AMSTRAD MAGAZINE

N° 7
Février
1986
18 F

AMSTRAD EXPO

DU 24 AU 27 JANVIER

HOTEL EXPO
HOLIDAY INN

LE GUIDE DU SALON

CP/M: LE CPC DEVIENT PRO

LISTING: PRONOFOOT

TEST: LA SOURIS AMX

M 1157 - 07 - 18 F



Un logiciel idéal pour gérer votre budget . **DIS : 345F (ADBF)**
K7 : 180F (ABF)

Voici un fichier, un bloc notes, une calculatrice, un agenda, un calendrier, une alarme, l'heure et un jeu pour la détente .



Une facturation rapide entièrement paramétrable avec analyse des ventes et possibilité d'utiliser le fichier **STOCK** (avec mise à jour) .



DIS : 360F (ADFA)
K7 : 250F (AFA)

Si vous créez des logiciels, contactez-nous !
Ils peuvent être les Best-Sellers de demain...



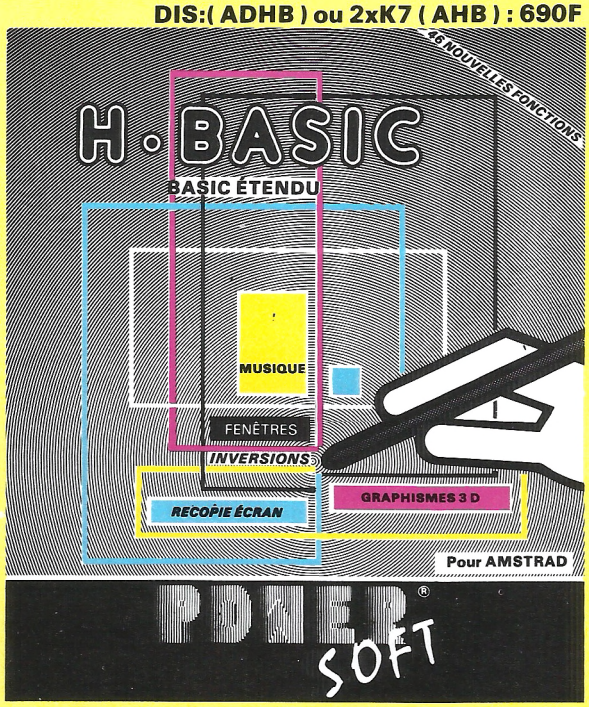


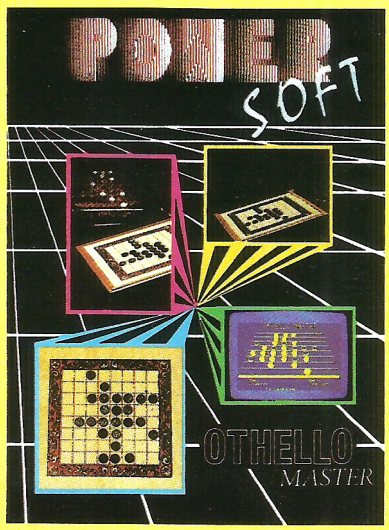
Une gestion de stock avec états divers (surplus, rupture, tri par références...) destructions, modifications et mouvements de stock .
DIS : 360F (ADS)
K7 : 250F (AS)



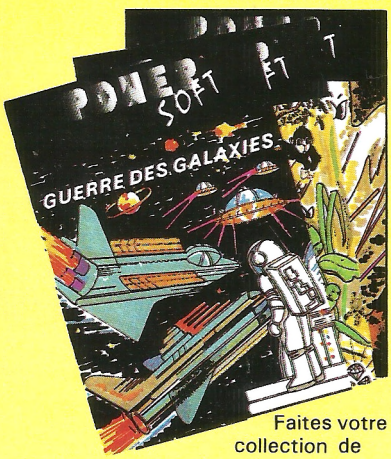
Ajoute une instruction graphique aux multiples usages .
K7 : 120F (ATGV)

Une extension BASIC surpuissante ajoutant 46 nouvelles fonctions à votre AMSTRAD .
DIS:(ADHB) ou 2xK7 (AHB) : 690F





Un classique des jeux de réflexion .
DIS : 160F (ADO)
K7 : 120F (AO)



Faites votre collection de jeux classiques

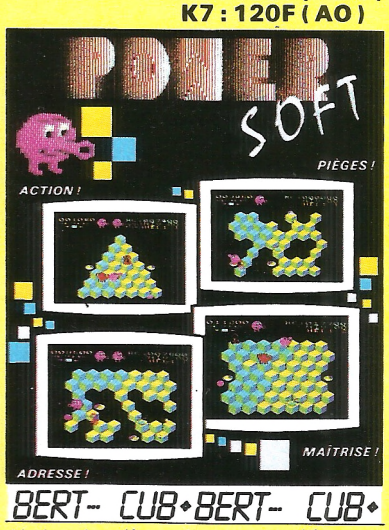
K7 : 99F (AGG) - Guerre des galaxies
(ATP) - Le tombeau perdu
(ATA) - Le trésor de l'Amazone
(ATS) - Le tournoi du siècle
(ADP) - Les diamants de la peur
(AFI) - La forêt infernale
(AC2) - Conflit de l'An 2000

*Les gammes ci-dessus sont compatibles entre elles avec **REPORT** (inclus en disquette).* **K7 : 120F (AR)**

EASY FILE : Un fichier paramétrable avec calcul
EASY CALC : Un tableur aux multiples fonctions
EASY GRAPH : Transformez vos données numériques en graphes .
EASY BANK : Gestion de vos comptes bancaires .

Easy File : K7: 180F (AF) - DIS:345F (ADF)
Easy Calc: K7: 180F (AC) - DIS:345F (ADC)
Easy Graph : K7: 180F (AG) - DIS:345F (ADG)
Easy Bank : K7: 180F (AB) - DIS:345F (ADB)

Chez votre revendeur habituel où à POWER SOFT



Un bon jeu d'arcades aux graphismes étonnants **DIS : 160F (ADCU)**
K7 : 120F (ACU)

BON DE COMMANDE

AMS 7

A retourner rapidement à : ***POWER SOFT*** 7 & 9 Rue des Petites Écuries - 75010 PARIS Tél.(1)48.24.32.52

PRESENT AMSTRAD EXPO du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Ville _____ Code postal _____

Veuillez me faire parvenir les programmes suivants : (RÉF.) _____

Ci joint mon réglement par chèque soit : _____ *Livraison gratuite*

Si vous ne désirez pas détériorer votre revue, recopiez ce bon de commande .

AMSTRAD MAGAZINE

SOMMAIRE
FEVRIER 1986
N° 7

News
Le nouveau logo d'Amstrad France 5
Périphériques : match Angleterre-Allemagne ... 24

Softs
Les jeux 9
Superpaint, Lorigraph 90

Amstrad Expo
Le guide 19
Le plan 20
Liste et adresses des exposants 22

Tests
La souris AMX 12

Reportages
Vidéogramme : Ready pour le Basic 16
Dis, Amstrad, tu ne pourrais pas faire un effort ? 82
Interview de Marrion Vannier 84
Graphiscop : la nouvelle tablette graphique ... 92
Vous avez dit musique 94

Trucs et bidouilles
Call Amstrad 26
GSX, élaboration d'un standard graphique 27

Dossier
CP/M : et le CPC devint "pro" 28

CHER LECTEUR

A PARTIR DU 1er JANVIER 1986

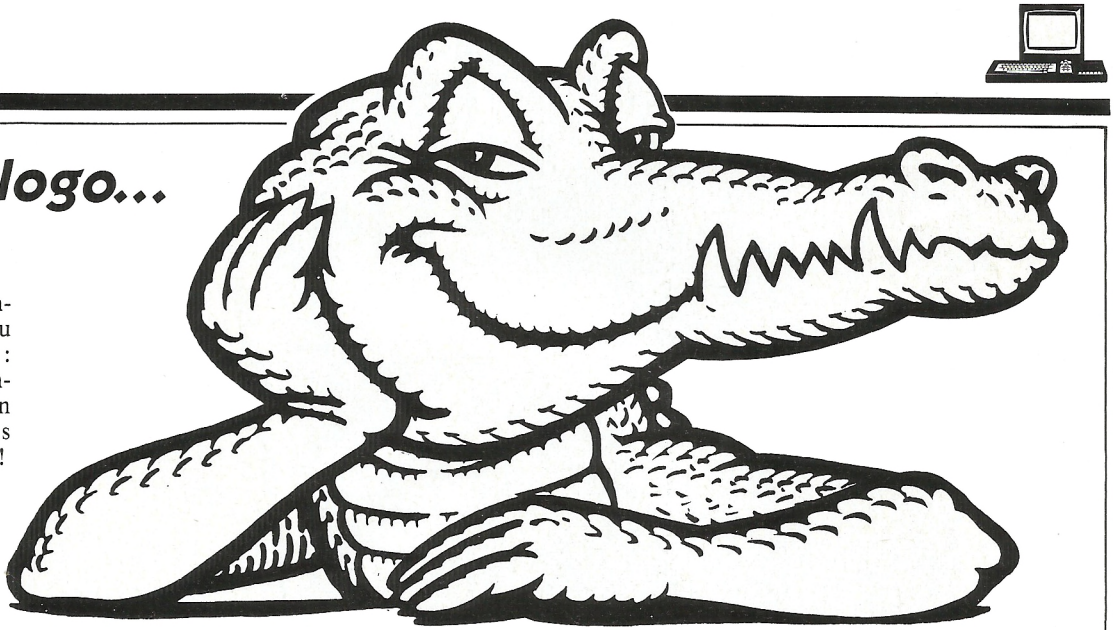
Vous pouvez joindre directement notre rédaction en composant le 42.03.13.78, les lundis et vendredis, de 10 heures à 13 heures et le mercredi de 15 heures à 18 heures. Nous serons désolés de rejeter votre appel en dehors de ces horaires.

Directeur de la publication: Jean Kaminsky. **Rédaction en chef:** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction:** Frédéric Nardeau (Responsable "programmes"), Cyril Besse, Eric Charton, Fabienne Ferrer, Pierre Squelart. **Ont collaboré:** Franck Betton, Didier Bouquet, Noël Danjou, Frédéric Meurrens. **Secrétaire générale de la rédaction:** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Mireille Massonnet. **Maquettistes:** Marc Soria, Jean-Jacques Galmiche. **Régie publicitaire:** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81. **Chef de publicité:** Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Geneviève Grillet. **Secrétariat et abonnements:** Sabine Planque. **Commission paritaire:** en cours. **Dépôt légal:** 1er trimestre 1986. **Photocomposition:** Compo Imprim, 45.47.37.39. **Imprimé par** SNIL-RBI. **Edité par:** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

NEWS

le nouveau logo... Amsoft!

Non, il ne s'agit pas d'un langage, mais du nouveau personnage-symbole d'Amsoft : un crocodile souriant et décontracté, qui vous regarde du coin de l'œil... Beaucoup plus "cool" que le croco Lacoste !



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

1930. Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre, le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New York.

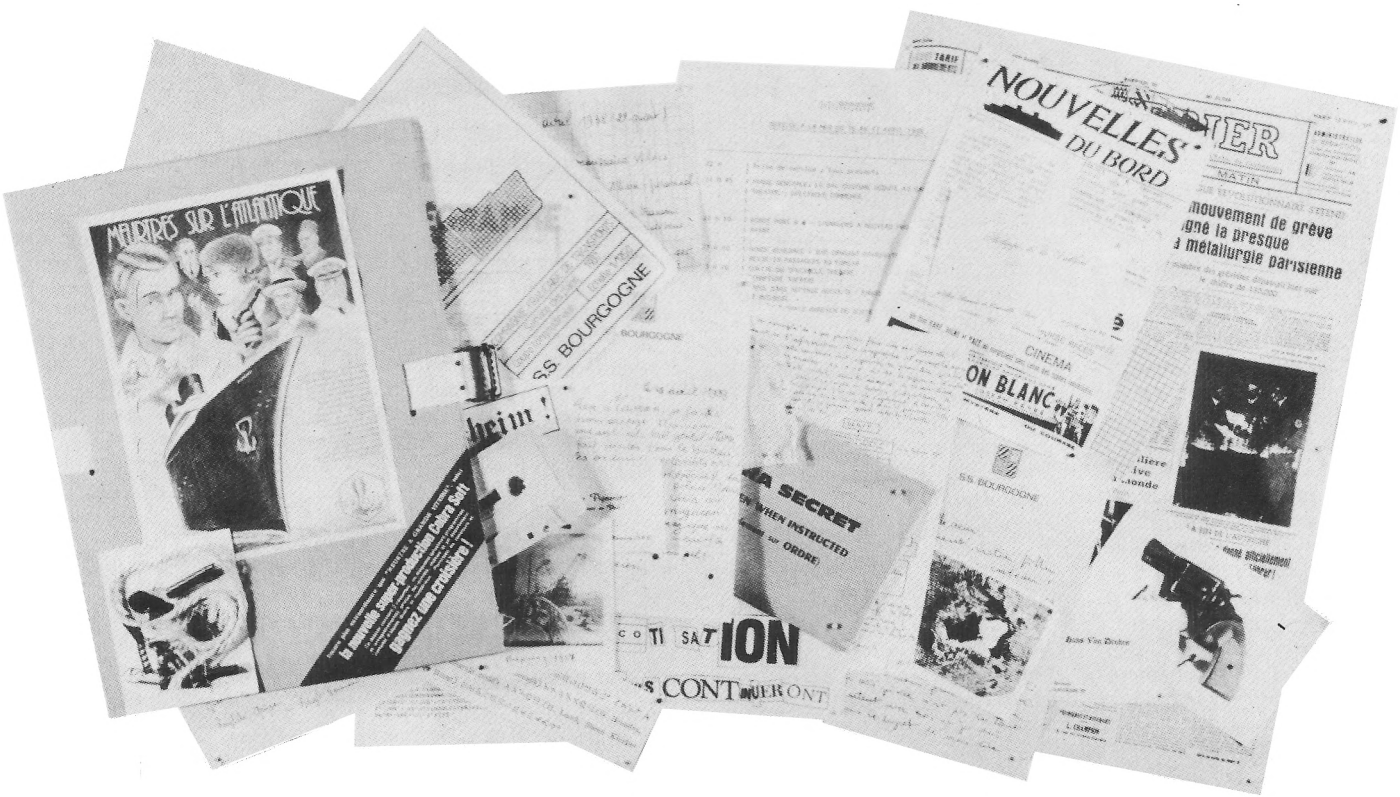
A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au cœur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la Seconde Guerre mondiale cinq ans plus tard.

Un programme imaginé et réalisé par :
Bertrand BROCARD avec Marianne ALISON

la nouvelle super-production Cobra Soft

Avec **MEURTRE A GRANDE VITESSE,** COBRA SOFT a séduit et étonné l'ensemble de la presse micro-informatique qui découvrait un programme original et intelligent... Avec **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE,** COBRA SOFT va encore plus loin ! 40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisée une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisation pour les graphismes des personnages!

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** contient 2 cassettes ou disquette (plusieurs programmes et enregistrements), photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (voir photo ci-dessous).



- Disponible pour AMSTRAD (Cassette-Disquette)
- CASSETTE : 220 F
  DISQUETTE : 279 F

gagnez une croisière !

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 · Porte de Versailles · Hôtel Holiday Inn

Le dossier comporte un programme d'évaluation et un formulaire vous permettant de participer au concours. 1er prix : une croisière en méditerrannée !

COBRA SOFT : 42 PROGRAMMES AMSTRAD ! Demandez notre catalogue en utilisant le bon ci-contre (si vous n'achetez pas encore Meurtres sur l'Atlantique...) et en précisant : catalogue. Joignez deux trimbres à 2.20 F.

BON DE COMMANDE - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE - AMSTRAD
cassette - disquette (rayer la mention inutile)
à l'adresse suivante :

M.....

.....

Code postal ..... Ville .....

Ci-joint mon réglement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit ..... FRS

A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

AMS 7

De la mémoire en plus

Micro Fair commence, en exclusivité, à importer en France des extensions-mémoire pour Amstrad 464 et 664. Ces extensions, fabriquées par le groupe allemand VORTEX, se présentent en 3 modèles : de 64 à 128 K, de 256 à 320 K, et de 256 à 512 K.

Micro Fair, 205, rue du Fg St-Honoré 75008 Paris. Tél. 42.89.36.59.

Logys, des professionnels à votre service

Créée en janvier 1985 par trois amis qui travaillaient ensemble depuis plusieurs années, Logys s'est orientée au départ vers les gros systèmes. Les secteurs principaux de cette SSCI sont : le conseil en informatique, la résolution des problèmes de connexions entre petits et gros systèmes et la formation sur des logiciels comme Multiplan, DBase II ou Symphonie.

En septembre 1985, Logys sort un premier logiciel sur Amstrad, tout en continuant ses autres activités. Le logiciel vedette de ce nouvel éditeur est "l'Intégré", qui contient un traitement de texte, un agenda, une gestion de vidéothèque, une calculatrice et une gestion domestique. Ce produit, uniquement sur support disquette est vendu 490 F. La gestion domestique existe aussi en logiciel séparé pour 180 F sur cassette et 200 F sur disquette. Dans le domaine particulier de la gestion personnelle, c'est actuellement l'un des meilleurs produits du marché. Deux autres logiciels intéressants sont également disponibles : "Gestion de fiches", un gestionnaire de fichiers classique et "Gestion documentaire", pour tous ceux qui rencontrent des problèmes avec leurs archives (professeurs, journalistes, historiens, chercheurs...).

Logys propose aussi des produits éducatifs. Son "Calcul mental" satisfera tous les amateurs du genre, quel que soit leurs niveaux, puisque depuis 2+2 font 4, on termine par des problèmes complexes de type "mode fugitif" (150 F sur cassette et 165 F sur disquettes).

Logys a également dans ses projets un moteur d'intelligence artificielle avec des applications pratiques, sur lequel le directeur Michel Japiot reste encore très discret. Nous aurons des chances de voir ce produit sortir pour le printemps.

Pour tous renseignements : Logys, 3, rue Ferdinant Buisson, 92110 Clichy. Tél. 47.30.04.36.

Unis pour Artillac

C'est superbement présenté. C'est signé Infogrames. C'est un nouveau jeu de rôle. Son Nom : La (oui, LA) geste d'Artillac. La présentation, un (faux) livre qui renferme une maquette du monde d'Artillac, deux cassettes et un bréviaire. Les créateurs : ils sont dix ! L'histoire est un peu complexe pour être (mal) traitée en quelques phrases, mais nos testeurs fous sont à l'ouvrage... Gentes Personnes, quelques moments ne pouvez-vous accorder aux chevaliers de l'ordre d'Amstrad, afin que mieux vous servir, ils puissent.

Parallèle ou série pour PCW 8256

Une interface type Centronics Parallèle/Série RS 232C vient de faire son apparition, pour les possesseurs de PCW 8256. Elle prend la référence CPC 8256, est distribuée par Amstrad France et coûte 690 F.

Une nouvelle gamme de logiciels professionnels "ICI"

La société I.C.I. Informatique commercialise désormais une nouvelle gamme de logiciels professionnels : Icitexte (traitement de textes), Icitab (tableur) et Icicomptab (comptabilité). Icitexte permet la consultation d'un texte en mode édition (avec défilement du texte consulté dans une fenêtre), l'insertion de tableaux créés à l'aide du tableau Icitab, la concaténation de paragraphes et bien d'autres fonctions dont la création d'un fichier de 200 adresses pour Mailing.

Icitab permet la création d'un tableau de 500 cases de cinq caractères et d'effectuer tous calculs avec possibilité de moyenne et pourcentage sur données. Ce tableau autorise, outre la sauvegarde sur disque des données pour impression ou réutilisation dans un texte, la consultation simultanée de trois tableaux à l'écran (comparaisons, défilement de données...).

Ces deux logiciels professionnels français sont orientés, de par leur prix, vers le "grand public", visant particulièrement commerçants, artisans et PME/PMI ne pouvant s'offrir un gros système informatique.

Par ailleurs, ICI développe un logiciel de comptabilité entièrement écrit en Pascal (160 Ko). l'interpréteur Pascal est incorporé, ce qui permet l'utilisation de ce programme sans logiciel supplémentaire. Il s'adresse exclusivement, bien que simple d'emploi, à des professionnels rompus à la pratique comptable. Ces logiciels, présentés sous forme de classeurs, avec notice détaillée, feront l'objet d'un banc d'essai approfondi dans l'un de nos prochains numéros.

Icitexte pour 664-6128 : 590 F / Icitab pour 464-664-6128 : 490 F / Icicomptab : 1 990 F.

ICI Informatique : 2, rue du Pont des tanneries 21000 Dijon.

Amstrad goes to Hollywood !

Les Américains attendent depuis septembre le CPC 6128. Pour diverses raisons, dont les problèmes de contrôle, il reste aujourd'hui encore introuvable. Indescomp, le distributeur US, vient en fin d'annoncer officiellement son lancement. Il devrait trouver sa place dans les boutiques d'ici à quelques semaines. Il ne sera pas seul, car le PCW 8256 devrait le suivre de peu, avant la fin du mois de février. Espérons que l'attente n'empêchera pas à nos préférés de faire une carrière aussi en vue que dans notre douce France.

DEVENEZ COLLABORATEUR

Spécialistes d'un langage (assembleur, logo, C, pascal, forth), électroniciens, graphistes, musiciens :
Vous avez des idées d'articles ou de rubriques...
Vous avez réalisé des programmes...

CONTACTEZ NOTRE REDACTION AMSTRAD MAGAZINE
55, avenue Jean-Jaurès
75019 Paris
Tél. : 42.03.13.78

GRAND CONCOURS DE LOGICIELS DE JEUX AMSTRAD EXPO

du 24 au 26 janvier 1986

Vous avez créé un logiciel de jeu original, participez à ce grand concours. Les dix meilleures créations seront largement récompensées.
Les programmes doivent être présentés sur cassettes uniquement, accompagnés d'une notice explicative (Une page recto-verso maximum). La cassette et la notice doivent mentionner : le nom, l'âge, l'adresse et le numéro de téléphone du participant.
Les logiciels devront être remis sur le stand "Animation", situé au 2e niveau de la manifestation.
Un jury composé d'éditeurs, de distributeurs et de journalistes désignera les vainqueurs le dimanche 26 janvier 1986 à partir de 16 H. Les meilleurs projets pourront être édités.

Dessin dans l'espace

SPACE MOVING, de Micro Application, est un utilitaire graphique en 3 D, en deux programmes : le premier, SPACE, se charge du travail courant, gestion des fichiers de dessins, recopie sur imprimante, listing des points (coordonnées) de la figure en cours, édition et animation complète de la figure, enregistrement des mouvements. Mais un utilitaire isolé est un utilitaire inutile : le second programme, SPACEB, permet d'exploiter dans tout programme Basic les figures déjà créées. Un bonus : quelques instructions supplémentaires de Basic, pour translations, rotations, etc...



Micro Application, 13, rue Ste-Cécile, 75009 Paris.
Prix : Version cassette 295 F TTC.
Version disquette 395 F TTC.

128 Ko dans la poche

Cumana, qui est bien connu dans le domaine du périphérique, travaille actuellement sur un projet très prometteur. Dès la fin 1986, nous pourrions stocker des informations (128 Ko au maximum) sur un support de la taille d'une carte de crédit, ceci par l'intermédiaire d'une interface spécialisée. L'application va plus loin, car des magasins pourraient être équipés de machines permettant, moyennant quelques dizaines de francs, de choisir parmi un choix important, un logiciel. Ceux-ci seraient remplacés périodiquement. Dès que vous en avez assez, hop !, 20 F, et à vous le dernier "ultralogibidule" de Chose Software. Passionnant, n'est-il pas ?

De plus, au lieu de transporter vos livres de classe, cahiers et autres instruments de "torture morale", vous n'emporteriez que votre petite carte, avec tous vos devoirs au propre. Il faudrait bien sûr, disposer d'une machine sur place pour la lecture du support, mais ce n'est pas impossible. De toutes façons, l'avenir de l'informatique se trouve dans ce type de support (EPROM), dans les cartes incorporant un micro-processeur et les vidéo ou laser-disques. Affaire à suivre...

Minitelisez-vous !

Si vous désirez transformer votre CPC en Minitel, rien n'est plus facile avec Amstel. Pour moins de 1 000 F, Nogéma Informatique vous propose une interface à placer entre votre Minitel et votre CPC. Ce dernier peut alors sauvegarder des pages écrans, que vous pourrez consulter à tout moment, sur disquettes ou cassettes. Pour tous renseignements :

Nogéma Informatique : Centre d'affaires "les Nations", Bd de l'Europe, 54500 Vandœuvre.
Tél : (16) 83.56.89.57.

C'est dans la poche

Kangourou Services, spécialiste dans la housse et le sac de transport pour micro-ordinateurs, vient d'étendre sa gamme aux Amstrad. Ainsi vous pourrez trouver des protections confectionnées dans des matériaux d'excellentes qualités, pour des prix raisonnables : moins de 300 F HT pour un ensemble complet (moniteur, console et lecteur d'un 464). La gamme proposée protège tous les CPC et le PCW, ainsi que les divers périphériques. En outre, si vous avec des besoins particuliers dans ce type de protection, Kangourou Services réalise des housses et sacs sur mesures, avec possibilité de personnalisation. Tarifs et échantillons sur demande.

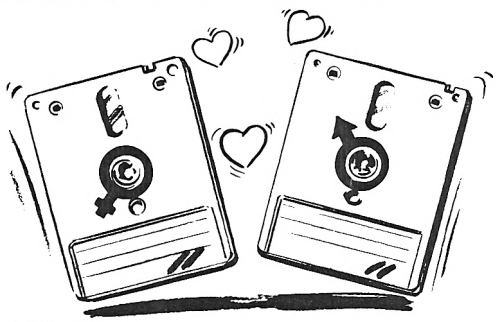


Kangourou Services : 15, rue d'Essey, 54130 Saint-Max.
Tél : (16) 83.21.25.33.

ANNONCE RÉSERVÉE AUX PROFESSIONNELS

EDITEURS

PROPRIÉTAIRES DES DROITS DE REPRODUCTION



KBI ASSURE LA REPRODUCTION
ou duplication
de vos disquettes ou cassettes

Tout formatage 3", 3" 1/2, 5" 1/4.

Vérification de chaque disquette (certification à 100 %), possibilités de protections.
Nous prenons également en charge le conditionnement,
la création de jaquettes, l'impression des docs...

DEMANDEZ M. N'GUYEN Directeur commercial au (1) 46.02.40.00

I. STUDIO (1) 42.77.06.04

Un logo en Français !

Il s'agit simplement d'une version francisée du Dr Logo fourni avec les 664 et 6128 ou avec le drive DDI. Instructions, abréviations, messages d'erreur, tout est en Français. Il vous suffit d'envoyer une copie sur disquette du Logo original à F.A.V.E., Caillava, 32700 Lectoure, avec 60 F pour Logo et Logo 2, 90 F pour Logo 3, 120 F pour Logo 2 + Logo 3, plus 15 F de frais de réexpédition.

Le CPC 6128 compatible IBM-PC ?

On vient d'annoncer très sérieusement en Angleterre, que Screen Micro mettait actuellement au point une extension permettant de transformer un CPC 6128 en compatible IBM-PC.
Restant encore assez discret, le développeur n'a pas donné beaucoup de précisions sur son travail. Pour le moment, nous savons que la carte comporterait un micro-processeur 16 bits (c'est évident !) et tournerait sous MS-DOS (une "lapalissade" !). Si l'interfaçage est réussi, c'est dans l'une des plus importantes logithèques professionnelles que pourront puiser les "AmstraPCistes". Cette carte pourrait être proposée aux alentours de 300 £. L'extension mémoire de 512 Ko, obligatoire pour faire tourner beaucoup de logiciels coûterait environ 160 £. Sur sa lancée, Screen Micro prépare un disque dur, avec son contrôleur, pour moins de 400 £. Ne nous affolons pas, car les bonnes intentions fantaisistes sont légion dans le domaine de la micro...

Bientôt sur vos écrans

De nombreux logiciels vont être lancés par les éditeurs, pour remplir l'écran de votre ordinateur, le plus "bô", de couleurs lumineuses devant lesquelles vos yeux s'émerveilleront (du moins nous le supposons).

Jeux

"Strangeloop" de Virgin Soft. Depuis la terre des choses étranges sont observées sur une usine spatiale. La maintenance de celle-ci est assurée par des robots qui, visiblement ont été reprogrammés. A vous d'intervenir en vous promenant dans les 250 pièces de la station.
"Mexico 86" de Thoughtware, ou comment vivre la coupe du monde de football, avant la coupe du.... On peut disposer les joueurs dans trois types de formations tactiques différentes. Vous êtes l'entraîneur de l'équipe nationale britannique. Si vous passez les phases qualificatives, vous pourrez parvenir en finale de sélection, et emmener votre équipe à Mexico. Vous devrez jouer sept matchs.
Paru sur Sinclair, nous avons des chances de voir une version pour Amstrad avant peu de **"Their Finest Hours"**, signé par Century Communication. Une simulation faisant intervenir les avions d'une escadrille de la "RAF" contre ceux de la "Luftwaffe". Pour ceux qui souhaitent revivre les "chouettes" heures de la "dernière".

Visiblement superbe, **"Winter Games"** de Epyx Software, vous entrainera dans les épreuves de Bobsled, saut à ski, patinage artistique (épreuves imposées et libres), ski acrobatique et biathlon (ski de fond et tir à la carabine sur cible). Nous ne pouvons l'attendre qu'avec l'eau à la bouche.

Elite Systems propose **"Roller Coaster"**. Tout Lunapark sur votre écran : montagnes russes, train fantôme, grande roue etc. Grand frisson garanti.
PSS (distribué en France par ERE) vos offrira une aventure différente, avec un jeu type donjons et dragons. Il utilise les dernières techniques de l'intelligence artificielle. Alors patientons en attendant **"Swords and Sorcery"** (titre anglais).
Leisure Génius a inscrit à son catalogue un jeu de **"Monopoly"** ainsi qu'une course de voitures appelée **"Scalextric"**. Ce nom rappelera de bons souvenirs aux plus grands, au temps où l'ordinateur n'avait pas franchi la porte de la maison.
Ultimate lance la suite de **"Knight Lore"**. Rajouter un 2 et vous avez le nouveau titre. Tout chaud aussi, **"Cyberun"** sortie sur Sinclair et qui ne devrait pas tarder sur Amstrad.
Transporté en l'an de grâce 1700, vous dirigez une petite province allemande. Contrôlant les récoltes et les domaines, imposant les lois, votre petit despotisme vous permettra-t-il de devenir le Kaiser en titre ? Le thème du jeu ressemble beaucoup à celui d'Empire édité par Loriciels. **"Kaiser"** est signé Ariolasoft.
"Starquake" est un arcade/action de Bubble Bus Software, offrant 650 tableaux à découvrir.
CRL a réalisé **"Juggernaut"**. Conducteur d'un énorme camion, vous devez parcourir la ville en assurant vos livraisons et en vous ravitaillant. La simulation est très bien réalisée.
"Mindshadow" est griffé Activision, Amnésique, vous devrez retrouver votre identité en parcourant le monde. Chez le même éditeur, **"Claimed"**, une compétition à plusieurs niveaux style billard de l'espace. Mais là, les billes sont en flammes.
Cobra Soft a repris l'affaire "Greenpeace" pour réaliser son **"Dossier G"**. Si l'histoire vous passionne, jouez au détective et trouvez une solution.
Attendu, **"Lord of the ring"** qui paraîtra comme les livres, en trois parties. La première livraison est basée sur le premier titre : **"The followship of the ring"**.
"Fleet Street Editor" est une simulation de Mirrorsoft. Créez votre journal pas à pas, au format A4.

Utilitaires et Professionnels

Plein d'utilitaires graphiques viennent de sortir, **"Ludessin"** est réalisé par Conseil Computer. Nous vous rappelons le lancement de **"Lorigraph"** par Loriciels. Le dernier c'est **"Rembrandt"** de Beebug Software. Les matériels et logiciels graphiques seront le thème d'un prochain dossier d'Amstrad Magazine.
Encore Beebug avec **"Toolkit"** qui offre trente nouvelles commandes au programmeur sur 464, 664 et 6128. Toujours le même, mais pour un puissant gestionnaire de fichiers **"Ultrabase"**.

Déjà disponible aux USA et en Grande-Bretagne, le langage Cobol sera peut-être un jour votre compagnon de développement. Il travaille sous CP/M et se nomme **"Nevada Cobol"**.

Newstar Software propose aux dessinateurs industriels son superbe logiciel de DAO, **"Draughtsman"**.

"Pascal MT + " (mais oui, c'est le langage Pascal !), **"C Basic compiler"**, **"DR Graph"** et enfin **"DR Draw"** sont des logiciels sur disquettes 3 pouces pour 6128 et 8256 uniquement, car tournant sous CP/M Plus.

L'éditeur de ces produits est Digital Research.

Si vous désirez prendre des cours de "Locoscript" et si vous êtes bilingue, procurez-vous les cassettes audio des **New Star Soft** qui ont pour titre : **"An evening with Locoscript"**.

"Oddjob" offre pleins d'utilitaires pour les "bidouilleurs" sur disquettes. Pratique et facile d'utilisation. Produit signé : Pride Utilities.

"C Compiler" est un puissant compilateur pour le langage "C" proposé par Hisoft.

Si vous recherchez des logiciels pour votre PCW 8256, écrivez à Timatic Systems qui affirme en posséder beaucoup.

Où vous adresser :

Run Informatique :
62, Rue Gérard, 75013 Paris.
Loriciels : 53, Rue de Paris, 92 Boulogne.
ESAT (Pride Utilities) :
55, Rue Tondu,
33000 Bordeaux.
Général Vidéo :
10, Bd de Strasbourg,
75010 Paris.
Game Over :
9, Rue Franklin,
69002 Lyon.
Timatic Systems :
Fareham Market, Fareham, Hants. Angleterre.
CBI : 6, Rue Mazarine,
13100 Aix en Provence.
Ordividuel :
20 rue de Montreuil,
94300 Vincennes.

WARRIOR "PLUS"

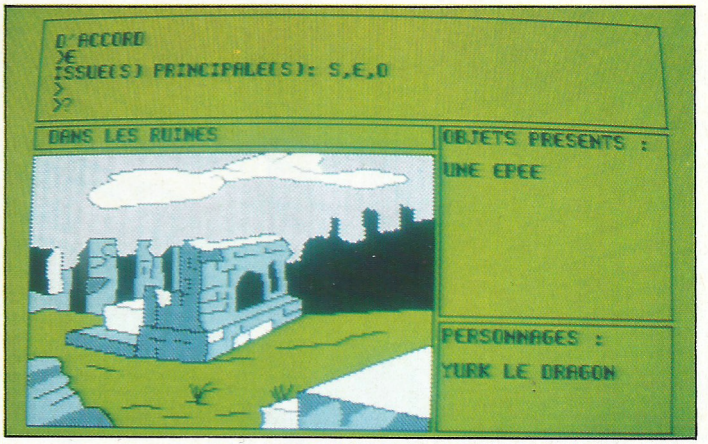


Editeur : Rainbow Productions
Distributeur : Rainbow Productions
Support : disquette
Genre : Aventure Graphique
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Après Warrior, voici Warrior "Plus". Plus ? Plus de graphisme, plus de sons, plus performant... Le plus beau. Warrior Plus, entendez Warrior-cassette, nouvelle version sur disquette, est l'exemple type que la production française de logiciels peut atteindre un top-niveau et éclipser les plus belles réalisations étrangères. Cocorico !
Azatoth, créature maléfique (Dieu qu'il est laid ce suppôt de Satan...) a décidé d'anéantir l'espèce humaine. Vous devez agir vite et pénétrer dans un chateau moins qu'hospitalier et retrouver douze parchemins qui, selon la légende, vous permettront de l'anéantir lui et ses congénères, plus affreux les uns que les autres. Avant d'entrer dans le chateau, faites donc un petit tour dans le magasin... Outre les éléments indispensables au chasseur de monstres (épée, bouclier...) que vous pourrez y trouver, le magasin mérite, pour le plaisir des yeux ; un détour. P... quel graphisme ! Notez au passage le crâne sur l'étagère et la pancarte "la maison ne fait pas crédit".
Rentrez ensuite dans le chateau, épée à la main, l'aventure commence. Vous aurez à vous promener dans les couloirs du chateau. Bonjour les frissons dans le dos ! On s'y croirait. Graphismes en trois dimensions, dignes d'un "Mac".
Le tout est piloté soit par le clavier, soit au joystick. C'est très agréable. L'utilisation de la disquette rend fantastique le déplacement dans les salles, (écrans point par point, stockés sur disquette avec chargement ultra-rapide).
Au hasard de ces salles, vous retrouverez les parchemins, dont la possession est votre but ultime. A tout moment, vous pouvez faire le point : un menu vous donne les instructions (prendre, armes à la main, ouvrir portes, manger...) et vous rappelle les objets en votre possession. Une nouvelle pression sur une touche et vous obtenez le plan des lieux et les issues possibles. Mais dans ces infâmes couloirs, vous pouvez également faire de mauvaises rencontres : les disciples d'Azatoth vous attendent à un tournant. parlementer ou combattre (le jeu comprend des séquences arcade on ne peut plus rapides), telle est l'alternative. Choisissez bien, car vous risquez fort d'être au menu du prochain repas d'Azatoth...
Ce jeu est vraiment très bien fait. Le graphisme est admirable, dans tous les sens du terme. Ceux qui ont la version cassette du jeu, ne sont pas dispensés de faire l'emplette de cette version revue, corrigée et originale par plus d'un point. Prévoyez une bonne nuit blanche, car une fois qu'on a commencé, on ne peut plus s'arrêter de jouer... L'Enfer !
Si vous aimez les jeux d'aventure, celui-ci ne peut que vous manquer... Comment ? Vous n'êtes pas encore parti vous le procurer ? Comblez vite cette lacune dans votre logithèque ! Un logiciel de cette qualité, il risque de ne pas y en avoir pour tout le monde... Vous faites ce que vous voulez, moi j'ai mon Warrior Plus ! Pour un tel logiciel, chacun pour soi et tous pour Warrior (plus). Les dessins, en plus ne manquent pas d'humour. Warrior Plus de Rainbow Productions : "le pied" !!



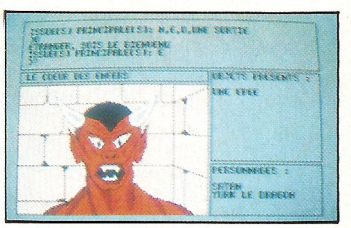
ORPHÉE, LE VOYAGE AUX ENFERS

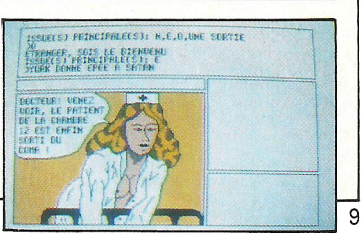


Editeur : LORICIELS
Distributeur : LORICIELS
Support : disquette
Genre : aventure graphique et texte
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Prix indicatif : 198 F

Tremblez, car vous allez entrer dans le monde de l'épouvante !...
Voilà deux heures que vous rouliez sous une pluie "d'enfer", lorsque vint la nuit. La fatigue vous gagnat, les virages se succèdent de plus en plus rapidement quand soudain un grand éclair, un choc violent et puis... plus rien. Vous venez de tomber dans le coma. Le médecin, à votre chevet, prétend qu'il arrive qu'on s'en sorte. Mais savait-il que depuis tout ce temps votre âme errait en enfer à la recherche d'un cadeau pour Satan !... Là-bas, vous devrez donc combattre différents personnages et offrir un présent au diable pour "rescuciter". Mais auparavant vous devez rencontrer le dragon, les nombreux gardiens, les morts vivants et bien d'autres monstres.
Il s'agit là d'un "super" logiciel : entièrement en langage machine et exclusivement sur disquette, ce programme ne fait pas moins de 320 K !... Il comprend cent graphismes d'une très grande précision ainsi qu'une synthèse vocale surprenante et ce, sur tout CPC sans avoir recours à une quelconque extension... D'autre part, ce jeu mi texte mi graphique, accepte jusqu'à deux cent cinquante mots de vocabulaire français. Vos phrases peuvent se composer d'un sujet, d'un verbe, d'un adjectif ainsi que d'un complément, par exemple : Yurk prend clé à Miniu.
Dès le début du jeu, l'ordinateur vous place en salle 1 : vous avez donc plusieurs choix possibles : aller à l'ouest et voir Miniu, vers l'est où se trouve une falaise, et vers le nord dans la forêt. Choisissez donc la troisième solution !... Là, vous aurez différents objets à récupérer comme une gourde (qui est indiquée), une liane et une grosse branche (visible à l'écran non précisées dans la partie texte). Retournez ensuite en salle 1 et descendez la falaise. Il vous faudra tuer la sirène, récupérer la harpe, délivrer Yurk, et trouver un flacon que vous offrirez à Yop (ce dernier vous donnera la séquence des boutons pour l'ascenceur).
Promenez-vous dans la grotte et lisez les inscriptions surles murs. Ensuite, allez à l'ascenceur et faites ce que vous a dit Yop. Vous serez téléporté en salle 10. Il faudra récupérer la demi-étoile échanger la clé à Miniu et prendre celle des gardiens après avoir prononcé un "mot de passe". Dès lors, remplissez votre gourde d'eau, faites boire Yurk, prenez une clé en or et allez ouvrir la porte des damnés. Là, encore, de nombreuses aventures vous attendent : vous vous retrouverez en prison (Yurk peut vous délivrer), vous risquerez d'être mangé par des morts vivants (les arbres vous seront utiles), et j'en passe...
Précisons encore que vous devrez récupérer une épée, l'autre demi-étoile, un œil de verre, des pièces d'or, une bague et une corde avant de vous diriger vers le chateau de Satan. Yurk doit lui offrir l'épée et votre âme sera sauvée.
Si nous pouvons vous donner un conseil c'est de faire très attention aux graphismes, et surtout de ne pas vous décourager... Tout comme nous, après quelques mois passés dessus, vous arriverez au bout de ce "voyage aux enfers"...
Aussi, nous vous souhaitons bonne chance car croyez-nous, vous en aurez besoin...

Fabienne Ferrer





les plus de Micro

LIVRES

NOUVEAUTÉ DU MOIS



La bible des CPC 664/6128 (tome 16)

Un régal pour tous ceux qui veulent tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles !

Réf. : ML 146 Prix : **199** F

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC (Tome 1)

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...).

Réf. : ML 112
Prix : **149** FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128





Les routines utiles de l'AMSTRAD CPC (Tome 14)

Pour bien connaître et utiliser les routines utiles de l'AMSTRAD 6128, 664, 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires, exemples, désassembleur, etc.

Réf. : ML 143
Prix : **149** FF

Débuter avec le CPC 6128 (tome 15)

Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout leur est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois leur machine bien en main, ils pourront s'attaquer au Basic et utiliser l'utilitaire de gestion d'adresses que contient le livre.

Réf. : ML 145
Prix : **99** F TTC



NOUVEAU

Disquettes des livres AMSTRAD

Si vous n'avez pas le temps de taper les programmes des livres, sachez que M.A. les a déjà tapés pour vous :

AMSTRAD	Disquette	MICRO-INFO
Livre n°1 :	120 FF	MICRO-INFO n° 1 : 15 FF
Livre n° 7 :	120 FF	MICRO-INFO n° 2 : 20 FF
Livre n°10 :	120 FF	MICRO INFO n° 3 : 20 FF



JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-mêmes facilement vos jeux d'aventures. Avec, bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.

Réf. : ML 121
Prix : **129** FF

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le floppy DDI-1 et le 664! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute 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 ou un 664 AMSTRAD.

Réf. : ML 127
Prix : **149** FF



LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.

Réf. : ML 122
Prix : **249** FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128



LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 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 programme assembleur, moniteur et désassembleur.

Réf. : ML 123
Prix : **129** FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128



Les livres M.A. sont également distribués par les éditions RADIO et présents chez votre revendeur habituel.
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS DES MAINTENANT.

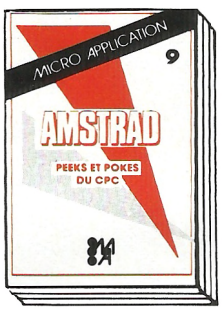
TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC (tome 17)

Ce livre concerne tous les possesseurs de CPC (464, 664 et bien sûr 6128 !). Vous y trouverez un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation comme un DUMP, l'utilisation des routines systèmes et plein d'astuces de programmation. Pour tous ceux qui veulent tirer le maximum de leur CPC !

Réf. : ML 147
Prix : **129** F TTC

NOUVEAU





PEEKS ET POKES DU CPC (Tome 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.

Réf. : ML 126
Prix : **99** FF

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC (Tome 11)

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec un CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordés comme les interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.

Réf. : ML 131
Prix : **199** FF





LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

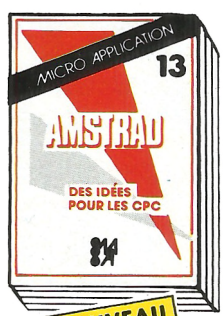
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.

Réf. : ML 128
Prix : **149** FF

DES IDÉES POUR LES CPC (Tome 13)

Vous n'avez pas d'idées pour utiliser votre CPC (464, 664, 6128)? Ce livre va vous en donner! Vous trouverez de très 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).

Réf. : ML 132
Prix : **129** FF



NOUVEAU

Application

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

DONNEZ UN LOOK DE 32 BITS A VOTRE CPC

SUPERPAINT
Vous connaissez certainement les programmes appelés "PAINT" qui étaient jusqu'à maintenant réservés aux micros 32 bits? Rapides, spectaculaires, ils permettent de réaliser de fantastiques graphismes très facilement et en un temps record. Aujourd'hui avec **SUPERPAINT** vous pouvez vous aussi sur votre CPC accéder et profiter des fantastiques possibilités d'un véritable logiciel **"PAINT"**.

Les Fonctions Principales de SUPERPAINT
Tracé de rectangles, lignes, cercles, ellipses...
Arrondissage des angles (très important).
Toutes les formes peuvent être coloriées ou tramées.
Quatre grosseurs de traits disponibles.
Sélection par menu déroulants et icônes (type 32 bits).

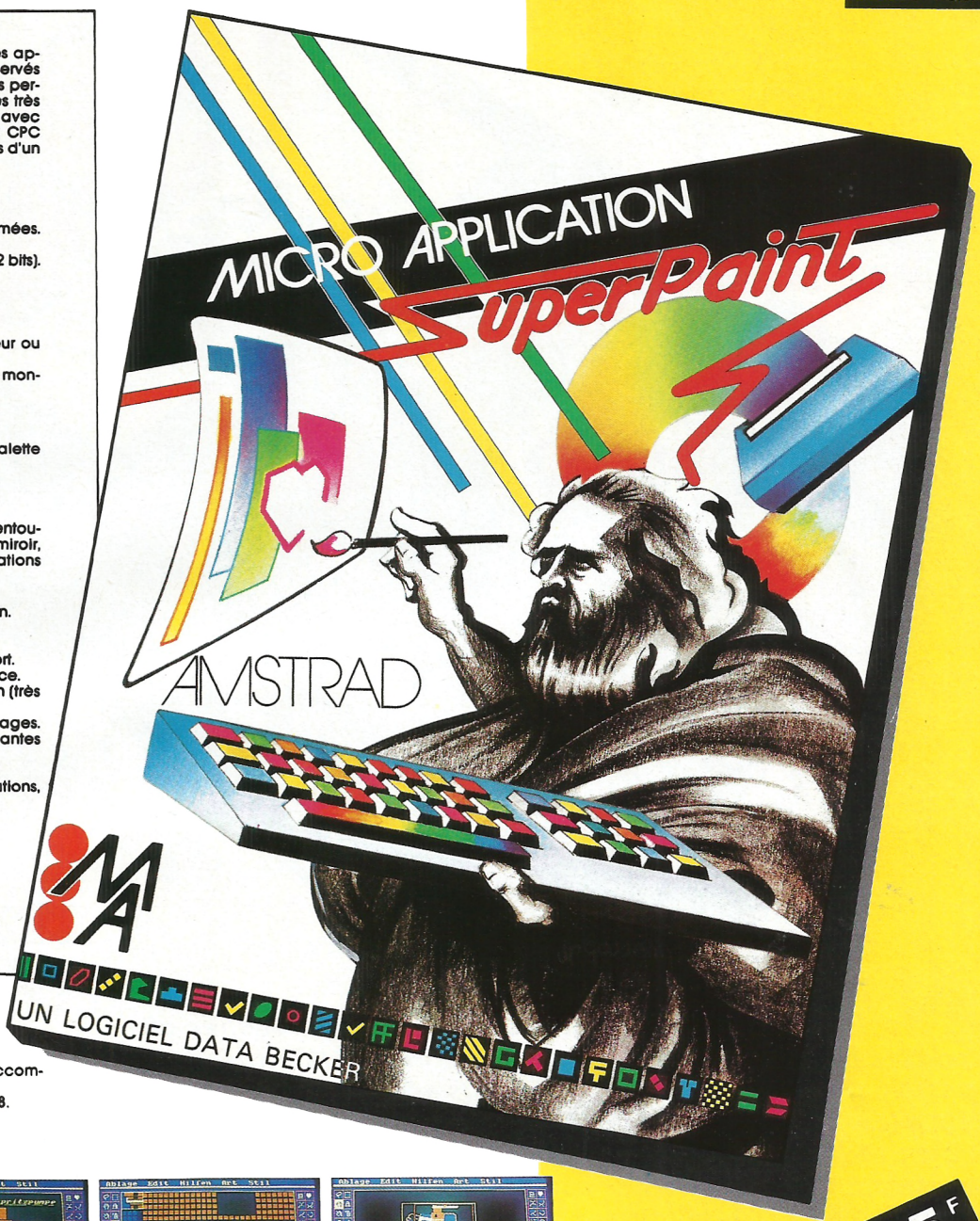
Le Dessin à main levée.
Différentes formes de pinceaux disponibles.
Constitution de brosses.
Tracé au crayon.
Peinture à l'aérographe (ou bombe) en couleur ou en trame.
Fonctions ciseaux et colle pour réaliser des montages et découpages.

Fonctions supplémentaires
24 trames présélectionnées.
Création de vos propres trames et d'une palette personnalisée.
Sauvegarde sur disque de ces éléments.
Travail en format A4 (21 x 29,7) grandeur réelle.
Scrolling pour visualisation totale.
Repérage d'une aire par fonction LASSO pour entourage, copie, déplacement, remplissage, effet miroir, rotation horizontale et verticale et manipulations diverses.

Fonctions de Dessin Assisté
Fonction ZOOM intégral d'une partie d'un dessin.
Correction points par points en mode ZOOM.
Modification des couleurs instantanée.
Vitesse du Joystick réglable pour plus de confort.
Catalogue disquette accessible en permanence.
Mémorisation et rappel de la dernière fonction (très pratique).
Travail sur plusieurs écrans avec transferts d'images.
Impression complète du document sur imprimantes AMSTRAD et EPSON.

EDITEUR DE TEXTE INTEGRE
Intégration de texte dans le graphique (explications, messages...).
Plusieurs jeux de caractères disponibles.
3 tailles de caractères.
Ecriture en gras, italique, souligné...
Mixage des caractères.

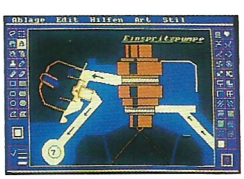
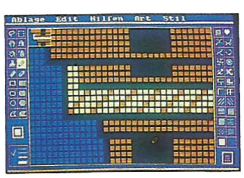
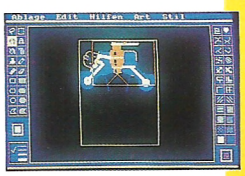
Commandes
Utilisation du joystick comme d'une souris.
Déplacement des fenêtres ultra rapide sans altération de l'écran de travail.



SUPERPAINT est livré sur disquette 3 pouces accompagné d'une documentation en français.
SUPERPAINT fonctionne sur CPC 464, 664 et 6128.

Prix sur disquette 395 TTC
Réf. AM 309



395 F

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75009 PARIS
tél. (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

TOTAL TTC

CB date d'expiration: _____

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP
Libellez vós cheques a l'ordre de Micro-Application
Nom, Prenom _____
Adresse _____
Ville _____ C.P. _____
CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐
+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande.
Date et signature
Port gratuit pour toute commande superieure à 250 F.

AM 2/86

AMX MOUSE



Noël est, chacun le sait, une des périodes de l'année où l'on adopte beaucoup d'animaux. Les nombreux AMSTRAD CPC, qui passaient leur premier Noël dans leurs nouveaux foyers pour certains, leur deuxième Noël pour les plus anciens se retrouvèrent bien seuls au milieu de toutes ces adoptions.
Heureusement, un père Noël anglais, du nom de ADVANCED MEMORY SYTEMS LTD qui passait par là, avec son collègue français d'AMSOFT, décida qu'il ne pouvait en être ainsi, et sortit de sa hôte des souris par milliers, pour qu'enfin les CPC puissent adopter des animaux. Ceci étant fait, nous avons adopté chez AMSTRAD MAGAZINE une souris pour notre 6128, qui nous donne toute satisfaction.

Après avoir abordé le côté conte de fée de l'histoire, brisons le rêve et abordons le côté technique, puisque vous devez certainement tous, chers lecteurs, mourrir d'envie de connaître les caractéristiques techniques de votre futur animal domestique.

L'ensemble AMX MOUSE se présente sous la forme d'un coffret contenant : une souris, un boîtier d'interface, un manuel, et une cassette.

La souris AMX est une boîte rectangulaire, comportant trois boutons sur sa face supérieure. Les interrupteurs sont d'un touché franc et paraissent avoir une bonne résistance physique. Contrairement au modèle de pré-série qui comportait une bille d'acier, le modèle définitif se contente d'une bille en plastique. Après divers tests effectués par rapport aux deux versions, il s'avère que sur certaines surfaces telles que le formica, la bille en plastique circule mieux que celle d'acier.

La souris est reliée à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une interface connectée sur le port joystick et alimentée grâce à un astucieux système de connexion s'intercalant entre le câble du moniteur et la prise d'alimentation de l'ordinateur. Cette appendice

constitué par l'interface branchée sur le port joystick à l'arrière de l'ordinateur, n'est pas spécialement laide mais il faut par contre reconnaître que, même s'il se connecte parfaitement, le câble d'alimentation aurait gagné à être plus long, ne serait-ce que pour le dissimuler sous l'ordinateur.
Le manuel d'une quarantaine de pages, est pour une fois, de grande qualité tant au niveau de l'impression que de ce qu'il comporte. Il détaille clairement, photos d'écran à l'appui, chacune des possibilités de la souris et de ses logiciels.

Les logiciels d'AMX

Oui "les" car il y en a plusieurs vendus avec la souris.
Dans l'ordre de déroulement de la cassette, vous trouvez : AMX CONTROL, AMX ART, PATERN DESIGNER, ICON DESIGNER, ET SCREEN LOAD.

AMX CONTROL

C'est le système d'exploitation de la souris ou plus simplement un pack d'instructions qui ajoute au "BASIC Locomotive" de nouvelles fonctions destinées à l'exploitation de la souris. Ce système permet à l'utilisateur possédant un minimum de connaissance en Basic de maîtriser quasiment toutes les possibilités de la souris. Vous trouverez d'ailleurs dans le "listing 1" un exemple de programme permettant, lorsque vous possédez un lecteur de disquette, d'appeler l'un des quatres principaux programmes d'AMX directement avec la souris.
Les instructions d'AMX CONTROL sont :
- BUTTONS, n permet d'attribuer à une des touches de la souris une valeur pour ensuite détecter un enfoncement par une ligne de la forme :
IF INKEY(valeur) < >-1 THEN.
- DESK recouvre l'écran d'une zone de fond.
- GCRSR,x,y permet de détecter la position x y de la souris.
- HIDEPOINTER élimine le pointeur de l'écran (le pointeur étant la flèche ou le caractère que l'on déplace avec la souris).
- ICON,n,x,y affiche à l'écran l'icône numéro n, en position x,y.
- ILOAD charge en mémoire une matrice d'icônes.
- MOUSE,c active ou désactive la souris.
- MOVEPOINTER teste la souris et la déplace automatiquement selon l'action de l'utilisateur.
- SHOWPOINTER affiche le pointeur.
- STEP augmente le pas de déplacement de la souris.
- WINDOW cette commande extrêmement puissante permet d'afficher automatiquement une fenêtre à l'écran avec un cadre et une ombre ainsi qu'un nom au dessus du cadre.
Toutes ces instructions forment un logiciel d'exploitation extrêmement simple d'emploi et très puissant. Les instructions sont du type RSX c'est-à-dire précédées d'une barre. Par exemple pour que la souris se déplace à l'écran, il suffira d'entrer un petit programme Basic du type : 10 |SHOWPOINTER 20 |MOVEPOINTER 30 GOTO 20. Automatiquement, ces trois lignes permettent de déplacer un pointer, de tester sa position (grâce à une instruction GCRSR), et de plus, le programme se charge de ne pas laisser sortir la souris de l'écran, ce qui pourrait générer des messages d'erreur. Au niveau de simplicité, les concepteurs du programme pouvaient difficilement faire mieux. Notons que chacune de ces instructions est détaillée de façon claire et précise dans le manuel d'utilisation de la souris sur une dizaine de pages.

AMX ART

Il n'existe pas à ma connaissance de souris sans logiciel de dessin, et AMX MOUSE n'échappe pas à la règle avec son AMX ART. D'une qualité remarquable, ce logiciel comporte toutes les fonctions que l'on trouve dans ce genre de programme avec une grande clarté et, bien sûr, les icônes et les menus déroulants manipulés avec la souris.
Notons que sur la version définitive du logiciel, il est possible de travailler en quatres couleurs, deux inamovibles (le blanc et le noir), et deux autres au choix parmi la palette de couleur des CPC.
Le logiciel est présenté sous la forme suivante : en haut de l'écran, des options de gestion disque, fonctions, écriture de texte et sélection des couleurs, à droite des icônes de fonction et à gauche des trames (modifiable par l'utilisateur grâce à PATERN DESIGNER que nous étudierons plus loin.

