêt, dessin des stations, bornes, maisons (avec hachures), poteaux, etc.

Dans un premier temps, en l'absence de table traçante, seul le hardcopy d'écran permettait sur DMP-1 l'obtention de profils et minutes. Toutefois, la qualité du "graphisme" orienta notre choix vers l'acquisition d'une table traçante. L'Epson HI 80 est directement (sans interface) compatible avec l'Amstrad et reste d'un prix abordable (de plus, nous étions deux à partager les frais). Ce nouveau matériel installé, il fut relativement facile de modifier nos programmes afin qu'il s'adaptent sur la HI 80. Cette fois nous disposons de quatre couleurs et d'une précision de trait tout à fait satisfaisante, pour ne pas dire remarquable. Notre DMP-1 est toujours à côté du matériel puisqu'elle nous sort le listing des coordonnées de tous les points de détails et surfaces des lots (avec angles intérieurs, gisement et longueur des côtés...).

Ces programmes étant trop spécialisés, notre intention n'est pas ici d'entrer dans les détails mais nous serions heureux de correspondre avec ceux que le sujet intéresse. Nous travaillons en Basic et pensons nous équiper d'une Benson 1002.

J. Nodon de Monbaron  
et M. Maitrejean  
BP 23 - Libreville Gabon

R — Le sujet est en effet très "pointu" et les personnes intéressées prendront directement contact avec vous. Nous vous remercions pour cette expérience qui prouve, une fois de plus, qu'un Amstrad CPC peut, à moindre frais, s'avérer être une véritable station de travail pouvant s'appliquer à des domaines très vastes et très techniques...

# LA BOUTIQUE A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités

Matériel garanti deux ans



CPC 6128 couleur +  
DMP 2000  
5 490 F t.t.c.

## EQUIPEMENTS

### UNITES CENTRALES

CPC 464 MONO	1 990
CPC 464 COUL.	2 900
CPC 6128 MONO	2 990
CPC 6128 COUL.	3 990

PCW 8256	4 740
PCW 8512	5 930

PC 1512 SD MONO	5 925
PC 1512 SD COUL.	8 170
PC 1512 DD COUL.	7 460
PC 1512 DD COUL.	9 710
PC 1512 HD 20 Mono	11 840
PC 1512 HD 20 CouL.	14 100

MONITEUR COULEUR	1 990
------------------	-------

### LECTEURS

K7 LASER DATA + câble	350
DISK DD1	1 690
DISK DD2	1 590
DISK DD2	1 990
DISK 5" 1/4 JASMIN	1 799

### IMPRIMANTES

DMP 2000	1 690
DMP 3000	2 290
CITIZEN 120 D	2 290
STAR NL 10	3 490
OKIMATE 20	2 490

### CHAINES HI-FI

CD 1000	4 490
CD 2000	4 990
SM 45	1 490
TS 46	1 690

PLUS CADEAUX



PCW 8256 + LOG  
MAILING 4 990 F ttc



PROMO GRAPHISCOPE II  
790



PC 1512 DD COUL +  
DMP 3000 11 490 F ttc



RANGEMENT DISQUETTES 3  
POUR 10 DISK 25  
POUR 50 DISK 139  
POUR 100 DISK 169

## PERIPHERIQUES

### GRAPHIQUE

TABLETTE	990
GRAPHISCOPE	990
CRAYON OPTIQUE	290
DEKATRO	290
CRAYON OPTIQUE	395
DART	690
SOUSIR AMX	690
SCANNER DART	790

### VIDEO

DIGITALISEUR VIDI	1 100
TUNER TELE	1 390

### TELEMATIQUE

MODEM DTL	1 590
MODEM DTL +	1 990
EMULAT. MINITEL	390
KENTEL	390
MODEM MERCITEL	1 990

### AUDIO

TECHNI MUSIC :	545
SYNTH VOCALE	980
SYNTH MUSIC.	1 350
CLAVIER MUSIC.	1 350

### INTERFACES

EXT. 64K OK	490
TRONICS	490
EXT. 256K OK	990
TRONICS	990
EXT. 256K SILICON	990
DISK	990
EXT. 256K 8256	790
PROG. D'EPROM	990
RS 232	395
ADAPTATEUR MP1	495
ADAPTATEUR MP2	495
MULTIFACE II	570

## ACCESSOIRES

### MANETTES

QUICKSHOT I	80
QUICKSHOT II	70
SPEED KING	135
MAGNUM	140
TURBO	150
PRO 1500	170
SWITCH JOY	160
800 BOSS	170

### PROTECTION

HOUDESSES	70
464 CLAVIER	70
6128 CLAVIER	70
8256 CLAVIER	70
ADAPTATEUR MONO	80
MONITEUR COUL.	80
MONITEUR 8256	80
IMPRIM. DMP 2000	70
LECTEUR DD1	70
PC 1512 MONO	120
PC 1512 COUL.	120
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120

### CONSOMMABLES

K7 VERGES (C20)	50
DISK 3" CP20	30
DISK 3" CP201	30
RUBANS	25
DMP 2000	25
8256	115
OKI N.B	95
OKI COUL.	98
DTIC 120 D	105
10	10
PAPER LISTING 11"	100
1 500 FEUILLES	195
2 500 FEUILLES	200

### CABLES

PERITELS	100
CENTRONICS	150
DOUBLEUR JOYSTICK	150
GALLONGE 464	150
GALLONGE 6128	185

## DEPANNAGE

Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.

UC 464	380	MON. COUL.	350
UC 6128	450	DD1	280
MON. MONO	250		

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05



LA PROMO DU MOIS  
EXTENSION MEMOIRE 256K  
DKTRO  
1 190 + 790 F



BIEN DEBUTER AVEC  
PCW 8256 129  
102 PROG. POUR CPC 120  
AMSTRAD EN FAMILLE 190  
COMMUNIQUEZ AVEC  
VOTRE AMSTRAD 90  
BASIC POUR CPC 464 129  
AMSTRAD OUVRE TOI 95  
BIBLIOTHEQUE PROGRAM 240  
GRAPH. ET SONS 129  
LECT. DE DISK 149  
LIVRE CPAM 149

## LIBRAIRIE

TRUCS ET ASTUCES POUR CPC	149	ROUTINES	149
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	145	TRUCS ET ASTUCES PART II	129
JEUX D'AVENTURES	129	PROG. EDUC.	179
LANGAGE MACHINE	129	TRUCS ET ASTUCES TURBO PASCAL	149
PEERS ET PINES	99	LES POUR CPC SYS (PS)	140
MONTAGES ET EXTEN.	199	LES POUR CPC DISQUE (PS)	155
SIGNS	199	LE TOUR DE L'AMSTRAD	80
DES IDEES	129		
LA BIBLE DU 6128	199		
PANORAMA DES CPC	129		
SYST. DE TRANS.	199		

## ET TOUTE LA LIBRAIRIE PC

Liste non exhaustive, demandez nous notre catalogue.

## LOGICIELS

<b>LOGICIELS CPC BUREAUTIQUE</b>		<b>ARCAD</b>		<b>LOGICIELS PCW 8256</b>	
MULTIPLAN	499	BAZER	115 140	MULTIPLAN	458
TRASH	299	30 GRAND PRIN	85 125	WORDSTAR POKKI 1	980
TRASH II	299	EXPRESS BAZER	97 137	WORDSTAR 1512	780
CAJ CLUMAY	450	PAQUET RASER	97 137	DAMOCLES	1 700
DATA MARY	420	METRO CROSS	N.C.	ALPHOR	1 050
TEXTUMAT	450	PULSATOR	N.C.	POCKETBASE	719
WORDSTAR	890	ARCANOID	97 149	C BASIC D	650
		ALL STAR HITS	109 145	OR DRAW D	650
		BALL BREAKER	109 159		
<b>GRAPHIC/MUSIC</b>		<b>ADVENTURE</b>		<b>LOGICIELS PC</b>	
CR DRAW	849	BOB WINNER	200	AMSTRAD	750
SUPER PAINT	395	REB ET FLAMMI	245	WORDSTAR 1512	750
10 SPACE MOVING	395	MASQUE	179	SUPERCAL C 3	1 950
LOGIGRAPH	340	HUNT ET ACTION	100 159	COMPTA SABRI	750
MUSIC SYSTEM	198	SPY vs SPY	110 159	FACTURATION STOCK	980
<b>PELAGOGIQUE</b>		SARACEN	110 165	SAARI	1 950
ANGLAIS	178 248	<b>SIMULATION</b>		PAIT GPSI	980
ALLEMAND	178 248	ACHU JE	85 140	COMPTA IPC	1 850
GEOGRAPHIE	178 248	DRAW BUSTER	90 145	GESTION IPC	4 200
MATHEMATIQUES	178 248	INEL TRATOR	95 145	EVOLUTION SUNSET	980
ALGERIEN	178 248	10TH FRAME	80 140	GRAPH	650
GERMAN VIE	178 248	WINTER GAMES	90 140	FRAMEWORK PREMIER	980
EQUATION/INQU	178 248	DOMA WAXH	95 140	SUPER BASE	N.C.
PELAGOGICEL	N.C.	THAI BOXING	85 120		
SUPER PROD	N.C.				
ESPAGNOL	178 248				

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM ..... Adresse ..... Tél. .... AMS 23  
 Réf. .... Prix ..... PTT 22 F Transporteur 60 F  
 Règlement joint ..... chèque bancaire ..... CCP

AMSTRAD  
Facilités de paiement

# LA PILE DU FORTH

**Le mois dernier, nous vous "invitions" au Forth. Ce mois-ci, nous débutons la véritable étude de ce langage passionnant avec une explication approfondie de son fonctionnement. Au fil des lignes qui suivent nous espérons que vous comprendrez tout sur l'usage de sa "pile".**

Pour effectuer les manipulations qui suivent, chargeons le FORTH en frappant : F83 sous votre SED. En FORTH, la manière la plus simple de "mettre un nombre dans la machine" est de frapper ce nombre, puis la touche <ENTER>. Si, de la même façon, vous introduisez un deuxième nombre, FORTH le rangera simplement "par-dessus" le premier, et ainsi de suite. L'ensemble de ces nombres s'appelle la pile. Empiler un nombre, c'est le mettre sur la pile. Dépiler un nombre, c'est le retirer du sommet de la pile. On dit que la pile est vide si elle ne contient aucun nombre.

Voici un premier mot FORTH :  
 • Oui, ce point qui vous paraît anodin est un mot, et non des moindres ! Voici ce qu'il fait : il dépile et affiche le nombre au sommet de la pile.

Exemple : vous écrivez 3 <ENTER>, FORTH répond : ok. (Il a empilé votre 3).

Vous écrivez : .<ENTER>, FORTH répond : 3 ok. (Il a dépilé et affiché votre 3).

Tout ce que vous écrivez doit être suivi de <ENTER> ou de la touche équivalente sur votre clavier, c'est généralement la plus grosse. Pour la clarté du texte, cela ne sera plus précisé désormais.

Si vous frappez un point alors que la pile est vide, F83 vous répondra : stack underflow, c'est-à-dire dépassement des limites de la pile.

## Opérations arithmétiques

Aujourd'hui, nous manipulerons des nombres entiers sur 16 bits (ou 2 octets). Ces nombres peuvent être traités comme signés (-32768 à 32767) ou non-

signés (0 à 65535). Pour simplifier, nous parlerons essentiellement de nombres signés. Pour additionner les deux nombres au sommet de la pile, rien de plus simple : il suffit d'écrire + et les deux nombres sont remplacés par leur somme.

Exemple : vous écrivez : 3 4, FORTH répond : ok (n'oubliez pas <ENTER> !). (Il a empilé 3 et 4).

Vous écrivez : +, FORTH répond : ok. (Il a remplacé 3 et 4 par 7).

Vous écrivez : . FORTH répond : 7 ok. (Il a affiché le sommet de la pile).

Le même résultat pourrait être obtenu, de façon plus expéditive, en frappant : 3 4 +.

La soustraction, la multiplication, la division, et d'autres opérations que nous verrons plus loin, se font de la même façon.

Voici une manière conventionnelle de noter l'action des mots :  
 + : (w1 w2 --- w3) w3 est la somme de w1 et w2.

- : (w1 w2 --- w3) w3 est la différence w1-w2.

\* : (w1 w2 --- w3) w3 est le produit de w1 par w2.

/ : (n1 n2 --- n3) n3 est le quotient tronqué de n1 par n2.

Entre parenthèses, sont notés l'état de la pile avant et après l'opération, séparés par deux ou trois tirets. Peu importe s'il y a d'autres nombres en amont sur la pile, puisqu'ils restent inchangés. w1, w2, w3 symbolisent des nombres sur 16 bits signés ou non. n1, n2, n3, symbolisent des nombres sur 16 bits signés. (L'addition, la soustraction et la multiplication fonctionnent de la même façon sur des nombres signés ou non. La division ne fonctionne à coup sûr que sur des nombres signés). Attention, la division rend un quotient

tronqué, c'est-à-dire le plus grand entier inférieur ou égal au quotient.

Si vous écrivez : 10 3 /, FORTH répond : 3 ok.

Mais si vous écrivez : 10 -3 /, FORTH répondra : -4 ok.

FORTH offre d'autres opérations intéressantes :

\* / : (n1 n2 n3 --- n4) multiplie n1 par n2, et divise le résultat intermédiaire (\*\* sur 32 bits pour éviter les débordements) par n3. Le résultat est rendu tronqué.

MOD : (n1 n2 --- n3) donne le reste de la division de n1 par n2.

/ MOD : (n1 n2 --- n3 n4) donne le reste et le quotient tronqué de n1 par n2.

Essayons cette dernière opération : 25 6 / MOD, 25 divisé par 6 donne 4, reste 1. Il doit donc y avoir 1 et 4 sur la pile. Frappez un point, le 4 s'affiche. Frappez un autre point, le 1 s'affiche.

Voici d'autres opérations arithmétiques homologuées :

\* / MOD : (n1 n2 n3 --- n4 n5) multiplie n1 par n2, divise le

tout par n3 et délivre le reste et le quotient tronqué.

MAX : (n1 n2 --- n3) donne le plus grand de n1 et n2.

MIN : (n1 n2 --- n3) donne le plus petit de n1 et n2.

NEGATE : (n1 --- n2) donne l'opposé de n1 (\*\* c'est-à-dire son complément à deux).

Un petit mot bien pratique : .S vous donne tous les éléments de la pile.

Essayez : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10, puis : .S FORTH répond : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ok.

## Opérations de manipulation de pile

FORTH empile les mots, exactement comme si vous étiez plusieurs à empiler des vêtements sur un seul porte-manteau. Bien joli tout cela, mais si Ghislaine veut récupérer son manteau alors qu'il y a un blouson, deux imperméables et trois anoraks par-dessus, cela risque de poser quelques problèmes ! FORTH a prévu pour cela plusieurs petits

## \*\* Contrôlez le chargement de vos programmes

Vous n'êtes pas tout à fait un néophyte ? Ces deux astérisques vous concernent. Voici, aujourd'hui, un moyen pratique de contrôler le chargement de vos programmes. Si une erreur est détectée lors de la compilation d'écrans, FORTH ne localise pas, normalement, l'endroit. Le petit mot ?L est à mettre dans chaque écran, par exemple à la ligne 1, juste en-dessous du "titre". Il vous donne :

— le numéro de bloc et sa ligne d'index. En cas d'incident, vous êtes immédiatement renseigné sur le numéro et le contenu de l'écran à corriger ;

— l'état de la pile. Certaines erreurs de logique restent inaperçues au chargement. Bien souvent, elles proviennent de données indésirables laissées sur la pile ;

— HERE ou la première adresse libre du dictionnaire. Il est donc possible, à chaque étape, de contrôler la mémoire occupée.

(?L Vérifie le chargement)

: ?L

CR. " Bloc N°" BLK à DUP 4 .R. " ; " (affiche N° de bloc)

BLOCK 64 TYPE (affiche la ligne 0 ou les 64 1<sup>er</sup> car)

CR. " Pile : " .S (affiche la pile)

CR. " Here : " HERE U. (affiche HERE)

CR ; (et encore un saut de ligne pour faire joli)



mots chargés de poésie. Les voici, accompagnés de schémas, pour que vous puissiez les retenir (il le faut !) facilement :

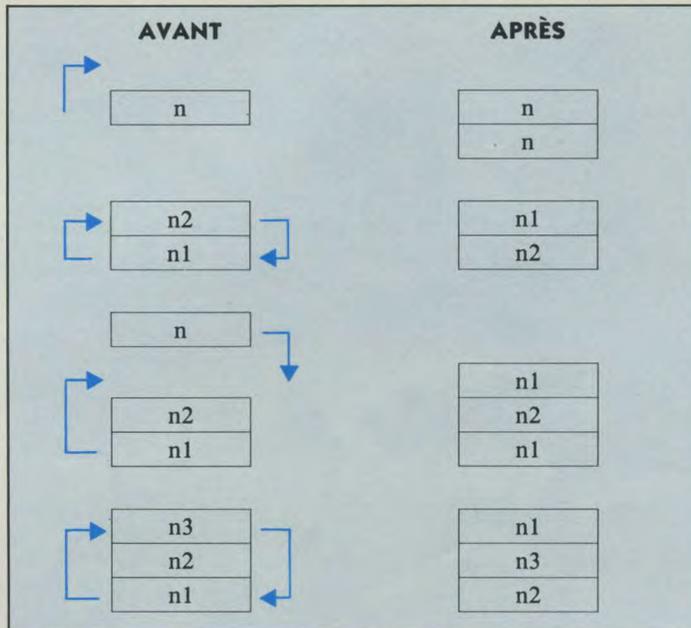
DUP : (n - - - n n) duplique le sommet de la pile.

SWAP : (n1 n2 - - - n2 n1) permute les deux nombres au sommet de la pile.

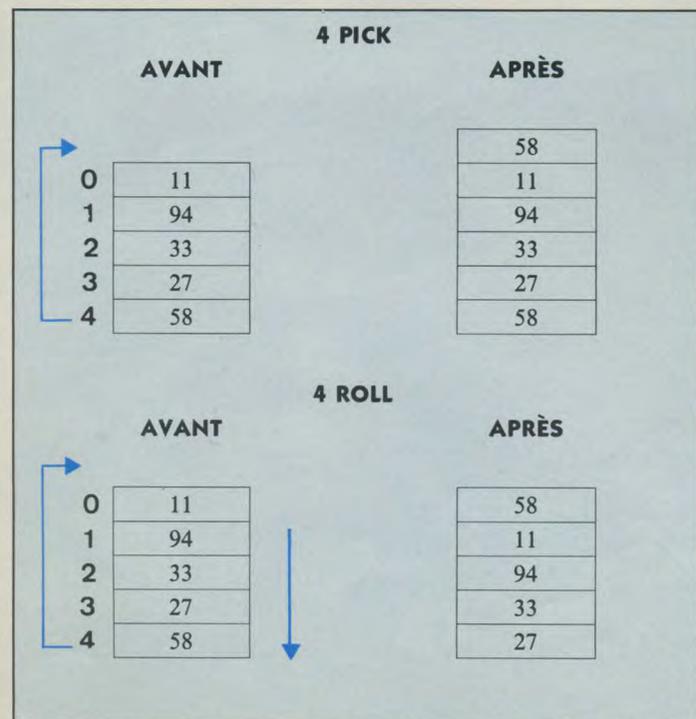
DROP : (n - - - ) retire le nombre au sommet de la pile.

OVER : (n1 n2 - - - n1 n2 n1) empile le second élément de la pile.

ROT : (n1 n2 n3 - - - n2 n3 n1) retire et empile le troisième élément de la pile.



Deux mots permettent de repêcher un nombre enfoui dans les profondeurs de la pile, à savoir PICK et ROLL. Ils s'utilisent précédés d'un argument indiquant à quel niveau, à partir du sommet, rechercher le nombre. PICK conserve le nombre recherché (c'est une copie), ROLL le supprime (c'est une rotation). Voici, sous forme de schémas, comment fonctionnent ces deux mots.



Notez que 4 PICK et 4 ROLL agissent sur le 5<sup>e</sup> élément, avant empilement du 4. Plus généralement, n PICK et n ROLL agissent sur l'élément de rang n + 1. Cela est vrai pour le F83, et pour tous les systèmes revendiquant la conformité au standard FORTH-83. Pour les versions antérieures (modèle FIG-FORTH ou standard FORTH-79 notamment), PICK et ROLL agissent sur le nième élément.

Il vous reste à essayer. Ecrivez par exemple : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. Puis : 5 ROLL. Vérifiez : .S FORTH répond : 1 2 3 5 6 7 8 9 10 5 ok. Faites de nombreuses manipulations du même genre : il n'y a que ça de vrai !

D'autres mots opèrent sur des paires de nombres. Les voici, présentés selon la notation en usage :

2 DUP : (n1 n2 - - - n1 n2 n1 n2).

2 SWAP : (n1 n2 n3 n4 - - - n3

n4 n1 n2).

2 DROP : (n1 n2 - - -).

2 OVER : (n1 n2 n3 n4 - - - n1 n2 n3 n4 n1 n2).

2 ROT : (n1 n2 n3 n4 n5 n6 - - - n3 n4 n5 n6 n1 n2) Essayez-les !

### Nos premiers mots

A ce point, nous en savons déjà assez pour construire deux mots simples sinon originaux : CARRÉ et CUBE.

: CARRÉ DUP \* ;  
Le mot : (deux points) indique que le mot qui va suivre est un nouveau mot à définir. DUP et \* constituent la définition de CARRÉ : DUP donne (n n) et \* donne (n\*n), ce qui est le résultat recherché.

Le mot ; (point-virgule) marque la fin de la définition. Nous avons enrichi le dictionnaire d'un nouveau mot.

Essayons : 5 CARRÉ. FORTH répond : 25 ok.

CARRÉ est utilisable au même titre que les autres mots FORTH. Rien de plus facile que de définir CUBE :

: CUBE DUP CARRÉ ;  
Essayons : 5 CUBE. FORTH répond : 125 ok.

Sauvegardons le système :  
— Sur PC : SAVE-SYSTEM MONFORTH.COM

— Sur CPC et PCW : CP/M 256 HERE SAVE MONFORTH.COM

Pour revenir à votre SED, frappez BYE.

Voilà votre A > familier. La commande DIR vous montrera que MONFORTH.COM est sur la disquette.

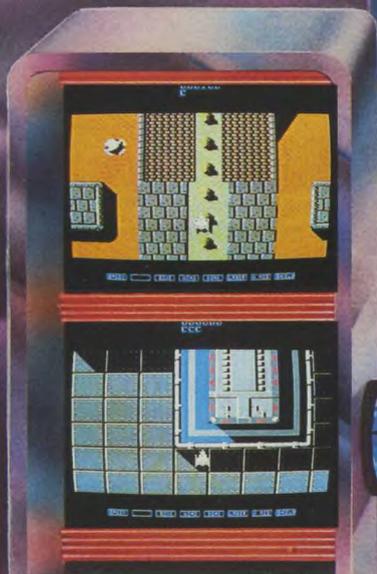
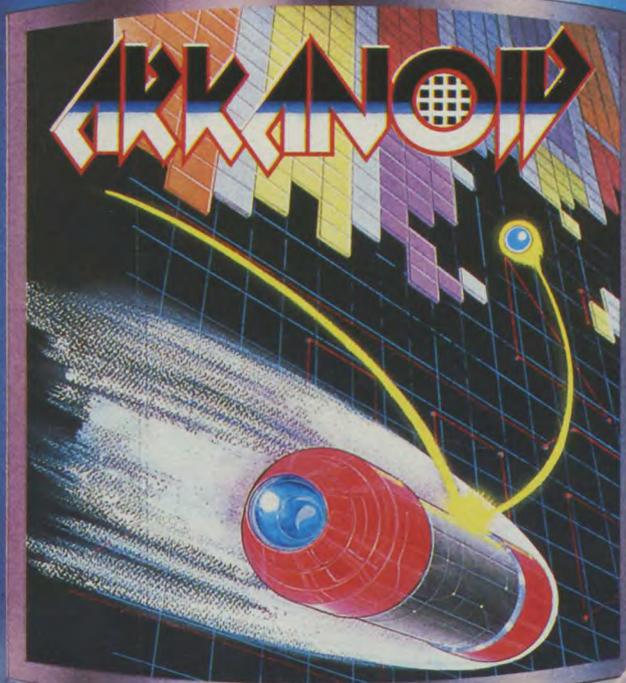
Vous venez de fabriquer un nouveau langage ! Ce langage comprend :

— un millier de mots offerts par LAXEN et PERRY ;  
— deux mots implantés par vous. Continuez !

Pour charger votre nouvelle version du FORTH, frappez MONFORTH au lieu de F83 sous votre SED. Faites WORDS et vous verrez s'afficher, à commencer par le dernier défini, tous les mots du vocabulaire FORTH. CARRÉ et CUBE sont bien présents. (Sur les systèmes antérieurs, le mot VLIST assume la fonction de WORDS).

Charles Corbou

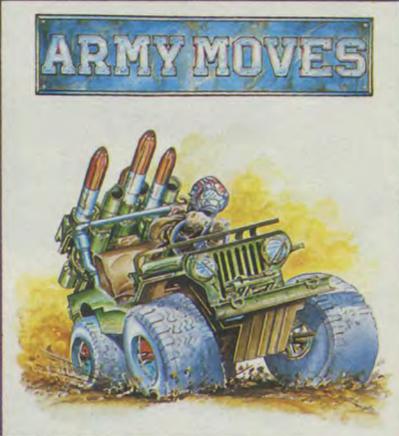
**ARKANOID** — LE  
 SUCCES MONSTRE!  
 IMAGE APRES IMAGE  
 DU JEU PLUS GRISANT  
 DE TOUS LES TEMPS!  
 FIDELE AU JEU  
 ORIGINAL, IL  
 COMPREND DES  
 GRAPHIQUES D'UNE  
 FINESSE SAISSANTE ET  
 POSSEDE DES ATOUTS  
 TELS QUE LASERS, LA  
 POSSIBILITE D'ATTRAPER  
 ET DE RETENIR, OU  
 D'ALLONGER LA  
 PORTEE DE VOS  
 COUPS ET BIEN  
 D'AUTRES CHOSES  
 ENCORE.  
 C'EST ARKANOID, LE  
 VRAI DE VRAI!



**Imagine**  
*...the name  
 of the game*



TOUT D'ABORD JE ME SUIS DIT, BOF, JE N'AI AUCUNE CHANCE. PUIS VOILA QUE JE SUIS DEVENU... "MAG MAX" ... UN ROBOT BOURRE D'ENERGIE QUI SE TRANSFORME EN UNE TERRIFIANTE MACHINE DE COMBAT CAPABLE DE VENIR A BOUT DE PRESQUE TOUT - A CONDITION D'ETRE ENTRE DE BONNES MAINS!  
 CE JEU A SUSPENSE DE NICHIBUTSU BIEN CONNU DES MACHINES D'ARCADES SORT MAINTENANT DE VOTRE ORDINATEUR PERSONNEL AVEC DES GRAPHIQUES INCOMPARABLE ET UNE ACTION PLUS QU'EXPLOSIVE - TOUT COMME LE FAMEUX SUCCES DES MACHINES A SOUS!

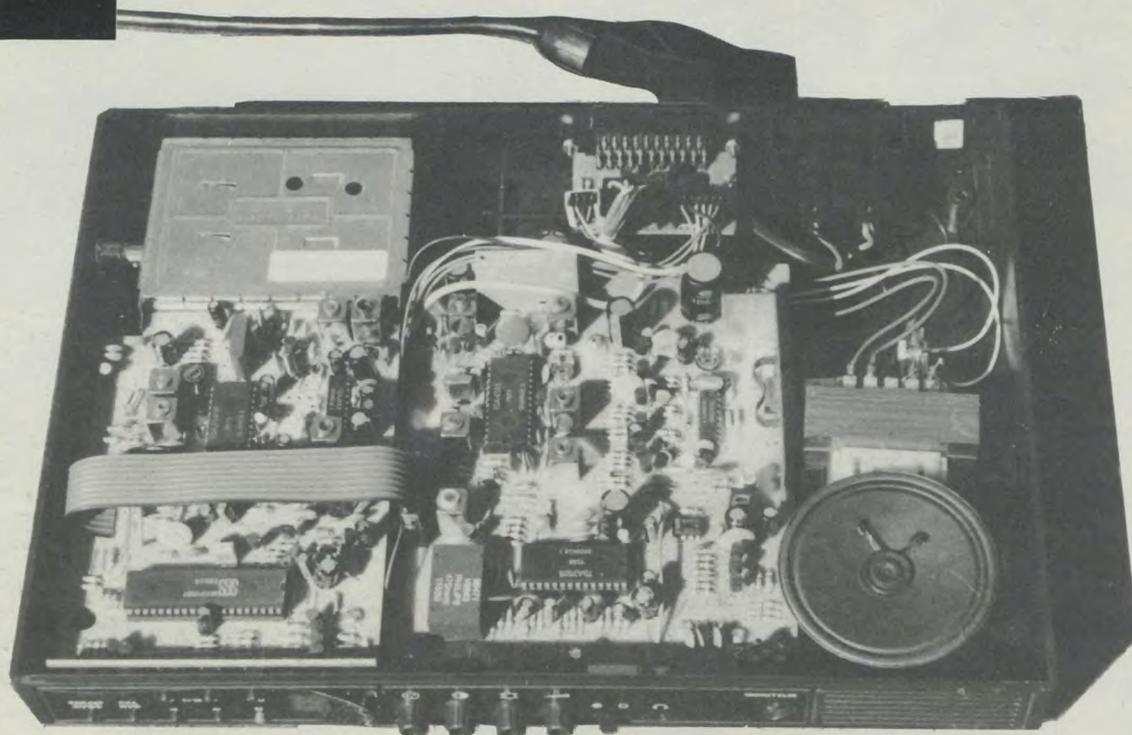


**ARMY MOVES** - UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRESENTE 7 SITUATIONS DIFFERENTES.  
 LANCEZ-VOUS A L'ATTAQUE DU QUARTIER GENERAL ENNEMI ET UTILISEZ TOUS LES MOYENS QUI SONT A VOTRE DISPOSITION POUR Y PARVENIR... JEEPS, HELICOPTERES, MAIS DE TOUTES MANIERES VOUS SEREZ FORCE DE TRAVERSER LA JUNGLE ET LES DESERTS A PIEDS.  
 VOTRE MISSION PRESENTE DES DANGERS A TOUT MOMENT, MAIS HEUREUSEMENT VOUS DISPOSEZ D'UN ARMEMENT ET D'UN EQUIPEMENT TRES SOPHISTIQUES QUI VOUS PERMETTRA SI VOUS AVEZ LES REFLEXES DE FAIRE FACE A TOUTE SITUATION... ATTENTION SI VOUS DECIDEZ DE VOUS LANCER DANS CETTE MISSION IL FAUDRA ALLER JUSQU'AU BOUT VOUS SEREZ SEUL ET NE POURREZ PAS FAIRE DEMI-TOUR.

**SLAP FIGHT** - DE TATO CORPORATION.  
 VOICI LE FIN DU FIN DANS LES COMBATS DE PLANETES ECRANS MULTIPLES, DES GRAPHIQUES PLEINS DE REALISME ET TOUTES, LES CARACTERISTIQUES DES JEUX DE MACHINES D'ARCADES.  
 "GRISANT ET IRRESISTIBLE, VOUS NE POURREZ VOUS SEPARER DE VOTRE LEVIER".

# TUNER TV

une bonne alternative



Vidéo, télévision et micro-informatique ne font généralement pas bon ménage. Il suffit pour s'en rendre compte, de regarder le nombre d'interfaces et cordons supplémentaires qu'entraîne, par exemple, le branchement d'un ordinateur monochrome sur un téléviseur couleur... Peu pratique, ce genre d'interface permet l'évolution d'un système pour un coût raisonnable. Mais saviez-vous qu'il est également possible, à partir d'un moniteur couleur, de s'offrir un second poste de télévision très économique?

C'est le but du tuner-TV commercialisé par Ordividuel, à Vincennes. Bien entendu, cette interface va surtout s'avérer utile pour les possesseurs de moniteurs couleurs; en effet, si l'interface fonctionne également en monochrome, il n'est guère attrayant de suivre son feuilleton préféré en nuance de vert ou d'ambre...