Les options d'AMX ART

Le menu FILE permet d'effectuer toutes les opérations ayant un rapport avec les mémoires de masse, cassette ou disquette : charger une image, sauver une image, charger des trames, et directory de la disquette. Il existe également dans ce menu les options pour l'impression du dessin sur imprimante (Compatible EPSON ou DMP 2000).
Le menu des options permet : la sélection des mémoires de masse (cassette ou disquette), l'effacement de l'écran, le règlage de la vitesse (vitesses différentes possibles), et deux très puissantes options qui sont COPY et ZOOM.
COPY permet de prendre une partie de dessin et de la copier à n'importe quel endroit de l'écran.
Le ZOOM est superbe, il permet de prendre n'importe quelle partie de l'écran grâce à un petit carré du format de la zone à agrandir que l'on déplace de n'importe quel point. La section agrandie apparaît dans une fenêtre à droite ou à gauche de l'écran et permet un travail au point par point. C'est à ma connaissance parmi les différents logiciels graphiques du marché, le meilleur ZOOM existant.
La commande PAINT, pour en finir avec le menu options, permet de faire passer les trames en couleur et d'obtenir ainsi divers dégradés.
Le menu TEXT propose des options d'affichage de texte ou plutôt des styles de caractères (Italique etc.). Le menu LINES permet la sélection des couleurs d'encre (quatres maximum simultanément puisque le logiciel est en mode i).
La sélection des trames s'effectue en appuyant sur les flèches haut et bas à gauche de l'écran et donne la possibilité d'en sélectionner une parmi trente-deux. Les options du menu de droite de l'écran offrent toutes les fonctions habituelles : mode stylo, aérographe (avec les trames), gomme, rouleau de peinture, remplissage de surfaces, dessins de formes géométriques, mode texte, puis la sélection de l'épaisseur de trait parmi un très grand choix de tailles.
Voici en gros les principales caractéristiques de AMX ART.
Une petite particularité, l'écran d'AMX ART n'est pas structuré comme la mémoire d'écran de l'Amstrad lors d'une sauvegarde, et donc, impossible à charger directement, mais les programmeurs ont pensé à tout et fournissent à la fin de la cassette un petit utilitaire qui permet de transformer les écrans d'AMX ART pour les charger directement. Il est d'ailleurs étonnant que cet utilitaire ne soit pas mentionné dans le manuel.

Dessiner des trames avec Patern Designer

Comme nous l'avons vu précédemment, il est possible d'utiliser dans AMX ART des trames. Ces trames peuvent être des briques, des motifs géométriques, ou toutes autres sortes de caractères. Elles sont modifiables à volonté grâce à PATERN DESIGNER qui permet de créer trente-deux trames différentes par série. Ces trames se dessinent très facilement sur une grille de la taille du caractère final avec en simultané le caractère dans sa grandeur réelle en bas à droite de l'écran. Il est possible de placer les motifs sur une grille temporaire ou définitive.

Les icônes avec Icon Designer

Lorsque l'on achète une souris ce peut être également pour créer son propre environnement d'icônes grâce au système d'exploitation AMX CONTROL.
Une possibilité vous est donnée grâce à ICON DESIGNER de créer très facilement vos propres icônes, par série de 32 (tout

comme les trames, les deux logiciels de création PATERN DESIGNER et ICON DESIGNER sont d'ailleurs très proches au niveau de leur fonctionnement).
Une fois réalisées, les icônes sont très simples à employer grâce aux instructions |ILOAD et |ICON.

Le passage sur disque

Nous finirons avec le passage des différents logiciels sur disque. Ceci est rendu possible très facilement car ils ne sont pas protégés. On trouve d'ailleurs en fin de manuel la liste des opérations à effectuer pour le transfert.
Nous avons joint à cet article un utilitaire qui devrait permettre aux possesseurs de lecteur de disquettes d'appeler par une première page d'icônes l'un ou l'autre des programmes, et qui vous donne en plus une idée de la programmation d'un système employant la souris.
Résumons-nous : pour moins de 700 francs on dispose avec AMX MOUSE d'une souris complète, de trois logiciels pour l'exploiter et d'un logiciel de dessin de très bonne qualité, voir même meilleur, que certains logiciels équivalents du commerce sans souris et atteignant parfois des prix de 400 francs et plus. On peut donc en déduire que la souris AMX possède un excellent rapport qualité-prix.
Espérons que nous verrons prochainement dans le commerce des logiciels l'utilisant.
A ce sujet, le manuel laisse entrevoir qu'il existerait déjà en Angleterre, une version du traitement de texte "Tassword" fonctionnant avec la souris.
Alors, l'adoptez-vous ?

E. Charton

```
1 MODE 1
2 MEMORY &5FFF
3 LOAD"demloa.bin",&6000
4 CALL &6000
5 INK 0,26:INK 1,0
6 BORDER 0
7 a$="exp.icn":REM nom de vos icones
8 |ILOAD,à a$
10 |DESK
15 gx%=0:gy%=0
20 DEFINT a-z
100 |ICON,2,19,10:REM placez ici vos
110 |ICON,1,19,14:REM    icones
120 |ICON,3,19,18:REM numerotes de 0 a 3
130 |ICON,0,19,6
1010 |MOUSE,1
1020 |SHOWPOINTER
1030 |MOVEPOINTER
1035 |GCRSR,à gx%,à gy%
1038 IF INKEY (77)<>-1 THEN GOTO 2000
1900 GOTO 1030
2000 IF gx>280 AND gx<322 THEN GOTO 2020
2010 ind=0:GOTO 1030
2020 ind=1
3000 REM art
3030 IF ind=0 THEN GOTO 1030
3040 IF gY>288 AND gy<322 THEN RUN "art"
4000 REM patdes
4030 IF ind=0 THEN GOTO 1030
4040 IF gY>224 AND gy<260 THEN RUN "patdes
5000 REM icondes
5030 IF ind=0 THEN GOTO 1030
5040 IF gY>156 AND gy<192 THEN RUN "icondes
6000 REM amx
6030 IF ind=0 THEN GOTO 1030
6040 IF gY>94 AND gy<130 THEN RUN "amx
7000 GOTO 1030
```


LES CAHIERS D'AMSTRAD
MAGAZINE

6 fois par an, le Guide de votre Amstrad
Chaque édition constitue un véritable numéro spécial, consacré entièrement à un thème précis :

- Spécial Listings
- Spécial utilitaires
- Guide des logiciels
- Guide du matériel

Etc...

Pour recevoir régulièrement les cahiers d'Amstrad Magazine abonnez-vous immédiatement



Une nouvelle publication

OFFRE DE LANCEMENT : 120 F LES 6 NUMEROS
AU LIEU DE 149 F

Europe : 150 F Airmail : 190 F

Bulletin à découper et à retourner à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris accompagné de votre règlement.

Je m'abonne aux Cahiers d'Amstrad Magazine
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

RUN INFORMATIQUE — l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

2 MAGASINS
ouverts du lundi au samedi

REPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.38.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

RUN est présent à AMSTRAD EXPO — Stand n° 11 Allée PATTY





380 produits pour votre AMSTRAD

DES JEUX

NOUVEAU
ÉDITÉ PAR RUN
TAROTS Le vrai jeu de tarots sur votre AMSTRAD. Jeu selon les règles de la Fédération Française de Tarots.
C **140 F** D **210 F**

SPY VS SPY (Beyond).
D'après la fameuse BD du magazine MAD, un jeu où deux espions fous s'affrontent à tout propos. Option deux joueurs. La version Commodore fut un succès.
Réf. 67221 ..... C **140 F**

3D BOXING (Amsoft)
Un programme qui vous envoie sur le ring, lâchement dissimulé derrière vos gants. Prenez bien garde, celui qui est en face de vous n'a qu'une idée, vous expédier au tapis !
Réf. 67176 ..... D **195 F**

EXPLODING FIST (NF) (Melbourne House)
Une fabuleuse simulation de karaté qui vous laissera pantois. Des prises acrobatiques, et des adversaires qui vous donneront du fil à retordre.
Réf. 67118 ..... C **110 F**

SOUTHERN BELLE (Hewson Consultant)
Un superbe programme qui vous met aux commandes d'une locomotive du XIX° siècle. Admirablement complet et détaillé, et quels graphismes !
Réf. 67152 ..... C **115 F**

SLAPSHOT (Anirog)
Cette simulation de hockey sur glace, outre qu'elle est très réaliste, vous permettra de satisfaire vos bas instincts à peu de frais. Cela ne suffira pas pour gagner...
Réf. 67156 D **195 F**. .... Réf. 67136 C **110 F**

STRONG MAN (Martech)
Vous avez lâchement acheté ce jeu en pensant que le lever d'haltères sur ordinateur ne devait pas poser beaucoup de problèmes. Mon pauvre.
Réf. 67172 ..... C **125 F**

ROCKY HORROR SHOW (CRL)
Un couple de jeunes gens naïfs et sans défense, perdus dans un château peuplé de gens plus bizarres les uns que les autres... Comment s'appelle le maître des lieux ? Frank'N Stein ? Drôle de nom...
Réf. 67109 ..... C **145 F**

FIGHTER PILOT (NF) (Digital Integration)
Un avion de chasse très performant, mais qui ne se pilote pas en cinq minutes... Et quelques exercices de mise en œuvre absolument redoutables.
Réf. 67015 ..... C **135 F**
Réf. 67119 ..... D **205 F**

INTERDICTOR PILOT (NF) (Supersoft)
Un programme fascinant : un chasseur galactique du XXI° siècle, lancé dans l'espace interstellaire à la poursuite de l'ennemi... Copieux manuel traduit en français.
Réf. 67013 C**235 F** .....Réf. 67200 D **250 F**

RED ARROWS (Database Software)
Les Red Arrows sont l'équivalent britannique de la Patrouille de France. A vous l'ivresse des acrobaties aériennes, mais n'oubliez pas que les plus belles sont aussi les plus dangereuses...
Réf. 67113 ..... C **130 F**
Réf. 67121 ..... D**170 F**

BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING (Activision).
Un ou deux joueurs. Pratiquez le Noble Art dans toute sa beauté. Affrontez un bon nombre de boxeurs aux styles différents. Créez votre propre boxeur... Le tout dans une atmosphère réaliste... BOX ! BOX !
Réf. 67225 ..... C **135 F**

Daley Thompson SUPER TEST (Ocean).
En route pour de nouveaux exploits avec Dailey T ! Première journée : tir au pistolet, cyclisme, plongeon, slalom géant. Deuxième journée : aviron, tirs au but, saut à ski, soka tira (en basque, tir à la corde) ! Après de tels exploits, à la douche !
Réf. 67212 ..... C **125 F**

BIG SOCCER LEAGUE (Viper soft).
A vous de diriger une équipe de football. Choisissez vos joueurs, composez votre équipe, intervenez sur le marché des transferts, disputez les matchs. Vous pouvez aussi, suivant vos résultats vous faire saquer ! Réaliste quoi !
Réf. 67222 ..... C **120 F**

HI RISE (bubble bus).
Vous êtes BUILDER BOB. Votre boulot est de peindre le building. Mais d'autres ouvriers du bâtiment sont en grève et tenteront de vous empêcher de progresser dans votre travail. Un très beau jeu d'échelles !
Réf. 67154 ..... C **130 F**
Réf. 67224 ..... D **180 F**

SORCERY (Virgin)
Vous ne pourrez espérer triompher du Nécromancien que si vous libérez les autres Magiciens, vos amis, qui sont actuellement enfermés...
Réf. 67155 . D **190 F** ..... Réf. 67021 C **140 F**

3 D GRAND PRIX (Exopal/Amsoft)
La casse, les vapeurs d'essence, les poussées d'adrénaline, et le tout en 3 D et en stéréo. Faut-il vraiment vous en dire plus ? Mettez votre casque et allez-y.
Réf. 67146 ..... C **135 F**
Réf. 67188 ..... C **195 F**

TRIPLE PACK (Alligata)
Trois jeux sur la même disquette. Vous affronterez les extra-terrestres dans DEFEND OR DIE, vous explorerez un château mystérieux dans SUPER SAM, et vous lutterez contre les forces du Mal, à l'aide de votre double, dans DOPPLEGANGER.
Réf. 67180 ..... D **195 F**

GYROSCOPE (Melbourne House).
20 tableaux ! A vous de guider un gyroscope géant à travers les 20 tableaux. Vous avez 7 vies ! Epargnez-les pour arriver à franchir tous les obstacles de ce jeu d'arcade en 3D.
Réf. 67216 ..... C **130 F**

WHO DARES WIN II (Alligata).
Le succès de décembre dernier sur Commodore 64 porté sur Amstrad. Un jeu d'arcade fantastique ! Préparez-vous à affronter (victorieusement ?) les forces ennemies largement supérieures en nombre. Mais vous êtes le Supercombattant !!!
Réf. 67226 ..... C **130 F**

3 D STUNT RIDER (Amsoft)
Ah, on vous reconnaît bien là : sauter en moto par-dessus des voitures et des camions... Oeil d'aigle, nerfs d'acier... Attention à la casse quand même !
Réf. 67165 ..... C **125 F**

FRANK BRUNO'S BOXING (Elite)
Le champion de boxe anglais a parrainé cette simulation très réussie, dans laquelle vous affronterez des contradicteurs assoiffés de sang...
Réf. 67120 ..... C **120 F**

ASTROLOGIA (Datam).
Enfin un programme d'astrologie (en français) qui vous donnera des informations sur vous... et... ? Il vous faut bien connaître votre date et votre lieu de naissance.
Réf. 67220 ..... **140 F**

DU SÉRIEUX

UN SUPER TRAITEMENT DE TEXTE
TASWORD (Tasman-Sémaphore)
Le traitement de texte "in French" à l'écran à l'imprimante. Traitement de texte performant en français (accents et signes), accompagné d'un manuel lui aussi en français. TASWORD est sans aucun doute le TRAITEMENT DE TEXTE de l'AMSTRAD.
Réf. 67093 ..... C **290 F**
Réf. 67094 ..... D **349 F**

MAXAM
Macroassembleur, désassembleur, moniteur, éditeur : "un produit dont aucun utilisateur sérieux d'AMSTRAD ne peut se passer" (YOUR COMPUTER, mai 85).
3 supports : C **350 F** - D **449 F** - ROM **798 F.**

DATA FILE II (Kuma).
Base de donnée conçue pour fonctionner avec un maximum de simplicité et de souplesse. L'utilisateur peut accéder à un menu d'aide à tout moment. En prenant une base de trente caractères par enregistrement il est possible de se constituer un fichier de 930 enregistrements. L'option imprimante vous offre le choix entre trois types d'impression. Des fonctions puissantes (tri, recherche, etc.) ont été incorporées au programme. En un mot DATA FILE II l'efficacité sans la complication.
Réf. 67206 ..... C **159 F**
Réf. 67205 ..... D **209 F**

ÉDUCATION

CONJUGAISON FRANÇAISE (Run informatique).
Nous vivons un temps où bientôt ceux qui savent lire et écrire vaudront de l'or. Ne perdez pas une minute pour acquérir une parfaite maîtrise des verbes et de leur maniement !
Réf. 67227 ..... C **140 F**

L'ÉLECTRICITÉ EN CLASSE DE 4°
L'électricité en classe de 4° n'est ni un cours ni un jeu. Ce programme vous permettra de vérifier et d'approfondir vos connaissances.
C'est aussi un très bon programme de recentrage des connaissances pour les plus âgés.
Réf. 67043 ..... C **160 F**

LA PHYSIQUE EN CLASSE DE 5°
Complément de cours de physique de la 5° et porte sur les domaines suivants : DILATATION - MASSE VOLUMIQUE - POUSSÉE D'ARCHIMÈDE.
Réf. 67047 ..... C **160 F**

MODEM DIGITELEC
2000 réf. 67184 **1490 F**
2000+ réf. 67187 **1990 F**
2000+ réf. 67228 **2750 F**



EXTRA EXTRA ! ! !
Nos trouvailles de l'AMSTRAD SHOW de LONDRES

- des extensions de mémoire VORTEX (de 64K à 512K).
- des bases de données et tableur "user friendly" (6128 et 8256)
- Money Manager (8256)
- "Cashbook Accounts", un système complet pour le petit commerce de détail (plusieurs taux de TVA peuvent être pris en compte).

Pour le graphique GRAPHPAD II tablette à digitaliser

venez les découvrir à AMSTRAD EXPO !

GARANTIE RUN = GARANTIE CONSTRUCTEUR

VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT !!! joysticks

GUNSHOT JOYSTICK
125 F



MICROSTICK
230 F



COMPÉTITION PRO
265 F



Mettez votre AMSTRAD à l'abri, protégez-le avec nos HOUSSES CLAVIER ET MONITEUR :

• 464 couleur (2 housses)	Réf. 75150	**140 F**
• 464 monochrome (2 housses)	Réf. 75100	**140 F**
• 128 couleur (2 housses)	Réf. 67186	**145 F**
• 128 monochrome (2 housses)	Réf. 67182	**145 F**
• 8256 (3 housses)	Réf. 67183	**195 F**
• DD1	Réf. 75101	**45 F**
• DMP1	Réf. 75102	**80 F**

Pour AMSTRAD 6128 et CPW 8256.

MULTIPLAN. Le fameux tableur professionnel qui a déjà fait ses preuves sur de nombreuses machines. Prix : ..... **498 F**

dBASE II. Le système de données rationnelles bien connu des professionnels.
Prix : ..... **790 F**

BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à RUN dép VPC - 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Téléphone _____

Demandez le catalogue "LOGICIELS AMSTRAD" complet ■

Titre _____	Réf. _____	Prix _____
Titre _____	Réf. _____	Prix _____
Titre _____	Réf. _____	Prix _____
Titre _____	Réf. _____	Prix _____
		Port + 15 F*

* France métropolitaine
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐ TOTAL

SIGNATURE
(signature des parents) pour les moins de 18 ans

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

CB E AMS 1

_____

expire à fin .../...
Signature et date obligatoires :

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ

NOUS VENDONS AUSSI LES MACHINES CONSULTEZ-NOUS POUR VOS ACHATS AMSTRAD

SF

VIDEOGRAMME :

Ready pour le Basic !

Apprendre le Basic sans douleur, chez soi, entre amis, sans l'aide d'un quelconque livre ou ordinateur est désormais possible. A nouvelle forme de communication, nouvelle terminologie : voici le Vidéogramme. Il suffit, pour l'utiliser de posséder un magnétoscope et un téléviseur. Ce nouveau produit se présente en effet comme un film vidéo d'enseignement du Basic. Il doit permettre de s'adapter aux pratiques informatiques en évitant les inconvénients d'autres supports tels que livres, autoformations Basic, voire même séminaires d'apprentissage...

Présentation du système

Cette vidéo-cassette, réalisée par Images Ressources et éditée par OK.Informatique, a été conçue par un enseignant de l'Institut Universitaire Pratique d'Informatique, M. Gerstel. L'idée de ce vidéogramme remonte à mars/avril 85. Il aura fallu pratiquement dix mois pour que ce projet original se concrétise.

Entre l'idée de M. Gerstel et le produit final, on trouve une création et réflexion de groupe quant aux contenus et scénarios posibles, trois à quatre mois de tournage et mixage. Le résultat, organisé de façon pédagogique grâce aux conseils d'enseignants et élèves, se décompose en plusieurs parties : une introduction et description du matériel (ou comment utiliser son micro depuis la sortie de l'emballage à l'étude des premières instructions), un récapitulatif des commandes systèmes et le cours de Basic proprement dit. L'ensemble dure environ une heure.

Ce cours s'adresse aussi bien aux futurs possesseurs d'ordinateurs qui veulent "voir" s'ils seront capables de tirer parti de leur machine avant de l'acheter, qu'aux débutants possédant déjà l'ordinateur et qui veulent en apprendre les rudiments de programmation, de façon progressive, pédagogique... et agréable.

Matériel requis

Mis à part le téléviseur et le magnétoscope (VHS, Béta etc.) nul matériel n'est véritablement requis. Au niveau informatique, il est évident qu'un micro-ordinateur permettra un apprentissage plus rapide, mais le Vidéogramme est accessible sans ordinateur. Même si, à l'écran, la marque a été effacée, on peut reconnaître un Amstrad CPC 464.

Les raisons d'un tel choix sont simples : l'utilisation du téléviseur familial comme écran informatique est incompatible avec l'utilisation simultanée du magnétoscope... Or, Amstrad offre en configuration de base un moniteur intégré, un faible coût d'achat (idéal pour une initiation), un basic "standard" très proche du basic le plus répandu (Microsoft) et remporte actuellement la faveur d'un large public. Le Vidéogramme utilise un Amstrad mais l'enseignement dispensé doit permettre de passer facilement à la programmation sur une autre machine.

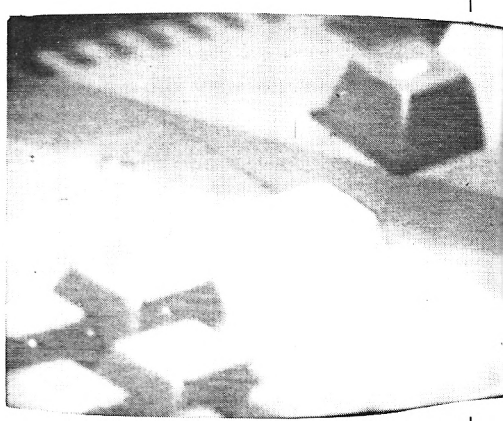
Avantages du sytème

Le but est de démontrer que l'ordinateur n'est pas un simple jouet mais un outil puissant que l'on peut, et c'est là le point le plus important, facilement et rapidement maîtriser.

La cassette vidéo, pouvant être utilisée indépendamment de la possession d'un matériel informatique, doit avoir un rôle d'information ("serai-je capable d'utiliser un ordinateur ?") créant un sentiment de confiance. Les débutants y trouveront un cours commençant par le B.A.-BA de l'informatique. Dès le départ, le débutant est pris en charge. L'avantage de ce système par rapport à un apprentissage plus "classique" repose sur la visualisation des manœuvres à effectuer pour arriver à un résultat précis. L'utilisation de trucages, sons... permet de jouer sur tous les sens et, de fait, l'image est plus "parlante" qu'un long discours.

A contrario des livres d'apprentissage, le Vidéogramme présente une instruction, l'emploie dans un exemple concret (que vous pouvez appliquer simultanément à l'image) puis approfondit la théorie. Rien d'inutile pour le débutant : il faut aller à l'essentiel pour pouvoir acquérir rapidement une certaine maîtrise des instructions et de la programmation. Par ailleurs, l'accès à des livres d'initiation suppose souvent une petite connaissance de l'informatique (terminologie...). Ce cours s'adresse à des débutants partant d'un niveau égal à zéro. Ils trouveront avec la K7 vidéo un petit fascicule récapitulatif qui leur permettra de suivre l'évolution des cours.

Si vous voulez acheter un ordinateur mais que vous faites le complexe du "je-ne-sais-pas-si-je-saurai...", alors ce vidéogramme (Ready pour l'informatique) apportera sûrement un remède à vos craintes, une solution à vos problèmes, un apprentissage à votre mesure. Pour une somme de 390 F, vous pourrez vous "frotter" à l'informatique, jauger vos capacités, avant même d'acquérir un matériel,peut-être coûteux et rapidement inutile, si vous ne vous sentez pas capable de l'utiliser autrement que comme une grosse console de jeu...

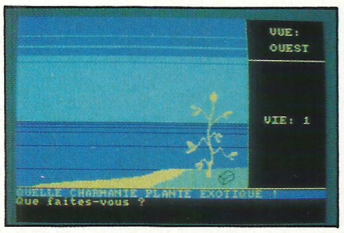


Progressive, pédagogique mais attrayante, cette nouvelle forme de communication possède de nombreux atouts pour vous familiariser avec l'informatique. Les programmeurs avertis devront patienter et attendre une éventuelle vidéo d'apprentissage du Forth, Pascal ou Assembleur.

F.N.

OK Informatique : (1) 42.39.20.01,
12, rue Fécamp, 75012 Paris.
Disponible pour tous standarts de magnétoscope, sur commande.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE



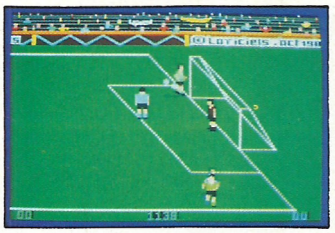
Editeur : Loriciels
Distributeurs : Loriciels Distribution
Support : Cassette ou disquette
Genre : Aventure graphique et textes
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Le thème, pourtant pas très original, de l'aventurier se retrouvant sur une île déserte et dangereuse est bien mené. L'aventure commence avec des écrans de présentation où l'on vous propose un texte de l'explorateur Steven Smith, vous informant que l'île, maudite et sans vie, a dû être le berceau d'une civilisation disparue. Vous apprenez que de nombreux explorateurs ont péri en voulant retrouver le fabuleux diamant que l'île est censée recéler. A noter, durant la présentation, un arrangement de "Toccata et fugue en Ré mineur" de J.S. Bach (comme quoi il y a des amateurs...).



Votre aventure tient dans l'alternative : la gloire ou la mort. Et croyez-moi, l'île est vraiment parsemée d'embûches... La première partie se déroule sur l'île, la deuxième dans les souterrains. Les graphismes sont bons mais le plus remarquable est l'analyseur syntaxique : l'Amstrad reconnait les mots de son vocabulaire (environ quatre-vingt dix mots) dès la troisième ou quatrième lettre, affiche le reste, efface les mots inconnus, selon le même principe, en émettant un "BIP". Ainsi, pas la peine de rentrer des suites de phrases pour se voir signifier des séries de "Je ne comprends pas...". De plus, vous pouvez entrer jusqu'à quarante ordres consécutifs, en les séparant par '/', que l'ordinateur exécutera automatiquement et dans l'ordre.
Les déplacements se font par 50 mètres et certains objets ne sont donc visibles que d'un seul point : à vous de regarder, après chaque déplacement, dans toutes les directions. Vous pouvez sauvegarder une partie en cours et la reprendre ultérieurement. Il est d'ailleurs indispensable de sauvegarder la première partie pour accéder à la seconde (dans les souterrains). Dommage pour les tricheurs : vous devrez triompher de l'île pour vous ballader dans les tunnels de la deuxième partie. Le diamant de l'île maudite est un bon jeu d'aventure graphique que tout amateur se doit de posséder pour les longues soirées d'hiver...

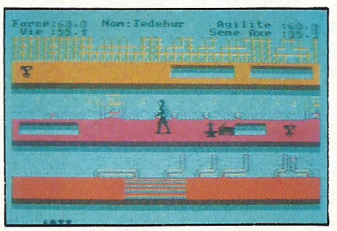
FOOT



Editeur : Loriciels
Distributeurs : Loriciels Distribution
Support : Cassette/disquette
Genre : Simulation sportive
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Dans ce jeu de football, tout se veut "traditionnel" : taille règlementaire du terrain, coups licites... Même la présentation des équipes (arrivée sur le stade, garde-à-vous durant l'hymne national) est calquée sur la réalité. Si vous aimez l'ambiance des stades de football, montez le son au maximum, levez-vous pour l'exécution de l'hymne et criez en même temps que la foule... Il faut dire que la sonorisation du jeu est de bonne qualité. Dommage que, passée la présentation, les spectateurs ne se manifestent pas un peu plus. Certes, ils s'animent lors du marquage d'un but, mais des supporters silencieux lors d'une action dangereuse contre l'équipe adverse, cela fait un peu "vendu"...
Avant de commencer la partie, l'ordinateur vous propose de choisir votre équipe, de l'habiller de la couleur qui lui sied le plus (attention, l'hymne national est fonction de la couleur du maillot porté par les joueurs), paramétrer les critères de jeu de chaque joueur (mobilité, agilité...). Le terrain est vu, par le côté, en 3 dimensions ; les joueurs peuvent se faire des passes mais celles-ci (à moins que je sois un piètre joueur) semblent manquer de précision. Lorsque la balle va en touche, ou en corner, l'arbitre siffle et un joueur fait la remise en jeu.
L'ensemble est "bien ficelé", le bruitage de la balle qui rebondit bien étudié, les ombres du ballon donnent une touche supplémentaire de réalisme à l'ensemble. Pourtant, s'il faut trouver un petit défaut au jeu, on pourrait dire que les actions du gardien sont curieusement menées et que l'ensemble du jeu manque un peu de punch et rapidité (quoiqu'assez rapide). Foot est un logiciel tout à fait correct et agréable, bien travaillé, au scrolling latéral parfait. Si vous trouvez que les places du Parc des Princes sont trop chères, vous pourrez, avec ce jeu, revivre quelques bonnes parties.

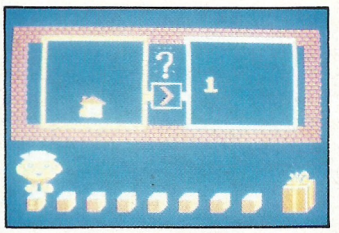
CINQUIÈME AXE



Editeur : Loriciels
Distributeurs : Loriciels Distribution
Support : Cassette et disquette
Genre : Aventure/Arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Sur un planétoïde reculé, Gen Dick, savant fou a créé la machine à remonter le temps. Mais ce dernier est souvent capricieux et H.G. Wells, précurseur de l'exploration temporelle en a fait les démonstrations. En fait, Gen Dick a provoqué la désintégration d'une de ces machines et vous avez été choisi pour retrouver les débris projetés dans des temps divers. Votre tâche est compliquée par les Cyborgs, créatures habituellement inoffensives, rendues féroces par la dégradation de la trame temporelle après désintégration. L'Univers tout entier est menacé, saurez-vous combattre et triompher ?
Ce logiciel 100 % en langage machine est une belle réussite. Mélangeant aventure (retrouver des objets divers en empruntant les meilleurs itinéraires) et arcade (c'est un plaisir que de manœuvrer cet agile et grâcieux "sauveur"), 5e Axe jouit d'un bon scénario. C'est rare. Les pages de présentation vous expliquent le jeu et vous font accéder à des éléments divers d'informations (Article de "Science et Survie", interview de votre psychiatre...).
Votre personnage est paramétrable (vitalité, force, agilité...) selon vos désirs. La musique (moderne et originale) qui vous accompagne durant le jeu (possibilité de l'enlever) a été très soignée. A brancher sur votre Hi-Fi pour en faire des enregistrements pour le plaisir... L'animation est très réussie (ceux qui ont vu "Mission Impossible" sur Commodore apprécieront). Vous pouvez - et c'est même conseillé avant toute action dangereuse - sauvegarder une partie et la reprendre ensuite.
En attendant d'acheter le jeu (absolument), sachez que le 5e Axe en question représente l'axe de probabilité selon lequel il n'existe pas une réalité mais une infinité... Je vous l'avais dit, le scénario (hors arcade) est un joli petit roman de Science Fiction, avançant certaines théories, parfois à la limite de la science et de la philosophie. Je ne sais pas si vous êtes convaincus, mais excusez-moi : j'y retourne !

NUMERUS



Editeur : Loriciels
Distributeurs : Loriciels Distribution
Support : Cassette
Genre : Educatif/jeu
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★★

Numérus est un jeu éducatif musical et graphique s'adressant à des enfants de 3 à 8 ans. Numérus traite des nombres, chacun des tableaux présentant les différents aspects de la numération : comparaison de nombres, dénombrements, grandeurs. Après chargement, sur une musique un fois de plus, soignée, l'ordinateur vous propose un choix de neuf niveaux de difficulté. Le jeu éducatif se déroule en trois phases principales plus un tableau "Arcade/éducatif".
Dans la première phase, il s'agit pour l'enfant de comparer le nombre d'éléments de deux ensembles. Huit points (bonnes réponses) sont nécessaires pour passer à la phase suivante. Si l'enfant gagne, Numérus (petit bonhomme à l'allure sympathique) émet une série de sons joyeux et monte, en souriant, sur le podium suivant. S'il échoue, Numérus recule d'un podium en faisant la grimace...
C'est très bien fait et devrait plaire aux jeunes. Suivant le même scénario, l'enfant devra mettre dans un tableau autant d'éléments que dans le tableau qui lui est proposé. C'est la phase de dénombrement. Dans une troisième phase, on lui demandera de comparer les éléments de deux tableaux en positionnant entre ces derniers des signes tels que '<', '>' ou '='. Enfin, un jeu de type arcade (guider un personnage dans un labyrinthe) lui sera proposé afin de tester les connaissances apprises. En effet, jusqu'à la sortie, il devra répondre à des questions de l'ordinateur : s'il répond correctement, les portes qui lui bloquent l'accès de la sortie s'ouvriront...
Numérus est un éducatif attrayant qui devrait, sur des sujets généralement rébarbatifs, retenir l'attention des plus jeunes. Il mêle adroitement, sans "bêtifier", enseignement pédagogique et jeu.

RÉFLEXION

Editeur : Cobra Soft
Support : disquette / cassette
Genre : jeux de réflexion
Graphisme : ★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Prix indicatif : 239 F

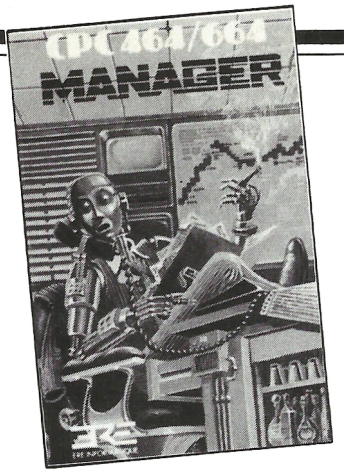
Réflexion vous offre deux jeux qui font partie des classiques : Reversi et Dames. Il n'y a pas de nouveauté, tout le monde les connaît. Cependant, il y a un plus qui apparaît au tout début. Vous pouvez choisir votre langue : français ou anglais. Puis vous choisierez la couleur de vos pions (noir ou blanc), la profondeur de recherche (de 1 à 8 pour Reversi et de 1 à 7 pour Dames), et le premier joueur.
De la profondeur de recherche dépend la vitesse d'éxécution :
n × 1 : instantané.
n × 2 : 1 seconde.
n × 3 : 5 à 10 secondes.
n × 4 : 30 secondes à 2 minutes.
n × 5 : 10 à 20 minutes.
n × 6 : 20 minutes à 1 heure.
n × 7 : plus d'1 heure.
Ce ne sont que des temps moyens, si votre coup n'est pas très important, la réponse est plus rapide. Lors du jeu, le programme vous permet de voir tous les endroits où vous pouvez jouer. Vous avez donc la possibilité de vous améliorer. Ce logiciel peut être très puissant : ne présumez pas de votre force ; il ne pardonne que très rarement l'erreur.
Bien que ces jeux soient longs à l'éxécution, il faut remarquer l'effort de programmation : ils utilisent les registres auxiliaires du Z-80 pour gagner de la vitesse ce qui explique l'impossibilité d'utiliser les interruptions.

Cyril

MANAGER

Editeur : Ere Informatique
Distributeur : Ere Informatique
Support : cassette
Genre : stratégie
Graphisme : ★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Prix indicatif : 160 F

Votre ambition a certainement été, un jour, d'être à la tête d'une grosse entreprise. Concrétisez votre rêve et entrez dans les affaires, Manager vous en offre la possibilité sans faire de grosses dépenses. Vous pourrez prendre tous les risques imposés aux patrons. Vous agirez sur la production, le marketing, les finances. Apprenez très vite à raisonner en termes de productivité et de rentabilité. Si vous parvenez à maintenir votre entreprise en "bonne forme", je vous encourage à en ouvrir une !
Avant de prendre des décisions, vous devrez visualiser des tableaux contenant tous les renseignements de vos



produits. Un menu vous proposera la visualisation des comptes d'exploitation, des pertes et profits, du bilan ainsi qu'un tableau des "warnings" où vous pourrez savoir tout ce qui ne va pas. Il y a même une option d'édition des tableaux pour vous aider à régler les problèmes. Une fois bien réfléchi, passez aux décisions ! Allez-vous licencier, embaûcher, ou peut-être investir ? A moins que vous ne lanciez une campagne publicitaire, ou un nouveau produit ? Vous allez peut-être arrêter une fabrication ou emprunter à long ou court terme ? La liste des possibilités est immense, ce qui explique la difficulté du jeu.
L'exécution de ce programme est rapide, mais vous le ralentirez considérablement dans vos prises de décisions. Méfiez-vous, à vouloir trop bien faire, on y passe sa nuit !...

Cyril Besse

COURS DE SOLFEGE

Editeur : Techni-Musique
Support : cassette
Genre : logiciel d'éducation
Graphisme : ★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★

Voici le type même de logiciel d'apprentissage musical. Vous disposez d'une cassette composée de deux programmes :
- les altérations sur la face 1.
- l'apprentissage des gammes sur la face 2.
Notre première déception a été de voir la présentation réservée à ce cours de solfège et ce dès le chargement : non seulement commune mais "soulante", cela ne s'arrange pas une fois le "loading" terminé.
Le premier programme vous propose différentes options :
- tout d'abord le choix de la clé (sol ou fa).
- les limites inférieures et supérieures des notes à étudier.
- le nombre d'altérations à la clé (# ou b).
Vous devrez ensuite soit suivre le cours, qui réside en une présentation des différentes notes avec leur nom inscrit sous la portée, soit faire des exercices. Pour cela, l'ordinateur vous demande d'introduire le temps de réponse (de 1 à 9 secondes), et le nombre de notes à la fois (1, 4 ou 8) ; puis débute la série avec toutefois les possibilités d'effacer votre réponse, revoir la question, visionner et valider la réponse. Précisons également que le nom des notes figure au bas de l'écran.
Mais venons-en à la seconde face de la cassette. Après la (même) présentation, vous avez le choix entre un cours ou des exercices d'apprentissage des gammes. Là, toutes les commandes sont basées sur le clavier. Si vous débutez, frappez sur la touche 1. Vous disposez alors de différentes explications écrites puis auditives sur la tonalité mineure (la mineur) avec la note sensible (sol #). Vous pourrez également entendre, par ordre croissant, et ceci pour les # et les bémols, chaque tonalité et sa relative mineure.
Pour mettre cela en application, revenez au menu initial (touche R) et choisissez les exercices. Ceux-ci sont structurés par difficulté croissante. Il vous sera possible de :
- reconnaître le mode (par audition)
- reconnaître une tonalité (par audition)
- écrire une gamme donnée... : l'ordinateur vous donne la tonalité et vous devrez écrire chaque note de la gamme puis le nom de la relative.
- ...à partir d'un nombre d'altérations défini (# ou b) : il vous faudra indiquer le nom de la gamme majeure correspondante, celui de sa relative et la note sensible.
A la fin de l'exercice, l'ordinateur se fera un plaisir de vous juger et cela en vous attribuant une note sur vingt.
En résumé, ce logiciel n'est valable que pour les débutants possédant une manette de jeu car les altérations sont commandées par le joystick et les gammes par le clavier. Ce qui dénote tout de même une certaine ambiguité...
De plus, j'allais oublier, ne touchez surtout à rien lors du chargement sous peine de "planter" le programme !
Alors, faites preuve de vigilance !...

Fabienne Ferrer

GREMLINS the ADVENTURE

Editeur : Adventure International
Distributeur : Run Informatique
Support : cassette
Genre : aventure (graphiques et textes)
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Prix indicatif : 143 F

Gremlins, vous vous souvenez ? Le célèbre film mis en scène par Joe Dante où un inventeur aussi farfelu qu'imaginatif, rapporte, de Chinatown, pour son fils, une boule de poils nommée Mogwaï.
Ce jeu reprend l'histoire du film au moment où les Gremlins ont envahi la ville. Vous serez Billy, le héros, et votre but consistera à se débarrasser de toutes les créatures. N'oubliez pas que mises au contact de l'eau, laissées près d'une lumière ou nourries après minuit ces adorables bestioles se multiplieront et se tranformeront !...
Aussi, soyez vigilant : chaque objet présent à l'écran a son importance !... Pour ne vous en citer qu'un, la télécommande (Remote control) sise au rez-de-chaussée : prenez-la et dirigez-vous vers la cuisine ; ainsi vous pourrez actionner le four et cuire un "Gremlin" !...
Dans ce jeu, où les dessins sont relativement bien faits, vous aurez la possibilité de vous promener dans la ville. Vous découvrirez un bar, un cinéma, un garage, le Y.M.C.A., etc. De plus méfiez-vous de la neige sinon vous serez rapidement repéré par une bande de "Gremlins". Nous vous conseillons également de vous munir d'un dictionnaire car le texte est en anglais,il se pourrait qu'un détail vous échappe.
Toutefois, pour arriver à vos fins, il est recommandé sinon nécessaire de connaître le scénario du film.

Cyril Besse

AMSTRADIVARIUS

Editeur : Techni-Musique
Support : cassette
Genre : utilitaire musical
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★

Il s'agit d'un utilitaire de composition musicale trois voies vous permettant de copier ou de composer votre propre musique.
Après la "traditionnelle" présentation de Techni-Musique, vous voyez apparaître un écran - réalisé en mode 2 !... -
Il est composé de deux portées et de cinq pavés :
- le premier vous donne le numéro de partition (1 à 3) en pressant sur la touche P.
- le second vous permet de changer de couleur (1 à 9) par le biais de la touche C.
- l'écriture et la lecture de partition sur cassette sont respectivement activées par E et L (pavés 3 et 5).
- quant au quatrième il vous offre la possibilité d'écouter votre œuvre (J).
D'autres lettres sont également réservées comme le T pour tempo, M pour mesure, S pour suppression d'une note et A pour les altérations à la clé.
Toutefois lors de l'utilisation deux points semblent à revoir :
- Ce logiciel n'est utilisable avec joystick que pour l'écriture des notes. Le reste se fera par l'intermédiaire du clavier.
- Il manque, dans le menu, une option d'édition des partitions.

Fabienne Ferrer

Amstrad Expo :

Le guide

L'événement de la rentrée 86 : plus de 1.000 mètres carrés de superficie, deux niveaux d'exposition, et une cinquantaine d'exposants, le tout à l'Holiday Inn de la Porte de Versailles ! Et tout cela entièrement consacré à qui ? Aux ordinateurs Amstrad, bien sûr ! A tous leurs périphériques, logiciels de jeu, utilitaires, câbles, interfaces, gadgets, livres, etc.
Tournez la page et vous trouverez le plan de l'expo. Un peu plus loin encore, et vous avez la liste des exposants, le numéro de leur stand, leurs coordonnées... Mais restez ici pour linstant : vous allez découvrir la plupart des nouveautés du salon, les "points chauds" d'Amstrad Expo.

D'abord, des logiciels pour tous les goûts ! Et chez RAINBOW, on ne recule pas devant l'actualité : un soft explosif, Attentat, aux gaphismes superbes, qui vous met aux prises avec de dangereux terroristes. Mercenaire, plus futuristes mais aussi stressant, exige d'abattre des robots géants (entièrement animés et articulés !) avant qu'ils n'atteignent votre ville : jeu d'arcade violent et rapide, comme on les aime.
Sur le stand d'ERE INFORMATIQUE, vous pourrez enfin découvrir ses trois softs "vedettes" de la nouvelle année : deux jeux mi-aventure mi-arcade, avec des écrans époustouflants, Crafton Et Xunk, et Eden Blues (un festival de musiques...). Plus le fameux Contamination, très attendu, avec son mélange original de jeu d'action, de déduction et de wargame !
Moins rationnellement, Astrologie de SDI vous enseignera les secrets des étoiles, et peut-être même votre avenir... Et si l'astronomie vous paraît plus sérieuse, vous pourrez vous lancer à la poursuite de la Comète de Halley à l'aide d'un curieux logiciel de Powersoft... Le Cosmos à la mode ?
Que les "pros" ne s'inquiètent pas. Amstrad Expo pense aussi à eux : pour prouver une fois de plus que le PCW n'est pas seulement un traitement de textes, Powersoft présente aussi un package de sept logiciels professionnels pour une gestion complète du système. Quant au 464, 664 et 6128, ils vont pouvoir bénéficier d'une refonte complète de la gamme des logiciels Easy (Easy file, Easy Graph, Easy Calc...) : plus rapides, plus performants, plus faciles...
Commerçant ? Allez donc voir PM INFORMATIQUE et son tir groupé de trois utilitaires comptables, Fich-et-Calc, Comptabilité Générale et Devis Facturation. Artiste ou ingénieur ? DISTRIBUTIONS et SERVICES élargit sa gamme de logiciels de D.A.O. (dessin assisté par ordinateur), couplés évidemment avec crayon optique.
Heureusement, les périphériques suivent. Un petit goût de Macintosh avec la Souris AMX et son logiciel graphique. Plus fort : l'imprimante couleur OKIMATE, chez CBI, pour tirer de magnifiques copies de vos écrans (les visiteurs d'Amstrad Expo bénéficient d'ailleurs d'une offre spéciale sur ce matériel).
Chez B.Y., vous pourrez trouver toutes sortes de câbles, branchement et interfaces (adaptateur pour deux joysticks, extension 256 K RAM), et... des disquettes 3" à 35 F, ce qui n'est pas négligeable dans la situation actuelle ! Quant à ceux qui refusent décidément ce format, ils pourront rendre une petite visite à S.D.I. : des lecteurs 3,5", et 5 1/4 en CPM...
Nous vous laissons découvrir le reste, les nouveautés et les surprises qu'éditeurs, constructeurs et distributeurs n'ont pu nous dévoiler. Ne manquez pas de faire un tour du côté du stand d'Amstrad France, toujours si cachottier : vous pourriez bien y découvrir, sait-on jamais, une nouvelle machine...
Enfin, vous n'avez pas le droit d'"oublier" les stands d'Amstrad Magazine et du Club Amstrad !... Nous serons là pour vous renseigner et vous apporter tout complément d'information, vous expliquer les avantages du Club... et pour tester vos œuvres, dans le cadre du concours du meilleur logiciel !
Amis Amstradistes, bonne visite !

Jean-Michel Maman

Comment venir ?

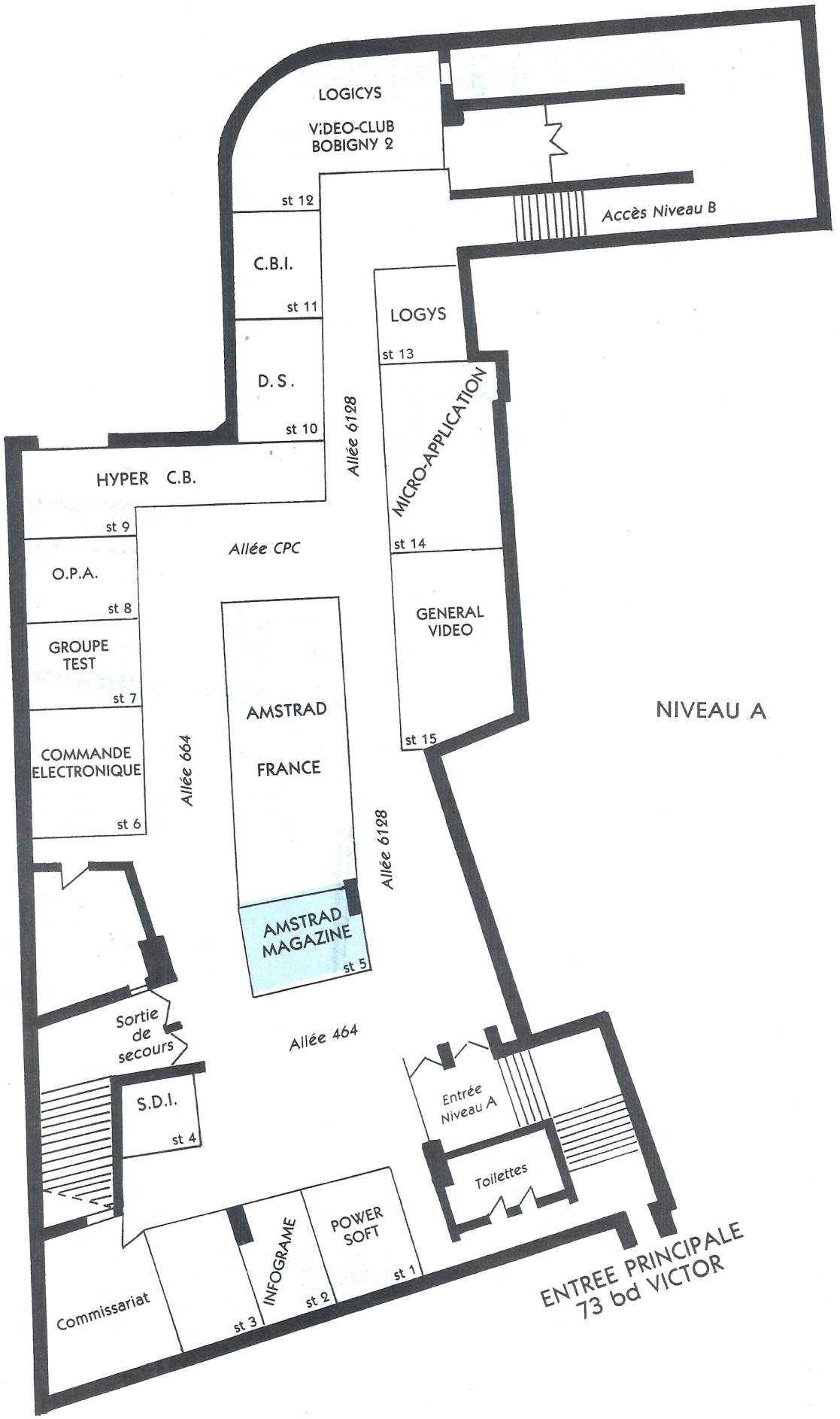
Amstrad Expo se trouve à l'Holiday Inn de la porte de Versailles, 73, boulevard Victor, dans le 15e arrondissement. Attention, l'entrée d'Amstrad Expo est au 75.

METRO : Ligne 12 Porte de la Chappelle - Mairie d'Issy, station, Porte de Versailles.

AUTOBUS :
- ligne 39, gare de l'Est - Porte de Versailles.
- ligne 49, gare du Nord-Porte de Versailles.
- P.C. (Petite Ceinture).

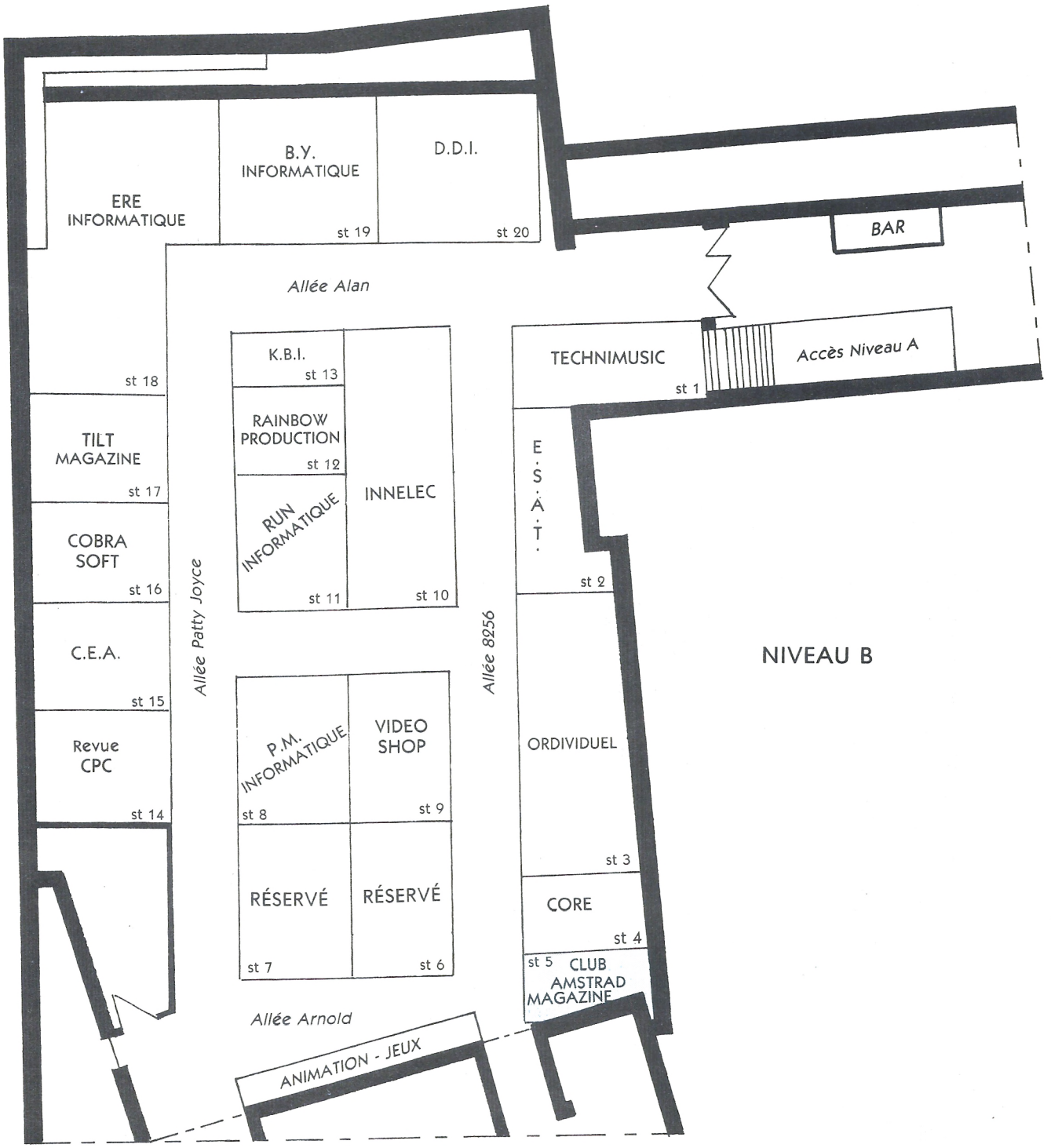
PARKING : 5000 places à proximité.

TAXIS : station à proximité.


LOGICYS
VIDEO-CLUB
BOBIGNY 2
st 12
Accès Niveau B
C.B.I.
st 11
LOGYS
st 13
D.S.
st 10
Allée 6128
MICRO-APPLICATION
HYPER C.B.
st 9
Allée CPC
st 14
O.P.A.
st 8
GENERAL
VIDEO
GROUPE
TEST
st 7
AMSTRAD
FRANCE
NIVEAU A
COMMANDE
ELECTRONIQUE
st 6
Allée 664
st 15
Allée 6128
AMSTRAD
MAGAZINE
st 5
Sortie
de
secours
Allée 464
Entrée
Niveau A
S.D.I.
st 4
Toilettes
POWER
SOFT
st 1
INFOGRAME
st 2
Commissariat
st 3
ENTREE PRINCIPALE
73 bd VICTOR

AMSTRAD EXPO

PLAN DE L'EXPOSITION



Stands et Exposants

Niveau A :

AMSTRAD MAGAZINE
Stand 5, Allée 464.
55, avenue Jean-Jaurès 75019 Paris, tél. 42.41.81.81.

AMSTRAD FRANCE
Stand central.
72-78, Grand-Rue 92200 Sèvres, tél. 46.26.34.50.

CBI
Stand 11, Allée 6128.
6, rue Mazarine 13100 Aix-en-Provence, tél. 42.27.00.40.

DISTRIBUTION ET SERVICE
Stand 10, Allée 6128.
ZA Courtabœuf Avenue du Québec BP 209 91944 Les Ulis, tél. 64.46.27.80.

GENERAL
Stand 15, Allée 6128.
10, boulevard de Strasbourg 75010 Paris, tél. 42.06.50.50.

HYPER CB
Stand 9, Allée CPC.
183, rue St-Charles 75015 Paris, tél. 45.54.39.76.

INFOGRAMES
Stand 2, Allée 464.
79, rue Hippolyte Khan 69100 Villeurbanes, tél. 78.03.18.46.

LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Stand 6, Allée 664.
7, rue des Prias 27920 St-Pierre de Bailleul, tél. 32.52.54.02.

LOGICIS/VIDEO CLUB BOBIGNY II
Stand 12, Allée 6128.
Centre Commercial Bobigny II, tél. 56.40.94.75.

LOGYS
Stand 13, Allée 6128.
3, rue Ferdinand Buisson 92110 Clichy, tél. 47.30.04.36.

MICRO APPLICATION
Stand 14, Allées Allan/6128.
13, rue Ste-Cécile 75009 Paris, tél. 47.70.32.44.

MICROSTRAD
Stand 7, Allée 664.
5, place du Colonel Fabien 75010 Paris, tél. 42.40.22.01.

OPA
Stand 8, Allée 664.
31, Champs Elysées 75008 Paris, tél. 47.68.94.53.

POWERSOFT
Stand 1, Allée 464.
7-9, rue des Petites Ecuries 75010 Paris, tél. 48.24.32.52.

SDI
Stand 4, Allée 464.
25, route de Montargis 89300 Joigny, tél. 86.62.06.02.

Niveau B :

BY INFORMATIQUE
Stand 19, Allée Allan.
28, rue Denfert-Rochereau 38000 Grenoble, tél. 76.43.40.49.

CEA
Stand 15, Allée Patty Joyce.
Amiral Marina Baie des Anges 06270 Villeneuve-Loubet, tél. 93.73.68.10.

CLUB AMSTRAD MAGAZINE
Stand 5, Allée 8256.
55, avenue Jean-Jaurès 75019 Paris, tél. 42.41.81.81.

CLUB APC
109, rue Gaston Lauriau 93100 Montreuil, tél. 48.59.71.01.

COBRA SOFT
Stand 16, Allée Patty Joyce.
5, avenue Monnot 71100 Châlon-sur-Saone, tél. 85.41.63.00.

CORE
Stand 4, Allée 8256.
101, place des Miroirs 91000 Evry, tél. 64.97.05.26.

CPC
Stand 14, Allée Patty Joyce.
Le Grand Logis 10, avenue du Gal.-de-Gaulle 35170 Bruz, tél. 99.52.98.11.

DDI
Stand 20, Allée Allan.
Centre d'affaires Paris Nord le Bonaparte 93153 Le Blanc Mesnil, tél. 48.67.28.44.

ERE INFORMATIQUE
Stand 18 Allées Patty/Allan.
27, rue de Léningrad 75008 Paris, tél. 43.87.27.27.

ESAT
Stand 2, Allée 8256.
55, rue du Tondu 33000 Bordeaux, tél. 56.96.35.23.

INNELEC
Stand 10, Allée 8256.
110 bis, avenue du Gal Leclerc 93500 Pantin, tél. 48.91.00.44.

KBI
Stand 13, Allée Allan.
109, bureaux de la colline de St-Cloud 92300 St-Cloud, tél. 46.02.40.00.

MICRO FAIR
Stand 21, Allée 8256.
205, rue du Fb St-Honoré 75008 Paris, tél. 42.89.36.59.

ORDIVIDUEL
Stand 3, Allée 8256.
20, rue de Montreuil 94300 Vincennes, tél. 43.28.22.06.

PM INFORMATIQUE
Stand 8, Allée Patty Joyce.
22, place de la République 59170 Croix, tél. 20.98.66.86.

RAINBOW
Stand 12, Allée Patty Joyce.
140, avenue Pablo-Picasso 92400 Nanterre.

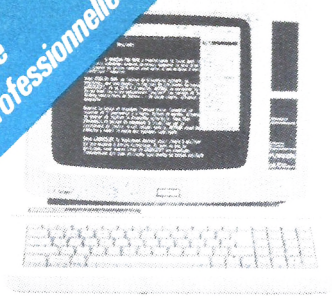
RUN
Stand 11, Allée Patty.
62, rue Gérard 75013 Paris, tél. 45.81.51.44.

TECHNIMUSIQUE
Stand 1, Allée Allan.
Centre Commercial rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand, tél. 73.26.21.04.

TILT
Stand 17, Allée Patty.
2, rue des Italiens 75002 Paris.

VIDEO SHOP
Stand 19, Allée 8256.
50, rue de Richelieu 75001 Paris, tél. 42.96.93.95.

ENFIN disponible une vraie comptabilité professionnelle



PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

LE SPECIALISTE DES LOGICIELS PRO
C.E.A.
INFORMATIQUE

1er COMPTA PRO TOURNANT SUR PCW

LIBRE EXPRESSION



PME, PMI, ARTISANS, COMMERÇANTS, j'ai développé COMPTA-CEA pour vous.
Après 10 mois de gestation, d'étude, de mise au point minutieuse en étroite collaboration avec des cabinets d'experts comptables, je vous propose COMPTA-CEA, le seul, le vrai programme de comptabilité professionnelle et utilisable par tous : PME, PMI, ARTISANS et COMMERÇANTS.
Ce programme qui tourne déjà dans des cabinets d'experts comptables, rencontre chaque jour un succès grandissant.
Ce produit exclusivement réservé aux professionnels est à l'image de l'entreprise qui l'a conçu : SERVICE, SECURiTE, SERIEUX.
COMPTA-CEA + AMSTRAD = l'outil comptable que votre entreprise attendait.
De nombreux autres logiciels professionnels complémentaires et compatibles avec COMPTA-CEA vous sont proposés tels que banque, sotck, facturation, etc.
Je reste personnellement disponible pour étudier chaque cas particulièrement, pour résoudre vos problèmes spécifiquement.
Mon équipe et moi-même répondront à toutes vos demandes.
Un numéro est à votre disposition : 93.73.68.10.
Prochainement notre service CONTACT disponible 24 h/24 h sur simple appel.

A très bientôt,
Professionnellement vôtre.

HARD CEA

Réf. : 01.	AMSTRAD 464 Monochrome	2 690 F TTC
02.	AMSTRAD 464 Couleur	3 990 F TTC
03.	AMSTRAD 664 Monochrome	3 790 F TTC
04.	AMSTRAD 664 Couleur	5 290 F TTC
05.	AMSTRAD 6128 Monochrome	4 490 F TTC
06.	AMSTRAD 6128 Couleur	5 990 F TTC
07.	PCW 8256 Monochrome	6 990 F TTC
	Dans la limite des stocks disponibles.	
08.	DRIVE 3" DDI	1 678 F HT
09.	FDI DRIVE 3"	1 341 F HT
10.	Imprimante DPM 2000	1 930 F HT
11.	Synthétiseur Musical	405 F HT

DERNIERES MINUTES

Réf. : 501 :	Enfin disponible : Modem pour Amstrad Carte DLT V 23/DLT V 21 Réseau Minitel/Transpac + module de base	1490 F HT
502 :	Lecteur 5"1/4 nous consulter	
101 :	COMPTA-CEA Enfin une vraie comptabilité professionnelle	1500 F HT
101-1 —	COMPTA-CEA pour PCW	2000 F HT

C.E.A. - SERVICE COMMANDES
Amiral Marina Baie des Anges
06270 VILLENEUVE LOUBET - Tél. : 93.73.68.10

CEA présente MERCITEL

AMSTRAD + MERCI = MERCITEL

Réf. : 600
Fiche technique simplifiée ..... 890 F TTC
Microprocesseur Z 80 A DART
ROM 27 128 128 K bits
Normes de Sortie RS 232 C
Vitesses programmables de 75 à 9 600 bauds

30 Instructions BASIC de TELECOM en RSX
Transmission/Réception de fichiers
Communication avec d'autres ordinateurs
Emulation de Terminal
Emulation MINITEL
+ copie page écran MINITEL, idem sur disque
Réf. 601 :
MODEM MERCITEL.
Faites dialoguer vos Amstrad entre eux, et bien d'autres possibilités. 1 500 F TTC

LOGICIELS LOGICYS

Réf. : 201 —	Stocks/Facturation	1180 F HT
202 —	Stocks/Caisse détail	1180 F HT
203 —	Devis	1080 F HT

LOGICIELS C.E.A.

Réf. : 101 —	COMPTA-CEA (Comptabilité Générale)	1500 F HT
	• 400 Comptes • Ecriture illimitée • Déclaration de la TVA automatique • Tous les journaux (Achat-Vente-Financier, Fournisseurs, etc...) • Grand livre • Balance automatique des comptes • Ecran ou imprimante pour toutes les fonctions	
101-1 :	COMPTA-CEA pour PCW	2 000 F HT
102 —	BANQUE Particuliers, Commerçants et P.M.E.	500 F HT
103 —	FAM BASE (Budget familial, 50 comptes ou sous-comptes à créer) + initiation à la comptabilité générale	450 F HT
104 —	Bulletins de paie (Janvier 1986)	nous consulter
105 —	Logiciel BOURSE. Fabuleux pour particuliers ou clubs d'investissements jusqu'à 20 membres	800 F HT
204 —	Traitement de texte	400 F HT
205 —	Mailing	400 F HT

BON DE COMMANDE

Je commande les Logiciels suivants :

Réf. :	Prix	Réf. :	Prix

Type d'ordinateur .....

Je joins C.B. ☐
C.C.P ☐

Nom .....
Adresse .....

— *TVA récupérable pour utilisateur professionnel.*
— *Une équipe de professionnels pour créer à votre demande vos logiciels sur mesure.*

PORT GRATUIT A PARTIR DE 3000 F T.T.C. + 25 F de PORT pour les commandes inférieures.

POUR PLUS DE 5000 F H.T. DE COMMANDE : 5% DE REDUCTION

Périphériques :



Match Angleterre-Allemagne

En complément du numéro "Spécial Périphériques", nous vous indiquons les matériels que nous avons pu trouver depuis la parution du numéro.

Lecteurs 5" 1/4

Tout d'abord, beaucoup de lecteurs nous ont demandé l'adresse de Vortex, constructeur allemand de lecteur de disquettes au format 5 1/4. Voici les coordonnées de ce dernier, et celles de son futur importateur en France (si un accord s'établit entre les deux parties) :

Vortex. 7106 Neuenstadt,
Klingenberg 13. Deutschland.

Pour la France adressez-vous à :

Micro Fair,
205, Rue du Faubourg
St Honoré
75008 Paris.
Tél : 42 89 36 59

Vortex n'est pas le seul à proposer en Allemagne des lecteurs de disquettes 5 1/4. Data Media en distribue plusieurs qui offrent comme capacité, entre 1,6 Mb et 3,2 Mb. Ce sont des lecteurs de disquettes double face, double densité montés en série. Deux lecteurs pour la plus petite capacité et quatre pour la plus importante. Les prix varient entre 1 600 DM et 3 000 DM. Data Media distribue aussi des logiciels sur disquette 3'' et 5'' 1/4, en langue allemande. On trouve aussi bien un compilateur Basic que des logiciels de gestions, ou encore un traitement de textes, sans oublier la boîte à outils du programmeur. Ils coûtent entre 70 DM et 190 DM. Durant Amsexpo, Loisi-Tech faisait tourner (enfin) un lecteur 5'' 1/4 (second lecteur). Il devrait apparaître très prochainement sur le marché. Micro-Bureautique en possède également un en second lecteur.

Data Media Gmbh.
Postfach 1263,
4620 Castrop-Rauxel.
Allemagne.
Data Media Suisse.
Bungerstrabe 15,
8802 Zurich-Kilchberg.
Suisse.
Loisi Tech.
83, Av. Faidherbe,
93100 Montreuil.
Tél : 48 59 72 76
Micro-Bureautique 92.
67, Bd Gallieni,
92130 Issy-les-Moulineaux.
Tél : 46 42 42 10

Softs en ROM

En parlant de logiciels, nous n'avons pas mentionné ni dans le "Spécial matériel", ni dans le 1e numéro des "Cahiers d'Amstrad Magazine" les logiciels en ROM (en mémoire morte). D'une conception à la frontière entre le "hard" et le "soft", ce type de support pour les programmes commence à se développer principalement en Angleterre. Ainsi Arnor propose un assembleur, un traitement de textes très performants et des utilitaires Basic. Tous ces logiciels existent déjà sur cassettes ou disquettes. L'avantage du logiciel en ROM est sa très grande rapidité d'accès, puisque celui-ci s'effectue électroniquement grâce aux commandes de type RSX. En tapant |P, vous voyez apparaître instantanément sur votre écran le menu de Protex. De plus vous n'utilisez pas de mémoire vive (RAM) puisqu'il s'agit d'une extension. Super Power offre également une gamme de logiciels sur ce type de support. Les programmes disponibles sont : un assembleur/désassembleur, un gestionnaire de fichiers, un "mailing", une aide au programmeur, des utilitaires Pride Utilities distribue aussi son logiciel "System X" en ROM. Rappelons que ce dernier offre trente commandes Basic suplémentaires. Il est aussi le moins cher sur ce support : 20 £. Les autres coûtent en moyenne une quarantaine de livres.

Si vous souhaitez de plus amples

renseignements adressez vous à :

Run Informatique.
62, Rue Gérard, 75013 Paris.
Tél : 45 81 51 44. Run devrait importer du logiciel en ROM.
Pour *Pride Utilities : ESAT,*
55, Rue Tondu,
33000 Bordeaux.
Tél : (16) 56 96 35 23.

Programmateurs d'Eprom

Plusieurs programmeurs d'Eprom sont disponibles sur le marché. L'anglais Timatic System en propose un à 70 livres. En France, disponible chez TCS, un programmeur d'Eprom vous sera vendu moins de mille francs. Enfin, pour nos amis d'Outre-Rhin, il faudra débourser un peu moins de 300 DM. Si vous souhaitez des renseignements sur ces produits, adressez-vous directement aux sociétés concernées, car nous n'avons pas reçu de documentations suffisemment informatives.

Dobbertin, Brahmsstr. 9,
6835 BrUhl. Allemagne
Timatic System.
Fareham Market,
Fareham, Hants.
Angleterre.
TCS. 4, Allée du Roussillon.
89000 St Georges/Baulches

Stylos optiques

Pour tous les graphistes, de nombreux logiciels ou matériels sont disponibles en France. S'ils n'avaient pu trouver leur bonheur, nous apportons ici un complément, du moins pour les stylos optiques. Offrant les caractéristiques classiques d'un bon stylo optique, nous vous en signalons un d'origine allemande. Il s'appelle tout bêtement "Lightpen", et coûte environ 100 DM. Il est disponible avec son logiciel sur cassette ou disquette. Autre Allemand, le stylo de "Lindy Elektronik", l'un des plus puissants du marché, mais aussi le plus cher : 170 DM. Le "Datapen" est Anglais, et peut travailler avec un "Spray" et différents types de pinceaux. Son logiciel est sur cassette. Il est vendu en Grande-Bretagne 29 livres. Compatriote de ce dernier, le "Dartpen" est plus puissant, mais également plus cher : 40 Livres.

Lindy Elektronik GmbH.
Postfach 1428,
6800 Mannheim 1. Allemagne.
(Lightpen) Heinz J. Muller
Innovationstechnologie.
Postfach 1304, 4924 Barntrup.
Allemagne.
Dart Electronics.
Unit B5 Oulton Works,
School Road,
Lowestoft NR33 9NA.
Angleterre.
Datapen Microtechnology.
Kingsclere Road, Overton,
Hants. RG25/37B Angleterre.

Imprimantes

Il existe beaucoup d'imprimantes compatibles avec les ordinateurs de la gamme Amstrad, pourvu qu'on rajoute une interface permettant de récupérer le 8e bit. En Angleterre KDS Electronics propose cette petite interface pour moins de 20 Livres. En France, de nombreux revendeurs les fournissent pour 300 F, en moyenne.
En Allemagne, deux imprimantes très interessantes sont disponibles : Les Quen data DMP-1100 et DMP-1800 LQ. Ces deux machines sont en fait des recarossages de l'imprimante Spectravidéo 3000 pour la QD 1100 et d'une Mannesman Tally 80 pour la 1800. Elles sont respectivement proposées aux prix de 900 DM et 1500 DM.

Matériels divers

Vous nous avez téléphoné pour obtenir l'adresse du constructeur de la tablette graphique "Grafpad II", la voici :
Grafsales Ltd. Unit 8,
Derby Works, Carey Place,
Wartford, Herts. WD1 2LR.
Angleterre.
Le moins cher des modems est anglais. De type liaison accoustique, il est vendu logiciel et interface compris pour moins de 30 livres. Seul ombre au tableau, malgré une compatibilité avec le système français, il n'est pas homologué en France. Pour information :
Cirkit distribution. Park Lane,
Broxbourne, Herts. EN10 7NQ.
Angleterre.
Si vous n'êtes pas fatigués de brancher et de débrancher continuellement vos périphériques, Britania propose une solution avec ROM Plus. Cette interface permet de brancher simultanément, six appareils. Par exemple on peut connecter : un crayon optique, le lecteur de disquettes, des softs en ROM, un synthétiseur etc. La gestion de l'ensemble est assurée par six ROM spécialisées qui se chargeront de la gestion de l'ensemble. Prix : 43 Livres.
Britania Developments.
Unit M28, Cardiff Workshops,
Lewis Road, Cardiff. CF1 5EB.
Angleterre.
Ces quelques rajouts à notre numéro "Spécial matériels", vous permettront de constater le choix en matières de périphériques proposés sur le marché européen. Dommage que les industriels français soient absents, mis à part quelques développeurs. On assiste à un véritable match entre la Grande-Bretagne et l'Allemagne. C'est vraiment désolant face au marché potentiel que représentent les ordinateurs de la gamme Amstrad. Si j'avais quelques économies, j'ouvrierais une unité de fabrication de disquettes 3 pouces, et je m'offrierais des vacances permanentes sur l'île d'Hawaï.

Ph. Lamigeon



CALL AMSTRAD

Fiche N° 13

NOM : KL LOG EXT
ADRESSE : BCD1
EFFET : ajout d'une instruction RSX

Nous avons déjà souvent parlé des extensions RSX, mais il n'est pas inutile, puisque vous allez dorénavant pouvoir définir vos propres instructions grâce à cette fiche, de revenir quelque peu sur le sujet.
Vous utilisez fréquemment dans vos programmes, peut-être même sans vous en rendre compte, des instructions Basic précédées par une barre. Ces mots Basic tels que "TAPE", "DISC" ou même le bank manager du CPC 6128 sont du type RSX. C'est-à-dire qu'ils ne sont pas résidents dans la machine et qu'ils constituent des instructions dites de Basic étendu. Il est ainsi possible pour un utilisateur de créer ses propres fonctions Basic répondant quasiment à tous les cas de figures puisque spécialement construites pour une application donnée.
Chaque extension créée peut être contenue soit en RAM (donc chargée par une mémoire de masse), soit dans une des ROM latérales : c'est le cas des instructions du lecteur de disque ou de l'interface série RS232.
Nous avons abordé le côté théorique, étudions maintenant le côté technique et la programmation pure.
Le vecteur KL LOG EXT (EXTension LOGiciel) permet l'intégration d'une extension. L'organigramme de son mode de fonctionnement est le suivant :
PHASE 1 : charger dans le registre BC l'adresse de la table d'instruction RSX (c'est-à-dire la première adresse de la mémoire où est stockée le mot RSX sous sa forme ASCII.
PHASE 2 : charger dans HL l'adresse d'une zone de 4 octets précédant le programme d'extension (ces 4 octets doivent être contenus dans une zone de la mémoire située entre &4000 et &BFFF)
PHASE 3 : effectuer un saut à l'adresse du vecteur LOG EXT, c'est-à-dire &BCD1, qui aura pour effet d'intégrer dans le système d'exploitation le mot Basic nouvellement créé.
Dans la pratique, sous assembleur cet organigramme nous donne :

```
LD BC,RSX
LD HL,ZONE (zone de 4 octets)
JP &BCD1 (saut dans LOG EXT)
RSX :
DEFW MOT
JP PROG (saut dans le programme)
MOT :
DEFM "EXTEN" (table du mot EXTENT)
DEFB "T" + &80 (dernière lettre du mot + 80 hexa)
DEFB 0 (signifie la fin de la table ASCII du mot)
ZONE : DEFS 4 (réserver un espace de 4 octets avant le programme d'extension).
PROG : (ici commence le programme d'extension).
```

La valeur de la dernière lettre du mot (dans l'exemple présent le mot étant EXTENT) d'extension est ajoutée à 80 hexa afin de mettre son bit 7 à l'état haut (c'est-à-dire 1). Nous allons maintenant étudier un exemple concret d'extension RSX.
Prenons le problème suivant : nous désirons afficher lors de l'appel d'une instruction Basic, une phrase, dans notre exemple, cette prase est appelée pompeusement : "LISEZ AMSTRAD MAGAZINE".
Le programme d'intégration sera formulé de la façon suivante :

```
ENT $
LD BC ,RSX
LD HL ,ZONE
JP &BCD1
RSX : DEFW MOT
JP MAG
MOT : DEFM "AMSTRA"
DEFB "D" + &80
DEFB 0
ZONE : DEFS 4
MAG : LD B,21
LD DE,AMS
BOUCLE : LD A,(DE)'
INC DE
CALL &BB5A
DJNZ BOUCLE
RET
AMS : DEFM "LISEZ AMSTRAD MAGAZINE".
```

Voici maintenant un petit détail de la structure du programme : les étiquettes RSX, MOT et ZONE sont telles que décrites auparavant, c'est-à-dire qu'elles servent à définir la nouvelle instruction et toutes les données ayant un rapport avec celle-ci. L'étiquette MAG indique le début du programme. BOUCLE est la boucle d'affichage, et enfin AMS contient la phrase à afficher.
Pour initialiser le mot AMSTRAD, il suffit d'effectuer un saut dans la routine une première fois, et le nouveau mot Basic "AMSTRAD" sera créé. Ainsi dans un programme Basic, à chaque fois que l'interpréteur rencontrera une ligne du type 10 /AMSTRAD.
Il affichera la phrase débutant à l'adresse AMS, dont la longueur est contenue dans B. Vous pouvez ainsi en modifiant le contenu de B et de AMS créer vos propres extensions.

Fiche N° 14

Introduction aux vecteurs arithmétiques.
ADRESSES : &BD3D à &BDCA
EFFET : tous les calculs arithmétiques possibles.

Il existe sur tous les CPC un certain nombre de vecteurs arithmétiques. Ceux-ci, situés dans la ROM supérieure du sytème d'exploitation (adresse &C000 à &FFFF), ne sont pas identiques sur tous les CPC. C'est sans doute d'ailleurs à cause de cette différence que sont survenues un grand nombre d'incompatibilités pour certains programmes du commerce.
La différence notable entre le CPC 464 et les CPC 664 et 6128 vient du fait que n'ont pas été conservés sur les versions à disquette, les vecteurs arithmétiques en valeur entière au profit de ceux en virgule flottante (il est vrai que ces derniers peuvent effectuer les deux types d'opérations).
La répartition des vecteurs arithmétiques dans les adresses &BD3D à &BD7A est la suivante :
Sur le 464, les adresses BD3D à BDAO contiennent les vecteurs arithmétiques en virgule flottante.
Les adresses BDA3 à BDCA contiennent les vecteurs en valeur entière. Voici une liste détaillée de ces vecteurs :
VIRGULE FLOTTANTE
BD3D Copier la variable contenue à l'adresse pointée par DE à l'adresse pointée par HL.
BD40 coder une valeur entière en une valeur en virgule flottante.
BD43 coder une valeur de 4 octets en valeur de 5 octets.
BD46 transformer une valeur en virgule flottante en valeur entière.
BD49 identique à BD46.
BD4C Fonction FIX.
BD4F Fonction INDT.
BD55 valeur en virgule flottante courante multipliée par 10^a.
BD58 addition.
BD5B soustraction.
BD61 multiplication.
BD64 division.
BD67 chiffre actuellement pointé multiplié par 2^a.
BD70 fonction SGN.
BD73 fonction DEGRE et RADIAN.
BD76 fonction pi.
BD79 fonction SQR.
BD7C fonction d'élévation à une puissance.
BD7F fonction LOG.
BD85 fonction EXP.
BD88 fonction COS.
BD8E fonction TANGEANTE

BD91 fonction ATN.
BD94 multiplie une valeur contenue sur 4 octets par 256 et la transforme en valeur en virgule flottante sur 5 octets.
BD9D RND en virgule flottante.
Les vecteurs débutants à l'adresse BDA3 sont les vecteurs concernant les valeurs entières :
BDAC addition
BDAF soustraction.
BDB5 multiplication avec signe.
BDB8 division avec signe.
BDBE multiplication sans signe.
BDC1 division sans signe.
BDC7 inversion de signe.
BDCA sgn.
Toutes les valeurs en virgule flottante sont codées sur 5 octets alors que les valeurs entières sont stockées sur 15 bits plus un bit de signe soit 16 bits.
Les 5 octets sur lesquels sont codés les chiffres en virgule flottante sont divisés en 4 octets appelés mantisses et un 5e octet indiquant la puissance de 2 par laquelle doit être multipliée la mantisse afin d'obtenir la valeur de la variable.

Eric Charton

GSX

Ellaboration d'un standard graphique

GSX est un standard graphique pour micro-ordinateur, créé par DIGITAL RESEARCH (bien connu pour son CP/M) en collaboration avec GRAPHICS SOFTWARE SYSTEMS (GSS) dans le but de standardiser l'utilisation du graphique.

Graphics System Extension (GSX) est une extension du système CP/M spécialisée dans l'exécution des ordres graphiques. On conserve la philosophie du mécanisme d'appel des fonctions du CP/M, GSX constituant un filtre qui ne traite que les appels le concernant.
L'utilisateur accède aux différentes primitives graphiques par un numéro de code suivi d'un certain nombre d'arguments.
Ces codes sont identiques en GSX, quelque soit la machine sur laquelle il travaille. C'est le constructeur de l'ordinateur qui a personnalisé GSX à ses fonctions matérielles propres. Donc cette standardisation permet la portabilité des programmes (voir tableau 1).
Attention : GSX n'est pas un langage de programmation, c'est un système d'exploitation graphique. GSX sera la cible de programmes utilitaires graphiques qui seront utilisés à partir de langages de haut niveau type BASIC.
Sur les quatre disquettes livrées avec le CPC 6128 vous disposez d'un certain nombre de fichiers concernés par GSX. Ceux-ci sont regroupés dans le tableau 2. L'utilité de chacun d'eux sera détaillée ultérieurement. Dès à présent pour préparer les manipulations que nous vous proposeront, vous pouvez les regrouper sur une seule disquette spécialisée graphique avec un utilitaire du type DISCKIT 3 ou PIP.
Remarque : GSX n'est pas à comparer avec l'utilisation du graphique sous AMSDOS. Il doit être utilisé dans l'optique suivante :
• PORTABILITE de l'application. • utilisation de langages compilés type BASIC - FORTRAN - PASCAL.
L'utilisation de GSX seul demande le même niveau de qualification en programmation assembleur que l'utilisation des fonctions primitives de CP/M.
Ceci constitue une introduction. Dans les numéros suivants nous développerons l'utilisation de GSX avec des exemples concrets d'écriture de procédures en langage d'assemblage et d'applications à partir du Basic Microsoft ou du FORTRAN.

P. Squelart

Tableau 1. Codes-opération GSX

1 : Ouverture d'une station graphique.
2 : Fermeture d'une station graphique.
3 : Efface une station graphique.
4 : Mise à jour d'une station graphique.
5 : Code "ESCAPE" opérations spéciales.
6 : Dessin d'un poly-ligne.
7 : Dessin de "marqueurs".
8 : Imprime un texte.
9 : Rempli une zone.
10 : Affiche une cellule.
11 : Dessine une primitive générale (Barre, arc, secteur circulaire, cercle, caractère graphique).
12 : Taille des caractères.
13 : Direction d'écriture des caractères.
14 : Définition des couleurs utilisées.
15 : Type de tracé d'une poly-ligne.
16 : Epaisseur du trait d'une poly-ligne.
17 : Couleur d'une poly-ligne.
18 : Type de marqueur d'une poly-ligne (. + *ox).
19 : Echelle des poly-marqueurs.
20 : Couleur des poly-marqueurs.
21 : Police de caractères.
22 : Couleur du texte.
23 : Style de remplissage.
24 : Mode de remplissage (vertical, horizontal...).
25 : Couleur du remplissage.
26 : Interrogation sur une couleur actuelle.
27 : Interrogation sur le contenu d'une cellule.
28 : Entrée d'un LOCATEUR (position ou orientation) exemple tablette à digitaliser, souris.
29 : Entrée d'un VALUATEUR (valeur réelle) exemple clavier.
30 : Entrée du choix d'un dispositif (touches de fonction).
31 : Entrée d'une chaîne de caractères.
32 : Mode de tracé (remplace, transparent, complément, XOR, efface).
33 : Impose le mode d'entrée (unité logique, avec ou sans attente d'évènements).

Tableau 2. Les fichiers de GSX

dir b :
B: DD-DMP1 PRL : DDSHINWA PRL : DDHP7470 PRL : GSX SYS
B: DDMODE2 PRL : DDFXLR7 PRL : DDMODE1 PRL : DDMODEO PRL
B: GENGRAF COM : ASSIGN SYS : DRIVERS GSX

CP/M : et le CPC devint "pro"

Dans notre numéro 5, nous avons découvert les agréables perspectives de CP/M sur Amstrad. Or, si celui-ci, pour des raisons de portabilité et compatibilité avec d'autres matériels, limite les applications ludiques en réduisant les charmes graphiques et sonores de votre CPC (sans regret pour les Pac Man...), vous trouverez avec ce système d'exploitation une ouverture vers les domaines semi-professionnels voire professionnels. CP/M vos offre une nouvelle puissance ; à partir de ce numéro, nous verrons comment la maîtriser...

Au niveau logiciel, vous trouverez surtout sous CP/M de l'utile. De l'utile agréable (quand il simplifie la vie et facilite la programmation ou la gestion d'instructions) mais de l'utile. Chacun prend son plaisir là où il le trouve... et je me souviens, il n'y a pas si longtemps, des ruées et listes d'attente pour obtenir une K.7 MCODER (compilateur basic) pour activer et rendre plus nerveux les sympathiques Sinclair ZX 81. Après avoir insisté sur la pauvreté en jeux des milliers d'applications CP/M, si vous en êtes arrivés à ce stade de l'article, on peut supposer que vous êtes passionné ou du moins intéressé par la programmation, les applications "sérieuses" de l'ordinateur personnel. CP/M sera pour vous une mine de programmes tous plus utiles les uns que les autres. Que vous soyez avertis ou néophytes, CP/M peut vous aider. Certains programmes utilitaires sous CP/M n'existent, par exemple, que pour vous faire progresser dans la compréhension de logiciels plus complexes... Applications et auto-formation.

Avantages logiciels que procure CP/M

L'immense bibliothèque de programmes CP/M peut se décomposer en deux grandes familles : les utilitaires créés par les utilisateurs eux-mêmes et utilitaires professionnels souvent gourmands en mémoire de travail.
La distinction peut également se faire au niveau de la distribution de ces programmes, certains étant commercialement exploités (parfois à des prix très élevés) les autres distribués, échangés par le biais de Clubs et Associations CP/M. On parle d'un côté de logiciels pouvant aller jusqu'à 50 000 F, de l'autre de logiciels distribués et échangés : je sens des âmes de "Pirates" se réveiller et d'autres se dire "Tiens, AMSTRAD MAGAZINE se lancerait-il dans la copie, le déplombage et l'apologie des pirates ?". Je vous rassure tout de suite, s'il est un domaine où l'on peut "pirater" en toute bonne conscience, c'est bien CP/M. A condition, toutefois, de ne pas pirater n'importe quoi et n'importe comment. Pour CP/M existent des programmes commercialisés qu'il est déconseillé de pirater mais dont la copie est faisable... Les auteurs/distributeurs ne parlent plus de "vente" à proprement parler, mais de cession, de "contrat formation au logiciel". On ne vend plus exactement un programme, un support mais un concept, une assistance, un service, une formation au produit souvent complexe dans le domaine professionnel. D'ailleurs, ces logiciels à 50.000 F sont exclusivement "pro".
Il est, par ailleurs, des logiciels professionnels commercialisés qui peuvent intéresser les particuliers comme MULTIPLAN. Malheureusement, pour ce genre de logiciels, les prix sont encore très élevés. En ce qui concerne MULTIPLAN, par exemple, AMSOFT a passé des accords avec les auteurs/distributeurs pour le commercialiser à environ de 500 F, ce qui est plus qu'honnête. D'autres programmes professionnels sont encore visés par ce genre d'accords.
D'un autre côté, vous n'êtes pas une entreprise mais envisagez peut-être l'aide de votre CPC pour votre travail. La deuxième solution est celle des Clubs et Associations CP/M. Pour CP/M, c'est ce qui explique qu'on ne puisse pas véritablement parler de "piratage" : il

existe un important nombre de logiciels "tombés" dans le domaine public. Le logiciel en domaine public est un programme pour lequel l'auteur abandonne tout droit de Copyright sans demander de gratification. Ce phénomène du domaine public a vu le jour aux USA, dans les Clubs et grâce à deux idées de base : le standard CP/M et le nombre important de Clubs/Associations qui travaillent sous ce standard. Dans ces Clubs/Associations, si l'on ne joue pas, on travaille ; et l'on y fait souvent un si bon travail en commun, qu'il serait dommage de garder pour soi ces réalisations qui représenteront peut-être un intérêt certain pour d'autres utilisateurs. On les fait alors passer dans le domaine public et elles servent de "monnaie d'échanges" entre utilisateurs et Clubs.

Quel est alors votre intérêt logiciel dans ce système ? Il est simple, ces programmes n'étant pas protégés par Copyright, vous pourrez tout à loisir les "pirater", les copier, en donner à vos amis, les modifier à vos besoins et diffuser ces "nouvelles versions" en toute légalité. L'avantage que procure CP/M au niveau logiciel, est donc une profusion de programmes (souvent très élaborés et très bien finis) gratuits, couvrant toutes sortes d'applications professionnelles. De plus, CP/M est un système très "CLUB". Celui qui veut contacter un Club, un auteur de logiciel sous CP/M est le bienvenu, s'il veut apporter des idées nouvelles et un état d'esprit "de communication". La base de CP/M est la possibilité d'élaboration logicielle commune, de modification, d'amélioration. L'adaptabilité de CP/M permet de "parler le même langage", même si l'on ne dispose pas toujours du même matériel. CP/M permet des copies facilités, des transferts d'idées et d'astuces très prisés par les Clubs. CP/M est en fait un système de programmation très convivial, favorisant les échanges à tous les niveaux (logiciels, idées, traductions, etc.).

Clubs et associations CP/M

Il existe en France (et à l'étranger) des Clubs et Associations CP/M qui diffusent du logiciel tombé dans le domaine public. L'intérêt, pour vous, utilisateur de logiciels, est triple : avoir des logiciels performants à bas, très bas prix, avoir les explications nécessaires pour en tirer le maximum et l'assistance pour les modifier selon vos besoins.

Nous avons rencontré l'une de ces associations CP/M, O.U.F. (Ordinateurs Utilisateurs France). Quelle surprise devant le nombre de logiciels à la disposition des adhérents : plus de 160 disquettes 5,25 pouces, qui représentent plus de 2000 logiciels couvrant toutes sortes de domaines d'application. (Voir encadré ci-contre).

L'étique et les avantages de ces Clubs et Associations résident dans l'assistance, les conseils, les échanges et aussi les traductions des nombreux logiciels disponibles. En effet, traduire (la plupart viennent des USA) tous les programmes CP/M du domaine public est un travail quasi-impossible. Par contre, par le biais de centaines, de milliers d'utilisateurs divers s'intéressant à un éventail très large d'applications, on peut obtenir une majorité de modes d'emplois (souvent sur disquette) traduits et même commentés. N'oublions pas la vocation "Conviviale" de CP/M...

Logiciels disponibles sous CP/M en général

Nous l'avons souligné au début de cet article, les champs d'applications couverts par CP/M sont immenses. Par le biais du domaine public ou des logiciels commercialisés, vous pourrez ainsi trouver toutes

Exemples de logiciels disponibles sous CP/M à OUF

Jeux d'aventures (conversationnels)
Jeux divers
Langages : FORTH, Pascal, Cobol, Algol, Langage C, MUMPS...
Utilitaires Z.80 : Assembleurs, désassembleurs...
Mathématiques, Statistiques, utilitaires divers...
Affaires, Finances, Gestion...
Gestions de fichiers, gestion d'utilitaires en tous genres...
Radio-Amateurisme, Communications...
Didacticiels, Généalogie, Typographie
Outils Turbo Pascal, Comptabilité...
Démonstrations diverses (Cobol, Wordstar...)
Vérification d'orthographe, archivage de programmes...
Disquettes MENUS, Mode d'emploi disquettes, Documentation...

Tout ceci n'est, bien sûr, qu'un extrait (...) de ce que vous pourrez trouver chez O.U.F. Quelques mots sur cette association : Ordinateurs Utilisateurs France est une association régie par la loi de 1901, dédiée à l'accès aux ressources micro-informatiques et dirigée par un Américain (très sympathique), Bill Graham. La cotisation individuelle annuelle est de 270 F (750 F pour les professionnels, donnant droit à quatre cartes d'adhésion). Pour ces 270 F annuels, vous recevrez le Bulletin de Liaison contenant des pages d'astuces, articles d'actualité et listings des nouveautés de la bibliothèque logicielle. Tous les logiciels de O.U.F. sont dans le domaine public et accessibles aux adhérents (environ 400 dans 60 départements et 10 pays) pour le prix de la disquette vierge. Outre ces services, ont lieu des réunions mensuelles à Paris, lesquelles entretiennent contacts et "rompent l'isolement que ressentent beaucoup d'utilisateurs dans leurs applications de recherche, gestion, scientifique, Télécom...". L'association dispose d'une messagerie électronique accessible à tous au 45 31 57 25 en 300 bauds. Une autre messagerie offre aux adhérents la possibilité de téléchargement à partir de leur domicile ou entreprise via Modem.

Si cette forme de coopération informatique vous tente, vous pouvez écrire à Bill Graham, 132, rue de Rennes 75006 PARIS. Ces logiciels en domaine public sont pour la plupart arrivés directement des U.S.A. D'autres associations ou groupements offrent un accès au domaine public, tel COMPUSERVE (USA) qui, dès 1981, offrait cette possibilité.

aides dans les domaines suivants :

— Systèmes d'exploitation
— Langages : C BASIC, Compilateurs, Fortran, Cobol, APL, ADA, Pascal, PL/1, etc.
— Générateurs de programmes
— Bases de données
— Communications
— Gestion de fichiers
— Utilisataires divers
— Gestion comptable
— Gestion financière
— Gestion commerciale
— Gestion du personnel
— Concession automobile
— Hôtellerie, restaurants
— Expertises comptables
— Immobiliers
— Syndics
— Vidéo-clubs (gestion)
— Bâtiment, Trav. Publ.
— Transport
— Statistiques
— Traitement de textes
— Gestion documentaire
— Agenda divers
— Simulations diverses
— Tableurs, CALC...
— Gestion de production
— Bource
— Cabinets d'assurances
— Cabinets médicaux
— Cabinets dentaires
— Pharmacie
Laboratoires
— Cliniques et hopitaux
— Commerce de gros et détail
— Bijouteries
— Réparations automobiles
— Bureaux d'études
— Droit, applications juridiques
— Entreprises travail temporaire
— Collectivités locales
— Agriculture
— Mécanique
— Graphismes
— Mailing
— Traitement de tableaux
— Aides à la décision diverses
— Français (didacticiel)

Bien entendu, il est hors de question de détailler chaque domaine d'application en citant chaque logiciel le composant. Si vous voulez connaitre nommément et avoir tous détails sur les logiciels de chaque catégorie, les publications GRD (*) ont édité un ouvrage de plus de 260 pages dans la collection "Guides logiciels". Cet ouvrage a pour titre *"Guide des logiciels et services pour micro-ordinateur sous CP/M 80, CP/M 86, MP/M, CCP/M"* Vous y trouverez, sur 260 pages, tous les logiciels disponibles pour chaque domaine d'application avec détails sur le programme, son prix et l'adresse du distributeur. DIGITAL RESEARCH, pour sa part, dispose d'un catalogue de plus de 900 titres pour toutes activités professionnels.
Pour mémoire, on peut citer quelques programmes "connus" fonctionnant sous CP/M. Traitements de textes : Wordstar (Micropro), Spell Binder (Mégalpha Intel), gestion de données tels Multrilog, tableurs tels que Multiplan etc. Tous ne tourneront pas sur 464 et 664 pour cause de mémoire de travail insuffisante, nous l'avons vu, mais sont accessibles sur 6128 et 8256. Nous vous engageons malgré tout, avant achat, de vous renseigner sur les impératifs techniques requis (mémoire nécessaire, nombre de drives...).

En guise de conclusion

Amateurs de programmation, d'applications sérieuses, votre Amstrad va vous permettre de ne pas passer à côté de la plus grande bibliothèque de programmes disponibles. CP/M va vous permettre "d'équiper" votre micro-ordinateur de programmes dont vous n'auriez jamais espéré l'existence. Tous ces programmes CP/M, qu'ils appartiennent au marché des logiciels commercialisés ou au domaine public, vous faciliteront la vie et donneront une autre dimension, professionnelle, à votre AMSTRAD. Les logiciels disponibles sont nombreux, variés, de taille mémoire différente. Ne désespérez pas si le CP/M 2.2 et son "peu de mémoire" vous empêchent d'utiliser des logiciels tels que WORDSTAR. Les associations CP/M vous donneront l'occasion d'avoir un logiciel peut-être plus adapté à vos besoins personnels et de remplir des disquettes...
Sachez pourtant choisir votre Amstrad — si vous ne l'avez pas encore — en fonction du genre de logiciels que vous prévoyez d'utiliser. Si vous êtes un amateur averti ou néophyte, intéressé par toutes les possibilités qu'offre CP/M, par les nombreux programmes du domaine public, un 664 ou 464 équipés d'un lecteur 3 pouces + un lecteur 5,25 vous seront suffisants. Si par contre, vous pensez utiliser votre appareil à l'occasion de votre travail (PME ; Prof. libérales...) et utiliser des logiciels tels que MULTIPLAN, WORDSTAR et autres "vedettes" du progiciel d'entreprise, votre choix devra plutôt se porter sur les 6128 et PCW 8256, du fait de leur mémoire plus importante et de la présence simultanée de CP/M PLUS et 2.2 Le monde de CP/M est très évolutif, très diversifié. Avec CP/M, votre AMSTRAD ira toujours plus loin dans les possibilités d'applications... et vous êtes bien loin d'en voir la fin.

Frédéric Nardeau.

(*) PUBLICATIONS GRD : 11 passage Moncey 75017 PARIS
LOISITECH : 83 AV. Faidherbe 93100 MONTREUIL - .8 59 72 76.

LE CP/M SUR CPC 6128

Vous avez lu l'historique, le développement et les intérêts du CP/M. Rentrons ici dans le vif du sujet et allons étudier ce système d'exploitation en vue de son utilisation sur votre machine favorite.

Voici le plan de l'étude — qui se poursuivra sur plusieurs numéros vu l'ampleur du sujet traité — : l'utilisation vue de l'extérieur, les utilitaires fournis avec le système, revue de quelques programmes et langages disponibles, l'utilisation vue de l'intérieur, GSX, compléments sur CP/M+, utilisation avancée.

Sur Amstrad 6128 vous avez à votre disposition trois système d'exploitation :

AMSDOS (incorporé au Basic)
CP/M 2.2
CP/M+ (ou appelé également CP/M3).

Nous rappelons rapidement qu'un système d'exploitation est un programme chargé de la gestion et de la commande des ressources de la machine : clavier, écran, disquette, mémoire vive, mémoire morte, périphériques divers. Ce programme est adapté par chaque constructeur d'ordinateur à une machine déterminée. Chaque système d'exploitation a ses propres règles de grammaire et de syntaxe pour la formation des ordres de commande.

AMSDOS, qui est figé en mémoire morte, est activé automatiquement lors de la mise sous tension de l'ordinateur et, comme AMSTRAD y a incorporé le langage Basic, vous pouvez immédiatement écrire un programme ou lancer une commande du sytème d'exploitation. Par exemple charger un programme existant, lire le contenu du catalogue d'une disquette etc... La notice de votre ordinateur, qui est d'une qualité remarquable en ce qui concerne le Basic et AMSTRAD, vous apportera toutes les précisions nécessaires.

La philosophie de CP/M est différente : ce système d'exploitation est totalement indépendant d'un langage de programmation. Comme il est personnalisé pour chaque type de machine, il est possible de retrouver les mêmes commandes sur des marques d'ordinateurs différentes. Ce qui a donné naissance à une formidable bibliothèque mondiale de programmes et de langages fonctionnant sous CP/M.

Sur votre AMSTRAD 6128, par exemple, pour utiliser les services de CP/M vous devez *vous-*

même le charger dans la machine.
Ceci est réalisé par la commande AMDOS : CPM (| est obtenu en appuyant simultanément sur la touche SHIFT et la touche |), en ayant au préalable placé une disquette contenant CP/M dans le lecteur incorporé au clavier.
Après quelques secondes de patience et de cliquetis divers vous voyez affiché sur l'écran, le message de présentation et sur la dernière ligne de ce message : A>.

Ceci signifie que votre ordinateur attend une commande. N'essayez pas de taper PRINT « COUCOU » ou une autre introduction propre à AMSDOS-BASIC, vous seriez déçu du résultat. En effet, il faut maintenant prendre une décision sur la suite des opérations. Pour éviter d'embrouiller une explication pas très facile au départ, nous ne considèrerons du système d'exploitation CP/M 3 (ou CP/M+) que sa partie commune avec CP/M 2. Nous reviendrons ultérieurement sur la comparaison entre ces deux versions en précisant les différences.

Sachez, dans l'immédiat que l'AMSTRAD vous a fourni CP/M 2.2 pour les problèmes de compatibilité avec quelques logiciels. Vous devez vous habituer à travailler avec CP/M 3 car, utilisant la mémoire de 128 Ko (kilo-octets) avec pagination (ces termes barbares seront expliqués en détail ultérieurement) vous disposez d'un système acceptant tous les logiciels du commerce ou des bibliothèques d'association d'utilisateurs correspondant à un ordinateur dit standard CP/M.80 avec Z80. Les détails de l'implantation en mémoire seront précisés lorsque nous aborderons l'étude de l'interfaçage de CP/M avec des programmes en langage machine (ou assembleur).

Les commandes d'un langage transparent

Notre ordinateur attend toujours une commande en affichant avec patience A>. *A étant le nom du lecteur incorporé au clavier.* Vous disposez de deux types de commande :

• *Les commandes résidentes,* qui sont incorporées dans le système d'exploitation CP/M, qui ont donc un effet immédiat. Ces commandes sont DIR, ERA, TYPE, SAVE, REN, USER.

• *Les commandes dites transitoires* qui effectuent le chargement, puis l'exécution de fichiers programmes spéciaux stockés sur la disquette placée dans le lecteur. Ces fichiers-programme peuvent être des langages (Basic par exemple) des compilateurs, des programmes types traitement de texte, gestion ou des utilitaires.

Le programme chargé prend alors « la main » par rapport au CP/M qui devient transparent à l'utilisateur (par exemple si vous exécutez un programme de gestion, une commande du type résidente DIR n'aura aucune signification pour le traitement en cours). Nous voyons ici l'un des avantages de CP/M qui permet de travailler avec plusieurs langages de programmation par exemple, en fonction des traitement à effectuer.

DIR : Commande de gestion du catalogue (DIRECTORY) d'une disquette.
Cette commande offre beaucoup de similitudes avec l'équivalent sous AMSDOS. Les noms sous CP/M sont constitués de trois parties : un nom, un point, une extension. Le nom peut comprendre de 1 à 8 caractères alphabétiques, numériques, ou spéciaux de la liste suivante :
! # $ % &' () + — / @ — \ | { }.
L'extension de zéro à trois caractères sera imposée pour effectuer certains traitements et libre pour d'autres (voir l'encadré ci-contre les noms d'extension imposés).

Certains caractères d'un nom composé peuvent être remplacés par ce qu'on pourrait appeler des jockers, dans certaines commandes. Un ? remplace une lettre, un * remplace toutes les lettres d'un nom ou d'une extension.

DIR : affiche le contenu du catalogue.

DIR *.BAS : affiche les noms de tous les fichiers avec extension .BAS.

DIR T?T?.FOR : affiche tous les noms de quatre lettres avec extension .FOR avec un T en 1e et 3e position (TOTO.FOR TATI.FOR etc...).

Si vous possèdez un deuxième lecteur de dsiquettes, appelé B, vous pouvez à partir du lecteur actif A, consulter son répertoire avec la commande :

DIR B:*.BAS : affiche les noms de tous les fichiers avec extension .BAS sur la disquette montée dans le lecteur supplémentaire B.
(Vous remarquerez la syntaxe B: devant le nom argument de la commande DIR).
Vous pouvez également faire en sorte que ce deuxième lecteur devienne actif au détriment du premier en tapant simplement B:.
L'écran affiche alors l'attente d'une commande par B>.

Remarque : DIR*.SYS n'est pas permis, il existe une commande spéciale DIRS qui affichera tous les programmes « système » présents sur la disquette. La commande transitoire STAT permet également d'obtenir la liste des programmes d'une disquette mais avec plus de détails (taille etc...).

ERA : Efface des fichiers (ERASE).
Cette commande est dangereuse et doit être manipulée avec grandes précautions.

ERA EXEMPLE.BAS détruit un seul fichier.

ERA EXEMPLE.* détruit tous les fichiers dont le nom est EXEMPLE avec toutes les extensions possibles et imaginables.

ERA*.BAS détruit tous les fichiers ayant comme extension .BAS

ERA*.* détruit tous les fichiers, après cette commande, *la disquette est vierge.*

Lorsque nous examinerons l'organisation des données contenues sur une disquette, nous verrons que sous certaines conditions, il est possible de récupérer un fichier détruit par erreur. En attendant, il est préférable de réfléchir en deux fois avant d'utiliser cette commande.

TYPE : Taper (afficher) le contenu d'un fichier.
Affiche à l'écran le contenu d'un fichier ASCII. Pour obtenir l'impression simultanée sur l'imprimante, taper au clavier CONTROL-P (appuyer simultanément sur la touche CONTROL et sur la touche P). Un fichier ASCII ne contient que des caractères imprimables c'est-à-dire à partir de la valeur 20 Hexa (ou 32 décimal) du tableau des caractères ASCII (voir la notice CPC 6128 page 7-8). C'est le cas d'une source Basic sauvegardée avec l'option ",A", d'un fichier créé avec un éditeur, d'un fichier de valeur numériques. Ne pas essayer d'utiliser cette commande avec un fichier binaire, il se passerait de drôles de choses à l'écran.

Exemple de commandes :

TYPE READ.ME

TYPE NOTICE.TXT

Pour désactiver l'imprimante taper à nouveau CONTROL-P.

L'affichage à l'écran est paginé c'est-à-dire qu'après vingt-deux lignes de texte, le message suivant apparaît :

Press RETURN to continue

C'est un anglais relativement « français » qui vous invite à appuyer sur la touche « RETURN » pour voir la suite. Si vous désirez arrêter le traitement de liste, appuyer sur CONTROL et sur C (CTRL-C).
Remarque : sous CP/M 2.2 la pagination n'existe pas, le contrôle d'un déroulement de la liste est effectué avec CTRL-S une fois il suspend la liste, une fois il reprend la liste.

SAVE : Sauvegarde.

Cette commande permet de sauvegarder sur disque une zone mémoire débutant à l'adresse 100 Hexa. Lorsque nous examinerons l'intimité du CP/M, nous apprendrons que la zone utilisateur commence à cette adresse 100 H. Cette commande n'est utile que lorsque l'on maitrise parfaitement le langage machine et l'organisation interne du CP/M. Nous reviendrons en détail ultérieurement sur son utilisation. Pour l'instant nous vous donnons la syntaxe :

SAVE n.

Où n est le nombre de pages de 256 octets (ou 100 H). Le calcul de n est le suivant :

Problème : sauvegarder une zone de 100 H à 4FFFH (5 000 H-1)
n = les deux positions de gauche soit 4FH ou 79 pages d'où la commande SAVE 79.

REN : Renommer un fichier.

Remplace un nom par un autre : REN nouveau = ancien, le nom nouveau ne doit pas exister, s'il existe, en CP/M+, le système vous demande la permission de supprimer le fichier existant pour y placer le fichier renommé.

(attention : réponse par Y = Yes = Oui ou N = Non).

Cette commande est aussi dangereuse que ERA donc à manier avec précaution. C'est une commande utile pour conserver différentes étapes d'une mise au point.

Exemple : TEST1.BAS
TEST2.BAS
TEST3.BAS

Rappel : pour retrouver les noms du catalogue taper DIR TEST?.BAS

USER : Numéros d'utilisateur.

Une disquette peut être partagée logiquement entre seize utilisateurs, c'est-à-dire qu'il est possible de cloisonner l'espace disque en seize parties (de 0 à 15). A l'initialisation du système le numéro d'utilisateur est indispensable lorsque plusieurs utilisateurs utilisent le même disque. En pratique elle n'a d'intérêt qu'avec l'utilisation d'un disque de grande capacité (disque « dur »). Nous ne nous étendrons pas pour l'instant, sur cette commande.

Résumé :

Nous avons vu que CP/M, en lui-même, ne nous permet pas de programmer. Il est le gestionnaire des ressources du système. Il possède en propre six commandes, il permet d'exécuter des programmes binaires genre langages utilitaires.

Lorsque CP/M est initialisé (à la commande AMSDOS CPM), la mémoire utilisateur est vierge (mais pas nulle c'est-à-dire que les octets n'ont pas forcément la valeur zéro).

Pour revenir à AMSDOS trois solutions :

1. Couper le courant (solution brutale, ne pas oublier de retirer les disquettes avant).

2. Taper AMSDOS si le fichier AMSDOS.COM est sur la disquette du lecteur actif.

3. Appuyer simultanément sur les touches :
CONTROL-SHIFT-ESC.

Pierre Squelart

Extensions pré-définies

- ASC Fichier texte ASCII.
- ASM Source d'un programme assembleur.
- BAK Fichier de sauvegarde (BACKUP) créé généralement par un programme éditeur ou traitement de texte.
- BAS Source d'un programme BASIC.
- COM Fichier binaire exécutable (commande transitoire).
- DAT Fichier de données.
- DOC Fichier avec texte de documentation.
- FOR Source d'un programme FORTRAN.
- HEX Fichier d'un programme en héxadécimal généré par un assembleur.
- LST Fichier imprimable résultant par exemple d'une compilation.
- MAC Source d'un programme pour un macro-assembleur.
- MSG Fichier de messages.
- PAS Source d'un programme PASCAL.
- REL Fichier binaire relogeable (non exécutable).
- SUB Fichier texte contenant des commandes CP/M pour chainage d'exécution (SUBMIT, BATCH).
- SYS Fichier de programme système.
- SYM Table de symboles générée par un macro-assembleur.
- $$$ Fichier temporaire créé par un programme.

Commandes résidentes

DIR (DIRectory) affiche le contenu du catalogue d'une disquette.

DIR B:E???•* affiche les noms de fichiers existants sur le lecteur B dont la première lettre est E suivie de 0 à trois caractères.

ERA (ERAse) supprime un ou plusieurs fichiers dans le catalogue d'une disquette.

Attention DANGER : ERA*.* supprime TOUS les fichiers d'une disquette.

TYPE imprime le contenu d'un fichier sur le périphérique de liste actif (écran ou imprimante) à condition que ce fichier contienne du texte ASCII.

SAVE n sauvegarde sur disque n pages de mémoire de 256 octets depuis l'adresse 100 Hexa.
SAVE 5 TEX.B1.

Calcul des n pages : prendre les deux octets hauts de l'adresse limite à recopier et transformer en décimal. Exemple : copier de 100 H à 4 FFFH n = 4FH soit 79 décimal d'où SAVE 79 TOTO.EX1.

REN : (RENOmé) changement de nom d'un fichier. REN NOUVEAU = ANCIEN. NOUVEAU ne doit pas exister sur disque. Exemple : REN DOCUM. BAK = DOC.ASM, le fichier portant le nom DOC.ASM prend le nom de DOCUM.BAK.

USER : n. Permet d'affecter une partie de la disquette à une utilisateur numéro n (de 0 à 15). Pratiquement inutile avec une disquette.

DIRIGEANTS P.M.E. P.M.I.
LES OUTILS
DE L'AIDE A LA DECISION
SEMINAIRE 2 JOURS
Renseignements et inscriptions : (1) 42.94.96.92
E.P.S. 90, rue d'Amsterdam, 75009 Paris

CBI — CBI — CBI — CBI — CBI — CBI

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 · Porte de Versailles · Hôtel Holiday Inn

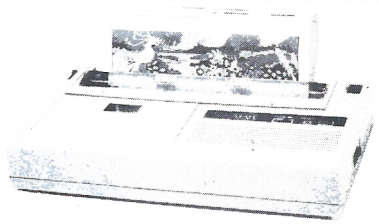
1er SPECIALISTE AMSTRAD DU SUD-EST

CBI Informatique — 6 rue Mazarine — 13100 AIX-EN-PROVENCE

PROMO SPÉCIALE AMSTRAD EXPO

IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR : OKIMATE 20
2990 F ou 3590 F avec la souris AMX Mouse.

80 colonnes - 80 cps - Impression listing - Impression qualité courrier - Graphique haute résolution couleur (144 × 144 points par pouce) - Traction - Friction - Papier normal, thermique ou transparent en acétate pour rétroprojection.
Matrice 18 par 9 en qualité listing ou 18 par 18 en qualité courrier. Livrée avec son câble AMSTRAD et logiciel hardcopy graphique.



OKIMATE 20

LE LOGICIEL UTILE

TURBOCOPY II 290 F ☐
(disquette)
Transfère vos programmes de cassette sur disquette; disquette sur cassette; disquette sur disquette. Supprime la protection Basic.

LES CADEAUX UTILES

La housse 149 F TTC ☐
de protection moniteur + clavier

Les lunettes 379 F TTC ☐
de protection contre la luminosité et la fatigue occulaire provoquées par les écrans.