## Présentation du matériel

Ce tuner-TV se présente comme un boîtier d'interface de plastique noir comprenant en

façade un panneau très complet et des prises de connexions sur l'arrière et les côtés du boîtier. Ses dimensions ont été étudiées afin de supporter le moniteur couleur Amstrad : le dessus du couvercle comprend à cet effet deux emplacements où viennent se loger les pieds du moniteur (qui ne risquent donc pas de glisser). Une fois installé, l'ensemble est très stable et la façade du tuner, dans le prolongement du moniteur, permet connexions et réglages aisés.

Le tuner TV est livré avec une notice qui, bien que succincte, suffit amplement pour effectuer les branchements entre l'unité cen-

trale, le Tuner et le moniteur. A noter que ces branchements faits ne seront plus à refaire à chaque utilisation téléviseur/moniteur. En effet, le Tuner permet de passer de l'utilisation moniteur à celle de téléviseur par simple appui sur une touche en façade de l'appareil (très pratique quand on finit un programme en attendant le début du feuilleton!). En fait de branchements, l'installation est très simple : la prise DIN du moniteur vient se brancher en façade, celle de l'unité centrale étant reliée par un cordon Péritel (fourni) à l'arrière du Tuner. Il suffit ensuite de brancher l'antenne (nécessaire)



sur le côté du Tuner, d'enficher la prise d'alimentation du moniteur à l'arrière du boîtier et de relier ce dernier à une prise secteur. Il ne vous reste plus qu'à faire vos réglages.

### Les réglages

Encore une fois, les réglages sont bien expliqués et il n'est pas plus difficile de régler et de se servir du Tuner que d'un poste de télévision... Le Tuner dispose de seize chaînes mémorisables en UHF et VHF Pal/Secam, les frontaliers apprécieront de pouvoir mémoriser chaînes françaises et étrangères sans avoir à acheter un coûteux téléviseur "Multistandards". L'affichage de la chaîne se fait par un chiffre lumineux rouge en façade du Tuner tandis que la bande utilisée est matérialisée par un voyant LED. Une fois la recherche et la mémorisation des chaînes effectuées, il ne vous reste plus qu'à travailler l'image reçue. Pour cela vous disposez de la panoplie complète des réglages prévus sur un téléviseur : potentiomètres de volume, luminosité, contraste de couleurs. A noter que le Tuner dispose également d'un interrupteur indépendant de marche/arrêt et d'une prise casque (jack 3,5 style baladeur)

### Des résultats très corrects

Il ne vous reste plus, à ce stade, qu'à vous installer confortablement et à bénéficier du résultat de tous ces réglages lesquels peuvent être faits en moins d'un quart d'heure). Les résultats concernant l'image sont très corrects et en tous points comparables à ceux obtenus sur un téléviseur 36 cm d'une grande marque. A signaler que le Tuner est aussi sensible en réception de signaux qu'un téléviseur mais qu'une antenne est indispensable. Si vous avez, avec votre antenne habituelle, une mauvaise réception TV, n'attendez pas de miracles... De même, si vous êtes situés dans une zone peu propice à la réception, une antenne intérieure ne donnera pas de résultats extraordinaires. Quoi qu'il en soit, dans des conditions d'utilisation et de réception normales, l'utilisateur non averti ne peut déceler une différence de qualité d'image comparée à un téléviseur classique. Quant à nous, nous préférons presque le piqué du moniteur à celui d'un téléviseur standard... De bonnes images donc. La notice précise que la prise Périvision du Tuner permet l'entrée du décodeur Canal Plus. Malheureusement, sur l'exemplaire mis à notre disposition Canal Plus pouvait être obtenu facilement en clair mais impossible de décrypter une image avec un décodeur.

A surveiller, donc, si vous comptez regarder Canal Plus sur votre moniteur. Autre petit défaut : le son. En effet, le moniteur étant dépourvu de source sonore, celle qui provient du Tuner n'est pas vraiment agréable à l'oreille. Le mini-HP, dirigé vers le haut du boîtier, n'est pas à la hauteur... Un bon conseil : branchez un bon haut-parleur ou un casque !

### Un bon investissement

Le Tuner TV que nous venons de tester est commercialisé au prix de 1 490 francs TTC. Il s'avère donc être un bon investissement et une excellente alternative pour avoir un second poste de télé couleur et éviter les désaccords de programmes croissant avec le nombre de chaînes... Les résultats obtenus, malgré un son ringard, sont très similaires à ceux d'un téléviseur. De plus, l'option Tuner-TV permet d'avoir sur le moniteur Amstrad des images en PAL (procédé utilisé sur certains magnétoscopes, ordinateurs) Outre le gain de place réalisé, le moniteur ainsi surélevé est plus à hauteur d'yeux. Une excellente idée soigneusement réalisée.

ORDIVIDUEL : 22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES TEL.:(1)43.28.22.06  
FPN



# MICRO C

3, boulevard de Beaumont  
35000 RENNES  
Tél. : 99.31.76.41.

Le super logiciel de DESSIN sur PCW utilisant les icônes et menus déroulants, avec également un générateur de caractères et un programme d'animation d'images (SLIDE).

NOUVELLE VERSION COMPATIBLE AVEC SOURIS AMX  
(Voir banc d'essai dans AMSTRAD MAGAZINE N° 18).

**PRIX : 300 F**

### EDUCATIFS ET UTILITAIRES

	C/D
— MATHS SECOND CYCLE (1e et T) .....	200/250
— EQUATIONS .....	150/200
— GEOMETRIE (Plane et transformation. 3e et T) .....	200
— ESPACES ET SOLIDES .....	200
— MATHS 54 (Algèbre 5e et 4e) .....	200
— MATHS 6 (Algèbre 6e) .....	170/200
— MATHS 5 .....	170
— MATHS 4 .....	170
— RAMDISK (ajoute 64 K de capacité disque à votre 6128) .....	190
— CHERRY PAINT (D.A.O avec clavier, manette ou souris AMX) .....	160
— PCW-PAINT (super D.A.O) .....	350

Egalement disponibles chez de nombreux revendeurs

Educatifs disponibles sur ATARI ST et PC.  
RECHERCHONS éducatifs à éditer sur ATARI et PC  
CONTACTEZ-NOUS

### NOUVEAU

- MATHS 3 (3e) ..... 170/200
  - Vecteurs, droites, trigo, racines carrées
  - Systèmes d'équations et d'inéquations
- MATHS SECOND CYCLE 2 (1e et T) ..... 170/200
  - Courbes (planes, par famille, par morceaux, définies par une intégrale).
  - Images par application affine.

BON DE COMMANDE		AMS 23	
à renvoyer à MICRO C accompagné de votre chèque ou règlement et 3 timbres à 2 F 20.			
NOM :	Designation	Qté	Prix
ADRESSE :			
CODE POSTAL :			
VILLE :			
Date et signature :			

# KIT

## DOUZE ENTREES "CONTACTS" POUR VOTRE AMSTRAD

Pour un ordinateur, recevoir des informations de l'extérieur est absolument vital. Pour introduire des programmes en mémoire ou entrer des données, on utilise le clavier, pour jouer on se sert des "joysticks", mais pour faire de l'automatisation ou de la "robotique" il nous faut raccorder des capteurs ou au moins des contacts à la machine. Il est relativement facile de se servir de la prise destinée aux poignées de jeu pour connecter jusqu'à douze contacts qui pourront être "lus" indépendamment par l'AMSTRAD.



### La prise "User Ports"

Electriquement parlant, les poignées de jeu que l'on peut brancher sur la prise à 9 broches "User Ports" sont extrêmement simples : pas de potentiomètres comme dans les matériels plus "professionnels", mais seulement des contacts.

Si l'AMSTRAD est capable d'interroger les douze contacts que peut comporter un ensemble de deux "joysticks" et d'influencer en conséquence le déroulement d'un logiciel de jeu, pourquoi ne pourrait-il pas s'intéresser à des contacts ou capteurs faisant partie d'un dispositif quelconque (robot, train

électrique, centrale d'alarme, maquette d'usine, etc) ?

Equippé en plus d'une "carte de sortie", l'ordinateur pourrait ainsi prendre des décisions adaptées à la situation détectée, et piloter en conséquence moteurs, électro-aimants, ampoules électriques, résistances chauffantes ou électro-vannes. D'un point de vue logiciel, l'AMSTRAD CPC 464 est très largement assez puissant pour contrôler des systèmes réels déjà complexes : occupons-nous donc du matériel ! La prise "User Ports" peut recevoir deux groupes de six contacts possédant un point commun (broche 8 pour le premier groupe, broche 9 pour

le second). En aucun cas ces contacts ne doivent être reliés à autre chose, notamment à la masse, à l'alimentation ou au secteur... Les broches 1, 2, 3, 4, 6, et 7 sont les entrées de l'AMSTRAD, communes au deux groupes de contacts.

Lorsque rien n'est connecté à cette prise, tout se passe comme si tous les contacts étaient là, mais ouverts.

Les fonctions BASIC prévues pour l'interrogation de ces contacts nous signaleront donc la fermeture, c'est-à-dire la conduction électrique des contacts concernés. Selon l'application envisagée, on peut faire appel à INKEY ou à JOY.



## "Lecture" des contacts

Le tableau de la *figure 1* rassemble tous les renseignements nécessaires à la lecture des douze contacts, par l'une ou l'autre des deux méthodes proposées.

La *figure 2* reproduit le brochage de la prise "User Ports" (connecteur "D-Sub" à 9 broches), afin qu'il n'y ait aucune ambiguïté quant à la numérotation des contacts.

Le procédé le plus simple que l'on puisse utiliser pour connaître l'état des contacts consiste à lire la variable réservée JOY (0) pour les contacts 1 à 6, ou JOY (1) pour les contacts 7 à 12.

En l'absence de contacts, ces variables sont à zéro, mais chaque contact fermé augmente JOY d'une certaine valeur, mentionnée dans notre tableau.

Le très court programme de la *figure 3* permet d'expérimenter un peu : si par exemple nous fermons les contacts 1, 4, et 10, nous verrons apparaître à l'écran les valeurs 9 et 8 pour JOY (0) et JOY (1) respectivement. Le déroulement permanent de l'image permettra de constater la rapidité de la réaction de l'AMSTRAD !

En fait, cette méthode est surtout intéressante lorsque l'on cherche simplement à détecter une ou plusieurs combinaisons bien précises de fermetures de contacts : pour reprendre notre exemple, une action pourrait être déclenchée par une instruction de la forme :

IF JOY (0) = 9 AND JOY (1) = 8 THEN  
Avec douze contacts, il y a cependant 4096 combinaisons possibles : pas question d'écrire une ligne de programme pour chacune d'elles bien sûr ! On peut donc interroger séparément chaque contact à l'aide de la fonction INKEY : chaque contact est affecté d'une valeur numérique qui doit être utilisée comme argument de INKEY : le résultat est - 1 tant que le contact est ouvert, mais devient 0 lorsque le contact est fermé. Si nous fermons le contact N° 4, par exemple, alors INKEY (75) devient égal à 0. Le petit programme de la *figure 4* permet d'expérimenter facilement cette lecture indépendante de tous les contacts : il affiche sur une même ligne le numéro de tous les contacts fermés en même temps. Chaque contact est interrogé tous les cinquantièmes de seconde, mais le déroulement de l'écran est ici ralenti par les opérations d'affichage. Dans la pratique, on n'affichera évidemment pas les états des contacts : on préférera laisser l'ordinateur prendre les décisions prévues dans le logiciel d'automatisme, et agir en conséquence sur les "actionneurs" du système.

Il peut par contre être intéressant que le changement d'état de certains contacts se traduise par une modification dans une image graphique synthétisée par l'ordinateur.

Par exemple, si les contacts sont montés sur les portes et fenêtres d'un local placé sous

surveillance, l'accès en question peut s'ouvrir sur un plan affiché à l'écran en même temps que dans la réalité. Simultanément, un "bip" sonore peut être émis pour attirer l'attention du surveillant sur l'événement. A l'occasion de ces premières manipulations, on pourra constater que certaines touches du clavier (indiquées à la *figure 5*) ont la même action que les contacts du deuxième groupe : il conviendra de se méfier de cette particularité :

## Conclusion

Il ne faut que peu de temps pour se familiariser complètement avec ce fonctionnement particulier de l'AMSTRAD : nos lecteurs friands d'applications "sérieuses" pour leur ordinateur trouveront là un terrain d'expérimentation facile à prospecter pratiquement sans avoir à engager de frais.

Nous faisons confiance à leur imagination pour mettre sur pied des projets exploitant au maximum les possibilités d'entrées-sortie de leur ordinateur.

Qu'ils restent cependant bien conscients qu'ils travaillent directement sur les circuits électroniques de la machine : à ce niveau, les fausses manœuvres ne pardonnent pas. Prudence donc dans l'installation et le raccordement des contacts et capteurs, car nous déclinons évidemment toute responsabilité en cas de dommages de toute nature !

Patrick GUEULLE

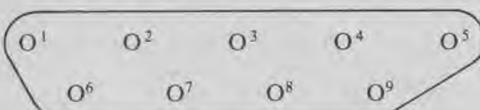
Figure 1

Contact relié aux broches N°	Contact N°	INKEY (...)	JOY (0)
1 et 8	1	72	1
2 et 8	2	73	2
3 et 8	3	74	4
4 et 8	4	75	8
6 et 8	5	76	16
7 et 8	6	77	32
			<b>JOY (1)</b>
1 et 9	7	48	1
2 et 9	8	49	2
3 et 9	9	50	4
4 et 9	10	51	8
6 et 9	11	52	16
7 et 9	12	53	32

Contact fermé : INKEY (...) = 0 les JOY (...) s'ajoutent.

Contact ouvert : INKEY (...) = -1 les JOY (...) ne changent pas.

Figure 2



Vue face au panneau arrière de l'Amstrad

Figure 3

```
10 PRINT JOY (0), JOY (1)
20 GOTO 10
```

Figure 4

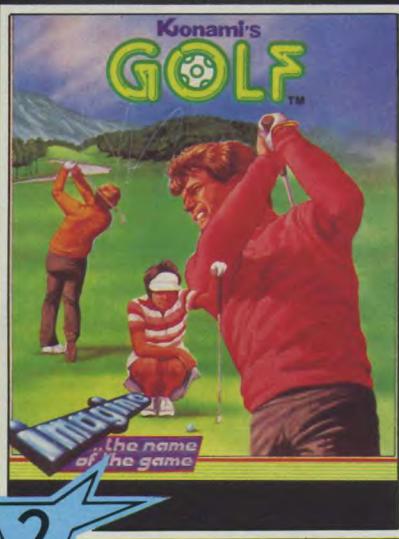
```
10 FOR F = 1 TO 6
20 IF INKEY (71 + F) = 0 THEN PRINT F ;
30 NEXT F
40 FOR F = 1 TO 6
50 IF INKEY (47 + F) = 0 THEN PRINT F + 6 ;
60 NEXT F
70 PRINT
80 GOTO 10
90 REM (c) 1986 PATRICK GUEULLE
```

Contact N°	Touche clavier
7	6
8	5
9	R
10	T
11	G
12	F

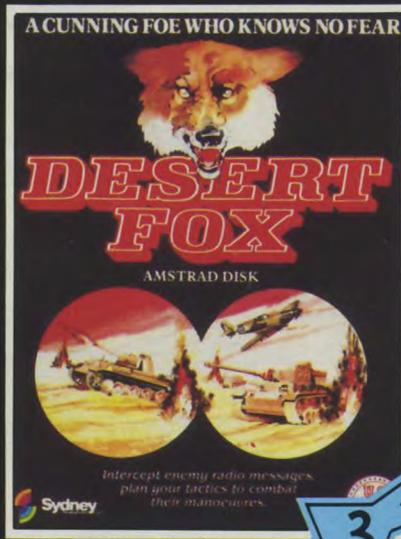
# AMSTRAD GOLD HITS



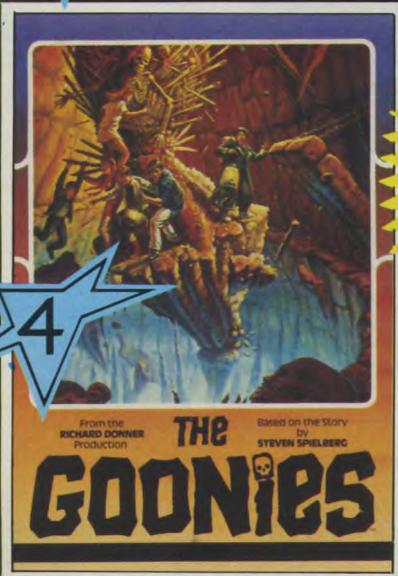
1



2



3

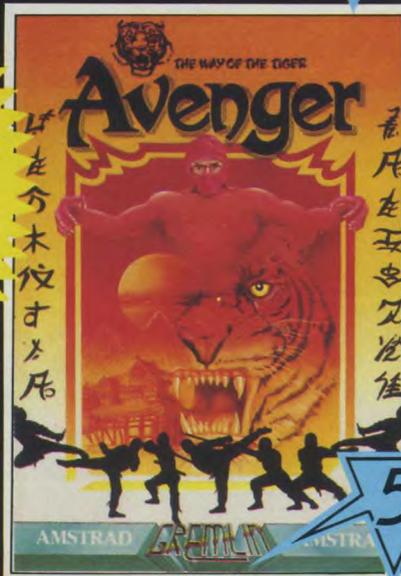


4

Cinq  
Hit dans un  
super album  
pour  
Amstrad  
Cassette & Disquette



**AMSTRAD**



5

# PETITES ANNONCES

## VENTES

Vds CPC 464 couleur sous garantie, sept. 1987, 1 900 F. Stylo opt. Dart 250 F. Canon X07 16 K, 1 200 F. Tél. : 34.17.48.54.

Stop affaire ! Vds CPC 464 (vert) + extension 64 K + nombreux jeux pour 1 600 F et lecteur DDI-1 pour 1 300 F, ainsi que les housses écran (vert), clavier et drive pour 160 F. Tél. : 48.56.16.64, après 18 h (Paris).

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur DD1 (+ notices, programmes) possibilité détail. Prix à débattre, contacter : Sylvain Finelle, Vic de Chassenay, 21140 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.97.14.36.

Vds jeux d'origine sur disquettes dragon's Lair, Trailblazer, Prohibition, Super Cycle, Infiltrator, Crafton et Xunk. Tous moitié du prix neuf + échange de logiciels sur disquettes. Tél. : 69.39.44.08, après 20 h.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome avec housses, état neuf, prix 2 200 F. Tél. : (16-1) 46.58.21.68, à partir de 19 h.

Vds ordinateur professionnel ITT 3030, imprimante Star Radi X1015, écran Philips TP 200, gestion station service ou PME, valeur neuve : 48 000 F HT, vendu 25 000 F TTC. Tél. : 20.26.84.00 HB.

Vds jeux pour Amstrad 464 : Winter Games 60 F, Mandragore 130 F, 3D Flight 100 F, Manager 90 F, Space Shuttle 90 F, Gestion Familiale 90 F, 3D Grand Prix 60 F ou le tout 1 500 F. Tél. : 47.02.67.71. M. Monchau, après 18 h (dépt. 94).

Vds imprimante Graphique Star Gemini 15 X caractère reconfigurable, papier 127 à 380 mm 120 caractères/seconde entrain, tract/friction bi-direct, matrice 9x9, état neuf, valeur 6 000 F, vendu 2 800 F. Tél. : 34.17.48.54.

Vds CPC 6128 couleur + 6 disk + synthé vocal français : 3 000 F et lecteur 5" 1/4 Jasin AM5D + plus 75 disk plein : 3 000 F, ou les 2 : 5 800 F. Fabrice Duhoux, 14, allée de la Hière, 31120 Pins-Justaret. Tél. : 61.76.23.37.

Vds CPC 464 + DD1 + Mirage Imager + 100 logiciels + doubleur joystick + 2 joysticks, le tout à un prix incroyable de 3 300 F. Vente séparée possible. Alexis au (16-1) 42.04.52.99.

Vds jeux pour CPC 464 sur K7, en possède 20 avec notice. Scoobidoo : 30 F, Bomb Jack I et II : 40 F, Caudron I et II : 40 F, Light Force : 30 F, Sorcery : 30 F, Saboteur : 30 F, Jail Break : 30 F, Commando : 30 F, etc. Le Duce Raphaël, TY Lipic, 29000 Plomelin. Tél. : 98.94.23.41.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, état neuf + nbx jeux (5\* Axe, Rambo, Batman, etc.) + cordon téléchargement Amstrad/Minitel, le tout 1 800 F. Tél. : 34.77.41.83, après 19 h (Philippe).

Vds 664 couleur + joystick + 110 jeux + programme : de traitement de textes, gestion, de sauvegarde de vos logiciels + multiface 2 + 20 disks + livre avec 102 programmes, le tout pour 4 300 F. Tél. : 34.66.00.48.

Vds CPC 664 couleur + 20 disks pleins + 2 joysticks + magnéto + 10 livres + 60 revues : 3 200 F. Lecteur Jasmin AM5D + 1 300 F. Tél. : (1) 48.98.90.27, après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 + quelques jeux sur cassette. Vends aussi 15 jeux originaux sur cassette à moitié prix + adapt. péritel 250 F, ordinateur 1 500 F. Tél. : 82.55.46.46 (Moselle).

Vds 2<sup>e</sup> lecteur disquettes 5" 1/4 compatible 464 + DDI-1 1 000 F. Recherche utilitaires et éducatifs sur 6128. M. Boronski Jacek, 3, allée du Danemark, 91300 Massy. Tél. : 69.30.52.68, après 18 h.

Vds jeux originaux sur K7, Rocky Horror, Show Bruce Lee, B MC Guigan (boxe), 3D Stunt Rider, Knight Rider, Skyfox. Prix 60 F pièce. Tél. : 23.96.21.28 demander Michaël après 20 h. Le tout pour Amstrad CPC 464, K7.

Vds Amstrad 464 vert + extension mémoire Vortex 512 K + rallonges + K7 1 600 F, lecteur 5 P1/4 Vortex FIX RS (version avec RS 232 intégrée) pour 464 + DDI-1, 1 600 F. 77 Avon (16-1) 60.72.25.43, après 18 h ou week-end.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie, acheté janv. 87 peu servi + joysticks + 10 jeux, valeur 4 800 F, vendu 3 800 F. Tél. : (16-1) 43.26.48.04.

Vds CPC 464 monochrome + DDI-1 + 200 log. (jeux & utilitaires) + nombreux livres et magazines + joystick + 2 bres à disk. Prix à débattre : 4 000 F. M. Lory. Tél. : 39.81.94.84, te la journée.

Vds 7 cassettes vierges C20 pour 49 F + livre de 50 programmes pour débutant 70 F : total 119 F. Ecrire à Gay Pascal, 18, rue du Mohtbrishoh, 05120 L'Argentière-la-Bessée.

Vds CPC 464 couleur très bon état + des jeux + un joystick + crayon optique + livre. Tél. : 48.05.02.22 (Paris). Prix : 1 700 F.

Vds imprimante MCP40 avec du papier, des stylos, deux notices avec des exemples de programmation. Prix : 600 F (à débattre). Tél. : 85.85.29.59 (Heures repas... Merci). (Le câble de liaison est compris).

Vds 464 (monochrome) toujours sous garantie + 2 joysticks (à 100) + 70 jeux. Prix 2 000 F. Arcade et sport le tout valent 4 800 F, vendu pour 1 800 F. Tél. : 94.23.68.92, 117, avenue Frédéric-Mistral, 83160 Valette (appeler David).

Vds 464 mono joystick, MP1, jeux, multiface : 1 400 F. Lecteur de disks 3" + Discology, Winter Games, Tomahawk + 15 disks : 1 400 F. Recherche personne pour monter inverseur drive sur 464. Tél. : 60.15.48.56.

Vds CPC 664 couleur ext. 128 K double drive, nbreux jeux et programmes. Possibilité imprimante DMP 2000. Bourrel Jean-Pierre, tél. : 91.25.09.74, Marseille.

Vds CPC 464 couleur + multiface 2 + manette pro 5000 + 20 originaux + 200 jeux + nombreux livres CPC Amstrad. Prix 3 500 F ou contre 664 + 1541. Tél. : 42.07.72.44, Jessel Eddy, 9, allée des Bourgeois, 94000 Créteil.

Vds Ti 994 + adaptateur péritel + b. et endu + extension mém. 32 K + logo + C. magnéto + jeux (Muchman, Parsec, Foot a Maze, Ing. Driving) le tout 2 000 F à débattre. Tél. : 44.58.92.87, le soir (Oise) + livres et magnéto.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + drive DDI-1 + imprimante DMP1 + Prgs (30 disks : tous types) + livres (Mag. n° 6 et 11, basic, assembleur) + joystick, le tout 5 000 F. Tél. : 93.56.53.65, après 18 h 30, demander Luc.

Vds Modem DTL 2100 + Servitelec + Transmitemec + Minitel et câble Amstrad/Minitel + Magazines CPC 1 à 23 + Ams-Mag. 1 à 23, 10 F pièce + livres + disks pleins : David au 20.93.67.24, après 18 h 10.

Vds CPC 6128 couleur + très nombreux jeux + 2 joysticks + 1 souris + livres pro. + nbreux doc. + 1 boîtier fermeture à clés + 20 Amstrad Mag., le tout pour 3 500 F. Tél. : 60.01.50.64, après 18 h, demander Cédric (77).

Vds RS 232 (C) + discologie + Kentel : prix 1 330 F, vendus 1 000 F, le tout jamais servis. Tél. : 42.87.69.20, demander David, après 18 h (toutes les notices sont comprises ou échange contre une imprimante).

Vds CPC 664 monochrome excellent état + manuel + CP/M + nombreux jeux et utilitaires + joystick, le tout 2 000 F. Tél. : 43.42.49.62 (le soir).

Vds CPC 464 mono, très bon état + lect. de disquettes avec CP/M et Dr logo (garantie 6 mois) + 70 jeux + 1 joystick, prix 3 000 F. Tél. (après 17 h 30) : 39.93.56.29. David à Garges-les-Gonesses.

Ouvrez grands vos yeux ! Vends CPC 464 couleur + extension Vortex 128 Ko + tous les N° Amstar et Amstradheddo + 13 N° Amstrad Mag. + livre du langage machine et clef pour Amstrad + K7 de jeux. Le tout vendu 2 900 F. DMP 2000 + utilitaires 1 400 F. Lecteur DDI-1 + 10 disks pleins 1 400 F. Lecteur 5" 1/4

Vortex + 100 disks pleins 2 700 F. Pour faire affaire : 73.89.43.54.

Vds Amstrad 464 monochrome (acheté le 6.02.86) + 1 joystick + qqes logiciels. 1.700 F le tout. Tél. 43.79.77.48 après 19 h.

Vds VG 5000 de Philips + lecteur de K7 + logiciels éducatifs et jeux + livres. 1.000 F. Tél. 39.60.66.77 après 19 h.

Stop affaire ! Vds CPC 464 couleur + une vingtaine de jeux + traitement de texte + joystick + livres + assembleur. Bon état. 2.800 F. Tél. 43.74.79.42 après 19 h (demander Benoît).

Vds Amstrad CPC 664 couleur + lecteur de K7 + environ 200 jeux + housses. 2.700 F. Tél. 46.04.52.60 (Jérôme).

Urgent. Vds Amstrad PCW 8256 complet + DBase II + 2 jeux (Fairlight, Tomahawk). Bon état. 4.500 F. Tél. 41.42.02.05.

Vds Amstrad CPC 464 couleur cause achat 6128 joystick et plus de 50 jeux env. + manuel. 3.500 F. Tél. 43.66.85.20 à partir de 20 h 30 jusqu'à minuit.

CPC 664 moniteur couleur + livre + 5 disquettes jeux + joystick. Très peu servi. 3.000 F. Raymond. Tél. 47.61.18.59 après 20 h.

Amstradiste vd 10 jeux (K7) à moitié prix ainsi que "Les passagers du vent". Valeur 230-250 F, vendu seulement 150 F. Pour renseignements, écrire à : M. Quenneq, 6, rue Sauteteau, 44330 Le Pallet (joindre un timbre).

Vds lecteur de disquettes Jasmin AM5D (acheté le 25.10.86) + nbres disquettes + boîte de rangement + alim. 1.700 F à déb. Ou échange contre DMP 2000. Tél. 34.15.92.02 après 19 h (demander Michel).

Stop. Vds CPC 664 + DMP 2000 (sous garantie) + stylo optique + livres + disquettes et K7 (très nbx logiciels) + 50 revues pour Amstrad + acc. 5.500 F. Axel Petersen. Tél. 45.32.73.38.

Vds CPC 464 monochrome + joystick + prise péritel + jeux. 1.500 F. Lecteur de disks + 2 jeux originaux + 15 disks 3". 1.500 F. Le Guern J.C., 33, rue des Roses Mousses, 91 Morsang-sur-Orge. Tél. (1) 60.15.48.56.

Vds lecteurs DD1 + FD1 garantis 6 mois (neufs), 3.000 F. 230 disquettes 3" AM soft avec le boîtier, imprimante Smith-Corona Fastext 80 compatible Amstrad, prix à déb. Tél. 63.59.47.40 demander Stéphane.

Suite achat PC 1512 vds logiciels originaux (Dams, Elite, Gauntlet, Fer et Flamme, Sapiens, etc.). 50 F disk, 30 F la K7 pour CPC. Tél. 42.37.62.97 après 18 h 30.

Vds jeux pour 1512 : échecs, dames, Othello, Kong, bridge, Spacewar, monopoly, flipper, Hélicoptère, Castle, Adventure, etc.). 20 F par jeu. Minimum 100 F + 20 F (poste). Xavier, 24 Castle Road, Woking, GU2 4GS, U.K.

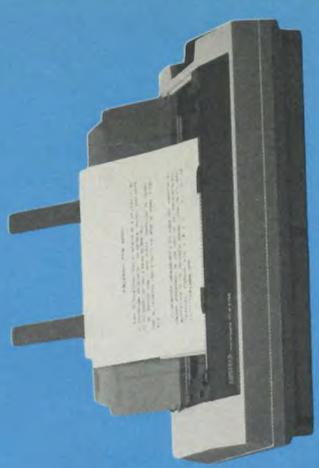
Vds original compilateur basic "Typhon" sur disquette. 280 F. Devulder J.-Paul, 11, rue Ernest Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. (1) 42.43.68.30.

# AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"



**PC1512**  
**4 997 F.H.T.\***  
\* PC 1512 SD Monochrome  
T.V.A. 18,6 % soit 5 926,44 T.T.C.

**PCW**  
**3 997 F.H.T.\***  
\* PCW 8256 avec texte  
T.V.A. 18,6 % soit 4 740,44 T.T.C.



**SUR PC 1512  
1 JOURNÉE  
DE  
FORMATION MS DOS  
500 F.T.T.C.**

**COURS D'INITIATION  
SUR LOGOSCRIPT  
GRATUIT**  
pour tout acheteur d'un PCW 8256 ou 8512

PC 1512 : COMPATIBLES	PRIX F. T.T.C.
<b>PC 1512 SD Monochrome</b> Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	5 926,44
<b>PC 1512 SD Couleurs</b> Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	8 171,54
<b>PC 1512 DD Monochrome</b> Avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	7 459,94
<b>PC 1512 DD Couleurs</b> Avec unité centrale, moniteur couleurs, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	9 713,34
<b>PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome</b> Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	11 848,14
<b>PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs</b> Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	14 101,54
<b>IMPRIMANTE DMP 3000</b> 100 caractères par seconde, friction et fraction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC).	2 290,00
<b>LECTEUR DE DISQUETTES FD-3</b> 2° lecteur 360 Ko pour PC 1512 SD.	1 777,81

LOGICIELS PC SOUS MSDOS 3.2 OU DOS PLUS 1.2	PRIX F. T.T.C.
WORDSTAR 1512	890,00
SUPERCALC 3	890,00
REFLEX	990,00
SIDENICK	390,00
COMPTABILITE SAARI	2 349,00
FACTURATION STOCK FASSI	2 349,00
PAIE GIPSI	2 349,00
FRAMEWORK PREMIER	1 174,00
COMPTA LPC	1 127,00
GESTION LPC	4 980,00
EVOLUTION SUNSET	1 174,00
GUIDE DU BASIC 2	128,00
WORD Junior (Microsoft)	1 100,00
MULTIPLAN Junior (Microsoft)	690,00
LIBRAIRIE	158,00
DOS PLUS S/AMSTRAD	199,00
GEM SUR AMSTRAD PC	210,00
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	230,00
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	199,00
CLEFS POUR MS DOS	199,00

ORDINATEURS FAMILIAUX	PRIX F. T.T.C.
CPC 464 (monochrome)	1 990,00
CPC 464 (couleur)	2 990,00
CPC 6128 (monochrome)	2 990,00
CPC 6128 (couleur)	3 990,00
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690,00
LECTEUR DE DISQUETTES DD-1	1 990,00
LECTEUR DE DISQUETTES FD-1	1 590,00
MANETTE DE JEU JY-2	149,00
ADAPTEUR PERITEL MP-2 F	450,00
INTERFACE - SÉRIE RS 232 C	590,00
SSA-1 (Synthétiseur vocal)	390,00
CRAYON OPTIQUE	290,00
SOUSIS AMX	690,00

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE	PRIX F. T.T.C.
<b>PCW 8256</b> Avec lecteur de disquettes intégré, écran vert, imprimante qualité courrier, 256 Ko et traitement de texte professionnel fourni avec la machine.	4 740,44
<b>PCW 8512</b> Même modèle que le PCW 8256 avec 512 K mémoire vive et un 2° lecteur FD-2 intégré.	5 926,44
<b>Lecteur de disquettes FD-2</b> 3, pouces double face, double densité de 1 Mo, 2° lecteur pour le PCW 8256 uniquement.	1 659,21
<b>Interface Série/parallèle CPS</b> (pour PCW 8256 et PCW 8512).	690,00

LOGICIELS PCW SOUS CP/M 3.0	PRIX F. T.T.C.
MULTIPLAN	499,00
D BASE 2	790,00
ALIBOR	1 056,00
OPTICAISSE	795,00
TELE TUTOR CLAVIER	499,00
3 D CLOCK CHESS	169,00
AMSTRADAMES	189,00
ANNALES DE ROME	189,00
BATMAN	149,00
BLOCS PLAYER	169,00
CYRUS II CHESS	169,00
FRANCK BRUNO'S BOXING	165,00
FAIRLIGHT	139,00
HISTOIRE D'OR	199,00
STARGLIDER	239,00
STRIKE FORCE HARRIER	249,00
BILLARD (STEVIE)	169,00
TOMAHAWKS	139,00
TRIVIAL POURSUIT	159,00
BASIC COMPILER	229,00
DATAMAT	490,00
DR COMPILER	490,00
MULTIPLAN	499,00
PCW GRAPH	319,00
INTEGRE FACTURATION STOCK	289,00
TURBO TOOL BOX	490,00
	590,00

**CRÉDIT SOVAC IMMÉDIAT  
NOUS CONSULTER**

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128)  
ET NOTRE CRITÈRE DE SÉLECTION DES JEUX SUR PC 1512.

**LA "RÈGLE A CALCUL" 67, bd Saint-Germain - BP 300 - 75228 PARIS Cedex 05 - Tél. : (1) 43.25.68.88 + - Tlx : RAC 201 324 F.**  
Centre de formation : 65, bd Saint-Germain - 75005 PARIS

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

LE MAGAZINE DES

# SPORT

ET DE L'AVENTURE

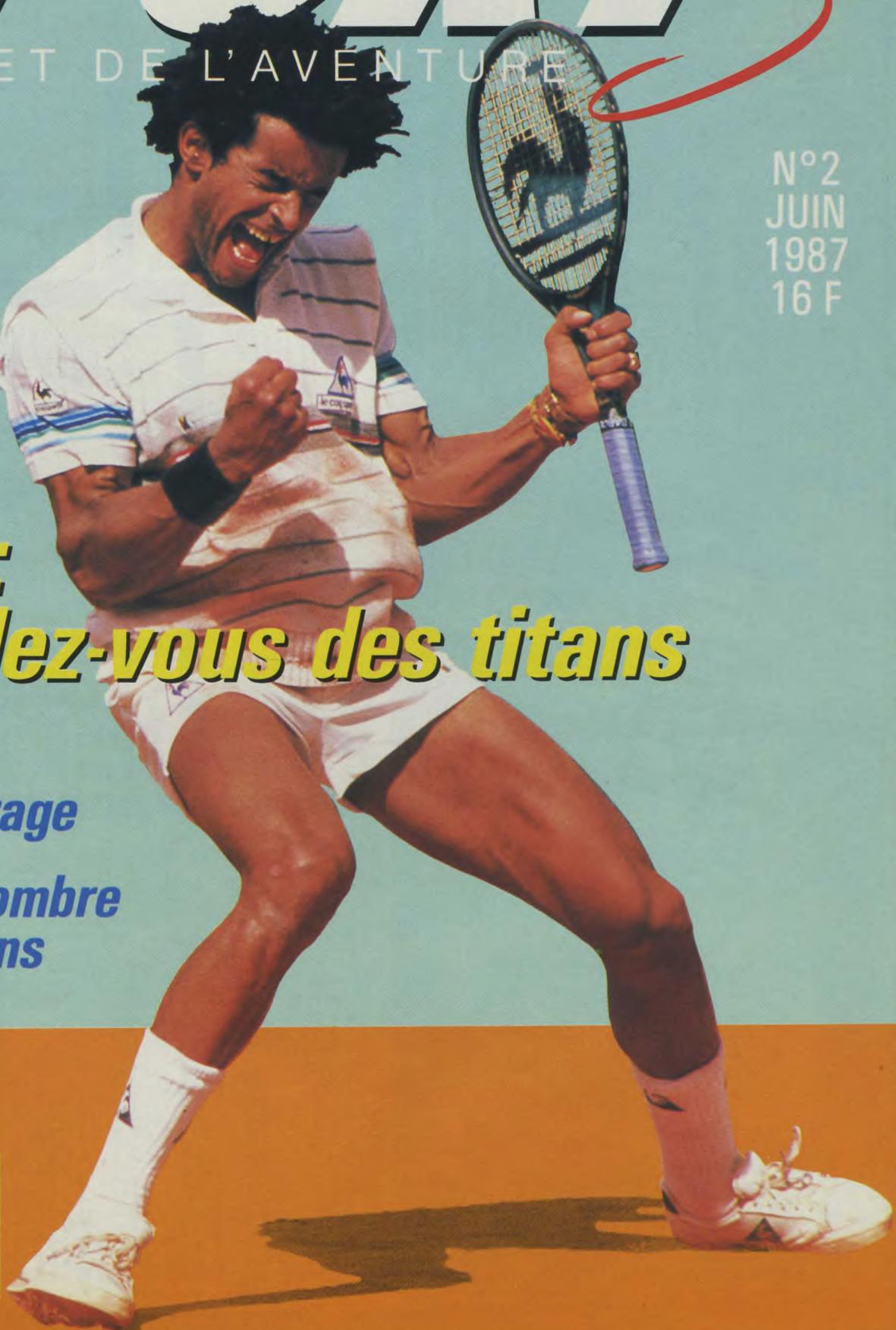
N°2  
JUN  
1987  
16 F

**Rugby :**  
*ouverture  
au monde*

**Tennis :**  
*le rendez-vous des titans*

**Le Mans :**  
*nouveau virage*

**Football :**  
*l'ombre  
des Hooligans*



M 1626 - 2 - 16,00 F



3791626016007 00020

Urgent. Vds 464 mono + péri + lightpen + livres + prog. K7 + meuble. 2.500 F. Vds revues Amstrad Mag. 200 F. Microstar, 100 F. Revues anglaises Amstrad User + les autres, 10 F le numéro. Livrés. Langlois. Tél. (1) 49.63.02.73.

Urgent. Mannesman MT 80, 1.500 F. Livres pour Amstrad de 80 à 200 F. Livres anglais de 40 à 100 F. Revues françaises et anglaises, 10 F pièce. Langlois, 15, bd Lénine, 93290 Tremblay-les-Gonnesse. Tél. (1) 49.63.02.73.

Urgent. Vds DDJ + 7 livres + 72 disques plein de programmes (langage, jeux). 3.000 F le tout. Ramdisk 256 K DK\* + ROM disc Drive + livre CPM3 + 15 disks. 1.500 F. Langlois, 15, bd Lénine, 93290 Tremblay-les-Gonnesse. Tél. (1) 49.63.02.73.

Vds Amstrad CPC 6128 monochrome en excellent état + micro application n° 12 (CPM). 2.000 F. Tél. 48.49.99.69 aux heures extrascolaires.

Vds logiciels originaux (Disks) 3D Space Moving, 250 F (neuf 395 F); Speedy Wonder, 150 F (neuf 295 F); Cauldron 2, 100 F (neuf 189 F). Tél. 47.41.68.59 après 17 h.

Vds compilation 7 jeux en K7 (3 D, Othello, 3D Morpion, Puissance 4, etc.). Neufs. 50 F. Drugmanne Didier, 12, rue du D<sup>r</sup> Roux, 27000 Evreux.

Vds CPC 464 monochrome + lecteur DD1 +

joystick + livres + poss. achat disks complets à 40 F. Facilités paiement. 3.000 F. Dupuis, 131, ch. de Rigounef, 83200 Toulon. Tél. 94.62.17.90.

Vds CBM M64 + lect. K7 + 30 jeux + une manette de jeux + nbx programmes. Le tout en TBE (1 an et 4 mois). Valeur : 3.500 F, vendu : 2.500 F. Région parisienne uniquement. Tél. (1) 64.27.68.69 après 18 h 30.

Urgent. Vds PC 1512 Amstrad couleur 1 drive. Février 87. Peu servi comme neuf, sous garantie. + Log. + livres. Valeur : 10.000 F, vendu : 8.000 F. Tél. (1) 47.82.82.62 après 19 h.

Vds CPC 464 mono + env. 30 jeux + autoformation à l'assembleur + joystick SpeedKing (neuf : 150 F). 1.500 F. Arbez David, 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. Tél. (1) 42.05.18.06.

Vds logiciels Amstrad originaux sur disquettes et K7 de 10 F à 180 F. Tél. 42.28.97.93 du lundi au vendredi entre 18 h et 20 h.

Vds PC 1512 DD couleur, deux drives. Ens. complet idem commerce, garantie jusqu'au 25.11.87. Etat impeccable. Emballage origine. 8.000 F. Goyet Didier. Tél. 48.20.16.30 heures bureau.

Stop affaire ! Vds CPC 464 + DD1 + Jamin + joystick + 64 K DK Tronics + synthétiseur vocal + 200 logiciels + manuel + livre + Amstrad Magazines. Vds groupés ou séparés. Lionel. Tél. 77.68.01.71.

Urgent. Vds CPC 464 couleur, excellent état (1 ans) + joystick. Nbx logiciels de jeux et revues Amstrad. Valeur : 4.700 F, vendu : 3.000 F à déb. Vds console de jeux Atari + 3 jeux, 300 F. Tél. 78.05.45.06 après 17 h.

Vds Amstrad 464 monochrome, nbx logiciels + revues. 2.100 F. Tél. 82.83.66.49.

Stop ! Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 70 jeux + joystick + disquettes vierges + utilitaires + manuel. Neuf sous garantie. 3.600 F à déb. M. Fery. Tél. (1) 47.57.73.78 après 19 h.

Vds Modem 12 modes de transmission et réversible en tant que serveur Minitel + interface RS 232 avec logiciel ROM et alimentation électrique pour CPC. Neuf. Valeur : 3.000 F, vendu : 1.800 F. Tél. 40.78.52.79.

Vds Vortex FI-X 5 1/4 pour 6128 + 250 disks (700 Softs) + 2 boîtes de rangement + revues, bouquins, etc. Vortex acheté 12.86, doc 40 pages français + multiplan, etc. Tél. 87.81.66.06 entre 18 et 20 h.

Vds imp. DMP 2000. TBE. 1.500 F (service 3 mois, garantie), + papiers + un ruban neuf. S'adresser à Patrice, Salon-de-Provence. Tél. 90.56.02.26.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + Textomat + disquettes + jeux. 3.500 F. Tél. (1) 43.46.72.47 heures bureau.

Vds 6128 couleur + lecteur 5" + 10 disks 3"

+ 100 disks 5" + coffret de rangement + plus de 600 logiciels. Prix exceptionnel cause achat PC 1512. Etat impeccable. Appeler vite Laurent. Tél. 48.41.92.72.

Vds Amstrad 6128 + magnéto et câbles + 50 disquettes pleines + livres + modem DTL 2100 avec Minitel/Transmitlec/Servicelec + 350 logiciels + câble Amstrad/Minitel + magazines. Tél. 20.93.67.24.

Vds TI 99/4 A Secam, joystick, câble, K7, cartouches gestion de fichiers, Minimeinory, jeux, assembleur. Le tout avec documentation. Tél. (1) 47.06.08.30 après 18 h.

Vds CPC 464 mono neuf + 10 mois de garantie + manuel + joystick + synthétiseur vocal + livres basic programmables + 50 jeux dont Ping-Pong, Commando, Turbo, Esprit, etc. + 20 logiciels de musique. 3.500 F le tout à déb. Tél. (1) 43.01.99.93.

Vds CPC 464 couleur + joysticks + env. 100 jeux, 2.700 F. Lecteur DDI 1 3 pouces + disquettes, 1.500 F. Tél. 94.57.21.34 à partir de 18 h.

Vds CPC 664 monochrome (clavier neuf) + 200 logiciels (jeux + utilitaires) + nbx listings + joystick. 2.000 F. Tél. 56.89.38.49. Région de Bordeaux si possible.

Vds RS 232 C, 400 F. Lecteur FD 1, 1.100 F. Livres micro application et autres, moitié prix. Brenot J.M. Tél. 46.55.40.82.

# Typhon

compilateur BASIC

**Typhon** — est le système idéal pour développer des programmes sur votre CPC

**Typhon** — compile presque la totalité du Locomotive-BASIC

**Typhon** — n'a besoin que de 5 secondes tout au plus pour réaliser le processus de compilation

**Typhon** — dispose d'environ 60 nouvelles instructions supplémentaires

**Typhon** — travaille de manière interactive

**Typhon** — produit de la vraie langue machine

**Typhon** — rend possible une combinaison BASIC/compilateur

**Typhon** — rend votre programme jusqu'à cent fois plus rapide

**Typhon** — est le compilateur BASIC le plus vendu en Allemagne

**Typhon** — parle français (documentation en langue française)

**Typhon** — a été développé par Imperial Software Systems

**Typhon** — ne coûte que 290 ff (cassette) 340 ff (disquette)

**Imperial Software Systems**  
**Gerdes France**

54 Avenue de la Paix  
F-57520 Rouhling  
Tel. 8 709 2597



# DISTRIBUTION ELECTRONIQUE INFORMATIQUE AQUITAINE

## QUARTZ SYSTEM

62, cours de l'Yser - 33800 BORDEAUX  
B.P. 63 - 33031 BORDEAUX CEDEX

LE NUMERO DE TELEPHONE QUI VAUT

# DE L'OR

## 56.91.15.81

Télex : 572421

Vente exclusive aux revendeurs, boutiques, spécialisées,  
comités d'entreprise, clubs et associations.

## VENTE EN GROS des plus grandes marques de micro-informatique

**AMSTRAD  
COMPATIBLES PC  
MONITEURS  
IMPRIMANTES-RUBANS  
EXTENSIONS VARIEES  
LISTING  
DISQUETTES - K7  
JOYSTICK  
MEUBLES INFORMATIQUES  
LOGICIELS PROFESSIONNELS  
PERIPHERIQUES DIVERS**

ET EN PLUS :

- Un catalogue complet de Logiciels professionnels sur AMSTRAD et compatibles PC.
- Des remises très compétitives.
- Un stock permanent à votre disposition.
- Un service livraison 48 heures sur toute la France.
- Un service personnalisé de 8h30 à 18h00
- Une équipe jeune et dynamique à votre service pour faciliter la gestion de vos commandes.

## REVENDEURS, APPELEZ-NOUS !



Je désire recevoir un catalogue :

**LOGICIELS  
MATERIEL**

**JE SUIS REVENDEUR  
JE REPRESENTE 1 CLUB**

Voici mon adresse : Nom .....  
Société, club ou assoc. ....  
Adresse .....  
Code postal : ..... Ville .....  
N° téléphone : .....

**A renvoyer à D.E.I.A.  
B.P. 63 - 33031 BORDEAUX CEDEX**

J'ai créé un logiciel qui dessine des histogrammes en 3D, des courbes, des camemberts. Son menu est complet : sauvegarde, chargement de données, etc. Vous pouvez l'obtenir pour 60 F. Tél. 47.97.61.53 à partir de 19 h.

Vds jeux originaux et récents avec notice (Hit Pack 1 et 2, Sorcery, etc.). Ch. discology à bas prix. Tous les jeux à 95 F et liste sur simple demande. Tél. 90.75.83.34 demander Cyril.

Vds 464 couleur (juin 85) avec manuel + K7 Demo, 2.200 F. Arruego. Tél. (1) 30.55.68.51 (dom.) ou (1) 46.09.79.29 (bureau).

Vds Amstrad PCW 8256 complet + traitement de textes + DBase II + jeux Fairlight et Tomhawk, 3.800 F. Tél. 41.42.02.05.

Vds Atmos + magnéto + mod. + joystick + 100 prog + livres, 1.300 F. CB 40 cx + 2 ant. + câbles, 500 F. MS Basic Compiler, 900 F. Leaderboard SR, 150 F (originaux). Mouglin Philippe, Gouhans, 25680 Rougemont. Tél. 81.86.96.12.

Cause chgt ord., vds Amstrad 6128 couleur (garantie encore 7 mois) + DPH 2000 + Jamin AM5D (neuf) + Multiface 2 + nbx logiciels et revues. Prix à déb. Tél. 51.62.05.15.

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + joystick + logiciels et jeux. Excellent état, 6.000 F. Tél. 42.23.73.56 (répondre ou après 20 h).

Vds CPC 464 mono + joystick + nbx jeux et utilitaires originaux + livres + manuel. TBE. 1.700 F le tout. Roger, 77 Chelles. Tél. (1) 64.21.39.88.

Vds disks originaux de : Orphée, Warrior, Fer et Flamme, Super Geodyse et vds aussi bible du programmeur de l'Amstrad + ch. contacts pour échanges logiciels sur disks. Fred. Tél. 79.62.23.45.

Vds PCW 8256 neuf + imprimante + 2.500 feuilles + 2 rubans + 5 jeux + 10 disquettes + 2 manuels + une après-midi de mise en route, 4.200 F le tout. Michel. Tél. 45.31.12.24 après 19 h.

Vds lecteur Vortex 5 pouces 1/4 complet + jeux. Faire offre. (Paris-Région parisienne). Hervé. Tél. (1) 48.24.74.93.

Vds Com 64 NM + lect. K7 + monit. coul. + jeux + joystick, acheté en mars 87, 3.500 F. Ou échange contre CPC 664-6128 couleur + 1 cadeau 1 Atmos + 30 jeux. Tél. (1) 47.83.46.12 sur Paris.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joysticks + jeux + livre programmation basic, 2.000 F. Gautier J.M., 16, rue des Grilles, 93500 Pantin. Tél. (1) 48.91.62.72.

Affaire ! Vds Amstrad 464 couleur. TBE. Peu servi. + 40 jeux + dédoubleur joystick. 2.000 F. Bayard Xavier, 1107, quartier Belles Portes, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél. 31.94.46.59.

Vds CPC 664 + moniteur NB. Etat neuf + housse + nbx softs. Le tout bradé à 2.500 F. Roussel Olivier à Paris. Tél. (1) 42.08.36.43.

Vds DMP1, logiciels K7, disks, revues, livres, disks 3", 5" 1/4, SF/DD à prix réduit. Liste sur demande. + calculatrice FX 7000 G. Dalmas Lionel, Quartier Saint-Etienne, chemin des Platrières, 83330 Le Beausset.

Urgent cse achats vds 2° lecteur 3 p (FD1), 800 F. Souris AMX + 6 log. graphiques, 500 F. Divers livres + jeux + utilitaires. Contacter Gilles. Tél. 48.93.11.93.

Vds Amstrad Magazine n° 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 18, 20, 21. Vds Phœnix M 64. Echange programmes sur disks. Rebours J.-Laurent, 8, rue Eugène Varlin, Appt. 6132, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. (1) 45.69.46.07.

Vds CPC 464 mono + drive + adapt. péritel + crayon optique + revues, 3.000 F. Dédieu O., Maisons-Alfort. Tél. (1) 43.75.45.68 après 18 h.

Vds CPC 464 mono neuf (gagné concours). 1.700 F à déb. Vds ou éch. logiciels PCW utilitaires et jeux. Vds Stylo optique PCW ou éch. contre RS 232 C. Caboche C/o, Magasin Cendry, 9, rue Abbé Derry, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. (1) 46.80.20.62 ou 46.70.83.06.

Vds Amstrad CPC 464 mono, 1.200 F. Avec livres. Tél. 69.42.31.16.

Vds tous jeux pour Amstrad sur disquettes pour les CPC 6128 et 664 à prix très intéressant. Tél. 91.68.20.35 demander Patrick.

Urgent. Vds Amstrad 6128 mono + imp. 2 DMP 2000 + adaptateur couleur + joystick + Calculmat + Textomat + nbx jeux. Très peu servi. 3.900 F. Tél. 45.47.11.40 après 20 h 30.

Cse armée vds CPC 6128 couleur + magnéto Data + cordon + 50 logiciels divers + joystick. Le tout état neuf (février 87, sous garantie). 4.000 F payable en deux fois. Tél. 47.08.47.76.

Vds CPC 6128 (mai 86) couleur + impr. DMP 2000 (nov. 86) + multiples logiciels professionnels, utilitaires + nbx jeux + 50 disks 3" + doc (+ de 20 kg) + revues. Cédé à 7.000 F. Patrick. Tél. (1) 43.88.37.22.

Vds 464 couleur + mon. mono + DDI + tuner TV + ant. + 2 joysticks + nbx revues + manuels d'utilisation + discology + Hercule + Oddjob + Echosoft + nbx jeux récents. 7.000 F le tout. Tél. 43.79.92.04.

Vds Canon X07 (24 K) + imp. couleur + interface péritel + magnét. + 6 Memorycard + cordon secteur et cordon imprim. supp. + logiciels + 7 livres, 2.500 F le tout (val. 8.500 F). Serge. Tél. 39.58.07.48 le soir.

A vendre logiciel Echosoft disk (original) avec notice, 350 F, neuf. J'imprime vos listings si vous ne possédez pas d'imprimante, 10 F la feuille. Tél. 30.38.52.57 ou 30.30.06.13 après 17 h (demander Jean-Marc).

Vds CPC 464 couleur + joystick + synth. Technimusique + lecteur DDI + nbx logiciels de jeux et utilitaires + revues et livres, 4.100 F. Lecteur Jasmin 5 p 1/4 + jeux + disk neuf, 1.450 F. Tél. (1) 47.85.13.98.

## ACHATS

Rech. imprimante DMP 2000 pour CPC 6128. Prix inférieur à 1.000 F. Faire offre à Yves. Tél. 43.31.34.23 à partir de 20 h.

Urgent. Ach. lecteur disquette 3 p ou 5 p 1/4. Proposez vos prix. Ach. également imprimante DMP 2000 pas trop chère. Merci pour votre appel après 19 h si possible. Tél. 87.96.41.28.

CPC 6128 ch. programme utilit. (comptabilité, facture, TT), achat ou éch. en vue création entr. Ach. aussi machine à écrire pro. Noël Patrick, Base de Plein Air, 70290 Champagny.

Ach. jeux originaux complets récents. Recherche compta, Alienor, Fact, Stock Logys ou Similaire. Faire offre Chanal J.-M., 32, rue de Rilley-la-Montagne, 51100 Reims.

Cherche Amstrad CPC 6128 moniteur couleur exclusivement avec logiciels si possible (+ accessoires éventuellement) si votre Amstrad est en bon état ou sous garantie, appelez-moi au 43.04.17.02, Val-de-Marne.

Ach. tête d'écriture pour Okimate 20 à utiliser avec papier thermique à n'importe quel prix. Tél. 50.67.47.63 après 20 h.

Ach. logiciels éducatifs primaire, collège. Faire offre. Favier, collège N. D. des Oliviers, 15170 Neussargues.

Rech. langage C d'Hisoft sur disquette. Faire offre. Devulder J.-Paul, 11, rue Ernest Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. (1) 42.43.68.30.

Ach. tout déplombeur pour CPC 6128 ou PC 1512 peu importe le prix (pas trop cher quand même et avec notice). Merci. Laurent. Tél. 47.66.87.06.

Ach. logiciels uniquement sur K7 et en français pour CPC 464. Faire offre. Boyer-Madrières Francis, 8, rue François Cabrol, 12000 Rodez. Tél. 65.68.53.18 HR.

## ECHANGES

Ech. du matériel de CB contre du matériel pour

micro Amstrad. Faire offre à David (R.P., 93).  
Tél. (1) 42.87.69.20 après 18 h.

CPC 6128 éch. prog. sur disques. Poss. nouveautés (Light Force, Ikari, Antirad...). Envoyer liste. Alberic Gigou, 15, av. Saint-Jean Chrysostome, 04000 Digne. Tél. 92.32.01.62.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux pour échanges divers. Planchon Aurélien, 115, rue du Bois Breton, Roncherolles-sur-le-Vivier, 76160 Darnétal.

Ech. logiciels de graphisme et de jeux Amstrad 6128 (Acery), disques 3 pouces (Winter Games, Green Berets, etc.). Agron Charles, 70, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne.

CPC 6128 ch. correspondants pour échange jeux, listings et autres. Boulay P., 30, rue du Mont Joly, 74170 Saint-Gervais.

Rech. logiciel pour CPC 464 Survivor. Ech. possible. Tél. 56.32.11.53 après 18 h demander Olivier.

Débutant rech. correspondant utilisateur confirmé d'un CPC 6128 pour échanges à Paris ou région parisienne. Tél. (1) 42.00.87.32 de 18 h à 21 h demander David.

Ech. logiciels sur disques, jeux et utilitaires (je possède Sram 1, 2, Arkanoid, Ikari, Echosoft, Music Systeme...). Georges. Tél. 64.26.33.51 après 17 h.

Ech. logiciel Bombjack contre logiciel Dragons Lair, Brilland Mickael, La Janverie, Torce-en-Vallee, 72110 Bonnetable. Tél. 43.29.38.36 après 17 h.

Ch. correspondants pour éch. de nombreux jeux sur CPC 6128. Ch. également Amstrad Magazine n° 1 et 2, Gelle David, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. 38.85.96.49.

Ech. Echosoft Disk valeur 395 F contre synthèse vocale française genre Technimusic ou DK Tronic. Donne la différence si plus cher. Noter qu'Echosoft contient 3 logiciels en un seul. Tél. 42.83.39.40 toute la journée.

CPC 6128 ch. correspondants pour éch. logiciels (possède beaucoup de nouveautés). Rech. aussi tous rens. concernant Top Secret et La Cité perdue. Tél. 70.98.64.50 après 17 h 30 demander David.

CPC 464 éch. nbs jeux (K7, disks). Donner liste. VDS NBX magazines + livres : programmes et applications éducatives + jeux en assembleur (PSI). Prix : 250 F. Lorenz Cyril. HLM Saint-Léger, bât. 3, 83300 Draguignan.

Possesseur d'Amstrad K7 ch. contact en vue d'éch. jeux, trucs et astuces sur la région parisienne (Boulogne). Tél. (1) 46.04.98.21.

Amstrad CPC 464 + drive éch. divers (logiciels, utilitaires, help). Parody Loic, 37, chemin du Roy, 33160 Saint-Médard en Jalles.

PC 1512 éch. mes logiciels sous MS/DOS contre logiciels sous Gem. Rauscher Florence, Gerige, 07700 Bourg-Saint-Andeol.

Ech. de nbs prog sur 6128. Pas sérieux et pas rapides s'abstenir. Contacter : Boranin Didier, 171, bd Paul Claudel, Bât. C4, 13010 Marseille. Tél. 91.75.61.66 entre 18 et 20 h.

Recherche notices Dams et Sorcery, échangeais divers logiciels contre Datamat avec notice. Téléphoner après 18 h 30, demander Jean-Marc au 48.33.10.55

Echange PC 1512, nombreux logiciels, recherche doc. Tél. : 53.70.15.87.

Demander Christian.

CPC 464 + lecteur de disquettes cherche contacts dans le Haut-Rhin pour échanges divers. Tél. : 89.78.27.60 ou 89.78.20.59, après 18 h.

CPC 6128 + Jasmin ch. contacts pour échanges divers. Tél. : 85.51.13.88.

464 + drive et 6128 cherchent contact sur Bourgoin (Isère) pour échanges logiciels trucs et astuces. Tél. : 74.43.86.33, le samedi après 18 h.

Compatible PC recherche contacts achat ou échange logiciels utilitaires et jeux recherche, T. de Tx "France Text", Rochoux Hervé, 28, rue du Gal-de-Gaulle, 36320 Villedieu. Tél. : 54.26.58.94.

CPC 6128 ch. correspondants pour échange jeux et utilitaires. Recherche Turbo Pascal 3D. Tél. : 78.57.37.61, le soir ou écrire Olivier Augoyat, 17, chemin des Mouilles, 69290 Grézieu-la-Varenne.

Ch. contacts sur disq. Possède nouveautés. Gohon Pierre, 18, rue de la Bertie, 95870 Bezons. Tél. (1) 39.82.19.15 après 17 h 30.

CPC 6128 ch. correspondants en vue d'échanges de programmes. Pas sérieux s'abstenir. Deprez Alain, 11, rue du D<sup>r</sup> Hank, 02500 Hirson.

Ch. règles du jeu "Spitfire 40". Dupont Laurent, 13, av. de Huy, 60200 Compiègne.

CPC 6128 ch. correspondants pour échanges idées, astuces, logiciels. Doukhan Jean-Luc, Rés. Les Grands Pins, B5, Traverse Chevalier, 13010 Marseille.

Joueurs au loto, si vous jouez de 8 à 10 numéros, je vous propose de réduire vos mises de 80 %, grâce au programme dont je suis l'auteur. Barne Jean-Noël, 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

Transfère tous fichiers ASCII de CPC, PCW vers disq. SP sous MSDOS ; + prog. et données DBase ; feuille multiplan ; prog. Basic TurboPascal 50 F/disq. transférée. Langlois-F. Pierre, 10, rue H. Bequerel, 60100 Creil.

Qui peut me dire comment faire tourner les logiciels CPC sur le 1512. Existe-t-il un utilitaire ou un logiciel de formation aux PC ?

Club Amstrad, 95 Montigny. Tél. (1) 39.97.70.42, en direct le mercredi de 17 h à 19 h, le samedi de 14 h à 18 h, en semaine répondre à votre disposition, 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS 5, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

Vds trompette en ut Vincent Bach numérotée, petite perce, 5.500 F. Orgue portable Casio MT 40, 6 rythmes, 22 instruments, Sustain, accompagnement, etc. 1.000 F. Le tout en TBE. Tél. (1) 42.41.61.04 après 20 h.

Cause incendie je ch. docs : Fighter Pilot, Masterfile 128, Dams, Elite, The Music System, Jumpjet. Tous frais remboursés. Szmurlo Maurice, 7, rue Aux Fromages, 14000 Caen.

Rech. contact avec association possédant Amstrad PCW 8512 pour rens. utilisation logiciel en compta et gestion et autres. M. Bollier, 26, rue du Gouffre, Biercy, 77750 Saint-Cyr-sur-Morin.

Particuliers, commerçants, artisans, PME, pouvons imprimer pour vos programmes, états, listings, devis, rapports, mémos, CV, etc. Tél. 42.81.22.37.

Dr Logo 6128 : dessins sur imprimante (copie, écran), programme + mode d'emploi + disquette contre 115 FF (chèque). Cremer U., Weisten 25, B-4791 Reuland (Belgique).

Donne cours pratique personnalisé par correspondance pour apprendre le langage machine ou le basic. Pour recevoir une doc gratuite, écrire à : Jacques J.C., 33 bis, rue Carnot, 77400 Thorigny (joindre timbre SVP).

Ch. rens. pour les jeux Orphée et Passagers du Vent. Merc. Audry Martial, 1, allée Pegoud, 78200 Mantes-la-Jolie.

CPC 464 achetez des originaux à prix réduits ou vendez vos originaux au prix que vous voulez. Doc. contre deux timbres à 2,20 F. Habitant Carlos, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.

Ch. contacts sur disq. Possède nouveautés. Gohon Pierre, 18, rue de la Bertie, 95870 Bezons. Tél. (1) 39.82.19.15 après 17 h 30.

CPC 6128 ch. correspondants en vue d'échanges de programmes. Pas sérieux s'abstenir. Deprez Alain, 11, rue du D<sup>r</sup> Hank, 02500 Hirson.

Ch. règles du jeu "Spitfire 40". Dupont Laurent, 13, av. de Huy, 60200 Compiègne.

CPC 6128 ch. correspondants pour échanges idées, astuces, logiciels. Doukhan Jean-Luc, Rés. Les Grands Pins, B5, Traverse Chevalier, 13010 Marseille.

Joueurs au loto, si vous jouez de 8 à 10 numéros, je vous propose de réduire vos mises de 80 %, grâce au programme dont je suis l'auteur. Barne Jean-Noël, 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

## Avec nos cours par correspondance Devenez INFORMATICIEN c'est bien payé à tous les échelons

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-Etude"

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 4701

NOM.....

Prénom.....

Adresse.....

.....

Tél.....

# ABONNEMENT

Economisez  
65F

12 NUMEROS  
+ 4 HORS-SERIE

275F AU LIEU  
DE 340F

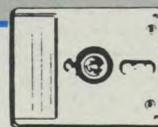


# CASSETTES



Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur cassette. A l'unité ou par abonnement (chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro).

# DISQUETTES



Tous les listings de plusieurs numéros d'Amstrad Magazine sur disquette.

# RELIURES



Bien à l'abri et parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent.

## B O N D E C O M M A N D E

Coupon à retourner à : Amstrad Magazine, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

**ABONNEMENT** Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.  
Je m'abonne à Amstrad Magazine  275 F.  Europe : 375 F.  Airmail : 400 F.

**CASSETTES** à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23  
(entourez celles que vous désirez)  
 6 cassettes 350 F (Abonnement)  12 cassettes 650 F (Abonnement)

**DISQUETTES** comprenant les listings d'Amstrad Magazine.  n° 3, 4, 5 : 170 F.  n° 6, 7, 8 : 170 F.  n° 10 : 100 F.  
n° 11 : 100 F.  n° 9, 10, 11 : 170 F.  n° 12, 13, 14 : 170 F.  n° 15, 16, 17 : 170 F.  n° 18, 19, 20 : 170 F.  
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

**RELIURES** Prix  65 F (60 F pour les abonnés).

**ANCIENS NUMEROS**  1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22  
(entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.  
 Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 : 285 F  
(envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné :  oui  non  
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD :  oui  non  
Lequel .....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

RUE \_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_ Date  
TAB PNS

Signature

Chèque Bancaire  Chèque Postal  Mandat

# AUTO, SON ET

Spécialiste de l'installation d'auto-radios haut de gamme Allan Hecamp, le patron de "New Auto Radio" à Lagny-sur-Marne, a choisi le PCW 8256. Un choix parfaitement pensé, associé à un logiciel performant de PM Informatique. Le système fonctionne depuis plusieurs mois pour la plus grande satisfaction du patron et des clients.



**NOUVEAU**

**COMMENT  
EXPLOITER TOUTES  
LES RESSOURCES  
ET AUGMENTER LES  
PERFORMANCES DE  
VOTRE AMSTRAD  
CPC 464/664/6128**



**17%  
DE RÉDUCTION  
jusqu'au  
30 juin 1987**

# UTILISEZ A FOND TOUTES LES POSSIBILITÉS DE VOTRE AMSTRAD OFFRE SPÉCIALE DE SOUSCRIPTION 375 F au lieu de 450 F

Vous possédez un Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 ? alors voici enfin l'ouvrage qui vous permettra de tirer le meilleur parti de votre ordinateur. Il traite en profondeur des techniques de programmation ainsi que de la structure interne et des extensions de votre micro préféré. Un service de compléments et mise à jour exclusifs lui permet d'être toujours d'actualité. Vous y trouverez tout pour programmer votre Amstrad : - des programmes opérationnels à 100 % ;

- un choix très étendu de langages de programmation ; - des trucs et des conseils pratiques. Vous trouverez tout, vraiment tout pour tirer le meilleur parti de votre Amstrad. Votre matériel n'aura plus de secrets pour vous et vous mettrez vous-même en place vos extensions. Un classeur à feuillets mobiles, 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Compléments et mises à jour : 150 pages, 250 F TTC (service annulable sur simple demande).

## LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

- 1- "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464 / 664 / 6128" bénéficie de la formule WEKA : "satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage. Si au vu de votre ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Editions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
- 2- La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande écrite ou retourner toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

## BON DE COMMANDE PRIVILÉGIÉ

à retourner dès aujourd'hui sous enveloppe non affranchie aux  
EDITIONS WEKA - livres-réponses n°2581- 75 75581 PARIS Cedex 12

OUI, je souhaite profiter avant le 30 juin 1987 de votre prix spécial de souscription et je vous demande de m'envoyer, dès sa parution, l'ouvrage "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464 / 664 / 6128". (Un classeur à feuillets mobiles, grand format 21 x 29,7 cm, 400 pages. Mise à jour : 150 pages 215 F TTC, service annulable sur simple demande) 375 F TTC\* au lieu de 450 F TTC (offre valable jusqu'au 30 juin 1987). Veuillez trouver ci-joint le règlement de 375 F TTC\*, correspondant au montant de ma souscription.

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_  
Téléphone \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Signature



AM 732201

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre

# AMSTRAD

## AU SOMMAIRE

- Structure interne des CPC 464, 664 et 6128 - Circuit interface PIO 8255 - Le processeur son AY 38912 - AMSDOS - Le Firmware - CP/M - CP/M 22 et CP/M+ - Drives, moniteurs, imprimantes... - Souris pour le CPC - Bit et octet - Création de programmes - Interpréteur Basic 1.0 et 1.1 créé par Locomotive - Le CPU Z 80 A - La programmation des CPU - Modes d'adressage - Un

assembleur opérationnel en Basic - Code d'erreur - Appel de programmes - Cours de LOGO - Turbo-Pascal - Graphiques avec le CPC - Graphiques animés - Commande de synthétiseur de sons - Gestion de fichier - dBase II - Wordstar - Multiplan - Programmation de jeux mathématiques - Statistiques - Applications domestiques - Modulateur pour télévision couleur - Etc...

## OFFRE SPÉCIALE DE SOUSCRIPTION

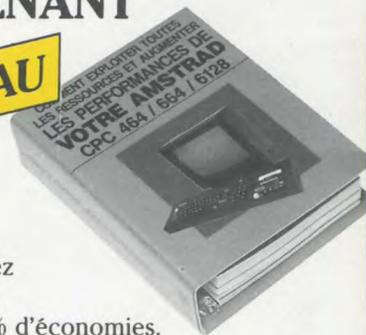
jusqu'au 30 juin 1987

# 375<sup>F</sup>

seulement au lieu de 450F,  
soit 17% d'économies

## 4 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT

**NOUVEAU**



- Vous bénéficiez d'une réduction de 75 F, soit 17 % d'économies.
- Vous utiliserez à fond toutes les possibilités de votre Amstrad.
- Vous serez régulièrement tenu au courant des nouveautés.
- Vous êtes couvert par la garantie "Satisfait ou Remboursé".

# PCW



## Perte de temps, perte d'argent

Parmi les problèmes posés aux commerçants, la gestion des stocks et la facturation sont ceux qui donnent le plus de difficultés. En effet pour être efficace et servir au mieux son client, le commerçant doit savoir ce qu'il

possède en boutique et remettre une facture digne de ce nom. On voit encore trop souvent ces morceaux de papiers inommables, remplis de gribouillis indéchiffrables servant paraît-il de facture. On rencontre également beaucoup de boutiquiers incapables de vous présenter le produit recherché, par simple ignorance

de l'état de son stock. Mais, s'il y a une perte de temps pour le client, c'est encore plus grave pour le commerçant. Il devra attendre l'inventaire annuel pour se rendre compte des dégâts causés par une gestion hasardeuse de son magasin. Sans oublier que bien souvent la comptabilité est dans un état encore plus catastrophique. Dans un cas pareil, plus la peine de s'étonner de voir tant de magasins ouvrir un samedi matin et fermer le lundi soir suivant.

## Choisi pour ses qualités et son prix

Pour pallier ces difficultés pour offrir un vrai service, rôle primordial de tout commerçant, nous voyons chaque jour de plus en plus d'ordinateurs gérer les biens d'une échoppe pour la plus grande satisfaction du patron et de sa clientèle. Si les restaurants furent les premiers, on voit aujourd'hui des ordinateurs dans les pharmacies, les grands magasins ou chez le chemisier du coin de la rue. Pour l'automobile les garagistes ont été les premiers, c'est maintenant au tour des professions satellites de s'informatiser.

A. Hecamp, installateur en autoradios de la région parisienne utilise quotidiennement depuis plusieurs mois un Amstrad PCW 8256 dans son magasin. Pourquoi ce choix ? La réponse est toute naturelle lorsque l'on connaît la marque Amstrad : "un rapport qualité/prix exceptionnel". Bien que livré avec un traitement de textes, l'utilisation principale du PCW chez N.A.R. est la gestion et la facturation. Le logiciel choisi est celui de PM Informatique, un éditeur du nord de la France : Devis-Fac. Comme le couple programme/ordinateur présentait le même avantage, une utilisation simple sans connaissance en informatique préalable, le PCW a été utilisé professionnellement dès sa mise en route.

## Un logiciel adapté

Nous ne reviendrons pas sur le PCW donc nous connaissons les qualités. Par contre, sur le choix du logiciel, nous pouvons essayer de faire un bilan de son utilisation dans ce type de ges-

tion. Les problèmes de A. Hecamp ont été résolus en grande partie par Devis Fac. Ce dernier lui a permis de rentrer en mémoire tous les articles qu'il commercialise : auto-radios, haut-parleurs, antennes, accessoires, jantes, etc. Chaque article est référencé sur un fichier qui contient les rubriques de désignation, prix de vente unitaire H.T., famille d'article et les différents taux de TVA. M. Hecamp peut alors appeler un article, indiquer la quantité, modifier le prix unitaire, indiquer le taux d'une remise, etc. Il est aussi possible de rajouter un article qui n'est pas dans le fichier, pour une commande particulière par exemple. Le prix total TTC sera calculé automatiquement en tenant compte des TVA et remises indiquées. Un texte peut être rajouter à la fin du devis. Ce logiciel permet de sauvegarder le devis et de le rappeler à tout moment. Si le client accepte le devis, l'installation désignée est alors effectuée sur le véhicule. Ensuite, on rappelle le devis que l'on transforme en facture. A. Hecamp remet alors un beau document à son client (content). En fin de mois le programme permet de sortir un journal de vente, mais sans résultat statistique.

## Parfait, avec quelques modifications

C'est sur point que A. Hecamp essaie d'apporter des modifications au logiciel. Il a contacté l'éditeur PM Informatique qui, ce qui est devenu rare, retient ses suggestions en vue de la préparation d'une nouvelle version plus adaptée à ce type de commerçant. Ce qui intéresse le patron de "New Auto Radio" est de savoir quels sont les articles les plus sollicités par mois. Avec ces renseignements, il pourra équilibrer son stock permanent en éliminant de ses rayons les appareils ou accessoires qui ne se vendent pas ou seulement pendant une période déterminée. De ce fait c'est le client qui sera mieux servi, donc une fidélisation au commerçant. D'autres revendeurs d'autoradios et des commerçants de Lagny s'intéressent au PCW de A. Hecamp. Peut-être verrons-nous bientôt la naissance de la première ville "PCWiste" de France...

M. Merlet

# LECTEURS

**N'utilisez 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 ; 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 !**

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.



**Tous nos listings parus sont rémunérés !**

## DEMANDE DE PARUTION

NOM ..... PRÉNOM .....

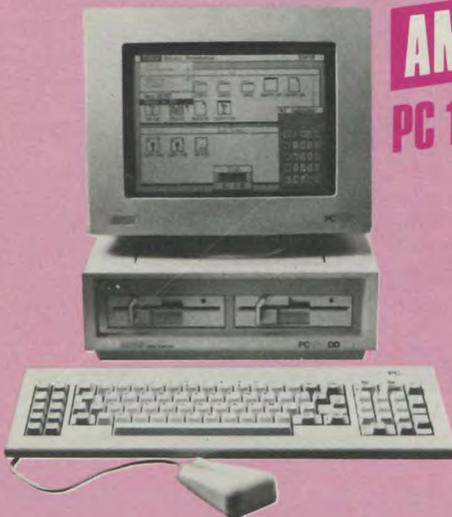
ADRESSE .....

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) :

# MICROFOLIE'S SELECTION SPECIALE



**AMSTRAD  
PC 1512**

Compatible avec qui vous savez, équipé comme personne, tarifé comme Amstrad

- Double disquette écran mono + imprimante DMP 3000 + émulation minitel KORTX KXTEL

**Prix spécial Microfolie's ~~14 390 F~~ 11 390 F**

- Disque dur 20 méga mono + imprimante SP 180 SEIKOSHA

**Prix spécial Microfolie's ~~14 138 F~~ 13 290 F**

- Double disquette, écran couleur + tableur + traitement de texte + gestion fichiers + graphique

**Prix spécial Microfolie's ~~11 363 F~~ 10 363 F**

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

Paris 9<sup>e</sup> 40 bis, rue de Douai

St-Germain-en-Laye 34, rue des Louviers - (1) 34 51 71 11

Versailles 4, rue André Chénier - (1) 30 21 75 01

## LES ACTIVITES DU GROUPE MICTEL :

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

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



# 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
installé"
180 CALL &A500:IDN
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,c4,8a,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
installé"
180 CALL &A500:IDN
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
installé"
180 CALL &A500:IDN
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
```



# VÉRIFICATEUR V3

## POUR PCW 8256/8512

**Ce vérificateur basic ne comporte malheureusement pas tous les avantages de son homologue sur CPC. Cependant, en attendant mieux, il nous paraissait indispensable de vous donner dès le départ une bonne base de travail. Rassurez-vous, nous tâcherons très prochainement de vous fournir une véritable copie de l'original, avec tout ce que cela suppose...**

Pour utiliser Vérif V3, rien de plus simple. Tapez le listing en prenant bien garde de ne pas commettre d'erreurs de saisie (il est recommandé de s'y prendre à deux fois avant de s'avouer vaincu par un syntaxe error...), et sauvegardez-le sur une disquette sûre. Vous

n'aurez plus, dès à présent qu'à taper vos listings, tout en étant décontractés, et pour cause, et, TRÈS IMPORTANT, à les sauvegarder en ASCII. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : tapez SAVE "nomprog\$,bas", a

— nomprog\$ désignant le nom du programme, et le (a), signifiant que le mode de sauvegarde doit être impérativement ASCII. Cette opération réalisée, lancez le vérificateur par RUN, suivi de l'appellation sous laquelle vous l'aurez sauvegardé. Aussitôt, le programme vous demandera de lui fournir le nom du programme à vérifier ; exemple : nomprog\$,bas (n'oubliez pas le "bas", sans lequel le vérificateur ne pourrait trouver sa source), indiquez-lui ensuite si vous désirez obtenir un listing écran ou imprimante, et le tour est joué.

```

10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
20 ceu$=CHR$(27)+"R"+CHR$(0)
30 cf$=CHR$(27)+"R"+CHR$(1)
40 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y"
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
50 PRINT cls$
60 x=28:y=3:GOSUB 350:PRINT "VERIFI
CATEUR V3 pour PCW 8256-8512"
70 x=36:y=5:GOSUB 350:PRINT CHR$(16
4);" AMSTRAD MAGAZINE"
80 x=26:y=6:GOSUB 350:PRINT "auteur
s: Eric MISTELET & Georges BRIZE"
90 WIDTH LPRINT 80
100 x=1:y=9: GOSUB 350:INPUT "Nom d
u programme à vérifier :";prgm$
110 x=1:y=10: GOSUB 350:INPUT "Sort
ie sur (E)cran ou (I)mprimante ";r$
120 r$=UPPER$(r$)
130 IF r$="I" THEN prt=1:GOTO 160
140 IF r$<>"E" THEN 110
150 PRINT cls$
160 OPEN "i",1,prgm$
170 WHILE EOF (1)<>-1
180 LINE INPUT #1,a$
190 n=0:v=0
200 FOR I=1 TO LEN(a$)
210 n=n+ASC(UPPER$(MID$(a$,i,1)))
220 NEXT
230 FOR i=1 TO LEN(a$)
240 c$=MID$(a$,i,1):IF prt=1 THEN L
PRINT c$;:ELSE PRINT c$;
250 d=1/35: IF d=INT(d) THEN IF d=1
THEN GOSUB 300:ELSE GOSUB 330
260 NEXT
270 IF v=0 THEN GOSUB 300:ELSE IF i
>36 THEN GOSUB 330
280 WEND
290 END
300 IF prt THEN LPRINT TAB(37);ceu$
+CHR$(91);cf$;n;ceu$+CHR$(93);:LPRI
NT cf$:ELSE PRINT TAB(37);CHR$(162)
;n;CHR$(166)
310 v=1
320 RETURN
330 IF prt THEN LPRINT:ELSE PRINT
340 RETURN
350 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN

```

# ICE STRAD

Ice strad est la version CPC d'un très célèbre jeu d'arcade. Conçue sur CPC 464 monochrome, cette version est compatible avec tous les modèles de CPC.

Le but du jeu est de guider des pingouins, perdus sur une banquise, pour briser les glaçons qui les gênent sans se faire dévorer par les ours... Vous devrez essayer de réunir les trois dia-

mants pour obtenir un bonus. Lorsque la banquise aura été débarrassée de tous ses glaçons, votre pingouin se retrouvera sur une nouvelle banquise où tout sera à refaire avec, en prime, des

ours encore plus malins... Très amusant, ce jeu vous fera passer de longues heures devant votre CPC !

J.-P. Anull

```

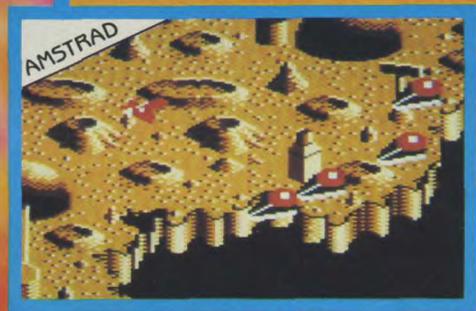
1 REM ICE STRAD [1127]
2 REM Auteur ANULL J.P [856]
3 REM COPYRIGHT AMSTRAD MAGAZINE [1885]
4 REM ET L'AUTEUR (1986) [2175]
5 hs=0 [231]
6 ch$="" [528]
10 GOSUB 5000 [883]
20 DIM t(11,11),ours(3,5),ou$(5):SP [2068]
EED INK 50,50
21 'ours 1=x,2=y,3=intel,4=dx,5=dy [1754]
30 MODE 0:INK 1,5,11:INK 2,12,20:IN [3180]
K 3,20,12:PAPER 0:PEN 1:CLS
40 LOCATE 5,14:PRINT"ICE STRAD":PEN [3512]
2:LOCATE 5,16:PRINT"1-JEU"
50 PEN 3:LOCATE 5,18:PRINT"2-REGLE" [939]
60 R$=INKEY$:IF R$<"1" OR R$>"2" TH [2944]
EN 60
70 IF R$="2" THEN GOSUB 20000 [1312]
80 niv=0:sc=0:d=2:vie=3:GOSUB 8000 [1339]
90 WINDOW#4,2,23,2,23:PAPER #4,0:CL [2795]
S#4
95 FOR i=1 TO 3:ours(i,3)=-60*i+niv [2249]
*3:NEXT:dx=0:dy=0
100 ng=15+(5*niv):as=0 [1587]
110 nmax=10:FOR i=1 TO 3 [829]
120 GOSUB 6000 [907]
130 t(x,y)=1 [545]
140 NEXT i
150 nmax=11:FOR i=1 TO ng [643]
160 GOSUB 6000 [907]
170 t(x,y)=2 [552]
180 NEXT i [375]
190 GOSUB 6000:PAPER 0 [901]
200 'mise en place elements [1229]
210 FOR c=1 TO 21 STEP 2:FOR l=1 TO [3295]
21 STEP 2
220 GOSUB 5500 [879]
230 NEXT l:NEXT c:p$=pg$ [625]
240 IF JOY(0)=1 THEN dy=-1:dx=0:p$= [1566]
ph$
241 IF JOY(0)=2 THEN dy=1:dx=0:p$=p [1121]
b$
242 IF JOY(0)=4 THEN dx=-1:dy=0:p$= [1496]
pg$
243 IF JOY(0)=8 THEN dx=1:dy=0:p$=p [2003]
d$
245 IF INKEY(0)<>-1 THEN dy=-1:dx=0 [2703]
:p$=ph$
246 IF INKEY(2)<>-1 THEN dy=1:dx=0: [2001]
p$=pb$
247 IF INKEY(8)<>-1 THEN dx=-1:dy=0 [2402]
:p$=pg$
248 IF INKEY(1)<>-1 THEN dx=1:dy=0: [1769]
p$=pd$
249 PEN 3 [547]
250 IF dx AND dx<>adx THEN 270 [584]

```



```
260 IF dy AND dy<>ady THEN 270 ELSE [588]
 290
270 LOCATE x*2,y*2:PRINT ef$:LOCATE [3897]
  x*2,y*2:PRINT p$
280 ady=dy:adx=dx [1012]
290 x1=x+dx:y1=y+dy:IF x1<1 OR x1>1 [2957]
 1 OR y1<1 OR y1>11 THEN 400
300 IF t(x1,y1)<>0 THEN 1000 [1163]
310 LOCATE x*2,y*2:PRINT ef$:LOCATE [6001]
  x*2+dx,y*2+dy:PRINT p$:LOCATE x*2+
 dx,y*2+dy:PRINT ef$:x=x1:y=y1
320 LOCATE x*2,y*2:PRINT p$ [1764]
400 'programme ours [1595]
405 PEN 3 [547]
410 FOR i=1 TO 3:ours(i,3)=ours(i,3 [2260]
)+1
420 IF ours(i,3)>0 THEN 500 ELSE IF [1783]
  ours(i,3)=-5 THEN 450
430 NEXT i [375]
440 obs=0:GOTO 240 [1274]
450 'ours naissant [973]
460 h=INT(RND*11)+1:v=INT(RND*11)+1 [5580]
:IF t(h,v)<>2 THEN ours(i,3)=ours(i
,3)-1:GOTO 430
470 ours(i,1)=h:ours(i,2)=v:ng=ng-1 [5044]
:LOCATE h*2,v*2:PRINT oa$:t(h,v)=6
475 SOUND 3,40,50,1,3,3 [1264]
480 IF ng=0 THEN 1450 [484]
490 GOTO 430 [462]
500 IF ours(i,3)>RND*20+5*i THEN 59 [1069]
0
520 IF ours(i,4)+ours(i,5)=1 OR RND [1993]
>0.5+niv/10 THEN 700
530 ours(i,4)=0:ours(i,5)=0:IF RND> [2119]
0.7+niv/10 THEN 550
540 ours(i,4)=1:ou$(i)=od$:IF RND>0 [3701]
.5 THEN ours(i,4)=-1:ou$(i)=og$:GOT
0 700
550 GOTO 700 [425]
560 ours(i,5)=1:ou$(i)=om$:IF RND>0 [3017]
.5 THEN ours(i,5)=-1
570 GOTO 700 [425]
590 IF RND>(niv*2)/10 THEN 700 [1123]
600 ours(i,4)=0:ours(i,5)=0 [983]
605 IF ABS(ours(i,1)-x)>ABS(ours(i, [2000]
2)-y) THEN 620
610 ours(i,5)=SGN(y-ours(i,2)):ours [4172]
(i,4)=0:ou$(i)=om$:GOTO 690
620 ours(i,4)=SGN(x-ours(i,1)):ours [5358]
(i,5)=0:ou$(i)=og$:IF x>ours(i,1)TH
EN ou$(i)=od$
690 ours(i,3)=ours(i,3)-i [1248]
700 IF ours(i,4)<>0 AND ours(i,5)<> [3909]
0 THEN STOP:'deplace ours
710 x1=ours(i,1)+ours(i,4):y1=ours( [4883]
i,2)+ours(i,5)
720 IF x1=x AND y1=y THEN LOCATE 2* [6097]
ours(i,1),2*ours(i,2):PRINT ef$:t(o
urs(i,1),ours(i,2))=0:LOCATE 2*x1,2
*y1:PRINT ou$(i):GOTO 1500
730 IF x1>11 OR y1>11 OR x1*y1=0 TH [5280]
EN ours(i,4)=0:ours(i,5)=0:GOTO 430
740 IF t(x1,y1)<>0 THEN 800 [1072]
750 LOCATE 2*ours(i,1),2*ours(i,2): [7888]
PRINT ef$:t(ours(i,1),ours(i,2))=0:
LOCATE 2*x1,2*y1:t(x1,y1)=4:PRINT o
u$(i)
760 ours(i,1)=x1:ours(i,2)=y1 [1686]
770 GOTO 430 [462]
800 IF t(x1,y1)<>2 OR RND<0.97 THEN [178]
820
810 GOSUB 1400:IF ng=0 THEN 1450 EL [2767]
SE 430
820 ours(i,4)=0:ours(i,5)=0 [983]
830 GOTO 430 [462]
1000 obj=t(x1,y1) [790]
1010 IF obj=2 THEN o$=g$:PEN 2 [1667]
1020 IF obj=1 THEN o$=d$:PEN 1 [1541]
1030 IF obj>4 THEN 440 [246]
1040 IF obj=4 THEN LOCATE x*2,y*2:P [4237]
RINT ef$:x=x1:y=y1:GOTO 1500
1100 'deplacement glacon [847]
1110 x2=x1+dx:y2=y1+dy:IF x2>11 OR [4757]
y2>11 OR x2*y2=0 THEN 1350:'1350=de
truit
1120 obs=t(x2,y2) [334]
1130 IF obs<>0 THEN 1300:'ours sino [2419]
n detruit glacon
1140 LOCATE 2*x1,2*y1:PRINT ef$:t(x [5915]
1,y1)=0:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRIN
T o$:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRINT e
f$
1150 x1=x2:y1=y2:LOCATE 2*x1,2*y1:P [2633]
RINT o$
1160 'deplacements suivants [2897]
1170 x2=x1+dx:y2=y1+dy:IF x2>11 OR [4223]
y2>11 OR x2*y2=0 THEN t(x1,y1)=obj:
GOTO 400
1175 SOUND 3,40,1,5,3,3,1 [1541]
1180 obs=t(x2,y2) [334]
1190 IF obs<>0 THEN t(x1,y1)=obj:GO [3429]
TO 1250:'ours ? diamant ?
1200 'objet glisse [1281]
1210 LOCATE 2*x1,2*y1:PRINT ef$:t(x [5915]
1,y1)=0:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRIN
T o$:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRINT e
f$
1220 x1=x2:y1=y2:LOCATE 2*x1,2*y1:P [2633]
RINT o$
1230 GOTO 1170 [305]
1250 IF obs=4 THEN 1310 ELSE IF o$= [1603]
g$ THEN 400
1260 IF obs=1 THEN 1800:'assemblage [1446]
diamants
```

# LEVIATHAN



SPECTRUM CASSETTE  
AMSTRAD CASSETTE  
AMSTRAD DISKETTE  
CBM 64/128 CASSETTE  
CBM 64/128 DISKETTE

**ENGLISH**

SOFTWARE™

1 North Parade,  
Parsonage Gardens, Manchester M3 2NH.  
Tel: 061-835 1358

# LISTING

```

1300 IF obs<>4 THEN 1350 [773]
1310 FOR i=1 TO 5:IF ours(i,1)=x2 A [5962]
ND ours(i,2)=y2 THEN 1320 ELSE NEXT
1320 ' mort de l'ours [846]
1330 ours(i,3)=-INT(RND*50)-50:SOUN [16098]
D 1,200,50,15,4,4,10:PEN 3:FOR i=1
TO 10:LOCATE 2*x2,2*y2:PRINT od$:LO
CATE 2*x2,2*y2:PRINT og$:LOCATE 2*x
2,2*y2:PRINT om$:LOCATE 2*x2,2*y2:P
RINT ec$:LOCATE 2*x2,2*y2:PRINT ef$
:sc=sc+1:PRINT#1,USING"#####";sc:NE
XT
1331 t(x2,y2)=0 [659]
1340 t(x1,y1)=obj [660]
1350 IF obj=2 THEN 1370 ELSE IF obs [4124]
=1 THEN 1800 ELSE IF obs=5 THEN 290
0 ELSE 400
1370 sc=sc+5:PEN #1,3:PRINT#1,USING [4245]
"#####";sc:SOUND 1,200,50,8,4,4,10

1375 GOSUB 1400 [899]
1380 IF ng=0 THEN 1450 [484]
1390 GOTO 400 [452]
1400 ng=ng-1:FOR f=1 TO 5:LOCATE 2* [6819]
x1,2*y1:PEN 1:PRINT ec$:LOCATE 2*x1
,2*y1:PRINT ef$:NEXT:t(x1,y1)=0
1410 RETURN [555]
1450 niv=niv+1:ERASE t:DIM t(11,11) [4532]
:IF niv>10 THEN niv=10:GOTO 90 ELSE
90
1500 'pingouin mange [1158]
1510 FOR i=500 TO 1 STEP -10:LOCATE [8930]
x*2,y*2:PEN 3:PRINT pg$:LOCATE 2*x
,2*y:PRINT pd$:LOCATE 2*x,2*y:PRINT
ph$:LOCATE 2*x,2*y:PRINT pb$:LOCAT
E 2*x,2*y:PRINT ec$:LOCATE 2*x,2*y:
PRINT ef$:SOUND 3,i,1,15:NEXT
1520 FOR i=1 TO 3:IF ours(i,3)>-5 T [1931]
HEN 1540 ELSE 1550
1540 LOCATE 2*ours(i,1),2*ours(i,2) [4892]
:PRINT ef$:t(ours(i,1),ours(i,2))=0
1550 ours(i,3)=-INT(RND*30)-20:NEXT [2128]
1580 vie=vie-1:IF vie=0 THEN 2000 [1464]
1590 LOCATE #2,vie*2,1:PRINT#2," ": [3527]
LOCATE #2,vie*2,2:PRINT#2," ";
1600 dx=0:dy=0 [195]
1610 FOR i=101 TO 180:SOUND 1,i,5,1 [4598]
0,15:SOUND 4,181-i,3,10,7:FOR j=1 T
O 40:NEXT:NEXT
1620 FOR i=1 TO 10:FOR j=200 TO 1 S [3001]
TEP -10:SOUND 2,j,1,12:NEXT:NEXT
1700 GOTO 240 [421]
1800 'assemble les diams [715]
1810 LOCATE 2*x1,2*y1:PRINT da$:LOC [5579]
ATE 2*x2,2*y2:PRINT da$:t(x1,y1)=5:
t(x2,y2)=5
1890 GOTO 400 [452]