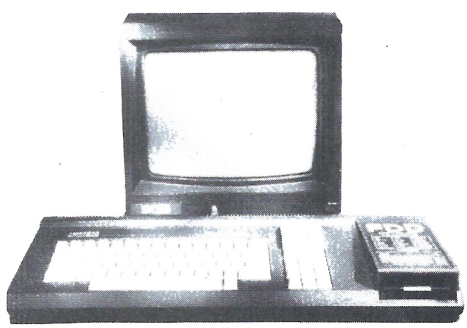
La boîte de rangement disquettes 3" 199 F TTC ☐

LES LIVRES DU MOIS

de chez Micro Application
N° 14 Routines utiles pour CPC . . . . . 149 F ☐
N° 11 Montages extentions et périphériques . . . . . 199 F ☐
N° 12 Livre du Com. 2.2 et 3.0 . . . . . 149 F ☐

EXTENSIONS

Housse protectrice moniteur + clavier	149F TTC ☐
Ruban imprimante AMSTRAD (le lot de 2)	175 F TTC ☐
Lecteur de cassettes spécial micro	380 F TTC ☐
Cordon magnéto	59 F TTC ☐
Câble imprimante	145 F TTC ☐
Interface série RS 232 C	585 F TTC ☐
Synthétiseur vocal en anglais	390 F TTC ☐
Crayon optique pour couleur uniquement	290 F TTC ☐
1er lecteur de disquette	1 990 F TTC ☐
2e lecteur de disquette	1 590 F TTC ☐
Adaptateur Péritel	490 F TTC ☐
Carte de conversion analogique digitale 8 voies	590 F TTC ☐
Carte entrée sortie 24 voies	590 F TTC ☐
Carte programmateur d'Eprom	990 F TTC ☐
Synthétiseur vocal français	480 F TTC ☐



LOGICIELS SELECTIONNES

	Cassette	Disquette
Fantastique voyage	110 F ☐	170 F ☐
Jeu d'échec 3 D version française		290 F ☐
Combat lynx	110 F ☐	170 F ☐
3 D Flight	140 F ☐	170 F ☐
Flighter pilot	110 F ☐	160 F ☐
Flight path 737	100 F ☐	
Interdictor Pilot	235 F ☐	
Roland in Space	110 F ☐	170 F ☐
Centre court tennis	99 F ☐	155 F ☐
Allen 8	135 F ☐	
Beach Head	125 F ☐	160 F ☐
Code name Mat	99 F ☐	
Defendor Die	99 F ☐	
Dun Daragh	130 F ☐	
Macadam Bumper	150 F ☐	230 F ☐
Les diamants de la peur	130 F ☐	
Forth	245 F ☐	
Compilateur basic	250 F ☐	350 F ☐
Pascal	390 F ☐	
Tass word V.F. traitement de texte pro		410 F ☐
Bank	180 F ☐	345 F ☐
Udos Version 1.3		380 F ☐
Comptabilité générale	406 F ☐	700 F ☐
Turbo Pascal		800 F ☐
Rally II		220 F ☐
Sorcery Plus		160 F ☐
Meurtre à grande vitesse	180 F ☐	220 F ☐
Assembleur-Désassembleur	248 F ☐	
Harrier Attack	99 F ☐	150 F ☐
Jump Jet	110 F ☐	160 F ☐
Gestion de fichier pro		360 F
Autoformation à l'assembleur	195 F ☐	
Dragontorc	110 F ☐	
The Rocky Horror Show	105 F ☐	
Graphologie	120 F ☐	
Chirologie (lignes de la main)	145 F ☐	
Red Arrows	125 F ☐	165 F ☐
Mission Delta	120 F ☐	165 F ☐
Monopoly	130 F ☐	
Bridge Player	110 F ☐	
3 D Grand Prix		180 F ☐
Comment guérir le SIDA en 110 Ko	160 F ☐	
ORPHEE		340 F ☐
Bataille d'Angleterre	140 F ☐	220 F ☐
3 D Stund Rider	110 F ☐	
Mandragore	210 F ☐	
Hockey sur glace		180 F ☐
Read over Moscow	120 F ☐	

Tous les prix des logiciels sélectionnés ci-dessus sont donnés Toutes Taxes Comprises.

VOICI MON BON DE COMMANDE

Cocher tous les articles qui vous intéressent ou faites une feuille à part
Faites le total + frais de port (30 F pour un achat inférieur à 500 F — 40 F pour moins de 1 000 F — Gratuit à partir de 1 000 F).

Nom _____ Prénom _____ Tél. _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Mon CPC est un :
☐ 464 Monochrome
☐ 464 Couleur
☐ 664 Monochrome
☐ 664 Couleur
☐ 6128 Monochrome
☐ 6128 Couleur

Mode de paiement :
☐ Chèque (ci-joint) ☐ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais)

Envoyer le tout à :
CBI Informatique 6 rue Mazarine
13100 AIX-EN-PROVENCE

AMS 7

PRONOFOOT

Amateurs de Loto Sportif, à vos grilles !
En effet, Pronofoot peut vous aider à réussir vos pronostics sur les matchs de football proposés par la nouvelle formule du Loto Sportif... Comment procéder ?
Le menu 1 vous permet l'entrée de données.
Le menu 2 vous propose deux options : entrée manuelle (instructions incluses) ou lecture de pronostics sauvegardés précédemment sur K7 ou disquette.
Pour retrouver les données, notez bien la date de sauvegarde (ex : 231285 pour 23/12/85).
Le menu 3 vous offre différentes possibilités :
- Pronostics sur matchs.
- liste des pronostics effectués.
- sauvegarde des pronostics sur K7 ou disquette.
- sortie sur imprimante.
- retour au menu précédent.
- fin de programme.

Il est nécessaire d'avoir le classement le plus précis possible : connaître le résultat du même match l'année précédente "affine" le pronostic.
Attention ! Une fois dans le programme, restez en majuscules !
Notes : Pour le "classement", n'entrez que le nombre (ex : 18 au lieu de 18e). Pour arrêter l'entrée manuelle, tapez "Z" en réponse à la question "quelle est l'équipe qui reçoit ?" → retour au menu 3. Bonne chance !!

Didier Bouquet

```
10 '----------------------------
20 '         PRONOFOOT
30 '----------------------------
40 '     par Bouquet Didier
50 '        (30/09/1985)
60 '----------------------------
70 '
80 CLS:GOSUB 2500
90 CLS:MODE 1
100 DIM n(16):DIM loc$(16):DIM cl(16):DIM vis$(16):DIM cv(16):DIM prono$(16):DIM d(16):DIM p1(16):DIM p2(16):DIM p3(16):DIM rep$(16)
:DIM r$(16)
110 INK 3,13
120 BORDER 1
130 CLS:m$="M E N U  1":GOSUB 480
140 LOCATE 8,10:PRINT "-A-  EXPLICATIONS"
150 LOCATE 8,15:PRINT "-B-  ENTREE DES DONNEES"
160 LOCATE 8,20 :PRINT "PASSEZ EN MAJUSCULES !!"
170 LOCATE 9,22:PRINT "APPUYEZ SUR LA LETTRE"
180 LOCATE 10,24:PRINT "DE L'OPTION CHOISIE"
190 R$=INKEY$
191 IF R$="A" THEN 2190
192 IF R$="B" THEN 220
210 GOTO 190
220 CLS:m$="M E N U  2":GOSUB 480
230 LOCATE 6,10:PRINT "-A-  ENTREE MANUELLE"
240 LOCATE 6,13:PRINT "-B-  LECTURE PRONOSTICS SUR K7"
250 LOCATE 6,16:PRINT "-C-  RETOUR AU MENU PRECEDENT"
260 LOCATE 6,19:PRINT "-D-  PASSAGE AU MENU 3"
270 r$=INKEY$
271 IF r$="A" THEN GOSUB 3200:GOTO 1680
272 IF r$="B" THEN GOSUB 3200:GOTO 1490
273 IF r$="D" THEN GOSUB 3200:GOTO 340
274 IF r$="C" THEN GOSUB 3200:GOTO 130
310 GOTO 270
320 CLS:MODE 1:LOCATE 3,12:PRINT "ENTREE DES DONNEES BIEN EFFECTUEE"
330 FOR T=1 TO 5000:NEXT
340 CLS:m$="M E N U  3":GOSUB 480
350 LOCATE 6,10:PRINT "-A-  PRONOSTIC SUR UN MATCH"
360 LOCATE 6,12:PRINT "-B-  LISTE DE TOUS LES PRONOSTICS"
370 LOCATE 6,14:PRINT "-C-  SAUVEGARDE PRONOSTICS SUR K7"
380 LOCATE 6,16:PRINT "-D-  SORTIE SUR IMPRIMANTE"
390 LOCATE 6,18:PRINT "-E-  RETOUR AU MENU PRECEDENT"
400 LOCATE 6,20:PRINT "-F-  FIN DU PROGRAMME"
410 r$=INKEY$
411 IF R$="A" THEN GOSUB 3200:GOTO 1210
420 IF R$="B" THEN GOSUB 3200:GOTO 1060
430 IF R$="C" THEN GOSUB 3200:GOTO 800
```

HYPER-CB : Tout Amstrad en temps réel.

Matériel, logiciels de jeux, utilitaires, éducatifs, accessoires, librairie : Hyper-CB a tout Amstrad en stock... ou se défonce pour l'obtenir au plus vite !

HYPER-CB : 6 623 articles en stock.*

*Au 1er janvier 1986.

```
440 IF R$="D" THEN GOSUB 3200:GOTO 590
450 IF R$="E" THEN 220
460 IF R$="F" THEN 2890
470 GOTO 410
480 '
490 '--------------------------
500 '    AFFICHAGE "M E N U"
510 '--------------------------
520 '
530 PEN 1:MODE 1
540 LOCATE 15,3:PRINT"----------"
550 FOR j=1 TO 26:LOCATE 41-j,2:PRINT LEFT$(m$,j);:PRINT " "
560 NEXT j
570 RESTORE 3170:GOSUB 3120
580 RETURN
590 '
600 '--------------------------
610 '   SORTIE SUR IMPRIMANTE
620 '--------------------------
630 '
640 CLS:PEN 3
650 MODE 1:LOCATE 1,10:PRINT "Votre imprimante est-elle prete ?":PRINT:PRINT" Si oui tapez un espace.":PRINT:PRINT"(En cas d'erreur
d'option,tapez X)"
660 R$=INKEY$
661 IF R$=" " THEN 690
670 IF R$="X" THEN 340
680 GOTO 660
690 CLS:LOCATE 10,12:PRINT"IMPRESSION EN COURS"
700 WIDTH 75
710 PRINT #8,"                              P R O N O S T I C S "
720 PRINT #8,"                              -------------------"
730 PRINT #8:PRINT #8
740 FOR n=1 TO 9:PRINT #8, "Match No ";n;:PRINT #8,"       "; loc$(n);" contre ";vis$(n);:y=POS(#8):a=60-y:FOR l=1 TO a:PRINT #8, ".
";:NEXT l:PRINT #8, prono$(n)
750 NEXT n
760 FOR n=10 TO 16:PRINT #8, "Match No ";n;:PRINT #8,"      "; loc$(n);" contre ";vis$(n);:y=POS(#8):a=60-y:FOR l=1 TO a:PRINT #8, "
.";:NEXT l:PRINT #8, prono$(n)
770 NEXT n
780 PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8
790 GOTO 340
800 '
810 '--------------------------
820 '    SAUVEGARDE SUR K7
830 '--------------------------
840 '
850 MODE 1:PEN 3
860 LOCATE 1,12:PRINT"Quelle est la date d'enregistrement de":PRINT"ces pronostics (JJ/MM/AA) ":INPUT "(En cas d'erreur sur le choix
 de       l'option, tapez X) ";date$
870 IF date$="X" THEN 340
880 CLS:LOCATE 1,12:PRINT "A quelle vitesse desirez-vous          enregistrer (R=rapide,N=normale) "
890 R$=INKEY$
891 IF R$="R" THEN SPEED WRITE 1:GOTO 920
900 IF R$="N" THEN SPEED WRITE 0:GOTO 920
910 GOTO 890
920 CLS:OPENOUT "!date$"
930 PRINT "La cassette est-elle prete ?"
940 PRINT:PRINT:PRINT"Appuyez sur les touches REC et PLAY du  datacorder "
950 PRINT:PRINT:PRINT"Tapez un espace pour commencer."
960 R$=INKEY$: IF R$=" " THEN 970
965 GOTO 960
970 CLS:LOCATE 8,12:PRINT "ENREGISTREMENT EN COURS"
980 FOR n=1 TO 16
990 PRINT#9,loc$(n):PRINT#9,vis$(n):PRINT#9,prono$(n):PRINT#9,p1(n):PRINT#9,p2(n):PRINT#9,p3(n)
1000 NEXT n
1010 CLOSEOUT
1020 CLS:LOCATE 1,12:PRINT "Fin de l'enregistrement, appuyez sur    STOP "
1030 FOR t=1 TO 5000:NEXT t
1040 CLS
1050 GOTO 340
1060 '
1070 '--------------------------
1080 '   LISTE DES PRONOSTICS
1090 '--------------------------
1100 '
```

HYPER-CB : Le conseil en temps réel.

Vous souhaitez vous familiariser avec l'Amstrad ? Vous avez une difficulté sur un logiciel ? Téléphonez... encore mieux venez nous voir, on vous conseillera.

HYPER-CB : On prends le temps de vous expliquer.

```
1110 MODE 2:INK 1,13:PEN 1
1120 PRINT TAB(30) "P R O N O S T I C S "
1130 PRINT TAB(30) "--------------------"
1140 PRINT:PRINT
1150 FOR n=1 TO 16:PRINT "Match No ";n;:PRINT TAB(15) loc$(n);" contre ";vis$(n);:y=POS(#0):a=60-y:FOR l=1 TO a:PRINT ".";:NEXT l:PR
INT prono$(n)
1160 NEXT n
1170 LOCATE 1,22:PRINT"Pour retourner au MENU 3, tapez un espace."
1180 R$=INKEY$:IF R$=" " THEN 1190
1185 GOTO 1180
1190 CLS:INK 1,24:GOTO 340
1200 LOCATE 10,24:PRINT "DE L'OPTION CHOISIE"
1210 '
1220 '--------------------------
1230 ' PRONOSTICS SUR UN MATCH
1240 '--------------------------
1250 '
1260 MODE 1:PEN 3:CLS
1270 LOCATE 1,12:INPUT "Quel match (tapez le numero) ";n
1280 IF n<1 OR n>16 GOTO 1270
1290 CLS:LOCATE 15,12:PRINT "Voici..."
1300 FOR t=1 TO 1500:NEXT t
1310 MODE 2:PEN 3:GOSUB 3200
1320 PRINT "Match No ";n;"     ";loc$(n);:PRINT TAB(30) "contre";:PRINT TAB(40) vis$(n)
1330 IF n<10 THEN PRINT "-----------" ELSE PRINT "------------"
1340 PRINT:PRINT:PRINT
1350 PRINT loc$(n);:PRINT " a ";p1(n);" % de chances de battre ";vis$(n);" a domicile."
1360 PRINT:PRINT
1370 PRINT loc$(n);:PRINT " a ";p2(n);" % de chances de faire nul a domicile avec ";vis$(n)
1380 PRINT:PRINT
1390 PRINT vis$(n);:PRINT " a ";p3(n);" % de chances de l'emporter a l'exterieur contre ";loc$(n)
1400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1410 PRINT " P R O N O S T I C  :  ";prono$(n)
1420 PRINT " ----------------- "
1430 PRINT:PRINT
1440 PRINT "Pour un autre match, appuyez sur ESPACE"
1450 PRINT "Pour retourner au MENU 3,appuyez sur DEL"
1460 R$=INKEY$
1461 IF INKEY(79)=0 THEN 340
1470 IF R$=" " THEN 1260
1480 GOTO 1460
1490 '
1500 '--------------------------
1510 '     LECTURE  FICHIER
1520 '--------------------------
1530 '
1540 CLS:MODE 1:PEN 3
1550 LOCATE 1,12:INPUT "Donnez la date des pronostics que vous  desirez recuperer ( JJ/MM/AA )          (En cas d'erreur dans le cho
ix de       l'option,tapez X) ";date$
1560 IF date$="X" THEN 220
1570 LOCATE 1,6:PRINT "Preparez la cassette,appuyez sur PLAY,  puis la barre d'espace "
1580 R$=INKEY$:IF R$=" " THEN 1590
1585 GOTO 1580
1590 CLS:LOCATE 12,12:PRINT "LECTURE EN COURS"
1600 OPENIN "!date$"
1610 FOR n=1 TO 16
1620 INPUT#9, loc$(n):INPUT#9,vis$(n):INPUT#9,prono$(n):INPUT#9,p1(n):INPUT#9,p2(n):INPUT#9,p3(n):IF EOF=1 THEN 1640
1630 NEXT n
1640 CLOSEIN
1650 CLS:LOCATE 1,12:PRINT "Les donnees sont en memoire, appuyez sur la touche STOP du lecteur de cassette"
1660 FOR t=1 TO 5000:NEXT t
1670 GOTO 320
1680 '
1690 '--------------------------
1700 '      ENTREE MANUELLE
1710 '--------------------------
1720 '
1730 CLS:PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT "Pour proceder a l'entree manuelle des  donnes,tapez un ESPACE ":LOCATE 1,10:PRINT "Pour retourner
au MENU 2, tapez DEL "
1740 R$=INKEY$
1745 IF R$=" " THEN 1770
1750 IF INKEY(79)=0 THEN 220
1760 GOTO 1740
1770 CLS:MODE 2
```

HYPER-CB : Le crédit en temps réel.

Venez avec votre dernière fiche
de salaire, un justificatif de
votre domicile, un relevé d'identité
bancaire, un chèque annulé...
...et repartez avec le matériel.

HYPER-CB : Crédit* immédiat sur tout le magasin !

*Par Minitel à partir de 1500 F.

```
1780 FOR n=1 TO 16
1790 PRINT "MATCH No";n
1800 LOCATE 1,4:INPUT "Quelle est l'equipe qui recoit ";loc$(n)
1810 IF loc$(n)="Z" THEN 320:IF loc$(n)="" THEN 1800
1820 LOCATE 1,7:INPUT "Quel est son classement actuel ";cl(n)
1830 LOCATE 1,10:INPUT "Quelle est l'equipe visiteuse ";vis$(n)
1840 IF vis$(n)="" THEN 1830
1850 LOCATE 1,13: INPUT "Quel est son classement actuel ";cv(n)
1860 LOCATE 1,16:PRINT "Connaissez-vous le resultat du meme match l'an dernier ( O / N )":INPUT "(si le match n'a pas eu lieu repond
re N) ";r$(n)
1870 IF r$(n)="O" THEN 1890
1880 IF r$(n)="N" THEN 1920 ELSE 1860
1890 PRINT:PRINT
1900 LOCATE 1,20:INPUT "L'equipe qui recoit, avait-elle gagne,fait match nul ou perdu (G / N / P) ";rep$(n)
1910 IF rep$(n)="G" OR rep$(n)="N" OR rep$(n)="P" THEN 1920 ELSE 1900
1920 GOSUB 2000
1930 CLS
1940 GOSUB 2100
1950 NEXT N
1960 CLS:GOTO 320
1970 '---------------
1980 '    CHANCES
1990 '---------------
2000 d(n)=cv(n)-cl(n)
2010 p1(n)=INT(1.8553*d(n)+45)
2020 p2(n)=INT(-0.0104*(d(n)^2)+27)
2030 p3(n)=100-(p1(n)+p2(n))
2040 IF r$(n)="N" THEN 2080
2050 IF rep$(n)="G" THEN p1(n)=p1(n)+10:p3(n)=p3(n)-10
2060 IF rep$(n)="N" THEN p2(n)=p2(n)+5:p3(n)=p3(n)-3:p1(n)=p1(n)-2
2070 IF rep$(n)="P" THEN p3(n)=p3(n)+5:p1(n)=p1(n)-5
2080 IF p3(n)<0 THEN p3(n)=0
2090 RETURN
2100 '---------------
2110 '   PRONOSTIC
2120 '---------------
2130 b$="Match nul"
2140 IF p1(n)>p3(n)+5 THEN prono$(n)=loc$(n)
2150 IF ABS(p1(n)-p3(n))<=5 THEN prono$(n)=b$
2160 IF p3(n)>p1(n)+5 AND (p1(n)+INT(p2(n)/2))<p3(n) THEN prono$(n)=vis$(n)
2170 IF p3(n)>p1(n)+5 AND (p1(n)+INT(p2(n)/2))>p3(n) THEN prono$(n)=b$
2180 RETURN
2190 '
2200 '--------------------------
2210 '       EXPLICATIONS
2220 '--------------------------
2230 '
2240 MODE 0:BORDER 26:PAPER 4:PEN 7:CLS
2250 LOCATE 7,8:PRINT "AMATEURS"
2260 LOCATE 3,14:PRINT"DE  LOTO SPORTIF"
2270 LOCATE 5,20:PRINT"A VOS GRILLES"
2280 FOR T=1 TO 1500:NEXT T
2290 CLS
2300 MODE 1:LOCATE 2,2:PRINT "Car en effet PRONOFOOT peut vous aider":LOCATE 5,6:PRINT"a reussir vos pronostics sur les ":LOCATE 4,1
0:PRINT"matches de football proposes par la "
2310 LOCATE 5,14:PRINT"nouvelle formule du loto sportif.":LOCATE 11,18:PEN 1:PRINT "COMMENT PROCEDER ?"
2320 FOR t=1 TO 2500:NEXT t:CLS
2330 BORDER 1:MODE 2
2340 LOCATE 1,2:PRINT "===>  Le MENU 1 vous propose d'abord d'entrer les donnees ( Appuyez sur B )"
2350 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"===>  Deux choix d'entree sont possibles dans le MENU 2
2360 PRINT:PRINT"     -- ENTREE MANUELLE: instructions incluses (N.B. pour le classement,        n'inscrire que le nombre. Exemple :
 18 pour 18eme).
2370 PRINT:PRINT"     -- LECTURE PRONOSTICS SUR K7: instructions incluses (N.B. pour la date,    bien respecter le modele JJ/MM/AA .
Exemple : 29/09/85)."
2380 PRINT"Pour facilement retrouver les donnees, il est bien entendu necessaire d'avoir   correctenent noter la date d'enregistreme
nt a la sauvegarde.":PRINT
2390 PRINT:PRINT:PRINT"===>  Enfin dans le MENU 3, les options sont clairement enoncees, notez quand "
2400 PRINT"meme que 'PRONOSTIC SUR UN MATCH' donne en plus les 'chances' de victoire de    chaque equipe et que pour SAUVEGARDE SUR
K7, voyez les renseignements plus haut."
2410 GOSUB 3330
2420 CLS:LOCATE 28,1:PRINT"----------------------"
2430 LOCATE 28,2:PRINT"I DERNIERES REMARQUES I"
2440 LOCATE 28,3:PRINT"----------------------"
2450 LOCATE 7,10:PRINT"PRONOFOOT vous donne bien sur les resultats dits 'normaux'."
```

HYPER-CB :
Toutes les nouveautés Amstrad en temps réel.

Matériel ou logiciel...
si c'est nouveau, nous l'avons.
Téléphonez, venez nous voir ou
demandez notre nouveau catalogue.

HYPER-CB
COMMUNICATION
183, RUE SAINT-CHARLES
75015 PARIS - MÉTRO BALARD
TÉL : 45.54.39.76
Ouvert du lundi au samedi de 9h30 à 19h30.

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 · Porte de Versailles · Hôtel Holiday Inn

```
2460 LOCATE 7,15:PRINT"Un conseil encore: il est necessaire d'avoir le classement le plus precis       possible et bien sur le fait
de connaitre le resultat du meme match l'annee":PRINT"precedente 'affine' le pronostic."
2480 FOR t=1 TO 3500:NEXT t
2490 GOTO 110
2500 '
2510 '--------------------------
2520 '       PRESENTATION
2530 '--------------------------
2540 '
2550 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:PEN 1
2560 CLS:LOCATE 3,8:PRINT "BOUQUET   DIDIER":LOCATE 7,16:PRINT "presente"
2570 FOR T=1 TO 1500:NEXT:CLS
2580 SYMBOL 240,&E0,&F8,&FC,&FC,&FE,&FE,&FF,&FF
2590 SYMBOL 241,&7,&1F,&3F,&3F,&7F,&7F,&FF,&FF
2600 SYMBOL 242,&FF,&FF,&FE,&FE,&FC,&FC,&F8,&E0
2610 SYMBOL 243,&FF,&FF,&7F,&7F,&3F,&3F,&1F,&7
2620 INK 8,1:INK 9,1:INK 10,1:INK 11,1:INK 12,1:INK 13,1:INK 14,1
2630 FOR n=1 TO 9
2640 READ ch(n),l(n)
2650 NEXT n
2660 FOR q=1 TO 9
2670 FOR p=1 TO l(q)
2680 READ x,y,i:LOCATE x,y:PEN i:PRINT CHR$(ch(q))
2690 NEXT p
2700 NEXT q
2710 DATA 143,10,240,8,241,5,133,42,138,33,243,4,242,6,209,6,211,6
2720 DATA 4,4,8,7,4,9,4,7,8,7,7,9,7,8,9,4,16,11,5,16,11,16,16,12,17,16,12,4,19,11
2730 DATA 5,4,8,8,4,9,11,4,13,14,4,10,17,4,13,8,8,9,9,16,13,13,16,13
2740 DATA 10,4,13,13,4,10,16,4,13,8,16,13,12,16,13
2750 DATA 4,5,8,7,5,9,10,5,13,13,5,10,16,5,13,4,6,8,7,6,9,10,6,13,13,6,10,16,6,13,10,7,13,13,7,10,16,7,13,4,8,8,10,8,13,13,8,10,16,8
,13,4,9,8,7,9,9,10,9,13,13,9,10,16,9,13,4,10,8,7,10,9,13,10,10,11,13,14,4,17,11,8,17,13,12,17,13,4,18,11,8,18,13,12,18,13
2760 DATA 5,19,11,8,19,13,12,19,13,4,20,11,8,20,13,12,20,13,4,21,11,8,21,13,12,21,13,4,22,11
2770 DATA 5,5,8,8,5,9,11,5,13,14,5,10,17,5,13,5,6,8,8,6,9,11,6,13,14,6,10,17,6,13,11,7,13,14,7,10,17,7,13,11,8,13,14,8,10,17,8,13,8,
9,9,11,9,13,14,9,10,17,9,13,8,10,9,14,10,10,10,13,14,9,17,13,13,17,13,9,18,13,13,18,13,9,19,13,13,19,13,9,20,13,13,20,13
2780 DATA 9,21,13,13,21,13
2790 DATA 10,10,13,16,10,13,8,22,13,12,22,13
2800 DATA 5,7,8,8,7,9,11,10,13,17,10,13,9,22,13,13,22,13
2810 DATA 16,17,12,16,18,12,16,19,12,16,20,12,16,21,12,16,22,12
2820 DATA 17,17,12,17,18,12,17,19,12,17,20,12,17,21,12,17,22,12
2830 SPEED INK 20,100:BORDER 7
2840 INK 8,1,10:INK 9,1,17:INK 10,1,14:INK 11,1,16:INK 12,1,8:INK 13,1,22:INK 14,1,6
2850 INK 8,1,24
2860 GOSUB 3000
2870 FOR t=1 TO 1000:NEXT t
2880 RETURN
2890 '
2900 '--------------------------
2910 '          FIN
2920 '--------------------------
2930 '
2940 MODE 0:BORDER 15:PAPER 1:PEN 0:CLS
2950 LOCATE 5,9:PRINT"BONNE CHANCE"
2960 LOCATE 10,13:PRINT"A":LOCATE 7,17:PRINT"BIENTOT"
2970 GOSUB 3240:FOR T=1 TO 4300 :NEXT T
2980 MODE 1:BORDER 1:PAPER 0:PEN 1:CLS
2990 END
3000 '
3010 '--------------------------
3020 '         MUSIQUE
3030 '--------------------------
3040 FOR n=1 TO 85
3050 READ note%,temps%
3060 SOUND 1,note%,temps%
3070 NEXT n
3080 DATA 213,20,201,20,190,20,119,40,190,20,119,40,190,20,119,70,0,20,119,20,106,20,100,20,95,20,119,20,106,20,95,40,127,20,106,40,
119,70,0,20,213,20,201,20,190,20,119,40,190,20,119,40,190,20,119,70,0,20
3090 DATA 142,20,159,20,169,20,142,20,119,20,95,40,106,20,119,20,142,20,106,70,0,20,213,20,201,20,190,20,119,40,190,20,119,40,190,20
,119,70,0,20,119,20,106,20,100,20,95,20,119,20,106,20,95,40,127,20,106,40,119,70,0,20
3100 DATA 119,20,106,20,95,20,119,20,106,20,95,40,119,20,106,20,119,20,95,20,119,20,106,20,95,40,119,20,106,20,119,20,95,20,119,20,1
06,20,95,40,127,20,106,40,119,60,119,20,0,20
3110 RETURN
3120 '-----
3130 FOR j=1 TO 15
3140 READ note%,t
```

```
3150 SOUND 2,note%,t
3160 NEXT
3170 DATA 239,20,213,20,190,20,179,20,159,20,0,5,159,20,0,5,159,40,0,5,239,20,213,20,190,20,179,20,159,40
3180 RETURN
3190 '-----
3200 FOR j%=163 TO 188 STEP 4
3210 SOUND 2,j%,5,5
3220 NEXT j%
3230 RETURN
3240 '-----
3250 RESTORE 3300
3260 FOR n=1 TO 7
3270 READ note%,temps%
3280 SOUND 2,note%,temps%
3290 NEXT n
3300 DATA 119,120,127,40,119,20,95,120,106,60,119,200,0,40
3310 RETURN
3320 '-----
3330 RESTORE 3380
3340 FOR n=1 TO 100
3350 READ note%,temps%
3360 SOUND 2,note%,temps%,3
3370 NEXT
3380 DATA 319,30,0,15,319,45,268,35,239,30,319,30,0,15,319,45,358,30,338,30,319,30,0,15,319,45,268,30,239,30,319,30,0,15,319,45,358,
30,338,30,268,15,319,15,426,135,268,15,319,15,451,135,268,15,319,15,478,135,268,15,239,15,0,30
3390 DATA 358,30,338,30,319,30,0,15,319,45,268,30,239,30,319,30,0,15,319,45,358,30,338,30,319,30,0,15,319,45,268,30,239,30,268,15,31
9,15,169,135,268,15
3400 DATA 319,15,179,135,268,15,319,15,190,135,201,15,213,15,0,15,319,45,268,30,239,30,201,15,239,15,319,135,201,15,239,15,338,135,2
01,15,239,15
3410 DATA 358,135,402,15,358,15,0,30,402,30,358,30,268,15,319,15,169,135,253,15,319,15,179,135,268,15,319,15,190,135,201,15,213,15,0
,15,319,45,268,30,239,30,319,30,0,15,319,45,0,15,179,15,159,135,0,15
3420 RETURN
```

Un programme qui "passe" mal...

Si vous êtes ou avez été concernés par nos demandes d'envois de programmes (rétribués), lisez ceci : cette histoire vous intéresse. Un lecteur, dont nous taisons le nom par charité, nous avait envoyé quatre ou cinq programmes. Comme tous les programmes arrivant à notre rédaction, ceux-ci ont été testés et, présentant un réel intérêt, sélectionnés pour passer dans la rubrique "listings". L'un des programmes appelé "AMSBRIC" devait paraître dans ce numéro et, à cet effet, l'auteur avait été contacté et nous avait confirmé que "son" programme n'avait pas fait l'objet d'une parution dans une autre revue.

Ce listing à paraître était prêt. Nous avions passé du temps à le tirer soigneusement sur imprimante, à le vérifier, etc. Tout bascule lorsque mon œil est attiré par un "AMSBRIC" dans un autre journal. Jusque là, rien de très anormal. Par curiosité, l'auteur de l'autre programme "AMSBRIC" n'étant pas celui que j'avais contacté, je regarde le listing paru chez notre confrère Hebdogiciel (en avril 1985) et horreur... Non seulement "AMSBRIC" était déjà passé dans un autre journal, mais en plus notre correspondant n'en était pas le véritable auteur... Le même listing, titre pour titre, mot pour mot, ligne pour ligne, variables pour variables, rem pour rem... Même la présentation était semblable, au point d'exclamation prêt ! Seul le nom de l'auteur était différent... Edifiant, non ?

La morale de cette histoire est que nous refusons d'être des censeurs. Nous préférons vous faire confiance. Mais devant des cas de ce genre, c'est vrai que cette confiance tend à avoir des limites... Il est vrai que nous recevons des "pompages" de logiciels anglais (et même français) dont certaines variables et parties de programme ont été plus ou moins modifiées. Mais ce genre de supercherie fait toujours long feu et il est facile de la repérer.

La qualité de la revue dépend aussi de vous tous ! Bon courrage et bonne chance aux BONS programmeurs !

Frédéric Nardeau

Demande de parution

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Téléphone .....

Nom du programme .....

Je certifie, sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise Amstrad Magazine à le publier (programme rétribué).

Date et signature obligatoires (signature des parents pour les mineurs) :

PETITES ANNONCES

VENDS

Vends CPC 464 monochrome (2 700 F.) + lecteur de disquettes DDI 1 (+ interface 8 entrées sorties + joystick + traitement de texte Amsword + gestion de stock + DAMS + Turbo Pascal + CP/M 2.2 + CP/M + + Dr Logo : le tout : 5 000 F. P. Arribat, 4, rue du Clou de Pierre, 58320 Pougues-les-Eaux. Tél. 86.58.70.26 après 19 H.

Recherche programmes pour le CPC 464 : Jean-Marc Foucher, rue Brossolette, Entrée A, 24120 Terrasson

Vends magnéto cassette spécial ordinateur sous garantie + synthétiseur vocal DK Tronics, coffret Alice 32 K. sous garantie, coffret ZX 81 sous garantie et idem pour module ZX 81. Tél. après 18 H 45 au 45.57.15.68.

Vends Amstrad 464 sous garantie + logiciels : 1 900 F. Tél. 45.72.63.69 après 20 H.

Vends livres et logiciels pour CPC. Anthony Gonzalez, 3, rue Jean Mabillon, 08000 Charleville-Mézières. Tél. 24.56.15.27.

Vends CPC 664 acheté en septembre + disquette CP/M + disquettes jeux et programmes : 4 990 F. Robert Nguyen au 64.27.23.52 après 18 H.

Vends Amstrad 464 moniteur couleur + manette de jeux + 20 cassettes + manuel + initiation au basic : 4 500 F. François Régis Montazel, 17, rue Letellier, 75015 Paris.

Vends CPC 6128 en couleur + logiciels sur disquettes. Tél. 54.34.77.89.

Vends ordinateur Atari 600 XL : 500 F. Tél. 93.54.47.23.

Vends CPC 464 moniteur monochrome + logiciels de jeux + traitement de texte Amsword + synthèse vocale (logiciel, interface et hauts-parleurs) : 2 000 F. Philippe Simonet, 12, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél 43.58.33.39.

Vends ZX 81 + extension 16 K. + imprimante + magnéto + TV couleur ou l'échange contre vieux scooter, ou turner. Tél. à Patrick : 47.35.34.54 (jour) ou le soir : 45.89.52.16.

Vends pour CPC 464 cinq cassettes de jeux : Amélie Minuit, Décathlon, Master of the Lamps, Tyrann, Knight Lore + deux livres de programmation en Basic. Le tout : 650 F. M. Salmeron, 255, Bd Jean Jaurès, 92100 Boulogne, tél. 46.20.34.76.

Vends CPC 464 monochrome garantie + adaptateur Péritel + logiciels de jeux : 3 000 F. Antoine Raynaud, Chemin de Brioudes, 31600 Muret. Tél. 61.51.04.93.

Vends CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + nombreux logiciels + joystick (Spectravidéo) + manuels d'utilisation : 5 590 F. Emmanuel Chenot, 5, rue du Colonel Combes, 75007 Paris. Tél. 45.51.95.02 à partir de 17 H.

Vends ZX Spectrum 48 KO + interface ZX 2 + joystick + deux cartouches jeux + trois manuels + trente cassettes de jeux : 2 000 F. Tél. 30.71.45.09.

Vends ZX 81 + 16 KO + clavier pro + téléviseur NB : 700 F. Tél. 22.44.24.67 à Amiens.

Vends CPC 664 neuf + logiciel de traitement de texte + gestionnaire de fichier + imprimante Amstrad DMP1, sous garantie 11 mois. Prix : 5 800 F. Bruno Pallud, 26, rue Edouard Jacques, 75014 Paris. Tél. au 43.21.41.23.

Vends cassettes de maths, statistiques, gestion financière, hors commerce pour CPC 464.M. Danis, 13, rue de la République, 42000 Saint-Etienne.

Vends CBM 64 + jeux + livres + magnétophone. Tél. 55.33.47.41.

Vends cause double emploi 15 logiciels sur cassettes : Xavier Sauvan au 46.28.20.90.

Vends console CBS + une cassette gratuite + module Super Roller + onze cassettes de jeux supplémentaires : 2 930 F. le tout ou achat séparé. Tél. 47.41.55.49.

Vends CPC 464 couleur sous garantie avec nombreux jeux : 3 600 F. Jacques Duval au 16.1.60.02.15.24.

Vends deux joysticks : 80 F. l'un + gestion de fichiers et jeux. Cherche Amstradite. Eric Chaigneau, 9, rue des Cépages, 78310 Maurepas. Tél. 30.50.89.25.

Vends synthétiseur Amstrad SS A1 stéréo + logiciel : 350 F. Jacques Marchand, les Trois Bancs, 63300 THIERS.

Vends CPC 6128 464 couleur et plus de 80 jeux + Hisoft Pascal Assembleur Devpac avec doc, gestion... : 5 000 F. Joël au 34.19.44.14.

Vends CPC 464 monochrome + jeux + utilitaires + livres + prise Péritel : 3 200 F. François Sertour au 78.23.06.16.

Vends ZX 81 + extension RAM IGK + manuel + câble magnétique. Tél. 67.42.55.41 aux heures des repas.

Vends PB 700 2 extension 4 K + mode d'emploi + fiche d'utilisation + enveloppe protectrice : 1 950 F. Tél. 42.74.48.68.

Vends CPC 464 + MP1 Péritel + logiciels professionnels (Amscalc, Traitement de texte, désassembleur...) + jeux + manette + livres + stylo optique : 4 000 F. M. Péris au 43.83.01.29.

Vends adaptateur Péritel MP 1 (464). Prix à débattre. Tél. 45.43.14.75., demander Alfredo.

Vends Atari 800 XL + magnéto cassette + logiciels + divers manuels : 2 000 F. Jean-Michel Lamy, 18, chemin de Nozay, 49100 Angers. Tél. 41.60.23.87.

Vends Amstrad 6128 cause départ, moniteur couleur, sous garantie + livres : 3 500 F. Pierre Gaujoux, 9 A, Bd Rodocanachi, 13008 Marseille. Tél. 91.71.31.62.

Vends Spectrum + interface Péritel + interface joystick + deux joystick + 50 jeux + câble magnéto + nombreux listings + revues : 2 950 F. Tél. 16.1.48.60.95.45.

Vends HP 41 C avec module Quad + manuels d'utilisation + programmes. D. Debouvere, 22/53, rue des Vergers, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. 20.47.11.44. (1 600 F.)

Vends CPC 464 couleur + imprimante Amstrad DMP 1 + jeux le tout : 5 500 F.. Pierre Coulomb, Parc Berger, 13009 Marseille. Tél. 91.41.84.50.

ACHETE

Achète Forth, Pascal, compilateur sur cassette. Tél. 96.86.95.85 le samedi.

Achète CPC 464 couleur avec divers programmes, sous garantie. Tél. le soir au : 70.98.78.21.

Achète écran monochrome seul pour CPC 464. Philippe au 48.27.09.30.

Recherche programmes pour CPC 464 (jeux...). Envoyez vos listes à Olivier Babin, "La Maison neuve", route d'Archiac, 17800 Pons.

Achète Amstrad Magazine N° 1. Edouard Rodriguez, rue de l'Ancien Vélodrome, 37530 Nazelles-Négron. Tél. 47.30.45.37.

Recherche logiciels éducatifs (math, orthographe...) pour CPC 464. Johan Carillon, au : 21.86.87.37.

Achète programmes de jeux et utilitaires

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

RUBRIQUE :
☐ **Achat** ☐ **Echange**
☐ **Vente** ☐ **Divers**

sur cassettes ou disquettes pour CPC 6128. Noël Patrick, 58, rue de Gaulle, 88400 Gérardmer.

Achète programmes de jeux pour CPC 664 sur disquettes. Demander Renaud au : 28.42.72.59.

Recherche logiciels et programmes utilitaires pour CPC 6128. Farie propositions à Jean-Paul Bresler, 4, rue des Etangs, 57100 Thionville. Tél. 82.34.69.89.

CPC 664 cherche à acheter ou échanger tous logiciels disquettes utilitaires et jeux. J.M. Urrengoechea Cazere, 40270 Grenade sur Adour. Tél. 58.45.95.60.

Achète et échange tous logiciels pour CPC 464. Faire offre à Daniel Thavot, 2, allée des Acacias, 10140 Vendœuvre/Basre. Tél. 25.41.43.32.

Achète logiciels de jeux pour Amstrad 464 ou 664. Jean-Yves au 16.1.43.02.14.29 à partir de 17 H 30.

Cherche imprimante Epson LX 80 et 1e lecteur de disquettes pour CPC 464. Marc Esnault, Route de Nogent, Sérigny, 61130 Bellême. Tél. 33.73.04.36. sauf les mercredis et jeudis.

Cherche assembleur-désassembleur + notice détaillée pour CPC 464 : Maxime Pourty, 3, rue Dupré Luxembourg, 89400 Migennes. Tél. 86.80.44.13.

Pour CPC 464 achète à prix raisonnable et avec notices cassettes jeux, programmes éducatifs et utilitaires. Faire offre à Bernard Camus, 34, rue des Champs Récloses, 77116 Ury.

DIVERS

Possesseur CPC 6128 fou cherche un disciple pour contacts, échanges, demande conseils pour achats d'un bon compilateur. Bernard Gilbert, 18, Bd de Longchamp, 44300 Nantes.

CPC 6128 recherche tous contacts pour échanges et achats utilitaires et jeux, matériel Amstrad (synthé...). Jean-Jacques Gellon, 1, allée de la Piat, 38240 Meylan. Tél. 76.41.05.24.

Possesseur CPC 6128 débutant recherche correspondants intéressés par les applications professionnelles. Tél. 16.1.42.64.26.11.

Echange logiciels pour CPC 6128 sur disquettes ou cassettes. Cherche possesseur de modem pour renseignements. Ecrire ou téléphoner à David Gigot, Hauville, 27350 Routot. Tél. 32.56.82.64.

Cherche à fonder un club Amstrad pour réaliser une banque d'échanges de logiciels (listings et cassettes). Renseignements et inscriptions : Club Amstrad, 11, allée du Discobole, 14000 Caen.

Amstrad CPC 464 + unité de disquettes cherche contacts avec utilisateurs CPC 464, 664 et 6128 pour échanges divers. Paul Abersold, Chemin de la Pralée 26, 1213 Onex/Genève. Suisse.

Entrées de données, traitement de texte effectués par une ancienne secrétaire de direction : 5 pages/heure. Arlette au 45.79.11.68.

Effectue analyse et programmation de tous problèmes spécifiques de gestion sur Amstrad. M. Taupin au 32.33.50.21.

Si vous avez des gadgets électroniques (modem, imprimantes, stylos optiques, manettes...) je suis prêt à vous les échanger contre des logiciels de très grande valeur. Elie Daniel au 46.71.85.74.

Cherche Amstrad Magazine n° 1. Ecrire à Jean-Marc Hoerth, 29, rue des Prés, 57230 Bitche ou téléphoner au : 87.96.27.40 uniquement le week-end.

Possesseur d'un CPC 464, je cherche des contacts dans la région d'Aix-en-Provence-Marseille. Marc Ferris, Domaine de St-Estève, 83119 Brue-Auriac. Tél. 94.77.09.14

Vends CPC 464 monochrome, 30 logiciels, manuel, joysticks et livres de Micro Application N° 2 et 4, ainsi que diverses revues. Prix : 2 500 F. Tél. (après 18 H) 39.72.71.92. Possibilité de livraison à Paris et en banlieue ouest.

AVERTISSEMENT !

Comme la plupart de nos confrères et pour lutter contre le piratage, nous n'accepterons plus désormais certaines annonces. Sont exclues de nos colonnes tous les échanges de listes de logiciels, les ventes de jeux à très bas prix (cassettes à dix francs), les compilations. Nous sommes désolés de devoir faire la "police" mais le piratage a atteint des limites trop importantes pour pouvoir faire autrement et nous ne voulons pas favoriser le commerce de ces "utilisateurs". Faites donc un meilleur usage de vos timbres !

LOGICIELS PROFESSIONNELS POUR 464, 664 et 6128

Date edition :28/02/86 Date periode :02/86

EDITION DE LA BALANCE COMPTABILITE GENERALE

Comp.	Libelle	D.periode	C.periode	D. exer.	C. exer.
4456	TVA sur CA deductible	1116.10	0.00	1767.10	0.00
4457	TVA sur CA collectee	0.00	483.60	0.00	1339.30
	Total classe 44	1116.10	483.60	1767.10	1339.30
	Total classe 4	1116.10	483.60	1767.10	1339.30
531	Caisse Siege social	3083.60	7116.60	8539.80	11267.60
	Total classe 53	3083.60	7116.60	8539.80	11267.60
	Total classe 5	3083.60	7116.60	8539.80	11267.60
604	Achat Micro-ordinateur	6000.50	0.00	9500.50	0.00
	Total classe 60	6000.50	0.00	9500.50	0.00
	Total classe 6	6000.50	0.00	9500.50	0.00
704	Vente Micro-ordinateur	0.00	2600.00	0.00	7200.50
	Total classe 70	0.00	2600.00	0.00	7200.50
	Total balance :	10200.20	10200.20	19807.30	19807.30

I.C.I Informatique
2, rue du pont des tanneries
21000 DIJON

Mr. DUPONT
27, rue Pasteur
69006 LYON

Cher Monsieur,

La société ICI informatique met à votre disposition une série de logiciels à des fins professionnelles, dont ICITEXTE.
Voici un exemple d'insertion d'un tableau crée avec le logiciel ICITAB.

!Logi/mois!	Janv!	Fevr!	Mars!	Avri!	Mai!	Juin!	Juil!	Aout!	Sept!	Octo!
! Icitexte!	67!	51!	34!	29!	49!	78!	21!	0!	69!	125!
! Icitab!	67!	56!	140!	99!	126!	129!	79!	0!	49!	169!
!Icicompta!	169!	123!	234!	124!	245!	158!	89!	0!	145!	189!
! Total!	303!	230!	408!	252!	420!	365!	189!	0!	263!	483!
! Moyenne!	101!	76.66!	136!	84!	140!	121.6!	63!	0!	87.66!	161!

Grâce à la fonction MAILING ce document a été diffusé à 200 destinataires.
Ces logiciels sont disponibles chez votre revendeur ou directement chez ICI Informatique.

Sincères Salutations.

DETACHER OU RECOPIER LE BON CORRESPONDANT A L'OFFRE ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE DE 200 F. SOLDE A LA LIVRAISON CONTRE REMBOURSEMENT. EXPEDITION FRANCE ET ETRANGER.

ICICOMPTAB Prix : **1990 F. TTC** ☐ ICITAB Prix : **490 F. TTC** ☐ ICITEXTE Prix : **590 F. TTC** ☐

CPC 6128 mono
+ ICITAB + ICITEXTE
+ ICICOMPTAB + DMP2000
+ 5 disquettes

☐ **8 790 F. TTC**

PCW 8256
+ ICICOMPTFAC
+ 5 disquettes

☐ **8 690 F. TTC**

APRICOT F1
+ TEXTOR + SUPERCALC
+ ICICOMPTAB + imp.
EPSON LX 80

☐ **18 960 F. TTC**

ICI Informatique, 2 rue du Pont-des-Tanneries
21000 DIJON - Tél. : 80.45.13.69

Réalisation de programmes à la demande.

COURRIER

Q : Je viens d'acheter le logiciel "Interdictor Pilot" de chez Supersoft et j'ai eu la désagréable surprise d'y trouver une notice d'utilisation en anglais. Avec beaucoup de mal, j'ai réussi à déchiffrer quelques notions de base mais je ne connais toujours pas le but du jeu. Pourriez-vous m'indiquer s'il existe une traduction de ce manuel, éventuellement m'en envoyer une ou alors que faut-il faire ?
Serge Seiller, Huningue.

Q : Dans votre numéro 3 d'Amstrad Magazine, dans votre article "Initiation à l'Assembleur", vous conseillez vivement l'achat du logiciel Devpac. Malheureusement, ce logiciel que j'ai acheté est fourni avec une notice en anglais... J'aimerais savoir si vous pourriez me fournir une photocopie de la traduction française de Devpac. Je suis acheteur de cette traduction, et impatient de la posséder.
Jacques Gillet, Bourges.

* Quel problème que celui des notices en anglais ! La notion de notice en français relève souvent d'un "service" offert à la clientèle par certains distributeurs et revendeurs. Malheureusement, tous les logiciels ne sont pas pourvus d'une traduction et il est vrai que s'en procurer une (si toutefois elle existe !) ressemble à un véritable parcours du combattant...
Sur ce point précis, il faut demander à votre revendeur habituel si le jeu, qu'il va vous vendre, sera utilisable sans comprendre la langue de Shakespeare... Au niveau des traductions, nous ne pouvons pas automatiquement les fournir. Dans la mesure du possible, nous nous efforçons de "dépanner" des lecteurs embarrassés mais nous ne pouvons pas répondre à toutes les demandes pour la simple et bonne raison que nous ne possèdons pas toutes les notices et encore moins leur traduction française...
Une bonne solution est de regarder dans le pages de publicité de votre magazine : les revendeurs qui fournissent cette documentation en français, l'indiquent généralement. Nous n'avons pas de notices à "vendre", mais nous essaierons de vous aider...

Q : Je possède un Amstrad CPC 464 et j'ai trouvé sur certains listings des accents circonflexes introuvables sur mon clavier. J'ai vu dans le manuel qu'on pouvait le faire en programmant, avant, Key Symbol etc.. J'étais content, j'avais mes accents circonflexes sur mon listing écran. Malheureusement, mes accents se sont transformés, après sauvegarde, en ↑ . Depuis, c'est le néant, après d'autres tentatives infructueuses j'ai décidé de vous écrire et j'espère que je pourrai alors finir mes programmes...
Gilles Morelle, Boran sur Oise.

* Vous êtes nombreux à être dans ce cas-là. C'est pourquoi nous allons mettre les choses au point : l'imprimante a des difficultés à sortir les ↑ . Dans la majorité des ouvrages, vous trouverez le signe présent sur votre clavier, sous la forme "^". Il ne sert donc à rien de redéfinir vos touches... Pour vous aider, voici quelques caractères et la méthode pour les obtenir :
^: flèche vers le haut (sous £, sur le clavier)
□ : Shift 0
{ : accolade ouverte (obtenue par Shift + [)
} : accolade fermée (obtenue par Shift +])

Q : Après avoir lu votre numéro 5 sur les accesoires et extensions pour Amstrad, je serais intéressé par le rack quatre cartes E 100. Mais où en trouver ? J'ai téléphoné à plusieurs magasins spécialistes d'Amstrad, mais sans résultat...

* La carte E 100 est fabriquée par Jagot & Léon. On peut trouver cette extension dans différents magasins de la région parisienne. Par ailleurs, il nous est très difficile de vous envoyer à un endroit plutôt qu'à un autre, car nous ne voulons pas faire de favoritisme en privilégiant un magasin plutôt qu'un autre, surtout que nous ne connaissons pas l'état des stocks et la liste complète de ceux qui la diffusent...
Le mieux serait alors de contacter directement le constructeur qui sera, lui, plus habilité que nous en tant que journal, à vous répondre sur ses différents distributeurs en région parisienne.
Jagot & Léon : 17, rue des Alliés, 42100 ST-Etienne (16) 77.33.13.82.

VIDEO CLUB BOBIGNY 2
Centre commercial BOBIGNY 2, 93000 BOBIGNY
du lundi au samedi de 9 h 30 à 20 h
Tél. : 48.31.69.33
PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn
LE SPECIALISTE AMSTRAD
SUCCES FOU... PLUS DE 3 500 CASSETTES VENDUES
Cours d'auto formation : BASIC Cassette ..... 115 F
BASIC Disquette/CPM ..... 215 F
Simulateur de voile DAMSTAR Cassette ..... 125 F
(+ de 500 ventes en une semaine) Disquette ..... 185 F
DES PROBLEMES ? AUCUN...
Disquette 3" Maxell. Les 10 ..... 490 F
Tables Amstrad ..... 995 F
Accès direct UDOS (disquette) ..... 380 F
Comptabilité générale ..... 1320 F
Facturation/Stock/Entreprise/
Journal des ventes (disquette) ..... 1300 F
Facturation caisse détail ..... 1320 F
+400 logiciels disponibles.

GENERAL®

le temple d'Amstrad

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

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 franchisés. 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 ?

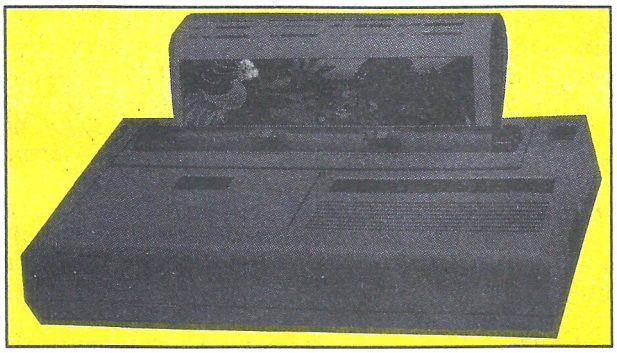
1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

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 concurence 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.**

IMPRIMANTE OKIMATE 20



L'imprimante complète avec son logiciel sur cassette ou disquette pour AMSTRAD 464, 664, 128, et son câble de liaison Centronics

3590F

A CREDIT :
590 F au comptant
+ 18 x **203,30 F**
TEG 24,35
Coût total crédit : 659,40F

Imprimante couleur OKIMATE 20 pour AMSTRAD

Un nouvel outil universel pour votre AMSTRAD
L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir une véritable impression couleur. Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Vous pouvez même imprimer un transparent couleur et le réimprimer en noir et blanc avec diverses nuances de gris pour réaliser des photocopies.

Pour le traitement de texte, OKIMAT 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE — conçues professionnellement par composition numérique — offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entrainement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

CARACTERISTIQUES

Impression unidirectionnelle 80 cps
Impression qualité courrier 40 cps
80 colonnes avec caractères standard
132 caractères en impression comprimée
Tête d'impression longue durée à 24 éléments qui s'installe par simple enclenchement
Jeux de caractères européens
Double frappe, exposants, indices, italiques et soulignement
Graphiques haute résolution 144x144 points par pouce
Papier normal ou thermique, transparents en acétate
Entrainement du papier par friction ou par traction (support de rouleau de papier en option)
Cartouche de ruban longue durée "mains propres"
Ruban d'impression 120 K caractères
Traceur à largeur variable
Caractères qualité courrier téléchargeable
Mémoire tampon 8K, tampons distincts d'impact et d'impression permettant réception-impression simultanées
Papier en rouleau
Papier à pliage accordéon
Feuille à feuille
Transparents en acétate.

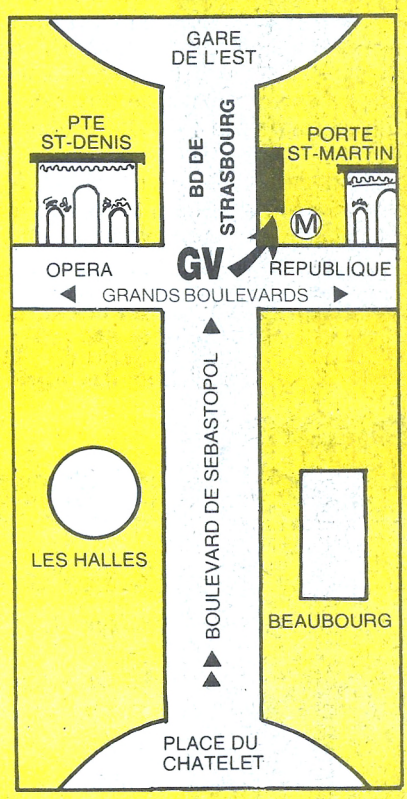
Caractéristiques d'impression
Matrice de caractère (HxV), 18x9 qualité "listing".
Caractères par ligne :
— 132/137 car . . . . . 17 cpp
— 96 car . . . . . 12 cpp
— 80 car . . . . . 10 cpp
— 66 car . . . . . 8,5 cpp
— 48 car . . . . . 6 cpp
— 40 car . . . . . 5 cpp
Traitement de données : 18x9
Qualité courrier : 18x18
Exposant/indice : 9x7
Soulignement
Italiques - Inclinés
Caractères européens
CQ téléchargeables 18x18

Graphiques
Graphiques haute résolution : 60 x 72 ppp
Tous points adressables : 72 x 72 ppp - 120 x 144 ppp
144 x 144 ppp.

Dimensions : 330 x 190 x 60 mm (LxlxH)

MAGASIN DE VENTE

GENERAL®



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50

GENERAL
le temple d'Amstrad

l'ordinateur familial Amstrad CPC 464

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

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

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

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

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

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

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



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

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus 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.

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 pourles graphiques.

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

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

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

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

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

2690F

A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de **201,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 315,60F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **216,90F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 704,20F

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

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !

4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette
+ **1 JOYSTICK QUICKSHOOT**



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

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

PROCESSEURS:
Z80A
64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)
32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résidant
6845 contrôleur d'écran
GI processeur générateur de son AY-3 8912-3 voix, 7 octaves
8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Mode Normal	Mode Haute rés.	Mode Multicol.
Nombre de de coul.	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points Vertic.	200	200	200
Points Horiz.	320	640	160
Nbre car.	40	80	20

CLAVIER:
74 Touches — type qwerty, pavé numérique, curseurs et curseur de copie, grande enter, shift, caps lock, tab, escape, delete, clear, control.

LECTEUR DE CASSETTE:
Vitesse d'enregistrement au choix – 1K baud ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel. Verrouillage. Interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

EXPANSIONS:
Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.
Imprimante compatible Centronics
Manette(s) de jeux.
Extensions ROM
Extensions RAM jusqu'à 8160K.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.
Prise à 9 trous pour manette
Prise à 6 trous pour — RVB et sync
— vidéo composite
— luminance et sync

Prise 3,5mm pour son stéréo
Prise 5mm pour alimentation du CPC 464 (seulement à partir du moniteur)

DIMENSIONS (mm):

		larg.	haut.	prof.
Clavier	:	580	70	170
CTM640	:	375	340	365
GT64	:	305	315	335
Manette	:	90	170	100
Modulateur	:	120	70	170

POIDS (kg):

Clavier	:	2,4
CTM640	:	10,6
GT64	:	6,3
Manette	:	0,3
Modulateur	:	1,4

ALIMENTATION:
Système d'affichage: 240V AC 50Hz
(clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)

*CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc. AMSTRAD et Amsoft sont des marques déposées de Amstrad Consumer Electronics PLC.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

l'ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

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

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

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



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

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

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 compétitf 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.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

4490F

A CREDIT CETELEM
990F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

5990F

A CREDIT CETELEM
1290F au comptant
+ 30 mensualités de **214,10F**
TEG : 24,10 % - Coût total du crédit avec assurance : 1723F

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

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette
+ **1 JOYSTICK QUICKSHOOT**



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

Caracteristiques Techniques du CPC6128

EXTENSIONS:
Lecteur de disquette compact, type FD 1.
Imprimante de type Centronics.
Manette(s) de jeux.
Différents périphériques dont les extensions ROM.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.
Prise pour le 2 ème lecteur de disquette (avec le cordon DI-2)
Prise à 9 trous pour la manette
Prise à 6 trous pour RVD et sync, vidéo composite, luminance et sync
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1)
Prise 3,5 mm pour le stéréo
Prise 5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V)
Prise 5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V)

DIMENSIONS (mm):

	Larg	Haut	Prof.
Clavier	520	48	170
CTM644	375	340	365
GT65	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

POIDS (Kg):

Clavier	2.0
CTM664	10.6
GT65	6.3
Manette	0.3
Modulateur	1.4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indispensable dans la majorité des applications sous CP/M.

ALIMENTATION:
Système d'alimentation de l'écran: 220V AC 50 Hz (clavier et lecteur de disquette alimentés à partir de l'écran)

PROCESSEURS:

Z80A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	d'octets en RAM répartis en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61k en zone de programme transitoire 'TPA' disponibles sous CP/M Plus)
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845	Contrôleur d'écran
AY-3-8912	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

Modes d'affichage	**MODE 1**	**MODE 2**	**MODE 0**
Nbre de couleurs	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points verticaux	200	200	200
Points horizontaux	320	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

CLAVIER:
74 touches, type QWERTY, pavé numérique, pavé curseur et de copie, grande touche ENTER, shift, CAPS LOCK, tape, escape, delete, clear et control.

MANIPULATION DE CASSETTES:
2 vitesses d'enregistrement au choix, 1K ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel, verrouillage, interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

Caractéristiques du lecteur de disquette:
Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 mS et un temps fixé de 30 mS.
Le système est conçu pour un maximum de 2 lecteurs de disquette.
L'interface dispose d'une extension ROM contenant les éléments spécifiques à la machine pour le CP/M 2.2 et Dr LOGO
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 2 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip de protection amovible.

AMSDOS & CP/M PLUS
AMSDOS est un système d'exploitation sur disquettes adapté au langage Locomotive BASIC et a de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSDOS permet aux programmes en BASIC d'accéder à un fichier sur cassette, en fait on utilise les mêmes commandes avec des noms conformes aux normes prévues pour CP/M et CP/M Plus. AMSDOS peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilitaires habituels du CP/M Plus.

Organisation de la Disquette:
AMSDOS et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents:
Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement.
La sélection du format se fait automatiquement sur l'accès à la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

Caractéristiques communes:
Simple face, double densité.
Taille de secteur de 512 octets.
40 pistes
Secteurs imbriqués 2:1.

Le format SYSTEME:
C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: 169K.

Le format DONNEES seulement:
On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et ils tourneront sous ce système d'exploitation.
CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0.
Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSDOS que sous CP/M Plus.
Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains progiciels font appels à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128.
Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être recopiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyrights de tout logiciel lorsque l'on transfère des programmes de cassette à disquette.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité de services et produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de source d'approvisionnement des matériaux techniqués.

GENERAL
le temple d'Amstrad

Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Un système de traitement de texte complet Un ordinateur complet :



Le PCW 8256 Amstrad est un système complet avec un ordinateur incorporé individuel à disquettes, traitement de texte et imprimante.

écran à haute résolution;

lecteur de disquettes intégré;

ordinateur 256 ko de RAM;

imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier";

levier pour alimentation automatique feuille à feuille;

clavier AZERTY 82 touches;

CP/M+ avec GSX et Dr Logo;

microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante;

basic Mallard avec Jetsam;

possibilité d'extension;

possibilité de deuxième unité de disquettes d'un méga-octet.

Ordinateur personnel - traitement de texte.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES:

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 (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

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 possibilité 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+.

Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2,2 Amstrad.
CPU et RAM.
Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'accentuer la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.
Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

Imprimante.

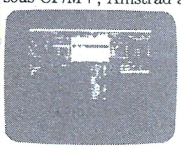
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées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

Options.

Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire.
CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0.
On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou AmsDos par le contrôleur de disquette en retournant la disquette
On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants.
Cependant, certains progiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

Le système de traitement de texte

Le PCW 8256 révolutionne la façon dont un futur utilisateur peut comparer, désormais, les prix entre un système de traitement de texte complet et une machine à écrire électrique.
Avec 256 ko de RAM, le lecteur de disquettes intégré au moniteur, le logiciel de traitement de texte Locoscript et la puissance de l'ordinateur sous CP/M+, Amstrad accélère encore la suppression des tâches routinières de bureau par l'informatique. Et ce, d'une façon complète, simple et efficace.



Déballez; branchez; connectez le clavier et l'imprimante à l'écran; allumez; mettez le papier en place; introduisez la disquette dans le lecteur.

Vous êtes prêt à utiliser votre traitement de texte. Amstrad vient d'éliminer le premier mythe: celui de la difficulté de la mise en œuvre.

La simplicité du logiciel de traitement de texte du PCW 8256 le rend aussi facile à utiliser qu'une machine à écrire électrique; dès que vous en aurez assimilé les bases techniques, il vous sera possible de progresser en utilisant le logiciel de traitement de texte le plus sophistiqué disponible sur le marché.

Le clavier AZERTY du PCW 8256 de 82 touches est programmé pour être utilisé avec le logiciel Locoscript, ce qui en facilite considérablement les manipulations.

Les fenêtres de "menus" d'opérations sont appelées par des touches de fonction spéciales, ce qui évite d'avoir à retenir des codes compliqués pour des tâches aussi simples comme, par exemple, celle de déplacer le curseur en fin de ligne.

Locoscript vous propose toute une série de menus "fenêtres" d'opérations en langage simple qui vous aideront à créer le document que vous désirez, puis à l'imprimer.

Utilisez la "disquette RAM" pour mémoriser les informations tandis que vous créez votre document que vous sauvegardez en utilisant le lecteur de disquettes intégré; ainsi, vous pouvez le relire ou l'utiliser à votre gré, vous évitant ainsi de classer des montagnes de lettres; il vous suffira de ranger vos disquettes dans leurs boîtes. Chaque disquette représente une capacité d'environ 180 000 caractères; celle d'une page A4 est d'environ 1000 à 1500, donc une seule disquette peut stocker à peu près 150 pages aisément. Les disquettes sont protégées de la poussière par des boîtiers plastiques, vous permettant de les promener sans aucun risque dans votre poche.

Si vous devez envoyer de grandes quantités de lettres ou de documents identiques, il vous suffira de faire appel à un document modèle et de changer juste le nom et les informations spécifiques du client, ceci s'appliquant aussi bien à une simple lettre qu'à un contrat de cent pages.

Avec Locoscript, vous n'aurez à changer le nom qu'une seule fois; il se chargera, chaque fois qu'il sera nécessaire, de le remplacer tout au long du document, et les lignes seront reformatées automatiquement. Le logiciel de traitement de texte fourni a été spécialement écrit et possède toutes les caractéristiques et capacités qu'un système autonome de traitement de texte professionnel devrait comporter, tout en utilisant des procédures logiques et bien conçues, compréhensibles même par un profane en informatique.

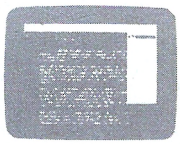
TARIF GENERAL
pour le PCW 8256
avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

6990F

A CREDIT CETELEM
1390F au comptant
+ 24 mensualités de **301,10F**
TEG : 24,10 - Coût total du crédit avec assurance : 1626,40F

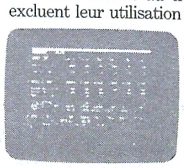
Possibilité de leasing AUTOBAIL sur 4 ans.

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



Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupure et l'insertion, sont fournies. L'écran affiche une série de menus "fenêtres" auxquels on fait appel en sélectionnant des touches de fonction qui contrôlent les commandes d'édition et de format de texte.
Il est essentiel que l'imprimante et le programme de traitement de texte collaborent étroitement afin de pouvoir supporter les nombreuses caractéristiques d'affichage telles que: exposants, indices, caractères gras, italiques, différents espacements et copies rapides.

La différence entre un système de traitement de texte et une machine à écrire est le contrôle par ordinateur de l'opération de traitement de texte. Certains constructeurs proposent des machines vous permettant différentes applications informatiques, d'autres proposent des machines dédiées au traitement de texte qui excluent leur utilisation en tant qu'ordinateur.



Amstrad vous fait gagner sur les deux tableaux: avec une imprimante intégrée assurant toutes les opérations que permet le logiciel, et un ordinateur de pointe très fonctionnel, tournant sous un système mondialement connu, le CP/M+, qui vous donne accès à plus de trois mille logiciels.

Avec l'aide du microprocesseur Z80 A fonctionnant à 4 MHz, le PCW 8256 surpasse en vitesse et performances un IBM PC ordinaire. Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos mailings, ouvrages littéraires ou documents comptables. En outre, la copie de sauvegarde n'en sera que simplifiée.

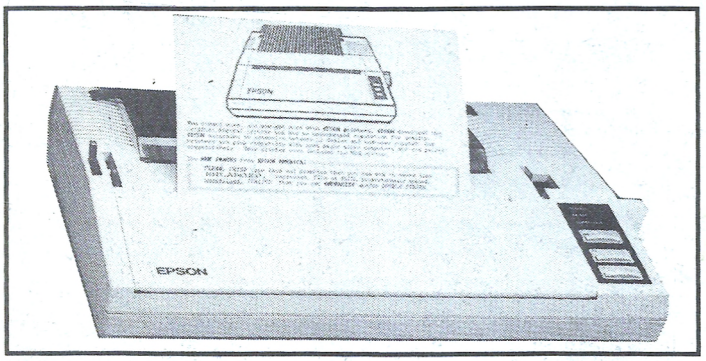
Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System eXtension) pour vous permettre de mieux exploiter les possibilités de la micro-informatique et de l'expérimenter en écrivant des programmes qui nécessitent la souplesse d'adaptation du PCW 8256.

Clavier, ordinateur et moniteur monochrome conçus en Grande-Bretagne et fabriqués en Corée.
Logiciels conçus en Angleterre et en France, fabriqués en Corée, en Grande-Bretagne et en France.

CP/M+, CP/M et Dr Logo sont des marques déposées de Digital Research Inc. IBM et IBM PC sont des marques déposées d'International Business Machines Inc.
Amstrad, Amsoft, AmsDos, CPC 464, CPC 664, CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'Amstrad.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

Imprimante Epson LX80



L'imprimante LX80 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.

TARIF GENERAL
pour Epson LX80

2995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 24,35 % -Coût total du crédit avec assurance : 360 F

CONDITIONS GENERAL
Garantie : 1 an, pièces et main d'œuvre
CADEAU : un deuxième ruban d'imprimante

L'imprimante Epson LX-80 offre, à un prix abordable, une qualité d'impression et des fonctions évoluées dont on ne pouvait disposer jusqu'à présent que sur des imprimantes plus onereuses.

Possibilités de l'imprimante LX-80

Outre les performances et la fiabilité que l'utilisateur est en droit d'attendre d'une imprimante Epson, la LX-80 offre:

- Un mode d'impression rapide pour les documents de travail
- Un mode d'impression de qualité quasi-courrier pour les documents destinés à la diffusion
- Un choix de styles comprenant les caractères romains et italiques, six largeurs de caractère et deux types d'impression en gras
- Des caracteres definissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de creer et d'imprimer ses propres lettres ou symboles
- Un mode graphique à haute résolution pour la réalisation de graphiques, de diagrammes et d'illustrations
- Onze jeux de caracteres internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un systeme de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

Sélection des modes d'impression

Les differents modes d'impression de la LX-80 vous offrent un grand choix de largeurs, d'epaisseurs et de styles de caracteres. Vous pouvez activer ces modes de differentes taçons selon vos besoins et les possibilites de votre logiciel. La methode generalement utilisee consiste a placer des codes d'impression dans votre document, dans un langage de programmation tel que le BASIC, ou en donnant des commandes d'impression qui font partie des instructions d'impression s'adressant au logiciel que vous utilisez.

Dans un grand nombre de cas, la fonction SelecType est la taçon la plus simple de selectionner les modes d'impression de la LX-80. Cette fonction modifie le rôle des trois commutateurs places sur l'imprimante (ON LINE, FF et LF). Apres avoir activé le mode SelecType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les six proposees. Ces fonctions commandent cinq styles d'impression, la sixième étant un code de reinitialisation. Ce code fait revenir l'imprimante à son mode d'impression normale en pica a simple frappe.

La tête d'impression

La LX-80 possède une tête d'impression portant neuf aiguilles disposées verticalement. Chaque fois qu'une aiguille est déclenchee, elle vient frapper le ruban encre et l'appuie contre le papier pour produire un point d'environ 1/72ème de pouce (3/10 mm) de diamètre. La taille des points peut varier légèrement selon l'usure du ruban et le type de papier. Lorsque la tête se déplace horizontalement sur la page, les aiguilles sont déclenchées successivement selon différentes configurations, représentant des lettres, chiffres, symboles ou des dessins.

Par exemple, pour imprimer la lettre T majuscule en pica, la tête déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce (4/10ème de mm), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles à partir du haut, se déplace de 1/60eme de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce et déclenche une dernière fois l'aiguille supérieure pour terminer l'impression de la lettre. Tout cela se passe en 1/100ème de seconde.

Impression bidirectionnelle

Dans les explications du présent manuel, nous considérons que la tête d'impression de la LX-80 se déplace uniquement de la gauche vers la droite, de la même manière que sur une machine à écrire. Neanmoins, lors de l'impression en mode rapide, la LX-80 travaille en bidirectionnel: la tête d'impression se déplace de la gauche vers la droite pour imprimer une ligne et ensuite de la droite vers la gauche pour imprimer la ligne suivante.

Toutes les fonctions de calcul pour l'impression bidirectionnelle sont réalisées par l'imprimante elle-même. Ainsi, tant que l'imprimante fonctionne normalement, vous n'avez pas à vous preoccuper de la maniere dont l'imprimante effectue ces operations internes.

Modification de pas

Outre le pica, qui correspond à 10 caractères par pouce, la LX-80 peut aussi imprimer en d'autres largeurs ou pas. Pour ce faire, elle réduit le déplacement de la tête d'impression entre deux déclenchements successifs des aiguilles. En mode elite par exemple, elle imprime 12 caracteres par pouce et en mode condense, elle en imprime un peu plus de 17. Ce faisant, l'imprimante ne modifie pas la configuration des aiguilles, mais reduit seulement les ecarts horizontaux entre les points.

Mode NLQ (qualité quasi-courrier)

Les exemples precedents ont ete realises en mode rapide, mais la LX-80 peut egalement imprimer en mode "courrier" ou NLQ, dont nous avons deja donne des exemples dans les chapitres precedents.

Les lettres en mode NLQ sont formees de manière plus précise qu'en mode rapide, car elles sont composées d'un plus grand nombre de points. Ceci s'explique par deux différences entre l'impression rapide et le mode NLQ. Dans le mode NLQ, (1) la tête se déplace plus lentement, ce qui permet aux points de se recouvrir; (2) chaque caractere est imprimé par deux passages de la tête d'impression.

Pour améliorer encore la qualité des caractères NLQ, les deux passages de la tête d'impression s'effectuent dans le même sens, ce qui assure un alignement vertical précis des points.

Comme en mode NLQ, la tête d'impression passe deux fois pour chaque ligne et n'imprime que dans une seule direction, l'impression dans ce mode est bien entendu plus lente.

Grâce à ces deux modes, rapide et NLQ, la LX-80 vous permet de choisir entre l'impression rapide et l'impression de haute qualité. Vous pourrez par exemple imprimer vos documents de travail et vos brouillons de lettres en mode rapide et réserver le mode NLQ aux versions finales et aux documents destinés à la diffusion.

SelecType vous permet de passer sans difficulté du mode rapide au mode NLQ et inversement, mais vous pouvez aussi sélectionner et annuler le mode NLQ par une commande de programme ou à l'aide d'un sélecteur spécial situé à l'arrière de l'imprimante. La commande de programme est décrite au chapitre 5 et le fonctionnement du sélecteur (appelé interrupteur DIP) est explique dans l'annexe D.

Codes d'impression

Pour exploiter au maximum les nombreuses possibilités de la LX-80, vous pouvez utiliser un programme logiciel qui envoie les codes corrects à l'imprimante; il existe également d'autres méthodes pour le faire. La diversité des programmes d'application et des systèmes informatiques avec lesquels la LX-80 est compatible nous empêche d'être aussi précis que nous l'aurions voulu dans ce chapitre. Les applications possibles sont tellement nombreuses et diverses que nous ne pouvons fournir des informations détaillées pour chacune d'elles.

Caractéristiques techniques

Impression

Methode d'impression	Impression matricielle à impact
Vitesse d'impression	100 caractères par seconde (impression en pica)
Vitesse d'avance du papier	Environ 150 ms/ligne (à 1/6ème de pouce par ligne) Environ 100 ms/ligne (pendant l'avance continue du papier)
Sens de l'impression	Bidirectionnel, géré par la logique Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique
Jeu de caractères	96 caractères romains 96 caractères italiques 32 caractères internationaux 32 caractères internationaux italiques 32 caractères graphiques 96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier) 32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier)

Imprimante

Ruban	Ruban cassette, encre noire
MCBF	3 millions de lignes (ne concerne pas la durée de vie de la tête d'impression)
Duré de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression

Papier

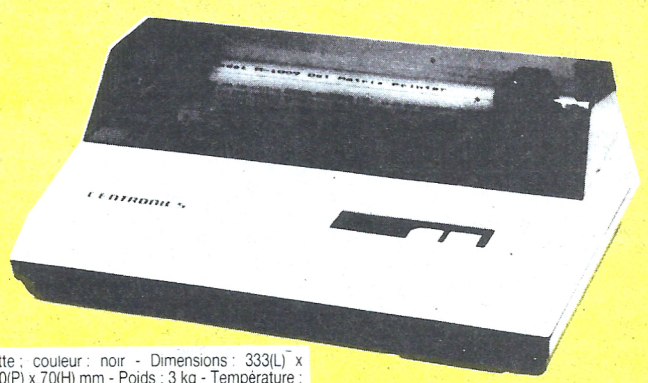
	Largeur du papier	Entrainement du papier
Papier à perforations	4 à 10"	Entraineur à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8,5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnable. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravent et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de maniabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connection (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecques ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres ; 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/6", 4 lignes/s en continu (FF) - Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cpi) ; élargis, 40 car/ligne (5 cpi) ; condensés, 132 car/ligne (17 cpi) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8,5 cpi) - Mode alimentation papier : par friction ; par picots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 201.8mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravent (option) 101,6mm à 254mm ; Rouleau (option) 210.8mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissus, continu ou cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.



1995F

GENERAL®

le temple d'Amstrad

MODEM DIGITELEC DTL 2000

UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécommande par téléphone ou la messagerie électronique privée.

Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.

A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

- MARCHE indique que le modem est sous tension.
- CONNEXION indique qu'il est en ligne.
- PRET A EMETTRE signifie que la porteuse d'émission est modulée par le DTL 2000.

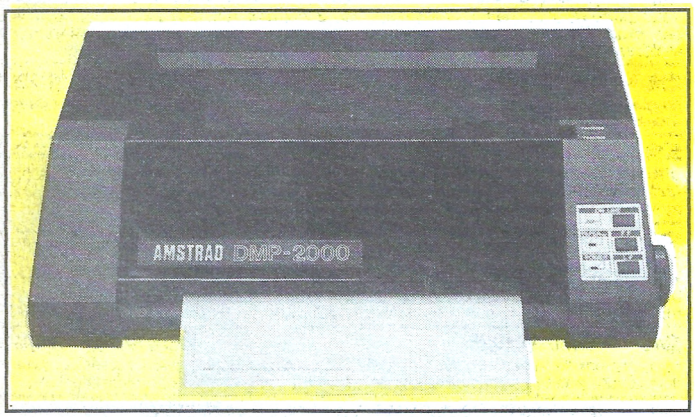


S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.
- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte utilisée. Dans le cas de la carte DTL V 23 ou de la carte DTL PLUS, il indique que l'on est en mode V 23 symétrique

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23
1490F

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 PLUS
(MODULATION V 21 et 23
1990F

Imprimante AMSTRAD DMP 2000



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'entrainement 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 solver 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 apparait 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.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 2000
2290F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **223,40 F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 210,60F

LES CONDITIONS GENERAL

Garantie 1 an
pièces et main d'œuvre

CADEAU !!!
1 RAME (500 feuilles)
papier paravent 70 g

AMSTRAD DD1
avec son alimentation
et son interface
1995F
A crédit (CETELEM)
395F au comptant
+ 6 mensualités de **289,30F**
avec assurance
Coût total du crédit avec assurance : 135,80F
TEG 24,35 %

AMSTRAD FD2
2e unité sans
intrface contrôleur
1590F

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 sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsque l'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 DDI-1 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 DDI-1 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 CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FDI) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.

DIMENSIONS :
Lecteur de cassettes :
Taille :75(H) x 105(W) x 280(D) mm
Poids : 1,6 kg
Voltage : 240V AC 50 Hz.
Interface :
Taille : 75(H) x 165(W) x 35(D) mm
Poids : 0,2 kg.



GENERAL
le temple d'Amstrad

JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

GENERAL *présente le plus important rayon de logiciels AMSTRAD en France. Venez et vous serez édifié, ou si vous habitez la province, remplissez un bon de commande.*

Tous nos logiciels sont garantis. En cas de défectuosité, nous effectuons l'échange pur etsimple, dans la période d'un mois après l'achat.

Pour l'achat de ***12 logiciels, le treizième est CADEAU.*** *Offre valable 1 an. Gardez vos factures.*

Notre connaissance dans le domaine des jeux et utilitaires est assez vaste. N'hésitez-pas à nous contacter pour information.

Nous nous efforçons de vendre au meilleur prix. Si vous trouvez moins cher ailleurs, faites-le nous savoir immédiatement. Nous nous alignons toujours sur le prix le plus bas.

---

1 - 1815 Cassette : **159 F** Disquette : **239 F**
Wargame français, trés élaboré, est 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.

2 - BOXING Cassette : **139 F** Disquette : **195 F**
jeux 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.

3 - 3D-FIGHT Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

4 - 3D GRAND PRIX Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

5 - ABSURDITY Cassette : **159 F** Disquette : **230 F**
Le sida. Cobra, toujours à la mode, Cassetfait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénètrer dans son corps, puis dans un ordinateur assez fascinant. pour les amateurs d'insolite.

6 - UNE AFFAIRE EN OR Cassette : **139 F**
Vous voilà la patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. le graphisme est très bon.

7 - AIRWOLF Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série Tv très populaire outre-manche.

8 - ALIEN 8 Cassette : **149 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

9 - ALIEN RELIEF Cassette : **180 F**
Ce jeu est fourni avec lunettes stéréoscopiques. C'est une bataille de l'espace en reflief dont l'effet est grandiose.

10 - AMELIE MINUIT Cassette : **159 F** Disquette : **240 F**
Amélie, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand bulding de bureaux et, malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver, et sortir de l'immeuble, car à minuit, l'électricité est coupée Une course contre la montre haletante.

11 - AMSTRAD DAMES Cassette : **139 F** Disquette : **220 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté. Très rapide. Se battrè contre l'Amstrad est très difficile. Il faut être un joueur très confirmé pour gagner.

12 - AMSTRAD PAINT Cassette : **159 F**
Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante pallette de couleur. Logiciel facile à utiliser par les débutants.

13 - AMSTRAL Cassette : **129 F**
Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance et votre ordinateur vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis, puis vous donne l'interprétation de votre thème. Très bien fait, pour ceux qui ont une imprimante.

14 - ANDROID 2 Cassette : **149 F**
Bataille du futur, où vous devez combattre les androides qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial posé sur la planète des androides. Bon graphisme et animation réussie. Un classique du genre.

15 - AQUAD Cassette : **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PAC MAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

16 - ANIMAL, VEGETAL, MINERAL Cassette : **99 F**
jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprends à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatif les plus demandés.

17 - L'ARDOISE MAGIQUE Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

18 - ARGO NAVIS Cassette : **149 F**
Un super jeu d'arcade ou vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

19 - ATLANTIS Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon quer vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

20 - ATTRAPE MOTS Cassette : **139 F**
Logiciel éducatif qui est un genre de mots croisés. Vous evez trouver le mot en fonction des indications qui vous sont données. 3 niveaux de difficulté, de 7 à 12 ans.

21 - 3D MEGACODE Cassette : **169 F** Disquette : **240 F**
Utilitaire de Basic tendu comprenant l'instruction principale Cass, instruction cassettes, Aide, instruction d'aide à la programmation, 3D, instruction graphique en relief, Graph pour le dessin, Hor pour l'heure, et Diverse pour copie et bruit...

22 - AMLETTRES Cassette : **149 F**

23 - AMS ASM Cassette : **290 F** Disquette : **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

24 - AMSWORD Cassette : **245 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet et devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

25 - AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Ce logiciel est fourni avec un livre très complet. Sur ce livre, vous apprenez la programmation du Z80, du Dr WATSON et le logiciel comprend ls étiquettes, les directives d'assemblage, le chargement et la copie.

26 - BALLE DE MATCH Cassette : **169 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

27 - BANK Cassette : **149 F** Disquette : **220 F**
Logiciel utilitaire de gestion bancaire. Il vous permet de débiter et de créditer automatiquement vos comptes et il tient la balance. Vous pouvez visualiser vos opérations sur imprimante. Utile pour les commerçants.

28 - LA BATAILLE D'ANGLETERRE Cassette : **149 F** Disquette : **240 F**
Jeu de simulation de type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

29 - BATTLE FOR MIDWAY Cassette : **159 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.

30 - BEACH HEAD Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeude simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une ile et vous attaquez la forteresse de Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassette : **149 F** Disquette : **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre, qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre à l'avance vos courbes. Très utile.

32 - BOUNTY BOB STRIKES BACK Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attquée par Yukon et ses mutants qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutants.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

34 - BRUCE LEE Cassette : **169 F** Disquette : **229 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux. Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

35 - BUDGET FAMILIAL
Cassette : **195 F** Disquette : **275 F**
Ce logiciel utilitaire est destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures, avec vos rentrées et vos sorties d'argent ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

36 - BUGS BUSTER Cassette : **149 F**
Jeu insolite qui consiste à détruire les Bugs qui grignotent vos programmes et leur musique. Vous pénétrez dans le circuit imprimé de l'Amstrad et vous vous dépêchez afin de sauver votre programme.

37 - CALC DISK Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Feuille de calcul du type Tableur comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

38 - CAMELEMATHS
Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillonsa avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions et les pultiplications.

39 - CAMELEMOTS Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

40 - GRAPHMAX Disquette : **295 F**
Logiciel de création graphique de type professionnel. Il permet de dessiner, de faire des perspectives et de colorier de objets dessinés. Bien fait, il est fourni avec une documentation complête et des calques.

41 - CARA Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

42 - CHALLENGER Cassette : **160 F** Disquette : **220 F**
jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu des concepts de l'intelligence artificielle.

43 - CHEOPS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouvez les passages secrets.

44 - CHILLER Cassette : **89 F**
Jeu d'aventure dans la nuit. Votre fiancée est prisonnière dans une maison hantée. Vous devez la délivrer mais dans la nuit, votre voiture s'arrête. Frissons garantis.

45 - CHIROLOGIE Cassette : **169 F**
Jeu d'étude des signes de la main. Une fois mesuréses vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

46 - COBRA Cassette : **129 F**
C'est le jeu d'arcade par excellence. C'est un serpent dont la queue s'allonge indéfiniment.Vous pouvez y jouer au joystick ou au clavier.

47 - COBRA PINBALL
Cassette : **140 F** Disquette : **230 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

48 - CODE DE LA ROUTE
Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

49 - CODENAME MAT
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

50 - COLORIC Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade qui consiste à aapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

51 - COMBAT LINX Cassette : **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la baille. Un modèle du genre.

52 - COMPILATEUR INTEGRAL
Cassette : **180 F** Disquette : **240 F**
Ce compilateur Basic permet de corriger une instruction sans interrompre la compilation. C'est le premier programme pour AMSTRAD pouvant compiler un basic standard sans nécessiter un langage spécifique.

53 - COMPILATION Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jet Set Willy, Final Frontier, Manic Miner, Binky et Karl Treasure sur la même disquette. Rien que d'excellents logiciels pour un prix particulièrement compétitif.

54 - COURSE A LA BOUSSOLE Cassette : **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.

55 - COURT CENTRAL
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu de tennis conforme aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

56 - CP GRAPH Cassette : **150 F** Disquette : **245 F**
Logiciel graphique qui 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.

57 - CPC TURBO Cassette : **185 F**
Logiciel pour animer votre écran qui permet les scrollings, l'écriture dilatée, le tracé de cercles, le remplissage des volumes et les trucages de l'écran. Très utile pour les programmateurs.

58 - CLUB BERT Cassette : **99 F**
Logiciel de type Pacman en relief. Il consiste à accumuler des cubes aux couleurs identiques. Ce logiciel nécessite de l'adresse et de la rapidité. Pour les amateurs du genre.

59 - CYRUS II Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Fabuleux jeu d'échecs 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.

60 - DACTYLOGRAPHIE PITMAN Cassette : **149 F**
La méthode Pitman vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

61 - DAMS Cassette : **295 F** Disquette : **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

62 - DAMBUSTER Cassette : **149 F**
Jeu de simulation de pilotage et combat aérien. Vous pilotez un bombardier Lancaster et vous vous dirigez sur l'Allemagne. Excellent graphisme et animation.

63 - DAO Cassette : **130 F**
Dessin assisté par ordinateur. Ce logicierl génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

64 - DARK STAR Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de Cord Evil. Vous devez libérer les planètes.

65 - DATAFILE II F Disquette : **295 F**
Gestion de fichier et base de données. Ce logiciel est conçu pour fonctionner avec un maximum de facilité. Les dimensions du fichier sont variables et l'on peut établir 930 fiches maximum avec 30 caractères par fiche.

66 - DATAMAT Disquette : 450 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rchercher, 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.

67 - DEFENDOR DIE Cassette : **120 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

68 - THE DEVIL CROWN
Cassette : **139 F** Disquette : **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver untrésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous ne manquerez pas d'oxygène.

69 - DEVPACK ASSEMBLER Cassette : **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

70 - LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cassette :**169 F** Disquette : **260 F**
jeu d'aventure. Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

71 - EDUCATIVE I Cassette : **160 F** Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

72 - EDUCATIVE II Cassette : **160 F** Disquette : **220 F**
Regroupe les éducatifs MATHASARD, HISTO-QUIZZ et ORTHOREPERE.

73 - JEUX AMSTRAD
Cassette : **160 F** Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe 4 jeux pour Amstrad : FORCE 4, MISSION DETECTOR, STRESS et COBRA.

74 - DON JUAN Cassette : **159 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer un jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prenddre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

75 - DOSSIER G Cassette : **159 F**
Vous connaissez Greenpeace. Qui à commis l'attenta ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

76 - DRAGONTORC Cassette : **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

77 - DUN DARACH Cassette : **139 F** Disquette **195 F**
Jeu d'aventure graphique. Il faut trouver dans la cité interdite de DUN DARACH un conducteur de char. Vous pouvez développer votre propre stratégie. Pas de solution unique. Intéressant par son côté réflexion.

78 - EASY AMSCALC Cassette : **245 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, la impression et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

79 - EMPIRE Cassette : 195 F Disquette : **290 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et des soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

80 - EVERYONE'S A WALLY Cassette : **149 F**
Vous êtes pilleur de banque et vous devez choisir des complices pour leur efficacité. Pour réussir à piller un banque, il faut être adroit, rapide et il faut pouvoir rétribuer vos complices. Immoral.

81 - HARRIER ATTACK
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotre un Harrier qui décolle d'une porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

82 - EXPLODING FIST
Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Super jeu de karaté. Vous vous battez contre l'ordinateur ou un autre joueur. 27 prises différentes. Vous pouvez devenir 10e dan. Jeu exceptionnel pour son graphisme et son animation.

83 - FACTURATION DISK Disquette : **990 F**
Exécuté en accès direct, ce lgiciel très complet permet la gestion de stock automatique, l'édition d'une liste de clients, d'un journal des ventes avec ventilation, l'édition périodique d'un journal de réappro.

84 - FACTURATION COMMERCE DETAIL
Disquette : **1170 F**
Idem que Facturation mais en plus professionnel. Fichier articles de plus de 2500 articles, 8 codes TVA, petit fichier client 100 fiches, permet de gérer la saisie des factures, l'édition de l'inventaire, le calcul des réappro et la cloture des journaux de vente.

85 - FACTURATION STOCK Disquette : **275 F**
Petite facturation intégrée à une gestions de stocks. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier créé par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

86 - FANTASTIC VOYAGE Cassette : **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

87 - FIGHTER PILOT Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Les best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain, et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

88 - FIGHTING WARRIOR Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide. Il faut pénetrer dans la pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

89 - FLIGHT PATH 737 Cassette : **139 F**
Simulateur de vol de Boieng 737. Vous devez faire décoller votre avion, lui faire franchir une montagne puis atterir. 6 niveaux de difficulté. Un logiciel bien fait pour apprendre à piloter.

90 - FOOT Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
Jeu de simulation au football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans du ballon rond.

91 - FORCE 4 Cassette : **125 F** Disquette : **195 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.

92 - FORMULA 1 SIMULATEUR Cassette : **89 F**
Simulateur de Formule 1. Ce simulateur n'est pas du pilotage mais de la réflexion. Vous devez vous battre contre les champions de Formule 1 sur les différents circuits du championnat du monde. Etes-vous un nouvel Alain Prost ?

93 - FORTH Cassette : **390 F**
Le Forth, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grace à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

94 - LA FRANCE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e. très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

95 - FRUITY FRANK Cassette : **110 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire la fraise et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

96 - FU KUNG A LAS VEGAS Cassette : **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de IAS VEGAS. Malheureusement, des piéfes et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

97 - GATE CRASHER Cassette : **149 F**
jeu d'arcade. Vous devez diriger des barils dans un labyrinthe et les faire arriver dans 9 cases en bas de l'écran. 8 niveaux possibles et beaucoup d'adresse pour réussir.

98 - LE GEOGRAPHE
Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen pour apprendre la géographie du monde. Ce logiciel est fait par AMSOFT. Rapport qualité/prin imbattable.

99 - GESTION BANCAIRE
Cassette : **195 F** Disquette : **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer votre banque, CCP et Carte Bleue. On trouve intégrée une calculatrice autonome et un mode de gestion familiale.

100 - GESTION DE FICHIERS
Cassette : **190 F** Disquette : **245 F**
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 200 fiches avec 20 rubriques par fiche, recherche multi critères, édition, duplication, fenetres de texte. Ce logiciel n'est toutefois pas adapté à un usage pro du fait de sa faiblesse en fiche.

101 - GESTION FAMILIALE
Cassette : **170 F** Disquette : **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale financière et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

102 - GESTION D'ENTREPRISE
Cassette : **195 F** Disquette : **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, ventes, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

103 - GESTION DE STOCK
Cassette : **195 F** Disquette : **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 600 références. On peut y inscrire le prix d'achat, le prix de vente et la TVA. Il peut être sauvegardé sur cassette. Utile à une petite entreprise.

104 - GHOSTBUSTERS Cassette : **129 F**
Tiré du célèbre film "Ghostbusters", on retrouve les différentes scènes du film. L'animation et la musique sont remarquables. Ce logiciel a connu un succès considérable sur Commodore.

105 - THE GOONIES
Tiré du film de Spielberg, The Goonies est un jeu d'arcades et d'aventures particulièrement réussi. Nombreux pièges à déjouer mais quelle réussite au bout de tant d'efforts.

106 - GRAPHTRIC Cassette : **149 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

107 - GRAPHOLOGIE Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractèristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Ce logiciel a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus e 20 ans. Très instructif.

108 - GUTTER Cassette : **159 F F**
Excellent jeu d'arcades. Il consiste en un boulet lancé dans une travée. Celui-ci rencontre divers obstacles amis. Tels que des rois, des reines ou des jockers et de obstacles ennemis tels que le bourreau. très original.

109 - HACKER Cassette : **149 F**
Jeu de reflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please"... Que devez-vous faire alors ?

110 - HARD HAT MACK Cassette : **159 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur Osha. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

111 - HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. : **159 F** Disq. : **195 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

112 - HISTOQUIZZ Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Logiciel éducatif d'histoire. testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

113 - HMS COBRA
Wargame et jeu d'aventure. Vous commandez un convoi naval britannique en route pour la Normandie. Le HMS Cobra est un superbe cuirassé. Vous devez déjouer les pièges des navires et des sous-marins allemands. Jeu passionnant.

114 - THE HOBBIT Cassette : **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 fourni avec ce logiciel.

115 - HOLLYWOOD PALACE Cassette : **149 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

GENERAL®
le temple d'Amstrad

116 - L'HORLOGER 1 Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

117 - L'HORLOGER 2 Cassette : **99 F**
Suite de l'Horloger 1. Des notions plus complêtes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

118 - HOUSE OF USHER Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de Usher, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

119 - HUNCHBACK Cassette : **149 F**
Logiciel de jeu d'arcade. Quasimodo doit sauver Esmeralda de griffes de Sesennemis. jeu avecv labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

120 - HUNCHBACK 2 Cassette : **149 F**
La suite de Hunchback. Quasimodo doit parvenir au sommet du clocher pour carilloner. Dans la même veine que le précédent. Succès garanti en famille.

121 - HUNTER KILLER
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Simulateur de sous-marin avec le tableau de bord d'un sous-marin. Tir à la torpille contre un vaisseau ennemi. Jeu difficile qui plaira aux fanas de simulation. Mais le tir à la torpille est vraiment difficile.

122 - HYPERSPACE Cassette : **140 F** Disquette : **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

123 - HYPERSPORTS Cassette : **149 F**
Excellente simulation de 6 sports : natation, tir au pigeon, cheval d'arçon, tirà l'arc, triple saut et haltérophilie. Bonne animation, gare aux joysticks fragiles.

124 - INFERNAL RUNNER
Cassette : **160 F** Disquette : **240 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bain d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

125 - INITIATION AU BASIC, 1er PAS Cassette : **245 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 cassettes.

126 - JET BOOT JACK Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade très rapide. Vous évoluez à toute vitesse dans une usine de disques. Vous devez ramasser les notes de musique et éliminer vos ennemis tout en trouvant du carburant pour vos bottes magiques.

127 - JET SET WILLY Cassette : **139 F**
Best-seller sur AMSTRAD, ce jeu d'action voit Willy le Mineur dans sa maison. Il a fait une grande fête et il doit ramasser tous les verres avant d'aller dormir. Excellente animation.

129 - JEWELS OF BABYLON
Jeu d'aventure, très connu. Le but est de retrouver le trésor de Babylone. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la déouverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

130 - JUMPJET Cassette : **159 F** Disquette : **195 F**
Simulateur de pilotage de Harrier, Jumpjet est d'une qualité graphique bien meilleure que Fighter Pilot. Par contre, ce que l'on gagne en réalisme, on le perden précision technique. Logiciel facile et très agréable.

131 - KIM Cassette : **139 F**
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiqué le nombre de fois où unefigure donnée apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

132 - KNIGHT LORE Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous explorez la nuit le chateau de Knightlore. Vous êtes transformé en lou-garou. Si vous voulez échapper à ce maléfice, il vous faut absolument retrouver le sorcier.

133 - KONG STRIKES BACK Cassette : **139 F**
Encore une histoire du fameux King Kong. Vous voulez sauver votre danseuse favorite, malheureusement les voitures vous empêchent de l'atteindre. Vous avez heureusement quelques bombes mais le temps presse...

134 - KRISTAL Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

135 - LETTRES MAGIQUES Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petis poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

136 - LOGO Cassette : **295 F**
Logiciel éducatif. Ce Logo est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie d'exploration grace à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

137 - LOGO FRANÇAIS Cassette : **180 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du Dr Logo de la disquette AMSTRAD.

138 - LORDS OF THE MIDNIGHT Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plusde 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

139 - LOTO Cassette : **139 F**
Logiciel mathématique qui reprend les analyses statistiques sur les 10 années du loto national, ce qui vous permet d'éliminer les grilles à faible probabilité. Ce logiciel évolue avec les nouveaux tirages. A vous la fortune.

140 - MACAMDAM BUMPER
Cassette : **159 F** Disquette : **225 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.

141 - MACHINE CODE TUTOR Cassette : **245 F**
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

142 - MAGIC PAINTER Cassette : **149 F**
Utilitaire, en français, de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point, une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'un Ko.

143 - MANAGER Cassette : **159 F** Disquette : **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez 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.

144 - MANIC MINER Cassette : **139 F**
jeux d'arcade avec Willy le Mineur. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

145 - MARSPORT Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terr contre l'attaque des martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

146 - MASTERFILE Cassette : **245 F** Disquette : **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherche multi critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

147 - MASTER OF THE LAMPS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique, Masters of the lamps est un des grands classique des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trone ayant autrefois appartenu à son père, mais il doit subir des épreuves pour redevenir Roi, épreuves tant physiques que psychiques.

148 - MATCH DAY Cassette : **149 F**
Jeu de simulation sportive de football. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3 dimensisons. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

149 - MATHASARD Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif pour développer le calcul mental. Des jeux sont proposés, avec différents niveaux de difficulté. Mathasard convient aussi bien aux enfants à partir de 7 ans qu'aux plus âgés qui souhaitent s'entretenir en calcul mental.

150 - MEMORAM Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif pour se perfectgionner en orthographe. Memoram vous fera faire 60 dictées que vous devrez essayer de mémoriser. Ce logiciel est valable pour les enfants à partir de 7 ans.

151 - MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cassette : **180 F** Disquette : **240 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. On vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettres manuscrites, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

152 - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE
Cassette : **180 F** Disquette : **240 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux paquebot en route pour New York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects sont nombreux. A vous jouer. Passionnant.

153 - MICROGEO Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

154 - MICROGESTION Cassette : **159 F**
Logiciel de budget familial. Il permet de tenir vos comptes bancaires, de calculer vos recettes et vos dépenses, de tenir un fichier des différentes opérations effectuées. Ce logiciel est compatible sur la plupart des imprimantes.

155 - MICROSCRABBLE Cassette : **159 F**
Logiciel du jeu de scrabble en français. Il vous permet de jouer en famille, jusqu'à 4 joueurs. Près de 4000 mots de vocabulaire, vous pouvez également vous mesurer au micro, ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

156 - MICROSCRIPT Disquette : **245 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizontaux. Microscript est un bon logiciel pour les rapports financiers.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

157 - MICROSPREAD Disquette : **245 F**
Logiciel tableur de chez AMSTRAD, très peformant. Il présente de nombreuses caractéristiques arythmetiques complexes, une protection codée vous permet de sauvegarder les informations confidentielles.

158 - MICROSAPIENS Cassette : **149 F**
Logiciel de jeu type "Des Chiffes et des Lettres". A l'aide de lettres de l'alphabet, il s'agit de composer des mots. Ce logiciel est facile d'utilisation car il est possible de régler le niveau de difficulté.

160 - MILLE BORNES Cassette : **149 F F**
Logiciel du célèbre jeu de société 1000 Bornes. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours, tels que la crevaison ou la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

161 - LE MILLIONNAIRE Cass. : **169 F** Disquet. : **240 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.

162 - MISSION DELTA
Cassette : **169 F** Disquette : **240 F**
Jeu de simulation de pilotage, Mision Delta est aussi un jeu d'aventures graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

163 - MISSION DETECTOR
Cassette : **160 F** Disquette : **220 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la Flotte Stellaire, votre mission est de protéger la Planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

164 - LE MONDE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Logiciel éducatif sur la géographie du monde. Vous y apprenez à l'aide d'un jeu fort distrayant les différents drapeaux, capitales, monnaies, langues, superficie, etc. (89 pages écrans).

165 - MONOPOLIC Cassette : **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de Monopoly. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. Monopolic est le jeu familial par excellence. D'heureux moments en perspective.

166 - MOON BUGGY Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

167 - MONTSEGUR Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible Château de Montségur. Excellente animation.

168 - Mr. FREEZE Cassette : **59 F**
Jeu d'Arcade. vous êtes enfermé dans un frigo avec pour arme un lance-flammes. Des glaçons vous attaquent de toute part. Parviendrez-vous à les faire fondre tous?

169 - MULTIGESTION
Cassette : **195 F** Disquette : **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuel ou annuel. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

170 - CP GRAPH Cassette : **195 F**
Logiciel graphique qui transforme automatiquement les données chiffrées de Multigestion en graphiques sous forme d'échelles, de camemberts ou d'histogrammes en plusieurs couleurs.

171 - Mr. WONG LOOPY LAUNDRY Cassette : **99 F**
Jeu d'arcade classique. Mr. Wong la blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive?

172 - MUSICORE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre Amstrad en synthétiseur musical 2 voies. Il est possible alors de raccorder votre Amstrad à votre chaîne hi fi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

173 - MUSIC MAESTRO Cassette : **149 F**
Logiciel musical. Il comporte un éditeur et un compositeur musical complet. Accords, temps, percussion, volume, tonalité. Un petit manuel d'instruction est fourni, afin de vous permettre de devenir un grand maestro.

174 - MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cassette : **169 F** Disquette : **260 F**
Jeu d'aventures 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'aventures.

175 - NIGHT BOOSTERS
Cassette : **140 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'arcade très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

176 - NIGHT SHADES Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

177 - NOMBRES MAGIQUES Cassette : **99 F**
Jeu éducatif de chez Amstrad. Rservé aux petits (3 à 5 ans). Il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

178 - NOMBRES/DICO Cassette : **149 F**
2 logiciels en un. Nombre, apprend à compter et à reconnaître les chiffres. Dico est un jeu éducatif familial fondé sur la recherche de mots en fonction d'informations données par l'ordinateur. 10 niveaux différents.

179 - MONTERRAQUEOUS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures graphique assez complexe. Un ordinateur se sert des habitants d'une planète comme de pions sur un jeu d'échecs géant. La population se révolte et construit un robot qui va attaquer l'ordinateur.

180 - ORPHEE Disquette : **340 F**
Le super jeu d'aventures graphique et texte en français. 330 K 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.

181 - ORTHO REPERES Cassette : **145 F**
Logiciel de mathématiques. Il permet aux élèves de 4e, 3e et 2e de résoudre des problèmes de géométrie et d'algèbre dans un plan. Tracé de courbes, droites, calcul d'équations, impression de graphes, etc.

182 - OTHELLO
logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

183 - LE PENDU Cassette : **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.

184 - PLANETE BASE
Cassette : **159 F** Disquette : **240 F**
Jeu éducatif sur les numérotations et manipulations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges, mais sur sa planète il n'y en pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autrtes fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

185 - PLAY BOX Cassette : **160 F** Disquette : **195 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, Hold Up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant à jouer en famille.

186 - PLURIEL/AMSTERIV Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif à partir de 7 ans. Pluriel vous permet d'acquérir les règles du pluriel en orthographe et Amsteriv vous permet d'acquérir les règles de terminaison sur 600 mots français.

187 - POLE POSITION Cassette : **145 F**
Jeu de simulation de course de Formule 1. Vous êtes dans une voiture de course et vous avez un parcours à effectuer dans un temps limité si vous ne voulez pas être disqualifié. Gare aux sorties de route!

188 - PUNCHY Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Polichinelle à séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

189 - PYJAMARAMA Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous réveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style de Sorcery.

190 - RAID OVER MOSCOU
Cassette : **129 F** Disquette : **195 F**
Le super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident?

191 - RALLY II Cassette : **160 F** Disquette : **260 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.

192 - RED ARROWS Cassette : **139 F**
Jeu de simulation ai pilotage acrobatique. Vous faites partie de la célèbre patrouille de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

193 - ROCK RAID Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les Alliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire. Bonne animation.

194 - THE ROCKY HORROR SHOW Cassette : **149 F**
jeu d'aventure tiré du célèbre film. si vous voulez avoir peur, pénétrez dans les maisons hantées vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous bien servi. A ne pas jouer dans le noir.

195 - ROLAND A LASCAUX
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
jeu d'arcade avec le célèbre Roland. Ce coup-ci, ce dernier est tombé dans une grotte en forme de labytinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

196 - ROLAND AUX OUBLIETTES
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu d'arcade. Roland est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies et de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

197 - ROLAND IN TIME
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Roland n'a plus de carburant car Maestro, son ennemi, a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celle-ci.

198 - ROLAND ON THE RUN
Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu d'arcade. Roland doit échapper à ses maîtres, mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

199 - SABRE WULF Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il? Très amusant.

200 - SCOUT STEPS OUT Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Boldy, pour augmenter son quota de B.A. à nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef, qui est sur sa piste.

201 - SIR LANCELOT Cassette : **129 F**
Jeu d'arcade et de stratégie. Sir Lancelot explore le pièces d'un château et doit trouver un grand nombre d'objets et d'animaux. Des gardiens l'empêchent. Jeu classique et bien étudié.

202 - SLAPSHOT Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu de simulation au hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. Ce jeu, très brutal nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

203 - SNOOKER Cassette : **129 F** Disquette : **195 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellent logiciel. L'un des plus vendus sur Amstrad.

204 - SOUL OF A ROBOT Cassette : **129 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous 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.

206 - SORCERY + Disquette : **195 F**
La suite de Sorcery. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

207 - SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cassette : **160 F** Disquette : **240 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 bien étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

208 - SQUASH Cassette : **145 F**
Jeux de simulation sportive du squash. Se dispute contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Les trajectoires de la balle sont parfaitement authentiques et l'arbitre parle pour annoncer les scores après chaque point.

209 - STAR AVENGER Cassette : **109 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêment rapide. Il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

210 - STARION Cassette : **129 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les Aliens qui menacent la Terre. Ensuite, vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

211 - STRESS Cassette : **140 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'aventure au château. Vous devez faire fortune en échappant au fantôme qui vous poursuit dans les différentes pièces du château. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

212 - STRIP POKER Cassette : **135 F**
Jeu bien connu. Ici, il s'agit de déshabiller Marylin en moins de 20 donnes. A vous de jouer.

213 - SUBTERRANEAN STRYKER Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Vous devez sauver les prisonniers retenus dans la base souterraine ennemie. Il ne faut pas oublier de ravitailler et d'éviter les collisions.

214 - SUPERCOPY Cassette : **120 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable que sur l'imprimante Amstrad DMP1. Le programme de supercopy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

215 - SUPER PIPELINE Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

216 - SUPER SPRITES Cassette : **159 F**
Logiciel utilitaire qui vient combler la lacune principale du Basic Locomotive d'Amstrad. La génération de "sprites" vous permet de réaliser une animation ultra rapide sans utiliser le langage machine.

217 - LE SURVIVANT Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure français. Vous avez survécu au cataclysme. Vous devez récupérer les différents éléments du testament de vos ancêtres et repeupler votre planète avec les animaux cachés depus la catastrophe.

217 - SURVIVOR Cassette : **149 F**
Jeu d'exploration. Angus cherche le trésor dans un grand château de 108 pièces. Malheureusement, des ennemis le guettent. Excellent graphisme et animation très rapide.

219 - TALES OF ARABIAN NIGHTS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'Orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme "des Mille et Une Nuits".

220 - TENNIS Cassette : **159 F**
Jeu de simulation sportive de tennis en 3 dimensions. Se joue contre 1 joueur ou contre l'ordinateur. Beau graphisme. Jeu rapide.

221 - TEXTOMAT Disquette : **450 F**
Logiciel de traitement de texte profesionnel. 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.

222 - THEATRE EUROPE Cassette : **159 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e 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.

223 - THE MILLION Cassette : **120 F** Disquette : **160 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.

224 - LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cassette : **169 F**
Jeu d'aventures tiré du roman de Jules Verne. Vous êtes Phileas Fogg et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

225 - LA TOUR FANTASTIQUE Cassette : **169 F**
Jeu d'aventures. Vous cherchez un trésor dans une tour de 60 étages. Où se trouve le trésor? Quel est le code qui permet d'y accéder? Pourrez-vous échapper aux questions du Sphynx? Excellent graphisme.

226 - TRANSATONE Cassette : **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à 5 joueurs.

227 - TRIVIA Disquette : **195 F**
Jeu éducatif de questions-réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissements, sport et loisirs, art et littérature, sciences et nature.

228 - TYRANN Cassette : **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer?

229 - U'DOS Disquette : **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.

230 - UTILITAIRE CASSETTE Cassette : **159 F**
Logiciel utilitaire qui permet de faire des sauvegardes et des chargements ultra rapides d'une part, et d'autre part de régler l'azimutage de votre magnétophone.

231 - UTILITAIRE DISQUETTE Disquette : **195 F**
Disquette utilitaire, vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture piste et secteurs. Très utile en cas de détérioration d'un élément de fichier pour récupérer les données.

232 - A VIEW TO A KILL
Cassette : **110 F** Disquette : **190 F**
Jeu d'aventures tiré du célèbre film de James Bond : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicon Valley. Grace Jones plus vraie que nature.

233 - LA VILLE INFERNALE Cassette : **159 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

234 - WIZARD'LAIR Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Peter qui fait de la spéléologie, découvre le demeure d'un sorcier. Pourra-t-il lui échapper alors qu'il est coincé dans une caverne ?

236 - WORLD WAR III Cassette : **139 F**
Wargame de type classique. Vous êtes Général. Vous faites manœuvrer vos troupes face à l'ennemi. Vous devez gagner la guerre mais gare à l'intendance, à l'aviation ennemie et ses bombardements nucléaires.

237 - WOLRD CUP Cassette : **129 F**
Jeu de simulation de football. Excellent graphisme. Vous vous battez contre 9 équipes pour obtenir la récompense : la fameuse coupe du monde.

238 - LE YI-KING Cassette : **149 F**
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

239 - ZEN Cassette : **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmateurs, vous pourriez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

240 - ZORRO Cassette : **125 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

241 - H BASIC 1 disquette ou 2 cassettes : **690 F**
Logiciel d'extension basic. Ajoute 46 nouvelles fonctions à votre Amstrad telles que : musique, fenêtres, graphismes, 3D, recopie d'écrans, inversions et fenêtres, etc... Très utile pour les programmeurs.

242 - COMMANDO Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes Super Joe et vous vouys battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

243 - BADMAX Cassette : **195 F** Disquette : **260 F**
Logiciel d'aventures en relief, avec lunettes stéréosciopiques. C'est la bande dessinée sur micro. Histoire délirante, dialogue branché, tout y est pour réaliser un cocktail explosif. A ne pas montrer aux âmes tendres.

244 - TURBO PASCAL Disquette : **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs dans le monde, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

245 - TURBO TUTOR Disquette : **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 200 pages en français comme pour Turbo Pascal.

246 - COURS DE SOLFEGE Premier niveau
Cassette : **250 F** Disquette : **290 F**
Logiciel éducatif. Vous apprend la base de la musique, les notes, les gammes, l'écriture. Conçu par Techni Musique, ce logiciel s'adresse aux débutants. Très bien fait, il est de plus assez distrayant.

247 - COURS DE SOLFEGE 2e niveau
Cassette : **250 F** Disquette : **290 F**
Logiciel éducatif pour mélomanes confirmés. Il vous apprend la composition musicale et vous permet de créer vos propres partitions.

248 - COURS DE CLAVIER PIANO
Cassette : **145 F** Disquette : **185 F**
Logiciel éducatif. Apprenez à reconnaitre les différentes touches du piano, leurs usages et à quelles notes elles correspondent.

249 - AMSTRADIVARIUS
Cassette : **145 F** Disquette : **185 F**
Logiciel educatif. Transformez votre Amstrad en synthtiseur polyphonique à 3 voies. Performances remarquables surtout si vous pouvez le coupler à une chaine hifi.

251 - RSX SYCLONE 2
Cassette : **130 F** Disquette : **165 F**
Utilitaire Basic qui apporte de nouvelles commande et de nombreuses possibilités à votre Amstrad : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programmes Basic sauvegardés.

251 - TRANSMAT Cassette : **350 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

252 - TOMCAT Cassette : **130 F** Disquette : **165 F**
Logiciel de dupluication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

254 - ODD JOB Disquette : **200 F**
Logiciei utilitaire de gestion de diskette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

254 - WARRIOR Cassette : **159 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 300 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

255 - YIE-AR KUNG FU Cassette : **149 F**
Jeu de simulation au karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

256 - AM COMPTA Disquette : **750 F**
Logiciel professionnel de comptabilité, saisie, recettes, dépenses. Tous les postes comptables : ventilation et visualisation sur graphiques, recherches de pièces comptables, à partir d'un fichier multicritères. Edition de journaux et du grand livre.

257 - ADVENTURE BEST Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Du "pure massive text". 200 tableaux, des énigmes fantastiques à découvrir. 6 mois de travail en perspective pour ceux qui manient parfaitement le langue anglaise.

258 - COLOSSAL ADVENTURE Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Jeui très connu en Angleterre. Plus de 240 tableaux, de quoi passer un bout de temps pour déjouer les attaques des dragons et des sorciers.

259 - DUNGEON ADVENTURE Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Pas une once de graphisme dans un monstrueux logiciel dont s'est inspiré plus d'un concepteur de logiciel d'aventure. Un grand classique du genre.