2000 'fin de partie [1237]
2001 RESTORE 10000:FOR m=1 TO 41:RE [4546]
AD note,dur:SOUND 3,note,DUR,0,1,1:
NEXT
2010 IF sc>hs THEN GOSUB 2100 [1544]
2020 GOTO 2200 [355]
2100 INK 0,1:INK 1,10,20:INK 2,14:P [4981]
APER#4,0:BORDER 11:PEN 1:ch$="":CLS
#4:CLS:hs=sc
2110 LOCATE 11,5:PRINT"BRAVO":PEN 2 [1026]
2120 LOCATE 4,8:PRINT"VOUS AVEZ BAT [3435]
TU LE"
2130 LOCATE 10,10:PRINT"RECORD !":L [5705]
OCATE 4,12:PRINT"INSCRIVEZ VOTRE":L
OCATE 4,14:PRINT"NDM - - - - -"
2135 LOCATE 4,19:PRINT"ESPACE POUR [2564]
FINIR"
2140 LOCATE 8,15:PRINT STRING$(7,CH [3239]
R$(32)+CHR$(131))
2150 FOR L=8 TO 20 STEP 2 [1117]
2155 1$="" [83]
2160 LOCATE 1,14:1$=UPPER$(INKEY$): [3517]
IF 1$=" " THEN 2200
2165 IF 1$<"A" OR 1$>"Z" THEN 2160 [2007]

2170 IF 1$=" " THEN 2200 [619]
2180 PRINT 1$:ch$=ch$+1$ [1545]
2190 NEXT [350]
2200 ERASE t:DIM t(11,11):GOTO 30 [1793]
2900 GOSUB 3000:GOTO 1800 [2016]
3000 'bonus [516]
3005 INK 1,23,14:PAPER 3:LOCATE 10, [3972]
25:PEN 1:PRINT"BONUS"
3006 SPEED INK 10,10 [1363]
3010 FOR i=1 TO (niv+1)*20 [695]
3015 SOUND 5,i,1,12 [979]
3020 sc=sc+1:PRINT#1,USING"#####";s [1705]
c
3050 NEXT i [375]
3070 LOCATE 10,25:PRINT" " [1394]
3080 INK 1,23:PAPER 0 [813]
3090 RETURN [555]
5000 SYMBOL AFTER 200 [1432]
5010 SYMBOL 229,0,0,56,124,92,254,6 [5807]
2,62:SYMBOL 230,55,55,55,51,61,31,1
4,62:SYMBOL 231,0,0,64,192,128,0,0,
0
5011 SYMBOL 232,1,3,3,3,1,3,7,7:SYM [8804]
BOL 233,128,192,192,192,128,192,224
,224:SYMBOL 234,7,7,7,7,3,2,6,0:SYM
BOL 235,224,224,224,224,192,64,96,0
5020 SYMBOL 236,0,0,28,62,58,127,12 [6061]
4,124:SYMBOL 237,236,236,236,204,18
8,248,112,124:SYMBOL 228,0,0,2,3,1,
0,0,0
5030 SYMBOL 238,0,1,3,3,2,7,7,7:SYM [6232]
BOL 239,0,192,224,224,160,112,240,2

```



```

40:SYMBOL 240,7,6,6,6,3,3,6:SYMBOL
241,240,48,48,48,224,224,48
5040 'dessin ours [720]
5041:SYMBOL 242,8,24,44,252,254,30, [8020]
31,255:SYMBOL 243,0,0,0,0,0,0,128
:SYMBOL 244,255,31,31,31,15,14,12,6
0:SYMBOL 245,128,128,128,128,0,0,0,
0
5050 SYMBOL 246,0,0,0,0,0,0,1:SYM [8057]
BOL 247,16,24,52,63,127,120,248,255
:SYMBOL 248,1,1,1,1,0,0,0:SYMBOL
249,255,248,248,248,240,112,48,60
5060 SYMBOL 250,6,7,53,51,49,63,63, [7964]
7:SYMBOL 251,96,224,172,204,140,252
,252,224:SYMBOL 252,7,7,7,7,6,14,
14:SYMBOL 253,224,224,224,224,224,9
6,112,112
5070 'dessin glaçon [1560]
5080 SYMBOL 200,63,127,255,255,252, [8558]
248,240,240:SYMBOL 201,252,254,255,
255,63,31,15,15:SYMBOL 202,240,240,
248,252,255,255,127,63:SYMBOL 203,1
5,15,31,63,255,255,254,252
5090 SYMBOL 204,0,0,0,2,14,62,62,14 [4031]
:SYMBOL 205,0,0,0,3,3,3,3,0:SYMBOL
206,14,126,126,30,30,254,254
5091 SYMBOL 214,0,0,0,0,31,63,127,2 [7479]
55:SYMBOL 215,0,0,0,0,248,252,254,2
55:SYMBOL 222,0,0,0,0,21,42,85,170:
SYMBOL 223,0,0,0,0,80,168,84,170
5100 pg$=CHR$(229)+CHR$(10)+CHR$(8) [3557]
+CHR$(230)+CHR$(231)
5110 pd$=CHR$(32)+CHR$(236)+CHR$(10 [3423]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(228)+CHR$(23
7)
5120 ph$=CHR$(232)+CHR$(233)+CHR$(1 [2296]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(234)+CHR$(2
35)
5130 pb$=CHR$(238)+CHR$(239)+CHR$(1 [4365]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(240)+CHR$(2
41)
5140 og$=CHR$(242)+CHR$(243)+CHR$(1 [2857]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(244)+CHR$(2
45)
5150 od$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(1 [4060]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(248)+CHR$(2
49)
5160 om$=CHR$(250)+CHR$(251)+CHR$(1 [3160]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(252)+CHR$(2
53)
5180 g$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(10 [4179]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(202)+CHR$(20
3)
5190 d$=CHR$(222)+CHR$(223)+CHR$(10 [3696]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(221)+CHR$(22
0)
5200 ef$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(10) [3649]
+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(32)+CHR$(32)
5210 da$=CHR$(214)+CHR$(215)+CHR$(1 [2694]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(213)+CHR$(2
12)
5220 ec$=CHR$(134)+CHR$(137)+CHR$(1 [2908]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(137)+CHR$(1
34)
5230 oa$=CHR$(32)+CHR$(204)+CHR$(10 [4113]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(205)+CHR$(20
6)
5250 ENT 2,5,1,1,5,2,2 [1031]
5260 ENV 2,5,3,1,5,-3,1 [915]
5269 'Bruit naissance 'ours [1841]
5270 ENV 3,6,2,1,4,-1,1,3,-2,1,2,-1 [1787]
,3
5280 ENT 3,1,1,5,4,-2,1 [769]
5281 'bruit glaçon eclate [908]
5290 ENV 4,8,-1,5 [513]
5300 ENT -4,31,1,5,26,2,5,22,4,5,20 [1547]
,6,5,5,10,5
5305 'ENVELOPPES POUR MUSIQUE [2364]
5310 ENV 1,1,15,10,6,-2,1,3,-1,5 [1511]
5320 ENT 1,5,1,1 [589]
5400 RETURN [555]
5500 d=t(1/2,c/2)+1:PEN d-1:LOCATE [1887]
1+1,c+1
5510 ON d GOSUB 5590,5600,5620,5640 [925]
,5660
5520 RETURN [555]
5590 PRINT " "+CHR$(10)+CHR$(8)+CH [3077]
R$(8)+" ";:RETURN
5600 PRINT d$:RETURN [1035]
5620 PRINT g$:RETURN [812]
5640 PRINT pd$:RETURN [1381]
5660 PRINT d$:RETURN [1035]
6000 x=INT(RND*nmax)+1:y=INT(RND*nm [2993]
ax)+1
6010 IF t(x,y)<>0 THEN 6000 [1010]
6020 RETURN [555]
8000 MODE 1:INK 0,13:INK 1,23:INK 2 [2940]
,2:INK 3,0:PAPER 3:BORDER 19:CLS
8050 PEN 1:LOCATE 27,3:PRINT"ICE ST [3320]
RAD":PEN 0:LOCATE 28,6
8060 PRINT"HIScore":LOCATE 29,8:PRI [3667]
NT USING"#####";hs:LOCATE 29,10:PRI
NT ch$
8070 LOCATE 29,14:PRINT"SCORE":WIND [3506]
OW#1,29,34,16,16
8080 PRINT#1,"00000":WINDOW#2,29,33 [7779]
,20,21:PAPER #2,1:CLS#2:PEN #2,3:PR
INT#2," ";CHR$(229);" ";CHR$(229):P
RINT#2," ";CHR$(230);" ";CHR$(230)
8200 RETURN [555]
10000 DATA 190,25,0,25,213,12,239,1 [4496]
2,213,12,190,12,239,12,213,12,213,1
2,213,12,213,12,0,25

```



10010 DATA 213,12,239,12,253,12,239 [3806] ,12,213,12,253,12,239,12,239,12,239 ,12,239,12,0,25	GLACONS, SONT AU DEPART ASSIS ET IN DESTRUCTIBLES MAIS IL EST ENSUITE P OSSIBLE DE LES ECRASER EN POUSSANT
10020 DATA 319,25,284,25,0,12,319,2 [3208] 0,284,20,0,12,319,12,213,12,213,12, 213,12,0,20	GLACONS ET DIAMANTS VERS EUX." 20050 PRINT:PRINT"LORSQUE TOUS LES [10383] GLACONS ONT ETE CASSES,LE PINGOUIN SE RETROUVE SUR UNE NOUVELLEBANQUIS E ENCORE PLUS ENCOMBREE,PEUPLEE D' OURS PLUS MALINS"
10030 DATA 284,12,301,12,284,12,213 [2984] ,20,0,20,190,12,159,50	20060 PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCH [1757] E S.V.P."
20000 MODE 1:INK 0,14:INK 2,11:INK [5819] 3,20:INK 1,0:PEN 1:PAPER 0:FOR I=10 TO 30 STEP 5:LOCATE I,2:PRINT PG#: NEXT	20065 IF INKEY\$="" THEN 20065 [771] 20070 CLS:PRINT"ATTENTION,LES OURS [13610] PEUVENT PAR MOMENTS CASSER LES GLA CONS QUI BLOQUENT LEURS DEPLACEME NTS;LES DIAMANTS DOIVENT ETRE PRES SES LES UNS CONTRE LES AUTRES POUR CHANGER DE COULEUR"
20010 LOCATE 18,6:PEN 3:PRINT"REGLE [5624] ":PEN 2:LOCATE 18,7:PRINT STRING\$(5 ,CHR\$(143))	20075 PRINT:PRINT"PRESSEZ <ESPACE> [2678] OU <TIR> POUR JOUER..."
20020 LOCATE 1,8:PEN 1:PRINT"VOUS D [7668] EVEZ GUIDER LES PINGOUINS AFIN DE B RISER TOUS LES GLACONS SANS LAISSER LESOURS DEVORER LES VOLATILES."	20080 IF JOY(0)=16 THEN RETURN [2362] 20090 IF INKEY\$="" THEN RETURN [2371] 20100 GOTO 20080 [470] 30000 ENT 1,5,1,1 [589]
20030 PRINT"VOUS POUVEZ ESSAYER DE [8223] REUNIR LES TROIS DIAMANTS AFIN D'OB TENIR UN BONUS . LES DIAMANTS ASSE MBLES CHANGENT D'ASPECT"	
20040 PRINT"LES OURS,GELES DANS LES [10382]	

SERVICE APRES-VENTE AMSTRAD-THOMSON

VOTRE MICRO MERITE LE MIEUX

**MICROTELEC**

CENTRE TECHNIQUE AGREE AMSTRAD ET THOMSON

- **MICROTELEC**, c'est la réparation de votre Amstrad ou de votre Thomson, quel que soit l'endroit où vous l'avez acheté. (Gratuitement pendant la période de garantie).
- **MICROTELEC**, c'est une réparation rapide, faite par des électroniciens connaissant parfaitement tous les matériels Amstrad et Thomson.
- **MICROTELEC**, c'est la sécurité d'un service ayant l'agrément des constructeurs.

Etablissements scolaires : nous consulter.

Service Revendeurs.



4, rue André Chénier - 78000 Versailles - (1) 39.49.46.06

# PENTE

Sous ce doux nom rendant nostalgiques ceux d'entre-vous qui reviennent des sports d'hiver se cache en réalité un jeu traditionnel japonais, le GOMOKU NINUKI. De part ses origines asiatiques, le PENTE utilise un plateau de jeu de GO, et comme dans ce dernier, les pions utilisés, blancs et noirs, sont posés l'un après l'autre par les deux joueurs. Le but n'est pas de créer des territoires, mais des alignements de cinq pions de même couleur (comme au morpion qui en tire ses origines) et de prendre des paires de pions adverses (cinq paires prises assurent la victoire), cette dernière caractéristique fait tout l'intérêt du jeu.

## Utilisation du programme

Lors du démarrage d'une partie,

l'ensemble des règles est visualisé en plusieurs tableaux. ATTENTION, celui qui joue le premier doit jouer au centre et

positionner son deuxième pion à au moins trois intersections de ce centre (de toute façon, l'AMSTRAD veille au grain). De plus, un dernier tableau donne la légende des icônes utilisées sur le plateau du jeu.

En pointant la flèche noire sur l'icône CLAVIER et en pressant la touche <ESPACE>, l'option JOYSTICK est choisie et les déplacements du pointeur se feront avec lui. Il suffira de cliquer sur le JOYSTICK pour revenir au CLAVIER et utiliser les touches fléchées pour se déplacer. De même, en pressant <ESPACE> sur l'icône STOP, on peut arrêter le programme à tout moment.

Les deux autres icônes sont utilisées par l'AMSTRAD qui indiquera par un doigt pointé vers

vous que c'est à vous de jouer, et en faisant "pouce" quand c'est à lui. Il visualise sa réflexion par la rotation d'une petite hélice dans le quatrième icône. De toute façon, il garde pour lui le curseur quand il joue pour éviter toute erreur.

Le choix de la position de jeu est réalisé en déplaçant le curseur au clavier ou au joystick et en pressant <ESPACE> à la bonne place. L'ordinateur calcule l'intersection choisie comme étant la plus proche du curseur.

Le programme étant écrit entièrement en BASIC, l'étude d'un plateau de jeu complet (19x19 intersections) nécessite environ une minute de réflexion.

Norbert SILVESTRE

```

10 '***** [2798]
*****
*****
20 '* [175]

*
30 '* PROGRAMME [1365]
PENTE
*
40 '* [175]

*
50 '* Norbert SI [3079]
LVESTRE - FEVRIER
1987 *
60 '* [175]

*
70 '* AMSTRAD [1822]
464 - 664 - 6128
*
80 '* [175]
    
```

```

*
90 '***** [2798]
*****
*****
100 ' [117]
110 ' INITIALISATION DE L'EC [1511]
RAN
120 ' [117]
130 DIM EVAL(729):DEFINT D,I,J,K,Q [3194]
,H,V,0:DEBUT=1
140 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0 [2757]
:INK 3,0
150 BORDER 0:PEN 1 [957]
160 WINDOW#1,3,38,3,22:WINDOW#2,1, [2780]
40,1,24:WINDOW#3,3,38,6,20
170 PAPER#2,2:PAPER#1,0:PAPER#3,0 [1753]
180 CLS#2:CLS#1 [639]
190 ENV 1,2,15,5,1,0,88,30,-1,1 [1115]
200 ENV 2,2,15,1,1,-30,1 [911]
210 SON=1 [513]
220 ' [117]
230 ' REDEFINITION DES SYMBO [1260]
    
```



LES  
240 [117]  
250 SYMBOL AFTER 187 [1433]  
260 SYMBOL 188,&F0,&70,&30,&10,&8, [2334]  
&C,&E,&F  
270 SYMBOL 189,&F,&E,&C,&8,&10,&30 [1934]  
,&70,&F0  
280 SYMBOL 190,&1,&3,&7,&F,&F0,&E0 [2233]  
,&C0,&80  
290 SYMBOL 191,&80,&C0,&E0,&F0,&F, [2127]  
&7,&3,&1  
300 SYMBOL 192,&7,&8,&10,&20,&40,& [2714]  
B7,&A2,&B2  
310 SYMBOL 193,&E0,&10,&8,&4,&2,&E [1604]  
D,&AB,&AD  
320 SYMBOL 194,&92,&B2,&80,&40,&20 [2903]  
,&10,&8,&7  
330 SYMBOL 195,&A9,&E9,&1,&2,&4,&8 [1779]  
,&10,&E0  
340 SYMBOL 196,&F8,&F7,&EF,&DF,&BF [3294]  
,&48,&5D,&4D  
350 SYMBOL 197,&1F,&EF,&F7,&FB,&FD [1741]  
,&12,&54,&52  
360 SYMBOL 198,&6D,&4D,&7F,&BF,&DF [1765]  
,&EF,&F7,&FB  
370 SYMBOL 199,&56,&16,&FE,&FD,&FB [2914]  
,&F7,&EF,&1F  
380 SYMBOL 200,&FF,&FF,&C0,&C0,&CF [2366]  
,&CF,&CC,&CC  
390 SYMBOL 201,&FF,&FF,&3,&3,&F3,& [2531]  
F3,&33,&33  
400 SYMBOL 202,&CC,&CC,&CC,&CC,&FF [2195]  
,&FF,&0,&0  
410 SYMBOL 203,&F3,&F3,&3,&3,&FF,& [2229]  
FF,&0,&0  
420 SYMBOL 204,&FC,&FC,&C,&C,&CC,& [2605]  
CC,&CC,&CC  
430 SYMBOL 205,&CC,&CC,&CF,&CF,&C0 [2146]  
,&C0,&FF,&FF  
440 SYMBOL 206,&C,&C,&FC,&FC,&C,&C [2500]  
,&FC,&FC  
450 SYMBOL 207,&3F,&3F,&30,&30,&3F [2620]  
,&3F,&30,&30  
460 SYMBOL 208,&33,&33,&33,&33,&30 [2641]  
,&30,&3F,&3F  
470 SYMBOL 209,&33,&33,&F3,&F3,&3, [2234]  
&3,&FF,&FF  
480 SYMBOL 210,&0,&0,&FF,&FF,&C0,& [1466]  
C0,&CF,&CF  
490 SYMBOL 211,&0,&0,&FF,&FF,&33,& [2189]  
33,&33,&33  
500 SYMBOL 212,&33,&33,&F3,&F3,&F, [2476]  
&F,&FC,&FC  
510 SYMBOL 213,&CC,&CC,&CF,&CF,&F0 [2833]  
,&F0,&3F,&3F  
520 SYMBOL 214,&FC,&FC,&F,&F,&F3,& [1946]  
F3,&33,&33  
530 SYMBOL 215,&3F,&3F,&F0,&F0,&CF [2363]  
,&CF,&CC,&CC  
540 SYMBOL 216,&10,&10,&10,&10,&FF [2557]  
,&10,&10,&10  
550 SYMBOL 217,&10,&10,&10,&38,&FF [2093]  
,&38,&10,&10  
560 SYMBOL 218,&F8,&F0,&F8,&FC,&BE [1926]  
,&1F,&E,&4  
570 SYMBOL 219,&1,&3,&7,&3,&3,&3,& [2307]  
20,&7C  
580 SYMBOL 220,&0,&80,&C0,&80,&80, [2254]  
&84,&3E,&3F  
590 SYMBOL 221,&FC,&7C,&21,&1,&1,& [2181]  
3,&1,&0  
600 SYMBOL 222,&3E,&4,&C0,&C0,&C0, [2428]  
&E0,&C0,&80  
610 SYMBOL 223,&0,&0,&4,&A,&11,&21 [1890]  
,&42,&65  
620 SYMBOL 224,&30,&68,&78,&78,&B0 [1483]  
,&40,&C0,&20  
630 SYMBOL 225,&52,&48,&24,&12,&9, [2385]  
&4,&2,&1  
640 SYMBOL 226,&10,&8,&18,&28,&48, [2115]  
&90,&A0,&C0  
650 SYMBOL 230,&0,&F,&7,&7,&7,&7,& [1841]  
7,&7  
660 SYMBOL 231,&0,&F0,&18,&1C,&1C, [2478]  
&1C,&1C,&18  
670 SYMBOL 232,&0,&F,&7,&7,&7,&7,& [2085]  
7,&7  
680 SYMBOL 233,&0,&FC,&4,&4,&0,&20 [1504]  
,&20,&E0  
690 SYMBOL 234,&0,&F,&7,&7,&7,&7,& [1819]  
7,&7  
700 SYMBOL 235,&0,&E,&84,&C4,&64,& [2109]  
34,&1C,&C  
710 SYMBOL 236,&0,&F,&8,&0,&0,&0,& [1916]  
0,&0  
720 SYMBOL 237,&0,&FE,&E2,&E0,&E0, [2463]  
&E0,&E0,&E0  
730 SYMBOL 238,&3C,&7E,&FF,&FF,&FF [3267]  
,&FF,&7E,&3C  
740 SYMBOL 240,&7,&7,&7,&7,&7,&7,& [1784]  
F,&0  
750 SYMBOL 241,&F0,&0,&0,&0,&0,&0, [2014]  
&80,&0  
760 SYMBOL 243,&20,&20,&0,&0,&4,&4 [2203]  
,&FC,&0  
770 SYMBOL 245,&4,&4,&4,&4,&4,&4,& [1627]  
E,&0  
780 SYMBOL 246,&0,&0,&0,&0,&0,&0,& [1895]  
1,&0  
790 SYMBOL 247,&E0,&E0,&E0,&E0,&E0 [2476]  
,&E0,&F0,&0  
800 SYMBOL 248,&0,&1F,&26,&29,&29, [2357]  
&27,&40,&40  
810 SYMBOL 249,&0,&0,&C0,&38,&C,&C [2301]

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

# STARSOFT

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



**AMSTRAD**

*Nouveautés...*

	K7	D
ACADEMY	89F	129F
ACROJET	139F	
ARKANOÏD	89F	129F
ARMY MOVES	85F	125F
AU REVOIR MONTY	89F	129F
BALLBLAZE	99F	139F
BIG BAND		195F
CHOLO	129F	179F
DOGFIGHT	89F	139F
DWARF	110F	160F
EXPRESS RAIDER	85F	125F
GOLF TROPHE	NC	NC
GOLD HITS II	99F	139F
GREYFELL	85F	125F
HYDROFOOL	89F	139F
INCANTATION		195F
INERTIE	140F	180F
KINETIK	79F	129F
KRATOUT	89F	129F
K.Y.A.	139F	195F
L'ANTRE DE GORK		139F
LEGENDE	NC	NC
MANHATTAN 95	125F	155F
NECROMANCIEN	99F	129F
NOW GAMES 4	89F	
PACK UBI		
PACK FIL II	149F	195F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
SARECEN	85F	125F
SUPER HITS	115F	155F
ZOMBI	140F	165F
ZARK DAVOR	NC	NC

**SELECTION**

10 TH FRAME BOWLING	99F	139F
1001 BC	134F	190F
1942	85F	139F
3D GRAND PRIX	89F	139F
ACE	89F	139F
ACE OF ACES	99F	139F
ADVANCED ART STUDIO		215F
ALIENS	89F	139F
ANTIRIAD	89F	139F
ASPHALT	129F	165F
BACTRON	129F	165F
BALL BREAKER	99F	139F
BATTLEFIELD GERMANY		145F
BIG 4	99F	139F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOB WINNER		169F
BOMB JACK II	85F	125F
CAULDRON II	87F	129F

COBRA	89F	139F
CRYSTANN	169F	
CYRUS CHESS	89F	139F
DAMES 3D CHAMPION	115F	179F
DESPOTING DESIGN	155F	215F
DRAGON'S LAIR II	89F	139F
DONKEY KONG	79F	139F
EREBUS	109F	138F
FAIAL		179F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89F	139F
FLASH	139F	195F
FORMULA ONE SIMULATOR	109F	
GAUNTLET	89F	135F
GHOST'N GOBLINS	89F	139F
GOONIES	89F	139F
GRAND PRIX 500	110F	139F
GRAPHIC CITY	139F	164F
GREAT ESCAPE	89F	139F
HEAD OVER HEELS	85F	125F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	89F	139F
HIT PACK II	89F	125F
HMS COBRA	230F	270F
IKARI WARRIORS	85F	130F
INFILTRATOR	89F	139F
INTERNATIONAL KARATE	89F	139F
JAIL BREAK	75F	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
KONAMI'S GOLF	89F	139F
KUNG JU MASTER		
LA CITE PERDUE		179F
LEADERBOARD	99F	139F
LE PACTE		189F
LE PASSAGER DU TEMPS	229F	
LES AVEN. DE JACK BURTON	119F	159F
LES PASSAGERS DU VENT	289F	289F
LES PASSAGERS DU VENT II	289F	289F
LIGHT FORCE	89F	129F
MAD DOG	129F	179F
MARBLE MADNESS Deluxe Vidéo	135F	
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
MERCENARY		99F
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
NEMESIS	89F	125F
PAC MAN		99F
PROHIBITION	169F	199F
RED SCORPION	85F	
RANA RAMA	89F	139F
SABOTEUR II	89F	139F
SAILING	99F	139F
SAPIENS	118F	166F
SCALEXTRIC	89F	139F
SCHOCKWAY RIDER	89F	139F
SCOUBIDOO	79F	135F
SENTINEL	89F	125F
SHAO LIN ROAD	89F	139F
SHORT CIRCUIT	89F	139F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85F	139F
SPEED KING	89F	
SPLITFIRE 40	86F	135F
SRAM		155F
SRAM II		153F
STAR GAMES	89F	129F

STARGLIDER	139F	176F
STREET HAWK	85F	
STRIKE FORCE COBRA	99F	139F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	139F
SUPER CYCLE	99F	139F
TENNIS 3D	108F	149F
THAI BOXING	85F	127F
THEY SOLD A MILLION I II III	89F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
UCHI MATA	99F	139F
WINTER GAMES	89F	139F
XENO	89F	119F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F

**PCW 8256**

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRIUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
HISTOIRE D'OR	199F
THE PAWN	239F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	189F
BILLARD (STEVE)	139F
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL PURSUIT	229F
ORPHEE	169F
TOP SECRET	259F
BOB WINNER	219F
HEATHROW AIRPORT	NC

**UTILITAIRES**

BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITE ALIENOR	1190F
DATAMAT	490F
DB COMPILER	640F
GENECAR	189F
GESTION DE FICHIER	299F
MULTIPLAN	499F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F
INTEGRE FACTURATION STOCK	490F
TURBO TOOL BOX	590F

**PC 1512 LIVRES**

PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

**UTILITAIRES**

ALIENOR II PC	1638F
DBASE II	1236F
BASOR	1615F
D BASE 3+	6595F
DISQUETTES (10) 3 1/2 DF DD	235F
FACTURATION ET STOCK	1308F
FRAMEWORK 1"	1236F
GEM WRITE PC 1512	1091F
GRAPH IN THE BOX	939F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MULTIPLAN V3	2315F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149F
NEWSROOM	339F
PC TYPE +	846F
PRINT MASTER PLUS	280F
REFLEX WORKSHOP	575F
SUPERCALC 4	3260F
SOLUTION PC 1512	1803F
TEXTOR 3	2835F
TURBO TUTOR	325F
TURBO DATABASE TOOLBOX	494F
TURBO EDITOR TOOLBOX	494F
TURBO GRAPHICS TOOLBOX	494F
TURBO PROLOG	826F
TURBO PASCAL	825F
VP PLANNER	1155F
WORD JUNIOR	948F

**JEUX**

ASTERIX	215F
BALANCE OF POWER	231F
BOULDERDASH	99F
BOULDERDASH II	99F
BRIDGE 4.0	178F
BRUCE LEE	190F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
CHESS	215F
CHESS MASTER 2000	281F
CYRUS II CHESS	157F

**PÉRIPHÉRIQUES**

ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II+	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
SPEED KING	109F
THE STICK	149F
DISQUETTES VIERGES	290F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
SYNTHÉSEUR VOCAL K7	449F
SYNTHÉSEUR VOCAL D	477F

Pour tous les autres titres nous contacter. Commandez par Tél. avec C.B.

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE  
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

**BON DE COMMANDE** (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
TOTAL					
Frais de Port					+ 0 F
TOTAL					

AMS 06.87

Payer par Carte Bleue

Date d'Expiration ...../..... Signature: \_\_\_\_\_

Dom-Tom et Export : Port 20 + 30 francs

**STARSOFT**

58, rue des Camélias  
94140 ALFORTVILLE  
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

**MODE de REGLEMENT**  
Chèque  Mandat-Poste   
Contre-Remboursement + 20 F.   
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

# LISTING

```

4,&22,&2E
820 SYMBOL 250,&27,&20,&20,&17,&20 [2145]
,&20,&1F,&0
830 SYMBOL 251,&C4,&24,&38,&C0,&20 [2508]
,&20,&C0,&0
840 SYMBOL 252,&3,&4,&4,&4,&F,&10, [2268]
&10,&13
850 SYMBOL 253,&0,&80,&80,&80,&E0, [2732]
&10,&10,&E0
860 SYMBOL 254,&20,&20;&13,&10,&10 [2622]
,&B,&10,&F
870 SYMBOL 255,&10,&10,&E0,&10,&10 [2538]
,&E0,&10,&E0
880 [117]
890 DESSIN DE L'ECRAN [1005]
900 [117]
910 LOCATE#2,1,1:PRINT#2,CHR$(200) [5563]
+CHR$(201):LOCATE#2,39,1:PRINT#2,C
HR$(200)+CHR$(201)
920 LOCATE#2,1,2:PRINT#2,CHR$(205) [5151]
+CHR$(212):LOCATE#2,39,2:PRINT#2,C
HR$(213)+CHR$(209)
930 LOCATE#2,1,23:PRINT#2,CHR$(200) [5039]
)+CHR$(214):LOCATE#2,39,23:PRINT#2
.CHR$(215)+CHR$(201)
940 LOCATE#2,1,24:PRINT#2,CHR$(205) [5310]
)+CHR$(209):LOCATE#2,39,24:PRINT#2
.CHR$(205)+CHR$(209);
950 FOR I=0 TO 17 [510]
960 LOCATE#2,3+2*I,1:PRINT#2,C [2226]
HR$(200)+CHR$(201);
970 LOCATE#2,3+2*I,2:PRINT#2,C [2357]
HR$(202)+CHR$(203);
980 LOCATE#2,3+2*I,23:PRINT#2, [2916]
CHR$(210)+CHR$(211);
990 LOCATE#2,3+2*I,24:PRINT#2, [1884]
CHR$(205)+CHR$(209);
1000 NEXT I [375]
1010 FOR I=0 TO 9 [492]
1020 LOCATE#2,1,3+2*I:PRINT#2, [2143]
CHR$(200)+CHR$(204);
1030 LOCATE#2,39,3+2*I:PRINT#2 [3010]
.CHR$(207)+CHR$(201);
1040 LOCATE#2,1,4+2*I:PRINT#2, [1768]
CHR$(205)+CHR$(206);
1050 LOCATE#2,39,4+2*I:PRINT#2 [2041]
.CHR$(208)+CHR$(209);
1060 NEXT I [375]
1070 MOVE 29,44:DRAWR 582,0,0:DRAW [3731]
R 0,327,0:DRAWR -582,0,0:DRAWR 0,-
327,0
1080 LOCATE#1,11,8:K=1 [1163]
1090 GOSUB 2750 [901]
1100 LOCATE#1,11,9:K=1 [944]
1110 GOSUB 2830 [909]
1120 RESTORE 2740 [898]
1130 LOCATE#1,10,12:PRINT#1,"Norbe [3376]

rt SILVESTRE"
1140 LOCATE#1,13,14:PRINT#1,"Fevri [1991]
er 1987"
1150 LOCATE#1,7,19:PRINT#1,"Appuye [2920]
r sur une touche..."
1160 BORDER 16:INK 0,16:INK 1,0:IN [3769]
K 2,26:INK 3,3
1170 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1170 [2543]
1180 INK 1,16:INK 2,16:INK 3,16:CL [2461]
S#3
1190 LOCATE#2,13,1:K=2 [918]
1200 GOSUB 2750 [901]
1210 LOCATE#2,13,2:K=2 [902]
1220 GOSUB 2830 [909]
1230 BORDER 16:INK 0,16:INK 1,0:IN [3769]
K 2,26:INK 3,3
1240 RESTORE 4900 [787]
1250 EVERY 12,1 GOSUB 4810 [1308]
1260 FOR I=1 TO 2000:NEXT I [936]
1270 LOCATE#1,12,2:PRINT#1,"REGLES [1968]
DU JEU"
1280 LOCATE#1,12,3:PRINT#1,"==== [2881]
===="
1290 LOCATE#1,1,5 [567]
1300 PRINT#1," Le jeu se joue a [6563]
deux sur un plateau quadrille
19*19."
1310 PRINT#1:PRINT#1," Le premie [10093]
r joueur doit poser un pion de sa
couleur au centre.L'adversaire po
se ou il le desire sur une inter
section libre."
1320 PRINT#1:PRINT#1," Celui qui [13131]
a pose le premier pion doit oblig
atoirement poser le second a au mo
ins trois intersections du premie
r pour reduire l'avantage du trai
t."
1330 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [3087]
EN 1330 ELSE R$="":CLS#3
1340 LOCATE#1,1,5:PRINT#1," Ensui [9249]
te chaque joueur posera a tour
de role un pion de sa couleur sur
une intersection libre."
1350 PRINT#1:PRINT#1," Le vainqu [5934]
eur est le premier des joueurs qu
i : "
1360 PRINT#1:PRINT#1," -Align [6543]
era 5 pions horizontaux, ver
ticaux ou en diagonale."
1370 PRINT#1:PRINT#1," ou -Prend [4001]
ra 5 paires de pions a l'a
dversaire."
1380 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [3086]
EN 1380 ELSE R$="":CLS#3
1390 LOCATE#1,1,5:PRINT#1," Un jo [16775]
ueur capture une ou plusieurs pair

```



```

es de pions adverses quand, en pos
ant son pion, il prend deux pions
adverses en tenaille."
1400 PRINT#1:PRINT#1," Les pions [9718]
ainsi captures sont enlevés d
u plateau et les paires prises c
omptabilisées a part."
1410 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" T [2990]
HEN 1410 ELSE R$="":CLS#3
1420 ' [117]
1430 ' DEFINITION DES I [1147]
CONES
1440 ' [117]
1450 LOCATE#1,10,2:PRINT#1,"LEGEND [1975]
E DES ICONES"
1460 LOCATE#1,10,3:PRINT#1,"==== [2150]
====="
1470 PLOT 100,300,1 [778]
1480 FOR I=0 TO 1 [468]
1490 FOR J=0 TO 2 [702]
1500 MOVE 100+I*220,300-80 [881]
*J
1510 DRAWR 34,0:DRAWR 0,-3 [3147]
4:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
1520 NEXT J [370]
1530 NEXT I [375]
1540 MOVE 324,136:DRAWR 26,0:DRAWR [3348]
0,-26:DRAWR -26,0:DRAWR 0,26
1550 TAG:H=1:I=0 [970]
1560 MOVE 102,298:PRINT CHR$(219)+ [2585]
CHR$(220);
1570 MOVE 102,282:PRINT CHR$(221)+ [2661]
CHR$(222);
1580 MOVE 102,218:PRINT CHR$(223)+ [1433]
CHR$(224);
1590 MOVE 102,202:PRINT CHR$(225)+ [2505]
CHR$(226);
1600 MOVE 102,138:PRINT CHR$(192)+ [2825]
CHR$(193);
1610 MOVE 102,122:PRINT CHR$(194)+ [2544]
CHR$(195);
1620 MOVE 322,298:PRINT CHR$(248)+ [3073]
CHR$(249);
1630 MOVE 322,282:PRINT CHR$(250)+ [2342]
CHR$(251);
1640 MOVE 322,218:PRINT CHR$(252)+ [1497]
CHR$(253);
1650 MOVE 322,202:PRINT CHR$(254)+ [2605]
CHR$(255);
1660 MOVE 150,280:PRINT"CLAVIER"; [3163]
MOVE 150,200:PRINT"JOYSTICK";
1670 MOVE 150,120:PRINT"ARRET";:MO [3406]
VE 370,280:PRINT"A VOUS !!!";
1680 MOVE 370,200:PRINT"POUCE! A M [4550]
OI.";:MOVE 370,120:PRINT"JE REFLEC
HIS !";
1690 FOR J=1 TO 100:NEXT J:H=H+1:I [2439]

```

```

F H=5 THEN H=1
1700 MOVE 330,130:PRINT CHR$(187+H [1832]
);
1710 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [3730]
EN 1690 ELSE R$=""
1720 ' [117]
1730 ' DESSIN DU PLATEAU D [1250]
E JEU
1740 ' [117]
1750 CLS#1:DIM PLATEAU(729):LOCATE [4568]
#1,3,10:PRINT#1,"Jouez-vous le pre
mier ?(O/N) ";
1760 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [2415]
EN 1760
1770 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 1 [2084]
760 ELSE PRINT#1,R$
1780 IF R$="O" THEN JOUEUR=1:DJ=1 [3846]
ELSE JOUEUR=0:DJ=0
1790 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
1800 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:CLS#1 [1237]
1810 TOUR=0:INK 3,16:PEN 3 [971]
1820 TAG [318]
1830 PLOT 40,359,3 [554]
1840 FOR I=0 TO 18 [529]
1850 MOVE 40,359-16*I [694]
1860 FOR J=0 TO 18 [575]
1870 PRINT CHR$(216); [1149]
1880 NEXT J [370]
1890 NEXT I [375]
1900 MOVE 39,360:DRAWR 306,0:DRAWR [4254]
0,-306:DRAWR -306,0:DRAWR 0,306
1910 FOR I=0 TO 2 [471]
1920 FOR J=0 TO 2 [702]
1930 MOVE 88+I*96,311-J*96 [2349]
:PRINT CHR$(217);
1940 NEXT J [370]
1950 NEXT I [375]
1960 FOR I=0 TO 1 [468]
1970 FOR J=0 TO 1 [699]
1980 MOVE 136+I*96,263-J*9 [1953]
6:PRINT CHR$(217);
1990 NEXT J [370]
2000 NEXT I [375]
2010 DI [84]
2020 INK 3,3:PEN 1:PLOT 370,350,1: [5069]
DRAWR 230,0:DRAWR 0,-160:DRAWR -23
0,0:DRAWR 0,160
2030 MOVE 486,310:DRAWR 0,-120:MOV [3945]
E 370,310:DRAWR 230,0
2040 MOVE 380,330:PRINT"PAIRES PRI [2213]
SES";
2050 MOVE 559,98:DRAWR 34,0:DRAWR [2808]
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2060 MOVE 499,98:DRAWR 34,0:DRAWR [3715]
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2070 MOVE 439,98:DRAWR 34,0:DRAWR [2993]

```

# LISTING

```

0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2080 MOVE 379,98:DRAWR 34,0:DRAWR [3462]
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2090 MOVE 382,94:DRAWR 26,0:DRAWR [4909]
0,-26:DRAWR -26,0:DRAWR 0,26
2100 MOVE 500,96:PRINT CHR$(219)+C [2397]
HR$(220);
2110 MOVE 500,80:PRINT CHR$(221)+C [2685]
HR$(222);
2120 MOVE 560,96:PRINT CHR$(192)+C [2201]
HR$(193);
2130 MOVE 560,80:PRINT CHR$(194)+C [2307]
HR$(195);
2140 IF JOUEUR=1 THEN MOVE 440,96; [5243]
PRINT CHR$(248)+CHR$(249);:MOVE 44
0,80:PRINT CHR$(250)+CHR$(251);:GO
TO 2180
2150 MOVE 440,96:PRINT CHR$(252)+C [2847]
HR$(253);
2160 MOVE 440,80:PRINT CHR$(254)+C [2551]
HR$(255);
2170 ' [117]
2180 ' TEST ET DEPLACEMENT DU C [1384]
URSEUR
2190 ' [117]
2200 X=388:Y=128 [751]
2210 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [4433]
;:TAG:PLOT 700,700,1
2220 IF CURSJOY=0 THEN G=8:D=1:H=0 [2708]
:B=2:SAISIE=47:GOTO 2240
2230 G=74:D=75:H=72:B=73:SAISIE=76 [1142]
2240 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218); [4147]
'DESSIN DE LA FLECHE
2250 IF JOUEUR=0 THEN MOVE X,Y:PRI [5037]
NT CHR$(218);:GOSUB 3170 'JEU DE
L'AMSTRAD
2260 IF INKEY(SAISIE)=0 THEN 2400 [2313]
ELSE X2=X:Y2=Y
2270 IF INKEY(G)=0 THEN X=X-4:MVT= [1227]
1
2280 IF INKEY(D)=0 THEN X=X+4:MVT= [1733]
1:GOTO 2310
2290 IF INKEY(B)=0 THEN Y=Y-4:MVT= [1416]
1
2300 IF INKEY(H)=0 THEN Y=Y+4:MVT= [2619]
1:GOTO 2330
2310 IF X<35 THEN X=35 [1457]
2320 IF X>575 THEN X=575 [969]
2330 IF Y<65 THEN Y=65 [1034]
2340 IF Y>365 THEN Y=365 [1358]
2350 IF MVT=1 THEN MVT=0 ELSE 2260 [1644]
2360 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [4433]
;:TAG:PLOT 700,700,1
2370 MOVE X2,Y2:PRINT CHR$(218); [1484]
2380 GOTO 2220 [367]
2390 ' [117]
2400 ' TEST DU CURSEUR [880]
2410 ' [117]
2420 IF X>=500 AND X<=532 AND Y>=6 [6392]
4 AND Y<=98 AND INKEY(SAISIE)=0 TH
EN GOSUB 2480 'CHANGEMENT CURSEU
R/JOYSTICK
2430 IF X>=35 AND X<=340 AND Y>=60 [5429]
AND Y<=360 AND INKEY(SAISIE)=0 TH
EN GOSUB 2890 'JEU DU JOUEUR
2440 IF X>=560 AND X<=592 AND Y>=6 [3614]
4 AND Y<=98 AND INKEY(SAISIE)=0 TH
EN FIN=1:GOTO 2600 'FIN DE L
A PARTIE
2450 IF RETOUR=1 THEN RETOUR=0:TAG [3869]
OFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG:GO
TO 1740
2460 GOTO 2260 [359]
2470 ' [117]
2480 ' CHOIX CURSEUR / JOYSTICK [1978]
2490 ' [117]
2500 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);:TAG [5826]
OFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG:MO
VE 558,96
2510 CURSJOY=CURSJOY XOR 1:IF CURS [4991]
JOY=0 THEN SAISIE=47:G=8:D=1:H=0:B
=2 ELSE SAISIE=76:G=74:D=75:H=72:B
=73
2520 MOVE 500,96:IF CURSJOY=1 THEN [4744]
PRINT CHR$(223)+CHR$(224); ELSE P
RINT CHR$(219)+CHR$(220);
2530 MOVE 500,80:IF CURSJOY=1 THEN [5284]
PRINT CHR$(225)+CHR$(226); ELSE P
RINT CHR$(221)+CHR$(222);
2540 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
2550 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218); [2275]
2560 RETURN [555]
2570 ' [117]
2580 ' FIN DE LA PARTIE [730]
2590 ' [117]
2600 RESTORE 5240:SON=1:EVERY 12,1 [1698]
GOSUB 4790:EI
2610 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218); [2275]
2620 MOVE 370,160:PRINT "A BIENTOT [1601]
....";
2630 MOVE 380,130:PRINT "PEUT-ETRE [1726]
!!!";
2640 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
2650 MOVE 560,96:PRINT CHR$(196)+C [2565]
HR$(197);
2660 MOVE 560,80:PRINT CHR$(198)+C [2614]
HR$(199);
2670 FOR I=1 TO 300:NEXT I [526]
2680 MOVE 560,96:PRINT CHR$(192)+C [2201]
HR$(193);
2690 MOVE 560,80:PRINT CHR$(194)+C [2307]
HR$(195);

```

## PRESENTE :

# LE MEUBLE MULTIFONCTION

### EN VENTE CHEZ :

ARPAJOU ORGANISATION  
64100 BAYONNE - 59 59 75 85  
BASE 4  
64000 PAU - 59 83 78 78  
BEL ENTREPRISE  
17300 ROCHEFORT - 46 87 68 82  
BUROMAT  
33190 LA REOLE - 56 61 13 66  
C.I.S.  
33400 TALENCE - 56 04 42 48  
CLUB ACCACIA  
06400 CANNES - 93 94 39 12  
COCONUT  
75011 PARIS - 43 55 63 00  
COMPTOIR DE DISTRIBUTION  
31000 TOULOUSE - 61 76 37 40  
DPMF DIFFUSION  
92100 BOULOGNE - 48 25 79 15  
ELECTROMICK  
33390 BLAYE - 57 42 02 48  
ETS COUTURIER  
47300 VILLENEUVE SUR LOT  
53 70 50 76  
GSB ETS CASSAT  
40600 BISCARROSSE - 58 78 10 80  
HIFI NON STOP  
33210 LANGON - 56 63 20 71  
INFORMATIQUE SERVICE  
66000 PERPIGNAN - 68 56 79 31  
L.I.M.  
37170 CHAMBRAY LES TOURS  
47 27 29 00  
LA VEILLEE  
40600 BISCARROSSE - 58 78 01 59



LOGI CONTACT  
40100 DAX  
MEMOIRE VIVE  
87000 LIMOGES - 55 34 34 15  
METRONOME  
61100 FLERS - 33 65 55 55  
MICR'OCCASE  
34000 MONTPELLIER - 67 72 98 44  
MICRO 28  
20260 CALVI HAUTE CORSE  
95 65 20 05  
MICRO LANDES  
40000 MONT DE MARSAN - 58 06 44 74  
MICROGICIEL  
66000 PERPIGNAN - 68 52 38 76  
MICROMAR  
47190 AIGUILLON - 53 88 15 81  
MOBIS  
47200 MARMANDE - 53 94 44 10  
MUSIC MATOS  
82000 MONTAUBAN - 63 63 09 92  
ONDE MARITIME  
33000 BORDEAUX - 56 24 05 34  
ORDINATEL  
81100 CASTRES - 63 35 39 71  
QUATRIEME DIMENSION  
76600 LE HAVRE - 35 22 59 00  
ROSE DES SABLES  
33260 LA TESTE - 56 54 43 67  
SOLEIL VIDEO  
24480 LE BUISSON - 53 22 91 97  
SON VIDEO 2000  
33800 BORDEAUX - 56 92 91 78  
STE PRONTALMO  
97110 POINTE A PITRE - 19590 900656  
VISMO  
75011 PARIS - 43 38 60 00

Fabricant :  
COUSIN-MALBRAN



## REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

AMS 06/87

### BON DE COMMANDE

A renvoyer à DEIA  
62, cours de l'YSER  
33800 BORDEAUX  
Tél. 56.91.15.81  
Télex. 572421

Cocher la couleur choisie :  Blanc -  Noir -  Pin -  
 Pin champs verts -  Makor brun.  
AU PRIX DE 1990 F + port 80F  
Voici mon adresse : \_\_\_\_\_

Je suis revendeur et désire connaître vos conditions  
 Je suis particulier et commande 1 meuble

Je joins mon chèque à la commande, ainsi je bénéficie  
du port gratuit.  
 Je paie en contre remboursement (Frais CR + ajouter 80,00 F)



```

2700 FOR I=1 TO 300:NEXT I:GOTO 26 [1469]
50
2710 IF FIN=0 THEN CLS#1:RESTORE 4 [1394]
900:SON=1
2720 CLS:END [578]
2730 ' [117]
2740 ' [117]
2750 ' ECRITURE DU LOGO PENTE [1788]
2760 ' [117]
2770 PRINT#K,CHR$(32); [951]
2780 FOR I=0 TO 3 [474]
2790 PRINT#K,CHR$(229+I*2+1)+C [3142]
HR$(230+I*2+1)+CHR$(32);
2800 NEXT I [375]
2810 PRINT#K,CHR$(232)+CHR$(233)+C [1549]
HR$(32);
2820 RETURN [555]
2830 RESTORE 5410 [717]
2840 PRINT#K,CHR$(32);:FOR I=0 TO [1322]
4
2850 READ A,B [544]
2860 PRINT#K,CHR$(A)+CHR$(B)+C [1797]
HR$(32);
2870 NEXT I [375]
2880 RETURN [555]
2890 ' [117]
2900 ' CHOIX D'UNE POSITION DE JEU [4157]
PAR LE JOUEUR
2910 ' [117]
2920 JX=CINT((X-48)/16):JY=CINT((3 [3047]
48-Y)/16):CX=113+JX+27*JY
2930 DC=MAX(ABS(JX-9),ABS(JY-9)) [1180]
2940 IF PLATEAU(CX)<>0 THEN RETURN [928]
2950 IF DJ=1 AND TOUR=0 AND CX<>36 [5624]
5 THEN TAGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:R
ETURN
2960 IF DJ=1 AND TOUR=1 AND DC<3 T [4170]
HEN TAGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:RETU
RN
2970 IF JX<0 OR JY<0 THEN RETURN E [2415]
LSE JOUEUR=0
2980 EVAL(CX)=1:PLATEAU(CX)=2:TOUR [2007]
=TOUR+1
2990 KX=40+16*JX:KY=358-16*JY [1119]
3000 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218); [2275]
3010 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [6136]
;:TAG:PLOT KX,KY,2:PRINT CHR$(238)
;
3020 PLOT 700,700,1 [587]
3030 MOVE 440,96:PRINT CHR$(252)+C [2847]
HR$(253);
3040 MOVE 440,80:PRINT CHR$(254)+C [2551]
HR$(255);
3050 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
3060 IF DJ=1 OR TOUR<>1 THEN 3150 [1770]
3070 FOR I=1 TO 4 [450]
3080 FOR K=-1 TO 1 [590]
3090 FOR L=-1 TO 1 [921]
3100 EVAL(CX+K*I+L*I*27) [1519]
=5-I
3110 EVAL(365+K*I+L*I*27 [2546]
)=EVAL(365+K*I+L*I*27)+5-I
3120 NEXT L [368]
3130 NEXT K [373]
3140 NEXT I [375]
3150 QX=CX:GOSUB 3710:IF RETOUR=1 [3477]
THEN RETURN TEST SI ALIGN
EMENT DE 5 PIONS
3160 GOSUB 3850:IF RETOUR=1 THEN R [3702]
ETURN TEST DE LA PR
ISE DE DOUBLES
3170 ' [117]
3180 ' INITIALISATION DU JEU DE L [2748]
'AMSTRAD
3190 ' [117]
3200 JOUEUR=1:PEN 1 [999]
3210 EVERY 26,1 GOSUB 4180:EI [920]
3220 IF TOUR=0 AND DJ=0 THEN PLATE [4180]
AU(365)=1:EVAL(365)=0:JEU=365:GOTO
3310
3230 IF DJ=1 AND TOUR=1 THEN 3450 [2997]
'CHOIX IERE R
EPONSE
3240 IF DJ=1 OR TOUR<>1 THEN 3300 [2527]
'2EME TOUR AM
STRAD
3250 FOR I=281 TO 287:EVAL(I)=EVAL [2767]
(I)+100:NEXT I
3260 FOR I=443 TO 449:EVAL(I)=EVAL [3041]
(I)+100:NEXT I
3270 FOR I=0 TO 4 [477]
3280 EVAL(308+27*I)=EVAL(308+2 [2127]
7*I)+100:EVAL(314+27*I)=EVAL(314+2
7*I)+100
3290 NEXT I [375]
3300 GOSUB 3540 [981]
3310 JY=INT((JEU-113)/27):JX=CINT( [3604]
(((JEU-113)/27)-INT((JEU-113)/27))
*27)
3320 KX=40+16*JX:KY=358-16*JY [1119]
3330 DI:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$ [5168]
(0);:TAG:MOVE KX,KY:PRINT CHR$(238
);
3340 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3764]
;:TAG:EI
3350 QX=JEU:GOSUB 3710:IF RETOUR=1 [4121]
THEN RETURN TEST DES 5 P
IONS
3360 GOSUB 3850:IF RETOUR=1 THEN R [3032]
ETURN TEST DES PAI
RES
3370 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG

```



13 Boulevard de la République  
92250 La Garenne Colombes  
Tél : (1) 47.84.21.77

&

2 rue Marc Sangnier  
94240 L'Hay les Roses  
Tél : (1) 46.83.03.61

## REVENDEUR AGRÉE

### PCX-20

Intel 8088, 256 K RAM  
1 x 20 Mo sur disque dur  
1 x 360 Ko sur disquette  
Carte monochrome graphique 720 x 348  
Moniteur haute résolution 14" vert  
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

15995 F HT



**AMSTRAD PCW 8256**  
e traitement de texte sur  
tous les bureaux  
3997 F HT



### AMSTRAD



### PC-1512

Avec unité centrale, moniteur monochrome,  
un lecteur de disquettes 360 Ko, souris,  
MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP  
et PAINT, BASIC 2.

4997 F HT

### PCA-20

Intel 80286, 512 K RAM  
1 x 20 Mo sur disque dur  
1 x 1.2 Mo sur disquette  
Carte monochrome graphique 720 x 348  
Moniteur haute résolution 14" vert  
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

19995 F HT

**DISTRIBUTEUR  
EPSON**

# REMISE 10 % sur MATERIELS 10 % sur LOGICIELS

**MOVE : une équipe de professionnels à l'écoute de vos besoins.**

### LOGICIELS JEUX

	CASS	DISQ
Kung Fu 2		190 F
Top Gun		195 F
Les Laureats		195 F
Gauntlet	121 F	180 F
Dragon L'air	110 F	180 F
Compilation 5 Jeux		175 F
Compilation 6 Jeux		175 F
Spacer Armer		190 F
1942		185 F
Big Band		290 F
Les Goonies	130 F	
Les Passagers du Vent		330 F
Sram 2		220 F
Harry et Harry		220 F
Scott Winder Reporter		220 F
1001BC	120 F	220 F
Bob Winner		200 F
Saboteur II	120 F	200 F
Fer et Flamme		290 F
Asphalt		215 F
Bomb Jack 2	120 F	180 F
Super Cycle	139 F	210 F
Arkanoid	125 F	180 F
Scalextric	120 F	180 F
Super Pack	129 F	180 F
Ace Of Aces	130 F	190 F
Hit Pack 6		200 F
Ballblazer		175 F
Maddog		230 F
Manhattan 95		215 F
Leader Board	139 F	200 F
Zox 2099		198 F
Bobby Bearing	129 F	
Frame	145 F	
Trivial Poursuite	230 F	275 F
TT Racer	120 F	185 F
Short Circuit	130 F	
Stryfe	160 F	
M'Enfin	160 F	227 F
Les Hits		198 F
Sigma		185 F
Les Passagers du Temps		240 F
Silent Service		210 F
Masque		227 F

### EDUCATIFS CPC

	CASS	DISQ
Maths 5ème	190 F	
France géo		200 F

Educatif 5eme	140 F
Autoformation Assembleur	195 F
Géométrie 3ème	200 F
Maths 5ème - 4ème	200 F
Auto-F à l'Assembleur	295 F
Cours de Basic	243 F
Equations 3eme	206 F
Maths Second Cycle	290 F
Turbo Tutor	474 F
Micro-Géo	139 F
Orhogus	230 F
Méthode Assimil Anglais	825 F
Balade Outre Rhin	668 F
Big Ben	260 F
Revision Maths Bac	260 F
	340 F

### ACCESSOIRES et MATERIELS

Bureau Amstradesk	115 F
Boite 50 disk Plastique	150 F
Boite en TEAK 50 Disk	295 F
Rame de 2000 Feuilles (Bande Caroll)	220 F
2ème Lecteur (Pour 8256)	1990 F
Guide Feuille PES	280 F
Lecteur 5 1/4" PES	1990 F
Souris PCW	1630 F
Housse PCW	225 F
Imprimante DMP3000 80 Col	
Imprimante DMP4000 132 Col	
Imprimante EPSON FX800 80 Col	
Imprimante EPSON FX1000 132 Col	
Imprimante EPSON EX800 80 Col	
Imprimante EPSON EX 1000 132 Col	
Imprimante EPSON LX800 80 Col	
Imprimante Manesman 85 132 Col	
Imprimante Manesman 85 80 Col	
Carte Disque Dur TANDON 20 MO	
Drive TANDON 360 K	
Extension Mémoire 640 K	
Co-processeur Arithmétique 8087	
Cable Imprimante Blindé IBM	
Boite Plastique 50 Disk	
Boite en Teak 50 Disk	

AMSTRAD1 D28, 5/8 Hélios bold

### LOGICIELS UTILITAIRES PC1512 TTC

Worldstar 1512	890,00 F
Supercalc 3	890,00 F
Reflex	990,00 F

Sidekick	391,00 F
Comptabilité SAARI	2241,00 F
Paie GIPSI	2241,00 F
Facturation Stock FASSI	2241,00 F
Framework Premier	1174,00 F
Compta LPC	1126,00 F
Gestion LPC	4981,00 F
Evolution Sunset	1174,00 F
Aliénor II	1992,00 F
Gem Write	1174,00 F
Gem Graph	1174,00 F
Turbo Pascal	1062,00 F
Paye Crépus II	1992,00 F
PC-Type +	1270,00 F
Basor	2312,00 F
Textor	4684,00 F

### JEUX SUR PC1512

	TTC
Infiltrator	295 F
Pitstop II	250 F
Cyrus2 Chess	245 F
Alex Higgins	240 F
Summer Gammes II	240 F
Bob Winner	240 F
MGT	220 F
Winter Games	245 F

### JEUX SUR PCW

	TTC
Bob Winner	240 F
Top Secret	295 F
Orphée	295 F
Histoire d'Or	250 F
Graphologie/Biorhythmes	199 F
Am-Stram-Dames	199 F
Mission Detector	199 F
Bridge Player	220 F
Colossus Chess	209 F
Batman	195 F
Lord Of The Rings	279 F
Tomahawk	225 F
Fairlight	195 F
Reversi	199 F
SAS Raid	160 F
Space Invader	160 F
Blackstar	131 F
SAS Attack	152 F
Blocus	270 F

Société \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_ Responsable \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_ Souhaite obtenir :  Documentation  Rendez-vous.

# LISTING

```

3380 DI:MOVE 440,96:PRINT CHR$(248 [2370]
)+CHR$(249);
3390 MOVE 440,80:PRINT CHR$(250)+C [2408]
HR$(251);
3400 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
3410 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218); [2275]
3420 IF TOUR>1 THEN GOSUB 4690 [1570]
3430 RETURN [555]
3440 ' [117]
3450 ' CHOIX ALEATOIRE 1ERE RE [1911]
PONSE
3460 ' [117]
3470 T=TIME:T=INT(((T/8)-INT(T/8)) [2779]
*8)
3480 IF T>0 AND T<=3 THEN JEU=365- [1987]
29+T
3490 IF T>=7 AND T<=9 THEN JEU=365 [2591]
+19+T
3500 IF T=4 OR T=6 THEN JEU=365-5+ [2370]
T
3510 IF T=0 OR T=5 THEN 3470 [1454]
3520 PLATEAU(JEU)=1:EVAL(JEU)=0:GO [1355]
TO 3310
3530 ' [117]
3540 ' BALAYAGE DU PLATEAU [1344]
3550 ' [117]
3560 ' [117]
3570 PX=113:JEU=0:MAXI=0 [1110]
3580 FOR J=0 TO 18 [575]
3590 FOR I=0 TO 18 [529]
3600 OCCUP=0 [888]
3610 QX=PX+27*J+I:IF PLAT [2670]
EAU(QX)<>0 THEN 3660
3620 IF PLATEAU(QX-28)<>0 [12952]
OR PLATEAU(QX-27)<>0 OR PLATEAU(Q
X-26)<>0 OR PLATEAU(QX-1)<>0 OR PL
ATEAU(QX+1)<>0 OR PLATEAU(QX+26)<>
0 OR PLATEAU(QX+27)<>0 OR PLATEAU(
QX+28)<>0 THEN OCCUP=1
3630 IF OCCUP=1 THEN GOSU [1684]
B 3700
3640 IF EVAL(QX)=1000 TH [1661]
EN I=18:J=18
3650 IF EVAL(QX)>MAXI THE [2523]
N MAXI=EVAL(QX):JEU=QX
3660 NEXT I [375]
3670 NEXT J [370]
3680 PLATEAU(JEU)=1:EVAL(JEU)=0 [1258]
3690 RETURN [555]
3700 ' [117]
3710 ' TEST DES POSITIONS [1064]
3720 ' [117]
3730 FOR P=4 TO 0 STEP-1 [962]
3740 HOR=10000*PLATEAU(QX-P)+1000* [8145]
PLATEAU(QX-(P-1))+100*PLATEAU(QX-(
P-2))+10*PLATEAU(QX-(P-3))+PLATEAU
(QX-(P-4))
3750 VER=10000*PLATEAU(QX-P*27)+10 [6723]
00*PLATEAU(QX-(P-1)*27)+100*PLATEA
U(QX-(P-2)*27)+10*PLATEAU(QX-(P-3)
*27)+PLATEAU(QX-(P-4)*27)
3760 DIAG1=10000*PLATEAU(QX-P*28)+ [6422]
1000*PLATEAU(QX-(P-1)*28)+100*PLAT
EAU(QX-(P-2)*28)+10*PLATEAU(QX-(P-
3)*28)+PLATEAU(QX-(P-4)*28)
3770 DIAG2=10000*PLATEAU(QX+P*26)+ [6479]
1000*PLATEAU(QX+(P-1)*26)+100*PLAT
EAU(QX+(P-2)*26)+10*PLATEAU(QX+(P-
3)*26)+PLATEAU(QX+(P-4)*26)
3780 IF HOR=11111 OR VER=11111 OR [6345]
DIAG1=11111 OR DIAG2=11111 THEN JO
UEUR=0:P=-1:GOSUB 4570 'GAIN AMSTR
AD
3790 IF HOR=22222 OR VER=22222 OR [6797]
DIAG1=22222 OR DIAG2=22222 THEN JO
UEUR=0:P=-1:GOSUB 4600 'GAIN JOUEU
R
3800 IF JOUEUR=1 THEN GOSUB 4030 [990]
3810 IF RETOUR=1 THEN P=0 [1601]
3820 NEXT P [364]
3830 RETURN [555]
3840 ' [117]
3850 ' PRISE DE DEUX PIONS [424]
3860 ' [117]
3870 FOR I=3 TO 0 STEP-1 [1018]
3880 FOR K=0 TO 1 [1301]
3890 DOUBLE=0 [542]
3900 FOR J=3 TO 0 STEP-1 [784]
3910 IF I=3 THEN II=-2 [1531]
5 ELSE II=I
3920 DOUBLE=DOUBLE+(10 [3735]
^J)*PLATEAU(QX+((-1)^K)*J*(26+II))
3930 NEXT J [370]
3940 IF DOUBLE=2112 THEN T [5081]
AGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:GOSUB 429
0 ' PRISE JOUEUR
3950 IF DOUBLE=1221 THEN D [4866]
I:TAGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:GOSUB
4250:EI ' PRISE AMSTRAD
3960 IF RETOUR=1 THEN I=0:K=1:J=0 [2249]
3970 NEXT K [373]
3980 NEXT I [375]
3990 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
4000 MOVE 380,120:PLOT 700,700,1 [1079]
4010 RETURN [555]
4020 ' [117]
4030 ' EVALUATION DES POSITIONS [1885]
4040 ' [117]
4050 RESTORE 5330 [773]
4060 FOR JJ=1 TO 2 [622]
4070 READ NBPOS [552]
4080 FOR II=1 TO NBPOS [1262]

```



```

4090      READ POSIT,VALUE      [7001]
4100      IF HOR=POSIT OR VER=P [4907]
OSIT OR DIAG1=POSIT OR DIAG2=POSIT
  THEN EVAL(QX)=EVAL(QX)+VALUE
4110      NEXT II              [4531]
4120 HOR=VAL(RIGHT$(STR$(HOR),4)): [3140]
VER=VAL(RIGHT$(STR$(VER),4))
4130 DIAG1=VAL(RIGHT$(STR$(DIAG1), [5489]
4)):DIAG2=VAL(RIGHT$(STR$(DIAG2),4
))
4140 NEXT JJ                  [4421]
4150 RESTORE 5320            [7671]
4160 RETURN                  [5551]
4170 '                       [1171]
4180 ' VISUALISATION DE LA REFLE [6471]
XION
4190 '                       [1171]
4200 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
4210 H=H+1:IF H>=4 THEN H=0   [1759]
4220 MOVE 388,88:PRINT CHR$(188+H) [1126]
;
4230 RETURN                  [5551]
4240 '                       [1171]
4250 ' PRISE D'UNE PAIRE DE PIONS [1031]
PAR AMSTRAD
4260 '                       [1171]
4270 PRISAMS=1              [1017]
4280 '                       [1171]
4290 ' PRISE D'UNE PAIRE DE PIONS [1151]
PAR LE JOUEUR
4300 '                       [1171]
4310 PRISE1=QX+((-1)^K)*2*(26+II); [3564]
PRISE2=QX+((-1)^K)*(26+II)
4320 FOR PX=0 TO 2          [9921]
4330   FOR PY=0 TO 2        [1088]
4340     POINT=197+II*6+JJ*162 [1202]
4350     IF PRISE1=POINT THEN [1957]
YY=1 ELSE YY=0
4360     IF PRISE2=POINT THEN [2840]
ZZ=1 ELSE ZZ=0
4370     NEXT PY           [4511]
4380   NEXT PX            [4481]
4390   IF PRISE1=365 OR PRISE1=281 O [4370]
R PRISE1=287 OR PRISE1=443 OR PRIS
E1=449 THEN YY=1 ELSE YY=0
4400   IF PRISE2=365 OR PRISE2=281 O [6165]
R PRISE2=287 OR PRISE2=443 OR PRIS
E2=449 THEN ZZ=1 ELSE ZZ=0
4410   PLATEAU(PRISE1)=0:PLATEAU(PRI [3596]
SE2)=0:EVAL(PRISE1)=0:EVAL(PRISE2)
=0
4420   JY1=INT((PRISE1-113)/27):JX1= [3485]
CINT((((PRISE1-113)/27)-INT((PRISE
1-113)/27))*27)
4430   JY2=INT((PRISE2-113)/27):JX2= [3777]
CINT((((PRISE2-113)/27)-INT((PRISE
2-113)/27))*27)
4440   KX1=40+16*JX1:KY1=40+16*JY1 [4092]
Y1=358-16*JY1:KY2=358-16*JY2
4450   TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [4171]
;:TAG:PLOT 700,700,3
4460   MOVE KX1,KY1:PRINT CHR$(216+Y [1946]
Y);
4470   MOVE KX2,KY2:PRINT CHR$(216+Z [2051]
Z);
4480   PLOT 700,700,1+PRISAMS      [902]
4490   PAIRE(PRIASMS)=PAIRE(PRIASMS) [6835]
+1:MOVE 404+116*PRISAMS,310-20*PAI
RE(PRIASMS):PRINT CHR$(238)+CHR$(3
2)+CHR$(238);
4500   TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [5190]
;:TAG:PLOT 700,700,2-PRISAMS
4510   IF PAIRE(PRIASMS)=5 THEN IF P [4095]
RISAMS=0 THEN 4620 ELSE GOTO 4570
4520   PRISAMS=0                [1018]
4530   RETURN                    [5551]
4540 '                           [1171]
4550 ' GAIN DE L'AMSTRAD         [1215]
4560 '                           [1171]
4570   DI:MOVE 390,150:PRINT"J'AI GA [2633]
GNE!!!";
4580   GOTO 4640                [537]
4590 '                           [1171]
4600 ' GAIN DU JOUEUR           [1321]
4610 '                           [1171]
4620   MOVE 380,150:PRINT "BRAVO ! " [2028]
;
4630   MOVE 380,130:PRINT"UNE REVANC [1791]
HE ?";
4640   DUREE=0:NOTE=0           [1020]
4650   RESTORE 5070:SON=2:EVERY 12,1 [1917]
GOSUB 4810:EI
4660   IF DUREE=-1 AND NOTE=-1 THEN [2688]
RETOUR=1:DI ELSE 4660
4670   ERASE PLATEAU           [723]
4680 '                           [1171]
4690 ' RAZ DE EVAL              [981]
4700 '                           [1171]
4710   K=113                    [385]
4720   FOR J=0 TO 18           [575]
4730     FOR I=0 TO 18        [529]
4740       Q=113+J*27+I:EVAL(Q)= [1145]
0
4750     NEXT I               [375]
4760   NEXT J                  [370]
4770   RETURN                  [555]
4780 '                           [117]
4790 ' MUSIQUE DE FOND          [1909]
4800 '                           [117]
4810   ZZ=(SQ(1)AND &7):IF ZZ<=1 THE [1817]
N 4880
4820   READ NOTE,DUREE         [1245]
4830   IF NOTE=0 AND DUREE=0 THEN RE [2346]

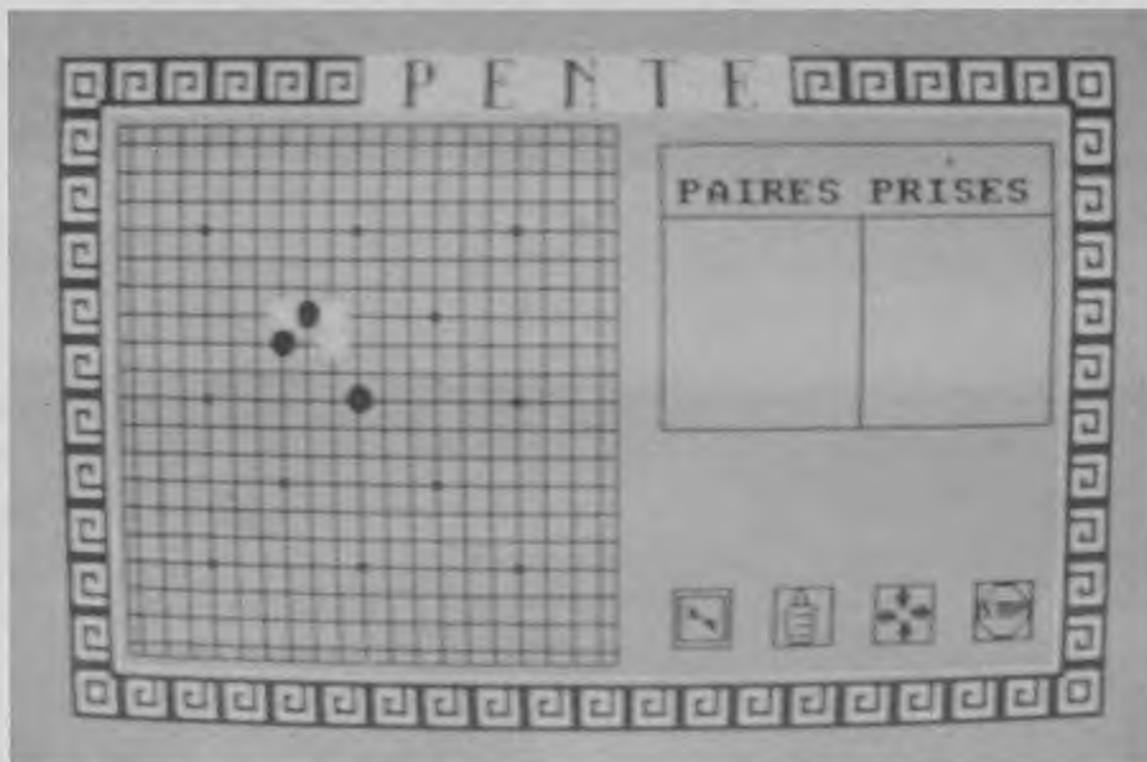
```

# LISTING

```

STORE 4900
4840 IF NOTE=-1 AND DUREE=-1 THEN [1173]
RETURN
4850 IF NOTE=-2 AND DUREE=-2 THEN [1211]
2720
4860 IF NOTE=2 THEN VOL=0 ELSE VOL [1785]
=14
4870 SOUND 1,NOTE,DUREE*3,VOL,SON [2656]
4880 RETURN [555]
4890 'NOTES DE TOM DOOLEY [1803]
4900 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2464]
179,8,142,16,142,16
4910 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2100]
179,8,159,32
4920 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2375]
179,8,159,16,159,16
4930 DATA 159,4,159,8,142,4,179,8, [1864]
5010 DATA 159,4,159,8,127,4,142,8, [1578]
159,8,179,32
5020 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2464]
179,8,142,16,142,16
5030 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2100]
179,8,159,32
5040 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2375]
179,8,159,16,159,16
5050 DATA 159,4,159,8,142,4,179,8, [1953]
213,8,179,32,0,0
5060 'NOTES DE LA CUCARACHA [1356]
5070 DATA 239,4,239,4,239,4,179,8, [2177]
142,4,239,4,239,4,239,4
5080 DATA 179,8,142,16,179,4,179,4 [2315]
,190,4,190,4,213,4,213,4
5090 DATA 239,12,239,4,239,4,239,4 [1982]
,190,8,159,4,239,4,239,4,239,4

```



```

213,8,179,24,2,12
4940 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2464]
179,8,142,16,142,16
4950 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2100]
179,8,159,32
4960 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2375]
179,8,159,16,159,16
4970 DATA 159,4,159,8,142,4,179,8, [1864]
213,8,179,24,2,12
4980 DATA 119,4,119,8,119,4,106,8, [2251]
95,8,106,16,119,16
4990 DATA 142,4,142,8,142,4,142,8, [2192]
119,8,127,32
5000 DATA 119,4,119,8,119,4,119,8, [2636]
106,8,119,16,159,16
5100 DATA 190,8,159,16,119,4,106,4 [2611]
,119,4,127,4,142,4,159,4
5110 DATA 179,12,239,4,239,4,239,4 [2277]
,179,8,142,4,239,4,239,4,239,4
5120 DATA 179,8,142,16,179,4,179,4 [3030]
,179,4,190,4,190,4,213,4,213,4
5130 DATA 239,12,239,4,239,4,239,4 [1982]
,190,8,159,4,239,4,239,4,239,4
5140 DATA 190,8,159,16,119,4,106,4 [2914]
,119,4,127,4,142,4,159,4,179,12
5150 DATA 239,4,239,4,179,4,179,4, [2481]
142,4,142,4,119,4,142,16
5160 DATA 119,4,106,4,119,4,127,4, [3250]
142,4,119,4,127,8,159,16
5170 DATA 239,4,239,4,190,4,190,4, [3021]

```



159,4,159,4,127,8,159,16  
 5180 DATA 127,4,119,4,127,4,142,4, [2692]  
 159,4,127,4,142,8,179,16  
 5190 DATA 239,4,239,4,179,4,179,4, [2197]  
 142,4,142,4,119,8,142,16  
 5200 DATA 119,4,106,4,119,4,127,4, [3250]  
 142,4,119,4,127,8,159,16  
 5210 DATA 239,4,239,4,190,4,190,4, [3021]  
 159,4,159,4,127,8,159,16  
 5220 DATA 119,4,106,4,119,4,127,4, [3009]  
 142,4,159,4,179,12,-1,-1  
 5230 NOTES DE TANTO PE CANTA [1142]  
 5240 DATA 119,32,119,8,127,8,119,8 [3068]  
 ,127,9,119,32,119,8,127,8,119,8,10  
 6,8  
 5250 DATA 119,8,106,8,119,8,127,8, [2875]  
 119,16,127,16,142,16,159,16,159,32  
 5260 DATA 127,32,127,8,106,8,119,8 [3410]  
 ,127,8,127,32,127,8,106,8,119,8,12  
 7,8  
 5270 DATA 106,8,127,8,127,8,119,8, [3291]  
 106,16,127,16,142,16,159,16,159,32  
 5280 DATA 119,32,119,8,106,8,119,8 [3361]  
 ,127,8,119,32,119,8,127,8,119,8,12  
 7,8

5290 DATA 119,8,127,8,119,8,119,8, [3107]  
 119,16,95,16,106,16,142,16,142,8,1  
 42,8,127,8,119,8  
 5300 DATA 106,8,119,8,127,8,142,8, [4727]  
 119,24,127,8,142,16,159,16,159,8,1  
 59,8,142,8,127,8  
 5310 DATA 142,8,159,8,159,8,159,8, [3829]  
 106,24,95,8,106,8,119,24,119,8,-2,  
 -2  
 5320 [117]  
 5330 DATA 22 [97]  
 5340 DATA 11110,1000,11101,1000,11 [2693]  
 011,1000,10111,1000,01111,1000  
 5350 DATA 22202,900,22222,900,2022 [1987]  
 2,900,22220,900,2222,900  
 5360 DATA 21100,106,12200,106,1220 [2617]  
 ,106,112,-400,2220,225,1110,225  
 5370 DATA 1101,225,1011,225,2202,2 [2658]  
 25,2022,225,111,225,222,225  
 5380 DATA 10 [93]  
 5390 DATA 1110,13,112,106,221,106, [2201]  
 0110,9,220,12,10,1,2022,14,2202,14  
 5400 DATA 20,1,122,106 [604]  
 5410 DATA 240,241,240,243,240,245, [1596]  
 246,247,240,243



# AMSTRAD

## Une révolution dans la formation

La demi-journée de formation à prix compatible AMSTRAD sur le PC 1512, le PCW 8512 et les CPC 6128 et 464

**Adultes 250 F TTC**

**Enfants 200 F TTC**

**ALTITUDE XXI**

LE CENTRE DE FORMATION

AMSTRAD

Tél. **(1) 40.54.02.15**

Réservez votre participation à  
Laurence VERMOYAL  
Philippe BOURGOIN



**MULTI COMBATS**  
 corps à corps - char  
 jeep blindée - hélicoptère  
 d'assaut  
 Pour vaincre  
 ou périr!!!



**Des nouveautés LORICIELS sur AMSTRAD à casser la baraque;  
 je ne vous dit qu'une seule chose, courez chez votre revendeur,  
 les softs sont arrivés.**

**COSA NOSTRA**

*Les Mafiosis sont de retour*

Al Capone, à côté, c'était de la rigolade. Aujourd'hui, l'Organisation s'est encore renforcée; chacun dirige son secteur, et ensemble ils terrorisent la bonne vieille ville de Chicago. Il y a Ruddy, le gangster cambrioleur, Johnny qui contrôle tout le trafic de stup, Tony l'homme de main, et enfin El Padrino qui mène tout son monde à la baguette. Et le policier véreux alors, mais oui, il y a toujours un policier véreux dans les histoires! Eh bien Franky tentera de tenir au mieux ce rôle.

Alors, pas de sentiments, et tirez sur tout ce qui bouge!  
 Très bien réalisé, **COSA NOSTRA** est un jeu d'arcade où vous allez rester accroché à votre joystick.  
 Très bon programme.

Prix ..... 140 F/198 F  
 Machine ..... AMSTRAD  
 Genre ..... arcade/aventure  
 Intérêt ..... 16  
 Graphisme/Animation ..... ☆☆☆☆

**LE PACTE**

*Esprit es-tu là?*

Laura se mis en route vers la maison et je vis dans son regard un je ne sais quoi de bizarre. Le parquet craqua et je sentis un long frisson descendre le long de mon dos, un froid glacial à vous fendre l'échine. La vieille bâtisse, sombre et lugubre nous accueillait en son sein, Laura, Wilson, moi et le chien Black.

Scéances de spiritismes, communication avec l'au-delà. Les verres tourment et les guéridons s'excitent. On s'y croirait!

Spiritisme et ambiance glacée, ce jeu d'aventure avec animations, supplante tous ses rivaux, car il apporte un souffle nouveau. Aux moments les plus cruciaux, le tonnerre gronde et la maison s'ébranle.

Sachez avant tout, qu'en cas d'échec, vous ne

serez plus jamais comme avant ...  
**LE PACTE** un très bon jeu d'aventure graphique, qui contient tous les ingrédients fantastiques et angoissants, pour vous surprendre.

Prix ..... 220 F  
 Machine ..... AMSTRAD (disque uniquement)  
 Genre ..... aventure  
 Intérêt ..... 17  
 Graphisme/Animation ..... ☆☆☆☆

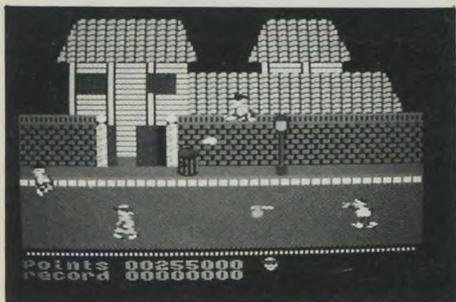
**FLASH**

*Alerte rouge*

Buuuuuu...Uuu, les sirènes hurlaient dans la nuit noire, les officiers et les soldats couraient à en perdre haleine. Ils subissaient là un entraînement intensif, dans l'un de ces camps fortifiés de la nouvelle planète. C'était l'alerte rouge! On venait de détecter la présence d'extra terrestres qui semblaient vouloir s'installer sur notre territoire.

Volontaire, vous partez avec une petite équipe de quatre hommes. Quatre surhommes, devrais-je dire. Mi-robots mi-hommes, ils se transforment à volonté selon le terrain et la tactique à employer: voitures tous terrains, hélicos ou chars d'assauts. Voilà un très bon jeu d'hyper-arcade; une présentation étonnante de qualité, une animation graphique très belle, et un effet de transformation très bien rendu.

Prix ..... 140 F/198 F  
 Machine ..... AMSTRAD  
 Genre ..... arcade/aventure  
 Intérêt ..... 19  
 Graphisme/Animation ..... ☆☆☆☆



Votre tâche à vous, va consister à mettre en cabane tout ce beau monde, mais comme ce ne sont pas des enfants de chœur, ce ne sera pas une partie de plaisir. Le jeu se déroule dans les rues de Chicago, où à chaque détour, vous risquez de tomber nez à nez avec le gang qui veut votre peau.

## INVITATION

Minuit, l'heure du crime

Jeu d'aventure plein de ressort, INVITATION vous entraîne dans le monde inquiétant des sciences occultes. Votre tâche : tenter de déposséder un Manoir des créatures qui l'occupent. Pour cela, regardez partout, intéressez vous à tout ce qui traîne, décrivez les énigmes, découvrez les passages secrets, et surtout, surtout, dénichiez les armes qui vous permettront de freiner les assauts continus des monstres.



Le scénario est agréable, les graphismes de bonne qualité et le plan des lieux assez clair; en effet, chaque pièce est représentée par quatre vues différentes, qui vous permettent d'analyser chaque recoin, et de fouiller tranquillement, avant de vous faire surprendre par quelques monstres... Votre aventure est limitée dans le temps; elle débute à 18 heures, et s'interrompt au plus tard à minuit, minuit heure du crime, minuit et la rencontre avec ...

Prix ..... 140 F/198 F  
Machine ..... AMSTRAD  
Genre ..... aventure

Intérêt ..... 16  
Graphisme/Animation ..... ☆☆☆

## LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Comme à la télé...

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas les neurones qui s'entrechoquent, LORICIELS vient de sortir cette superbe adaptation du jeu télévisé bien connu : LES CHIFFRES ET LES LETTRES. On s'y croirait. Intelligemment conçu, ce logiciel vous propose, outre un mode d'entraînement indispensable, une option Aide qui vous permet de vous perfectionner dans l'une ou l'autre des matières. Notons aussi la particularité intéressante qu'est la possibilité de faire concourir votre ordinateur contre les participants du jeu télévisé, en simultané.

Très performant, LES CHIFFRES ET LES LETTRES possède un dictionnaire complet, et de nouveaux algorithmes qui semble mettre ce logiciel à l'abri de tout échec; il a d'ailleurs battu les deux champions de France, au cours de la finale télévisée.

Un beau palmarès à son actif... Alors, tous à vos claviers, et que l'Esprit soit avec vous.

Prix ..... 295 F  
Machine . disque pour AMSTRAD, C.64, puis IBM PC  
Genre ..... réflexion  
Intérêt ..... 17  
Graphisme (C.64) ..... ☆☆☆

## LAST MISSION

De l'arcade pure et dure

Action et vitalité pour LAST MISSION, qui vous propose une extermination en masse de tous les

objets non identifiés se trouvant dans la salle des machines d'une construction moderne, genre Beaubourg.

Les graphismes et l'animation sont très réussis. Vous slalomez, à bord de votre dirigeable, entre des lignes hautes tension, des lasers dernier cri, des canons à feu et une multitude d'ennemis aux formes et caractéristiques différentes.

Ça vaille et tournicote dans tous les sens; de ce fait, la progression au travers des différents tableaux (fort nombreux) sera ardue.

En conclusion, un super jeu d'arcade pour les purs et durs.

Prix ..... 140 F/198 F  
Machine ..... AMSTRAD  
Genre ..... arcade  
Intérêt ..... 17  
Graphisme/Animation ..... ☆☆☆

## REJOIGNEZ LES LEADERS, ET DEVEZ UN LEADER.

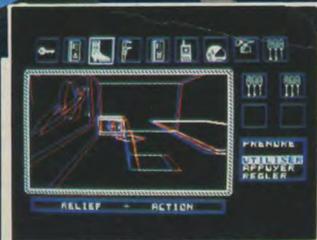
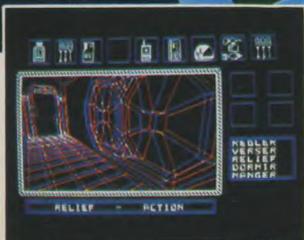
Toujours en quête d'inédit et d'originalité, LORICIELS leader Français, recherche de nouveaux auteurs de logiciels et des graphistes. Si vous avez réalisé un logiciel ou si vous voulez vous intégrer à une équipe de développement sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC ou AMSTRAD,

Contactez vite LORICIELS - département édition  
81 Rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL : (1) 47.52.11.33

1ère mondiale!  
Du jamais vu pour ton Amstrad...  
Un jeu d'aventure  
complètement géant  
en relief dynamique!

RELIEF ACTION pour AMSTRAD

Tu es le héros...  
Joues vite,  
les lunettes  
sont dans la boîte!



Je désire recevoir LORICIELS NEWS  
le journal d'information sur vos produits

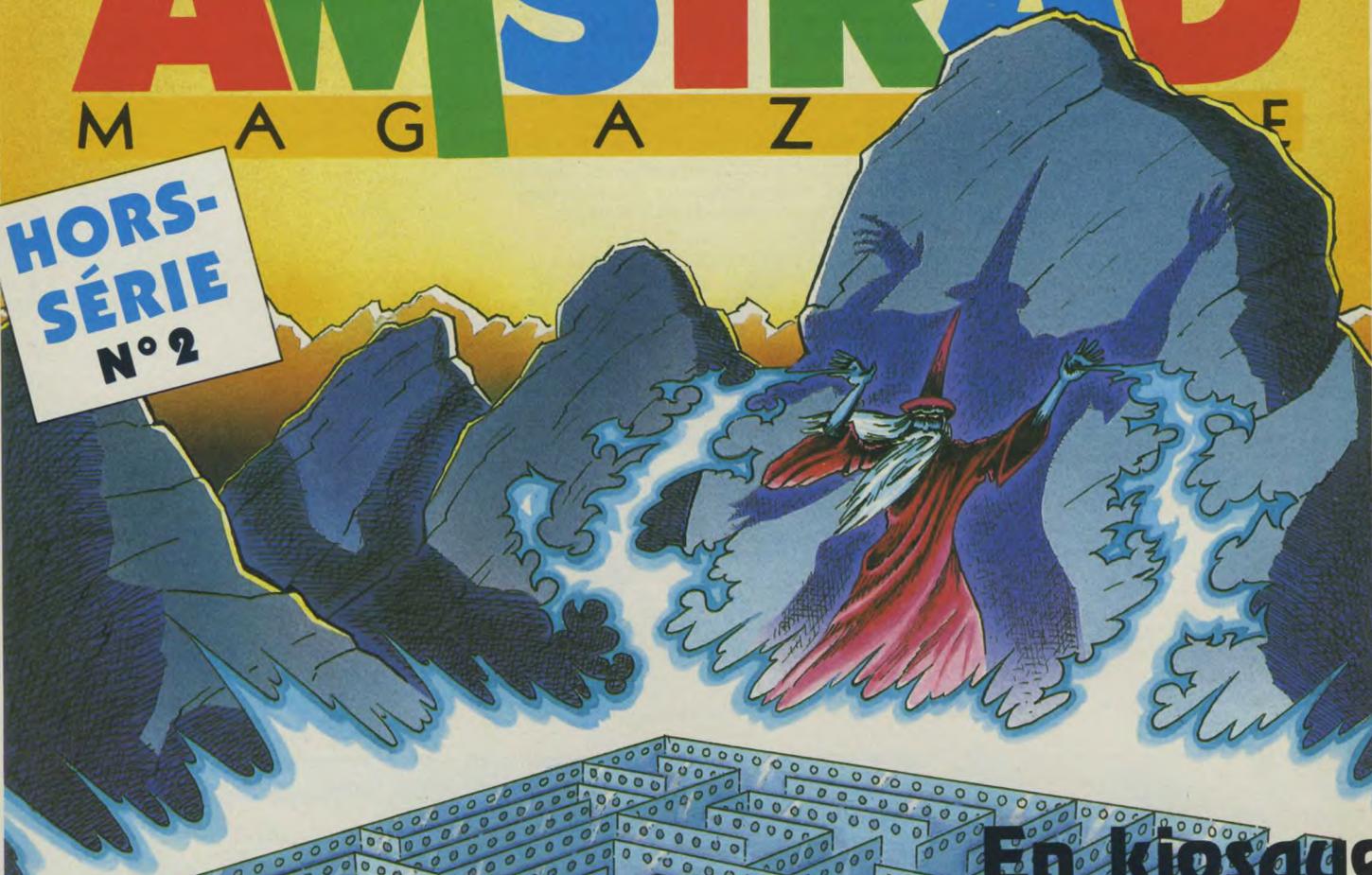
Nom .....  
Prénom ..... Age .....  
Adresse .....  
Ville ..... C.P. ....  
Votre matériel .....  
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

**loriciels**  
81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléc. : 631 748 F  
Distribution : LORIDIF  
Tél. : 47 52 18 18 - Téléc. : 631 748 F

# AMSTRAD

M A G A Z E

**HORS-SÉRIE**  
**N° 2**



**En kiosque**  
**le 4 juin**

# SPECIAL LISTINGS

**56 PAGES DE JEUX ET D'UTILITAIRES**  
**COMMENT REPÉRER SANS PROBLÈME SES ERREURS**  
**LES VÉRIFICATEURS V2 ET V3**

M 1896 - 2 H - 25,00 F-RD



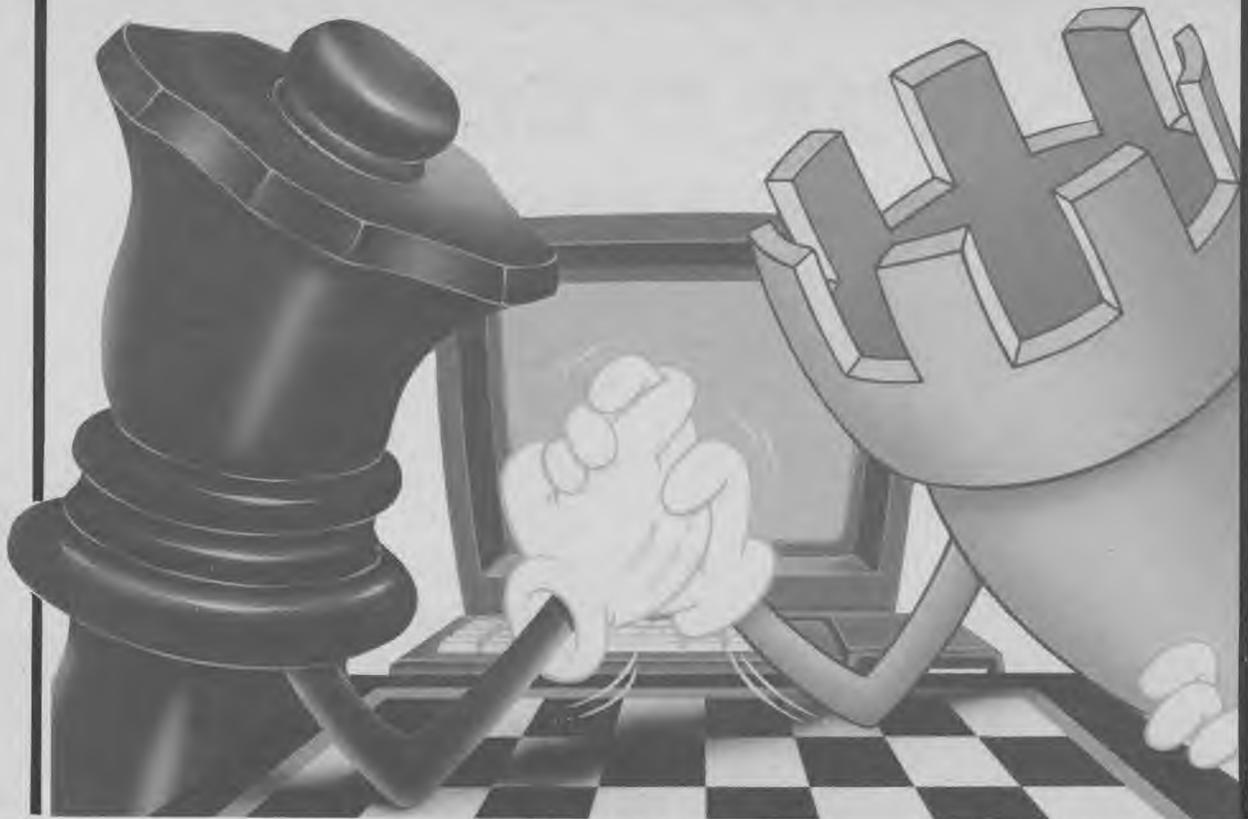
3791896025006 00025

# JEUX D'ÉCHECS SUR AMSTRAD

## Le choc des titans



Depuis l'apparition des premiers échiquiers électroniques, le niveau de jeu et les possibilités des logiciels d'échecs n'ont pas cessé d'évoluer. Le développement de la micro-informatique s'est ajouté à cette évolution et a fait que les programmes de jeux d'échecs, à l'origine destinés aux seules machines dédiées, ont été adaptés aux possibilités des micro-ordinateurs domestiques (capacités graphiques, périphériques de stockage), et leurs possibilités continuent d'évoluer. On trouve maintenant des logiciels d'échecs dont le niveau correspond à celui d'un très bon joueur de club. Mais devant la profusion des produits existant sur les différents matériels, lequel choisir ? Le but de ce petit dossier est de vous orienter vers un choix qui vous soit favorable.



Il ne prétend pas établir un classement entre les programmes essayés (Il serait nécessaire, pour cela, de leur faire faire un tournoi), mais espère pouvoir vous donner des éléments de choix. Nous avons d'ailleurs écarté certains logiciels d'un niveau trop faible (comme Master Chess sur Amstrad), et d'autres (Sargon III par exemple) sont absents car nous n'avons pu nous les procurer. Nous nous sommes donc limités à Colossus 4 pour Amstrad CPC et PCW, Cyrus II pour Amstrad CPC et compatibles PC, 3D Clock Chess pour Amstrad PCW et Chessmaster 2000 pour compatibles PC. Nous les avons faits jouer les uns contre les autres afin de mettre en lumière leurs forces et leurs faiblesses.

Sur CPC, Colossus 4 Chess (avec les noirs) a défait Cyrus en 48 coups. Dès le trentième coup, Cyrus II se trouvait dans une position désespérée qui justifiait l'abandon. Le fait notable de cette partie est que Colossus Chess a d'une part provoqué l'échange des pièces maîtresses (dames dès le cinquième coup et tours aux coups 29 et 35) et d'autre part a parfaitement préparé la promotion d'un pion en dame, cette promotion entraînant le mat adverse.

Sur PCW, Colossus (toujours avec les noirs) s'est défait de 3D Clock Chess en 87 coups. Dès le 37<sup>e</sup> coup, le résultat était prévisible, mais Colossus a souffert de sa propension à considérer, dès le début de la partie, les fous et cavaliers comme pièces équivalentes. Il a ainsi échangé ses deux fous contre les cavaliers adverses dans les quinze premiers coups, et l'absence de ces pièces (les fous) s'est fait sentir dans la suite de la partie et explique le nombre de coups nécessaires pour parvenir au résultat. Du côté de 3D Clock Chess, on

notera le fait qu'il n'a pas roqué lorsque c'était possible et s'est retrouvé un instant avec son roi isolé au milieu de sa rangée.

Sur compatibles PC, la partie entre Cyrus II (avec les noirs et Chessmaster 2000 s'est terminée par une nulle (Cyrus II pat au 86<sup>e</sup> coup). Il est à noter que Cyrus II ne détectait pas le pat et continuait à jouer. Toutefois cette partie s'est distinguée par son niveau d'ensemble qui aurait mis à mal bien des joueurs de club.

Il ne s'agit là que de considérations très générales sur les parties qui ont été jouées. Dans l'ensemble, ces logiciels ont montré un niveau qui en fait un adversaire redoutable pour le joueur occasionnel, voire même pour le bon joueur de club (en particulier certaines actions de Colossus et Chessmaster 2000). Les essais de résolution de problèmes de mats en 2 et 3 coups n'ont posé de difficulté avec aucun des logiciels, mais les temps de réponse sont parfois désespérément longs.

Pour terminer cette présentation, voici un aperçu des possibilités des logiciels essayés :

- Tous les produits peuvent jouer avec les blancs ou les noirs, pratiquent la prise en passant, et autorisent la sous-promotion du pion.

- Ils ont tous une bibliothèque d'ouverture qui est de 3 000 coups sur Colossus, 1 900 coups sur Cyrus II pour CPC, 16 000 coups sur Cyrus II pour compatibles PC, et 70 000 coups sur Chessmaster 2000.

- Les niveaux de jeu disponibles sont les suivants :

Colossus 4 autorise 4 modes différents de jeu (Tournoi temps moyen par coup, temps total de la partie, égalité du

temps de réflexion entre l'ordinateur et son adversaire), il permet la recherche du meilleur coup et peut résoudre les problèmes de mat jusqu'en 7 coups.

3D Clock Chess offre les mêmes possibilités que Colossus mais ne peut résoudre les mats que jusqu'en 4 coups.

Cyrus II pour Amstrad offre 10 niveaux de jeu auxquels s'ajoutent la recherche du meilleur coup et la résolution des problèmes de mat en 5 coups.

Cyrus II pour compatibles PC offre le choix entre 15 niveaux de jeu, permet la recherche du meilleur coup, ou la résolution des problèmes de mat en 6 coups.

Chessmaster 2000 permet de choisir entre 12 niveaux de jeu, d'analyser une partie après son déroulement, et de résoudre les problèmes de mat en n coups.

Toutes les possibilités offertes sont, vous le voyez, équivalentes. Le nombre de niveaux de jeu est théoriquement supérieur sur les logiciels dans lesquels on se contente de préciser le temps de réflexion (Colossus Chess, 3D Clock Chess) mais cette possibilité n'est pas un avantage dans la mesure où le joueur régulier fixera un certain nombre de temps de réflexion qu'il utilisera tout le temps. Pour pouvoir valablement comparer entre eux les logiciels d'échecs, il aurait fallu organiser entre eux un tournoi et utiliser le classement. Toutefois, les essais que nous avons faits ici (parties et surtout vérification de la pertinence de certains coups) nous amènent à conseiller Colossus Chess pour les Amstrad CPC et PCW et Chessmaster 2000 pour les compatibles PC (quoique Cyrus II soit, dans ce cas, d'un très bon niveau).

Latour



## LES NOUVEAUX MICROSOFT JUNIOR, ILS N'ONT DE JUNIOR QUE LEURS PRIX.

**J**unior les prix, senior les performances. C'est toute la philosophie de la collection de logiciels Microsoft Junior pour PC et compatibles. Pour moins de 1000 F, vous allez pouvoir commencer à travailler sérieusement avec votre micro.

**Multiplan Junior**, c'est votre tableur.

Pour exécuter rapidement et simplement tous vos calculs. Ses applications sont innombrables. Son prix ? 590 F\*.

**Word Junior**, c'est votre traitement de texte.

Votre micro se transforme en machine à écrire intelligente et devient secrétaire et imprimeur tout à la fois. Le prix de votre nouvelle écriture à très grande vitesse ? 990 F\*.

**QuickBasic**, c'est votre langage de programmation.

Maintenant en français, pour programmer vous-même votre machine 10 fois plus vite. Et presque sans apprentissage. Son prix ? 990 F\*.

**"J'apprends MS-DOS"**, c'est votre professeur.

Pas à pas vous entrez dans votre système d'exploitation. Et vous apprenez à en utiliser toutes les ressources. Le prix de la science ? 420 F\*.

**Flight Simulator**, c'est pour vous détendre, enfin.

Votre micro se transfigure en tableau de bord d'avion.

A vous de faire évoluer l'appareil. Attention au crash : c'est aussi sensible qu'un vrai et c'est grisant. Le prix de l'ivresse ? 420 F\*.

Informez-vous vite en renvoyant le coupon réponse à Microsoft. Le prix du timbre ? 2,20 F!



590 F\*



990 F\*



990 F\*



420 F\*



420 F\*

A retourner à Microsoft n° 519 Local Québec - 91946 Les Ulis Cedex.

Informez-moi sur : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Fonction : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Micro-ordinateur utilisé : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

**MICROSOFT**  
Les logiciels de la vie simple.



# LES TESTS

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore les jeux d'échecs sur micro, nous proposons la présentation de ces logiciels "un à un". Après l'avoir lue suivie ou précédée de la comparaison, vous devriez pouvoir orienter votre choix.

## COLOSSUS CHESS 4.0 CPC-PCW

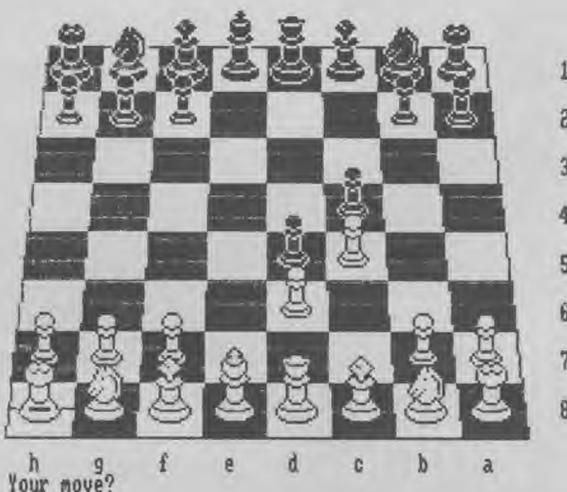
Un "dur à cuire de première..."

Le concurrent direct du non moins célèbre 3D Clock Chess a décidément beaucoup d'atouts dans sa manche et ceci bien que les graphismes et la rapidité dans les déplacements des pièces aient été quelque peu relégués au second plan. Tout d'abord, il est commercialisé avec un adaptateur de joystick dont l'installation aussi simple que rapide vous permettra de faire évoluer vos pièces sans nécessiter l'emploi du clavier. D'autre part, les multiples fonctions dont il est doté vous donneront les possibilités suivantes :

- inverser les positions des pièces,
- opérer un retour en arrière dans la partie et inversement,
- mémoriser ou charger sur disque l'ensemble d'une partie effectuée,
- modifier les horloges,
- jouer avec des pièces invisibles,
- faire une copie de l'écran du jeu en cours.

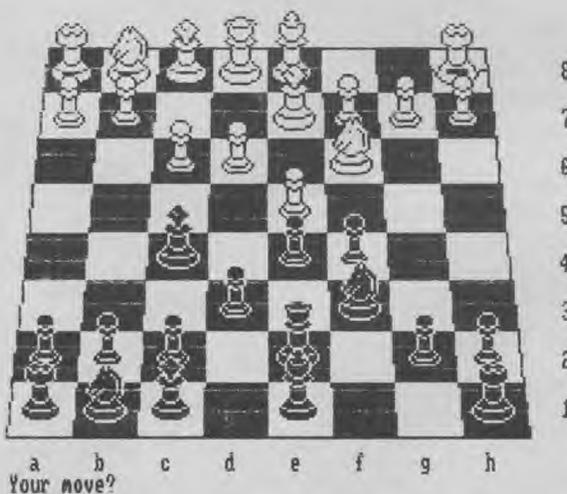
Et bien d'autres possibilités, encore, qu'il serait bien trop long d'énumérer en quelques lignes.

Bien sûr, le raffinement suprême pour un jeu d'échecs, c'est avant tout de bien jouer. Et bien, vous ne serez pas déçu car il bouge le "bougre" et même bien. Tellement bien d'ailleurs que vous devriez prendre garde dès maintenant à l'échec et mat qui vous guette... Pour mener à bien ce test, n'étant moi-même qu'un piètre joueur, j'ai dû, face à un tel adversaire, faire appel à quelques amis qui excellent en la matière afin de pouvoir me faire une opinion quant à la qualité réelle du jeu. La réaction fut unanime et sans hésitation, ce logiciel était



(C) 1986  
M. Bryant

	White Colossus 00:00:40	Black Opponent 00:02:18
1	e2-e4	e7-e6
2	d2-d4	c7-c5
3	d4-d5	e6xd5
4	e4xd5	d7-d6
5	c2-c4	



(C) 1986  
M. Bryant

My move  
g1f3

	White Colossus 00:00:36	Black Opponent 00:00:56
1	e2-e4	e7-e5
2	f1-c4	g8-f6
3	d2-d3	c7-c6
4	d1-e2	f8-e7
5	f2-f4	d7-d6
6	g1-f3	

Lookahead=2      Positions=788  
Current line      Assumed:c8-g4  
c4b3

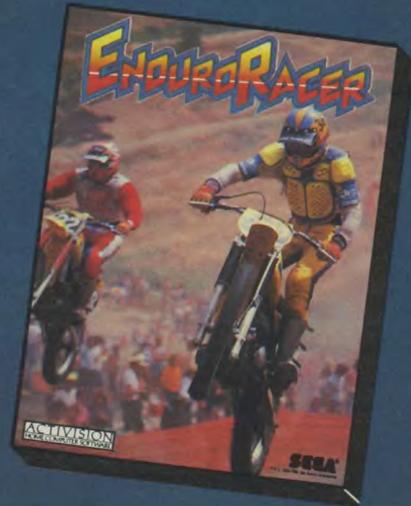
Best line(Score:Mtrl 0 Psnl 13)  
f4e5 g4f3 e2f3 d6e5 null

# ENDURO RACER



Le géant de la

MICRO  
ARCADE



DISPONIBLE SUR AMSTRAD, C 64, ATARI ST  
(CASSETTE & DISQUETTE)

ACTIVISION  
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE  
9 Avenue Matignon - 75008 Paris  
Tél. : (1) 42.99.17.85 - Télex : 650.703 - Fax 42.99.19.45

SEGA®

TM & © SEGA 1986. All Rights Reserved.

sans discuter, le nouveau "best" dans sa catégorie.

Fort de ces résultats, j'aurais sans doute mieux fait, comme le disait mon grand frère lorsque je piétinais ses "plates-bandes", d'aller jouer à la baballe... Mais non, mais non et mal m'en a pris. Les échecs n'étaient déjà pas ma "tasse de thé", mais depuis le jour fatidique où le drame s'est produit (un échec et mat en deux coups, rendez-

vous compte !), c'est devenu un véritable cauchemar...

Colossus est accompagné d'une documentation, en anglais malheureusement, remarquablement détaillée quant à l'ensemble des possibilités qui vous sont offertes. De plus, en annexe, figure une liste de vingt-sept logiciels d'échecs et leurs notes obtenues lors d'un match contre Colossus. Les résultats sont édifiants...

## 3 D CLOCK CHESS PCW

**Vous voulez devenir un "vrai" joueur d'échecs ? Alors il vous faut pouvoir affronter un adversaire expérimenté et patient, apprendre à calculer plusieurs coups à l'avance, vite et bien. Vous avez donc besoin d'une horloge pour évaluer votre temps et d'une vision claire du jeu : autant d'avantages que vous offrent les options et l'affichage 3 D de ce nouveau logiciel pour PCW.**

"Ils" n'ont pas menti : l'affichage 3 D est vraiment en trois dimensions, et on garde une vision parfaite de la situation

dans toutes les configurations de jeu. Dans le coin supérieur gauche, on trouve la fameuse pendule : à deux cadrans, comme les vraies pendules d'échecs. Seulement, vous n'aurez pas à appuyer sur le bouton pour mettre fin à votre réflexion. Le programme s'en occupe, et vous indique dans un tableau la durée déjà écoulée pour ce coup, et la durée cumulée de réflexion depuis le début de la partie.

Vous jouez donc contre l'ordinateur... N'ayez pas peur, il a beau être fort, vous pouvez le régler à votre guise. Par exemple, en lui imposant pour chaque coup un délai de réflexion très court... Ou en l'obligeant à utiliser pour chaque coup la même durée de réflexion que vous : poussez-le à la faute !

Ces restrictions de temps déterminent donc bien le niveau de force de l'adversaire/ordinateur. Plus il est "serré", moins ses tests sont nombreux et précis, plus son jeu est approximatif. De fait, cela n'influe guère en début de partie : l'ordinateur dispose d'une large bibliothèque d'ouvertures, très rapidement accessibles...

Si vous débutez et si vous avez soif d'apprendre, le programme peut aussi jouer certains coups à votre place, à votre demande : il suffit de presser une

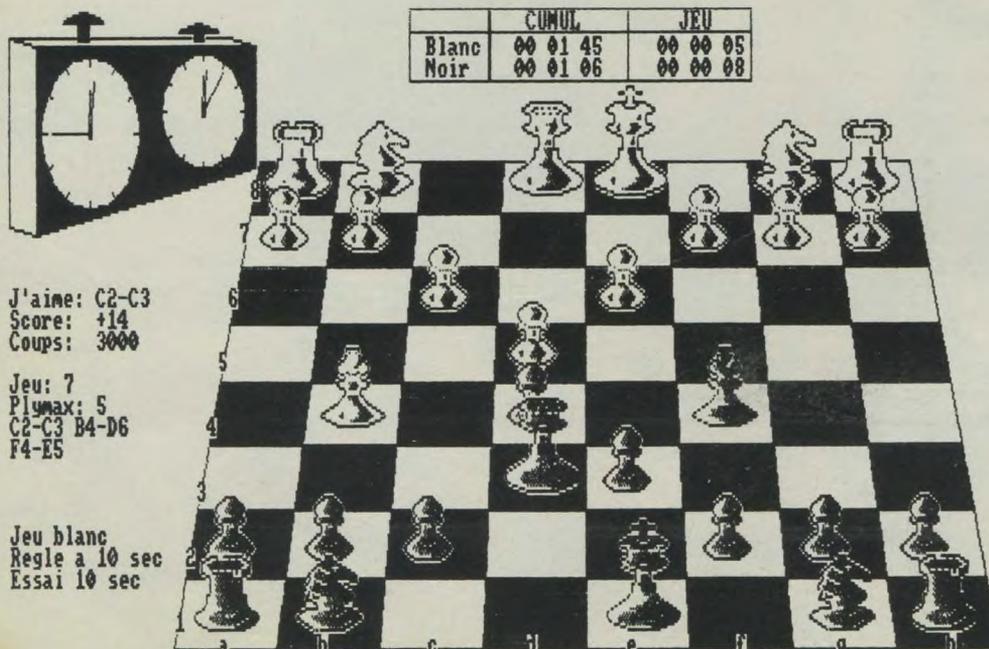
touche du clavier ! Bien sûr, il choisit le meilleur coup possible. S'il vous reste un peu de fierté, une autre option se contentera de vous conseiller... Enfin, si vous êtes découragé, vous pouvez devenir simple spectateur : l'ordinateur jouera tranquillement sous vos yeux les blancs et les noirs.

Vous entrez vos coups en donnant successivement les coordonnées du point de départ, puis d'arrivée, de la pièce déplacée. Vous pouvez choisir l'affichage ou non des coordonnées du damier.

Le programme mémorise tous les coups, jusqu'à un maximum de soixante-deux. Vous pouvez donc revoir l'évolution de la partie. Mieux : toutes les parties peuvent être stockées sur disquette... Pour ne conserver que vos victoires ? Rien n'a bien sûr été oublié des règles du jeu : roque et prise-en-passant se font directement, sans autres indications que les coordonnées. Les pions menés "au bout" peuvent être convertis, au choix en une Dame, une Tour, un Fou ou un Cheval. Ce genre de détail est souvent oublié par bien des logiciels d'échecs, aussi incroyable que cela puisse paraître !

Enfin, les spécialistes peuvent s'exercer à l'analyse de positions en rentrant la position des pièces dans le problème à étudier. L'ordinateur pourra aussi proposer une solution... Et la sauvegarde sur disquette permet de se constituer une sacrée bibliothèque de problèmes ! Les esthètes apprécieront de pouvoir redessiner les pièces de jeu (quel luxe !), de faire tourner le plateau pour examiner la bataille sous un angle différent, ou encore de passer l'écran en vidéo inverse. Cette dernière option est surtout utile pour effectuer une copie de l'écran sur imprimante, aussi possible.

On voit donc mal quels reproches adresser à ce logiciel d'échecs à la fois très complet et d'une grande maniabilité. Sa complexité le destine aux amateurs comme aux stratèges expérimentés et les différentes options de conseil, de démonstration, et de stockage des parties en font aussi un programme "éducatif". Ajoutez à cela l'excellente définition graphique du PCW et une absence de couleurs qui ne gêne personne : le logiciel parfait pour une machine "pro".



# THE CHESS MASTER 2000 PC

Whaaouuu ! Que le premier d'entre vous, adorés et vénérés lecteurs qui nous font vivre, qui n'a jamais rêvé de se retrouver face à face avec Karpov et Kasparov se lève et me jette la première pierre ! Ça va, je sens pas grand chose là...



En effet, amis échecophiles et échecophages, ce superbe logiciel qu'est The Chess Master 2000 vous permettra de vous mesurer aux plus grands champions du monde actuel. "Mais comment ?" s'exclamèrent-ils alors tous en chœur. "Patience, chaque chose en son temps", répondit sarcastiquement le Roi de la Pige, qui ne savait trop de quelle manière commencer son article. Bon, passons, il faut quand même que l'on vous en parle de ce logiciel. Si l'aspect extérieur importe pour l'utilisateur moyen, sachez que maintes possibilités sont disponibles pour attaquer (banzaïiiii !) l'adversaire (scrogneugneu...).

Deux points de vue sont possibles, en 2 D (vue de l'échiquier du dessus) et en 3 D (vue de devant, avec un léger effet de relief qui l'est du plus bel, d'effet). Toutefois, le radin et le fauché ne pourront prétendre à un tel raffinement, puisque cette dernière option n'est compatible qu'avec les cartes Hercules. Pour se balader à travers ces si délicieuses options, nul besoin de consulter à tout moment le manuel d'utilisation de Chessmaster 2000, fort bien fait au demeurant et d'une clarté que certains de nos hommes politiques devraient lui envier, nul besoin donc, car un simple appui exercé par le poignet et se répercutant dans l'index (ou tout autre doigt à votre choix) sur la touche F1 permet d'accéder à tout instant à une suite de menus déroulants, se divisant en arborescences printanières enchanteresses, et guidant l'utilisateur pas tenté dans ses moindres mouvements.

Et même si d'aventure en aventure, de train en train, de port en port, vous vous sentiez je vous le jure, en mauvaise posture, dans ce cas désespéré, s'il ne vous reste d'autre solution, la touche "del"

permettra aux tricheurs les plus infâmes d'exprimer leur art et leur amour pour la perfidie, en revenant d'un coup

# elite

## PROGRAMMEURS

(AINSI QU'ARTISTES GRAPHIQUES ET MUSICIENS)

### OPPORTUNITES DE CARRIERE AU ROYAUME-UNI

Elite Systems Ltd., une des principales sociétés Britanniques dans le secteur des logiciels récréatifs possède des filiales en France/Allemagne et des contacts de publication dans le monde entier. Elle offre à présent d'excellentes opportunités de carrière aux meilleurs programmeurs/artistes graphiques et musiciens informatiques.

Les auteurs de logiciels récréatifs expérimentés sont invités à déposer leur candidature pour une entrevue qui aura lieu à Paris/Dusseldorf pendant l'été.

Les candidats retenus seront invités à devenir membres à temps complet de l'équipe de développement interne d'Elite basée au Royaume-Uni.

Si vous cherchez à devenir membre d'une équipe de développement produisant des logiciels "d'avant-garde" ayant un potentiel international et que vous êtes intéressé par un poste à l'étranger veuillez nous faire parvenir votre C.V. et votre candidature pour obtenir des renseignements complémentaires.

Attention: Steve Wilcox, Joint Managing Director

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, England.

Tel: 0922 55852 Telex: 336130 ELITE G Fax: 0922 647359

de baguette magique, d'un ou plusieurs coups en arrière, histoire de voir si, par hasard, il n'y avait pas un moyen de sauver la Reine, hein, sait-on jamais ? Enfin, finissons-là notre prose dévastatrice, non sans émettre auparavant un avis critique sur la manière de jouer du sieur Chessmaster. Sachez donc, êtres assoiffés de sensationnel quotidien, que les programmeurs ont cru bon de doter leur bijou d'une librairie de plus de cent grandes parties d'échecs réellement disputées, notamment en championnats du monde. Ainsi, votre PC connaît-il tout des tactiques et stratégies (jeu : sans chercher dans le dictionnaire, énoncez en quelques mots à peine la différence profonde de signification de ces deux termes) de grands champions comme Karpov, Kasparov, Alekhine, Spasski, et bien d'autres encore.

Stéphane Schreiber et Denis Jarril



## CYRUS II CHESS

**De deux choses l'une : soit vous connaissez déjà Cyrus II, auquel cas vous pouvez d'ors et déjà tourner la page, soit vous n'en avez jamais entendu parler et vous vous dépêchez de lire ce qui suit.**

On ne peut pas dire qu'il soit vraiment récent : Amsoft l'avait sorti voilà déjà quelques temps (je ne dirai pas combien pour continuer à me sentir jeune). Il s'agissait déjà d'un super programme, qui continue encore à faire flasher un bon nombre d'allumés des échecs. A tel point que c'est lui qu'Amstrad a choisi pour compléter la gamme Amstrad Gold, sur PC 1512.

Après chargement, un superbe échiquier en 3D s'affiche, et l'ordinateur attend votre premier mouvement. Il ne tient qu'à vous de commencer alors une nouvelle partie, ou bien d'appuyer d'un geste souple mais ferme sur la barre d'espace pour changer certains paramètres, comme par exemple le niveau de jeu, ou la couleur que vous désirez, par autre exemple.

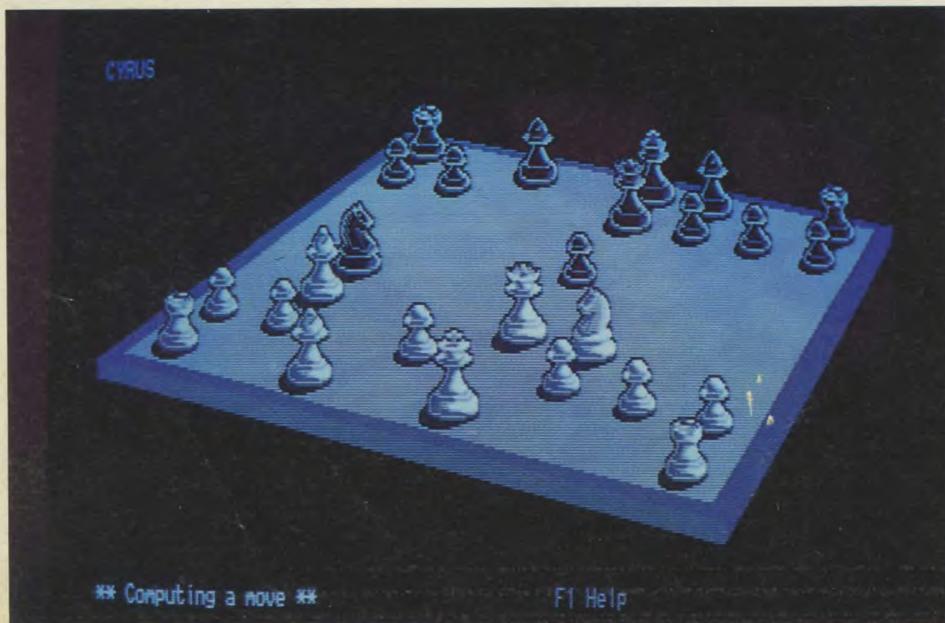
Mais il est également possible de lais-

ser l'ordinateur s'amuser un peu tout seul, et observer ainsi une démonstration. Plus plein plein plein de fonctions diverses qui permettent de tricher pour gagner à tous les coups, mais que je ne vous conseille pas parce que c'est pas du jeu, et na ! Enumérons-les quand même : retour en arrière, échange des couleurs en cours de partie (très pratique quand il ne vous reste plus que le Roi, qui est sur le point de se faire mettre mat), suggestions de jeu de l'ordinateur, échange de positions de pièces sur l'échiquier, etc. Tout ce qu'il faut pour devenir un véritable maître de la tricherie aux échecs sur ordinateur.

Si toutefois vous aviez envie de disputer une vraie partie, apprenez, ô novices, que Cyrus II sait également jouer, et même plutôt bien. Que l'échiquier soit en 3D (très beau, l'échiquier en 3D, très beau) ou en 2D (plus rapide dans le déplacement des pièces), il sera pour vous un adversaire redoutable. Que vous arriverez quand même à battre, car, et c'est là son gros défaut, il ne dispose pas de beaucoup de tactiques. Un peu de patience et un sens de l'observation très développé vous permettront de les connaître, et de les contrer par la suite. Dommage, quand même. Que cela ne vous rebute point, car il vous faudra passer beaucoup de longues nuits blanches devant votre bel écran avant de tout savoir de Cyrus II !

Bref, voilà un programme qui a pour lui une très bonne qualité de réalisation, tant au point de vue présentation que programmation, mais aussi le bénéfice de l'ancienneté. On peut lui préférer d'autres échecs, comme Masterchess 2000 ou Colossus 4, plus développés et, il faut bien l'avouer, qui jouent mieux, mais il n'en reste pas moins un excellent programme.

Stéphane Schreiber



# UBI NEWS

## NEW !..

Le premier titre édité par UBI SOFT dans la gamme "Les logiciels dont vous êtes le héros" est maintenant disponible sur IBM PC et Compatible ainsi que sur Amstrad !

UBI SOFT et Patrick Leclercq, l'auteur élu "Créateur du mois par Tilt" vous présentent "NEUROMANCIEN" : pour tous les fans de science-fiction et de fantastique

## FAITS DIVERS...

• L'invasion des Zombis n'est toujours pas enrayerée !.. Ils arrivent maintenant sur Amstrad Cassette !..

• Trivial Pursuit continue à tester vos connaissances... sur Thomson Disque cette fois !

## A SAISIR :

Le PACK UBI.  
Amst. K7 : Dragon's Lair I, Starglider, Sigma 7  
Amst. Disc : Dragon's Lair II, Starglider, Sigma 7  
CBM K7 et Disc : Tracker, Starglider, Sigma 7.

## AFFAIRE A SUIVRE...

Dans quelques semaines, le serveur UBI SOFT vous permettra d'être branché UBI 24 heures sur 24...

## \*ALERTE ROUGE\*

Tous les AVENTURIERS du Soft, licence Amstrad, division programmation, graphisme ou musique, sont attendus de toute urgence au Q.G. d'UBI SOFT.

## BON de COMMANDE

à retourner à UBI SOFT  
1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL Cédex  
Tél. 43 77 74 01

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

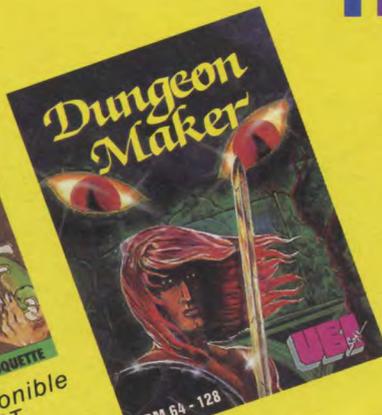
Port Gratuit

Règlement par Chèque Bancaire ou C.C.P.

TITIE Amst. Cass. 140 FF  Disc 180 FF   
 Y Amst. Cass. 189 FF  Disc 229 FF   
 EN IBM PC Disc 149 FF   
 EN Ams. Cas. 99 F  Disc 149 F   
 SUIT Thomson Disc 259 FF   
 AKER CBM Disc 180 FF   
 M Cass. 189 FF  Disc 229 FF   
 T 249 FF  PC 249 FF   
 ss. 140 FF



Maintenant disponible sur ATARI ST et PC Compatible



C 64 Disc



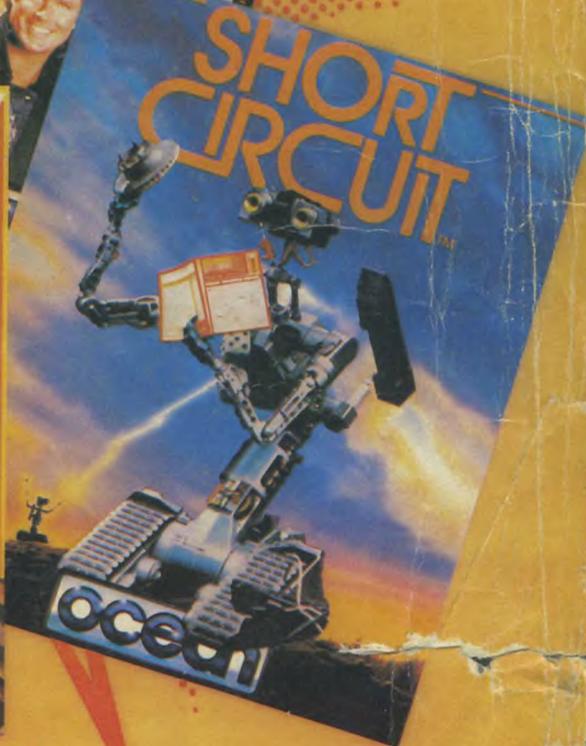
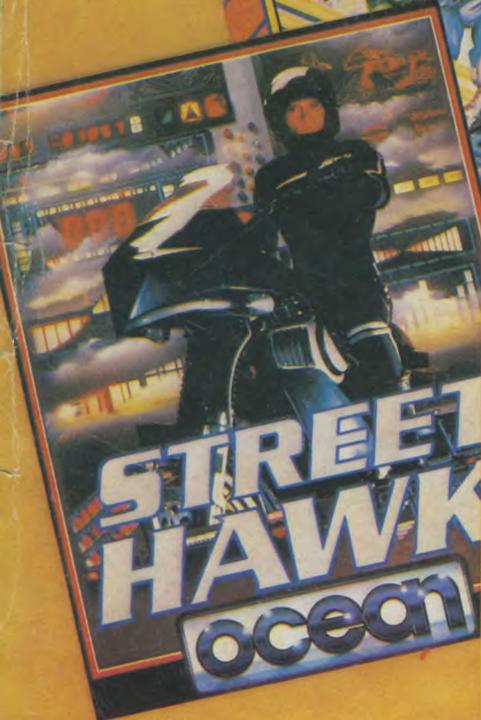
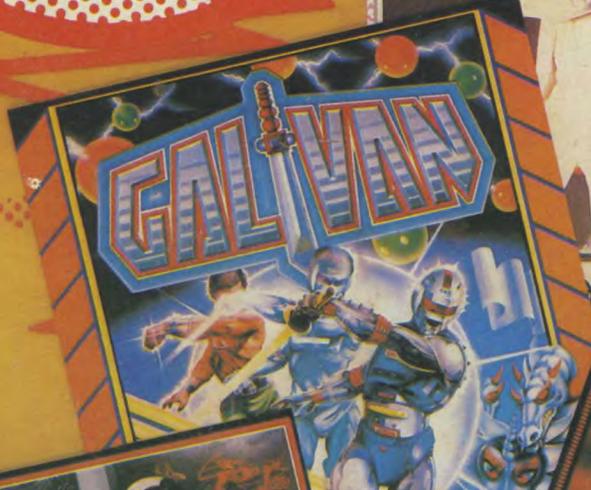
1, voie Félix Eboué - 94021 CRÉTEIL Cedex - Tél. 43 39 23 21

# SUPER HITS



# AMSTRAD

# POUR AMSTRAD



# ★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.