260 - GEMS OF STRADUS Cassette : **139 F**
Jeu venture graphique.Vous devez vous battre contre les serpents, les fantomes et autres monstres pour découvrir le trésor. Malheureusement, il y a plus de 100 pièces dans le chateau de Stradus.

261 - LE BAGNE DE NEPHARIA Cassette : **140 F**
Jeu d'aventure. 100 % graphique, faisant de vous le Prince Marc qui, retenu prisonnier, doit s'échapper du bagne Nepharia et au désert infernal qui l'entoure pour reconquérir son trône.

262 - ROBIN OF SHERWOOD Cassette : **159 F**
Tiré de la célèbre saga de Robin des Bois, ce jeu d'aventure graphique est malheureusement en texte anglais. Pour ceux qui le comprennent, c'est un des plus beaux logiciel que nous connaissions.

263 - LE DERNIER METRO Cassette : **159 F**
Jeu d'arcade. Paris a été détruit, vous êtes protégé dans le métro. Il vous faut rejoindre la station dans laquelle sont organisés les secours.

264 - GREMLINS Cassette : **149 F**
jeu d'aventure tiré du célèbre film "Gremlins". Vous retrouverez cette atmosphère étrange : ne les éclairez surtout pas, ne les mouillez pas et surtout ne les nourissez pas après minuit malgré leurs supplications. Génial.

265 - FOREST AT WORLD SEND Cassette : **139 F**
jeu d'aventure graphique. C'est la bataille éternelle entre les forces du bien et du mal. La princesse a été enlevée par le sorcier Zarn. Son père le roi appelle au secours les forces du bien et c'est l'affrontement dans la terrible forêt.

266 - HEROES OF KARN Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier Istar et de roi de Karn. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de Istar. Fabuleux.

267 - DETECTIVE Cassette : **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous voici sur la piste des voleurs de bijoux. Vous êtes inspecteur de Scotland Yard. A vous de résoudre l'enigme qui vous permettra de capturer les bandits.

268 - SERIE NOIRE Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 5. Vous devez être le premier à sortir de la maison tout en ayant le maximum d'argent de poche et en ayant rempli votre contrat de tueur à gages.

269 - LE SCEPTRE D'ANUBIS Cassette : **139 F**
jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'Anubis dans la pyramide de Djeyser. Pour celà, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour les tous jeunes.

270 - ELIDON Cassette : **149 F**
jeu d'aventure graphique et poétique. Elidon est une forêt superbe qui sort de l'hiver. Il s'y passe des choses mystérieuses. D'un graphisme similaire à Sorcelery, Elidon tient une place à part dans les logiciels pour Amstrad par sa dimension poétique.

271 - CAULDRON Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de Sorcelery, même graphisme, mêmes aventures. Cauldron, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. Tilt d'Or 85

272 - SPY AGAINST SPY Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet aux joueurs de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

273 - PROJECT FUTURE Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure. Votre mission : transporter et activer le système d'autodestruction du vaisseau SS Future. Ce vaisseau est un gigantesque labyrinthe de 256 tableaux au graphisme fabuleux. Excellente animation également.

274 - TERROMOLINOS Cassette : **139 F**

275 - NORTH SEA BULLION ADVENTURE
Cassette : **129 F**
Jeu d'aventure. Vous êtes capitaine d'un bateau de sauvetage. Vous devez sauver le précieuse cargaison d'un bateau coulé. Malheureusement, il y a la tempte, les requins et lesexplosifs mal désamorcés. Parviendrez-vous vivant au bout ?

276 - ON THE RUN Cassette : **160 F**
Jeu d'arcade. Course contre la montre à travers près de 300 tableaux. Vous vous battez contre des êtres monstrueux tout le long du chemin. Du beau travail de programmation. Graphisme superbe.

277 - PAWS Cassette : **159 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes un chien et vous devez récupérer vos petits disséminés dans la forêt et la ville. Des ennemis vous guettent. Parviendrez-vous à ramener votre petit monde à la maison ?

278 - GHOULS Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en 3D, mâtiné de Honkey Kong. Vous devez parvenir au but à travers un labyrinthe plein d'embuches. 100 % graphique. 4 tableaux.

279 - QUACK A JACK Cassette : **99 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes Jack le Pirate et le plus foutu caractère de Pandonie. Ayant trouvé la salle du trésor vide, Jack décide d'aller au donjon où il se trouve pris au piège. S'en sortira-til ?

280 - RAID SUR TENERE Cassette : **165 F**
Jeu d'aventure et de stimulation à la 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.

281 - JAMIN Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade et musical. Rodney collectionne les instruments de musique et les ramène chez lui. Il lui faut éviter les fausses notes qui lui font perdre des instruments et qu'il fasse attention aux distorsions qui sont mortelles. Très original.

282 - MULTIPLAN Disquette : **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableau les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

GENERAL®
le temple d'Amstrad

283 - FIRE ANT Cassette : **139 F**
Jeu d'arcades. Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux réflexes mais à la réflexion.

284 - CARNET D'ADRESSE Cassette : **139 F**
Logiciel utilitaire. Gestionnaire de fichier, très simple, qui voue permettra d'établir une fiche par adresse, puis de rechercher, corriger et trier les fichiers sans difficulté. Vous pouvez utiliser le lecteur de cassette ou de disquette pour sauvegarder.

285 - MANDRAGORE Cassette : **340 F**
jeu d'aventure en français. C'est un pays opprimé par Yarod-Nor le tyran. Vous devez constituer une équipe qui affrontera le tyran dans son donjon. Après avoir élucidé chacune des énigmes contenues dans les 9 autres donjons du pays de Mandragore. prodigieux.

286 - METRO 2018 Cassette : **180 F** Disquette : **250 F**
Jeu d'aventure. En 2018, vous devez sauver un ami prisonnier dans le métro. Vous êtes limité par le temps et le métro est devenu encore plus inquiétant que maintenant. Pourrez-vous survivre dans ce milieu hostile ?

287 - LORIGRAPH Disq.: **340 F** Casset. : **210 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

288 - MASTER CHESS Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Logiciel d'échecs. 1 horloge, 9 niveaux de difficultés. Le plus vendu des logiciels sur AMSTRAD chez GENERAL. Un excellent jeu d'echec pour un prix modique.

289 - KARLS TREASURE HUNT Cassette : **149 F**
jeu d'aventure graphique. Karl a gagné un premier prix qui est un week-end dans un manoir. Dans une des 40 pièces est caché un trésor. Karl doit trouver les 40 clés pour pouvoir ouvrir le coffre du trésor. Pas facile du tout.

290 - Z80 AMSTRAD Cassette : **149 F**
Logiciel d'autoformation par AMSTRAD. Apprenez le langage machine du Z80. Ce cours en français est très utile pour les futurs programmeurs. Facile de compréhension.

291 - LORD OF MIDNIGHT Cassette : **160 F** Disquette : **240 F**
jeu d'aventure et wargame. Vous écrivez vous-même un chapitre de l'histoire de la chevalerie en définissant vous-même votre aventure. Un manuel est fourni avec le logiciel.

292 - AIR TRAFFIC CONTROL Cassette : **139 F**
Logiciel de simulation. Vous êtes responsable du controle aérien d'un aéroport. Vous devez gérer votre aérodrome afin qu'aucun accident ne survienne, prévoir les décollages, les atterissages, les altitudes de vol, etc...

292 - FOOTBALL MANAGER Cassette : **139 F F**
Jeu de simulation. Vous êtes responsable d'une équipe football. Vous devez organiser les rencontres, gérer les finances, choisir les tactiques, désigner les joueurs, le tout pour parvenir à gagner la coupe.

293 - HANDICAP GOLF Cassette : **149 F**
Jeu de simulation e golf en 3D. Vous êtes sur un terrain de 18 trous, avec un caddy et une sélection de clubs. Un parcours de 9 trous est également en option. Excellent graphisme.

294 - MUSIC COMPOSER Cassette : **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs logiciel du genre. Toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

295 - CODENAME MAT 2 Cassette : **149 F**
Logiciel d'aventure. Suite de Codename Matt. Vous défendez l'univers sur votre vaisseau spatial. Vous défendrez la planète Vesta contre les méchants Myons et vous devez rétablir la loi et l'ordre.

296 - RED COATS Cassette : **149 F**
Wargame qui se passe pendant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scénaris. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

297 - JOHNNY REB Cassette : **139 F**
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

298 - TIME BOMB Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Il consiste à désammorcer des bombes avant qu'elles n'explosent. 9 niveaux de difficulté, temps limité. Très éprouvant pour les nerfs et beaucoup de réflexes exigés.

299 - ERBERT Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en relief avec un zeste de Cubic. Jeu très amusant qui a ses fanatiques. De la même famille que FRUTTY FRANK.

300 - D BASE 2 Disquette : **790 F**
Le plus célèbre des gestionnaires des bases de données pour les utilisateurs professionnels. Conçu par Ashton Tate, ce logiciel tourne sur CPC 6128 et 8256 comme le Multiplan. Fourni avec une épaisse documentation.

301 - 3D VOICE CHESS Cassette : **155 F** Disquette : **245 F**
Jeu d'échec en relief et parlant. Ne nécessite pas de synthétiseur vocal. Très performant. Graphisme superbe.

302 - LA MALEDICTION DE THARR Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Super jeu d'aventures graphique avec texte en français. La ville est détruite. Les zonards rodent, il vous faut délivrer votre fiancé des griffes de l'immonde Tharr.

303 - TASWORD Cassette : **145 F**
Traitement de texte pour CPC 464.

304 - TASWORD + MAILMERGE Disquette : **290 F**
Traitement de texte pour 6128.

305 - TASCOPY **170 F**
Recopie d'écran haute résolution pour imprimante.

306 - ORDITIERCÉ Cassette : **139 F**
Pronostics tiercé.

307 - POSEIDON Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la rertouver...

308 - SALUT L'ARTISTE Disquette : **390 F**
Super logiciel de dessin en français, conçu par AMSTRAD pour le 464, le 664 et le 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL *recherche* Vendeurs(euses) MICRO AMSTRAD

Qualités souhaitées : sympathiques, dynamiques, bonne connaissance du matériel Amstrad. Disponible rapidement.

Téléphoner pour rendez-vous à Mr OLIVIER

☎ **42.06.50.50**

ou se présenter chez GENERAL, 10, bd de Strasbourg

GENERAL®

le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

1 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES AVEC CONTROLEUR DD1 — 1995 F

A crédit : 495 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit avec assurance : 127,80

2 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 2e unité AMSTRAD FD1 — 1590 F

Identique au DD1 mais sans interface controleur. Le FD1 nécessite un cordon FDI pour le raccorder, soit au 664 soit au 6128.

A crédit : 90 F au comptant , 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit : 127,80 F

3 - ADAPTATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 464 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. **395 F**

4 - ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. **495 F**

5 - 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 icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.



290 F

6 - 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. **395 F**

7 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette. **435 F**

8 - JOYSTICK QUICKSHOOT I SPECTRAVIDEO

C'est le joystick super économique et pourtant, il est robuste. Dispositif de tir au manche et sur le socle. Garantie 1 mois. A éviter toutefois avec Décathlon.



69 F

9 - JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

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.



119 F

10 - JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.



149 F

11 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité. **159 F**

12 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse 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. **195 F**

13 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 7

Ce n'est pas à proprement parler un joystick puisqu'il n'a pas de manche. C'est plutôt un "paddle". Le manche est remplacé par un volant qui se tourne avec le doigt. Idéal pour certains jeux, il désorientera les fanas du joystick. A posséder en deuxième joystick. **149 F**

14 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois. **245 F**

15 - JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide. **199 F**

16 - JOYSTICK PRO 500 competition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs 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 le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon. **270 F**

17 - INTERFACE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK

Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500. **170 F**

18 - CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad. **175 F**

19 - CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128 **175 F**

20 - CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher 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 cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI , on ne trouve pas ce câble branché de cette façon. **60 F**

21 - 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. **135 F**

GENERAL®
le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

22 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

185 F

23 - LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 ou SEIKOSHA GP500	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009	85 F
EPSON LX 80	59 F
DMP 2000	85 F
DMP 8256	95 F
OKIMATE (20 couleurs)	125 F

24 - CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

6,90 F pièce

par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

25 - MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER LANSAY ou LASER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte 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.

390 F

26 - DISQUETTES VIERGES 3 pouces

AMSOFT	39 F pièce	350 F les 10
HITACHI	45 F pièce	390 F les 10
MAXELL	49 F pièce	450 F les 10
SCHNEIDER	45 F pièce	390 F les 10
NATIONAL	59 F pièce	550 F les 10

27 - BOITE RANGEMENT 20 DISQUETTES 3 pouces

se présente sous forme d'un livre

59 F

28 - BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...

265 F

29 - PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

30 - LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464	70 F
Housse clavier 664	70 F
Housse clavier 6128	70 F
Housse moniteur monochrome	70 F
Housse moniteur couleur	80 F
Housse clavier 8256	70 F
Housse moniteur 8256	85 F
Housse unité disquette	55 F
Housse DMP 2000	80 F
Housse LX 80	80 F
Housse Centronics	80 F

31 - 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 connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



990 F

32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II

Table graphique haute résolution. Très pratique pour ceux qui ont besoin de réaliser rapidement des graphiques précis.

1490 F

33- MEUBLE MICRO GENERAL

Bien que son prix ait augmenté récemment, ce meuble reste à notre sens unique sur le plan du rapport qualité/prix. Muni de toutes les tablettes nécessaires, il constitue le complément idéal pour ceux qui ne possèdent pas de bureau et souhaitent travailler longtemps devant leur AMSTRAD. Colori noir. Dimensions : (HxPxL) 92 cm x 63 cm x 90 cm.

695 F

34 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

135 F

35 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

195 F

36 - CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

75 F

37 - 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.

169 F

38 - LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé au clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthé est basé sur un micro processeur avec sorties stéréo.

a) SYNTHE DK TRONICS

Le plus vendu. Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.



390 F

b) SYNTHE TECHNIMUSIQUE

Le seul synthé 100 % français. Un petit défaut toutefois : pas d'ampli ni de haut-parleur. Il faudra donc le brancher sur une chaine HIFI.

480 F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

c) SYNTHE AMSTRAD SSA1

C'est un compromis entre le DK TRONICS et le TECHNIMUSIQUE. 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. **490 F**

39 - 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 rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones 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. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons. **690 F**

40 - MAGAZINE AMSTRAD

Tous les numéros d'AMSTRAD MAGAZINE peuvent être acquis chez GENERAL. **18 F**
sauf numéro 5, **25 F**

41 - INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série. **590 F**

42 - EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 — 800 F

Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120

43 - 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. **590 F**

44 - PROGRAMMATEUR D'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette. **990 F**

45 - CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111

Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois. **690 F**

46 - CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte. **390 F**

47 - RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation 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 cables CL1 ou CL2. **590 F**

48 - ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100. **490 F**

49 - CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ. **590 F**

50 - 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 (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents. **590 F**

51 - 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. **590 F**

52 - 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 phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs **590 F**

53 - 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. **690 F**

54 - LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un cable 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 vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.

cassette **390 F** disquette **440 F**

55 - KIT SERVEUR — 2990 F

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 autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.

GENERAL
le temple d'Amstrad

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

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.

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, algorythmes 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. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

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 developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

99 F

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

129 F

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

249 F

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

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 chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

129 F

PEEKS 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.

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.

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, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

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 maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

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)

129 F

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

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 initierez 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.

105 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...

115 F

LES EXERCICES EN 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.

130 F

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace 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.

95 F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

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.

BASIC PLUS 80 ROUTINES POUR AMSTRAD

PSI

Si vous souhaitez accroître les capacités de votre CPC sans avoir recours à l'assembleur, Basic Plus vous propose 80 manières de simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utltiser. Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

100 F

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

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 pédagogoie, 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.

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 motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "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.

120 F

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

1er volume - Système de base

PSI

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. etc

140 F

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

120 F

AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

49 F

AMSTRAD 1ers 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.

98 F

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, 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. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

78 F

AMSTRAD - ASTROLOGIE NUMEROLOGIE, BIORYTHMES

SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines

98 F

AMSTRAD - PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

98 F

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME

SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

98 F

L'AMSTRAD EXPLORÉ

SYBEX

Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet

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.

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

148 F

READY POUR LE BASIC

CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION

Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.

295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

99 F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

DEPARTEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX PARTICULIERS

à adresser à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50 (M. Le Poull, poste 40)

COMMENT ACHETER PAR CORRESPONDANCE ?

1 **Vous rédigez votre commande** à l'aide du (ou des) 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).*

2 **Frais d'expédition :** pour les frais de transports, GENERAL applique un forfait de 50F par commande (cette commande pouvant contenir plusieurs sortes de matériels).
Toutefois, si votre commande comporte :
a) un ou plusieurs Meubles Bibliothèques, il faut ajouter 70F au forfait de 50F **(50F + 70F = 120F) ;**
b) un ou plusieurs cartons de 50 boîtiers plastiques, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F) ;**
c) si votre commande est destinée à la Corse, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F).**

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 · Porte de Versailles · Hôtel Holiday Inn

3 **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, chèque 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.

Pour l'étranger et outre-mer, nous consulter

Sauf cas de force majeure, tel une rupture de stock momentanée dont nous vous informons immédiatement, votre commande sera traitée le jour de sa réception. L'expédition aura lieu soit le jour même, soit le lendemain. Le délai de la poste sera le seul élément non contrôlable de notre chaine de distribution.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

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 (voir plus haut "Procédure", page 37), par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

TRES URGENT

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

STATISTIQUES

Ce programme est un petit utilitaire très simple d'emploi. Vous pouvez, tel qu'il est préparé, connaître (par exemple) l'augmentation moyenne du coût de la vie et le pourcentage d'augmentation — ou de baisse — de tel ou tel objet. Mais en changeant quelques phrases, vous pourrez vous en servir dans de multiples domaines (rendements, moyennes scolaires...).

Explications : Après un RUN, l'ordinateur affiche un menu comprenant sept options.

1. Saisie : vous permet de mettre en mémoire des données destinées à être traitées sous forme de statistique.Pour chaque saisie, vous devrez indiquer l'ancienne valeur (prix, notes...) et la nouvelle. Auparavant, vous aurez à indiquer la date de départ et d'arrivée (statistiques sur la période choisie). La valeur des données doit être inférieure à 999,99. Les dates doivent comporter dix lettres ou chiffres maximum et le nom de la donnée à traiter doit être limité à huit lettres. Si vous ne connaissez pas le nombre de données à traiter, entrez 37 et lorsque la saisie sera terminée, vous pourrez en sortir en faisant CTRL et "M" et retourner au menu.
2. Calculer : c'est la phase qui exécute les calculs qui seront traités dans un déroulement ultérieur. Vous devez passer par cette option avant tout appel de la fonction "tabulation" ou "imprimante". Sinon, un message vous avertit que vous avez oublié de faire les calculs ; il vous suffit alors de retourner au menu et de demander cette option.
3. Tabuler : après calculs, donne une représentation à l'écran des données statistiques (ancienne valeur, nouvelle valeur, % de variation pour chaque et pour le total). Appuyez sur une touche pour revenir au menu.
4. Imprimer : sortie des tableaux sur imprimante.
5. Charger : permet de retrouver des données préalablement sauvegardées par la commande "6". Suivez alors les instructions à l'écran.
6. Sauvegarder : permet la sauvegarde de tout fichier saisi, pour une réutilisation ultérieure. Comme pour chargement, si vous désirez quitter cette option, répondre ENTER à la question.
7. FIN : attention à l'emploi de cette option.

Franck Betton

```
100 '*********************
110 '*                   *
120 '*   statistiques    *
130 '*                   *
140 '* de franck betton  *
150 '*                   *
160 '*   tout droits     *
170 '*     reserves      *
180 '*                   *
190 '*    05/11/1985     *
200 '*                   *
210 '*********************
220 CLEAR
230 g=17
240 gd=0
250 sx=0
260 sc=0
270 sg=0
280 fs=0
290 ON ERROR GOTO 2600
300 KEY DEF 66,0,0
310 DEFINT i-n
320 GOTO 940
330 '*********************
340 'rentree des donnees
350 '*********************
360 MODE 2
370 fs=0
380 WINDOW#5, 1,80,12,25
390 IF gd<>0 THEN ERASE no$,p1,p2,sp,p3
400 LOCATE 34,3:PRINT "STATISTIQUES"
410 LOCATE 37,5:PRINT "SAISIE"
420  LOCATE 32,12:INPUT "DATE DE DEPART ";D1$
430 IF LEN(D1$)>10 THEN CLS#5:GOTO 420
440 LOCATE 33,17:INPUT "DATE DE FIN ";D2$
450 IF LEN(D2$)>10 THEN CLS#5:GOTO 440
460  LOCATE 31,22:INPUT "NOMBRE DE DONNEES ";nbre
470 IF NBRE>38 THEN CLS#5:GOTO 460
480 CLS#5
490 DIM no$(nbre),p1(nbre),p2(nbre),sp(nbre),p3(nbre)
500 FOR i=1 TO nbre
510 LOCATE 25,11
520 PRINT "C'EST LA RENTREE DE DONNEE No: ";i
530 LOCATE 37,17
540 INPUT "Donnee ";no$(i)
550 IF LEN(no$(i))>10 THEN CLS#5:GOTO 530
560 LOCATE 34,20
570 INPUT "Ancien prix ";p1(i)
580 IF p1(i)>9999 THEN CLS#5:GOTO 560
590 LOCATE 34,23
600 INPUT "Nouveau prix ";p2(i)
610 IF p2(i)>9999 THEN CLS#5:GOTO 590
620 CLS#5
630 NEXT
640 gd=gd+1
650 fs=0
660 RETURN
670 '*********************
680 'culculs
690 '*********************
700 MODE 2
710 sxx=0
720 scc=0
730 IF nbre=0 THEN RETURN
740 LOCATE 33,12:PRINT"Je calcule........"
750 FOR j=1 TO nbre
760 IF p1(j)=o THEN p1(j)=1
770 IF p2(j)=o THEN p2(j)=1
780 p3(j)=(p2(j)/p1(j))*100-100
790 IF p3(j)>99.99 THEN p3(j)=99.99
800 sxx=sxx+p1(j)
810 IF sxx>99999 THEN sx=99999
820 scc=scc+p2(j)
830 IF scc>99999 THEN sc=99999
840 NEXT
850 gh=(scc/sxx)*100-100
860 FOR i=1 TO NBRE
870 sp(i)=(12-LEN(no$(i)))
880 NEXT
890 gd=gd+1
900 fs=1
910 RETURN
```

```
920 '********************
930 '**                  **
940 '**  menu general    **
950 '**                  **
960 '********************
970 MODE 2
980 LOCATE 34,3:PRINT"STATISTIQUES"
990 LOCATE 28,6:PRINT"Que voulez vous faire ?"
1000 LOCATE 35,10:PRINT"1-Saisie"
1010 LOCATE 35,11:PRINT"2-Calculer"
1020 LOCATE 35,12:PRINT"3-Tabuler"
1030 LOCATE 35,13:PRINT"4-Imprimer"
1040 LOCATE 35,14:PRINT"5-Charger"
1050 LOCATE 35,15:PRINT"6-Sauvegarder"
1060 LOCATE 35,16:PRINT"7-Fin"
1070 LOCATE 34,20:INPUT "Votre  choix";asd
1080 ON asd GOSUB 340,670,1130,1630,2070,2320,1850
1090 GOTO 970
1100 '********************
1110 'tabulation
1120 '********************
1130 MODE 2
1140 IF fs=0 THEN GOTO 2530
1150 BORDER 5
1160 PLOT 1,399
1170 '**********
1180 'dessin du tableau
1190 DRAW 639,399
1200 DRAW 639,30
1210 DRAW 1,30
1220 DRAW 1,399
1230 TAG
1240 PLOT 274,384
1250 PRINT "STATISTIQUES";
1260 PLOT 8,356
1270 PRINT "DONNEES   :A.PRIX   :N.PRIX   :% AUGM    DONNES
     :A.PRIX   :N.PRIX   :% AUGM";
1280 TAGOFF
1290 PLOT 1,339
1300 DRAW 640,339
1310 PLOT 1,362
1320 DRAW 640,362
1330 PLOT 320,362
1340 DRAW 320,30
1350 TAG
1360 PLOT 178,23
1370 PRINT "Statistiques du ";d1$;" au ";d2$;
1380 TAGOFF
1390 '*********
1400 'inscription des donnees
1410 d=2
1420 fc=0
1430 GV=0
1440 GX=0
1450 FOR H=1 TO NBRE
1460 IF H>19 THEN GOSUB 1980
1470 LOCATE d,H+4-fc
1480 PRINT no$(H)
1490 NEXT
1500 f=12
1510 fc=0
1520 FOR i=1 TO NBRE
1530 IF i>19 THEN GOSUB 2040
1540 LOCATE f,i+4-fc
1550 PRINT USING ":####.## F:####.## F:+##.## %";p1(i),p2(i),
     p3(i)
1560 NEXT
1570 lk=2
1580 IF nbre>19 THEN lk=42
1590 LOCATE lk,nbre+5-FC:PRINT"ct general"USING":#####.# F:
     #####.# F:+##.## %";sxx,scc,gh
1600 IF INKEY$="" THEN 1600
1610 RETURN
1620 '********************
1630 'sortie imprimante
1640 '********************
1650 MODE 2
1660 IF fs=0 THEN-2530
1670 LOCATE 34,3:PRINT"STATISTIQUES"
1680 LOCATE 35,5:PRINT"IMPRESSION"
1690 LOCATE 24,10:PRINT"L'imprimante est elle branchee ?"
1700 WHILE INKEY$="":WEND
1710 LOCATE 24,10:PRINT"   L'impression est en court   "
1720 LOCATE 35,11:PRINT"Patientez"
1730 PRINT#8,CHR$(14)+"                STATISTIQUES"+CHR$(10)
1740 PRINT#8,"Statistiques du ";d1$;" au ";d2$;+CHR$(10)
1750 PRINT#8,CHR$(15)
1760 FOR R=1 TO NBRE
1770 PRINT#8,STRING$(80,45)
1780 PRINT#8,CHR$(124)+NO$(R)+SPACE$(SP(R));USING "! Ancien
     px:####.## F ! Nouveau px:####.## F ! Difference:+##.##
     %!";p1(R),p2(R),
p3(R)
1790 NEXT
1800 PRINT#8,STRING$(80,45)
1810 PRINT#8,"ct general   !"USING"          :#####.# F !
     :#####.# F !           :+##.## %!";sxx,scc,gh
1820 PRINT#8,STRING$(80,45)
1830 CLS
1840 RETURN
1850 '********************
1860 'oui ou non ?
1870 '********************
1880 MODE 2
1890 LOCATE 34,3:PRINT "STATISTIQUES"
1900 LOCATE 38,5:PRINT"FIN"
1910 LOCATE 23,12:INPUT  "VOULEZ VOUS FAIRE UN AUTRE TABLEAU
     ";t$
1920 IF t$="o" OR t$="O"  THEN 220 ELSE 1930
1930 LOCATE 30,18:PRINT "tres bien,au revoir"
1940 FOR a=1 TO 3000:NEXT:CLS:END
1950 '********************
1960 'test No 1
1970 '********************
1980 IF gv=1 THEN RETURN
1990 d=42:fc=19:gv=1
2000 RETURN
2010 '********************
2020 'test No 2
2030 '********************
2040 IF gx=1 THEN RETURN
2050 f=52:fc=19:gx=1
2060 RETURN
2070 '********************
2080 'chargement
2090 '********************
2100 de=1
2110 MODE 2
2120 LOCATE 34,3:PRINT"STATISTIQUES"
2130 LOCATE 35,5:PRINT"CHARGEMENT"
2140 LOCATE 23,10:INPUT"Entrer le nom du fichier a charger "
     ,fg$
2150 IF LEN(fg$)=0 THEN LOCATE 19,11:INPUT "Voulez vous
     abandonne le mode chargement ";dc$:IF dc$="o" OR
     dc$="O" THEN 970 ELSE 2080
2160 IF LEN(fg$)<3 THEN 2110
2170 IF gd<>0 THEN ERASE no$,p1,p2,sp,p3
2180 OPENIN fg$+".sts"
2190 INPUT #9,d1$
2200 INPUT #9,d2$
```

E.S.A.T. Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél (56) 96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

POUR VOTRE 464-664-6128

RSX SYCLONE 2

130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un ensemble RSX bande à bande qui apporte de nouvelles commandes ainsi que de NOMBREUSES POSSIBILITES pour votre CPC 464.
• Sauvegarder vos précieux logiciels pour un chargement avec une économie de temps de 75 % • Choix de sept vitesses de sauvegarde, 1 000 à 4 000 bauds • Pas besoin de SYCLONE pour le rechargement à grande vitesse • Lecteur global d'en-tête • Commandes disponibles à partir du BASIC • Chargement et impression de programmes BASIC sauvegardés • Impression de vos bandes WELCOME.

TRANSMAT

150 F CASSETTE 185 F DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande. Pour un système à disques AMSTRAD DDI-1.
• Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.
BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT **80 F**
Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 4 premières éditions.

Disponible sur ROM - **270 F** *l'unite.*

PRINTER PAC 1

125 F CASSETTE 160 F DISQUETTE

Une extension de système résidante qui ajoute SIX nouvelles commandes à votre CPC 464/664. Un ensemble à deux programmes conçu pour l'imprimante AMSTRAD DMP1 (AMDUMP) et pour les imprimantes compatibles ESPSON (EPDUMP).
• VIDAGE ECRAN dans tous les modes. Deux formats avec EPDUMP • Vidage texte dans tous les modes • Trois nouveaux types de caractères pour le DMP1 • Préciser les encres de fond (la version 664 n'est pas disponible sur cassette).

SYSTEME X

170 F CASSETTE 205 F DISQUETTE

Le SYSTEME X est un programme (RSX) d'extension à un système résidant qui apporte plus de 30 commandes supplémentaires à votre AMSTRAD CPC 464 ou CPC 664. Etant donné la nature très compacte du code, il ne faut qu'environ 3k octets de la RAM, ce qui laisse une zone plus que confortable de programme. Le SYSTEME X utilise des commandes extérieures, identifées par la barre verticale "|" qui les précède.

Disponible sur ROM - **270 F** *l'unité.*

TOMCAT

130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

ZEDIS

130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.
• Démontage complet Z80 • Insertion de point d'interruption et contrôle de registre • Entrée sous forme hexadécimale/caractères • Recherche rapide forme hexadécimale/caractères • Instructions complètes pour le démontage des ROM's • Visualisation continue des menus • Pré-chargement du registre avant l'exécution • Sortie vers l'imprimante.

SCRIPTOR

130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension.
• Caractère à jambage inférieur • Futuriste • Italiques • Compatible avec AMSWORD • Ecriture liée • Caractères gros et gras • Programme de définition de caractères • Une finition professionnelle pour votre correspondance.

LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ ODDJOB

200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.
Voyez plutôt les possibilités :
• Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
• De récupérer les programmes effacés. **NOUVEAU**
• De cacher des programmes du menu.
• Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
• Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
• Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
• Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
• Formatter deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
• Transférer les programmes/fichiers dont vous vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
• Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
• Charger et lister les programmes en BASIC
• Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
• Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
• Utilise pleinement le drive.
• Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC.

* Nota : Instruction sur l'écran en anglais.

AMS

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F.

SIGNATURE

NOM _____

ADRESSE _____

Mode de paiement : ☐ chèque/☐ mandat/☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
ZEDIS		
RSX SYCLONE 2		
SYSTEME X		
PRINTER PAC 1		
ODD JOB		

```
2210 INPUT #9,nbre
2220 DIM no$(nbre),p1(nbre),p2(nbre),sp(nbre),p3(nbre)
2230 FOR a=1 TO nbre
2240 INPUT #9,no$(a)
2250 INPUT #9,p1(a)
2260 INPUT #9,p2(a)
2270 NEXT
2280 CLOSEIN
2290 gd=gd+1
2300 fs=0
2310 RETURN
2320 '*********************
2330 'sauvegarde
2340 '*********************
2350 de=0
2360 MODE 2
2370 LOCATE 34,3:PRINT"STATISTIQUES"
2380 LOCATE 35,7:PRINT"SAUVEGARDE"
2390 LOCATE 28,10:INPUT "Entrer le nom du fichier ",ns$
2400 IF LEN(ns$)=0 THEN LOCATE 21,12:INPUT "Voulez vous
     quitter le mode sauvegarde ";cv$:IF cv$="O" OR
     cv$="o" THEN 940 ELSE 2360
2410 IF LEN(ns$)<3 THEN 2360
2420 OPENOUT ns$+".sts"
2430 PRINT#9,d1$
2440 PRINT#9,d2$
2450 PRINT#9,nbre
2460 FOR a=1 TO nbre
2470 PRINT#9,no$(a)
2480 PRINT#9,p1(a)
2490 PRINT#9,p2(a)
2500 NEXT
2510 CLOSEOUT
2520 RETURN
2530 MODE 2
2540 '*********************
2550 'petit c..
2560 '*********************
2570 LOCATE 22,12:PRINT"Vous avez oublié de faire les calculs"
2580 WHILE INKEY$="":WEND
2590 GOTO 970
2600 '*********************
2610 'traitement erreur
2620 '*********************
2630 CLS:LOCATE 25,5:PRINT"Dommage mais il y a une erreur"
2640 FOR i=1 TO 500:NEXT
2650 RESUME NEXT
2660 'the end
```

AMSTRADASCII

Grâce à ce petit programme utilitaire le standart ASCII n'aura plus de secret pour vous... Stockez, sur un coin de disquette ou un petit bout de cassette, cet utilitaire auquel vous ferez souvent (si,si !) référence. Le mode d'emploi est très simple : il suffit de charger le programme et de faire défiler, après un RUN fatidique, les codes, leurs significations et représentations à l'écran. AMSTRADASCII permet l'explication de codes "visibles" et invisibles. Simple mais efficace ! Très pratique (NdlR).

Daniel Ansoult

```
10 CLS:BORDER 9
20 LOCATE 10,5:PRINT" CODE ASCII    ";STRING$(&1,CHR$(241))
30 LOCATE 12,6:PRINT STRING$(&8,CHR$(126))
40 LOCATE 8,7:PRINT"(A)merican       ";+CHR$(1)
50 LOCATE 8,8:PRINT"(S)tandard       ";+CHR$(1)
60 LOCATE 8,9:PRINT"(C)ode for       ";+CHR$(1)
70 LOCATE 8,10:PRINT"(I)nformation    ";+CHR$(1)
80 LOCATE 8,11:PRINT"(I)nterchange    ";+CHR$(1)
90 LOCATE 5,20:PRINT"    pour ASCII invisibles tapez.....(i)"
100 LOCATE 5,21:PRINT"    pour ASCII visibles tapez.....(v)"
110 LOCATE 5,22:PRINT"    pour FINIR tapez.....(f) "
120 LOCATE 8,24:PRINT"votre CHOIX."
130 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 130
140 IF a$="i" OR a$="I" THEN 190
150 IF a$="v" OR a$="V" THEN 940
160 IF a$="f" OR a$="F" THEN PRINT:CLS:LOCATE 10,8:PRINT"    a bientot.....!":END
170 IF a$<>"" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 120
180 IF a$<>"i" AND a$<>"I" AND a$<>"v" AND a$<>"V" AND a$<>"f" AND a$<>"F" THEN GOTO 130
190 CLS
200 LOCATE 2,2: PRINT"Enumeration des codes ASCII invisibles"
210 LOCATE 2,3:PRINT STRING$(&26,CHR$(126))
220 LOCATE 5,4:PRINT"pour changer de code tapez"
230 LOCATE 5,5:PRINT"sur une touche ou ";+CHR$(243) " enter ";+CHR$(242)
240 FOR x=0 TO 4
250 LOCATE 5,8:IF x=0 THEN PRINT"aucun effet....!          "
260 LOCATE 5,8:IF x=1 THEN PRINT"symbole avec deux parametres"
270 LOCATE 5,8:IF x=2 THEN PRINT"deconnecte curseur de texte       ":LOCATE 5,10:PRINT"chr$(";x;") =
280 LOCATE 5,8:IF x=3 THEN PRINT"retablissement curseur  texte    "
290 LOCATE 5,8:IF x=4 THEN PRINT"code(4) = meme fonction que MODE ":LOCATE 5,10:PRINT"chr$(4) =...=> mode":FOR t=1 TO 2000:NEXT:GOTO
 320
300 LOCATE 5,10
310 PRINT"chr$(";x;")...=> ";CHR$(x)
320 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 320
330 PRINT CHR$(18)
340 NEXT
350 CLS:BORDER 9
360 LOCATE 2,2: PRINT"Enumeration des codes ASCII invisibles"
370 LOCATE 2,3:PRINT STRING$(&26,CHR$(126))
```

```
380 LOCATE 5,4:PRINT"pour changer de code tapez"
390 LOCATE 5,5:PRINT"sur une touche ou ";+CHR$(243) " enter ";+CHR$(242)
400 FOR x=5 TO 13
410 LOCATE 5,8:IF x=5 THEN PRINT"sort 1 symbole curseur graphique  "
420 LOCATE 5,8:IF x=6 THEN PRINT"active l'ecran texte              "
430 LOCATE 5,8:IF x=7 THEN PRINT"B.I.P..SONORE...                  "
440 LOCATE 5,8:IF x=8 THEN PRINT"curseur en arriere d'1 case       "
450 LOCATE 5,8:IF x=9 THEN PRINT"curseur en avant d'1 case         "
460 LOCATE 5,8:IF x=10 THEN PRINT"curseur 1 ligne vers le bas      "
470 LOCATE 5,8:IF x=11 THEN PRINT"curseur 1 ligne vers le haut     "
480 LOCATE 5,8:IF x=12 THEN PRINT"code(12)= efface l'ecran         ":LOCATE 5,10:PRINT"chr$(12) =  cls     ":GOTO 510
490 LOCATE 5,8:IF x=13 THEN PRINT"code (13) touche enter           "
500 LOCATE 5,10:PRINT"chr$(";x;")...=> ";CHR$(x)
510 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 510
520 PRINT CHR$(18)
530 NEXT
540 LOCATE 5,18:PRINT"suite codes invisibles tapez (s)"
550 LOCATE 5,20:PRINT"pour recommencer tapez (r)"
560 LOCATE 5,22:PRINT"pour FIN tapez f"
570 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 570
580 PRINT CHR$(18)
590 IF a$="r" OR a$="R" THEN 10
600 IF a$="s" OR a$="S" THEN 630
610 IF a$="f" OR a$="F" THEN PRINT:PRINT"       a....BIENTOT.........!"
615 IF a$<>"r" AND a$<>"R" AND a$<>"s" AND a$<>"S" AND a$<>"f" AND a$<>"F" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 560
620 END
630 CLS:BORDER 9
640 LOCATE 2,1: PRINT"suite  des  codes  ASCII  invisibles"
650 LOCATE 2,2:PRINT"codes tres speciaux...."
660 LOCATE 2,3:PRINT STRING$(&24,CHR$(126))
670 FOR i=14 TO 31
680 LOCATE 5,4:PRINT"pour changer de code tapez"
690 LOCATE 5,5:PRINT"sur une touche ou ";+CHR$(243) " enter ";+CHR$(242)
700 LOCATE 5,6:PRINT" HELP.! fonctions delicates a utiliser"
710 LOCATE 5,9:IF i=14 THEN PRINT"code(14)= meme fonction que paper     "
720 LOCATE 5,9:IF i=15 THEN PRINT"code(15) = meme fonction que PEN      "
730 LOCATE 5,9:IF i=16 THEN PRINT"code(16) =supprime carac. s/s curseur "
740 LOCATE 5,9:IF i=17 THEN PRINT"code(17) =supprime ligne jusq.curseur "
750 LOCATE 5,9:IF i=18 THEN PRINT"code(18)=supprime lig a partir curseur"
760 LOCATE 5,9:IF i=19 THEN PRINT"code(19) = vide ecran jusqu'au curseur"
770 LOCATE 5,9:IF i=20 THEN PRINT"code(20) = vide ecran a partir curseur"
780 LOCATE 5,9:IF i=21 THEN PRINT"code(21) = deconnecte ecran texte     "
790 LOCATE 5,9:IF i=22 THEN PRINT"code(22) = transparent oui/non (1/0)  "
800 LOCATE 5,9:IF i=23 THEN PRINT"code(23) = mode crayon pour graphisme "
810 LOCATE 5,9:IF i=24 THEN PRINT"code(24) = REVERS oui/non (dangereux) "
820 LOCATE 5,9:IF i=25 THEN PRINT"code (25) = meme fonction que SYMBOL  "
830 LOCATE 5,9:IF i=26 THEN PRINT"code (26) = meme fonction que WINDOW  "
840 LOCATE 5,9:IF i=27 THEN PRINT"code (27) =     aucun    effet       "
850 LOCATE 5,9:IF i=28 THEN PRINT"code (28) = meme fonction que INK     "
860 LOCATE 5,9:IF i=29 THEN PRINT"code (29) = meme fonction que BORDER  "
870 LOCATE 5,9:IF i=30 THEN PRINT"code (30) = place curseur haut gauche "
880 LOCATE 5,9:IF i=31 THEN PRINT"code (31) = meme fonction que LOCATE  "
890 LOCATE 5,9:IF i=32 THEN PRINT"code (32) = espace                    "
900 LOCATE 5,12:PRINT"chr$(";i;") =...=>"
910 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 910
920 PRINT CHR$(18)
930 NEXT
940 CLS:BORDER 9
950 LOCATE 2,2: PRINT"Enumeration des codes ASCII visibles"
960 LOCATE 2,3:PRINT STRING$(&24,CHR$(126))
970 LOCATE 5,4:PRINT"pour changer de code tapez"
980 LOCATE 5,5:PRINT"sur une touche ou ";+CHR$(243) " enter ";+CHR$(242)
990 FOR x=32 TO 255
1000 LOCATE 5,8:IF x=32 THEN PRINT"    code(32) =  espace               "
1010 LOCATE 5,8:IF x=33 THEN PRINT"    point d'exclamation              "
1020 LOCATE 5,8:IF x=34 THEN PRINT"    guillemet                        "
1030 LOCATE 5,8:IF x=35 THEN PRINT"    diese                            "
1040 LOCATE 5,8:IF x=36 THEN PRINT"    signe dolard (variable alphan.)  "
1050 LOCATE 5,8:IF x=37 THEN PRINT"    pourcentage                      "
1060 LOCATE 5,8:IF x=38 THEN PRINT"    ET commercial                    "
```

```
1070 LOCATE 5,8:IF x=39 THEN PRINT"    remplace REM(arque)                "
1080 LOCATE 5,8:IF x=40 THEN PRINT"    parenthese avant                   "
1090 LOCATE 5,8:IF x=41 THEN PRINT"    parenthese arriere                 "
1100 LOCATE 5,8:IF x=42 THEN PRINT"    signe (multiplication)             "
1110 LOCATE 5,8:IF x=43 THEN PRINT"    signe operationnel (addition)      "
1120 LOCATE 5,8:IF x=44 THEN PRINT"   virgule(separateur entre variables)"
1130 LOCATE 5,8:IF x=45 THEN PRINT"    signe negatif et (soustraction)    "
1140 LOCATE 5,8:IF x=46 THEN PRINT"    remplace (,) dans nombres decimaux"
1150 LOCATE 5,8:IF x=47 THEN PRINT"    diviseur                           "
1160 LOCATE 5,8:IF x=48 THEN PRINT"    chiffre                            "
1170 LOCATE 5,8:IF x=58 THEN PRINT"    separateur d'instructions          "
1180 LOCATE 5,8:IF x=59 THEN PRINT"    evite le saut de ligne             "
1190 LOCATE 5,8:IF x=60 THEN PRINT"    plus petit que                     "
1200 LOCATE 5,8:IF x=61 THEN PRINT"    egale                              "
1210 LOCATE 5,8:IF x=62 THEN PRINT"    plus grand que                     "
1220 LOCATE 5,8:IF x=63 THEN PRINT"    ponctuation et symbol de (PRINT)   "
1230 LOCATE 5,8:IF x=64 THEN PRINT"    symbol commercial                  "
1240 LOCATE 5,8:IF x=65 THEN PRINT"    alphabet MAJUSCULE (variable)      "
1250 LOCATE 5,8:IF x=91 THEN PRINT"    parenthese ouverte                 "
1260 LOCATE 5,8:IF x=92 THEN PRINT"    division par un entier(special)    "
1270 LOCATE 5,8:IF x=93 THEN PRINT"    parenthese fermee                  "
1280 LOCATE 5,8:IF x=94 THEN PRINT"  exponentiation (elevation puissance)"
1290 LOCATE 5,8:IF x=95 THEN PRINT"    signes divers                      "
1300 LOCATE 5,8:IF x=97 THEN PRINT"    alphabet minuscule (variable)      "
1310 LOCATE 5,8:IF x=123 THEN PRINT"   signes divers et graphismes         "
1320 LOCATE 5,8:IF x=128 THEN PRINT"   code(128)= carre blanc(invisible)   "
1330 LOCATE 5,8:IF x=129 THEN PRINT"   signes divers et graphiques.....    "
1340 LOCATE 5,11:PRINT"chr$(";x;")...=> ";CHR$(x)
1350 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1350
1360 PRINT CHR$(18)
1370 NEXT
1380 LOCATE 5,15:PRINT"c'est termine.....!"
1390 LOCATE 5,20:PRINT"  pour ASCII invisible tapez.....(i) "
1400 LOCATE 5,21:PRINT"  pour ASCII visible tapez.....(v) "
1410 LOCATE 5,22:PRINT"  pour FIN tapez f                  "
1420 LOCATE 8,24:PRINT"votre CHOIX.!"
1430 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1430
1440 IF a$="i" OR a$="I" THEN 190
1450 IF a$="v" OR a$="V" THEN 940
1460 IF a$="f" OR a$="F" THEN PRINT:PRINT"       a....BIENTOT.....!":END
1470 IF a$<>"" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 1410
1480 IF a$<>"i" AND a$<>"I" AND a$<>"v" AND a$<>"V" AND a$<>"f" AND a$<>"F"
     THEN 1430
```

TAQUIN

Qui ne connaît pas le taquin, cette grille maléfique qui vous fait croire à la réussite pour anéantir vos espoirs à l'instant d'après... ?

Pour les rares personnes qui n'ont pas encore été gagnées par la folie de ce sport cérébral, le taquin est (généralement) une grille de 4 sur 4 dans laquelle s'affichent, au hasard, quinze nombres. Bien entendu tout hasard étant désordre, ces nombres apparaissent mélangés dans la grille ; et votre tâche est de remettre en ordre croissant les nombres contenus dans la grille... Machiavélique, non ?

Surtout lorsque vous vous apercevrez que, pour se faire, vous ne disposez que d'une case vide... le tout consistant alors à déplacer les différents nombres à travers la grille.

Lorsque vous déplacez un nombre dans la case vide (cela ne peut être, bien entendu, qu'un nombre situé immédiatement à droite, gauche, en haut ou bas de l'emplacement vide) l'ancienne case occupée par le nombre devient case vide... Choisissez bien vos déplacements, et l'ordinateur ne vous taquinera pas trop les méninges... Et quant après une intense réflexion vous vous écrierez "Eurêka" vous aurez saisi le principe et aurez le droit de recommencer. Là encore une surprise vous attend... A chaque nouvelle partie, les positions de départ sont différentes... Bon courage !!!!

Philippe Bernard

```
1 ' ***************************
2 ' TAQUIN par Ph.BERNARD
3 ' Copyright Amstrad Magazine
4 ' et l'auteur (c) 1985
5 ' ***************************
6 GOSUB 900
7 CLS:PAPER 1:PEN 3:INK 0,13:INK 1,0:INK 2,3:INK 3,26:
  BORDER 13
10 DIM f(4)
15 DIM n(16)
25 f(1)=-4
30 f(2)=4
35 f(3)=1
40 f(4)=-1
42 c=0
43 GOSUB 500
45 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,3:INK 3,26:BORDER 13
46 PLOT 1,1:DRAW 1,399:DRAW 639,399:DRAW 639,1:DRAW 1,1
47 PLOT 4,4:DRAW 4,394:DRAW 634,394:DRAW 634,4:DRAW 4,4
55 FOR i=1 TO 15
60 n(i)=i
65 NEXT i
70 ' melange ------------------------
75 d=16
80 FOR i=1 TO 64
90 a= INT(4*(RND(i)))+1
95 IF d+f(a)<1 OR d+f(a)>16 THEN 90
100 IF INT(d/4)=d/4 AND a=3 THEN 90
105 IF INT((d-1)/4)=(d-1)/4 AND a=4 THEN 90
110 n(d)=n(d+f(a))
115 n(d+f(a))=0
120 d=d+f(a)
125 NEXT i
130 ' dessin grille jeu ---------------
135 PLOT 112,56
140 DRAW 112,350:DRAW 492,350:DRAW 492,56:DRAW 112,56
145 PLOT 112,132:DRAW 492,132
150 PLOT 492,210:DRAW 112,210
155 PLOT 112,286:DRAW 492,286
160 PLOT 404,350:DRAW 404,56
165 PLOT 300,56:DRAW 300,350
170 PLOT 206,350:DRAW 206,56
180 FOR i=0 TO 15
185 IF n(i+1)=0 THEN 195
190 LOCATE ((INT(i/4))*6)+9,((i-(INT(i/4)*4))*5)+5:PRINT n(i+1)
195 NEXT i
```

```
200 ' Jeu ------------------------------
205 LOCATE 6,24:INPUT "Quel numero deplacez-vous";
r:SOUND 1,50,5,15
215 IF r<1 OR r>15 THEN 205
217 LOCATE 6,24:PRINT"
220 FOR i=1 TO 16
230 IF r=n(i) THEN 235
232 NEXT i
235 r=i
240 FOR i=1 TO 4
245 IF r+f(i)<1 OR r+f(i)>16 THEN 255
250 IF n(r+f(i))=0 THEN 265
255 NEXT i
260 GOTO 205
265 n(r+f(i))=n(r)
270 n(r)=0
275 r=r-1
280 LOCATE ((INT((r+f(i))/4))*6)+9,(((r+f(i))-(INT((r+f(i))/4)*4))*5)+5:PRINT n(r+1+f(i))
285 LOCATE ((INT(r/4))*6)+9,((r-(INT(r/4)*4))*5)+5:PRINT "  "
290 FOR i=1 TO 15
295 IF n(i)<>i THEN c=c+1:GOTO 205
300 NEXT i
305 LOCATE 2,23:PRINT"PARFAIT! Vous avez trouve en";c;"coups"
306 FOR i=1 TO 5000:NEXT:LOCATE 2,24:PRINT"
309 r$=INKEY$
310 LOCATE 9,24:INPUT"une autre partie ?";r$:SOUND 1,30,20,15
320 IF r$="o" OR r$="O" THEN 10
325 IF r$="n" OR r$="N" THEN 335
330 GOTO 310
335 LOCATE 9,24:PRINT"O.K, A la prochaine !       ":END
400 ' PRESENTATION GRILLE------------
500 MODE 1:titre$=" T A Q U I N  "
510 ti=LEN(titre$)+2:tj=INT((40-ti)/2):PAPER 1:PEN 3
520 LOCATE tj,1:PRINT STRING$(ti,32):LOCATE tj,2:PRINT " ";titre$;" ":LOCATE tj,3:PRINT STRING$(ti,32)
530 FOR x=1 TO 3:ENV 1,100,-4,4:ENT 1,200,4,4:SOUND 1,142+x,100,1,1,1:NEXT x
540 ENT 1,100,-2,2:ENV 1,100,3,10:SOUND 1,142,200,15,,1
550 RETURN
600 ' SCREEN DE PRESENTATION-----------
900 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,3,7:INK 2,19,6:INK 3,17
1000 MODE 0:LOCATE 6,11:PRINT"Ph.Bernard":LOCATE 7,16:PRINT"PRESENTE":LOCATE 13,24:PRINT"(C)1985"
1100 FOR i=1 TO 4000:NEXT I
1200 RETURN
```


AMSTRAD + M.E.R.C.I. = MERCITEL

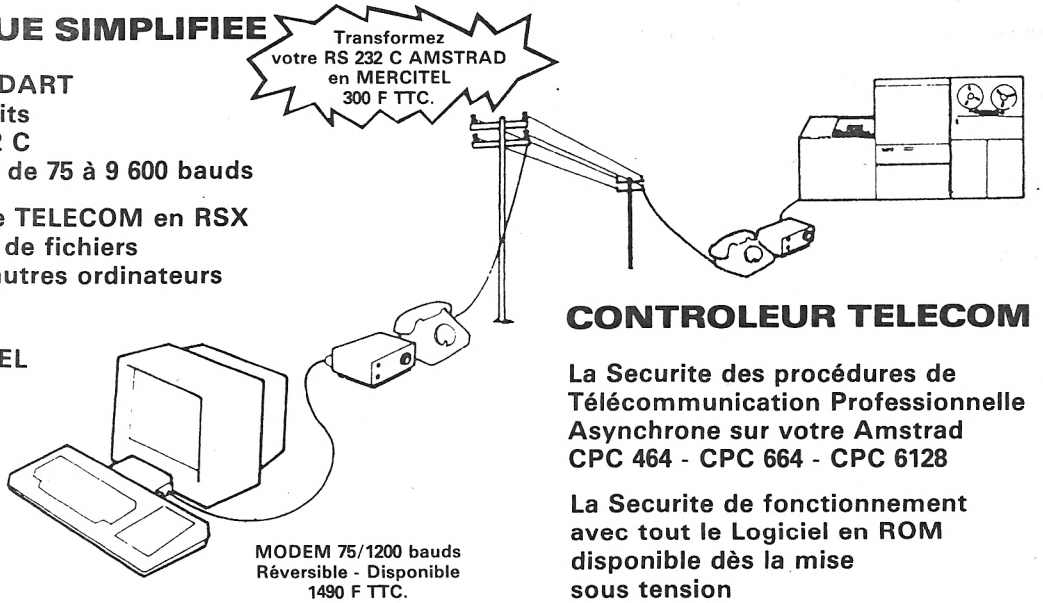
FICHE TECHNIQUE SIMPLIFIEE

Microprocesseur Z 80 A DART
ROM 27 128 128 K bits
Normes de Sortie RS 232 C
Vitesses programmables de 75 à 9 600 bauds

30 Instructions BASIC de TELECOM en RSX
Transmission/Réception de fichiers
Communication avec d'autres ordinateurs
Emulation de Terminal
Emulation MINITEL
Copie page écran MINITEL
sur disque

890 F TTC

Transformez votre RS 232 C AMSTRAD en MERCITEL 300 F TTC.



MODEM 75/1200 bauds
Réversible - Disponible
1490 F TTC.

CONTROLEUR TELECOM

La Securite des procédures de Télécommunication Professionnelle Asynchrone sur votre Amstrad CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128

La Securite de fonctionnement avec tout le Logiciel en ROM disponible dès la mise sous tension

23, rue de la Mouchetière • Z.I. INGRÉ • 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle • Tél. 38.72.22.83
S.A.R.L. capital 100 000 F • R M 32 933 881 450 • SIRET 329 338 818 00019 • Code APE 2701

MUSICSOFT

Musicsoft est un programme qui va permettre aux néophytes en musique de créer leurs propres compositions. En effet, il ne réclame aucune connaissance spéciale du solfège. La correspondance des touches de l'ordinateur avec celles d'un synthétiseur est indiquée sur l'écran, ainsi que de nombreux paramètres qui vous permettront, une fois relevés, d'inclure vos créations dans d'autres programmes. Après un écran de présentation, apparait un menu qui permet d'obtenir toutes explications à l'écran.

↑ : Augmente le vol de 1
↓ : diminue le vol. de 1
→ : augmente la durée de 5
← : diminue la durée de 5
8 : augmente de 1 octave
7 : diminue de 1 octave
6 : augm. enveloppe 1 de 1
5 : augm. enveloppe 2 de 1
4 : diminue env. 1 de 1
3 : diminue env.3 de 1
2 : diminue env. 2 de 1
1 : diminue env. 1 de 1
\ : retour au menu
[: effet "alarme"
] : effet "sonnerie"
@ : effet "sirène"
; : effet "tirs"
shift : pour dièses et bémols.

Lignes 120 à 210 : initialisation des variables et des couleurs.
Lignes 220-240 : définition des enveloppes de volume. 15 enveloppes peuvent être définies au gré de l'utilisateur.
Lignes 250-620 : saisie et analyse des touches du clavier.
Lignes 660-750 : génération des sons et affichage des différents paramètres.
Lignes 790-940 : sous-programme de dessin du clavier.
Linges 950-1 130 : définition du titre "Musicsoft".
Lignes 1 220-1 370 : présentation du menu et saisie de touches.
Lignes 1 410-1 540 : sous-programme de présentation de la fonction des touches.
Lignes 1 580-1 740 : sous-programme "mode d'emploi".
Lignes 1 750-1 850 : générique du logiciel.
Lignes 1 860-1 910 : présentation du début.

Noël Danjou

```
10  '************************
20  '**                    **
30  '**  PROGRAME-MUSIQUE  **
40  '**        --          **
50  '**    DANJOU-Noel     **
60  '**                    **
70  '**          &         **
80  '**                    **
90  '**  DOUCIN-Dominique  **
100 '**                    **
110 '************************
120 SYMBOL AFTER 49
130 CLEAR:RESTORE:n=1
140 PEN 1
150 MODE 0:INK 1,0:INK 0,26:BORDER 16
160 GOSUB 1860
170 GOSUB 1190
180 '************************
190 '** SAISIE DES TOUCHES **
200 '************************
210 MODE 2:RESTORE:GOSUB 760:dur=30:vol=0:oc1=0:oc2=1:oc3=2:ev11=0:ev12=0:ev13=0
220 ENV 1,1,20,10,1,-7,10,1,-9,10,1,-11,10,1,-9,24:ENV 2,50,20,2: ENV 3,1,-15,10,1,4,10,1,1,10,1,6,20,1,15,20:ENV 4,1,5,7,2,5,3,15,-
1,3:ENV 5,1,2,10,1,6,10,1,10,10,1,-10,10,1,-6,10:ENV 6,1,0,10,1,-6,10,1,11,10,1,-11,10,1,11,10:ENV 8,100,-2,2
230 ENV 9,1,-10,5,1,25,5,1,-5,10,1,-7,10,1,-3,16:ENV 10,1,23,15,1,-10,15,1,-11,15,1,-13,1,1,34,1:ENV 11,1,0,26,1,22,0:ENV 12,1,14,50
,1,-22,0:ENV 12,1,18,20,1,-36,0,1,19,20,1,-19,0,1,36,20:ENV 13,1,6,20,1,-23,3,1,30,7,1,-13,3,1,4,26
240 ENV 14,1,0,20,1,-11,12,1,2,12,1,7,12,1,10,8:ENV 15,1,20,30,1,-20,30,1,0,30,1,2,30,1,14,30
250 a$=INKEY$:a=VAL(a$)
260 i=0:j=0:k=0:h=0
270 IF a$="\" THEN 1190
280 IF a=7 THEN oc1=oc1-1:oc2=oc2-1:oc3=oc3-1
290 IF a=8 THEN oc1=oc1+1:oc2=oc2+1:oc3=oc3+1
300 IF a=4 THEN ev11=ev11+1:IF ev11>15 THEN ev11=0
310 IF a=1 THEN ev11=ev11-1:IF ev11<0 THEN ev11=15
320 IF a=5 THEN ev12=ev12+1:IF ev12>15 THEN ev12=0
330 IF a=2 THEN ev12=ev12-1:IF ev12<0 THEN ev12=15
340 IF a=6 THEN ev13=ev13+1:IF ev13>15 THEN ev13=0
350 IF a=3 THEN ev13=ev13-1:IF ev13<0 THEN ev13=15
360 IF a$="[" THEN GOSUB 1140
370 IF a$="]" THEN GOSUB 1150
380 IF a$="@" THEN GOSUB 1170
390 IF a$=";" THEN GOSUB 1180
400 IF a$=CHR$(243) THEN dur=dur+5
410 IF a$=CHR$(241) THEN vol=vol-1:IF vol<=0 THEN vol=0
420 IF a$=CHR$(240) THEN vol=vol+1:IF vol>=15 THEN vol=15
430 IF a$=CHR$(242) THEN dur=dur-5:IF dur<=5 THEN dur=5
440 per1=per1+(478 AND a$="q")+(451 AND a$="Q"):IF a$="q" THEN note$="DO   " ELSE IF a$="Q" THEN note$="DO # "
450 per1=per1+(426 AND a$="w")+(402 AND a$="W"):IF a$="w" THEN note$="RE   " ELSE IF a$="W" THEN note$="MI b "
460 per1=per1+(379 AND a$="e")+(358 AND a$="r"):IF a$="e" THEN note$="MI   " ELSE IF a$="r" THEN note$="FA   "
470 per1=per1+(338 AND a$="R")+(319 AND a$="t"):IF a$="R" THEN note$="FA # " ELSE IF a$="t" THEN note$="SOL  "
480 per1=per1+(301 AND a$="T")+(284 AND a$="y"):IF a$="T" THEN note$="SOL #" ELSE IF a$="y" THEN note$="LA   "
490 per1=per1+(268 AND a$="Y")+(253 AND a$="u"):IF a$="Y" THEN note$="SI b " ELSE IF a$="u" THEN note$="SI   "
500 per2=per2+(478 AND a$="i")+(451 AND a$="I"):IF a$="i" THEN note$="DO    " ELSE IF a$="I" THEN note$="DO # "
510 per2=per2+(426 AND a$="o")+(402 AND a$="O"):IF a$="o" THEN note$="RE   " ELSE IF a$="O" THEN note$="MI b "
520 per2=per2+(379 AND a$="p")+(358 AND a$="a"):IF a$="p" THEN note$="MI   " ELSE IF a$="a" THEN note$="FA   "
530 per2=per2+(338 AND a$="A")+(319 AND a$="s"):IF a$="A" THEN note$="FA # " ELSE IF a$="s" THEN note$="SOL  "
540 per2=per2+(301 AND a$="S")+(284 AND a$="d"):IF a$="S" THEN note$="SOL #" ELSE IF a$="d" THEN note$="LA   "
```

```
550 per2=per2+(268 AND a$="D")+(253 AND a$="f"):IF a$="D" THEN note$="SI b " ELSE IF a$="f" THEN note$="SI   "
560 per3=per3+(478 AND a$="g")+(451 AND a$="G"):IF a$="g" THEN note$="DO    " ELSE IF a$="G" THEN note$="DO # "
570 per3=per3+(426 AND a$="h")+(402 AND a$="H"):IF a$="h" THEN note$="RE   " ELSE IF a$="H" THEN note$="MI b "
580 per3=per3+(379 AND a$="j")+(358 AND a$="k"):IF a$="j" THEN note$="MI   " ELSE IF a$="k" THEN note$="FA   "
590 per3=per3+(338 AND a$="K")+(319 AND a$="l"):IF a$="K" THEN note$="FA # " ELSE IF a$="l" THEN note$="SOL  "
600 per3=per3+(301 AND a$="L")+(284 AND a$="z"):IF a$="L" THEN note$="SOL #" ELSE IF a$="z" THEN note$="LA   "
610 per3=per3+(268 AND a$="Z")+(253 AND a$="x"):IF a$="Z" THEN note$="SI b " ELSE IF a$="x" THEN note$="SI   "
620 IF a$="" THEN per1=0:per2=0:per3=0:LOCATE 12,9:PRINT"     ":LOCATE 12,8:PRINT"     ":LOCATE 12,10:PRINT"     ":GOTO 220
630 '******************
640 '**    SOUND     **
650 '******************
660 WINDOW#2,12,16,8,10:CLS#2:FOR T=1 TO 20:NEXT:IF oc3>=4 THEN oc3=4:oc2=3:oc1=2
670 IF oc1<=-3 THEN oc1=-3:oc2=-2:oc3=-1
680 per1=INT(per1/2^oc1):per2=INT(per2/2^oc2):per3=INT(per3/2^oc3)
690 IF per1=0 THEN 700 ELSE SOUND 1,per1,dur,vol,evl1:can=1
700 IF per2=0 THEN 710 ELSE SOUND 2,per2,dur,vol,evl2:can=2
710 IF per3=0 THEN 720 ELSE SOUND 4,per3,dur,vol,evl3:can=4
720 LOCATE 12,8:PRINT per1:LOCATE 39,8:PRINT note$:LOCATE 40,10:PRINT can:LOCATE 54,8:PRINT dur:LOCATE 55,10:PRINT vol
730 LOCATE 12,9:PRINT per2:LOCATE 26,8:PRINT oc1:LOCATE 26,9:PRINT oc2:LOCATE 26,10:PRINT oc3:LOCATE 12,10:PRINT per3:LOCATE 77,8:PR
INT evl1:LOCATE 77,9:PRINT evl2:LOCATE 77,10:PRINT evl3:PLOT 638,450:DRAW 638,200
740 per1=0:per2=9:per3=0:IF ASC(a$)<65 OR ASC(a$)>122 THEN 250 ELSE n=n+1
750 GOTO 250
760 '************************
770 '** DESSIN DU CLAVIER **
780 '************************
790 GOSUB 950
800 LOCATE 2,8:PRINT"PERIODE 1:":LOCATE 2,9:PRINT"PERIODE 2:":LOCATE 2,10:PRINT"PERIODE 3:"
810 LOCATE 19,10:PRINT"OCT.3:":LOCATE 33,8:PRINT"NOTE :":LOCATE 33,10:PRINT"CANAL:":LOCATE 47,8:PRINT"DUREE :":LOCATE 47,10:PRINT"VO
LUME:":LOCATE 60,8:PRINT"EFFET :":LOCATE 72,8:PRINT"ENV1:":LOCATE 72,9:PRINT"ENV2:":LOCATE 72,10:PRINT"ENV3:"
820 LOCATE 19,9:PRINT"OCT.2:":LOCATE 19,8:PRINT"OCT.1:"
830 LOCATE 10,21:PRINT "DO RE MI FA SO LA SI DO RE MI FA SO LA SI DO RE MI FA SO LA SI":LOCATE 11,24:PRINT"Q  W  E  R  T  Y  U  I  O
  P  A  S  D  F  G  H  J  K  L  Z  X"
840 LOCATE 15,12:PRINT"main Gauche":LOCATE 45,12:PRINT"main Droite"
850 FOR t=1 TO 22:READ x:PLOT x,46:DRAW x,172:NEXT
860 PLOT 68,175:DRAW 572,175:PLOT 68,45:DRAW 572,45
870 FOR t=1 TO 15:READ z,y:FOR x=z TO y:PLOT x,174:DRAW x,104:NEXT x:NEXT t
880 FOR q=1 TO 10:READ a,b,c,d:PLOT a,b:DRAW c,d:NEXT q
890 FOR q=1 TO 13:READ a,b,c,d:PLOT a,b:DRAW c,d:NEXT q
900 DATA 68,92,116,140,164,188,212,236,260,284,308,332,356,380,404,428,452,476,500,524,548,572
910 DATA 84,100,108,124,156,172,180,196,204,220,252,268,276,292,324,340,348,364,372,388,420,436,444,460,492,508,516,532,540,556
920 DATA 68,194,234,194,238,194,572,194,68,194,68,184,234,194,234,184,238,194,238,184,572,194,572,184,68,37,572,37,68,15,572,15,68,1
5,68,37,572,37,572,15,2,1,639,1,638,398,638,398,2,398,2,1,2,235,638,235,250,265,465,265,140,235,140,295,250,235,250
930 DATA 295,2,295,638,295,360,235,360,295,465,235,465,295,638,1,638,398,638,398,2,398,560,235,560,295
940 RETURN
950 SYMBOL 49,1,3,7,15,31,63,127,255
960 SYMBOL 50,128,192,224,240,248,252,254,255
970 SYMBOL 51,255,255,255,255,255,255,255,255
980 SYMBOL 52,255,127,63,31,15,7,3,1
990 SYMBOL 53,255,254,252,248,240,224,192,128
1000 SYMBOL 54,0,0,0,0,0,0,0,0
1010 a$="661212666666666166666666666666613262666"
1020 b$="663333666666666656666666666666636363666"
1030 c$="663453626261356126135613561326366633666"
1040 d$="663663636364326336366643263633663666"
1050 e$="665665641361356336432613564356366643266"
1060 LOCATE 21,2:PRINT a$:LOCATE 21,3:PRINT b$:LOCATE 21,4:PRINT c$:LOCATE 21,5:PRINT d$:LOCATE 21,6:PRINT e$
1070 SYMBOL 49,24,56,24,24,24,24,126,0
1080 SYMBOL 50,60,102,6,60,96,102,126,0
1090 SYMBOL 51,60,102,6,28,6,102,60,0
1100 SYMBOL 52,28,60,108,204,254,12,30,0
1110 SYMBOL 53,126,98,96,124,6,102,60,0
1120 SYMBOL 54,60,102,96,124,102,102,60,0
1130 RETURN
1140 LOCATE 60,10:PRINT"Alarme   ":LOCATE 40,10:PRINT"1 ":FOR n=500 TO 100 STEP -15:SOUND 1,n,4,vol:NEXT:SOUND 1,0,30,vol:IF h=5 THE
N 1160 ELSE h=h+1:GOTO 1140
1150 LOCATE 60,10:PRINT"Sonnerie ":LOCATE 40,10:PRINT"1 ":SOUND 1,100,100,vol:SOUND 1,0,100,vol:IF h=5 THEN 1160 ELSE h=h+1:GOTO 115
0
1160 LOCATE 60,10:PRINT"Neant    ":can=0:RETURN
1170 LOCATE 60,10:PRINT"Sirene   ":LOCATE 40,10:PRINT"1 ":FOR n=100 TO 200 STEP 10:SOUND 1,n,2,vol:NEXT:FOR n=200 TO 100 STEP -10:SO
UND 1,n,2,vol:NEXT:IF i=5 THEN 1160 ELSE i=i+1:GOTO 1170
1180 LOCATE 60,10:PRINT"tirs     ":LOCATE 40,10:PRINT"1 ":FOR n=90 TO 125 STEP INT(RND(1)*10)+1:SOUND 1,n,2,vol:NEXT:SOUND 1,0,INT(R
ND(1)*20):IF k=8 THEN 1160 ELSE k=k+1:GOTO 1180
1190 '******************
1200 '** PRESENTATION **
1210 '******************
```

```
1220 FOR col=0 TO 26:FOR col1=26 TO 0 STEP -1:INK 0,col:INK 1,col1:NEXT:NEXT:MODE 1:GOSUB 950
1230 PLOT 1,280:DRAW 639,280:PLOT 1,100:DRAW 639,100
1240 a$=INKEY$
1250 SYMBOL 199,255,129,129,129,129,129,129,255
1260 LOCATE 7,10:PRINT"Mode d'emploi":LOCATE 7,12:PRINT"Jouer une musique":LOCATE 7,14:PRINT"Fonction des Touches":LOCATE 7,16:PRINT
"Arreter":LOCATE 6,21:PRINT"Utiliser les Touches : '"CHR$(240)"' et '"CHR$(241)"'  "
1270 LOCATE 11,22:PRINT"Validez avec [ENTER]":PLOT 1,30:DRAW 639,30
1280 a=5
1290 GOSUB 1350
1300 a$=INKEY$
1310 IF a$=CHR$(240) THEN a=a-2:GOSUB 1350
1320 IF a$=CHR$(241) THEN a=a+2:GOSUB 1350
1330 IF INKEY(18)=0 THEN 1370
1340 GOTO 1300
1350 IF a<10 THEN a=10 ELSE IF a>16 THEN a=16
1360 LOCATE 5,10:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,12:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,14:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,16:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,a:PRIN
T CHR$(143):RETURN
1370 LOCATE 2,21:IF a=10 THEN 1580 ELSE IF a=12 THEN 210 ELSE IF a=14 THEN 1380 ELSE IF a=16 THEN 1550
1380 '***********************************
1390 '** PRESENTATION FONCTION TOUCHES **
1400 '***********************************
1410 MODE 2:GOSUB 950
1420 PLOT 1,280:DRAW 639,280:PLOT 1,250:DRAW 639,250:PLOT 1,45:DRAW 639,45:LOCATE 19,9:PRINT"PRESENTATION de la FONCTION des TOUCHES
"
1430 LOCATE 20,22:PRINT"PRESSEZ '\' pour REVENIR  au MENU":PLOT 1,68:DRAW 639,68
1440 LOCATE 3,11:PRINT CHR$(240)": Augmente le volume de 1                    "CHR$(241)": Diminue le volume de 1"
1450 LOCATE 3,12:PRINT CHR$(243)": Augmente la duree de 5                     "CHR$(242)": Diminue la duree de 5"
1460 LOCATE 3,13:PRINT"8: Augmente de 1 octave                        7: Diminue de 1 octave"
1470 LOCATE 3,14:PRINT"6: Augmente l'env1 de 1                        5: Augmente l'env2 de 1"
1480 LOCATE 3,15:PRINT"4: Diminue l'env1 de 1                         3: Diminue l'env3 de 1"
1490 LOCATE 3,16:PRINT"2: Diminue l'env2 de 1                         1: Diminue l'env1 de 1"
1500 LOCATE 3,17:PRINT"\: Retour au Menu                              [: Effet 'Alarme'"
1510 LOCATE 3,18:PRINT"]: Effet 'Sonnerie'                            @: Effet 'Sirene'"
1520 LOCATE 3,19:PRINT";: Effet 'Tirs'                                SHIFT: Pour dieses et bemols"
1530 S$=INKEY$
1540 IF S$="\" THEN 1190 ELSE 1530
1550 MODE 0
1560 FOR encr=0 TO 26:INK 0,encr:LOCATE 4,12:PRINT"FIN du LOGICIEL":NEXT
1570 GOTO 1570
1580 MODE 2:GOSUB 950
1590 PLOT 1,280:DRAW 639,280:PLOT 1,250:DRAW 639,250:PLOT 1,45:DRAW 639,45:LOCATE 32,9:PRINT"MODE D'EMPLOI"
1600 LOCATE 7,11:PRINT"MUSICSOFT est un logiciel simple qui permet de transformer votre AMSTRAD "
1610 LOCATE 5,12:PRINT"en un synthetiseur.  Il ne demande aucune connaissance speciale du solfege"
1620 LOCATE 5,13:PRINT"et permet de creer de merveilleuses musiques.La correspondance des touches"
1630 LOCATE 5,14:PRINT"de l'ordinateur avec celles d'un synthe est indique sur l'ecran, ainsi que"
1640 LOCATE 5,15:PRINT"de nombreux parametres qui vous permettront  en les relevant d'inclure vo-"
1650 LOCATE 5,16:PRINT"tre creation dans un autre de vos programmes.
1660 LOCATE 7,17:PRINT"Ce synthetiseur vous permet, entre autre, de melanger avec votre musique "
1670 LOCATE 5,18:PRINT"des sons preprogrammes ( que vous pourrez transformer en changeant les li-"
1680 LOCATE 5,19:PRINT"gnes 1100 a 1140 ) ,  changer la sonorite de vos notes avec des enveloppes"
1690 LOCATE 5,20:PRINT"selectionnables que vous pourrez egalement transformer (ligne 200), et  de"
1700 LOCATE 5,21:PRINT"reduire ou augmenter la duree de la note et le volume de celle-ci."
1710 LOCATE 7,22:PRINT"Pour conclure, donnez un coup d'oeil a la fonction des touches..."
1720 LOCATE 23,24:PRINT"PRESSEZ '/' POUR REVENIR AU MENU"
1730 WQ$=INKEY$
1740 IF WQ$="/" THEN 1190 ELSE 1730
1750 ' *** GENERIQUE ***
1760 RESTORE 1770:FOR t=1 TO 19:READ a:SOUND 1,a*4,22,6:SOUND 2,a/2,22,6:SOUND 4,a*2,22,6:NEXT
1770 DATA 159,142,126,142,126,119,126,119,106,126,119,106,94,89,94,106,119,126,119,106,126,119
1780 RESTORE 1850:FOR T=1 TO 34
1790 READ a:SOUND 1,a,22,6:SOUND 2,a/2,22,6:SOUND 4,a/4,22,6:NEXT
1800 RESTORE 1850:T=0
1810 FOR t=1 TO 33
1820 READ a:SOUND 1,a/4,20,6:SOUND 2,a*2,15,6:NEXT
1830 FOR t=7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,338*2,15,t:NEXT
1840 GOTO 1880
1850 DATA 338,301,268,225,225,338,301,268,201,201,338,301,268,225,201,225,268,268,301,338,402,402,268,301,338,451,451,268,301,338,40
2,451,402,338
1860 ' *** PRESENTATION ***
1870 MODE 1:GOSUB 950:GOTO 1760
1880 PLOT 1,250,1:DRAW 639,250,1:LOCATE 5,15:PRINT"Ecrit et Invente par:":LOCATE 10,17:PRINT"N.DANJOU":LOCATE 5,19:PRINT"Le Generiqu
e a ete realise":LOCATE 10,21:PRINT"avec ce logiciel"
1890 FOR t=5 TO 250 STEP 4:PLOT 10,t,0:DRAW 600,t,0:NEXT:FOR t=40 TO 600 STEP 4:PLOT t,20:DRAW t,230:NEXT:PLOT 1,1,1
1900 FOR t=1 TO 1500:NEXT
1910 FOR t=1 TO 1000:NEXT:FOR col=26 TO 0 STEP -1:FOR col1=0 TO 26:INK 0,col:INK 1,col1:NEXT:NEXT:RETURN
```

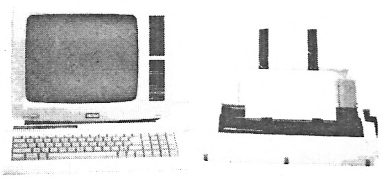
ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

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

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



☐ **PCW 8256** ..... **6990 F**

CPC 6128
☐ avec moniteur couleur ..... 5990 F
☐ avec moniteur monochrome ..... 4490 F

CPC 664
☐ avec moniteur couleur ..... **5290 F**
☐ avec moniteur monochrome ..... **3790 F**

CPC 464
☐ avec moniteur couleur ..... **3990 F**
☐ avec moniteur monochrome ..... **2690 F**



☐ 1er lecteur de disquettes..... **1990 F**
☐ 2ème lecteur de disquettes..... **1590 F**
☐ cordon 2ème lecteur disquette..... 150 F



Synthétiseur vocal AMSTRAD
Enfin votre AMSTRAD peut s'exprimer! Anglais d'origine il gardera son accent mais, grâce à un programme basic, vous dira "bonjour", "gagné" ou vous apprendra l'anglais ou l'allemand.
☐ synthétiseur vocal (DK Tronics) ..... 395 F
☐ synthétiseur vocal (Amstrad) ..... 390 F
☐ synthétiseur vocal Français ..... 480 F

DIVERS
☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) ..... 198 F
☐ adaptateur péritel pour 464 ..... 390 F
☐ adaptateur péritel pour 664-6128..... 490 F
☐ cordon pour 2e lecteur disquette ..... 120 F
– modem DIGITELEC :
grâce à ce modem vous pourrez non seulement faire de la transmission de données mais également transformer notre AMSTRAD en minitel.
☐ modem (avec logiciel télétel) ..... 1490 F
☐ boîte rangement disquettes (40) ..... 255 F
☐ extenision 64 K (avec câble)..... 950 F
☐ souris ..... 690 F
☐ interface RS 232 ..... 590 F

Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL 1 ou CL 2, adjoint 64 K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit. Nous tenons à votre disposition le logiciel JL BANK, équivalent direct du BANK MAN du 6128.
☐ extension RAM 64 K (avec câble) ..... 950 F

Magnétophone
Ce magnétophone spécialement conçu pour les micro-ordinateurs vous évitera bien des soucis. Entrée DIN ou Jack. Niveau règlable. Témoin sonore et lumineux. Alimentation intégrée
☐ magnétophone ..... 390 F
☐ câble magnéto ..... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
☐ **664** **180 F**
☐ housse lecteur disquette ..... 85 F
☐ housse pour moniteur + clavier ..... **175 F**
(préciser couleur ou monoc.)

☐ **boitier rangement disquettes**..... **255 F**

LOGICIELS CASSETTE

☐ warrior ..... 160 F
☐ ballade au pays de big ben (cours d'anglais)..... 179 F
☐ they sold à million : décathlon + beach head + jet set willy + sabre wolf.. 120 F
☐ logiformes ..... 120 F
☐ logiphrases ..... 120 F
☐ loto ..... 125 F
☐ transmat ..... 150 F
☐ tomcat ..... 130 F
☐ votez pour moi ..... 199 F
☐ agenda ..... 150 F
☐ aide bureautique ..... 250 F
☐ allien 8 ..... 130 F
☐ amélie minuit ..... 140 F
☐ amstradivarius ..... 145 F
☐ amsword ..... 245 F
☐ azimuth head alignment tape ..... 120 F
☐ bataille d'Angleterre .. 140 F
☐ beach head ..... 130 F
☐ budget familial ..... 180 F
☐ business + ... 199 F
☐ cahier de textes ..... 150 F
☐ Cap Horn ..... 149 F
☐ carnet d'adresses..... 150 F
☐ chirologie..... 140 F
☐ cobra pinball..... 140 F
☐ code name mat..... 100 F
☐ combat lynx ..... 110 F
☐ compilateur intégral .. 250 F
☐ cours de solfège niveau 1 ..... 250 F
☐ cours de solfège niveau 2 ..... 250 F
☐ cub-bert..... 120 F
☐ D.A.O..... 120 F
☐ dr. Watson (autoform. assembleur) ..... 195 F
☐ devpac assembler .... 290 F
☐ easy bank ..... 180 F
☐ easy calc ..... 180 F
☐ easy file..... 180 F
☐ easy graph ..... 180 F
☐ easy report ..... 120 F
☐ fighter pilot..... 110 F
☐ gestion de fiches (logys) 180 F
☐ gestion documentaire (logys) ..... 160 F
☐ cobra pinball ..... 220 F
☐ warrior ..... 195 F
☐ raid sur Ténéré ..... 245 F
☐ mandragore ..... 290 F
☐ ballade au pays de big ben (cours d'anglais) ..... 269 F
☐ they sold a million : décathlon + beach head + jet set willy + sabre wulf ..... 180 F
☐ sorcery "+" ..... 169 F
☐ transmat ..... 185 F
☐ tomcat ..... 165 F
☐ syclone 2 ..... 165 F
☐ scriptor ..... 165 F
☐ zedis II..... 165 F
☐ printer pac ..... 160 F
☐ file (français) ..... 345 F
☐ bank (français) ..... 345 F
☐ amsgolf ..... 149 F
☐ code name mat..... 149 F
☐ master chess..... 149 F
☐ spannerman ..... 149 F
☐ graph (français) ..... 345 F
☐ snooker ..... 149 F
☐ D.A.M.S. français ..... 395 F
☐ raid sur Ténéré ..... 155 F
☐ san pablo ..... 119 F
☐ syclone 2 ..... 130 F
☐ scriptor..... 165 F
☐ zedis II ..... 130 F
☐ printer pac 1 ..... 125 F
☐ système X ..... 170 F
☐ 1815 ..... 160 F
☐ force 4 ..... 120 F
☐ amstral..... 120 F
☐ biorythmes..... 120 F
☐ graphologie ..... 150 F
☐ métro 2018 ..... 198 F
☐ 3 D voice chess ..... 160 F
☐ gestion domestique (logys) ..... 180 F
☐ 3D megacode ..... 180 F
☐ ghosbuster ..... 130 F
☐ gutter ..... 120 F
☐ hard hat mack ..... 175 F
☐ histo quizz ..... 120 F
☐ hyperspace ..... 120 F
☐ imperialis ..... 179 F
☐ initiation basic vol. 1 ..... 245 F
☐ jump jet ..... 130 F
☐ knight lore..... 130 F
☐ la palette magique ... 119 F
☐ la ville infernale ..... 120 F
☐ le bagne de nepharia .. 140 F
☐ le millionnaire..... 140 F
☐ le mystère du kikekankio..... 160 F
☐ le survivant..... 120 F
☐ le trésor de l'Amazone 99 F
☐ M.A. base ..... 165 F
☐ macadam bumper .... 160 F
☐ manager ..... 160 F
☐ meurtre à grande vitesse ..... 180 F
☐ micro gestion ..... 150 F
☐ micro sapiens ..... 140 F
☐ mission delta ..... 120 F
☐ mission detector..... 120 F
☐ monopolic ..... 130 F
☐ montsegur..... 140 F
☐ multicopy..... 120 F
☐ night booster..... 120 F
☐ Othello ..... 120 F
☐ mandragore..... 240 F
☐ poseidon ..... 179 F
☐ tyrann..... 185 F
☐ montsegur..... 140 F
☐ D.A.M.S. (désas. ass. monit.) (français) ..... 295 F
☐ bad max (en relief !)..... 190 F
☐ rally II ..... 180 F
☐ 3 D fight ..... 160 F
☐ space shuttle..... 290 F
☐ infernal runner ..... 160 F
☐ le mystère de kikekankoi 180 F
☐ empire ..... 230 F
☐ alien (en relief) ..... 230 F
☐ diamant île maudite .... 200 F
☐ planète base ..... 150 F
☐ lorigraph ..... 230 F
☐ tennis 3 D ..... 150 F
☐ foot..... 180 F
☐ 1000 bornes..... 145 F
☐ master of lamps ..... 120 F
☐ 3 D grand prix..... 120 F
☐ H-basic..... 490 F
☐ way of exploding fist ... 115 F
☐ torann + dianne + 3 D sub ..... 295 F
☐ rocky horror show .... 125 F
☐ the hobbit ..... 180 F
☐ the quill ..... 220 F
☐ turtle graphic vision .. 180 F
☐ master file (français).. 290 F
☐ histo-quizz..... 120 F
☐ gems of stradus + star avenger ..... 120 F
☐ dum darach ..... 135 F
☐ sorcery..... 135 F
☐ strip poker..... 140 F
☐ world cup football..... 120 F
☐ stress..... 120 F
☐ world war 3 ..... 95 F
☐ salut l'artiste (D.A.O.) . 185 F
☐ ghostbuster..... 140 F
☐ amsword (francais) ... 245 F
☐ easy file (français).... 175 F
☐ easy calc (français) ... 175 F
☐ easy bank (français) .. 175 F
☐ coloric ..... 95 F
☐ amscalc..... 245 F

LOGICIELS DISQUETTES

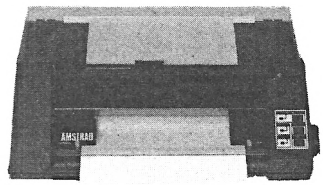
☐ 3 D voice chess..... 160 F
☐ sytème X ..... 205 F
☐ oddjob..... 200 F
☐ 1815 ..... 215 F
☐ meurtre à gandre vitesse 240 F
☐ textomat : traitement de texte français compatible toute impri-mante..... 450 F
☐ datamat : gestion de fiehier (français jusqu'à 4000 fiches) ..... 450 F
☐ U-DOS : nombreuses fonctions supplémentaires et fichiers en ACCES DIRECT (jusqu'à 7 fichiers en même temps), livré avec manuel ..... 380 F
☐ facturation : saisie, édition factures, gestion stock, journal des ventes. Livré avec manuel ..... 1150 F
☐ amstradivarius..... 185 F
☐ centre court tennis ..... 150 F
☐ othello master..... 160 F
☐ cub * bert..... 160 F
☐ poseidon..... 269 F
☐ rally II ..... 260 F
☐ 3 D fight ..... 240 F
☐ empire ..... 295 F
☐ orphée (parlant) ..... 295 F
☐ lorigraph ..... 310 F
☐ multiplan (pour 6128 et 8256) ... 498 F
☐ 3 D grand prix ..... 155 F
☐ mission delta ..... 200 F
☐ macadam bumper..... 240 F
☐ graphologie ..... 199 F
☐ boîte à outils..... 300 F
☐ calc..... 345 F
☐ cours de solfège niveau 2 ..... 290 F
☐ file ..... 345 F
☐ le bagne de nepharia.. 165 F
☐ maestro ..... 420 F
☐ master file..... 345 F
☐ micro script..... 580 F
☐ micro spread..... 580 F
☐ multicopy..... 170 F
☐ turbo pascal ..... 750 F
☐ turbo tutor..... 475 F
☐ autoform. à l'assemb.... 295 F

LIVRES ET REVUES

☐ le langage machine du CPC ..... **129 F**
☐ autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre..... **195 F**
☐ graphismes et sons du CPC..... **99 F**
☐ les jeux d'aventure comment les progr. ..... **129 F**
☐ peeks et pokes du CPC..... **99 F**
☐ DDI 1 FIRM WARE..... **245 F**
☐ concise basic spécification ..... **195 F**
☐ super-jeux Amstrad..... **120 F**
☐ AMSTRAD ouvre-toi..... **99 F**
☐ programmes basic CPC 464..... **129 F**
☐ basic au bout des doigts..... **149 F**
☐ trucs et astuces pour CPC 464..... **149 F**
☐ le tour de l'amstrad ..... 80 F
☐ 102 prog. pour AMSTRAD ..... **120 F**
☐ la bible du programmaeur du CPC ..... **249 F**
☐ méthode pratique (P.S.I.) ..... **100 F**
☐ AMSTRAD en famille ..... **120 F**
☐ montages, extensions et périphériques ..... 199 F
☐ le livre du CP/M amstrad ..... 149 F
☐ les routines sur 464, 664, 6128 ..... 149 F
☐ amstrad assembleur ..... 98 F

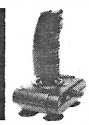
REVUES

☐ microstrad ..... 18 F
☐ amstrad user - le numéro ..... **12 F**
☐ amstrad magazine - le numéro ..... **18 F**
☐ CPC la revue utilisateurs amstrad ..... **18 F**

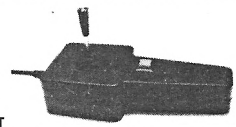


☐ imprimante DMP 2000 ..... 2290 F
☐ interface M.I.D.I. ..... 1490 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) ..... 590 F
☐ stylo optique ..... 290 F

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn



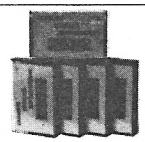
☐ **Joystick AMSTRAD**..... **149 F**



Joystick TIRVITT
Le "MUST" en matière de joystick! 8 directions, contact par micro-contact, robuste, élégant, précis, il ne vous décevra pas, garanti 1 an, compatible standard ATARI et MSX
☐ Joystick TIRVITT..... **140 F**



PROMOTION
Mannesmann MT 80S
L'imprimante "top niveau" en informatique familiale 100 caractères par seconde. Papier normal ou informatique. Entraînement par friction ou traction. Si vous recherchez une qualité "courrier", la MT 80S vous donnera plus que des satisfactions tant pour le texte que pour le graphisme.
☐ Mannesmann MT 80S ..... 3350 F

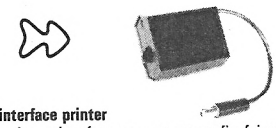


Cassettes vierges C20
☐ les 5..... **45 F**
☐ les 10..... **80 F**

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge..... **130 F**

☐ **Adaptateur péritel**..... **390 F**

☐ disquette vierge 3 pouces..... 35 F



8 bits interface printer
☐ grâce à cet interface vous pouvez enfin faire du graphisme sur toute imprimante..... **345 F**

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
☐ câble imprimante..... **150 F**

Carte E/S
Vous permet de commander moteur, relais, lampe, sonnerie, projecteur
☐ carte 8 E/S..... **395 F**

Carte E/A AMSTRAD
Pour transformer votre AMSTRAD en centrale de mesures. Possibilité de brancher plusieurs cartes
☐ carte 8 E/A..... **395 F**

Tous nos prix sont indicatifs

Possibilités de crédit partiel ou total

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ ORDINATEUR ☐ **CPC 6128 couleur** ☐ **CPC 6128 monoch** ☐ CPC464 couleur ☐ CPC464 monochrome ☐ CPC664 couleur ☐ CPC664 monochrome

ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

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

AMS

réseau ORDI94

Guide des Spécialistes AMSTRAD

09 PAMIERS

ARISERV
****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
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

13 SALON

VOGUE
Disques K7
Jeux Electroniques

Logiciels toutes marques

AMSTRAD
464
664
128
disponibles

MICRO-ORDINATEURS

46, Rue de l'Horloge, 46
13300 **SALON** Tél. 90.56.55.32

14 CAEN

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

464
6128
CPC

8256
PCW

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

SON VIDEO 2000
MICRO AQUITAINE

AMSTRAD ØRIC
THOMSON
commodore

31, cours de L'Yser
33800 BORDEAUX
☎ **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**

38 VOIRON

MDI

ORDINATEURS, LOGICIELS
DOMESTIQUES ET PROFESSIONNELS

Renseignez-vous sur place
ou par téléphone

22, Grande Rue
38500 VOIRON
Tél. : 76 65 98 49

44 REZE-LES-NANTES

CENTRE LECLERC
SUD-LOIRE DISTRIBUTION

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

Route de La Rochelle
44400 REZE-LES-NANTES
Tél. : **40.75.31.34**

44 NANTES

Micronaute

LE SPECIALISTE AMSTRAD A NANTES

464-664-6128-8256

périphériques
+ de 100 logiciels
disquettes, cassettes
semi-pro ou particuliers

9, rue Urvoy de St. Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58

45 ORLÉANS

A.G.E

CONCEPTEUR - FABRICANT
EDITEUR
Logiciels et matériels

o o o

CHOIX - PRIX - CONSEILS

o o o

à 50 m de la place du Martroi
11, rue d'Illiers
45000 Orléans. Tél. 38.62.77.95

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 VILLEDIEU

APELEC

Systèmes

ORDINATEURS, PERIPHERIQUES

LIBRAIRIE,

LOGICIELS
EDUCATION NATIONALE

37, rue Gambetta
50800 VILLEDIEU
Tél. 33.51.30.76
TELEX : APEL SY 170 016

51 REIMS

LA PUCE L'OREILLE

Programmes de jeux
et de gestion familiale

Vente de logiciels et périphériques
Catalogue de plus de 300 logiciels
AMSTRAD contre 10 F, remboursé à la 1ère commande supérieure à 150 F
Nos prix : Mandragore, 200 F. Rally II 150 F, Hirise 90 F, They sold Million 100 F

57, rue du Mont d'Arène - 51100 Reims

51 REIMS

LOGIMICRO

de LERTHIER

Revendeur Qualifié Conseil
AMSTRAD

Contrat de formation et de
maintenance sur PCW 8256
+ de 400 titres logiciels et livres

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. 26.47.44.14

54 VANDŒUVRE-LES-NANCY

NOGEMA
Informatique

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

Centre d'Affaires "Les Nations"

54500 VANDŒUVRE-LES-NANCY
Tél. : **8 356.89.57**

57 METZ

Ets GRYCHTA Frères

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ
Tél. : **8 775.61.43 et 736.09.18**

60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE

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

63 CLERMONT-FERRAND

NEYRIAL

ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHERIQUES

LISTE SUR DEMANDE
3 bld Desaix - B.P. 305
63008 CLERMONT-FERRAND Cedex
Tél. : **73.93.94.38**

64 PAU

BASE 4

Revendeur agréé
AMSTRAD France

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
15 allées Maroselli
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

71 CHÂLON S/SAÔNE

MICROS & ROBOTS

SPECIALISTE AMSTRAD

Pour tout achat d'une
unité centrale, d'un drive
ou imprimante :
1 Logiciel COBRA SOFT GRATUIT !

Vente par correspondance - Crédit

15, Rue Fructidor
71100 CHALON S/SAÔNE
Tél. 85.93.34.82 et 41.36.16

74 ANNEMASSE

Tél. 50 92 85 80+
RECHERCHONS
DETAILLANTS
74100 ANNEMASSE
18, rue Léandre-Vaillat
SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE
S'T'S

75 PARIS

Micro Programmes

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
ACCESSOIRES
LOGICIELS

MICRO PROGRAMME 5
82/84, Bd des Batignolles
75017 PARIS - Mº VILLIERS
Ouvert lundi de 14 h à 18 h 30
Mardi à samedi de 10 h à 18 h 30 sans interruption

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

Guide des Spécialistes AMSTRAD

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

S'ils sont quelque part
c'est chez
Microfolie's
AMSTRAD 6128
AMSTRAD 8256
et les derniers logiciels.
4, rue André Chénier
78000 VERSAILLES
Tél. : 30.21.75.01

83 LA VALETTE-DU-VAR

MICRO PLAY
AMSTRAD
LOGICIEL
S.A.V.
C.C. BARNEOUD - 2e étage
La Valette du Var - 83160
Tél. : **94.21.08.76**

87 LIMOGES

MDA
Ordinateurs, Périphériques
Librairie, nombreux Logiciels.
Club intégré assurant une parfaite assistance technique.
53, rue François Chenieux
87000 LIMOGES
Tél. 55.77.11.45

89 JOIGNY

S.D.I.
o
ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHÉRIQUES
o
LISTE SUR DEMANDE
o
25, route de Montargis
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

92 LA GARENNE-COLOMBES

MOVC
REVENDEUR AMSTRAD
SPECIALISTE LOGICYS
VENDEUR AGREE
ERE INFORMATIQUE
MODEM DIGITELEC
DISPONIBLE
13, bd de la République
92250 LA GARENNE-COLOMBES
Tél. 47.84.21.77

94 MAISONS-ALFORT

VAL DE MARNE COMPUTER
revendeur qualifié
AMSTRAD
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
62 bis av. G.-Clémenceau
94700 Maisons-Alfort
Tél. : **378.00.72**

94 CHENNEVIERES-SUR-MARNE

I V E L E C
Center
REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD
PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES
SERVICE-APRES-VENTE
62, RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

94 MAISONS-ALFORT

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE
TOUS LES ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIVRES
AMSTRAD
99 Av. du Gal Leclerc
94 700 Maisons Alfort
TEL. 43 68 12 12
Vente par correspondance
Port gratuit

REVENDEURS, pour figurer dans cette rubrique, appelez Geneviève au 241.81.81

Dis Amstrad, tu ne pourrais pas faire un petit effort ?

Face à une demande en progrès constant, Amstrad est accusé de bien des maux. La situation est-elle aussi grave que certains le laissent penser ? Trouvera-t-on encore des disquettes trois pouces et des CPC 464 demain ? Faute d'approvisionnement correct en matériel, le "parallèle" est-il un bonne affaire ? La filiale française d'Amstrad a-t-elle "la grosse tête" ? De nombreuses questions auxquelles Amstrad Magazine a tenté de trouver une réponse.

Les trois pouces ? Une question de prix !

Pour commencer, nous allons jeter un regard du côté des disquettes trois pouces. Comme la majorité d'entre vous, nous n'échappons pas aux problèmes d'approvisionnement. Il est aujourd'hui (début janvier 1986) particulièrement difficile de trouver une boîte de dix disquettes vierges au format trois pouces. On peut quand même en acheter chez les distributeurs, mais par jeux de deux ou trois au maximum.
Les prix frisent quelquefois l'escroquerie. Ainsi, un revendeur de province les propose à 85 F l'unité. Sur Paris, suivant la marque de la disquette, les prix varient entre 59 F et 75 F. Les Amsoft sont quant à elles vendues entre 35 F (prix normal) et 40 F. Cette décision de vendre de la disquette en petite quantité, semble avoir obtenue l'unanimité de la part des revendeurs. Ceci assurant au plus grand nombre d'Amstradistes les moyens de travailler sur sa machine.

Des livraisons insuffisantes

Interrogé sur ce problème particulier, François Quentin Directeur de produit chez Amstrad France, nous a précisé que 82 000 disquettes Amsoft avait été distribuées en France pour le seul mois de novembre. Il reconnait que pour satisfaire pleinement à la demande, il aurait fallu 150 000 pièces. Les livraisons de décembre sont aussi d'une quantité globale insuffisante. Mais il y aurait eu certainement moins de problèmes si une information n'avait, en quelque sorte, faussé le marché, favorisant la constitution chez beaucoup d'utilisateurs de stocks injustifiés.
En effet, certains bruits ont couru autour d'une décision prise par Hitachi d'arrêter la production de disquettes sur support trois pouces. D'autant que, quelques mois plus tôt, nous avions rapporté une information indiquant qu'Amstrad avait racheté en partie l'unité de production d'Hitachi. Il semblait donc inconcevable que la firme anglaise autorise l'arrêt de production sur support trois pouces, seul format utilisé officiellement par la marque. Pour essayer de mieux cerner cette situation, gênante pour tous les utilisateurs, nous nous sommes renseignés auprès d'Hitachi, d'Amstrad et de certains revendeurs.

Un léger mieux dès demain !

Notre correspondant d'Hitachi France, responsable des ventes des supports magnégiques, semblait visiblement très surpris par notre question. Les Japonais continuent de livrer de la disquette en trois pouces, il est vrai en petite quantité, et aucune information sur l'arrêt de la production ne lui était parvenu. François Quentin pour sa part, nous expliqua que son fournisseur principal, aussi bien en ce qui concerne les lecteurs que les disquettes, n'était pas Hitachi mais Matsushita. Ce dernier fabriquant, il est vrai, ces matériels et supports sous licence Hitachi.
Pour l'année 1986, une quantité importante de lecteurs et de disquettes ont été commandés à Matsushita, qui devrait pouvoir fournir les premières séries dans quelques semaines. F. Quentin précise qu'il a d'autres fournisseurs pour les disquettes trois pouces (sans préciser lesquels), et que la situation actuelle devrait avoir disparu dès les premiers jours de février. Quant aux revendeurs, ils cherchent à importer d'Allemagne, du Japon et même aujourd'hui des Etats-Unis de la disquette trois pouces. Si ces actions règlent un peu les problèmes, le plus important d'entre eux subsiste, c'est celui du prix.

Une situation profitable

Pour conclure sur ce point particulier, nous pouvons faire quelques remarques : les possesseurs de machines Amstrad cherchent la disquette la moins chère du marché, c'est-à-dire l'Amsoft. Elle devrait, d'après les directives d'Alan Sugar, se vendre au prix unique de 35 F. Il est de plus en plus difficile de la trouver à ce prix. Elle est souvent proposée entre 38 F et 40 F l'unité. Or, la somme supplémentaire que paie le client est totalement injustifiée, du moins jusqu'à preuve du contraire.
L'accumulation de ces quelques francs anodins représente en définitive une belle "galette", ceci par rapport à la quantité vendue. Situation qui profite encore une fois au vendeur et non à l'acheteur.
Hitachi, Schneider, Maxell, Amsoft et une ou deux autres marques sont présentes sur le marché français de la disquette trois pouces. Pourtant elles n'arrivent pas à nous fournir, à des prix corrects (disons autour de 25 F l'unité), en disquettes. Bizarre, bizarre, ne trouvez-vous pas ?

VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

AMSTRAD PCW 8256

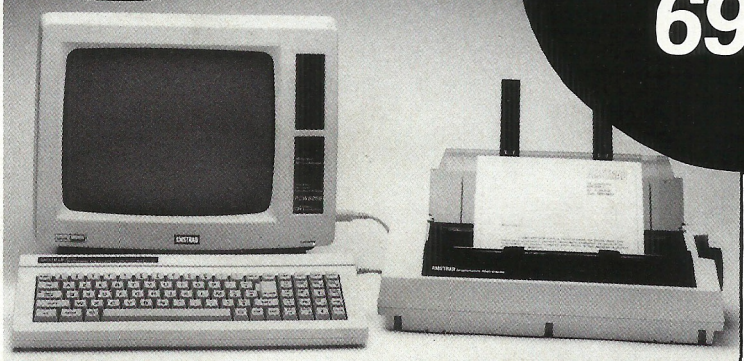
vainqueur par K.O. chez les pros

6990 F

Crédit immédiat et facilités de paiement

mensualités fixes : **400 F**

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn



sur le hard : VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau (choisir parmi les produits qui portent un astérisque).

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	480	6	24,30	190
CPC 464 couleur	3990	769	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3790	569	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5290	816	13	24,30	726
CPC 6128 monochrome	4490	628	11	24,30	538
CPC 6128 couleur	5990	909	15	23,80	919
PCW 8256 monochrome	6990	1058	18	23,80	1268
Lecteur de disquettes	1990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2000	2290	430	5	24,30	140

UTILITAIRES

Multiplan (D)	499 F
Cours de solfège (C/D)	250/290 F
Amstradivarius (C/D)*	145/185 F
Transmat (C/D)	150/185 F
Amscalc (C/D)	245/345 F
Datamat (D)	450 F
Textomat (D)	450 F
Dams Assembleur (C/D)	295/395 F
Autoformation Assembleur (C/D)	195/295 F

BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PSI)	120 F
102 programmes CPC 464 (PSI)	120 F
Super jeux Amstrad (PSI)	120 F
Le livre du CPM (PSI)	149 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.)	149 F
Programmes Basic (Micro-Appl.)	129 F
Basic au bout des doigts (id.)	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99 F
Jeux d'aventure (id.)	129 F
Bible du programmeur (id.)	249 F
Langage machine (id.)	129 F
Graphismes et sons (id.)	129 F
Peeks et Pokes (id.)	99 F
Livre du lecteur de disquettes	149 F

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disq.	1990 F
Lecteur disquettes	1590 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Adaptateur péritel MP 1 (464)	390 F
Adaptateur péritel MP 2 (664)	490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390 F
Crayon optique (C/D)	290/350 F
Synth. vocal français Technimusique	490 F
RS 232 (C)	590 F
Graphiscop II	1490 F

JEUX

50000 lieues sous les mers (C/D)	99/149 F
Fighter Pilot (C/D)*	99/149 F
Jump Jet (C/D)*	99/149 F
Sorcery Plus (C)*	95/185 F
Amélie Minuit (C/D)*	140/220 F
Macadam Bumper (C/D)	160/240 F
Bataille pour Midway (C)	140 F
Bataille d'Angleterre (C)	140 F
Mission Delta (C/D)	120/195 F
3-D Fight (C)	160 F
Rallye II (C/D)	160/265 F
Empire (C/D)*	195/265 F
Meurtre à grande vitesse (C/D)	160/229 F
Football (C)	120 F
Way of Exploding Fist (C)	120 F
Bruce Lee (C/D)*	120/195 F
Tyrann (C)*	185 F
Bad Max (C)	199 F
3 D Voice Chess (C/D)	199/249 F
Sold a Million (C/D)	120/180 F
Raid (C/D)	129/195 F
Mandragore (C/D)	245/295 F
Scrabble (C)	250 F
Match Point (C)	125 F

C Cassette
D Disquette

Offres valables sous réserve de stock disponible.
(1) Prix TTC garantis jusqu'au 31/12/85 sous réserve de baisses éventuelles
(2) TEG : taux en vigueur au 1/11/85

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, 50, rue de Richelieu 75001 Paris

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 possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT GRATUIT
Montant total TTC	

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À 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.)

ATTITUDES 85010 A

DU LOGICIEL PROFESSIONNEL A L'INFORMATIQUE DOMESTIQUE...

A usage domestique et semi-professionnel

Au service du travail scolaire

	(PRIX TTC) CASSETTE	DISQUETTE
SCRIBE Un traitement de texte simple et performant	**150 F**	**165 F**
GESTION DOCUMENTAIRE Gestion de bases de données, de références et résumés de livres, revues, articles	**160 F**	**180 F**
GESTION DOMESTIQUE Suivi de comptes bancaires, statistiques, placements	**180 F**	**200 F**
GESTION DE FICHES Création et gestion de fichiers divers, sélection sur tout ensemble de rubriques, formats d'éditions paramétrables	**180 F**	**200 F**
AGENDA Pour mémoriser et gérer rendez-vous, travaux à faire, dates importantes... Pour éditer plannings quotidiens, hebdomadaires	**150 F**	**165 F**
CARNET D'ADRESSES Gestion de fichiers d'adresses, éditions d'étiquettes, de répertoires	**150 F**	**165 F**
CALCUL MENTAL Exercices d'entraînement pour enfants et parents	**150 F**	**165 F**
CAHIER DE TEXTES Pour transformer votre ordinateur en cahier de texte électronique	**150 F**	**165 F**

Amstrad

464

664

6128

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

L'INTEGRE 1 (seulement en disquette)
Scribe + agenda + carnet d'adresses + gestion domestique + gestion discothèque/vidéothèque ..... **490 F**

A RETOURNER A : **LOGYS**

Veuillez m'adresser les progiciels suivants :

_____ _____

_____ _____

_____ _____

☐ Version Cassette ☐ Version Disquette

Ci-joint, chèque de _____ F à l'ordre de **LOGYS**

Nom _____

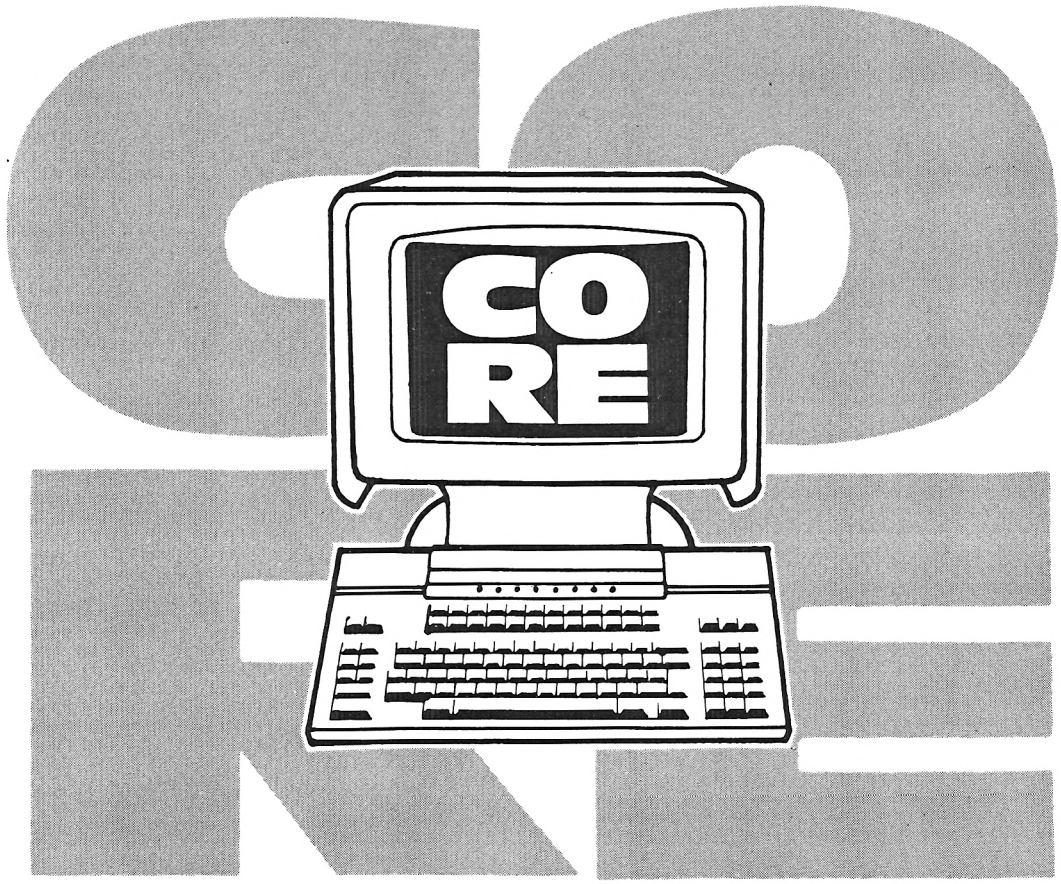
Adresse _____

_____

LOGYS
Société de Services et de Conseils en Informatique

3, rue Ferdinand-Buisson, 92110 CLICHY - ☎ 730.04.36

TARIFS : SEPTEMBRE 1985



C'EST PHŒNIX M64 A 650 F.

La première extension mémoire 64K

- Pour 464, 664, 6128, livré avec un logiciel d'utilisation, une documentation de 20 pages, un câble de raccordement à 160,00 F.
- Caractéristiques :
  — Disque virtuel de 64 K RAM.
  — Rend compatible 464 et 664 aux fonctions RSX du 6128.

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

Revendeurs et clubs / Nous contacter au (1) 64.97.05.26
CORE 101, Place des Miroirs, 91000 EVRY.

Matériel utilisé .....
NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Nombre de PHOENIX .....
TOTAL COMMANDE : .....
Chèque ☐ CRT ☐
Catalogue ☐

L'arme efficace, les autres formats !

Comme toutes les bonnes choses, les profiteurs devront bientôt se rabattre sur d'autres produits. En effet, l'apparition des lecteurs de type 5''1/4 et 3''1/2 ne devrait plus tarder dans notre pays. Ils tournent depuis plusieurs mois en Angleterre et en Allemagne.

Nous devrions donc assister à une guerre des prix autour de la disquette trois pouces, puisque par exemple, les premiers prix pour un support en 5''1/4 tournent aux environs de 6 F. Six fois moins que le prix le plus bas en trois pouces. Même si l'investissement est un peu onéreux au départ, entre 2.500 F et 4.000 F pour un lecteur 5''1/4, la rentabilité sera rapidement assurée. D'abord par le prix des disquettes, ensuite parce que certains lecteurs tourneront en première unité et ne nécessiteront pas l'obligation de posséder un trois pouces ; et enfin, parce que ce type de support permet d'accéder aux logiciels tournant sous CP/M sans avoir à réaliser des tranferts coûteux. Espérons simplement que tous les importateurs potentiels ne tarderont pas trop, car telle que nous est présentée l'Europe, Londres ou Berlin ne sont que des banlieues de Paris !

Philippe Lamigeon

Amstrad France face à ses problèmes

Jean Kaminsky, directeur de la publication d'Amstrad magazine, a posé plusieurs questions à Marion Vannier, directrice d'Amstrad France. Ces questions ont été inspirées par celles que les lecteurs nous posent régulièrement.

''Amstrad, avez-vous la ''grosse tête'' ? Il est en effet parfois difficile, voir impossible de joindre par téléphone Amstrad France. Auriez-vous attrapé la ''grosse tête'', à négliger ainsi ceux qui cherchent à vous joindre ?

Marion Vannier : Notre filiale a débuté il y a trois ans et demi avec deux personnes. Au moment de l'introduction sur le marché français des ordinateurs Amstrad nous comptions une trentaine de personnes. Aujourd'hui, soit un an et demi après le lancement du 464 nous sommes cinquante. Mais je reconnais que malgré ces efforts, il subsiste un problème d'organisation. Uniquement pour nos clients, nous avons quatre commerciaux à leur disposition en permanence. Mais ce sont 3 000 clients que nous livrons. Dans la structure actuelle, nous devrions disposer d'une vingtaine de personnes pour faire face à la demande. Car dès que nous prenons un correspondant, un autre le remplace immédiatement. Nous avons conservé les structures d'une entreprise réalisant 35 MF de chiffre d'affaire, or nous faisons 600 MF. C'est pour cette raison que nous informatisons au maximum nos services. Nous ne devrions plus rencontrer autant de problèmes dans les semaines à venir.

Pour ma art, je reste très attachée à la qualité du service d'accueil de nos clients. Je résouds moi-même de nombreux problèmes quotidiennement, et c'est souvent tard le soir que nous arrivons à finir notre travail. Ce n'est donc pas un problème de volonté ou de ''grosse tête'', mais pour rendre encore plus performant nos services, nous devons aussi trouver le temps pour le faire.''

Un approvisionnement insuffisant

Face aux difficultés d'approvisionnement, une telle campagne de publicité était-elle justifiée ?

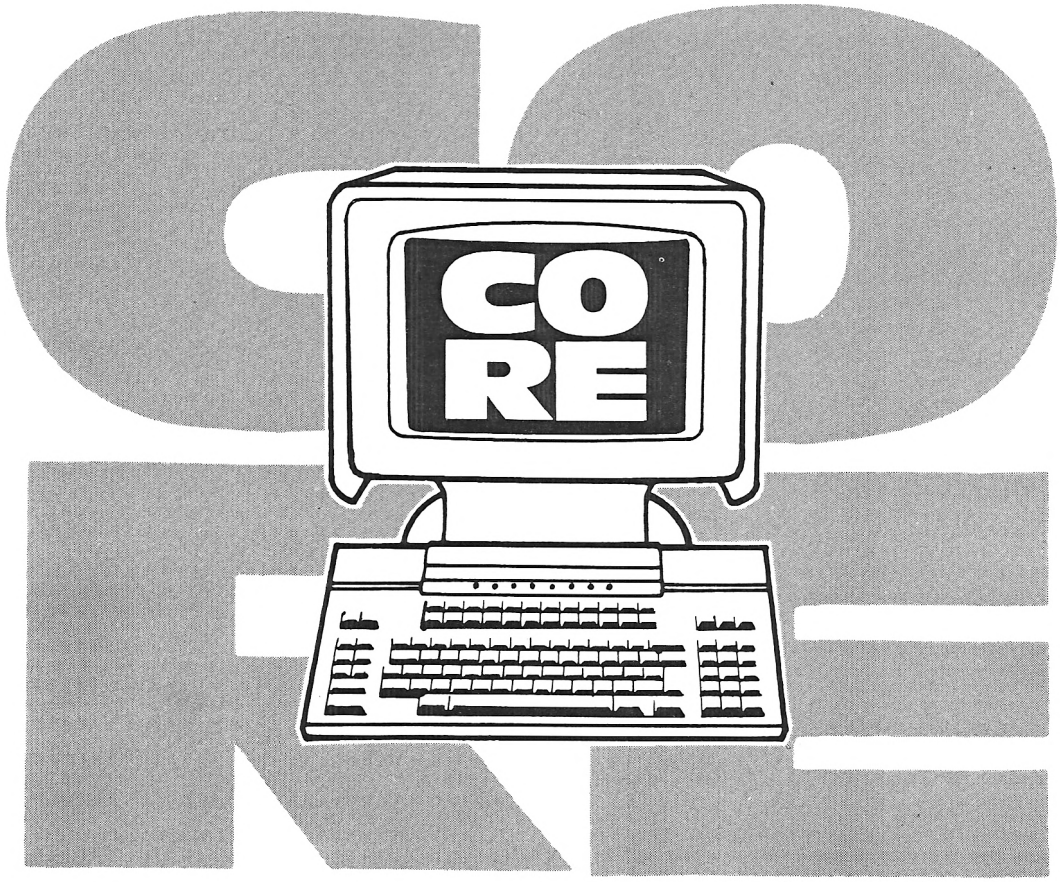
Une telle opération ne se décide pas la veille. La campagne a été programmée en juin, ainsi que les commandes d'affiches. Devant le succès rencontré, des difficultés d'aprovisionnement furent constatées en novembre et décembre. Cette situation ne devrait plus exister en janvier 1986. Pour notre part, une petite enquête rapide, menée dans les premiers jours de la nouvelle année nous a prouvé le contraire. Mais laissons à Amstrad le crédit de la période des fêtes et des problèmes qu'elle engendre.
Concernant ces problèmes d'approvisionnement, je peux vous donner plusieurs informations. Ces matériels arrivent par containers au Havre et sont dirigés vers nos entrepôts. Nous effectuons ensuite la répartition. Pendant la période de novembre-décembre, nous avons livré les revendeurs dans les proportions suivantes : toutes les commandes jusqu'à quatres machines ont été livrées en totalité. Un quota maximum de six machines fut observé pour les demandes supérieures. Nos commande de matériels sont effectuées plusieurs mois à l'avance, et de plus nos prévisions sont payables à 60 jours. Il nous faut donc éviter de surestimer le marché, car dans ce cas personne ne prendra notre stock. Notre commande était insuffisante pour cette période, et bien qu'elle fût effectuée plusieurs mois à l'avance, j'admets notre erreur.''

Peut-on encore acheter un CPC 464 ? Des revendeurs ont en effet laissé courir le bruit de l'arrêt de sa production dans les mois à venir...

Il serait complètement ridicule pour Amstrad d'arrêter un produit comme celui-là. Le 464 sera toujours disponible dans un an. C'est le produit de base de la marque, et nous continuerons à le distribuer.''

Et le PCW 8256 ?

Le PCW est au tout début de sa carrière, et si des problèmes de documentations existaient à son lancement, c'est en partie de la faute des revendeurs qui n'attendirent pas de recevoir les manuels en français pour distribuer le matériel. Ils sont actuellement disponibles dans un délai d'une quizaine de jours. Une importance campagne publicitaire va démarrer autour de ce produit, soutenu par un budget de 10 MF.
L'objectif pour 1986 est d'atteindre une diffusion de 100 000 exemplaires. Amstrad France étudie aussi la possibilité de mettre sur pied une formation dispen-



C'EST EN PLUS CORTEL A 650 F.

La première Interface Minitel

- Permet de connecter votre AMSTRAD sur les centres serveurs du Minitel.
- Visualisation directe des pages écran du Minitel sur AMSTRAD.
- Utilisation du clavier AMSTRAD pour toutes saisies au lieu du clavier Minitel.
- Economies non négligeables sur les taxes téléphoniques.
- Stockages de plus de 20 pages écran Minitel en mémoire centrale.
- Stockage sur cassette ou disquettes des données et sortie imprimante.
- Echange de données ou de programmes à distance entre 2 utilisateurs.
- Gestion possible du Modem Minitel pour applications personnelles et professionnelles.

Revendeurs et clubs / Nous contacter au (1) 64.97.05.26
CORE 101, Place des Miroirs, 91000 EVRY.

Matériel utilisé .....
NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Nombre de CORTEL ..... CRT ☐
TOTAL COMMANDE : ..... Chèque ☐
Catalogue ☐

sée en huit heures. Il est également prévu une maintenance sur site (dépannage sous 48 H) pour un forfait de 890 F. Quant au problème de l'importation parallèle du PCW, cela sera impossible en raison de la francisation du produit... Nous devons faire face aux conséquences causées par cette importation de machines hors du circuit officiel.
Tout d'abord, les clients acheteurs de cet ordinateur ne comprennent pas pourquoi nous leur vendons les manuels en français. Mais je ne peux pas me permettre de distribuer gratuitement un document qui nous coûte beaucoup d'argent. Car nous effectuons les traductions et payons l'impression de ces manuels.
Ensuite, il reste le problème de la garantie que nous n'assurons pas sur ce matériel. Autre point que les acheteurs n'admettent pas. Mais Amstrad France n'a pas à rattraper les erreurs de ces revendeurs qui font croire aux clients que les machines proviennent de chez nous. De plus ils achètent ce matériel en Angleterre à des prix légèrement plus avantageux, en le vendant pourtant au même prix que nous. Ils peuvent donc assurer le "service après vente" (S.A.V.). Ce sont vers ces distributeurs que doivent se retourner les clients, et non nous téléphoner ou venir nous voir pour nous insulter, alors que nous n'y sommes pour rien. Si nous pouvons les aider, en contrepartie ils doivent comprendre pourquoi nous devons facturer le service.

1986, une meilleure année ?

Certainement oui ! Amstrad devrait garder une avance sérieuse sur ses principaux concurrents, et ceci à notre avantage. Cette situation favorisera les développements aussi bien dans le domaine du matériel que du logiciel. Mais il nous faudra quelques efforts encore, pour tenir nos promesses et surtout nos défis !"

Voici la position d'Amstrad France, Amstrad Magazine ne peut que joindre ses vœux à ceux de Marion Vannier pour que la situation s'améliore. Et rapidement même, parce qu'il est quand même un peu anormal de constater qu'une imprimante comme la DMP 2000 soit si difficile à trouver dans notre pays, alors qu'elle fit sa première apparition au PCW Show de Londres en septembre dernier. Anormal aussi de ne pas trouver de disquettes pour nos machines. Même si Amstrad France n'est pas en réalité dans l'obligation de fournir la totalité de la demande, c'est une forme de service après-vente que la filiale française devrait (et pourrait) assurer. Simplement pour fortifier son image de marque. Car sinon tous les bruits peuvent courir, et parfois ils blessent mortellement...
Par contre, vous, utilisateurs, vous devrez vérifier que la bonne affaire que l'on vous propose en est bien une... Si ce n'est pas le cas, rongez vos ongles et admettez votre erreur. Ce n'est pas la peine de nous téléphoner pour vous plaindre, nous ne pouvons rien. Par contre, nous serons toujours à vos côtés pour assurer l'avenir de nos machines, car nous sommes nous aussi des fervents "Amstradistes" !
Si 1985 fut l'année d'Amstrad, souhaitons que 1986 soit celle des utilisateurs d'Amstrad... le leader incontestable du marché de la micro-domestique nous doit bien cela !

...464...664...6128...8256...

...DU GRAND FRÈRE...
...AU DERNIER NÉ...

Toute la famille AMSTRAD est présente

à
EUROMARCHÉ NANCY
C.C. St Sébastien
54000 NANCY
Tél. 83.35.08.23

et

à
EUROMARCHÉ
CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
93110 ROSNY
Tél. : 45.28.92.50

Elle vous attend accompagnée d'imprimantes, de tous les périphériques, logiciels sur disquettes, logiciels 3", logiciels sur cassettes, librairie... et vous assure un véritable S.A.V.

LES TURBO UNE SACREE FAMILLE !

Après avoir conçu TURBO-Pascal, Philippe KAHN a créé autour de ce programme toute une famille de logiciels complémentaires, qui permet de tout faire ou presque ; depuis l'enseignement sans peine du langage Pascal aux jeux, en passant par le dessin, la construction sur mesure de traitement de texte, de gestion de fichiers, etc...

TURBO Pascal - 625 F H.T. (à partir de)
Avec plus de 400.000 utilisateurs dans le monde entier, TURBO Pascal est le compilateur le plus utilisé. Vous disposez en un seul programme d'un environnement complet, éditeur et compilateur, pour programmer en Pascal. TURBO Pascal compile directement en mémoire pour plus de rapidité.

Puissance
Le langage Pascal est actuellement un des langages les plus performants sur micro-ordinateurs.
Ses applications sont nombreuses : gestion, calculs scientifiques, logiciels systèmes, graphisme, jeux, intelligence artificielle... TURBO Pascal a été retenu dans le cadre de l'opération « Informatique Pour Tous » comme support d'enseignement du langage Pascal dans les lycées et les universités. Un gage de qualité et de sérieux. Les machines 16 bits disposent de deux options : l'option 87 gère le microprocesseur 8087 pour augmenter la vitesse et la précision dans les calculs ; l'option BCD utilise la représentation décimale codée binaire pour éliminer les erreurs d'arrondi.
La version IBM comporte en plus des routines graphiques et une tortue.

Portabilité
TURBO Pascal tourne sur un grand nombre de machines, sous MS/PC-DOS, CP/M-80/86, depuis l'Amstrad jusqu'à l'IBM AT.

Prix
TURBO Pascal offre le meilleur rapport qualité/prix pour 625 F H.T. (sous CP/M-80) ou 800 F H.T. (PC/MS-DOS) vous disposez d'un éditeur plein écran et d'un compilateur Pascal complet. Ces prix comprennent le manuel de 350 pages en français. La disquette comprend de plus le code source de MicroCalc, petit tableur écrit en TURBO Pascal.

TURBO-Tutor - 350 F H.T.
Turbo-Tutor est un cours d'auto-formation à TURBO Pascal. Les débutants comme les programmeurs expérimentés y trouveront une aide précieuse dans l'écriture de leurs programmes Pascal. Ce cours comprend un manuel de 200 pages en français et une disquette avec le code source de tous les exemples.

TURBO-Graphix - 675 F H.T.
TURBO-Graphix est une librairie complète de routines graphiques haute résolution pour IBM et compatibles. Ces routines vous permettent le tracé de figures géométriques, de courbes, de polygones. Elles comprennent également tous les outils pour gérer des fenêtres. En anglais. Manuel en français disponible fin 85.

TURBO-Toolbox - 625 F H.T.
TURBO-Toolbox comprend trois utilitaires constamment utilisés par les développeurs : une gestion de fichier ISAM (par la méthode des arbres B+), une routine générale de tri et un programme générant un module d'installation pour les programmes écrits avec TURBO Pascal. Si vous développez très souvent des applications, ces outils performants vous feront gagner un temps précieux. Ils sont fournis sous forme de routines TURBO Pascal, utilisables et modifiables à volonté.

TURBO-Gameworks - 700 F H.T. NOUVEAU
Echec, Bridge et Go-Moku.
Découvrez les secrets des jeux les plus performants sur micro-ordinateurs. Ces jeux sont compilés et prêts à vous procurer de nombreuses heures de détente (ou de nuits blanches). Mais vous disposez également du code source sur votre disquette. Grâce aux sources et au manuel, la théorie des jeux n'aura plus de secrets pour vous. C'est également une façon agréable d'apprendre à programmer en Pascal. En anglais. Version française disponible début 86. Pour IBM et compatibles avec TURBO Pascal 3.0.

TURBO Editor - 700 F H.T. NOUVEAU
Construisez votre propre traitement de texte ou incorporez-le dans vos programmes. Avec TURBO Editor, vous avez : le code source prêt à être compilé, un traitement de texte complet, un manuel de 200 pages indiquant comment intégrer les procédures et les fonctions de l'éditeur dans vos programmes. TURBO Editor permet le fenêtrage. Vous pouvez ainsi éditer plusieurs documents ou plusieurs parties du même document en même temps. Pour IBM et compatibles avec TURBO Pascal 3.0.

BON A DÉCOUPER ET A RENVOYER A FRACIEL

FAMILLE TURBO PASCAL AM

Je désire recevoir par retour

- ☐ **Turbo Pascal 3.0**
  - ☐ 625 F HT pour CPM-80
  - ☐ 800 F HT pour PC/MS DOS
- ☐ **Turbo 87** 1.350 F HT
- ☐ **Turbo Pascal BCD** 1.350 F
- ☐ **Turbo Pascal 87 + BCD** 1.650 F HT
- ☐ **Turbo-Tutor** 350 F H.T.
- ☐ **Turbo-Graphix** 675 F H.T.
- ☐ **Turbo-Toolbox** 625 F H.T.
- ☐ **Turbo-Gameworks** 700 F H.T.
- ☐ **Turbo-Editor** 700 F H.T.

• TVA en sus : 18.60 %

port 15 F TTC par produit

règlement joint ☐
carte bleue (date d'exp.) ___/___
contre-remboursement (+ 25 F) ☐
signature :

ordinateur : .....
Disque : ☐ 3'' ☐ 3 1/2'' ☐ 5 1/4'' ☐ 8''
DOS : ☐ CP/M80 ☐ CP/M86 ☐ MS-DOS ☐ PC-DOS

NOM .....
ADRESSE .....
TÉL. .....

BORLAND FRACIEL

Pour vos commandes, renseignements et documentation gratuite ; ou pour contacter notre assistance téléphonique : (1) 42.72.25.19

78, rue de Turbigo
75003 Paris

IMPORTATEUR EXCLUSIF DE BORLAND INTERNATIONAL

RC TOURS B 322 922 005 47 47 03 20

"S'il te plaît, fais-moi un dessin"

SUPERPAINT



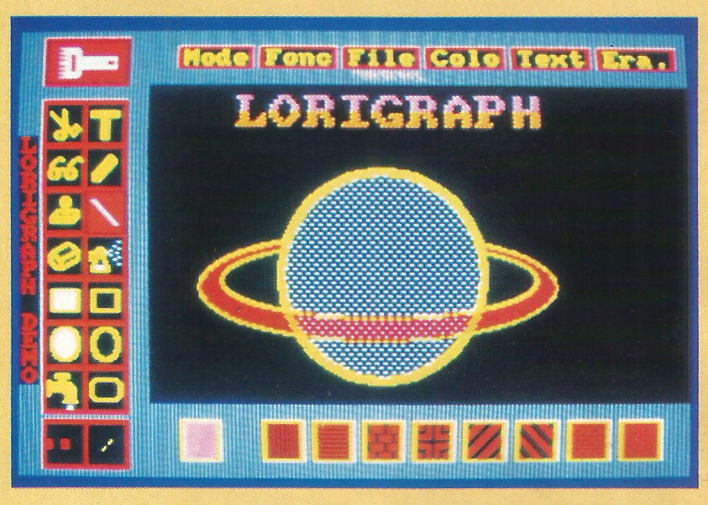
Annoncé dans notre revue, nous attendions avec impatience le nouveau logiciel de Micro Application : Superpaint. En exlusivité, nous avons regardé de plus près ce nouveau produit. Première impression : il est génial. A l'image des "Paint" fonctionnant sur des modèles 16-32 bits (IBM, Macintosh...), Superpaint tient ses promesses et introduit une nouvelle génération de programmes sur Amstrad. Comme le dit la publicité, Superpaint donne vraiment un "look 32 bits" à votre CPC.

Après une page d'introduction vous précisant que le programme, écrit par Abel et T.A. Vervoot, est un produit Data Becker francisé et distribué par Micro Application, vous voyez apparaître, sous vos yeux émerveillés, un vrai screen iconographique. Macintoch couleur ? Non, Amstrad CPC... avec dix-huit icônes, vingt-quatre trames préselectionnées mais redéfinissables à volonté, et une flèche qui ne demande qu'à se promener (joystick ou souris) pour faire apparaître l'un des menus déroulants (très complets). Superpaint présente toutes les fonctions utiles au D.A.O. Des milliers de combinaisons sont ainsi offertes à votre génie créatif.

L'originalité de Superpaint est de travailler en format A4, grandeur réelle (21 × 29,7). Vous n'avez donc, à l'écran, qu'une partie du document de travail (que vous pouvez faire apparaître, réduit, dans son intégralité, pour vous rendre compte du résultat). Par contre, lorsque vous éditez, sur imprimante, votre création, vous obtenez une impression pleine page (21 × 29,7) du plus bel effet. Les essais que j'ai pus admirer sur DMP 2000, sont réellemet positifs. Impression haute définition, pour vous créer vos en-têtes, couvertures de bulletin d'associations, logos publicitaires etc... Vous disposez du zoom intégral d'une partie du dessin (permettant une correction point par point), d'un catalogue disquette accessible en permanence. Vous pouvez travailler sur plusieurs écrans, avec transfert d'image et mémorisation de la dernière fonction. Superpaint est très, très rapide. Vous pourrez vous en apercevoir surtout lors des fonctions de dessin : cercles, ellipses, rectangles, figures géométriques aux angles arrondis... Vous aurez à votre disposition quatre grosseurs de traits, plusieurs brosses, crayons et une fonction "spray" (bombe aérographe), ciseaux et colle pour réaliser toutes sortes de montages. Les brosses, trames etc... sont redéfinissables. Les fonctions graphiques, ultra-complètes, possèdent également une fonction "lasso" pour entourage, copie, déplacements à l'écran, effets miroir, rotations et beaucoup d'autres choses... Pas moins de dix-neuf fenêtres d'écran, avec déplacement des fenêtres et scrolling intégral pour une visualisation totale.

L'intégration de textes est possible, avec, en prime, différentes "polices" et plusieurs grosseurs de caractères. Même la vitesse de déplacement de la flèche est réglable... Une originalité de plus est la "main" qui vous permet de "tirer" la feuille pour obtenir un scrolling de l'écran dans toutes les directions. Superpaint est, à mon sens, l'un des meilleurs logiciels de conception graphique développé sur 8 bits et notamment sur Amstrad. Ce dernier trouve subitement un nouveau souffle (à couper le vôtre...).

S'il fallait résumer ce logiciel en un mot : génial. Aussi puissant, parfois plus, que certains logiciels fonctionnant sur les machines de vos rêves, Superpaint est livré sur disquette 3 pouces et devrait coûter environ 390 F. Un rapport qualité/prix plus qu'exceptionnel pour un logiciel vraiment très fort. Bravo. A se procurer absolument.



LORIGRAPH

Editeur : Loriciels
Distributeur : Loriciels
Genre : Utilitaire Graphique
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★★★

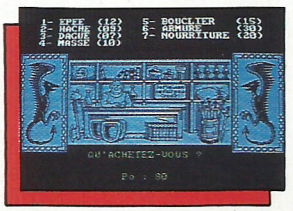
Lorigraph peut se définir comme un logiciel d'aide à la création (graphique) de deuxième génération. En effet, celui-ci utilise un écran iconographique qui rend très simple son utilisation et le fait ressembler aux logiciels "Paint..." qui tournent sur 16 bits minimum. Ecrit 100 % en langage machine, Lorigraph possède les fameux "menus déroulants", une flèche qui permet la sélection des menus, des icônes et se transforme en

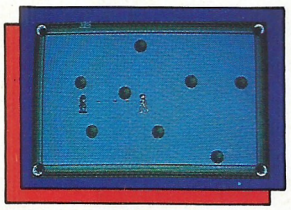
WARRIOR + DISK

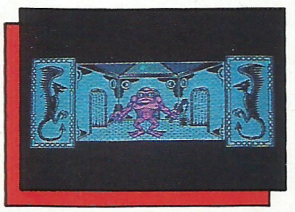
ATTENTAT DISK

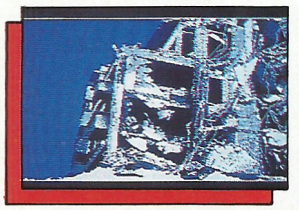
PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

Nouvelle version









PANIQUE DANS L'AMBASSADE !
ALERTE A LA BOMBE...
30 mn POUR LA DESAMORCER !!

PRIX PUBLIC : 195 FF

PRIX PUBLIC : 195 FF

RECHERCHONS PROGRAMMEURS Dossier sur simple demande

RAINBOW PRODUCTIONS - 140, Avenue Pablo-Picasso - 92000 NANTERRE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____

WARRIOR K7 . . 150 FF ☐
WARRIOR DISK 195 FF ☐
ATTENTAT DISK . 195 FF ☐
PORT GRATUIT : Règlement par chèque bancaire ou CCP

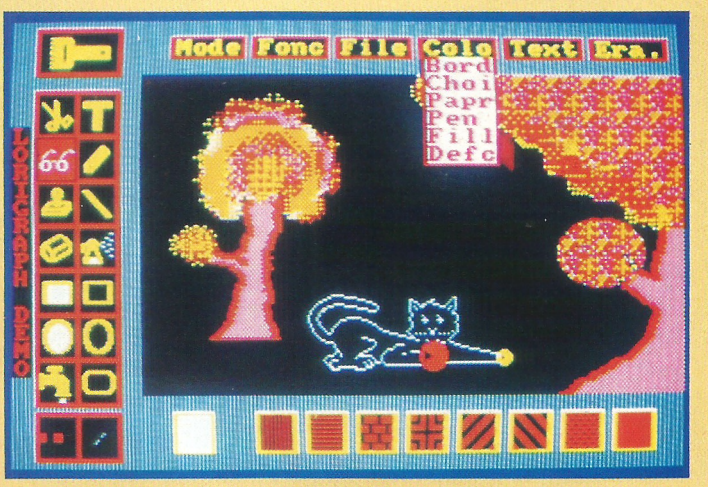
SOFT

crayon, gomme, spray, etc. selon la fonction choisie. Lorigraph est donc un logiciel qui permet un travail sur écran sans jamais avoir (sauf pour l'incorporation de textes au dessin) à toucher au clavier : toutes les manipulations se font au joystick. Rassurez-vous si vous ne possédez pas cet accessoire indispensable, le programme peut également être utilisé à partir du clavier (c'est moins agréable qu'avec la poignée de jeu...).

Au niveau des fonctions, ce logiciel n'a rien à envier à ses "grands frères". Il trace, efface, découpe, colle et reproduit (grâce aux fonctions ciseaux, tampon...), il permet des symétries, des effets de miroirs, le remplissage de toutes figures avec de la couleur ou l'une des huit trames présélectionnées, le dessin d'ellipses, cercles, rectangles pleins ou vides, aux coins arrondis ou non.

Bien entendu, plusieurs tailles de pinceaux, brosses etc. sont accessibles pour l'utilisateur. Il comprend également plusieurs jeux de caractères qui peuvent être mixés au dessin en cours. Vous pouvez définir des fenêtres, les déplacer à l'écran, les agrandir (zoom) pour corriger n'importe quelle partie du dessin en voyant simultanément le résultat des modifications dans une fenêtre d'écran.

Lorigraph travaille en plein écran, c'est-à-dire que vous avez sous les yeux le résultat de vos créations tel qu'il sera sauvegardé (si vous le désirez) et qu'il pourra être réutilisé dans un autre de vos programmes. Le programme possède d'ailleurs une fonction qui permet de visualiser le dessin sans le menu iconographique, et revenir ensuite travailler directement à cet écran. Car un gros avantage de cet utilitaire est de pouvoir générer des "screens" qui pourront être réutilisés sans problème dans vos programmes et même être sauvegardés sur imprimante DMP-1 ou Epson (et compatibles). J'en connais qui vont se faire des jaquettes de disquettes et des couvertures de journaux associatifs "aux petits oignons"... Et ils auront bien



raison, car cet utilitaire est fait pour cela : obtenir les plus beaux dessins sur ordinateur en les créeant facilement avec un utilitaire puissant. La notice fournie avec le logiciel est très claire et bien fournie. En résumé,

Lorigraph fait partie de ces utilitaires puissants que tout informaticien - amateur ou professionnel - se doit de posséder. Très simple d'emploi, il possède une infinité de possibilités graphiques. Tout est redéfinissable (ou presque) selon vos besoins précis. J'ai eu l'occasion de m'en servir et c'est fou ce qu'un tel utilitaire peut vous faire gagner comme temps !! Sans parler du résultat...

Lorigraph transforme véritablement votre ordinateur en un puissant atelier de conception graphique. A se procurer sans tarder.

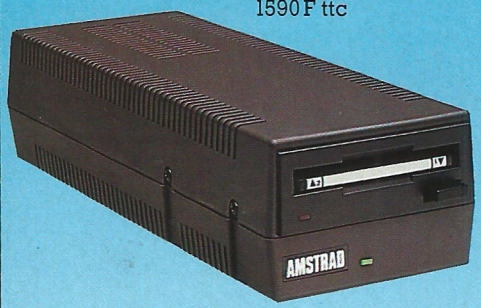
F. Nardeau

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

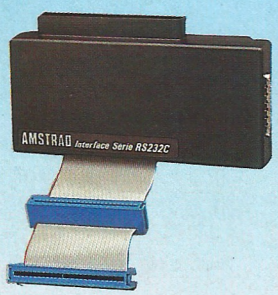
Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
– DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: **1990 F ttc**
– FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: **1590 F ttc**



Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur , etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: **2290 F ttc**



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: **390 F ttc**

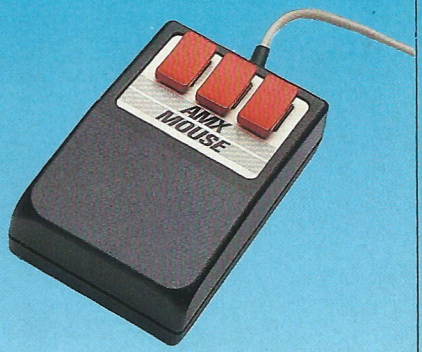


Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**

Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**



Crayon optique

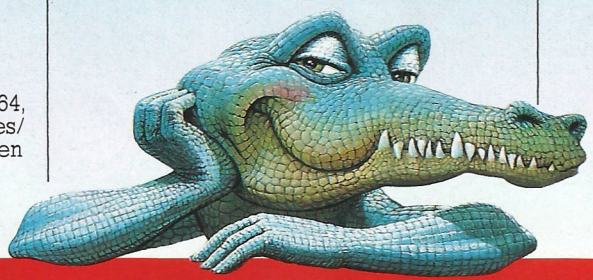
Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: **390 F ttc**
MP 2 pour CPC 664 et 6128: **490 F ttc**







AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

MICRO-PROFESSIONNELLE

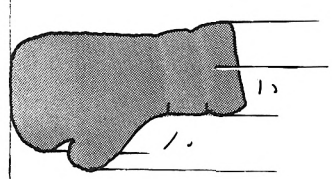
LOGICYS

MONTE SUR LE RING AMSTRAD

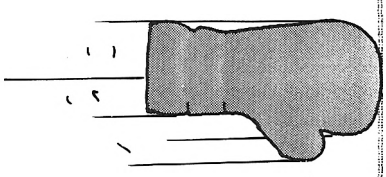
Version 1.0 ** COMPTABILITE GENERALE ** © Logicys

* M E N U G E N E R A L *

- o Gestion des Fichiers
- o Saisie des Journaux
- o Extraits de Comptes
- o Lettrage des Ecritures
- o Edition des Balances
- o Grand livre des Ecritures
- o Edition des Journaux
- o Cloture Mensuelle
- o Cloture d'Exercice
- o Compte d'Fxploitation
- o Transfert des Journaux
- o Centralisation Ecritures



VERSION 2.4 S/Udos — *** MENU GENERAL FACTURATION *** — © LOGICYS -1985-



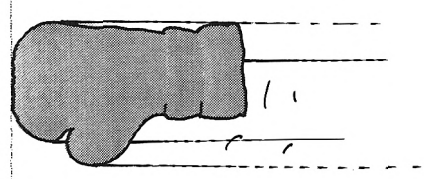
01. Gestion du Fichier Clients
02. Gestion du Fichier Articles
03. Gestion du Fichier Constantes
04. Saisie des Factures
05. Edition des Factures
06. Edition de l'Inventaire
07. Calcul des Reapprovisionnements
08. Saisie des Entrees/Sorties
09. Cloture et Journal des Ventes
10. Liste des Factures en Cours
11. Fin des Travaux

VERSION 1.0 S/Udos — *** M E N U G E N E R A L *** — © LOGICYS -1985-

Fichier Articles ←	Edition de devis
Fichier Clients	Situation travaux
Fichier Constantes	Destruction Devis
Fichier Horaires	Etat de la saisie
Saisie de devis	Fin de travail

Utilisez les fleches pour choisir , confirmez avec 'ENTER'

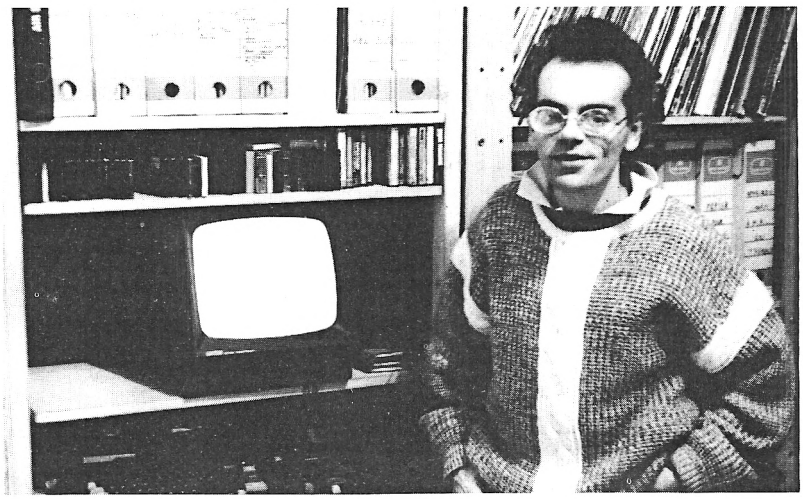
PRESENT AMSTRAD EXPO du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn



LOGICYS, Centre EMERAUDE, cidex 47, 33150 CENON - Tél. : 56.40.94.75

Vous avez dit musique ?...

Pour vous, et en exclusivité dans Amstrad Magazine, Charles Callet nous a dévoilé son premier logiciel. Cet utilitaire musical va révolutionner le monde de la musique !...



Charles Callet, vous connaissez ? Musicien de son état, il est surtout connu du monde des compositeurs. Il a écrit de nombreuses chansons - pour n'en citer qu'une, "La main sur la rivière", interprétée par Eve Brenner -, fait des arrangements comme ceux du dernier album de Gérard Lenormand mais il est également chanteur : rappelez vous de "Radio Sex Appel" en 1982. Par sa profession il a donc été intéressé par l'écriture de partitions sur ordinateur. En février 85, il a testé différents matériels et son choix s'est fixé sur l'Amstrad CPC 464 plus le DD1.

La conception du logiciel

Mais encore fallait-il trouver un programme valable !... Membre du Celebrity Center - sorte de club dont de nombreux artistes tels Al Jarreau et Steve Wonder font partie - il a assisté à un débat sur la façon d'enseigner la musique. En rentrant chez lui, et ce par amusement, Charles mis en application ce cours sur l'Amstrad. C'est ainsi que naquit Amstradeus...

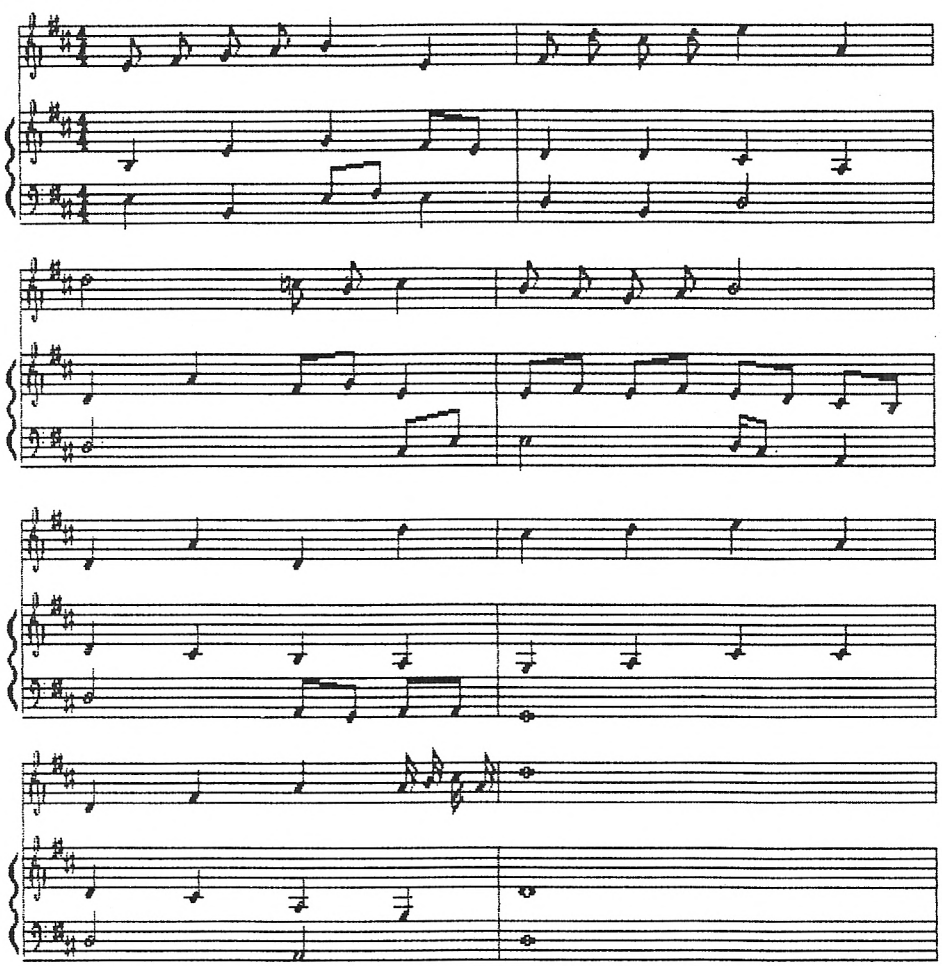
Le développement du logiciel

Contrairement à ce que nous vous avions annoncé dans l'article du numéro deux d'Amstrad Magazine intitulé "ERE Informatique contamine le monde", Charles Callet a décidé de créer sa propre société d'édition, suite à quelques problèmes avec les éditeurs. Musiciel est ainsi la dernière-née des sociétés d'édition de logiciels. A ce jour, Charles s'occupe de la production et de la fabrication de son produit afin de le mettre à disposition du public pour les fêtes de Noël.

En fait, avec ce type de programme, Charles Callet vise aussi bien les professionnels que le grand public, en permettant aux non-initiés d'acquérir rapidement les bases du solfège. D'un naturel très sympathique, il nous a fait une démonstration de son produit.
Ce qui nous a tout d'abord frappé, c'est la qualité du graphisme, et ce dès le menu : on pourrait croire que l'Amstrad s'est transformé en Macintosh !... Vous avez le choix entre différentes options : écrire une partition, l'écouter, la sauvegarder, l'effacer, l'imprimer ou bien changer la couleur de l'écran. De plus, vous pouvez sélectionner l'un des trois modes suivants :
- débutant
- lent
- rapide

selon votre niveau.
Si vous décidez de créer une musique,

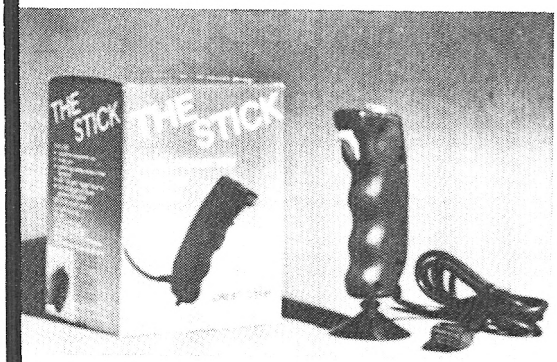
Mode professionnel

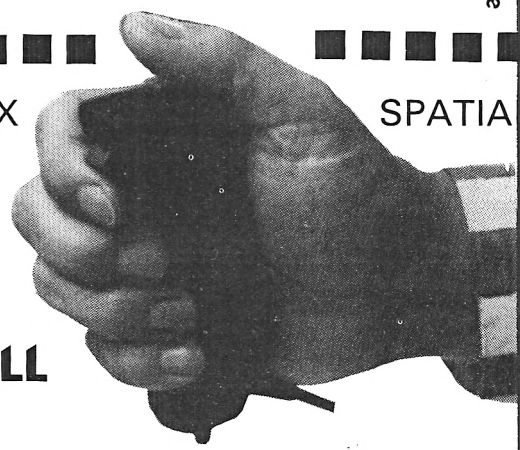


..LE STICK .....

cible

POIGNÉE DE JEUX SPATIALE - LA POIGNÉE DE JEUX SPATIA





189 F !

JOHN·HALL

- contacts mercure
- fabrication & finition allemande
- 8 directions - prise standard pour

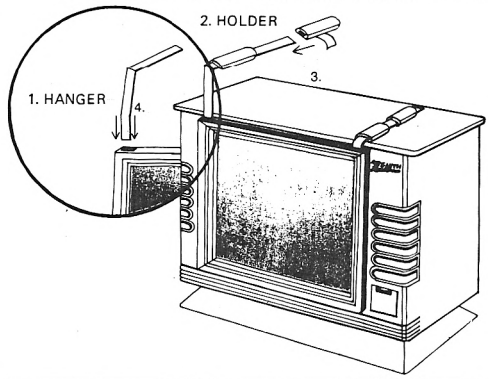
Amstrad - Atari - MSX
Commodore 64 - Vic 20
& interface d'Oric & Sinclair

- incassable en utilisation normale

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

FILTRES TAMIS MONITEUR OU TV

FILTRE MONITEUR MONO 12"	289,00 F
" " COULEUR 12"	359,00 F
" " MONO 13-14"	329,00 F
" " COULEUR 13-14"	490,00 F



DISQUETTES 3" les 10	350,00 F
ADAPTATEUR 2 JOYSTICKS CPC 464,664,6128	99,00 F
CABLE RACCORD IMPRIMANTE TYPE CENTRONIC	159,00 F
" ALIMENTATION 464 (2 cables)	89,00 F
664 & 6128 (3 cables)	129,00 F
AMX SOURIS	999,00 F
EXTENSION 256 K RAM	1390,00 F
INTERFACE MINITEL + LOGICIEL	nous consulter
RALLONGE JOYSTICK	66,00 F
CABLE CENTRONIC 6128	199,00 F

HOUSSE CACHE POUSSIERE AMSTRAD à partir de ... 63,00 F

IMPRIMANTES :

Notre sélection Brother M 1009 : 50 CPS	1890 F
C PB 80 130 CPS	3690 F

IMPORTATEUR EXCLUSIF pour LA FRANCE :

B.Y. INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 GRENOBLE - Tél. 76.43.40.49

B. INFORMATIQUE
128, rue de Paris
71000 MACON
Tél. 85.38.98.73

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à : B. INFORMATIQUE BP 73 - 26300 BOURG-DE-PEAGE - Tél. 75.02.17.18

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Article	Nbre	Prix U

+ frais d'envoi 10 F
TOTAL

TYPE DE CARTE : .....

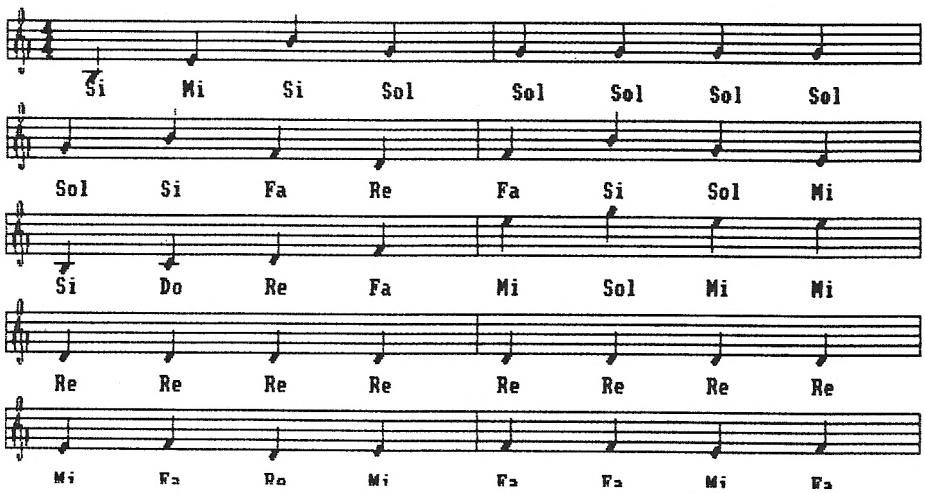
nouveau payez par carte Bancaire

date d'expiration____/____signature.....

Réglement : Je joins ☐ chèque bancaire, ☐ CCP ☐ mandant-lettre, ☐ contre-rembours. + 20 F, ☐ carte

vous pourrez non seulement lui donner un nom mais également préciser l'auteur et le compositeur. Selon le mode, vous verrez apparaître le nom des notes sous les portées et ce pour les débutants, ainsi qu'un clavier piano.
Les initiés auront également la possibilité de créer deux ou trois portées pour les accompagnements, des altérations à la clé ou bien encore de définir la mesure.
Tout ceci peut, bien évidement, se faire à partir du clavier comme du joystick.
Nous ne vous en dirons pas plus sur ce programme aujourd'hui mais rassurez-vous, il fera l'objet d'un "super" test !.

Mode débutant



Un tel programme ne pouvait être écrit que par un musicien de carrière. C'est vraiment un chef-d'œuvre dans son genre !
Où vous le procurer ? Hélas, il vous faudra encore patienter jusqu'au 25 décembre, approximativement. Vous le trouverez alors chez certains revendeurs, dont nous ne possédons pas encore les noms. Si vous souhaitez avoir de plus amples informations, téléphonez donc à M. Charles Callet au : 43.36.63.01 il se fera un plaisir de vous renseigner. Le prix du logiciel devrait être inférieur à 500 F.

Les projets d'avenir

Quatre logiciels par an : c'est le but fixé par Charles pour sa nouvelle société. Bien que relativement secret, il nous a gentiment dévoilé le contenu du prochain : il s'agira d'un groupe de logiciels d'éducation concernant l'apprentissage de différents instruments de musique (piano, guitare, saxophone,...). Nous l'attendons avec impatience...

Fabienne Ferrer

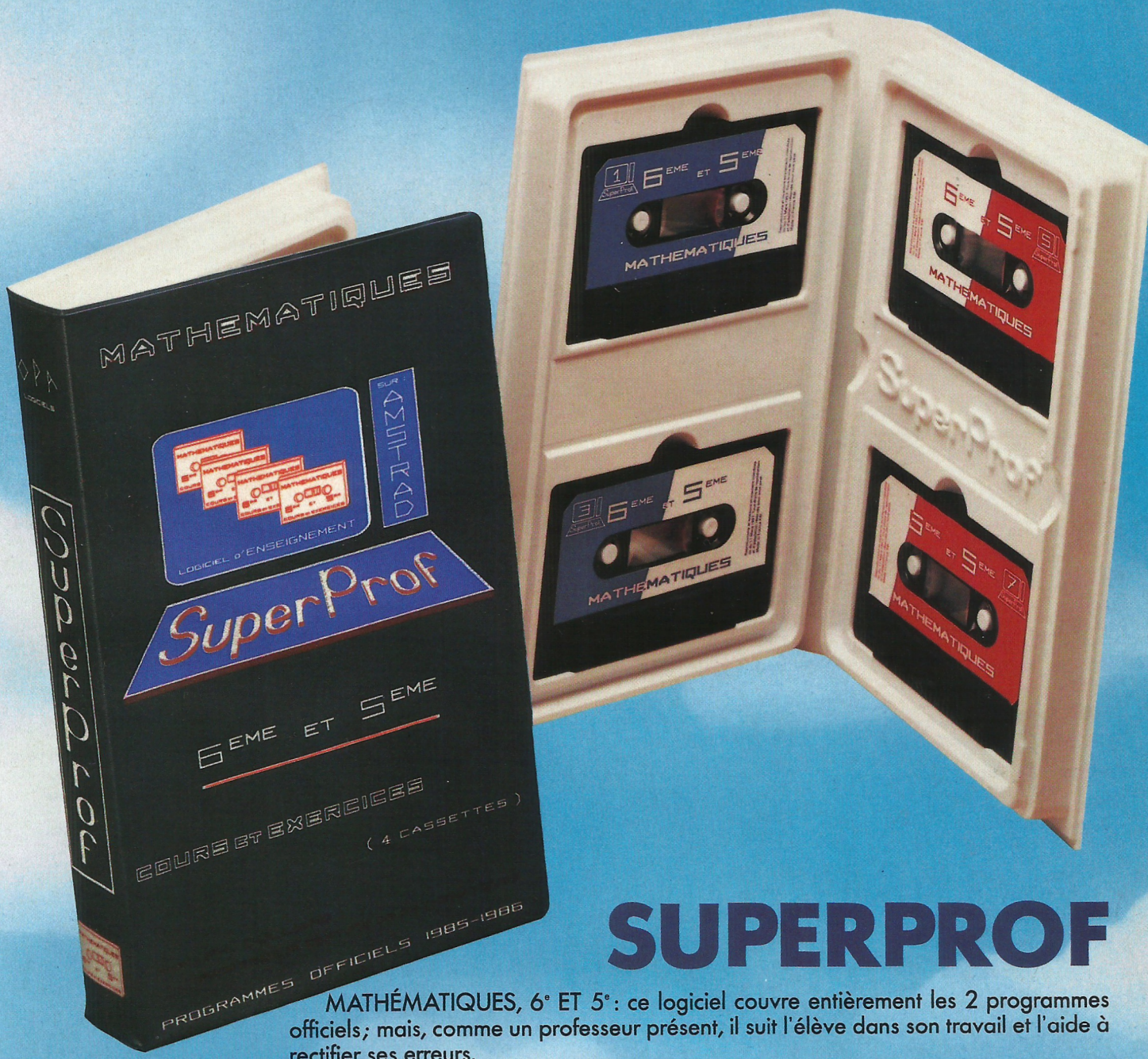
C.E.A. : un Pro qui "n'a peur de rien"

La création d'un nouveau produit, dans le créneau encombré des comptabilités informatiques, est souvent une aventure. Au départ, CEA (Cartier Equipement Automatismes) développait des produits aujourd'hui disparus, notamment pour l'agriculture avec un système d'irrigation piloté par ZX Sinclair. CEA développe en 1983 un "Minitel intelligent", doté d'une carte 64 Ko et de logiciels intégrés (comptabilité et traitement de textes) qui n'est finalement pas commercialisé. De ces aventures, nait CEA-Informatique. Le grand virage est pris...

Comptabase est une idée qui remonte loin. S'étant occupé d'agriculture, M. Cartier, directeur de CEA, connait les problème de calcul de TVA pour ce secteur. Il décide donc de créer un produit exceptionnel, pour faciliter ce calcul de TVA, qui se transforme peu à peu en une "super Compta". A partir de septembre 84, sur les tout-premiers Amstrad, M. Cartier en collaboration avec M. Crest conçoivent, créeent, améliorent leur produit "Comptabase". Le but est de proposer un logiciel professionnel hors-pair, sur un matériel à la portée de tous.
Il s'agit de toucher un public qui ne peut se permettre d'investir dans des systèmes informatiques (matériel ou logiciel) à 30 ou 50 000 F, rapidement obsolètes, avec tous les problèmes d'amortissement que posent ces matériels. Comptabase voit donc le jour dès septembre 84. Leurs concepteurs n'hésitent pas à demander conseil à des professionnels de la comptabilité, à confier leur logiciel à des experts comptables, afin que ceux-ci "plantent" le système pour en découvrir toutes les failles.
Ce logiciel a demandé plus de dix mois d'efforts, de création, d'essais, de transformations et d'améliorations.
M. Cartier nous a avoué que le produit était prêt depuis juillet 85. Pourquoi avoir attendu si longtemps pour le commercialiser ? Pour qu'il soit à son "top niveau" (Version 101 ou 102). Car pour CEA la notion de qualité est très importante. C'est le principe du "client-roi", pas forcément informaticien, qui se sert de son ordinateur à des fins professionnelles,par besoin. Et le produit doit être adapté à ses besoins. Selon M. Cartier, "l'ordinateur est un âne, c'est le logiciel qui fait tout". Comptabase, élaboré dans l'optique professionnelle, devrait d'après ses concepteurs, rivaliser avec les logiciels de comptabilité tournant sur de gros systèmes (IBM...). IBM serait d'ailleurs interessée par Comptabase...
Tout a été vu, revu, corrigé pour offrir un produit final irréprochable, accessible pour des non-informaticiens (même les sauvegardes sont faites automatiquement...) et accessible à des entreprises qui n'ont pas 30 ou 50 000 F à immobiliser dans un gros système.
Pour la distribution, la qualité doit être irréprochable car le produit se vend surtout par "bouche à oreille". CEA n'a pas de boutique, et recherche actuellement un réseau de distribution efficace et compétent, à l'image de Comptabase, tout axé sur la notion de service et de respect du client.
Dans les projets de CEA, vendre beaucoup de Comptabase (qui fera l'objet d'un test Amstrad Magazine), satisfaire une demande déjà nombreuse, développer un fichier pour le secteur médical et une comptabilité analytique... Sûr de son produit, M. Cartier "n'a peur de rien"... A l'utilisateur de juger...

F.N.

DISSIPEZ LES NUAGES ENTRE LES MATHS ET VOUS



SUPERPROF

MATHÉMATIQUES, 6e ET 5e : ce logiciel couvre entièrement les 2 programmes officiels ; mais, comme un professeur présent, il suit l'élève dans son travail et l'aide à rectifier ses erreurs.

De plus, son utilisation est d'une grande souplesse : Il donne des cours et explique avec des exemples. Il propose des exercices d'applications, à données variables à l'infini. Il laisse à l'élève la liberté d'introduire ses données.

Ainsi, c'est à son propre rythme que l'élève, suivi mais libre, assimile son programme de mathématiques.

720 F TTC

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 · Porte de Versailles · Hôtel Holiday Inn

OPA
LOGICIELS

31 CHAMPS-ÉLYSÉES - BUREAU 219 - 75008 PARIS
CONTACTEZ-NOUS AU (1) 47.68.94.53.



LIBRAIRIE AMSTRAD MAGAZINE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.

L'utilisation de l'Amstrad CPC 464 Hachette *(250 p.)*
Toutes les possibilités de l'Amstrad développées et commentées. 125 F.

Autoformation à l'assembleur Micro Application *(250 p. livre + cassette)*
L'assembleur du Z 80 vous fait peur ? C'est pourtant facile avec cette autoformation remplie d'exemples et d'exercices, accompagnée d'une cassette contenant un éditeur-assembleur, afin d'appliquer immédiatement vos leçons.195 F.

Montages, extensions et périphériques du CPC. Micro Application *(430 p.)*
Cet ouvrage contient des shémas, tracés de circuits imprimés, programmes et explications détaillées pour réaliser par exemple : une RS 232, un programmeur d'EPROM, des cartes d'extensions, etc. 199 F.

La bible du programmeur. Micro Application *680 p. + plan détaillé des CPC 464 et 664)*
Une "bible" faite pour ceux qui désirent connaître les moindres détails de leurs CPC. Un ouvrage indispensable. 249 F.

Programmation du Z80. Sybex *(590 p.)*
Le "Zaks" est la référence en matière de programmation du Z80. Un livre pour apprendre le jeu d'instructions, comprendre le déroulement d'un programme, mais aussi découvrir le cheminement de l'information. 198 F.

Basic Plus, 80 routines sur Amstrad. PSI *(160 p.)*
De nouvelles possibilités pour ceux qui maîtrisent déjà le Basic Amstrad. Au menu : le son, le graphisme, et l'animation. 100 F.

Clefs pour Amstrad. PSI *(200 p.)*
Un mémento complet sur les CPC 464, 664, 6128. On y trouve notamment le jeu d'instruction du Z80, les points d'entrées des routines, la structure interne des machines, les connecteurs et brochages des principaux circuits. 140 F.

Le livre du lecteur de disquette Amstrad CPC. Micro Application *(300 p.)*
Ce livre contient le listing du DOS entièrement commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers relatifs à l'AMSDOS, un moniteur disque, etc. Vous trouverez dans ce livre tout ce qui concerne la programmation et la gestion des données avec le "floppy" DDI-1 ou celui du 664. 149 F.

Amstrad, premiers programmes. Sybex *(240 p.)*
Avec ce livre, les débutants réaliseront rapidement leurs premiers programmes en Basic. 98 F.

Le tour de l'Amstrad. Cedic/Nathan *(170 p.)*
Si vous voulez découvrir les possibilités graphiques et sonores de votre CPC 464 ou 664, ce livre vous entraîne dans cette aventure. Vous ferez également connaissance avec le langage machine et l'utilisation des interruptions. 80F.

L'Amstrad exploré. Sybex *(180 p.)*
Un livre pour progresser en Basic Amstrad et exploiter les capacités d'une des meilleures machines du moment. Une partie du livre est également consacrée à l'utilisation et la programmation en assembleur. 98 F.

102 programmes pour Amstrad. PSI *(240 p.)*
Des programmes de jeux pour comprendre le Basic progressivement. Chaque niveau vous fait découvrir de nouvelles instructions et leurs effets. 120 F.

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : AMSTRAD Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81.

NOM .....

ADRESSE .....

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT		
	TOTAL	

Signature obligatoire

(Signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine a réception de la marchandise. Frais de port : 20 F. Recommandé : 40 F. (Vente exclusivement par correspondance). Remise : 5 % aux adhérents du Club AMSTRAD (joindre numéro de carte).

dBASE II

Système de gestion de base
de données relationnelle
pour

AMSTRAD

CPC 6128 et PCW 8256

Construisez vos applications sur des bases solides

dBASE II est un puissant outil de gestion de base de données. dBASE II permet à des non-informaticiens de réaliser eux-mêmes, après une courte formation, leurs applications de gestion de fichiers telles que : paie, stock, facturation, publipostage... sur les micro-ordinateurs de type Amstrad CPC 6128 et PCW 8256.

790 F (TTC)

PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

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

ASHTON-TATE

ET
PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



CRAFTON & XUNK

REMI HERBULOT
Graphismes : Michel RHO
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

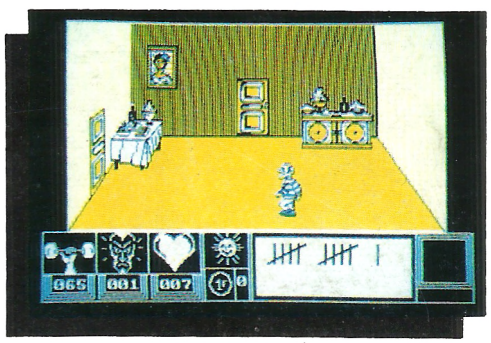
2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu (énigmes à résoudre, objets à découvrir, adversaires multiples et inattendus), la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3 D vous feront passer de fabuleux moments.

EDEN blues

PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine VAGNON
Musique : ULRICH

Disponible

4 heures du matin. Il fait encore sombre dans la cellule. Derrière la porte, la liberté... ou la mort. Dernier survivant de l'humanité vaincue par les robots, vous êtes enfermé pour toujours au plus profond d'un effroyable pénitencier. Pour vous, un seul objectif : rejoindre la femme qui, paraît-il, serait elle aussi emprisonnée, et fuir ensemble. Réussirez-vous ?
Exceptionnel jeu d'aventure et d'arcade entièrement animé en 3 Dimensions.

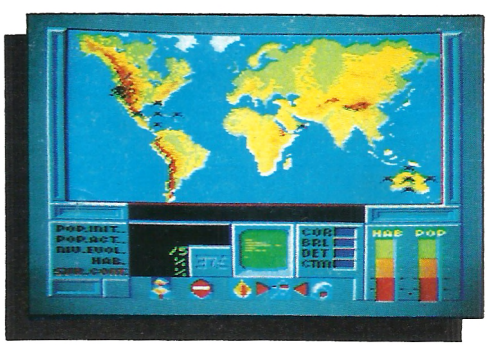


Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible prochainement

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?



PRESENT
AMSTRAD EXPO
du 24 au 27.01.86 - Porte de Versailles - Hôtel Holiday Inn

LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT
Cassette ou Disquette

27 rue de Léningrad 75008 Paris - 43.87.27.27
Télex EREINFO 650134F

ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE