AMSTRAD MAGAZINE

N° 9
AVRIL
1986
19 F



MINITELS
INTERFACES
MODEMS

TELECOMMUNIQUEZ!

NOUVEAU: PCW 8512

INITIATION: DBASE II, LOGO, CP/M

CONCOURS: 110 LOGICIELS, 5 SYNTHETISEURS

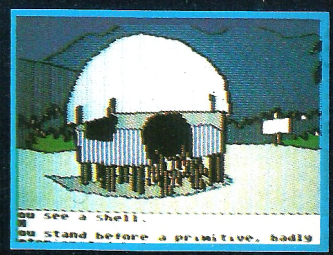
M 1157 - 09 - 19 F

QUI ETES-VOUS ?

Un homme sans passé...

Seul le claquement d'un bref coup de feu est resté dans votre mémoire.
Votre challenge : retrouver votre identité perdue.

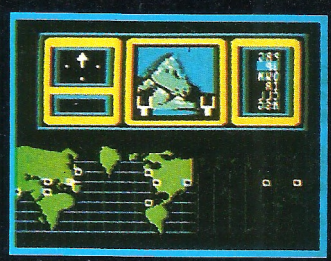
MINDSHADOW
Une aventure illustrée
CASSETTE & DISQUETTE



Un craqueur...

Vous avez trébuché inopinément sur quelque chose d'inconnu dans votre ordinateur. QUE SE PASSE-T-IL ?
Pas d'instructions, pas d'indices... A vous de trouver ce qui se passe sur votre écran..

HACKER
Une expérience
jamais realisée
sur votre ordinateur
CASSETTE & DISQUETTE



Un champion de boxe...

OU EN PASSE DE LE DEVENIR.

L'opportunité vous est offerte de choisir la catégorie du joueur, les différentes stratégies de combat.
Graphisme de haute qualité.

BARRY MC GUIGAN
WORLD
CHAMPIONSHIP
BOXING
CASSETTE & DISQUETTE



Un curieux... L'OCCASION DE RECEVOIR VOTRE PREMIER BAISER SUR ORDINATEUR.

Tiré du célèbre film "Retour vers le Futur", ce logiciel vous permettra de revivre les mêmes situations que Marty lors de son arrivée dans le passé..

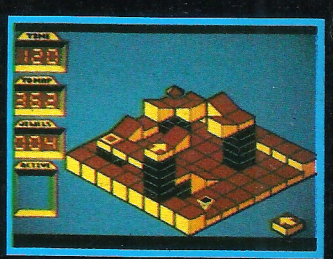
BACK TO THE FUTURE
CASSETTE & DISQUETTE



Adjoint stagiaire du cartographe des mondes inconnus...

Découvrez un étrange monde artificiel suspendu dans l'espace.

SPINDIZZY
Electric Dreams
CASSETTE & DISQUETTE



BON A RETOURNER A ACTIVISION 9, AVENUE MATIGNON 75008 PARIS

AMS 9

BON POUR UN CATALOGUE ACTIVISION
NOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TYPE D'ORDINATEUR : _____

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

SUR AMSTRAD

Distributeur exclusif : LORICIELS DISTRIBUTION 19 rue Jean Bleuzen 92170 Vanves Tél. : 46 45 96 63

AMSTRAD MAGAZINE

N° 9

AVRIL 86

SOMMAIRE

News

En direct d'Angleterre 8
Reportage : les Anglo-Saxons se déchaînent 128

Softs

Tau Ceti 14
Obsidian 19
Contamination 12
Championship Boxing 12
Panorama 18
Help ! (des "trucs") 16
Concours Ere Informatique 20
Concours Rock'N Wrestle 15

Cahier "pro"

PCW 8512 21
U DOS 26
Basic Center 25
Initiation : CP/M 34
Initiation : D Base II 30

Bancs d'essai

Grahiscop 24
Tuner IV 122
Disque 3 p. 1/2 120

Dossier

Les télécommunications 37

Initiation

Logo 102

Listings

Redéfinition 60
Musithèque 44
Labynotaure 48
Transfert 43
MAO 58
Verbes irréguliers anglais 46
Battleship 69
Amster-Mind 72

Montage

Disque 5 p. 1/4 72

EDITO

Hööööme...

Un récent sondage l'a prouvé : un Amstrad sur deux se sent seul, désespérément seul. Après un si long voyage qui l'a mené, par avion, par bateau, par camion, de l'Asie à l'Angleterre, puis à la France, le voici qui débarque sur une terre inconnue... Immigré parmi les immigrés, trop tôt séparé de ses congénères par des ventes fébriles, il connaît la plus haute des solitudes, au fond d'appartements, de bureaux, parfois même d'armoires... Coupé du monde extérieur, il est privé des milliers d'informations que son formidable cerveau pourrait traiter, assimiler. Il renferme même des trésors d'ingéniosité et de travail, de précieux programmes que son utilisateur lui a patiemment inculqués... Mais il ne peut les communiquer à personne. Il ne peut rien partager avec ses congénères. Il est seul. Absurdement seul.

Ce n'est pourtant pas de sa faute. Des boitiers, des câbles, des logiciels ont été conçus pour lui permettre de communiquer. Ils ont pour nom Loritel, Mercitel, Coretel, etc. Des outils fabuleux pour accéder, par les télécommunications, aux banques de données françaises ou internationales ; pour profiter des services Télétel ; pour échanger des programmes, des informations, des fichiers avec les "copains" ; pour créer son propre centre serveur... Des outils fabuleux, assez simples d'emploi, mais encore trop peu connus de l'amateur. Nous avons donc ouvert le dossier des télécommunications, en nous efforçant d'être les plus clairs et les plus pratiques possible, pour vous donner envie d'offrir à votre Amstrad cette nouvelle dimension !...

Vous découvrirez aussi qu'il peut se transformer en téléviseur, en laboratoire antivirus, en studio de dessin, ou encore en Marvin Hagler de salon... Avide de communiquer, prêt à toutes les métamorphoses : c'est presque E.T. !

Jean-Michel Maman

Directeur de la publication: Jean Kaminsky. **Rédaction en chef:** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction:** Frédéric Nardeau (responsable "programmes"), Noël Gozillon, François Lecante, Daniel Martin, Pierre Squelart, R.P. Spiegel. **Ont collaboré:** Guy Canton, Christophe Gaufichon, Stéphane Leroy, Frédéric Meurens, Aurélien Roudier, Yves Schleiss. **Secrétaire générale de la rédaction:** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Mireille Massonnet. **Maquettistes:** Marc Soria, Jean-Jacques Galmiche. **Illustrations:** José Torres, Dominique Carrara, Véronique Manoukian. **Chef de publicité:** Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Geneviève Grillet. **Régie publicitaire:** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81. **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.

10 IF NO RAM THEN GOTO vortex ELSE GOTO 10

SP 64 **627** frs ttc*
*prix conseillée



Extensions de mémoire vortex SP 64 à SP 512

- pour tout **CPC 464** ou **CPC 664***
- extensible jusqu'à 512 Ko
- CP/M 2.2 62 K tpa (n'importe quel logiciel sous CP/M) – CP/M standard tourne sans problème (WordStar, dBase, Multiplan)
- 450 Ko de RAMs virtuelles au maximum, sous CP/M
- 32 Ko (16 pages A 4) maximum de buffer d'imprimante
- 288 Ko, maximum, de mémoire programmable en BASIC et 256 Ko, maximum, de mémoire datas, languages machines ou 16 écran graphiques
- Montage très facile: pas de soudures, **à enficher simplement**
- s'intègre totalement dans votre CPC 464 ou CPC 664

*l'extension pour le CPC 664 tourne pour le moment intégralement sous CP/M. La ROM BASIC pourra être livrée prochainement.

Pour tout renseignements et commandes, vortex France est à votre disposition au numéro de téléphone: 42 89 36 59.

Vous pourrez acheter nos produits chez Micro Fair 255, bld Voltaire Paris 75 011. Tel. 43 72 30 78.



vortex
COMPUTERSYSTEME

Voilà la solution...

...lecteur de disquette vortex F1-X



F1-X **2499** frs ttc*

F1-S **2849** frs ttc*

(pour les CPC 464 sans DDI-1)
*prix conseillé

Lecteur de disquette vortex F1-X n'est pas une alternative – mais **la solution!**

- Format **5 pouce 1/4**
- Capacité: 708 Ko formattés
- à raccorder à tout **CPC 464 + DDI, CPC 664** ou **CPC 6128**
- VDOS version 2.0
- accès direct possible sous BASIC
- Moniteur Z 80 (résident en ROM)
- commutation possible de VDOS à AMSDOS, grâce à une commande
- Interface RS 232 C optionelle

Pour tout renseignements et commandes, vortex France est à votre disposition au numero de téléphone: 42 89 36 59.

Vous pourrez acheter nos produits chez Micro Fair. 255, bld Voltaire Paris 75 011. Tel. 43 72 30 78.



vortex
COMPUTERSYSTEME

Donc vous êtes super

PREPAREZ-VOUS AU COMBAT DE VOTRE VIE; VOUS ETES

KUNG-FU MASTER



COMMODORE
64/128

Le jeu vidéo OFFICIEL à introduction de pièces

Le SEUL jeu des arts de la guerre que VOUS avez toujours désirés



Traversez le temple des sorciers pour sauver la belle jeune fille; attention aux acolytes qui brandissent des armes; exterminez les gardiens mortels des cinq étages. Votre propre défense ne tient qu'à votre habileté dans les arts de la guerre.

DATA EAST

U.S. GOLD
All American Software

U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
(93) 455712

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

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.
- Tansférer 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.

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.

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).

POUR VOTRE 464-664-6128

TRANSMAT — 150 F CASSETTE 185 F DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande autotransférable.
• 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.

SPIRIT — NOUVEAU — 125 F

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette à disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la spécification Firmware pour s'y référer éventuellement.

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.

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.

K.D.S. 8 BIT INTERFACE POUR IMPRIMANTE — 340 F

Permet huit BIT imprimante de fonctionner sur le sept BIT AMSTRAD. Envoie tous 256 codes à l'imprimante via la commande £8.
Se branche entre l'ordinateur et l'imprimante sans aucune modification. Un listing en BASIC est fourni qui peut être compris avec vos programmes ou RUN avant de charge des programmes disponibles dans le commerce. CETTE INTERFACE EST NECESSAIRE POUR LES PROPRIETAIRES D'UN AMSTRAD AVEC HUIT BIT IMPRIMANTE.

BIENTÔT "TRANSMAT" MAGAZINE

sortie avril, pour vous aider à mieux utiliser votre transmat, écrivez-nous pour détails.

QUE VOUS DEMANDIEZ TOUS... ?

Le service PRIDE UTILITIES "DISK SERVICE" enfin disponible en France transfert vos logiciels sur disquette pour le prix incroyable de 75 F (disquette comprise). Envoyez vos cassettes... nous vous renverrons une disquette avec le programme transféré (votre cassette sera détruite).

ELECTRIC STUDIO *STYLO OPTIQUE*

Qualité professionnelle, précision à un pixel !

Prix promotionnels

MARK II

464 cassette	295 F
464/664 disquette	375 F
6128 disquette	375 F

VERSION 8256 BIENTÔT DISPONIBLE

AMS-9

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		
SPIRIT		
KDS 8 BITS C1		
ODD JOB		

Joystick Ambidextre

Un joystick à ventouses, c'est banal. Mais les ventouses tiennent fort... Un bouton de tir au sommet de la manette, c'est classique. Mais la barre de tir, sur le socle, c'est mieux : gauchers et droitiers se retrouvent enfin à égalité. Et pour le tir frénétique, quelle rapidité !
Moins de 100 F : très très raisonnable.

Importé par CTS FRANCE, 47, av. de la Villeneuve, 93420 Villepinte.



Move s'élargit

Move, qui vend plus de cinq cents produits relatifs à Amstrad, matériels et logiciels, ouvre un nouveau magasin à l'Hay-les-Roses. Même conception et même catalogue que ceux du magasin principal, de la Garennes Colombe. Bonne chance !

MOVE, 2, rue Marc Sangnier, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. 47.84.21.77.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midis de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Electric Studio : nouvel arrangement

Le crayon optique Mark Pen II et son logiciel graphique "The Electric Studio" nous arrivent dans une nouvelle version, cette fois performante. Mélanges de couleurs, sprites, caractères, tramés en pagaille, la palette est complète, et le crayon optique assure les manipulations sans faiblesse. Nous avons aussi apprécié le scrolling, et le fond hachuré, très utile comme repère pour les dessins précis et géométriques.

Conclusion : la première version était un coup d'essai, la seconde est enfin parfaite. Ouf !

Loriciels international

Un accord important vient d'être signé entre Loriciels et l'éditeur Américain Activision. Loriciels, après RCA, a maintenant l'exclusivité de l'édition et de la distribution des logiciels Activision en France. Réciproquemment, Activision assure à la plupart des logiciels Loriciels une diffusion européenne et américaine. Et cela est aussi valable pour les futurs titres de l'éditeur français : si vous avez un logiciel-canon dans vos tiroirs, cette diffusion quasi-mondiale devrait vous intéresser.
Autre bonne nouvelle : tous les softs Activision sont déjà ou vont être adaptés sur Amstrad...

Echecs sur le PCW !

Vous trouviez le PCW trop sérieux ? Alors voici un logiciel de jeu. Et pas n'importe lequel : 3 D CLOCK CHESS, un jeu d'échecs superbe, avec des pièces en relief qui se déplacent sur un échiquier en perspective, une vraie pendule, quatre modes de jeu, la copie d'écran sur imprimante, la sauvegarde des parties sur disquette, et toutes sortes de menus d'aide. Le joueur-ordinateur dispose de plusieurs milliers d'ouvertures : vous pouvez régler à loisir son temps de réflexion.
Un très beau logiciel anglais, traduit bien sûr, et que nous avons avant les Anglais eux-mêmes. L'exploit !

Importateur : DDI, CA Paris Nord, Le Bonaparte, 93153 Le Blanc-Mesnil Cedex. Prix : 220 F.

Micro Application, calcul tranquille

Calcumat est le dernier logiciel de l'éditeur français Micro-Application. Il tourne sur les trois versions de CPC. Calcumat contient : un tableur, une représentation graphique, une calculette, un agenda et un presse-papiers. Il tourne sous Amsdos et grâce à ses menus déroulants, guide tout au long du travai l'utilisateur.
En théorie, il peut travailler sur une colonne de 1 000 lignes , mais plus on utilisera de collonnes (250 maximum) moins on aura de lignes. On peut donner un nom à chaque cellule (colonne). Le calcul effectué dans chacune d'elle pourra avoir une formule de 153 caractères au maximum. Les résultats peuvent être visualisés sous la forme de graphes. On peut également utiliser Calcumat avec Textomat (traitement de textes) et Datamat (gestion de fichiers). Bien entendu, il est possible d'imprimer les graphes ou les tableaux de calculs.
Côté livres, Micro-Application

va lancer deux nouveaux titres pour PCW : *"Le livre du PCW"*, qui vous formera au Basic, à l'utilisation du Logo, des routines d'éditions, au tri, aux fichiers ; et *"Bien débuter"* vous aidant dans l'utilisation de Locoscript, du CP/M et du Basic Mallard.

Dans la série de livres consacrés aux CPC, Micro-Application annonce la sortie d'ici au mois de mai des numéros 18 *"Le livre de la C.A.O."*, 19 *"Programmes et applications éducatifs"*, 20 *"Le livre de la communication"* (il contiendra les plans d'un Modem), 21 *"Le livre du Logo"* et enfin le numéro 22 *"Intelligence artificielle et robotique"* rempli d'exemples pratiques. Une dernière chose, Micro-Application dispose d'un "service produits" qui assure tous liens entre l'éditeur et le client. Si vous avez un petit problème avec un livre ou un logiciel, contactez ce service, il a été créé pour cela.

Micro-Application, 13,rue Ste Cécile, 75009 Paris. Tél. (16/1) 47.70.32.44.

En direct d'Angleterre

Quelques nouvelles d'Outre-Manche. De notre correspondant à Londres, Peter Cornforth.

PCW à louer

Il est habituel en Angleterre de proposer à la location les principaux ordinateurs professionnels. C'est maintenant possible pour le PCW, une preuve de plus de son énorme succès comme "small business computer" !...
Le prix est raisonnable : 10 £ (120 F environ) pour le week-end. Par comparaison, il faut compter 42 £ pour un IBM Pc, et 35 £ pour un MacIntosh...
Ah, les joyeux week-ends !

Shows en folie

Une Amstrad Expo à Paris en janvier, un autre en mars à Lyon, une autre bientôt (septembre ?...) : sommes-nous les plus forts ? Non, les Anglais sont devenus fous : après deux Amstrad Shows à Londres en octobre et janvier dernier, les salons entièrement consacrés à Amstrad continuent à se succéder, 22-23 mars à Manchester, fin mai à Londres, et début octobre, toujours à Londres, au Novotel. Crazy !

Flambée U.S. ?

On attend une fabuleuse augmentation des ventes américaines d'Amstrad à la suite du nouveau contrat commercial conclu avec Sears World Trade. Sears a en effet commandé 10 000 PCW, par mois, et ce depuis février ! Ils seront vendus par correspondance et dans les magasins spécialisés à travers tout les Etats Unis au prix de 500 $ environ (pas cher !). Une offensive généralisée après de trop timides tentatives, comme l'a reconnu Alan Sugar lui-même : "Tout ce que nous avons dépensé pour implanter Amstrad aux USA ne dépasse pas le prix d'un billet d'avion !..."
De fait, Amstrad s'était mis d'accord avec Indescomp, firme espagnole disposant d'un centre de distribution à Chicago, pour s'occuper des ventes américaines et prendre les risques financiers ! L'homologation américaine FCC ayant retardé les choses, Indescomp vient juste de vendre ses premiers 6128... Amstrad tient donc à ce qu'Indescomp reste leur distributeur US, malgré la commande de Sears. Une double offensive ayant toujours besoin d'un puissant soutien logistique, Amstrad entend aussi installer ses propres bureaux à Chicago, sous la direction de Chris Pullen...
Une solide organisation que réclame l'impitoyable marché américain, et ses baisses de prix sauvages : au dernier Consumer Electronic Show, Atari a lancé un tout nouveau "package", offrant un 130 XE, une unité de disques, une imprimante, le tout pour 400 $... Amstrad fera-t-il mieux ?

TRAITEMENT INTEGRAL SUR 128 K
LA GARANTIE D'UTILITAIRES PUISSANTS ET RAPIDES

basic center
Tél. (1) 69 05 12 78

- Facturation / Gestion de stock ____ 790 F
- Aide à la Comptabilité ____ 690 F
- Gestion de fichiers + Budget ____ 280 F
- Gestion de fichiers ____ 210 F
- Budget familial ____ 170 F

Distribution Revendeurs :
SAGEST Informatique
Tél. : 50.92.85.80

BON DE COMMANDE EXPRESS AMS 9

à retourner
98, boulevard Gabriel Péri
91170 VIRY CHATILLON

nom _____
adresse _____
logiciels _____
ci-joint règlement par :
☐ chèque ☐ vir. postal ☐ contre-remboursement

Vortex France : un heureux anniversaire

Vous ne connaisez pas encore Vortex ? Créée en février 1985, cette société allemande construit les extensions dont vous rêviez pour votre Amstrad. Prenant conscience de la formidable puissance conférée par CP/M - domaine jusqu'alors réservé aux seuls professionnels (Osborne...) - à un micro "familial", l'un des objectifs de Vortex fut de transformer l'Amstrad en une machine "pro". Aujourd'hui, Vortex, très bien implantée en Allemagne (17 000 extensions mémoire et 12 000 drives vendus depuis Noël), a le désir de faire bénéficier de son savoir-faire les Amstradistes français les plus exigeants.

Aussi, Vortex crée-t-elle Vortex France, confiant la direction française à M.E1 Dada, également directeur de la dynamique société Microfair, appréciée des milieux professionnels et commençant à être connue du grand public. Le but de la création d'une filiale : image de marque et assistance pour un produit de qualité. Les concepteurs de Vortex ne voulaient pas d'un distributeur qui se contente de vendre leur marque parmi d'autres, mais une entité responsable assurant exclusivement commercialisation, maintenance et assistance dues aux futurs clients des produits Vortex.

Implantés aux Ulis (Z.I. de Courtabeuf), Vortex France (au départ dix personnes staff et maintenance confondus) espère bien, ce dont nous ne doutons pas, convaincre le public français des avantages et qualités de ces produits "Made in Germany".

Un "dur" de 20 MO

Vortex France nous a présenté ses dernières nouveautés. Nous avons vu tourner sur un 464 un superbe lecteur de disquettes au format 5 1/4, fonctionnant en premier ou second lecteur, sous Amsdos ou Vortex-Dos. Pour ce type de matériel le prix de base devrait se situer aux alentours de 2 300 F.

Vortex proposera également une nouvelle carte dont la ROM s'étendra à 512 Ko, la mémoire vive pourra atteindre également 512 Ko. Signalons que les cartes d'extensions Vortex permettent normalement de faire tourner sur CPC 464 des logiciels comme DBase II. Les écrans seraient parfois "bizarroïdes", mais n'empêcheraient pas l'utilisation du programme. Notre "testeur fou" vous donnera son avis dans le prochain numéro.

Enfin, comme dessert, Vortex nous présenta son petit préféré : le "Big Baby". Ce beau bébé est un disque dur de 20 Méga, divisible en quatre parties logiques. De quoi se fignoler des petites applications personnelles ou professionnelles aux "petits oignons". Avant de nous quitter, les représentants du concepteur allemand nous ont montré un petit logiciel, "Para", qui permet de paramètrer son disque (5 1/4 de préférence) comme ceux des autres machines du marché, autorisant le transfert ou la réception de fichiers. Encore un peu de patience, nous devrions trouver du Vortex dans toutes les bonnes "épiceries" d'ici à quelques semaines.

Communiqué

Dans notre numéro "Spécial Listings" des Cahiers d'Amstrad, nous vous présentions des listings "inédits et originaux". Nous le pensions de bonne foi... Cet article fait suite au "programme qui passe mal" (Amstrad Magazine n° 7). En effet, certains d'entre vous ont certainement remarqué qu'un de nos listings n'était, en fait, ni inédit, ni original. Il faut savoir que nous vérifions l'originalité (pour ne pas dire la paternité) de chaque programme, et celui-ci a échappé à notre vigilance. Il est vrai que ce listing, superbe pompage d'un logiciel paru chez un confrère en septembre 1984, avait été écrit pour une autre machine...

Mais comme nous le disions dans notre n° 7, ce genre de supercherie fait toujours "long feu" et est toujours découverte. Superbe plagiat ! Les variables n'ont même pas changé de noms, tout le travail documentaire a été lamentablement pompé en data. Seules quelques lignes et numéros de lignes ont été modifiés ou rajoutés - d'ailleurs assez maladroitement - au programme original de M. Daniel Mavrakis. Nous espérons donc que ce programme "piraté" est le dernier d'une longue série... N'oubliez pas de remplir la demande de parution (ou à défaut de la recopier sur papier libre). Trop d'exemples de ce genre nous amènent à écarter d'office les programmes non accompagnés de cette "garantie de bonne foi".

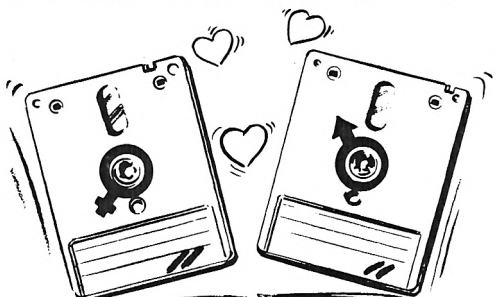
Avec encore toutes nos excuses au véritable auteur, M. D. Mavrakis, et aux lecteurs qui possèdaient déjà ce logiciel, nous attendons vos meilleures créations.

F.N

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...

I. STUDIO (1) 42.77.06.04

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

loriciels® présente

TENNIS 3D

pour AMSTRAD

Soudain ovation extraordinaire... après un long échange. Mac Enri se rue au filet et smatch ! Lendol en complète perte d'équilibre réussit malgré tout à frapper la balle et lobe d'une façon magistrale son adversaire... Sur les gradins, c'est le délire... Un jeu d'action en perspective, complètement reconfigurable.





loriciels
53, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48 25 11 33 - Télex : LORI 631 748 F
Revendeurs, contactez Loriciels Distribution
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Télex : 631 929

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

Je désire recevoir le nouveau catalogue en couleur de vos produits.

Nom : .....

Prénom : ..... Age : ..... A.M. 4.86

Adresse : .....

Ville : ..... C.P. : .....

Votre matériel : .....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? OUI NON

BARRY Mac GUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING



Editeur : Gamestar/Activision
Distributeur : Innelec
Support : cassette
Genre : simulation sportive
Graphismes : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Salut, p'tit... Le soft que je vais t'en causer que même que c'est mon truc : la boxe.
Et vu par Activision via Amstrad, ce n'est plus de la boxe : c'est l'Art de la Boxe. Simulation très fidèle, ce soft vous entraînera sur les rings, affronter des adversaires patibulaires aux noms peu engageants : BoomBoom Bertie, Bulldozzer Canon... Basé sur le principe de la "saison", vous aurez à suivre un circuit (dix-neuf combats possibles) qui vous mènera au champion du monde Barry Mc Guigan (boxe anglaise oblige !) ou sur les docks, au bord de la Tamise et de l'alcoolisme...

CONTAMINATION



Catastrophe : une véritable armada de virus arrive des profondeurs de l'espace sur la Terre ! Evidemment, comme ils sont inconnus, et que ce long voyage à travers l'univers les a endurcis, ils sont d'une nocivité exemplaire, et aucun antidote n'est prêt...
Comme vous êtes un spécialiste des infections en tous genres, vous endossez précipitemment votre blouse la plus blanche et prenez le commandement du Centre Mondial de la Santé. Heureusement, vous disposez d'importants moyens d'intervention et d'investigation. D'abord, l'ordinateur surpuissant du CMS vous affiche sur une carte du monde tous les foyers d'épidémie, les nouvelles zones touchées, etc.
Ensuite, il tient le compte, pour chaque pays, des pertes humaines (ne vous affolez pas en voyant le compteur des survivants décroître à grande vitesse !). Il vous tient aussi informé du degré d'énervement de la population mondiale. En effet, la mort de proches parents ou amis, ajoutée aux mesures de salubrité très dures que vous êtes amené à prendre, finissent par user le moral des autochtones. A la longue, ils peuvent donc échapper à votre contrôle... Un sujet d'inquiétude en plus : vous devez guérir vos frères humains, mais sans les mécontenter !

Mais entrons dans le vif du sujet. Après un chargement relativement court (...) pour une cassette, le programme vous présente un premier menu : vu le sport et vu le choix qui vous est proposé (joystick ou clavier), mieux vaut investir dans un joystick qu'on pourra éventuellement changer, à l'issue d'un match particulièrement serré... Les réfractaires au joystick peuvent malgré tout faire Boom Boom (Bertie) sur leur clavier (Bonjour, le 1er K.O de l'Amstrad !!). Sachez ensuite, candidats au mercurochrome et au sparadrap "qui a autant d'air que dans la tête d'un boxeur" (imagerie populaire pour laquelle je décline toute responsabilité... on n'est jamais trop prudent avec les adeptes de ce "sport" !) que vous pouvez jouer à deux ou contre l'ordinateur. Celui-ci, particulièrement perspicace (la notice parle d'intelligence artificielle) éventera quelques-unes de vos tactiques et vous donnera bien du fil à retordre.

Dans ce logiciel, tout est paramétrable. Par moments, on se demande même si l'on joue aux échecs ou si l'on se prépare à s'en prendre plein la g..... Quoi qu'il en soit, vous pourrez paramétrer, selon vos désirs, votre boxeur favori. Si vous choisissez l'option "nouveau boxeur", vous pourrez ainsi définir sa race, la teinte de ses cheveux (véridique !), la couleur de sa tenue, son style et son caractère... ce qui, déjà, fait pas mal (normal me direz-vous, puisque le combat n'est pas encore commencé) de combinaisons possibles (d'où la stratégie).

Vous avez également la possibilité de passer par un entraînement théorique. Chaque combat est bien entendu primé ($$$!!!!). Plus l'adversaire est coriace et plus la prime augmente. Le nombre de rounds, quant à lui, est variable selon votre niveau et vos choix "stratégiques" (espoir ou confirmé). Durant tous les choix, présélections, sélections, les menus (choix possibles sans toucher au clavier selon la formule du tout-au-joystick) sont accompagnés d'une musique rythmée, très bien réalisée, fort agréable pour meubler le long silence d'avant les combats, et signalons-le originale.

Le combat commence enfin... L'ambiance de la salle (bien que la représentation des spectateurs soit assez sommaire) est réaliste. Admirez au passage le gong (sous le ring) en action au début et à la fin de chaque round...

Le jeu de jambes, coco, le jeu de jambes !

Vous dirigez vos coups (direct, uppercut...) mais, malheureusement, l'ordinateur gère le déplacement des joueurs. Tant pis pour le jeu de jambes et les mouvements tactiques !... Dommage également que les joueurs n'aient pas la possibilité de corps à corps (utiles pour se sortir d'un mauvais pas). Sinon, le graphisme est de très bonne qualité, les déplacements et coups réalistes (bien qu'on puisse leur reprocher un petit manque de rapidité).

Le bruitage des coups portés et l'enthousiasme de la salle sont bien rendus. Plus ça cogne fort, et plus la foule délire ! L'écran affiche en permanence le nombre de coups que vous pouvez encaisser avant de tomber et d'être "compté" (par l'ordinateur qui ne triche pas, lui...), le timing avant la fin de round, le numéro de la manche, et les noms des joueurs. Au début, vous aurez sûrement l'occasion de voir votre joueur tomber : vous pourrez voir alors que les attitudes du boxeur groggy qui se relève, en s'aidant de son poing, sont très bien observées.

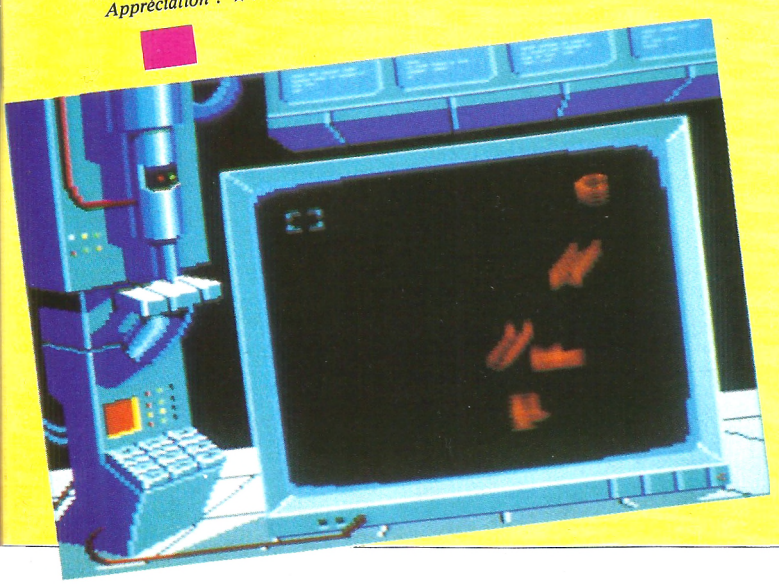
A la fin de chaque round, un tableau récapitulatif de votre situation et de celle de votre adversaire s'affiche : nombre de points, force, vitalité... De même l'ordinateur vous décrit l'atmosphère de la salle à l'issue de ce round (en extase, ennuyée...). Le vainqueur lève les bras.

Ce logiciel est une bonne simulation dans laquelle les programmeurs (sûrement des fanatiques de boxe) ont pensé à tout (ou presque). L'ensemble est soigné mais il est conseillé d'aimer la boxe, car sinon la succession de combats devient vite lassante. Le jeu mêle étroitement réflexion, stratégie, entraînement, réflexes et arcade. Signalons qu'il est accompagné d'une notice en français et que les touches du clavier (on vous aura prévenu...) sont entièrement redéfinissables au gré de l'utilisateur.

Si vous avez l'œil au beurre noir nostalgique, décrochez vite-fait vos gants et en avant pour une "chetron" sauvage !!

Frédéric Nardeau

Editeur : Ere Informatique
Support : cassette/disquette
Genre : stratégie
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★



Enfin, l'ordinateur vous propose cinq types d'action, sous la forme de cinq icônes. La bombe atomique : à n'utiliser qu'en toute dernière extrémité, sur des zones si possible peu peuplées. Sinon, le CMS vous déclare irresponsable et met fin à vos activités.

Le cordon sanitaire : placé dans une région infectée, il limite provisoirement l'expansion du virus. Mais il mécontente la population.

La "terre brûlée" : excellent pour affaiblir le virus, mais déplaît beaucoup à la population. L'analyse du territoire : si vous êtes un peu faible en géographie, cette option vous donne le nom des pays touchés. Attention : les pays à forte population sont plus sensibles aux virus.

Le prélèvement d'échantillons : le plus utile ! Un échantillon du virus arrive directement par porteur spécial, dans votre laboratoire. Il se compose de trois à cinq éléments, représentés par des symboles différents. Il va vous falloir concocter l'antivirus. On passe donc à l'écran-laboratoire, qui représente en fait ce que vous voyez dans l'œil de votre microscope. Les éléments du virus se baladent à droite et à gauche, à vous de les attraper un à un et de les placer les uns derrière les autres. Dans quel ordre ? C'est tout le problème : une seule combinaison forme un antivirus réellement actif. Le plus prudent est donc d'utiliser l'option "Expérimentation" pour voir ce qu'elle vaut. Une demi-minute d'attente, et un bilan complet s'affiche : efficacité de l'antivirus, effets secondaires possibles (toujours affreux : liquéfaction des poumons, tétanie des ventricules, assèchement de la peau !...). A vous de décider si vous traitez ou non le territoire infecté...

Tout le jeu est une véritable course contre la montre. Les virus se propagent à une vitesse foudroyante, et vous avez intérêt à trouver les antivirus au fur et à mesure, et très vite ! Les cordons sanitaires et les terres brûlées sont d'une efficacité très limitée. Un conseil : notez bien tous les virus et antivirus et surveillez leur mode de propagation, vous pourrez faire quelques déductions utiles...

Deux écrans superbes, des manipulations simples et uniquement au joystick, une bande-son dramatique, de la stratégie, du stress, et un thème aussi morbide qu'original : que demander de plus ? D'autant qu'une sacrée surprise vous attend si jamais vous arrivez au bout du jeu !...

Jean-Michel Maman

TAU CETI

Une vedette, présente dans les hits-parades anglais depuis plus de deux mois ! Le test confirme ce succès : si Tau Ceti reste un jeu très difficile à manier et plutôt long à maîtriser, la réalisation est impeccable, et l'énigme passionnante à résoudre. Un régal pour les amateurs de SF-micro.

Vous souvenez-vous du scénario de Crafton et Xunk ? Deux robots en mission pour reprendre aux humains le contrôle de leur énergie vitale... Tau Ceti reprend exactement le même thème, mais à l'inverse : les humains ont abandonné aux robots le contrôle d'une planète (Tau Ceti III) productrice d'énergie atomique ; il s'agit de reprendre aux robots ce pouvoir exorbitant, qu'ils défendent d'ailleurs avec la dernière violence !...

Pour cela, vous disposez d'un module de transport, puissamment armé, et parfaitement adapté au survol en basse altitude, aux atterrissages et décollages fréquents. Vous êtes DANS le module : l'affichage est donc à la fois un écran de visualisation (large fenêtre de gauche) et un tableau de bord. On vous y indique à la fois votre position sur un scanner, vos réserves de carburant, de missiles, d'énergie laser, d'écrans protecteurs, et d'ogives anti-missiles... Le tout est judicieusement réparti, et donc lisible dès la première partie. On notera l'élégance de la présentation : un panneau bleuté, métallique, bien mis en relief par des ombres et des tramés, entoure chaque fenêtre.

Mais comment piloter cette merveille technologique ? La manœuvre est différente au sol ou en l'air. Au sol, vous tapez des ordres au clavier, comme dans un jeu d'aventure : LAUNCH pour décoller, MAP pour voir s'afficher la carte de Tau Ceti, LOOK pour examiner l'endroit où vous vous trouvez, EQUIP pour réparer, etc. En l'air, chaque ordre est une touche-clef : L pour Land (atterrir), M pour envoyer un Missile... Une option bienvenue permet de définir toutes les touches à son gré. Nous vous conseillons d'ailleurs d'attribuer les commandes de mouvement au joystick, et le tir laser à son bouton d'action, c'est le plus commode. Résumé : ordres complets + clavier + joystick, ça c'est du pilotage !

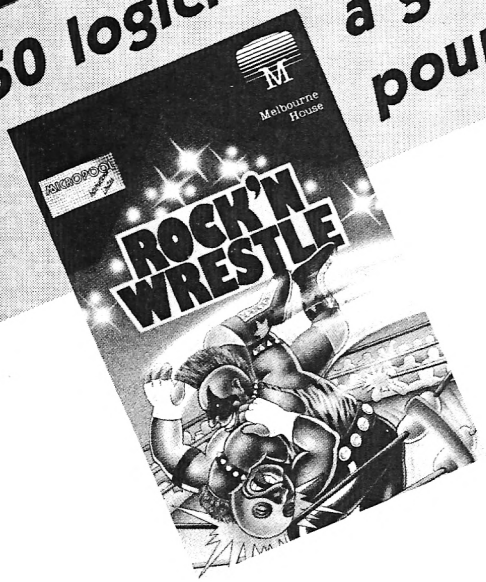
Reste la mission. Il semble, d'après notre expérience, (le manuel de règles laisse planer le mystère) qu'il faille retrouver sur Tau Ceti six noyaux radioactifs, et les porter au centre du réacteur principal pour reprendre le contrôle de la planète. Mais dans quelles villes sont cachés ces noyaux ? Comment se déplacer ? Car la carte montre des "rails d'hyperespace" entre les villes. Sans les utiliser, n'espérez pas vous déplacer : les distances sont trop longues, et les robots mettent rapidement le module en morceaux... Il faut donc trouver, au sortir des villes, les points d'accès aux rails. Jusqu'à présent, nous n'en avons découvert que trois sur une bonne vingtaine !... Vous devrez encore apprendre à accoster en douceur aux différentes bases, à ne pas détruire les installations neutres ou amies, à éviter les regroupements trop importants de robots... Difficile, très difficile ! Mais passionnant. Car la difficulté vient du principe de jeu lui-même, et non de sa programmation. Graphisme impeccable et maniaque (de nuit, quand vous utilisez les infra-rouges, tout se dédouble ; au coucher du soleil, les pylônes sont à demi-éclairés, puis disparaissent ; émouvant...), animation rapide et réponse instantanée aux commandes. Et tout est prévu : même un bout d'écran "bloc-note", à plusieurs feuilles, pour prendre des notes en cours de partie ! Du soft de première classe.

Didier Cane



CONCOURS

50 logiciels "Rock'n Wrestle" à gagner pour vous entraîner!



Un si gros catcheur en train de s'attaquer à une si petite fille ? C'est abominable ! Mais ne vous laissez pas troubler... Faites preuve d'humour et d'imagination, et donnez la parole à ce "sympathique" boxeur. Quelques mots, c'est suffisant, mais drôles !

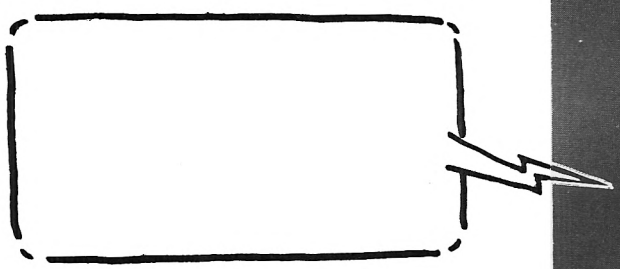
Envoyez-nous cette légende sur CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, en collant dessus le coupon ci-contre (vous pouvez aussi le recopier sur la carte), avant le 10 avril 1986, le cachet de la poste faisant foi, à :

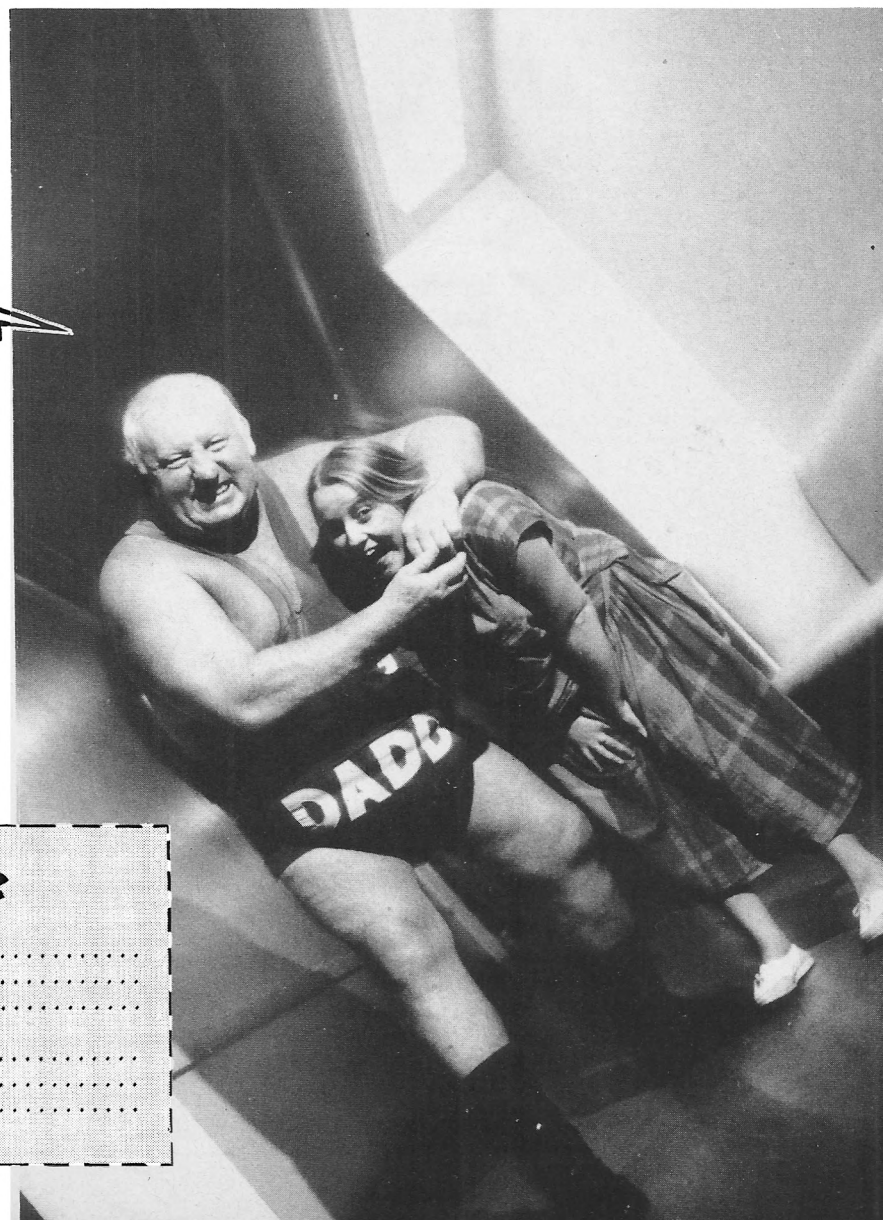
AMSTRAD MAGAZINE, CONCOURS "ROCK'N WRESTLE", 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

La rédaction fera office de jury et choisira les 50 bulles les plus amusantes et originales. Chaque gagnant recevra la simulation de catch de Melbourne House, "Rock'n Wrestle".

Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

Remplissez la bulle!





Devenez un as du catch!

Coupon-réponse

Nom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... *Ville :* .....

VOTRE BULLE :

.....

.....

.....

Obsidian
DEPART
ENTRY
1 Carte
2 Badge sécurité
3 Trilham Crystal
4 Bombe
5 Fusion
6 Disque téléporteur
7 Badge sécurité
8 Clé "sonic"
9 Clé "sonic"
10 Verre bleu
11 Acide
12 Laser
13 Décodeur
14 Énergie
15 Crystal de glace
16 Crystal rouge
17 Turbine
18 Devapor iseur
19 Silicon crystal
T téléporteurs

Help!

Non, nous ne sommes pas devenus fous ! Si cette double page est à l'envers, c'est pour vous éviter de lire involontairement de précieux secrets... Ceux qui devraient vous permettre de résoudre les jeux les plus récalcitrants, si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé ! Au menu de ce mois-ci : des vies innombrables sur Knight Lore, tous les coups vicieux de Vie Ar Kung Fu, et un plan complet du mystérieux Obsidian...

(Soyez généreux : si vous avez des ''trucs'' sur un logiciel, envoyez-les nous ! Nous vous publierons (avec rétribution), tout le monde pourra en profiter...).

Knight Lore : devenez immortel

Ce petit programme n'a l'air de rien... Mais il peut faire de vous un Dieu sur Knight Lore. Il vous donne un nombre infini de vies, vous évite ces horribles transformations en loup-garou, et supprime les nuits pour vous offrir des jours sans fins ! Un véritable miracle, qui ressemble un peu à de la ''triche'', mais si vous êtes vraiment trop bloqué...

Tapez-le, et sauvez-le pour pouvoir le réutiliser. Faites RUN, tapez CTRL, SHIFT, et ESCAPE et chargez Night Lore. That's all, folks.

```
10 OPENOUT "D"
20 MEMORY 4351
30 LOAD "i",4352
40 FOR W = 1 TO 7 : READ A,B:POKE A,B:NEXT W
50 CALL 4352
60 DATA
4353,0,4354,0,4355,0,4402,201,4424,149,4425,255,4426,191
70 LOAD"i",8192
80 POKE 18889,0
90 POKE 15438,0:POKE 15439,0:POKE 15440,0
100 POKE 15103,8
110 CALL 4414
```

Vie Ar Kung-Fu : bottes secrètes

Ok : les combattants menés par l'ordinateur sont vraiment des champions, et les tout derniers rivaliseraient sans doute avec Bruce Lee lui-même. Pas étonnant donc que la plupart des joueurs, hélas simples mortels, doivent se contenter de 3 ou 4 ''dan'' en récompense de leurs énormes efforts.

Mais ces champions apparemment invincibles ont leurs faiblesses : quelques coups précis, placés au bon moment, et voici qu'ils perdent de leur superbe et se tordent de douleur par terre ! Quelle revanche !

Suivez donc scrupuleusement ces quelques conseils, et vous constatez l'incomparable joie de voir les champions de l'ordinateur vous lécher les orteils !...

BUCHU : laissez-le venir jusqu'au milieu de l'écran. Approchez-vous alors rapidement, et envoyez-lui un coup de pied tournant. Puis recommencez. Il est aussi possible de n'utiliser que le coup de point banal : mais il faut le décelencher à un moment très précis, sinon vous êtes fauché. Dangereux.

NUNCHA : lui non plus n'aime pas les coups de poings directs. Laissez-le venir, et, sans attendre, frapper. Recommencez jusqu'au K.O. Assez facile, il suffit juste de trouver le bon timing.

CLUB : un adversaire au rabais. Coups de poings directs et coups de pied sautés le laissent immanquablement sur le carreau. Avec Club, ne finassez pas : contentez-vous de frapper juste et fort !

TONFUN : laissez-le approcher. Sautez par dessus lui en vous retournant. Utilisez alors le croc-en-jambe ou le coup de pied sauté tournant. Attention : la programmation de Tonfun est variable, et il peut arriver que cette méthode vous envoie au tapis... Les conseils des lecteurs sont les bienvenus !

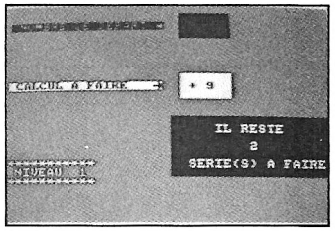
STAR : pas une faible femme ! Sautez par dessus elle, et forcez-la à reculer dans le coin de l'écran. Alors, déchaînez-vous en restant le plus éloigné possible tout en frappant : coups de poings, coups de pieds sautés, coups de pieds tournants recommandés.

POLE : un des plus redoutables ! Envoyez-lui un coup de poing bas dès qu'il approche. Puis commencez à sauter pour éviter son arme. Tous les coups sont bons, mais sautez toujours avant de frapper, c'est votre seule chance. Pole déteste avant tout un adversaire très mobile.

SWORD : une seule tactique de base : sauter beaucoup pour se retrouver le plus souvent dans son dos. Là, essayer de frapper et reculer aussitôt en cas d'échec. Ne jamais (mais alors jamais !) l'attaquer de front !...

BLUES : le plus sournois bien sûr. Evitez d'abord le corps-à-corps (quand les deux personnages sont superposés et s'envoient des coups n'importe comment) : à ce jeu-là, Blues est toujours vainqueur. Abandonnez tout type de coup de poing. Seuls les attaques tournantes ou sautées avec les pieds sont efficaces. Ne vous laissez pas coincer dans un coin de l'écran, vous seriez condamné. Pour le reste, tout dépend de votre habileté. Mais, arrivé si loin, nous savons que vous ferez le maximum pour triompher...

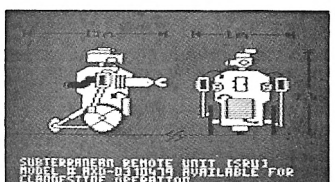
HACKER



Editeur : Activision
Distributeur : Loriciels
Support : cassette
Genre : aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

Après plusieurs heures passées devant votre ordinateur à exploiter des banques de données, vous vous apprêtez à tout éteindre... quand s'affichent sur l'écran ces simples mots : "Logon please ?"... Vous avez pénétré dans un univers qui normalement vous était interdit. Mais quel univers ? Quelle banque de données ? Exploitant quelle activité ? Voilà. Vous savez tout ce que vous devez savoir. Pas de règles, aucune idée du but du jeu, ni des moyens pour l'atteindre... Rien, rien, rien, mais tout le plaisir de la découverte. Et beaucoup de surprises et de mystères vous attendent... Enfin un VRAI jeu d'aventure, mystérieux, original, intelligent. Un logiciel parfait.

KIM



Editeur : No Man's Land
Support : cassette
Genre : réflexion
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★

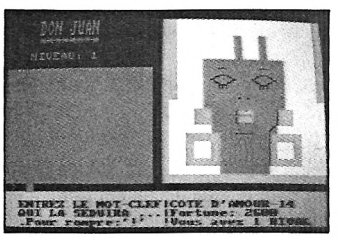
Ce programme est, en fait, une compilation de quatre jeux faisant appel à votre mémoire visuelle. L'option numéro un vous demandera de dénombrer des figures parmi celles affichées à l'écran, du style "combien de fois est dessiné un camion". Vous devez, bien entendu, répondre le plus rapidement possible. Plus vous choisissez un niveau de difficulté élevé, plus votre mémoire visuelle est mise à l'épreuve. Dans les premiers niveaux, les figures restent à l'écran un moment après la question. Au niveau 9 (le plus compliqué), elles disparaissent et le sujet de la question vous est soumis après effacement de l'écran. Dans la deuxième phase, l'ordinateur affiche une série de dessins. Après un temps de mémorisation, l'écran s'efface et l'ordinateur vous redonne une série semblable à laquelle il manque un élément : à vous de retrouver cette figure manquante. De la même manière, l'option 3 vous propose une série de figures, efface l'écran et vous demande quelle est la figure ajoutée à la série qui vous est maintenant proposée. Enfin, la quatrième partie est un jeu de dénombrement contre la montre. L'ordinateur affiche une quantité de signes et dessins puis vous demande combien de fois telle figure est répétée ; vous disposez d'un temps de réflexion limité. Au fur et à mesure de votre réflexion, votre crédit/temps diminue. Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles avant que le temps imparti soit écoulé... Pour chaque partie, le programme permet un choix de neuf niveaux de difficultés.
Ce jeu, assez bien réalisé dans le fond, doit s'adresser (bien que cela ne soit pas mentionné sur la boîte) à un public très jeune. Passé le quart de siècle, le joueur n'y trouve plus guère d'intérêt... Si l'on prend Kim au premier degré (jeu/éducatif), il pourra éventuellement faire passer de bons après-midis aux plus petits... quoique devenus exigeants au niveau graphisme !... Il faut dire que les graphismes, en mode 0, gérés par un programme de 17 Ko Basic, ne sont vraiment pas transcendants... Dommage.

EDEN BLUES

Editeur : Ere Informatique
Support : cassette
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Eden Blues fait partie de la génération des logiciels 100 % français, très bien réalisés, supérieurs en beaucoup de points à ceux venus d'Outre-Manche ou d'Outre-Atlantique souvent cités en référence... Signalons que le scénariste de ce logiciel, Patrick Dublanchet, avait conçu un autre très bon jeu que vous connaissez sûrement : Amélie Minuit.
La notice, rédigée comme un mini essai littéraire, plante le décor : un pénitencier abandonné au milieu d'un monde dévasté, dépeuplé et agonisant. Le héros, seul survivant d'une race éteinte est un bagnard. A la suite d'un phénomène quelconque (un peu d'imagination, que diable !) il reste seul survivant de la race humaine, dans une prison qui n'est plus peuplée que de gardiens robots qui n'en continuent pas moins à faire leur travail de gardiens...
Notre héros prend conscience d'avoir été "épargné" et un mouvement de révolte lui fait cogner à coups de pieds contre la porte de sa cellule, dont la serrure brusquement s'arrache. Un chemin vers la Liberté ? Et au loin une voix, une voix de femme qui l'appelle à l'aide et lui redonne espérance malgré tous les pièges qui l'attendent dans ces quartiers "Haute Insécurité"...
Vous pouvez jouer soit avec un joystick, soit avec les touches fléchées. Au début du jeu, après présentation et musique, apparaît un menu iconographique. Votre personnage est en effet paramétrable selon vos désirs. Le jeu est donc également une affaire de réflexion et de stratégie. Il vous faut donc donner vie à votre héros : force, témérité et vitalité.
Selon les paramètres, les actions du héros auront certaines incidences et résultats. Les objets trouvés durant la quête de "l'âme sœur" ont une valeur symbolique. Point commun à toutes les situations, plus le héros marche vite, plus il se fatigue. De multiples dangers vous guettent dans ce labyrinthe de couloirs pénitentiaires...
Le jeu, dont le graphisme très bien réalisé fait penser à un dessin animé, est très plaisant. La musique, elle, devient rapidement obsédante.. surtout dans les moments critiques réclamant sang froid et réflexion. Eden Blues est un bon soft (très) largement supérieur aux productions de PSS que francise et distribue Ere Informatique. A se procurer très rapidement.

DON JUAN



Editeur : Innelec
Distributeur : No Man's Land
Support : cassette
Genre : stratégie
Graphisme : ★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

Dès la fin du chargement de la première partie, j'en entends déjà qui se frottent les mains. En effet, devant vos yeux incrédules, l'ordinateur vous prévient que ce logiciel est un jeu de "simulation amoureuse" et vous avertit que, "séduisantes, charmeuses, elles seront bientôt des dizaines à loger dans... votre ordinateur". Après chargement de la deuxième partie du jeu, votre mission sera donc de séduire ces créatures, de faire monter votre cote d'amour en entrant, un à un, les mots qui sauront les subjuguer, en fonction de leur personnalité et de leur psychologie...
Vous pourrez ainsi leur parler de vous, leur faire des compliments ou encore des propositions (honnêtes ?).
Le mot clé entré, la "belle" vous indique si elle a compris ou non votre message. Vous pouvez avoir accès à la liste des mots clés : votre compte en banque de départ sera débité de 300 F pour le conseil... et rappelez-vous bien que certaines créatures de rêve sont insatiables et réclament sans arrêt soirées, bijoux et fourrures...
Pour gagner au niveau 1, il vous faudra recueillir cinq cents points de cote d'amour, sept cents au niveau 2 et huit cents au niveau 3.
Bon. Choisissons donc une créature de rêve parmi les belles qui nous sont proposées... Enfin un logiciel "cochon" pour l'Amstrad... J'en connais qui vont vite déchanter ! Car au niveau graphisme, pardon... c'est pas la joie ! Des "belles" (pas belles) qui s'affichent en mode 0 dans une fenêtre à droite de l'écran : horreur ! Mais soyons indulgents : le sujet du logiciel sort, pour une fois, de l'ordinaire... Dommage que le traitement soit à la limite (inférieure) du médiocre. La présentation du jeu vous parle de "sourires, clins d'œil, baisers...", mais cruelle déception ! Où sont-elles, les dizaines de superbes créatures promises ?
Non, ce soft ne tient décidément pas ses promesses ! Une dernière précision : un rival peut intervenir et ruiner vos efforts de conquête. Laissez lui la "belle" et allez faire un tour !...

OLYMPE

Editeur : Free Game Blot
Support : cassette
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

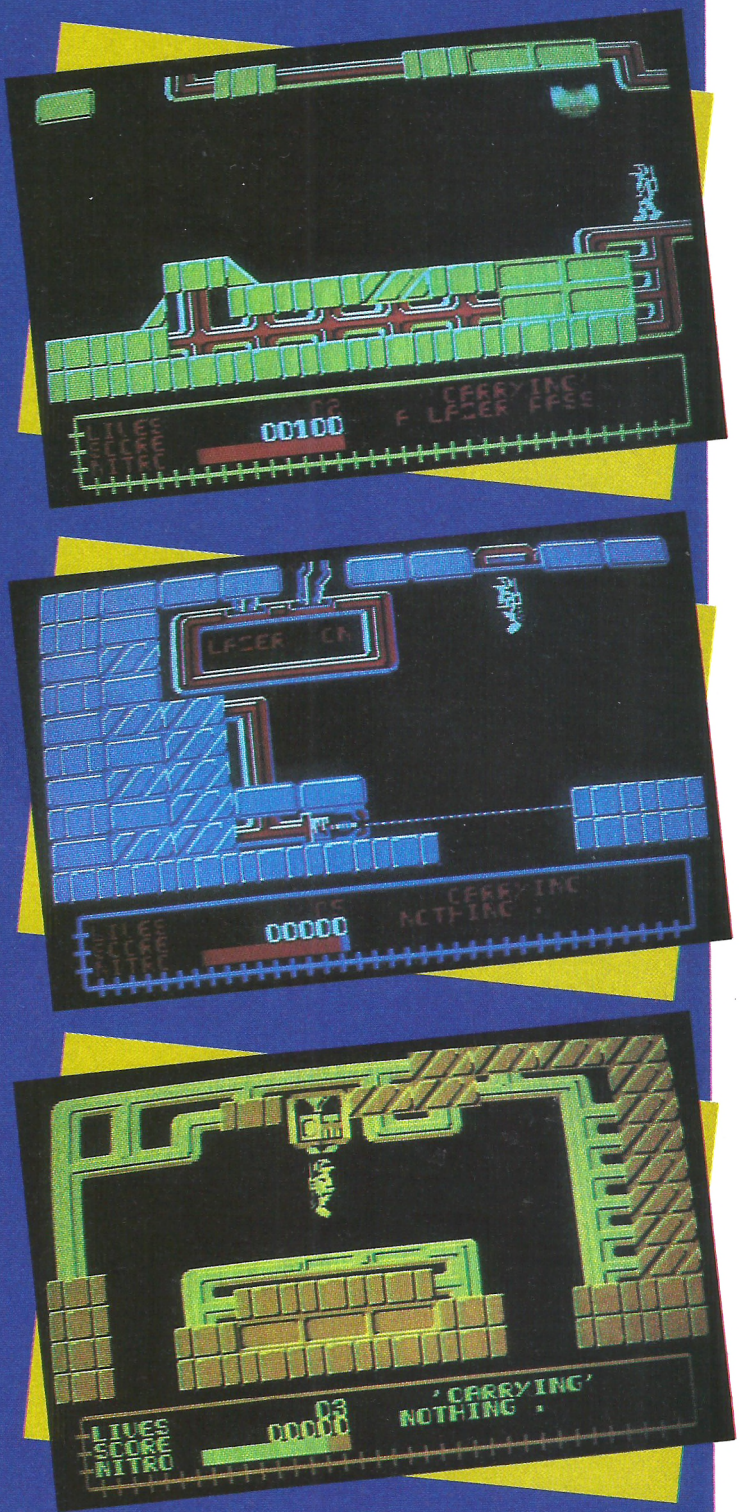
Affrontement impitoyable entre les dieux Grecs et Romains : Zeüs contre Jupiter, c'est plus fort que Rocky IV, non ? Toujours est-il que tout ce très beau monde est réparti de part et d'autre d'un damier classique. Chaque joueur, à tour de rôle, déplace un de ses dieux ou déesses. Classique et banal ? Non, car dès qu'il y a contact, il y a combat ; et dès qu'il y a combat, il y a un changement radical d'écran. Voici l'intérieur d'un temple, où les deux dieux en présence s'affrontent, chacun avec ses armes. Ce qui nous donne un petit jeu d'action très drôle, où on va s'abriter derrière les colonnes pour surgir soudain et lancer la foudre... Le combat fini, on revient au damier, et ainsi de suite...
Original (bien qu'imité d'un logiciel Américain, Archon) et passionnant. Dommage que le graphisme ne soit pas à la hauteur.

OBSIDIAN

Editeur : Artic Computing
Support : cassette
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Après un superbe écran de présentation, la scène prend place à une autre époque dans d'autres espaces... La station de l'espace Obsidian est au bord d'un trou noir (et vous savez peut-être que ce genre de situation ne pardonne pas !). Cette station devrait être protégée des pressions phénoménales engendrées par la plongée du vaisseau au centre dudit trou noir...
Seulement, ces systèmes de protection anti-gravitiques sont alimentés par cinq générateurs, lesquels sont temporairement (on s'y attendait...) en panne ! A la phase finale de l'expérience, l'équipage et vous-même avez pris place dans un autre vaisseau, à distance respectable du trou noir pour faire les observations d'usage et enregistrer les données transmises durant le passage d'un univers à l'autre. Or, la panne des générateurs d'Obsidian signifie la dislocation certaine de la "sonde" et l'anéantissement d'années de travail pour préparer l'expédition... Alors, puisque vous êtes compétent et volontaire (si, si...) vous êtes tout désigné pour tenter de remettre en marche les systèmes de protection sur Obsidian.
Il vous faudra faire vite, car le vaisseau est équipé de dispositifs anti-intrusions qui viendront vous compliquer la tâche, et il vous reste peu de temps avant l'anéantissement !... Pourrez-vous mener à bien votre mission et vous téléporter à temps sur le vaisseau "mère" pour suivre "d'un peu moins près" ces passionnantes expériences ?...
Le jeu se présente donc comme un jeu d'aventure graphique du type "Sorcery". Equipé d'un scaphandre et de rétrofusées (que vous aurez la joie de voir s'allumer lorsque vous "décollerez" et s'éteindre une fois posé) vous vous déplacez dans le vaisseau Obsidian en ramassant des objets et en évitant les pièges (mortels) qui vous guettent (faisceaux lasers, monstres, robots, presses hydrauliques etc...).
Les graphismes sont superbes, on s'y croirait ! L'animation du "scaphandrier" est subtile, les déplacements très réalistes. Vous pouvez marcher (déplacement lent mais qui épargne nos réserves de Nitro, nécessaires à votre survie) ou décoller grâce à votre équipement, mais en consommant une quantité appréciable de ce combustible. Un bon conseil, donc, soyez - du moins dans les débuts - avare en combustible. Car sachez dès maintenant que vous pourrez trouver des réserves et "refaire le plein de vos bouteilles". Au départ du jeu, ne prenez pas de risques et trouvez ces réserves (elles se présentent sous la forme de stries clignotantes noires et blanches). Il vous suffira alors de vous poser dessus pour emmagasiner de l'énergie.
Le jeu, comme Sorcery, est "multi-tableaux", c'est-à-dire qu'à chaque fois que vous sortez de l'écran, c'est pour entrer dans un autre tableau. Le passage d'un écran à l'autre se fait instantanément. Tout au long de votre parcours, vous devrez ramasser des objets (clés énergétiques, soniques, disques de téléportation, acides...). Ces objets sont enfermés dans des sortes de "placards" sous lesquels vous devrez vous placer en appuyant sur le bouton de mise à feu du joystick ou sur <espace>. Vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois, et lorsque vous prenez un objet, celui que vous transportiez est déposé à la place du précédent. Chaque objet a une utilisation bien précise et il vous faudra parfois en essayer plusieurs pour ouvrir un sas. (Dans ce cas précis, par exemple, essayez les clés énergétiques). L'ordinateur, le cas échéant, affiche en permanence l'objet transporté. Le nom de l'objet est en anglais, mais la simplicité de cet anglais et le vocabulaire réduit du jeu en font un logiciel accessible aux non-anglicistes.
A chaque tableau, les couleurs sont différentes, ce qui vous permettra de vous repérer et de retrouver objets déposés et réserves de nitro.
Mélange subtil d'aventure spatiale, d'arcade et de réflexion (nous vous signalons au passage que nous ne possédons pas la solution), vous pouvez jouer soit à l'aide du joystick, soit à partir du clavier. L'ensemble des qualités de ce soft en fait un jeu indispensable pour tous les Amstradmaniaques et amateurs de logiciels style "Sorcery". "Sorcery" a été (et est encore) une référence de qualité, Obsidian est au moins son égal. Plus fort que H.E.R.O, soft bien connu des amateurs (Commodore 64), Obsidian mérite toute votre attention.

F.N.



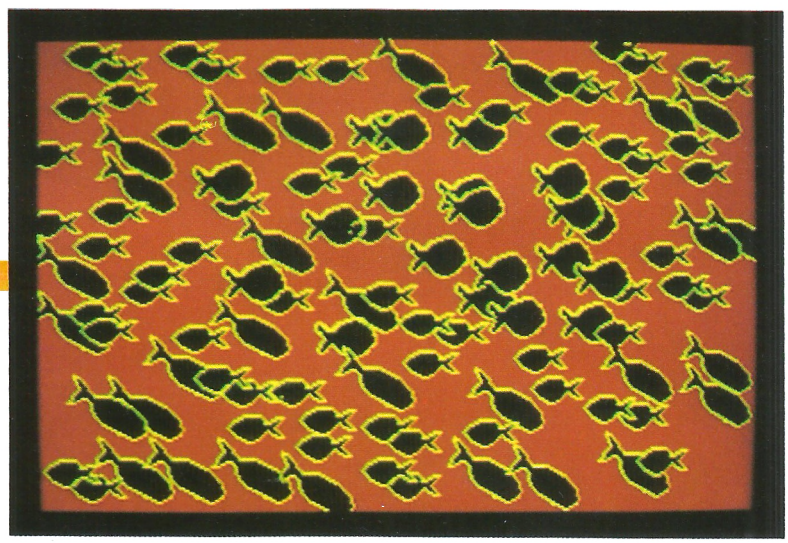
CONCOURS AMSTRAD MAGAZINE

Gagnez 60 logiciels Ere Informatique :

20 Crafton et Xunk
20 Eden Blues
20 Contamination



Friture



Avril oblige : notre Amstrad est devenu farceur, et sans qu'on sache très bien pourquoi, a couvert l'écran d'une foule de petits poissons !... Un bug dans la Rom ? Une erreur de notre spécialiste-programmes ? Une baleine venue taper au clavier pendant la nuit ? Mystère.

Quoi qu'il en soit, les conditions de l'ordinateur sont nettes : il ne nous redonnera le contrôle de ses précieuses mémoires que si nous lui indiquons le nombre exact de poissons affichés. "Sinon, je me fais définitivement aquarium !", déclare-t-il. Exigence d'autant plus terrible que l'ensemble de la rédaction, les yeux usés par les listings, les tests de jeu, et le mode 80 colonnes de l'Amstrad, est proche de la cécité ! Lecteur aux yeux perçants, envoie-nous le nombre exact de poissons affichés. Nous tirerons au sort 60 réponses justes, ou approchantes. Chaque gagnant recevra un logiciel Crafton et Xunk, Eden Blues, ou Contamination (indiquer son choix)...

Envoyez votre réponse à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris, SUR CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, avant le 10 avril 86, le cachet de la poste faisant foi. N'oubliez pas de nous donner aussi votre nom et votre adresse !... Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

Réponses et gagnants du concours précédent

Bravo : vous avez été très, très, nombreux à nous répondre ! L'ordre juste était : I K D F H B J A G L C E. Voici les noms des vingt gagnants, qui recevront très bientôt une cassette Crafton et Xunk :

CERE Henri, Albi.
WIERCZYNSKI Nicolas, Evreux.
LEJARD Franck, Moissy-Cramayel.
DUFOUR Patrice, Versailles.
JOUBARD Jean-Marc, Honfleur.
HURAULT Fabrice, Malakoff.
VERRIER Pascal, Antony.
LARNICOL Pascal, Lardy.
MANAUD Philippe, Tours.
TEXIER Jérôme, Villeneuve-le-Roi.
BAZIN Daniel, Noisy-le-Grand.
LENOTRE Patrick, Montfort-sur-Meu.
NAULEAU Michel, Mauléon.
GIRARDET Michel, Villeurbanne.
GOURIOU Françoise, Paimpol.
PIERRE Claude, St Brieuc.
MASCRET Luc, St Quentin.
LEGRAND Gérard, Cestas.
MALOSSE P.L., Cogolin.
EYRAUD Guillaume, Le Puy.

Un nouveau PCW: le 8512

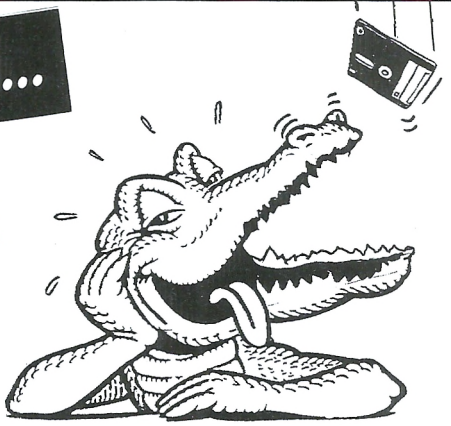


8512 pourquoi ? Parce que ce nouveau PCW a 512 K de mémoire, tout simplement, au lieu de 256, ce qui porte la capacité du disque virtuel à 368 K. Un "petit" bonus qu'accompagne une deuxième unité de disquettes, un lecteur FD2 apportant 720 K formatés, installé juste en dessous du drive habituel.
Le "look" général n'a pas bougé : à part le lecteur de disquettes supplémentaire, le clavier est identique, le moniteur parfaitement semblable... Ah, quand même : l'ensemble est gris foncé, ce qui fait plus sérieux, et est moins salissant. Prix : 7990 F TTC environ.

PCW 8256 : moins cher

Le 8256 a du succès. Conséquence : une baisse de prix à 4997 F HT, toujours dans la même configuration. A noter que le lecteur FD2 du PCW 8512 est maintenant aussi disponible, en option, pour le 8256.

Droit de réponse à... Amstrad France



Et pour quelques disquettes de plus...

Elles arrivent, ces fameuses disquettes vierges : le 6 mars 1986, nous recevions 110.000 disquettes vierges d'un coup, ce qui faisait plus de 200.000 en moins de trois semaines et elles continuent d'arriver au rythme de 50.000 par semaine.
La deuxième unité de production va nous permettre de résorber progressivement les arriérés de commandes et de satisfaire à une demande qui était jusqu'à présent très supérieure à l'offre : le succès a effectivement dépassé toutes nos prévisions, mais sans vouloir chercher des excuses, il faut revenir à la fantastique croissance du phénomène AMSTRAD :
• OCTOBRE 1984... AMSTRAD FRANCE vend son premier ordinateur, un CPC464 couleurs à un ingénieur systèmes travaillant à la Défense...
• LE 28 FEVRIER 1986... soit moins de 18 mois plus tard, le 241.551e ordinateur, un AMSTRAD PCW 8256 a été vendu à un artisan de la Creuse par l'un des 3000 revendeurs d'Amstrad en France.
Il y a 18 mois, AMSTRAD FRANCE c'était 2 personnes dans 50 mètres carrés qui vendaient plus de 30.000 chaînes Amstrad pour l'année 84 et ne savaient pas encore dans quelle galère elles s'embarquaient. 241.551 ordinateurs plus tard, AMSTRAD FRANCE c'est 50 personnes sur plus de 3.000 mètres carrés, plus de 5.000 documentations, envoyées aux clients chaque semaine, 12 lignes téléphoniques (presque toujours occupées, ...ok... nous allons faire un effort), 2 lignes télex et un télécopieur (mais pas de raton laveur)...
... AMSTRAD FRANCE c'est aussi des centaines de milliers de logiciels, de livres et de périphériques vendus, plus de 6.000 pages de documentation rédigées ou traduites, plus de 30 centres SAV répartis sur l'ensemble de la France qui assurent les réparations dans un délai moyen de 11 jours (même s'il est vrai que des cas exceptionnels mais inévitables ont dépassé 6 semaines, il n'en est pas moins vrai que la moyenne est de 11 jours, preuves statistiques à l'appui).
AMSTRAD FRANCE, c'est une explosion dans tous les domaines, une croissance qu'on essaie de maîtriser, un chiffre d'affaires annuel qui devrait frôler le milliard de francs en 1986. C'est aussi la bagatelle de 667.314 disquettes 3 pouces Amsoft livrées en France, un chiffre insuffisant certes, mais nettement plus élevé que ce que supposent la plupart des personnes intéressées.
Les résultats du groupe Amstrad font la une des journaux financiers et la progression depuis 1970 devient un exemple d'école : doublement du chiffre d'affaire d'une année sur l'autre, la valeur des actions multipliée par six en huit mois suite au succès du PCW 8256 (50.000 par mois sur le marché européen), sans oublier des produits à l'étude qui alimentent toutes sortes de rumeurs.
Plus de 20.000 ordinateurs vendus par mois depuis septembre 1985, et les quantités augmentent régulièrement et nous permettront de résorber les reliquats de commande, principalement au niveau du CPC6128 et de l'imprimante DMP2000. Tout est en place pour faire de 1986 une année encore plus passionnante et intéressante que 1985 et renforcer la première place d'Amstrad sur le marché.

Amstrad France

S E M A P H O R E

TASWORD...les "words" qui démodent les "stars"

SEMA PHORE LOGICIELS

"IL N'Y A PAS DE MEILLEURE RAISON POUR ACHETER UN AMSTRAD QUE CE PROGRAMME !"

(Popular Computing Weekly, Nov.84)

Un an et 100.000 utilisateurs satisfaits plus tard, TASWORD/AMSWORD est toujours le plus simple et le plus complet des programmes de traitements de texte sur AMSTRAD.

Avec TASWORD, vous visualisez sur l'écran au fur et à mesure de la frappe, le texte tel qu'il sera imprimé.

TASWORD 6128, le plus "musclé", rapide et performant, le premier conçu pour le 6128 et ses 128KO avec un fichier texte de près de 1200 lignes, "MAIL-MERGE" (traitement de courrier et de fichiers automatique et "intelligent") incorporé et plusieurs nouveaux raffinements dont un mode "bloc-note", la possibilité d'inclure TASPRINT en entier etc....
Nouveau prix: 350 F. TTC

TASWORD est compatible (via SEMEXT) avec MASTERFILE (la base de données) et MASTERCALC (le tableur) vous offrant ainsi au meilleur prix le premier système intégré professionnel sur AMSTRAD. TASWORD 6128 est aussi fichier compatible avec dBASE II Amstrad et MULTIPLAN permettant l'utilisation des données de ces progiciels ET l'édition de leur programmes.

TASWORD 6128 est utilisable sur un 464 ou 664 équipé d'une extension mémoire 64KO ou 256KO DK'tronics ou de l'extension "PHOENIX" M64 de CORE. Le programme est livré avec les logiciels d'initialisation correspondants.

TASWORD "D", le "pro" qui posséde presque toutes les qualités du précédent fait une utilisation maximale des disquettes Amstrad et offre aussi "MAIL-MERGE" incorporé. Fichier texte de près de 400 lignes extensible.
Nouveau prix: 310 F. TTC

TASWORD 464, l'"initiateur" à bon prix avec toutes les fonctions importantes, un manuel complet et son guide d'apprentissage gratuit.
Nouveau prix: 195 F. TTC

Compatibilité ascendante garantie entre les fichiers, mise à jour d'une version à l'autre et de AMSWORD à TASWORD "D" ou 6128 dès 155 F. TTC

TASWORD est complété par TASPRINT pour l'écriture en mode graphique dans cinq polices supplémentaires à celles de votre imprimante (voir page suivante).

TASWORD est entièrement EN FRANÇAIS et comprend toute l'accentuation européenne plus l'alphabet grec. Claviers AZERTY (principal), QWERTZ, ou QWERTY en option.

TASWORD est entièrement paramètrable par l'utilisateur pour s'adapter à ses besoins et à toutes les imprimantes 80 ou 136 colonnes compatibles Amstrad plus, via une interface 8 bits à bien d'autres. TASWORD affiche et imprime jusqu'à 129 caractères par ligne. Impression chaînée automatique de textes possible.

Toutes les fonctions du traitement de texte (plus de 60) et de paramètrage sont accessibles en commandes directes (maximum 2 touches) ou par menus clairs; une page d'aide récapitulant toutes les commandes est accessible à tout moment. Sauvegarde automatique des versions personnalisées avec marges, formats de lettres, en-têtes, notes, etc...

TASWORD permet l'écriture et l'édition de programmes BASIC et SOURCE.

L'imprimante est la pièce maîtresse de tout système de traitement de texte et une machine de bonne qualité revient souvent aussi cher que l'ordinateur lui-même, consultez-nous avant d'en faire l'achat. Assurez-vous en tout cas de sa compatibilité totale surtout en ce qui concerne l'accentuation (demandez-en la démonstration).

En préparation pour début 86 (déjà disponible en Anglais) LE CORRECTEUR, avec un dictionnaire de plus de 25000 mots augmentable par l'utilisateur et de routines d'intelligence artificielle pour la détection de certaines erreurs, vous fera gagner un temps appréciable à la correction de vos textes.

TASWORD - AMSWORD - TASPRINT - CORE - dBASE II - MULTIPLAN - MASTERFILE - MASTERCALC sont des marques déposées.

S E M A P H O R E

DART le CRAYON OPTIQUE

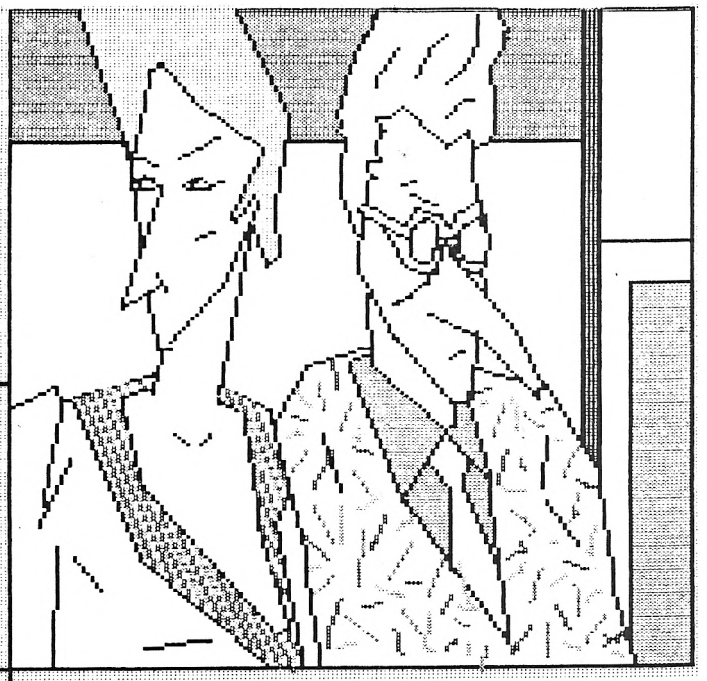
DART a étonné les spécialistes en CAO et séduit graphistes et illustrateurs. Rapide, précis au pixel près, il est compatible écrans monochromes ou couleur. DART travaille dans les trois modes d'affichage. L'utilisation de la fibre optique polymère et l'amplification du signal lumineux permettent enfin un travail à main levée à vitesse normale d'écriture . DART est livré avec un logiciel puissant mais facile d'accès permettant même à un jeune enfant de maîtriser l'outil en quelques minutes.

DART + Logiciel 475 F. TTC
Raccord 664/6128 45 F. TTC

SEMDRAW II + DESSIN TECHNIQUE

Une suite de modules de création graphique à usage professionnel. Pas de gaspillage de place et de vitesse avec des gadgets à la Mac... mais des performances inégalées. Toutes les fonctions nécessaires au dessin artistique et au dessin technique en plan ou en perspective. Création et sauvegarde de lutins (Sprites). Compatible DART.

Sur disquette 350 F. TTC



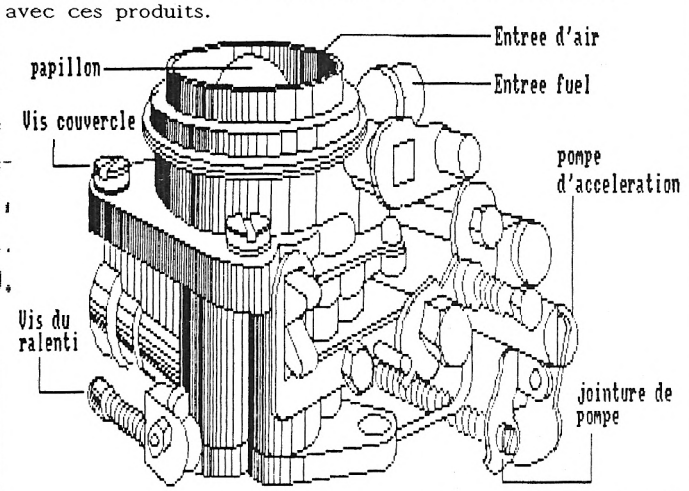
Composées entièrement avec TASWORD, illustrées par des dessins réalisé au moyen du crayon DART des programmes SEMDRAW II et DESSIN TECHNIQUE et imprimés avec TASCOPY sur une imprimante matricielle, ces pages donnent une idées de ce qui est réalisable avec ces produits.

TASCOPY

Le logiciel de copie d'écran complet. Tascopy pilote les imprimantes: Amstrad DMP1 et 2000, Epson FX RX MX' LX, Mannesman MT, BROTHER, DATAC, STAR, NEC, SHINWA, COSMOS,etc. Copies en noir et blanc ou en tons de gris et en format A4 ou "POSTER" (4 x A4).

TASCOPY K7 130 F. TTC
TASCOPY DISC 170 F. TTC

TASPRINT vous permet d'exploiter toutes les possibilités de votre imprimante matricielle. Cinq polices de caractères distinctives qui personnaliseront VOTRE COURRIER, VOS IMPRIMÉS, Lectura - Median - **Compacta** - DATA RUN - Palace Script. S'utilise seul avec vos programmes BASIC ou dans **TASWORD**. çàéèôâêîëïûœ- Alphabet grec: ψπΦεΣΩΦχλ et Symboles: ©←↑R...



Nouveau !

MASTERCALC 6128 " LE TABLEUR "

"De la même écurie que MASTERFILE ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque..."
(Popular Computing Weekly)

Entièrement écrit en langage machine, MASTERCALC est extrèmement rapide et aisé à utiliser, étant résident en RAM il n'est pas ralenti par les accès disquette comme les programmes CP/M. Capacité de 7000 cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8bit en virgule flottante - Données numériques affichables entières ou jusqu'à 7 décimales - Reformatage des tableaux existants (insertion de colonnes ou lignes supplémentaires) possible à tout moment - Colonnes à largeur variable individuelle entre 4 et 24 caractères - Jusqu'à 99 formules pouvant contenir chacune 75 caractères - Totaux et sous-totaux de colonnes et rangées - Insertion de texte à n'importe quel endroit du tableau - Travail en 40 ou 80 colonnes et/ou sur écran divisé - Sortie sur imprimante 80 et 136 colonnes des tableaux ou en haute résolution pour les histogrammes - Création d'histogrammes à partir des données des rangées - Exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE - Accès aux données des cases depuis le BASIC utilisateur (corrections globales - Statistiques etc...) MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers. Tous les accès périphériques sont inclus. Manuel complet avec exemples pratiques. MASTERCALC est l'outil que vous attendiez pour vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation...

MASTERCALC est utilisable avec les extension de mémoire 64Ko
MASTERCALC 6128 "Le tableur" (disquette seulement):350 F.TTC

SEMAPHORE

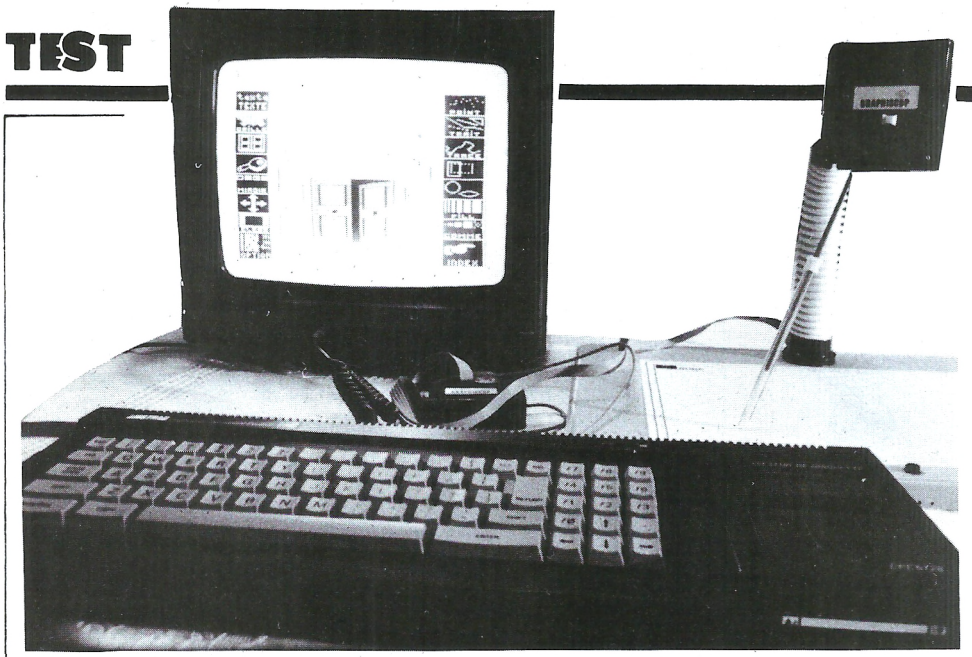
Les produits SEMAPHORE sont en vente en France, Belgique et Suisse dans les bons magasins AMSTRAD ou directement en VPC.

Sémaphore Logiciels
Dépt. VPC - C.P. 32
CH-1283 La Plaine (Suisse)

Tél. 41/22/54.11.95

Complétez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir une documentation complète:

Nom .....
Prénom .....
Rue .....
N. ... Code .....
Ville .....



GRAPHISCOP

Dans notre numéro 5 (''spécial matériel'' - décembre 85), nous vous avions présenté la table graphique Graphpad II comme étant ''jusqu'à présent, seule tablette graphique disponible sur micro-ordinateur BBC, Commodore et Amstrad''.
Une autre table graphique, française, est désormais disponible et mérite de retenir toute votre attention : la Graphiscop de MMC International.

La conception de cette table graphique est radicalement différente de celle de Graphpad II. Il ne s'agit plus d'une sorte de crayon optique relié à une tablette de dessin, mais d'un autre procédé tout aussi valable. Celui-ci ne relève plus de l'optique mais de la mécanique et de l'électronique... En effet, le Graphiscop ressemble à une sorte de joystick inversé... Mais l'analogie s'arrête là car la Graphiscop, vous pourrez le constater n'a en rien l'apparence d'un joystick, aussi évolué fût-il...
Développée par MMC International, la Graphiscop est née du besoin. Au départ du projet, on trouve M. Merzoug, ingénieur de recherches au CNRS et professeur d'informatique en université. Il y a deux ans, M. Merzoug prend conscience du besoin d'un outil performant de création graphique. En voyant des jeunes s'évertuer à créer des images graphiques sur Apple, à l'aide de joysticks ou de touches clavier, il décide de réaliser, en collaboration avec deux autres personnes, une tablette qui résoudrait tous les problèmes rencontrés par les créateurs de jeu d'aventures graphiques.
Le premier prototype, destiné à l'Apple, consistait en une simple tablette de bois. L'idée se révélant plus qu'intéressante, le prototype a été amélioré pour finalement aboutir à la version que vous pouvez vous procurer pour votre Amstrad.
L'évolution du prototype a demandé un temps considérable à l'équipe de MMC : ce n'est pas la technique qui a posé le plus de problèmes mais l'interfaçage du système à l'aide d'un circuit analogique. Le projet d'adaptation pour Amstrad aura demandé à lui seul plus de huit mois de travail...
Car cette tablette graphique comprend également un logiciel d'exploitation. Celui-ci, sur une idée de Marc Merzoug (fils du concepteur) est réalisé entièrement en assembleur par une équipe de programmeurs indépendants. Il tourne sur toutes les versions (464, 664, 6128) d'Amstrad et occupe toute la mémoire. Cette occupation complète de la mémoire n'est pas du tout un problème : cette tablette est un outil d'aide à la création graphique permettant le dessin d'images à l'écran et leur sauvegarde sur cassette ou disquette. Les ''fichiers'' ou screens ainsi constitués sont destinés à être réutilisés dans vos programmes (d'aventure par exemple) indépendamment du logiciel d'exploitation.
Le programme utilise le mode 0, par souci de préserver le maximum de couleurs, ce qui vous permettra d'avoir vingt-sept couleurs à votre disposition. La création se fait ''plein écran'', c'est-à-dire qu'à tout moment vous pouvez voir l'image telle qu'elle sera sauvegardée et réutilisée dans un de vos programmes. Les menus (non déroulants), en français, sont clairs et permettent d'accéder à toutes les options. La création se fait surtout grâce aux icônes et au repère que vos déplacez à l'écran pour sélectionner vos instructions. Vous n'avez donc pas besoin d'utiliser le clavier, la validation des instructions se faisant à partir d'un bouton poussoir situé sur la tablette elle-même. Le programme possède toutes les fonctions utiles en D.A.O. : lignes, rectangles, cercles. ellipses... (vides ou colorés). La définition est plus que satisfaisante et vous avez accès à de puissantes instructions telles que : miroirs, scrollings toutes directions, zoom d'une partie de l'écran permettant des modifications point par point et l'affichage simultané (dans une fenêtre) de la partie, grandeur nature, concernée. Beaucoup d'autres fonctions permettent une utilisation aisée et agréable, ce qui est finalement le but recherché...

Des évolutions ''gracieusement offertes''

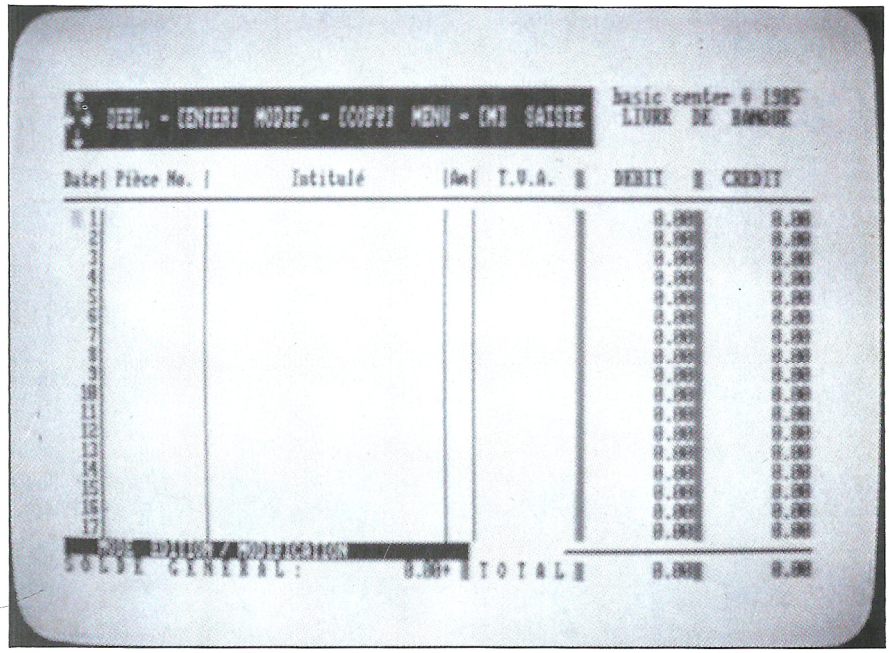
L'avantage d'un tel système, performant, est qu'il doit permettre un dessin plus précis et plus naturel qu'avec une souris ou un joystick. MMC met beaucoup d'espoir dans cette tablette graphique : annoncée depuis un certain temps, M. Merzoug,par souci pour sa clientèle, désirait fournir un système testé et parfaitement au point. Elle est désormais disponible, pour un prix de 1 490 F environ. Le système comprend donc la tablette graphique, la notice détaillée, l'interface électronique et le logiciel d'exploitation. Sur ce dernier point, M. Merzoug conscient qu'un logiciel est toujours en évolution, m'a confié que chaque évolution sera offerte gracieusement à ses clients... C'est rare et mérite d'être mentionné...
La fabrication en janvier permettra de répondre à une demande de 100 tablettes/jour. Comme toutes les petites sociétés, MMC espère trouver des revendeurs pour son produit accessible à tous publics intéressés par le dessin sur ordinateur.
Signalons que cette tablette est ''universelle'', c'est-à-dire qu'elle peut-être utilisée sur différents matériels (Commodore, Apple, Oric, Thomson, IBM PC...) en ne changeant que le boitier d'interfaçage électronique et que déjà plusieurs clients professionnels (Univ.Paris VII, INSA de Rennes, certaines sociétés d'édition de logiciels...) ont opté pour cette tablette accessible par sa simplicité d'emploi et son prix, au grand public.

F. Nardeau

MMC International : 1, rue Lincoln, 75008 Paris

Basic Center : utilitaires en série

Trois nouveaux utilitaires pour le 6128 : de la gestion familiale à la facturation, en passant par un peu de comptabilité, un ensemble complet et accessible.



Gestion de fichiers/ budget familial

Avec un maximum de 255 caractères par fiche, Gestion de Fichier admet 257 fiches. Un très joli score, qui s'améliore encore avec des fiches plus "normales". En effet, un classique fichier d'adresses pourra monter jusqu'à environ 1 500 fiches.
Tous les paramètres sont modulables : le nombre de rubriques, jusqu'à 16 ; leur taille, 22 caractères maximum, leur précodage, et leur emplacement. A partir de là, on dispose à la saisie et ultérieurement de manœuvres simplifiées d'édition. La recherche de fiches est rapide, et accélérée par un scrolling de l'écran, qui raccourcit les temps d'affichage. On dispose encore de tris numériques ou alphanumériques sur n'importe quel critère. Cela peut sembler évident, mais certains gestionnaires de fichiers, qui n'en méritent pas le nom, "omettent" la possibilité de tri !...
Budget familial nous a semblé plus commun : beaucoup de rubriques (30), comprenant six sources de crédit et vingt-quatre sources de débit (quel pessimisme !), le tout sur douze mois... C'est bien, mais ce type d'utilitaire est-il vraiment utile ?!

Aide à la comptabilité

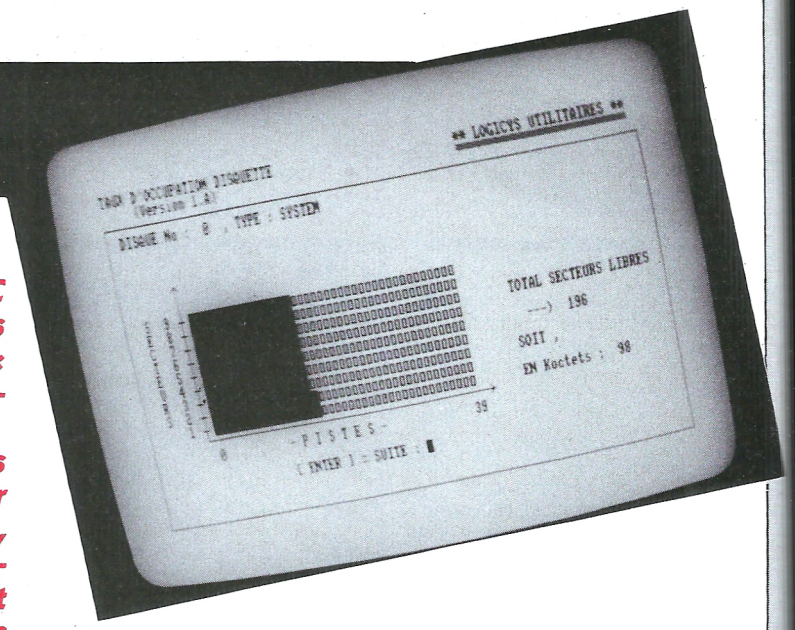
Trois logiciels distincts sous cet intitulé. Livre de Caisse gère cinq colonnes de ventes et cinq colonnes de débit sur trente et unes lignes couvrant tous les jours du mois.
Livre de Banque est un fichier-tableur, qui gère toutes les opérations possibles sur un compte bancaire, factures, retraits, numéro de pièce, durée et montant d'amortissement, TVA, calcul du crédit ou du débit.
L'échéancier est tout simplement un tableur, de quatre-vingt dix lignes définissables en rubriques, sur douze colonnes pour autant de mois. Les trente premières lignes sont consacrées au crédit, les trente suivantes au débit.
Un ensemble excellent pour des comptabilités de taille moyenne. Les trois logiciels insistent sur la rapidité d'accès et d'affichage : édition accélérée par des touches de contrôle de saut de page, ou de double saut de page. Le meilleur produit de la série Basic Center à notre goût.

Logiciel intégré

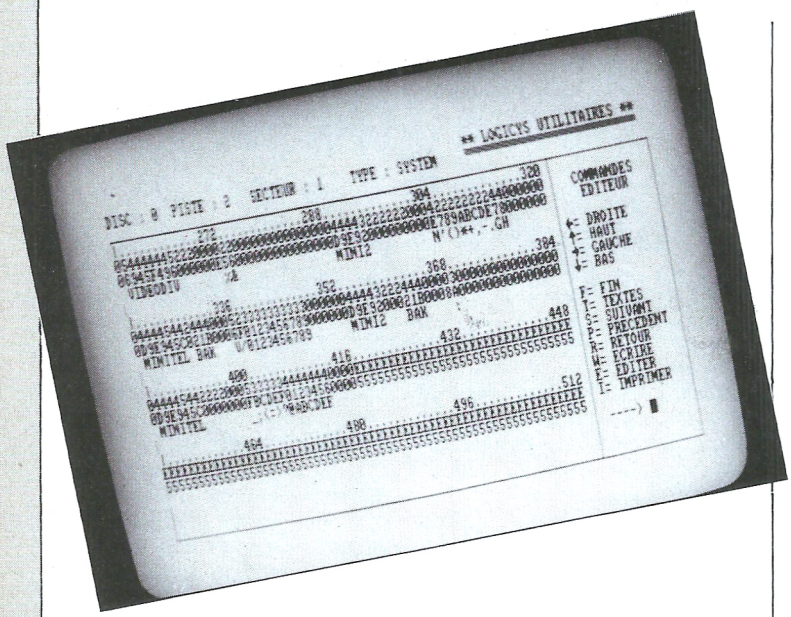
Un titre franchement vague pour deux programmes pourtant très "pointus" : Facturation et Gestion de stocks. En fait, le terme de logiciel intégré n'est pas usurpé, puisque la gestion de la base de données est commune, ce qui permet de maintenir continuellement à jour l'état du stock après chaque édition de facture...
Un millier d'articles environ peuvent être traités, et ce de la facturation clientèle à la saisie de livraisons, en passant par la modification des articles (prix d'achat et de vente, changement de fournisseur, etc.), l'inventaire complet du stock en articles et en valeurs, le signalement des articles près de la rupture de stock. Le fichier peut subir toutes sortes de tris, alphabétique, numérique, par fournisseur, par TVA. Très complet, et d'une simplicité exemplaire.
Les trois utilitaires Basic Center fonctionnent sous CP/M +, et exclusivement sur le 6128. La sortie imprimante est reposante : toute imprimante connectable à l'arrière du 6128, en direct ou via une interface RS 232 C, répondra aux commandes du programme. Sans doute la série d'utilitaires la plus pratique et la plus accessible que nous ayons vue à ce jour. Mais attention : n'essayez tout de même pas de gérer avec eux le budget d'une multinationale ou le stock d'un hypermarché !... Ils ne sont pas faits pour, tout simplement.

Didier Cane

UDOS 1.3



Le Basic des micro-ordinateurs Amstrad CPC présente, en ce qui concerne la gestion des fichiers sur disquette, une lacune importante : il ne connaît pas l'accès direct et ne sait utiliser que des fichiers séquentiels.
Sous la dénomination UDOS, la société Logicys commercialise un mini SED destiné à combler au moins partiellement cette lacune. UDOS est, en effet, un ensemble RSX Basic vous permettant d'utiliser des fichiers à accès direct et d'accéder aux enregistrements de ces fichiers à partir de leur numéro.



L'ensemble vous permettant de mettre en œuvre UDOS se compose de :
- un manuel utilisateur,
- une disquette contenant quelques utilitaires et le programme de création des RSX Basic autorisant l'accès direct.

Le manuel utilisateur

Il présente bien les différentes possibilités de UDOS et les utilitaires livrés avec le SED.

Toutefois, on peut lui reprocher d'être un peu fouillis et de manquer d'ordre dans la présentation de certaines contraintes.
C'est ainsi que, si la présentation des instructions Basic permettant de gérer l'accès direct est faite en début de manuel, il vous faudra attendre la page 26 pour lire que tout fichier à accès direct doit être défini et initialisé avant son utilisation par UDOS ! Si cette contrainte peut sembler évidente à nombre d'entre vous, il ne faut pas oublier qu'il existe certainement des acquéreurs de UDOS qui désirent simplement l'utiliser pour réaliser des applications bien précises et ne sont pas forcément rompus aux différentes subtilités de la gestion de fichiers.
En plus du manuel utilisateur, vous avez droit à vingt-quatre pages d'explications sur écran. Ceci ne remplace pas un manuel complet. Essayez un peu de travailler sur votre micro et de faire dérouler simultanément ces explications. C'est... vous avez dit impossible... c'est bien ça ! C'est impossible. Donc l'utilité réelle de ces explications est très proche de zéro. D'autant que, pour accéder à un renseignement particulier, il vous faudra dérouler tout ce qui précède. C'est d'autant plus regrettable que ce guide sur écran est nettement plus complet que le manuel qui vous est fourni. Il explique clairement et de façon détaillée les procédures d'utilisation des instructions Basic propres à UDOS. Alors, pourquoi ne pas l'avoir édité sur papier en lieu et place du manuel ?

Les utilitaires

Sept utilitaires vous sont proposés avec UDOS. Il s'agit de programmes permettant les fonctions suivantes :
- Liste de directory de disquette : il s'agit simplement d'un utilitaire donnant le catalogue d'une disquette, mais de façon plus complète dans la mesure où il vous donne l'implantation physique de chaque fichier sur la disquette.
- Description du fichier : il vous donne la description complète de chaque fichier. (Taille fichier, longueur enregistrement, etc.).
Cet utilitaire vous permet aussi d'initialiser un fichier en remplissant ses secteurs par des 0 binaires.
- Dump et modification de secteur : le plus intéressant des utilitaires livrés avec UDOS. Il vous permet d'éditer à l'écran un secteur de disquette et de modifier celui-ci si vous le désirez. Vous avez toutes les commandes vous permettant de vous balader sur la disquette en allant lire le secteur précédent ou le secteur suivant celui sur lequel vous êtes positionné.
- Gap File qui vous permet d'avoir une représentation graphique et une représentation physique de l'occupation de la disquette.
- Définition de fichier indexé : peut-être pas le plus intéressant, mais assurément le plus utile de tous les utilitaires proposés ici. Sans lui, pas question de pouvoir utiliser UDOS.
Il vous permet de définir des fichiers qui seront ici gérés par l'accès direct. De plus, après la définition d'un fichier, il se branche directement sur la phase d'initialisation de celui-ci, autre partie indispensable de la création d'un fichier à accès direct.
- Suppression de fichier : permet de supprimer des fichiers sans passer par la commande IERA simplement en déplaçant un curseur devant le nom des fichiers affichés sur l'écran.
- Copie de fichier : permet de copier des fichiers sans passer sous CP/M.
Ainsi que vous pouvez le constater, l'éventail des utilitaires est

assez étendu. Leur utilité réelle est toutefois assez inégale et je regrette, pour ma part, qu'il n'y ait pas d'utilitaire permettant le compactage de la disquette, c'est-à-dire effectuant le regroupement de tous les fichiers sur des secteurs contigus. Cela aurait été plus utile qu'une copie ou une suppression de fichiers.(Il est toutefois vrai qu'un tel utilitaire n'est pas évident du tout à réaliser).

UDOS et ses instructions Basic

UDOS vous permet de gérer simultanément jusqu'à sept fichiers en accès direct. Chaque fichier peut contenir jusqu'à 65 536 enregistrements de 512 octets chacun au maximum. Cette capacité est assez importante pour qu'on puisse considérer que vous n'êtes limité, en réalité, que par la capacité de la disquette. Chaque fichier géré dans un programme doit se voir attribuer un numéro compris entre 1 et 7. La numérotation des enregistrements d'un fichier commence,elle, à 0.
L'accès direct vous permettra d'accéder à un enregistrement d'un fichier à partir de son numéro.
Après de nombreux essais concernant la création et l'exploitation de fichiers sous UDOS, je n'ai relevé aucune anomalie. Rien, ou du moins rien de visible avec des essais que j'estime complets, ne paraît avoir été oublié. La lecture et l'écriture d'enregistrements se font à une vitesse plus que convenable, et la présence d'un indicateur d'erreurs récupérable dans votre programme vous permet, en cas d'anomalie, d'effectuer le traitement correcteur qui convient.
Je regrette seulement qu'il n'y ait pas d'instruction permettant d'allouer et d'initialiser un fichier à accès direct à partir d'un programme Basic. Vous devez obligatoirement effectuer ces opérations à partir de l'utilitaire de création de fichier indexé, et c'est dommage dans la mesure où ça limite légèrement les possibilités globales du système.
Les principales instructions Basic supplémentaires dont vous disposez sous UDOS sont les suivantes :
-|OPEN et |CLOSE destinées à ouvrir et fermer un fichier à accès direct.
- |READ.IND, et |WRITE. IND qui vous permettent de lire ou d'écrire un enregistrement sur un fichier à partir du numéro de cet enregistrement.
La possibilité qu'offrent ces instructions de transmettre et recevoir, pour un seul enregistrement, plusieurs variables, permet de définir de façon précise la structure des enregistrements de chaque fichier.
-|REMOVE qui permet de supprimer un enregistrement d'un fichier.
- |TEST.IND qui teste si un enregistrement d'un fichier est libre ou occupé.
Outre ces instructions de gestion de fichier et celles de gestion des erreurs, UDOS vous offre aussi deux instructions dont la puissance ne doit pas être sous-estimée et qui permettent le transfert d'un quelconque nombre d'octets (moins de 255 toutefois) entre une variable de type chaîne de caractères et la mémoire. Il s'agit des instructions |PUTM et |GETM.

Conclusion

A l'essai, UDOS apparaît comme un mini-DOS complet et bien réalisé qui atteint les objectifs pour lesquels il a été sûrement conçu : pallier, sur un micro-ordinateur personnel, l'insuffisance du DOS disquette fourni avec le matériel.
Sa capacité et sa facilité d'utilisation font qu'il devrait pouvoir convenir à la plupart des applications personnelles ou semi-profession-nelles faisant appel à des fichiers à accès direct.
Avec un peu d'habitude, et pour peu que vous ayez le courage de vous lancer dans la gestion de fichiers d'index séquentiels, vous pourrez même simuler de façon parfaite le séquentiel indexé (j'ai essayé, ça marche).
Quelques regrets toutefois :
- UDOS une fois activé, il ne vous reste plus que 37 629 octets disponibles. Si vous utilisez simultanément des fichiers séquentiels, et compte tenu des 4k nécéssaires pour les buffers d'entrée, il ne vous restera qu'un peu plus de 32 Ko pour vos programmes. C'est peu et je me demande si il n'aurait pas été préférable de fournir un tel système dans une ROM d'extension. Cela aurait augmenté le prix de l'ensemble, mais aurait sans doute permis d'inclure des instructions Basic permettant d'allouer et d'initialiser des fichiers.
Le manque du précision du manuel utilisateur en ce qui concerne les RSX Basic. Je continue à penser qu'il aurait mieux valu éditer un guide contenant les instructions telles qu'elles sont présentées dans le guide affichable à l'écran.
Enfin, il ne semble pas que le module UDOS soit translatable. C'est dommage car cela interdit à qui n'est pas très familiarisé avec l'Assembleur Z80 ou qui n'a pas le courage d'écrire les instructions nécéssaires, d'utiliser ce système avec des extensions du genre de la carte PHOENIX M64 ou autres extensions pour CPC. C'est dommage car, pour ce qui concerne essentiellement la simulation de l'accès séquentiel indexé, la possibilité d'utiliser une quelconque des extensions 64 Ko existant pour les Amstrad CPC aurait ajouté un "sacré plus" à UDOS.

R.P. Spiegel

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 et 48.67.66.01

LE SPECIALISTE AMSTRAD

SUCCES FOU... PLUS DE 4500 CASSETTES ET 1500 DISQUETTES VENDUES

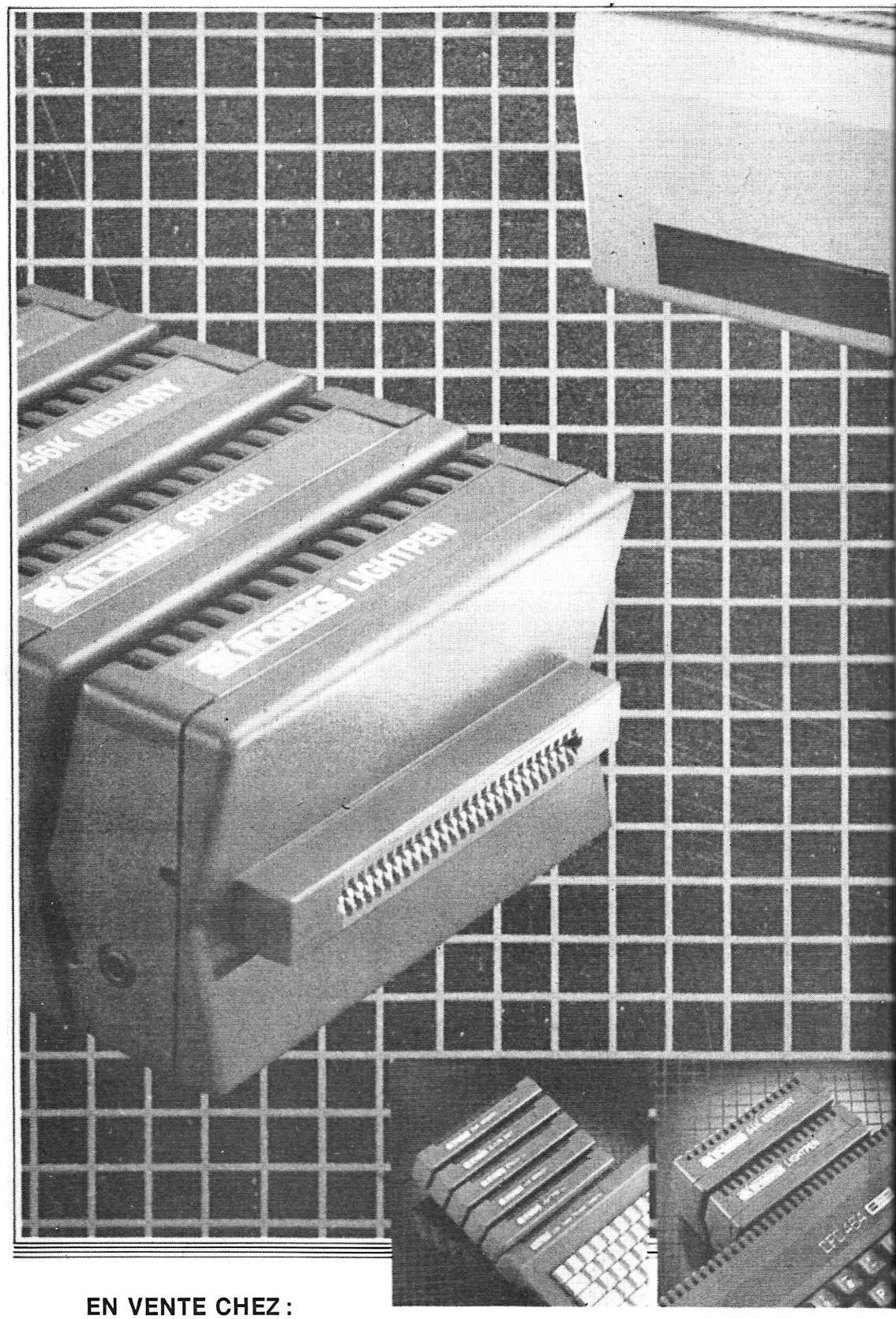
Cours d'auto formation : Basic Cassette ..... 115 F
Basic Disquette/CPM ..... 215 F
Simulateur de voile DAMSTAR Cassette ..... 125 F
(+ de 500 ventes en une semaine) Disquette ..... 185 F

DES PROBLEMES ? AUCUN...

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

Stage de formation sur PCW 8256 : renseignements au 48.67.66.01 et 48.31.69.33

LA PUISSANCE DERRI



CRAYON OPTIQUE

Un ensemble sophistiqué pour vos graphismes. Il comprend une palette de couleurs. Tracé au point par point, choix des brosses, mélange de textes et création de sa propre police de caractères.
Il permet d'agrandir, de réduire vos dessins, de créer des cercles, des rectangles, des lignes, des courbes, d'y ajouter la couleur.
Et il y a aussi possibilité de stockage et de rechargement, de réglage du stylo optique et de copie d'écran sur imprimante.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 249 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 349 F.

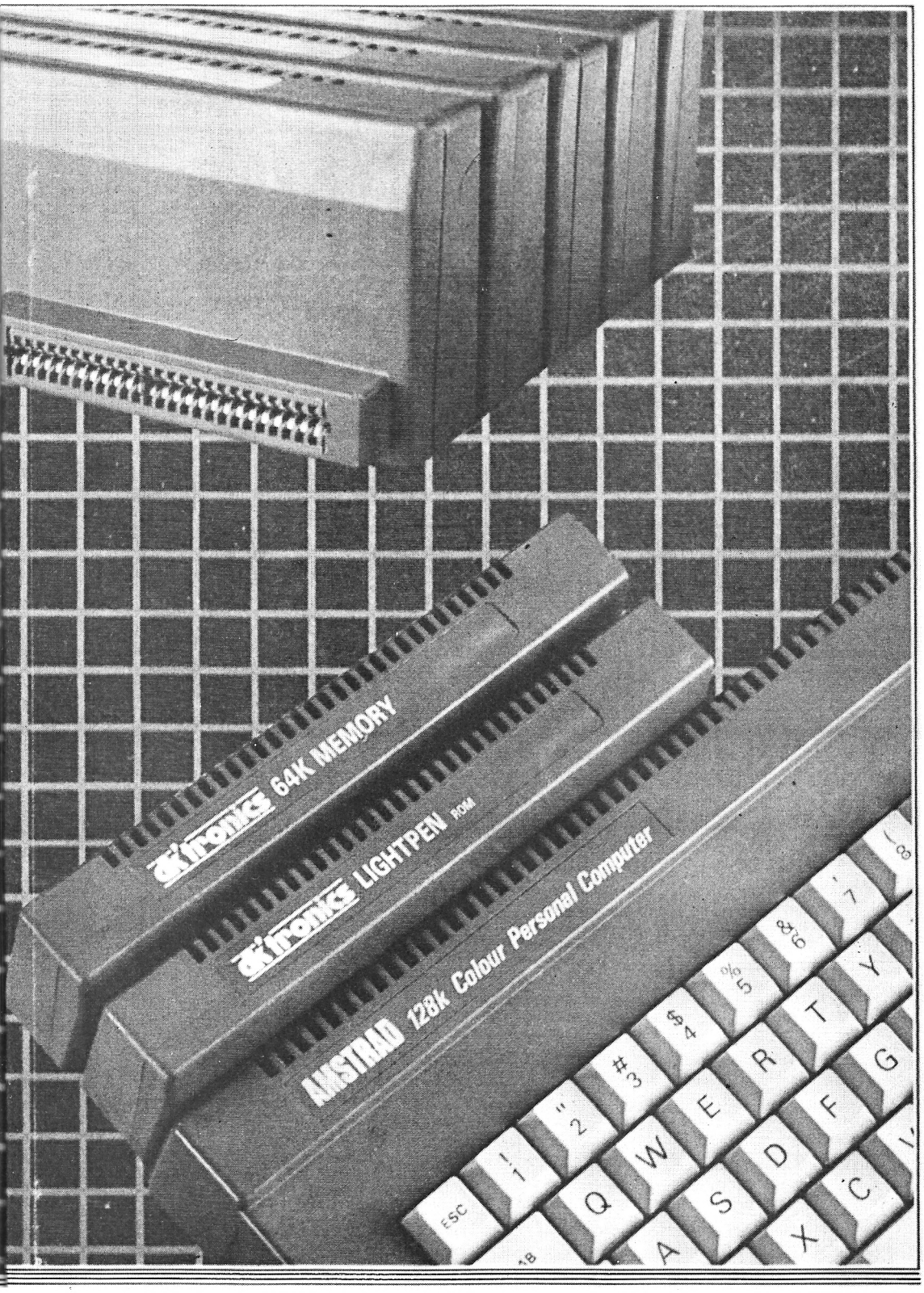
SYNTHETISEUR DE PAROLE

Un synthétiseur de parole et un amplificateur stéréo puissant qui apporte une extraordinaire qualité au haut parleur interne de l'ordinateur.
L'utilisation est aisée et le vocabulaire pratiquement illimité.
Fourni avec des morceaux de textes et un utilitaire de transcription phonique pour faciliter l'utilisation.
Il comprend 2 haut parleurs de 10 cm de large, d'une grande qualité.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 349 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 490 F.

EN VENTE CHEZ :

18 BOURGES - SDTE, 210 av. Général de Gaulle. 48.65.11.52.
45 ORLEANS - AGB, 11, rue d'Illiers. 38.62.77.95.
59 VILLENEUVE D'ASCQ - MICROPUCE, 15, chaussée de l'Hôtel de Ville. 20.47.18.57.
75010 - GENERAL, 10, bd de Strasbourg. 42.06.50.50.
75011 - AMIE, 11, bd Voltaire. 43.57.48.20.
75011 - VISMO, 84, bd Beaumarchais. 43.38.60.00.
75015 - HYPER CB, 183, rue Saint-Charles. 45.58.23.68.
75017 - MICRO-PROGRAMMES-5, 82-84, bd des Batignolles. 42.93.24.58.
94300 MONTREUIL - ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil. 43.28.22.06.

ERE VOTRE AMSTRAD



EXTENSION DE MEMOIRE 64K

Transforme votre CPC 464, 664 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 128K de mémoire.
L'extension 64K donne une configuration de RAM équivalente à celle du CPC 6128. Elle est accompagnée du logiciel RSX qui permet d'utiliser la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation,
pour CPC 464 et 664 : 599 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 256K

Augmente la mémoire du 6128
Transforme votre CPC 464, 664 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 320K de mémoire.
L'extension 256K donne une configuration de mémoire équivalente à celle du CPC 6128 mais comporte 4 blocs supplémentaires de 64K.
Elle est accompagnée du logiciel RSX qui utilise la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables. Les 250K peuvent stocker 16 pages-écrans de 16K.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation,
pour CPC 464, 664 et 6128 : 1199 F

DISQUE SILICONE 256K

256K de RAM disque beaucoup plus rapide que le drive habituel et de capacité plus importante.
Il peut être utilisé comme un 2e lecteur, ou comme un 3e lecteur sur un système à 2 lecteurs.
Il répond à toutes les commandes habituelles du disque Amstrad : chargement, sauvegarde, catalogue...
Les données peuvent être transférées à partir dun disque ou à partir de la RAM. Les programmes d'application peuvent ainsi avoir une vitesse d'utilisation beaucoup plus importante.
1199 F.

dk'tronics

MANUFACTURERS OF POWERFUL PERIPHERALS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS :
MICRO-PROGRAMMES-5. Tél. 42.93.24.58

Initiation à DBase II

Suite

Dans le précédent numéro d'Amstrad Magazine, vous avez pu vous familiariser avec les principales commandes que met à votre disposition le logiciel DBASE II. Vous avez pu remarquer l'extrême simplicité de leur utilisation en mode direct ou "interactif", c'est-à-dire quand vous les appelez "sous DBASE", le point "." présent sur l'écran.
Aujourd'hui, après avoir découvert d'autres commandes de DBASE II, nous envisagerons la manière de les regrouper au sein d'un programme. Vous prendrez alors conscience de l'étendue des possibilités que vous offre DBASE II.

Nous avions pris comme exemple une gestion de stocks que doit réaliser un grossiste, qui vend un millier de produits environ à des commerçants. La base de données PRODUIT comprend dix champs, à savoir code du produit, nom du produit, code du fournisseur, nom du fournisseur, quantité achetée depuis le mois 01, date de la dernière commande, quantité de la dernière commande, unité, quantité vendue depuis le mois 01, montant de la vente.
Vous avez déjà saisi un millier d'articles environ, et catastrophe ! vous devez fournir à l'administration la part de T.V.A. concernant les produits que vous vendez... Vous désirez donc créer deux nouvelles zones dans votre fichier PRODUIT, l'une pour le taux de T.V.A., l'autre pour le montant de la T.V.A. appliquée à la quantité vendue depuis le mois 01.
Bien entendu vous désirez conserver toutes les informations présentes dans le fichier. Tranquillement, tapez les commandes suivantes :

1) .USE PRODUIT
2) .COPY STRUCTURE TO TEMP
3) .USE TEMP
4) .MODIFY STRUCTURE

La commande 1) ouvre le fichier PRODUIT ; la 2) copie la structure de ce fichier sur un nouveau fichier, TEMP (les données ne sont pas copiées). La commande 3) ferme le fichier PRODUIT et ouvre le fichier TEMP. La quatrième enfin, après vous avoir rappelé que vous alliez détruire toutes les données du fichier TEMP, qui est judicieusement vide dans cet exemple, vous permet de modifier à loisir la structure de TEMP : en particulier, de rajouter deux zones, TTVA,n,4,2 et MTVA,n,10,2. Tapez ensuite ALT Z ou CTRL Z pour sauvegarder la modification.

5) .APPEND FROM PRODUIT
6) .COPY TO PRODUIT

La commande 5) va transférer toutes les informations du fichier PRODUIT à l'intérieur du fichier TEMP muni de sa nouvelle structure. La commande 6) copie le fichier TEMP (structure + données) dans le nouveau fichier PRODUIT.
Fier de votre récente acquisition, invitez vos amis programmeurs, passionnés de Basic, et faites-leur cette démonstration qui ne dure que deux ou trois minutes, quelle que soit la taille du fichier PRODUIT !! Soyez sûr de votre succès, il faut au minimum une heure de programmation pour faire l'équivalent en Basic...

Après avoir effectué la saisie du taux de T.V.A. pour chacun des produits, vous désirez mettre à jour le montant de la T.V.A. correspondant aux ventes depuis le mois 01. Tapez la commande suivante :

.REPLACE ALL MTVA WITH TTVA*MONTANT

Quelques secondes et le tour est joué... !
Si nous avions voulu faire ce calcul uniquement pour les ventes du fournisseur DUPONT, nous aurions écrit :

.REPLACE ALL MTVA WITH TTVA*MONTANT FOR N:FOUR = "DUPONT"

Vous remarquerez à cette occasion que la structure des commandes respecte toujours la forme suivante :
.VERBE [(étendue)] [(liste d'expression)] [FOR (condition)]
[ ] signifie que ceci est optionnel.
( ) choix laissé à l'utilisateur.
Toujours soucieux de précisions, nous désirons connaître le nombre de produits que nous nous procurons chez le fournisseur "DURAND". Bien entendu, une commande est à votre disposition ; tapez :

.COUNT FOR N:FOUR = "DURAND"

DBASE II vous affichera le résultat désiré. Enfantin.

L'utilisation de variables est naturellement autorisée par DBASE II. Indispensables lors de l'utilisation de programmes, elles peuvent être aussi utiles en mode "direct". Par exemple, la commande SUM va permettre d'additionner les valeurs du champ MTVA de tous les enregistrements de la base de données ; le résultat sera mis dans la variable de votre choix (TOTALTVA par exemple). La commande s'écrira : .SUM MTVA TO TOTALTVA.
D'une manière générale, la création d'une variable se fera en écrivant : STORE 5,15 TO VAR1, VAR1 étant le nom que l'on donne à la variable.

DBASE II ne peut utiliser que soixante-quatre variables simultanément ; cependant, vous avez la possibilité de sauvegarder les variables présentes en mémoire centrale sur une mémoire de masse grâce à la commande .SAVE TO <nom de fichier>. Leur rappel s'exécutera grâce à la commande .RESTORE FROM <nom de fichier>.

Dix-sept d'un coup !

Enfin, vous allez découvrir l'une des commandes les plus puissantes de DBASE II en tapant : .BROWSE. Vous verrez apparaître sur l'écran dix-sept enregistrements à la fois que vous pourrez modifier à volonté en déplaçant le curseur à l'aide de touches de contrôle. Vous pourrez ainsi, par pages successives, faire défiler toutes vos informations.
Bien entendu, travailler sur un seul fichier ne vous satisfait pas.

Vous avez la possibilité d'ouvrir un deuxième fichier simultanément. La méthode est la suivante :
.SELECT PRIMARY
.USE <nom de fichier>
.SELECT SECONDARY
.USE <deuxième fichier>
La lecture dans les deux fichiers à la fois ne pose aucun problème (attention à la gestion des pointeurs d'enregistrements !!), par contre l'écriture ne peut se faire que dans celui qui est activé (ici le deuxième). Si nous voulons activer le premier, il suffit de taper : .SELECT PRIMARY.
Grâce à la commande .UPDATE FROM nom de fichier, vous pourrez mettre à jour un fichier à partir des données d'un autre, sachant que les deux fichiers en question doivent avoir une zone clé commune.
Plus puissante encore, la commande .JOIN vous permettra de combiner deux fichiers (PRIMARY et SECONDARY) pour créer un troisième fichier. La syntaxe précise est la suivante :
.JOIN TO <nouveau fichier>
ON <expression> [champs]
A chaque fois que l'expression sera vraie, un nouvel enregistrement sera créé, avec les champs précisés dans la commande. Attention ! cette commande peut créer des fichiers de taille immense...

Choisir son cadre de travail

Nous avons décrit jusqu'à présent les principales commandes mises à la disposition de l'utilisateur par DBase II pour la manipulation des fichiers et des données.
Il existe une série de commandes qui vont vous permettre de régler "votre environnement de travail". Elles correspondent au réglage de divers paramètres de contrôle, dont voici quelques exemples parmi les plus utilisés :
.SET BELL ON/OFF : un son est produit lors de l'entrée d'une donnée.
.SET CONFIRM ON/OFF : un retour chariot sera exigé à la fin d'un champ, au cours d'une saisie.
.SET ESCAPE ON/OFF : arrête/n'arrête pas l'exécution d'une commande en pressant la touche ESC.
.SET ECHO ON/OFF : donne/ne donne pas un écho des lignes de commande sur l'écran ou sur l'imprimante.
.SET EXACT ON/OFF : exige/n'exige pas une correspondance exacte lors d'un comparaison.
.SET TALK ON/OFF : visualise/ne visualise pas les résultats d'une commande à la console.
.SET PRINT ON/OFF : envoie/n'envoie pas de sorties vers l'imprimante.
.SET INTENSITY ON/OFF : autorise/n'autorise pas l'inversion vidéo.
.SET FORMAT TO SCREEN : envoie les sorties des commandes @ à l'écran.
.SET FORMAT TO PRINT : envoie les sorties des commandes @ à l'imprimante.
Vous avez certainement remarqué, en suivant les exemples, que l'écran se couvrait de messages à chaque nouvelle commande ; pour l'effacer, il suffit de taper .ERASE.
Enfin, la dernière commande indispensable, seule manière de sortir proprement de DBase II pour retourner sous le système d'exploitation est la suivante : .QUIT. Elle efface la mémoire vive, sauvegarde sur disque les fichiers ouverts et les ferme proprement.
Nous avons jusqu'à présent découvert les commandes de DBase II. Avec cet acquis, vous êtes en mesure de réaliser nombre d'applications, parfois complexes, sans devoir utiliser le moindre langage de programmation. Rien que cette possibilité suffirait à placer DBase II au niveau de beaucoup de progiciels appelés habituellement "gestionnaires de fichier". Cependant, à l'utilisation, vous remarquerez que les mêmes séquences de commandes vous seront nécessaires à plusieurs reprises pour obtenir le résultat que vous désirez.
D'où l'idée de regrouper ces commandes dans un fichier spécial qu'il suffira d'appeler par un nom pour que la séquence s'exécute : vous venez de définir ce que l'on appelle un programme.
Dans la suite de cet article, nous allons découvrir les règles de programmation que DBase II met à votre disposition.

Programmer avec DBase II

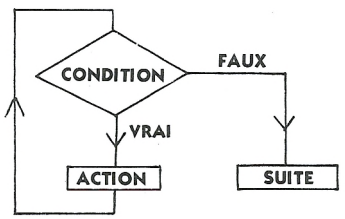
Cette partie d'initiation à la programmation paraîtra simple au programmeur averti, qui connaît les outils permettant la construction d'algorithmes dans d'autres langages. Elle est cependant indispensable pour les débutants.
Le premier outil mis à la disposition des programmeurs est le TEST que l'on symbolise ainsi sur les organigrammes :



Exemple d'utilisation avec DBase II :

```
IF N:FOUR:"DURAND"
STORE MONTANT TO TOTAL
ELSE
STORE O TO TOTAL
ENDIF
```

A l'exécution d'un programme, DBase II teste l'égalité de N:FOUR avec DURAND. Si cette condition est vérifiée, il y aura exécution des commandes incluses entre IF et ELSE (ici une seule ligne) ; après quoi les lignes comprises entre ELSE et ENDIF seront ignorées. L'exécution du programme reprendra à la première ligne suivant ENDIF.
Vous remarquerez à cette occasion que le programme s'exécute ligne par ligne, séquentiellement, et qu'il n'y a pas de numéro de ligne ou de label comme dans beaucoup de langages classiques.
La programmation se fait par petits modules et l'on parle de programmation structurée. Le deuxième outil que vous utiliserez s'appelle une boucle ; elle est symbolisée ainsi :



Voici un exemple d'utilisation avec DBase II : utilisons le fichier PRODUIT indexé sur les noms de fournisseurs. Supposons que nous pointions sur le premier enregistrement du fournisseur MASSON. Nous voulons totaliser le montant total des achats effectués chez lui :

```
STORE O TO TOTAL
DO WHILE N:FOUR = "MASSON"
STORE TOTAL + MONTANT TO TOTAL
SKIP
ENDDO
```

Toutes les lignes de commandes comprises entre DO et ENDDO seront exécutées tant que N:FOUR sera égal à "MASSON". Comme vous le notez, il faut prendre garde à ce que la boucle ne soit pas infinie ; dans le cas présent la commande SKIP assurera la sortie de la boucle.
DBase II vous permet d'utiliser soit dans les tests soit dans les boucles une variable de condition de fin de fichier EOF (End Of File). Vous pouvez aussi combiner plusieurs conditions logiques grâce aux opérateurs booléens .AND., .OR., et .NOT. (ET, OU, NON).

```
IF .NOT. EOF .AND. N/FOUR = "MASSON"
.
.
ENDIF
```

Votre premier programme

Muni de ces renseignements, vous voulez écrire votre premier programme. Tapez .MODIFY COMMAND ESSAI.
ESSAI sera le nom que vous lui donnerez. Il sera suivi de l'extension CMD que vous verrez sous système d'exploitation. Cette commande vous place à l'intérieur d'un éditeur de texte, qui n'est malheureusement pas pleine page. Vous pourrez alors saisir ligne par ligne les commandes que vous désirez voir effectuées par le programme. (NB : si vous voulez afficher des commentaires non exécutables, vous débutez la ligne par une étoile "*").
A la dernière ligne de votre module, vous écrivez RETURN (c'est obligatoire). La sauvegarde sur une mémoire de masse s'effectuera en tapant ALT-Z ou CTRL-Z. Le point "." de DBase réapparaît alors. La frappe de .DO ESSAI lancera l'exécution du programme.
Nous allons utiliser le fichier PRODUIT et faire un masque de saisie personnalisé. Nous utiliserons dans ce but la commande X,Y SAY "message" GET Nom de Variable.
Ceci permet la saisie d'une information transférée dans la variable lors de l'exécution de la première commande READ rencontrée. X et Y indiquent la position du premier caractère du message émis à l'écran, le point 0,0 étant en haut à gauche et le point 24,79 en bas à droite de l'écran.

.MODIFY COMMAND SAISIE
Vous vous situez alors à l'intérieur de l'éditeur de texte.

```
Ceci est un programme de saisie  ''ligne de commentaire
STORE ''O'' TO ENCORE            ''initialisation d'une variable de
                                   boucle
USE PRODUIT                      ''ouverture du fichier
DO WHILE ENCORE = ''O''          ''début de boucle
APPEND BLANK                     ''ajout d'un enregistrement vide
@ 5,20 SAY ''saisie d'un nouveau produit''
@ 6,20 SAY ''saisie d'un nouveau produit''
@ 9,20 SAY ''Code du produit'' GET C:PROD
@ 9,50 SAY ''Nom du produit'' GET N:PROD
@ 11,20 SAY ''Code du fournisseur'' GET C:FOUR
@ 11,50 SAY ''Nom du fournisseur'' GET N:FOUR
@ 19,5 SAY ''Voulez-vous continuer -O/N GET ENCORE
READ
ENDDO
RETURN
```

Une ligne de commande peut appeler un autre programme ; ce dernier sera un sous-programme (DO nom de programme). DBase II vous permet d'imbriquer jusqu'à quinze sous-programmes au sein d'un programme. Comme nous l'avons vu auparavant, vous pouvez créer des masques de saisies, et sur le même principe vous pouvez présenter à des utilisateurs de vos programmes un MENU. L'aspect habituel d'un MENU est ainsi :

Menu

1 — SAISIE
2 — TRAITEMENT
3 — SAUVEGARDE
4 — FIN DE TRAVAIL

Faites votre choix : ''Le résultat est transféré dans la variable CHOIX.
Chacune des options commandera l'exécution d'une chaîne de sous-programmes. DBase II met à votre disposition un outil de programmation :

```
DO CASE Exemple : DO CASE
CASE CHOIX = ''1''
DO SAISIE.CMD
CASE CHOIX = ''2''
DO TRAITEMENT.CMD
CASE CHOIX = ''3''
DO SAUVEGARDE.CMD
CASE CHOIX = ''4''
QUIT
ENDCASE
```

L'utilisation de cette syntaxe vous permet de clarifier vos programmes, facilitant leur modification, en particulier par des personnes qui ne les connaissent pas.

Munis de ces connaissances en programmation, intégrant les commandes de DBase II, utilisant judicieusement des variables à votre convenance, gérant avec attention les pointeurs d'enregistrement, vous êtes fin prêt pour démarrer toute application complexe qui se présentera à votre esprit. DBase met même à votre disposition des règlages (SET STEP N, SET ECHO) pour vous faciliter la mise au point d'algorithmes complexes.
Vous serez surpris par la facilité d'apprentissage et de réalisation. Le gain de temps par rapport à un langage classique comme le Basic est dans le rapport de 1/3 à 1/4.

Nous avons vu les deux aspects complémentaires de DBase II, la Base de Données et le Langage de programmation. Ce progiciel très puissant connaît un véritable succès commercial mondial et devient un standard en micro informatique. On annonce même son transfert sur des mini-ordinateurs, ce qui concrètise l'impression d'outil performant et très complet que l'on éprouve à sa découverte.

François Lecante

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 :



A paraître le 14 avril : notre n° 3 spécial utilitaires et professionnels (CPC6128, PCW8256 et 8512)

Une nouvelle publication

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

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 .....

Abonnez-vous et rejoignez le club

AMSTRAD MAGAZINE

Le club mis en place à l'initiative de notre revue a la vocation de vous informer, assister, défendre et réunir.

POINTS-CLUB AMSTRAD MAGAZINE

Ces magasins consentent aux adhérents une remise sur les logiciels, le matériel, les périphériques, etc...

RADIO TELE CONFORT
M. Lemaitre
3, place des Halles, 03500
St Pourcain s/Sioule. 70.45.41.21

CALCULS ACTUELS
M. Mezzana
49, rue de Paradis,
13006 Marseille. 91.33.33.44.

MICROLUDE
M. Cristofari
44, rue Saint Yon, 17000 La Rochelle.
46.41.17.82

SNETI
F. Lebarc
Place Louis Gillain, 27500 Pont Audemer. 32.56.90.69.

ONDE INFORMATIQUE MARITIME
M. J.P. Thore
257, rue Judaïque, 33000 Bordeaux.
56.24.05.34.

SON VIDEO 2000
M. Coca
31, cours de l'Yser, 33800 Bordeaux.
56.92.91.78.

L.I.M.
M. Hartmann
Centre commercial du Cats, 37170 Chambray-les-Tours. 47.27.29.00

SILICONE VALLEE
M. Taras
5, rue Lekain, 44000 Nantes.
40.89.71.26.

CHARLES S.A.
M. Beaujour J.M.
28, avenue de la République, 44600 St-Nazaire. 40.22.24.12.

M.E.R.C.I.
M. Millon
23, rue de la Mouchetière, 45145 St-Jean de la Ruelle. 38.43.11.83

MAISON DE LA PRESSE
M. Seguin
10, av. Louis Conte, 46500 Gramat.
65.38.72.14.

TEMPS X INFORMATIQUE
M. Jedre
17, place Molière, 49000 Angers.
41.88.05.25.

LIBRAIRIE TECHNIQUE
22, rue du Puits de l'Aire, 49300 Cholet. 41.46.02.40.

B.A.C.
M. La Croix
19, place du Général de Gaulle, 56000 Vannes. 97.42.76.76.

GRYCHTA FRERES
M. Grychta Claude
1, rue de la Fontaine, 57000 Metz.
87.75.61.43.

TAM-SCALL
105, rue Léon Gambetta, 59000 Lille.
20.57.18.81

LENS MICRO INFORMATIQUE
Mlle Bertiaux
96, avenue A. Maes, 62300 Lens.
21.28.72.44.

DOMICA
M. Truc
55, rue Bormabaud, 63000 Clermond-Ferrand. 73.35.51.40.

BASE 4
M. Grenier
11, rue Samonzet, 64000 Pau.
59.83.78.78.

P. WALKER
6, rue de la Moselle, B.P. 3283, 68065 Mulhouse Cedex. 89.46.24.22.

MICROBOUTIQUE
M. Baliarda
33, passage de l'Argue, 69002 Lyon.
78.37.46.17

ELECTRONIQUE 70
M. Godefroy
15, allée Maroselli, 70300 Luxeuil-les-Bains. 84.40.10.04.

DECIBEL
M. Gelin
7, avenue Berthollet, 74000 Annecy.
50.57.70.41.

GALERIES DU PRINTEMPS
M. Pascal Jordan
25, Grande Rue, 74202 Thonon.
50.71.36.30.

VIDEOTROC
M. Jean-Michel Berté
89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. (1) 43.42.18.54.

RUN INFORMATIQUE
M. Dumas
62, rue du Gérard, 75013 Paris.
45.81.51.44 et 45.81.51.05

S.A. LANGUIN - GAY
M. J.F. Languin
65, rue du Cdt Berge, 77100 Meaux.
64.34.06.42.

MICTEL
M. Bobut
4, rue André Chenier, 78000 Versailles. 30.21.75.01.

MICROTHEQUE INFORMATION
Mme Buffiere
32, bd Docteur Sicard, 81100 Castres.

MICRO ORDINATEURS 82
M. Laroche
39, rue de la Comédie, 82000 Montauban. 63.66.27.22.

IVELEC
M. Rannaud
62, rue du Gal de Gaulle, 94430 Chennevieres. 45.76.73.13

N.V.I. INFORMATIQUE
M. Michel Marteau
43, rue de Nancy, 88000 EPINAL.
29.82.19.88.

S.D.I.
M. Henrion
25, route de Montargis, 89300 Joigny. 86.62.06.02.

DISTRIBUTION ET SERVICES
M. C. Rosiello
Avenue du Quebec, Z.A. de Courtaboeuf, B.P. 209, 91944 Les Ulis Cedex. 64.46.27.80.

MICRO BUREAUTIQUE 92
67, boulevard Gallieni, 92130 Issy-les-Moulineaux. 46.42.42.10.

MOVE
M. Piovanacci
13, bd de la République, 92250 La Garenne Colombes. 47.84.21.77.

ORDI-PLUS
M. J.P. Mauclair
7, place Camélinat, 93600 Aulnay-sous-Bois. 48.68.66.33.

T.S.I. INFORMATIQUE
M. Baert
14 rue Maucoñseil, 94120 Fontenay-sous-Bois.

MOVE
M. Piovanacci
2, rue Marc Sangnier, 94240 L'Hay-les-Roses. 46.83.03.61.

VAL DE MARNE COMPUTER
M. Tingaud
62 bis, av. G. Clemenceau, 94700 Maisons-Alfort. 43.78.00.72.

Envoyez aujourd'hui même votre adhésion avec votre abonnement, afin d'économiser les 77 F de droit d'entrée.

ADHESION AU CLUB AMSTRAD

Coupon à découper et à renvoyer à AMSTRAD Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris

J'adhère au **CLUB AMSTRAD MAGAZINE** et sollicite une carte pour les 12 prochains mois.

☐ Je vous adresse ci-joint, le règlement de la cotisation annuelle soit : 150 F + celui du droit d'entrée valable une fois pour toutes et qui s'élève à 77 F soit : 150 F + 77 F = 227 F.

☐ Je m'abonne aussi à AMSTRAD Magazine, ce qui me dispense du droit d'entrée, soit : 150 F Club + 150 F abonnement, total : 300 F.

☐ Je m'abonne uniquement à AMSTRAD Magazine et vous adresse mon règlement de 150 F pour 11 numéros.

NOM ..... Prénom .....

ADRESSE .....

..... Téléphone .....

Les commandes transitoires

CP/M sur CPC 664 et 6128

2e partie

Dans le numéro 7 de votre magazine favori, nous avions présenté le CP/M et ses commandes résidentes. Nous allons aujourd'hui examiner les commandes transitoires, ainsi appelées parce qu'elles ne sont activées qu'uniquement par l'exécution d'un fichier spécialisé dont l'extension est .COM.

Nous ne nous préoccupons pour l'instant que des commandes transitoires fournies avec CP/M 2. La liste du catalogue de la disquette système fournie par Amstrad nous renseigne sur les commandes à notre disposition :

ASM	Assembleur 8080.
BOOTGEN	Génère une disquette système.
CLOAD	Transfert un fichier de cassette à disquette.
CSAVE	Tranfert de fichier de disquette à cassette.
DDT	Utilitaire de mise au point 8080.
DISCKIT2	Formate, copie, vérifie des disquettes.
DRLKEYS	Passe l'écran en 40 colonnes.
DUMP	Contenu d'un fichier affiché en hexadécimal.
ED	Editeur de texte.
FILECOPY	Copieur de fichiers avec système à un seul lecteur de disquettes.
STAT	Renseigne sur les caractéristiques de fichier ou impose des critères.
LOAD	Conversion de fichiers .HEX en fichiers .COM.
MOVCPM	Création d'une organisation spéciale de CP/M.
PIP	Transfert de fichiers.
SETUP	Redéfinition des caractères du clavier, du lecteur et autres actions.
SUBMIT	Fichier de traitements automatiques (ou par lot).
SYSGEN	Initialisation d'une disquette système ou chargement du système en mémoire.
XSUB	Paramètres fournis aux travaux effectués sous le contrôle de SUBMIT.

Chaque commande est mise en œuvre en tapant son nom au clavier, suivi éventuellement d'arguments. Vous remarquerez qu'un certain nombre de commandes font double emploi. Chaque utilisateur doit opérer lui-même une sélection en fonction de ses objectifs. Nous passerons en revue ce mois-ci toutes les commandes jusqu'à DISCKIT2. Les suivantes vous seront décrites dans notre revue n° 10.

ASM : assembleur 8080.
Cet assembleur convertit un programme source, écrit en langage assembleur, utilisant les mnémoniques 8080, en un programme objet au format héxadécimal INTEL. La commande LOAD effectue la conversion finale en langage machine. On voit donc que le travail est effectué en deux phases.
Pourquoi un assembleur en 8080 alors que votre CPC est équipé d'un Z80 ? Pour répondre, il faut remonter aux sources ! Pratiquement toutes les versions de CP/M sont écrites en 8080 car ce processeur est antérieur aux Z80. D'autre part, la compatibilité dans le sens 8080 vers Z80 est totale, alors que l'inverse n'est pas vrai.
La première étape consiste à préparer un fichier texte (avec ED par exemple) contenant les lignes du programme source en assembleur, et dont l'extension est .ASM. L'assemblage est effectué en tapant la commande :

ASM NOM. SHP ou ASM NOM.
La première forme permet de choisir les unités de disquettes contenant les différents fichiers ; la deuxième forme est standard et implique que toutes les opérations soient effectuées sur l'unité courante. (Attention dans l'exemple ci-dessus : NOM. SHP ne signifie pas que l'extension de NOM est SHP, car obligatoirement NOM a l'extension .ASM). S, H et P sont des paramètres.
S peut être la lettre A ou B qui est l'unité disque qui contient le fichier Source.
H peut être la lettre A ou B qui est l'unité disque qui contient le fichier .HEX résultant de l'assemblage ou si la valeur Z est donnée, ce fichier n'est pas créé.

P peut être la lettre A ou B qui est l'unité disque qui contient le fichier .PRN résultant de l'assemblage ou si la valeur X est donnée, ce fichier n'est pas produit.
Le fichier .HEX contient la représentation héxadécimale des instructions du fichier source .ASM, suivant une organisation standardisée. Ce fichier peut être listé avec la commande résidente TYPE. Cette organisation est la suivante. Chaque ligne de texte est découpée en zones :
Colonne 1 contient toujours : qui est l'indication de début de ligne.
Col. 2 et 3 : nombre d'octets utiles en héxadécimal.
Col. 4 à 7 : adresse d'implantation du premier octet utile (poids fort en tête).
Col. 8 à 9 : type d'éléments 00 ou 20H.
Col. suivantes : octets utiles.
Deux dernières colonnes : somme de contrôle : la somme de tous les octets de la colonne 2 à la dernière colonne est nulle (la retenue est ignorée).
Le fichier .PRN : c'est le fichier imprimable (avec TYPE) qui contient la source du programme et le résultat de l'assemblage. Vous trouverez également dans ce fichier les messages des erreurs détectées lors de l'assemblage.
Le fichier source doit présenter les lignes d'instructions assembleur suivant une syntaxe définie par INTEL pour le micro 8080. Il n'entre pas dans le cadre de cet article de détailler ces instructions. Il existe en librairie de nombreux livres traitant ce sujet.

Reconfigurer les pistes systèmes

BOOTGEN
Les utilitaires BOOTGEN sont fournis pour vous permettre de reconfigurer les pistes système d'une disquette ou de créer des pistes système sur une disquette formatée au format ''vendeur''. La reconfiguration des pistes systèmes peut être nécessaire en cas de distribution d'une disquette CP/M de taille non standard (produit par MOVCPM) ou pour une configuration non standard (produite par SETUP).
Pour convertir une disquette au format vendeur en disquette système (en format ''vendeur'' les pistes système sont vierges) : tapez la commande BOOTGEN en ayant au préalable placé une disquette système contenant l'utilitaire BOOTGEN.COM dans le lecteur A. Vous verrez apparaître sur votre moniteur :
BOOTGEN V 2.0.
Please insert SOURCE disc into drive A then press any key.
Appuyez sur une touche quelconque, ce qui provoque le stockage en mémoire des informations système à transférer. Le message suivant est alors affiché (en remplacement du précédent) :
Please insert DESTINATION disc into drive A then press any key.
Placez alors dans le lecteur A votre disquette au format vendeur, puis appuyez sur une touche quelconque.
Les informations système du lanceur sont alors recopiées sur les pistes correspondantes de votre disquette ''vendeur'' qui est maintenant une disquette ''système'' permettant de relancer CP/M 2.
Le message suivant : Do you wish to reconfigure another disc (Y/N) ? : vous permet éventuellement d'effectuer le transfert sur une autre disquette ''vendeur'' en tapant Y (yes : oui), si non tapez N (Non).

Le travail n'est pas terminé, en effet une partie seulement des informations du CP/M est recopiée : l'autre partie est transférée avec l'utilitaire **SYSGEN**, en procédant de la même façon qu'avec BOOTGEN. (Recopie des zones DDT et BDOS).
Vous voyez donc que le processus est réalisé en deux étapes. Entre nous, il existe une méthode plus simple :
— formatez une disquette vierge avec l'option système.
— effectuez la copie de votre disquette vendeur sur votre nouvelle disquette système.
Car il est toujours prudent d'avoir au moins une copie de sécurité du logiciel contenu dans la disquette que vous venez d'acquérir, en cas de problème.
Le cas des configurations non standard est un peu plus complexe et nécessite une très grande connaissance au niveau système car c'est l'utilisateur qui met en place une nouvelle organisation du CP/M. Nous dirons simplement que dans ce cas, BOOTGEN est le même qu'en version standard, par contre il existe deux formats pour la commande SYSGEN :
SYSGEN * qui sauvegarde sur disque les zones CCP et BDOS existantes en image TPA, elle-même générée par MOVCPM nnnn.
SYSGEN nom écrit sur disque les zones CCP et BDOS qui ont été stockées sur fichier nommé nn avec la commande SAVE.

CLOAD
Cette commande lit un fichier sur cassette et l'écrit sur disquette. Comme nous sommes en CP/M, le fichier écrit sur disquette ne comporte pas l'en-tête propre à AMSDOS.
Le format de la commande est :
CLOAD NOMC, NOMD
où NOMC est le nom du fichier sur cassette à lire, entouré de guillemets "EXEMPLE".

Si ce nom n'est pas spécifié, c'est le premier enregistrement rencontré qui sera lu.
NOMD est le nom du fichier récepteur sur disquette. Si NOMC est un nom validé CP/M, alors NOMD n'est pas nécessaire. (Notez que les fichiers protégés ne sont pas admis).
En cours de transfert, un fichier temporaire avec l'extension .$$$ est créé. Si le fichier NOMD existe déjà, il sera renommé avec extension .BAK.

CSAVE
Cette commande effectue l'opération inverse de CLOAD, le format de cette commande est :
CSAVE NOMD, NOMC, vitesse.
Les paramètres NOMD et NOMC sont identiques à ceux de CLOAD.
Vitesse prend deux valeurs. 0 correspond à une vitesse d'écriture de 1 000 bits par seconde, et 1 à une vitesse de 2 000 bits par seconde. Si le paramètre n'est pas donné, la vitesse par défaut est de 1 000 bits par seconde.

DDT (Dynamic Debugging Tool).
C'est un outil de mise au point pour mnémoniques 8080. (Rappelez-vous DDT = chasse aux parasites). Il permet de tester et de corriger les programmes en langage machine générés par l'assembleur ASM. Cet utilitaire est appelé avec deux formats de commande :
DDT ou DDT x:nom.EXT.
où x: est le nom, optionnel, du lecteur sur lequel se trouve le fichier à changer.
nom.EXT est le nom du fichier à charger avec l'extension .COM ou .HEX.
Lorsqu'il est chargé, DDT remplace la partie de gestion des commandes du clavier (appelée CCP), si un nom de programme est donné dans la ligné de commande, ou la zone utilisateur dans le cas contraire (zone dite TPA).
Pourquoi employer DDT ? Il y a plusieurs raisons. Pour :
• Modifier un programme objet (langage machine).
• Corriger des erreurs.
• Désassembler une partie de mémoire (en 8080).
• Examiner le contenu des registres internes du Z80 (uniquement la partie "compatible" 8080).
• Placer des points d'arrêt pour l'exécution du code machine en mémoire.
• Effectuer une exécution pas à pas.
Son utilisation demande obligatoirement une grande connaissance en assembleur.
Lorsqu'il est chargé avec un nom de fichier sur la ligne de commande, le message suivant est affiché :
DDT VERS 2.2
NEXT PC
xxxx xxxx
xxxx sous NEXT donne l'adresse du premier octet disponible après le programme chargé.

xxxx sous PC donne l'adresse du premier octet du programme chargé, et la valeur du compteur ordinal (Program Counter en Anglais).
Nous allons passer en revue, dans l'ordre alphabétique, les commandes disponibles sous DDT sans en détailler l'emploi, car cela occuperait certainement tout le magazine. Nous vous signalons qu'en plus de la notice particulière éditée par Digital Research, il existe en librairie des ouvrages sur CP/M traitant en détail l'emploi de DDT.

Commandes disponibles sous DDT

1. Axxxx : assemble des instructions en assembleur 8080 à partir de l'adresse hexadécimale xxxx.
2. D : affiche à l'écran douze lignes de 16 octets (soit 192 octets) correspondants au contenu de la mémoire depuis la valeur de PC.Affichage en deux parties : à gauche les valeurs hexadécimales, à droite, les codes ASCII éventuels (les non-imprimables remplacés par.).
3. Dxxxx : comme ci-dessus, mais à partir de l'adresse hexadécimale xxxx (la première ligne peut être tronquée pour permettre à la seconde ligne de toujours débuter à une frontière multiple de 10 hexa).
4. Ddddd, ffff : comme ci-dessus sauf limite entre les adresses début et fin en hexa dddd et ffff.
5. Fdddd, ffff, cc : remplit la zone mémoire débutant à dddd hexa et se terminant à ffff hexa, avec la constante cc en hexadécimal.
6. G : lance l'exécution à partir du code mémoire pointé par l'adresse actuelle du compteur ordinal (PC).
7. Gdddd : lance l'exécution à partir de l'adresse hexa dddd.
8. Gdddd, ffff : lance l'exécution à partir de l'adresse dddd et provoque un arrêt à l'adresse ffff, si cette adresse correspond à un code opération, et si ce code est sollicité.
9. Gdddd, ffff, cccc : comme ci-dessus avec un point d'arrêt supplémentaire cccc en hexa.
10. G, ffff et G, ffff, cccc : sont des variantes aux formats 8 et 9 avec début à l'adresse pointée par PC.
11. I nom.ext : initialise la zone tampon recevant le nom du fichier, à charge ultérieurement avec la commande R, .ext peut prendre deux formes : .COM ou .HEX.
12. L : affiche le désassemblage au format 8080 des 11 octets à partir de la valeur de PC, lors du premier appel, et à partir de l'octet suivant l'appel précédent pour toute autre nouvelle commande L.
Si un mnémonique spécifique Z80 est rencontré, l'affichage est ?? = . Les variantes de cette commande : Ldddd et Ldddd, ffff (similaire à 7 et 8 ci-dessus).
13. Mdddd, ffff, cccc : transfert du bloc mémoire de l'adresse dddd à ffff (héxa) vers un nouveau bloc débutant à l'adresse héxa cccc. (Attention aux recouvrements des blocs émetteurs et récepteurs).
14. R : copie un fichier de la disquette vers la mémoire, le nom du fichier est initialisé avec la commande I. L'adresse de début de chargement est celle du contenu du fichier.
15. Rdddd : comme ci-dessus, sauf que l'adresse de chargement est décalée de dddd héxa.
16. Sdddd : affiche le contenu de la mémoire à l'adresse dddd héxa, et attend une entrée au clavier. Un retour chariot ne modifie pas cet octet. Une nouvelle valeur entrée remplace l'ancienne. Un point permet de quitter la commande.
17. T : exécute un pas de programme à partir de la valeur de PC et affiche les valeurs contenues dans les registres A.F.B.C.D.E.H.L. S.P et l'instruction suivante à exécuter (à l'adresse P). Cette commande est très utile pour la mise au point d'un programme.
18. Tnnnn : exécutera nnnn pas.
19. Unnnn : exécute nnnn instructions et affiche l'état des registres correspondant à la dernière instruction.
20. X : affiche l'état de tous les registres et l'instruction à l'adresse de PC.
21. Xr : affiche un seul registre r et permet de le modifier, par exemple XP affiche l'état du registre compteur ordinal, si vous tapez AOF3, son contenu actuel sera remplacé par la valeur introduite.
Pour sortir de DDT tapez G0 (G suivi de la valeur numérique zéro).

MAITRISEZ VOTRE PCW8256 ET SES LOGICIELS

LES JOURNEES DE FORMATION LOGYS

- Le Traitement de textes LOCOSCRIPT
- Le Tableur MULTIPLAN
- Le Gestionnaire de Bases de Données dBASE II

Journée d'Initiation
Présentation du logiciel, de sa logique, de ses fonctions de base, applications possibles.

Journée de perfectionnement
Préparation à la réalisation d'applications à partir d'exemples. Démarches de développements.

La journée 790 F. TTC.

L'ensemble PCW8256 +1 journée au choix : 6 590 F. TTC.

AMS - 9

A retourner à : **LOGYS**

Veuillez m'envoyer documentation planning et modalités d'inscriptions à vos stages de formation.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Code Postal |_|_|_|_|_|

LOGYS
Société de Services et de Conseils en Informatique
3, rue Ferdinand-Buisson, 92110 CLICHY
☎ 47.30.04.36

Branchez-vous, la ligne est ouverte !



Transmettre des données entre ordinateurs, recevoir une banque de données, laisser un message dans une boîte aux lettres électronique, ce sont quelques-unes de possibilités offertes par la "télématique". Connaissez-vous cette technologie ? Les mots : modem, full duplex, Minitel, baud, serveur, vous disent-ils quelque chose ? Savez-vous que les éditeurs de logiciels comme Loriciels ou Ere Informatique vous préparent des applications dans ce domaine ? Non, alors suivez-nous, les gatés, nous allons vous expliquer tout cela.

Un exemple simple

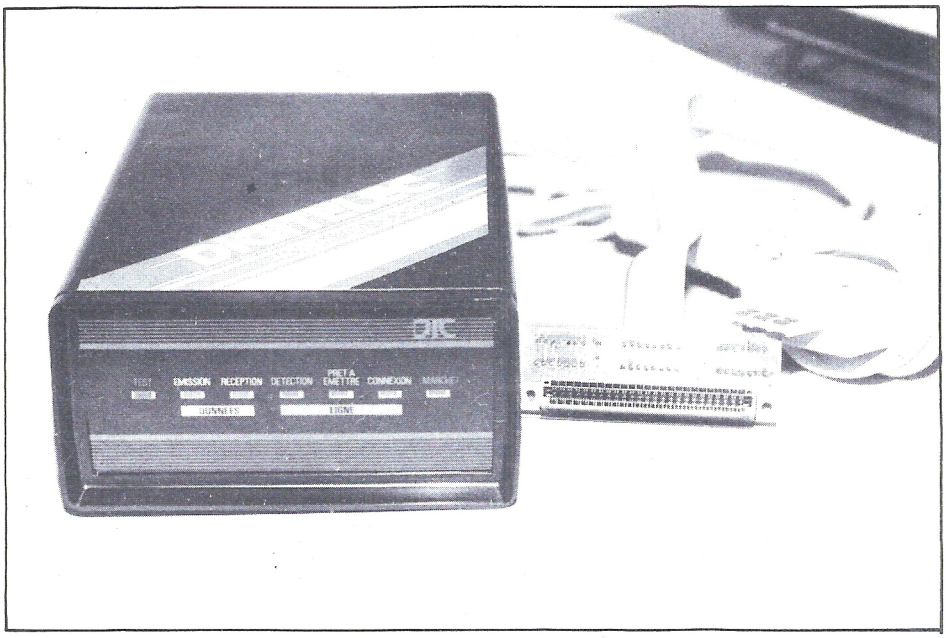
La télématique est le résultat du mélange entre l'informatique et la télécommunication, le téléphone si vous préférez. Pour transmettre des informations d'un ordinateur vers un autre, on utilise une ligne téléphonique.

Prenons un exemple : imaginons que vous soyez un technicien employé dans une grande entreprise. Entre cette dernière et votre domicile, votre trajet représente une heure de transports. Dès votre arrivée dans la société, vous préparez une nouvelle journée selon les interventions à effectuer. Ensuite, vous devez attendre votre tour au magasin pour renouveler votre matériel. Puis le soir, vous revenez au bureau déposer vos rapports d'interventions. En réalité, vous perdez, chaque jour, trois heures. Ne croyez pas que je puisse être un patron tyranique, mais nous reprenons le problème différemment, vous constaterez que tout le monde peut y trouver de gros avantages.

Nouvelle version : vous possédez un ordinateur à votre domicile. Grâce à lui, la veille au soir, vous informez votre entreprise des interventions que vous avez effectuées. Votre rapport est très vite tapé sur des fiches spécialisées (visualisées sur votre écran). En même temps, vous indiquez les produits utilisés. L'ordinateur central de votre entreprise enregistrera les informations et les traitera, avec celles de vos collègues. Pendant la journée, la secrétaire de votre service a saisi vos interventions pour le jour suivant et vous pourrez en prendre connaissance le lendemain matin. Quels avantages allez-vous tirer de cette deuxième solution ? Plusieurs, cher lecteur !

Le matin, vous consultez votre agenda (informatique) pour connaître votre emploi du temps. Votre journée commence donc à partir de votre domicile et plus tard, puisque vous évitez le trajet jusqu'au bureau. Un gain de temps important aussi pour le matériel dont vous avez besoin, puisque informé quotidiennement, le magasinier stockera les produits dont vous prendrez possession

un jour précis de la semaine (le lundi par exemple). Sans faire le détail précis des nombreux avantages de ce système, vous pourrez également gagner du temps sur votre journée en terminant par l'intervention la plus proche de votre domicile. En partant plus tard, et en finissant plus tôt, vous serez gagnant. Mais contrairement à ce que vous pouvez penser, votre patron également. Par exemple, il n'aura plus à posséder un stock important de pièces, puisqu'il pourra connaître celles qui sont le plus souvent changées par ses techniciens. D'autre part, ses voitures de service feront chaque année des milliers de kilomètres de moins, donc un gain d'argent de ce côté là aussi.
Cet exemple peut vous aider à comprendre les avantages apportés par la communication entre ordinateurs. Mais pour réaliser ce branchement que faut-il ?



Recevoir et transmettre des informations

Un ordinateur comme l'Amstrad peut parfaitement convenir pour la réception, le traitement et la transmission de l'information. Il faut pourtant avouer qu'un simple CPC 464 n'offrira pas les possibilités de la même machine équipée d'un lecteur de disquettes. Celui-ci est pratiquement indispensable pour obtenir le meilleur résultat dans ce type d'application. En effet, il sera souvent utile de stocker de l'information afin de la modifier, avant de la renvoyer. Pour cela un support disquette est indispensable.
Pour communiquer avec un autre ordinateur, pour le plaisir ou à des fins professionnelles, il faut équiper son micro d'une interface de type "standard RS 232". Ce standard désigne une norme d'interface américaine apparue il y a une vingtaine d'années. Donc, deux CPC équipés chacun d'une RS 232 peuvent s'échanger des informations ? Et bien non ! La raison est simple : il s'agit d'une norme de branchement, mais pas d'un système de communication. Il faudra pour obtenir le résultat souhaité disposer d'un logiciel de communication spécifique. Avec cet équipement, on peut déjà échanger de l'information. Mais nous sommes limités par des applications dites "locales". Nous n'avons pas la possibilité de recevoir par exemple une banque de données.
Pour cela, il faudra débourser quelqu'argent pour l'acquisition d'un modem. Cet appareil permet de se connecter sur le réseau commuté (les lignes téléphoniques). Un modem est nécessaire pour les raisons suivantes : les données transmises par un ordinateur sont du type "numériques", c'est-à-dire des suites de 0 et de 1. Pour que ce "signal" puisse voyager sur une ligne téléphonique, il faut effectuer une transformation en type "analogique". La ligne téléphonique utilise des sons. Le modem va transformer le signal numérique en son pour la transmission, et effectuer l'opération inverse à l'arrivée. Voilà pourquoi cet appareil s'appelle un modulateur/démodulateur, ou "Modem".

Les modems

Les appareils qui nous intéressent particulièrement doivent répondre à la norme V23 du Comité Consultatif International pour le Télégraphe et le Téléphone (CCITT). Cette norme est celle utilisée par les PTT pour son Minitel. Un modem de type V23 permet de recevoir les informations à raison de 1200 bauds soit 120 caractères par secondes, mais transmet nettement plus lentement : à 75 bauds, soit 7,5 cps. Cette transmission est "full-duplex" c'est-à-dire qu'elle est possible dans les deux sens simultanément. Le contraire est le "half-duplex".
Prenons un exemple : deux joueurs de Tennis se renvoient une balle chacun leur tour. Ils jouent ensemble, mais ne peuvent pas, par contre, toucher la même balle au même instant. Dans ce cas la transmission est "half-duplex". Sur l'autoroute Paris-Bordeaux, les voitures peuvent atteindre les deux villes en se croisant, mais sans se gêner puisqu'elles circulent sur des voies séparées. C'est le cas du "full duplex".
Pour transformer son CPC préféré en "Serveur", il est utile de posséder un modem pouvant inverser ces caractéristiques, soit 75 bauds pour la réception et 1200 bauds pour l'émission.
Vous trouverez bien souvent des modems qui peuvent s'adapter aux autres normes existantes : V21, V25, B103 (USA). Suivant leur degré de sophistication, ils pourront répondre automatiquement aux appels, raccrocher la ligne, etc. Deux appareils nous semblent très performants, mais il en existe d'autres chez les revendeurs. Le DTL 2000 de Digitelec est livrable soit avec la carte modem V23, soit avec la V21, 300 et 600 bauds, utilisable entre deux ordinateurs et sur les réseaux professionnels comme Transpac. Le DTL 2000 possède en plus cinq connecteurs d'extension autorisant le branchement de cartes comme le "répondeur à synthèse vocale". La composition de numéros et la détection d'appels sont directement accessibles. Le logiciel de communication est fourni sur support disquette ou cassette. Un excellent produit, performant et peu honéreux, puisqu'il est proposé pour un prix d'environ 1 500 F.
L'Alpha-Line 4075 est distribué par Groupe Performance. On retrouve bien sûr la norme V23, mais on peut aussi obtenir le V21 et V25, ainsi que la norme américaine Bell, B103. Il fonctionne en full et half-duplex, avec appel/réponse automatique ou manuel. Son prix est inférieur à 2 500 F. Ces deux modems répondent aux normes PTT et sont donc homologués.
Nos amis Anglais ont la chance de trouver dans les magasins spécialisés des modems à partir de 30 Livres, logiciels et interfaces compris. C'est le cas pour le modem accoustique, (c'est-à-dire utilisant pour communiquer le combiné du téléphone) proposé par Cirkit. Il fonctionne en 1200/1200 bauds, pour l'échange entre deux ordinateurs en

mode half-duplex, aux normes Prestel (l'équivalent Télétel anglais) identiques à celles utilisées en France soit 1200/75 bauds et enfin, en 300/300 bauds pour les réseaux professionnels. Un bel instrument comme savent en concevoir les Anglais (n'est-ce pas, heureux Amstradistes !), mais qui n'est malheureusement pas homologué en France. Comme d'habitude chez nous, personne ne vous empêche d'acheter un Cirkit, mais impossible de le brancher sinon gâre aux PTT. C'est dommage, car il existe un modèle spécifique pour nos chers CPC...

Le génie français

La plupart des petits malins qui "bidouillent" sur leur Minitel, se sont aperçus qu'ils possédaient un modem qui ne demandait qu'à servir. Mais oui, le Minitel intègre ce beau joujou. A partir de cette découverte, nos petits "astucieux" ont mis au point des interfaces et des programmes intéressants. En connectant notre "excellent" CPC au Minital, via le modem, on peut s'offrir de superbes promenades dans les serveurs à notre disposition (attention à la note de téléphone qui réserve de belles surprises !).
Deux des principaux éditeurs de logiciels français, Loriciels et Ere Informatique, vont lancer très prochainement sur le marché des produits permettant d'utiliser le modem du Minitel.

Loritel

Pour avoir une idée de ce qu'il est possible de faire avec ce type de logiciel, nous allons détailler Loritel de Loriciels. Lorsque le CPC et le Minitel sont reliés et que vous avez chargé le programme, vous obtenez un menu principal offrant quatre options : Dialogue, Edition, Transfert, Retour au Basic. En sélectionnant la première, Dialogue, un autre menu apparaît, donnant lui aussi quatre possibilités : Réseau, Télétel, Automatique, Manuel, Liaison Minitel.
Si vous choisissez Télétel, il faudra ensuite composer le numéro d'accès à un serveur. Lorsque la communication est établie, on peut commencer l'utilisation des services proposés par le serveur. Suivant la rapidité du serveur, vous pouvez choisir entre un affichage des pages-écrans en mode manuel, ou automatique. Dans le premier cas,il faudra appuyer sur une touche pour valider la commande d'affichage, alors que dans le second cas, il s'effectuera automatiquement après quelques secondes. Il est souvent préférable de choisir l'option Manuel si l'on ne connait pas le serveur. Car, si ce dernier est trop lent, Loritel prend la décision de "redonner la main" au clavier. La page sauvegardée sera alors incomplète. Enervant.
La Liaison Minitel, vous permettra de dialoguer avec un correspondant équipé d'un Minitel.
En mode Edition, le menu offre également quatre options : Chargement, Stockage, Visualisation, Création. La commande Chargement permet bien évidemment de charger des fichiers. Un certain nombre de messages indiquent à l'utilisateur le travail en cours ou les problèmes rencontrés. Le travail demandé peut être annulé grâce à une touche "Break". Stockage transfèrera le fichier de la mémoire centrale vers un support magnétique (disquette).
Visualisation, permet de visualiser mais aussi d'imprimer une page-écran. Un menu spécifique à cette commande offre différentes possibilités. Vous pouvez tout simplement détruire la page, la modifier selon vos désirs, revenir à la première page conservée ou au menu principal.
L'option Création vous permettra de créer vos propres pages Télétel. Vous pourrez ainsi réaliser des messages, texte et dessin, comme vous le désirez.

Echanger des fichiers

La troisième option du menu principal de Loritel est Transfert. Elle permet d'échanger des fichiers avec un correspondant. S'il ne possède qu'un Minitel, il pourra consulter des pages écrans que vous aurez en mémoire. Par contre, s'il est équipé lui aussi d'un Loritel, il pourra télécharger des fichiers contenus dans votre machine. Le choix de l'option Transfert, vous offre donc deux possibilités dans son sous-menu : Envoi et Réception. Si vous avez choisi la réception, le logiciel vous demandera de donner un mot de passe. Ce dernier n'est pas obligatoire, mais constitue une certaine sécurité. Il sera choisi à l'avance par les deux correspondants. Ensuite, un message vous demandera de patienter quelques instants. Puis après validation de la commande, le transfert s'effectuera.
A la fin du téléchargement, vous serez toujours en communication avec votre correspondant, vous pourrez alors lui parler. Pendant le transfert des données, l'écran affiche l'état de réception des blocs de données.
Si nous ne rencontrons pas de difficultés particulières pour recevoir des données, l'envoi de celles-ci peut poser des problèmes à ceux qui sont équipés de Minitel dont le Modem n'est pas de type "retournable". Nous verrons plus en détails dans la suite de l'article ce que ce terme veut dire très exactement. Pour savoir si votre Minitel possède cette possibilité, il faut regarder derrière l'appareil. Une étiquette devrait porter la mention "retournable", ou un "R". Si ce n'est pas le cas, faites quand même un essai, sinon adressez-vous à votre agence des Télécommunications qui devrait échanger normalement votre Minitel.
Si tout fonctionne bien, vous pourrez utiliser Envoi. Pour changer un peu, l'écran nous affiche encore un menu : Vidéotex, Basic, Données, Texte.
Avec Vidéotex, un correspondant équipé d'un Minitel non-informatisé (relié à ordinateur) n'obtiendra que la possibilité de consultation. Sinon, même s'il n'est pas équipé d'un Loritel, il pourra sauvegarder vos pages, ceci quelle que soit la machine. En effet, la norme utilisée, Vidéotex, est adaptée à toutes les machines.
Par contre les trois options suivantes demandent l'emploi de Loritel. Basic donnera les moyens de transférer des programmes. Ceci devenant intéressant si les deux ordinateurs sont du même type... Car dans le cas contraire, il faudra procéder aux modifications adéquates avant qu'ils ne puissent tourner. L'option Données localise la partie concernée. On peut envoyer aussi bien une routine qu'un fichier. Il faut simplemnt connaître l'adresse départ ainsi que celle d'arrivée. Enfin Texte n'effectuera que des transferts de fichiers, dont la valeur des caractères devra être comprise entre 00 et 127.

Un répondeur télématique

Nous venons de voir pratiquement pas à pas, l'utilisation de Loritel. Comme vous pouvez le constater, l'utilisation d'un tel logiciel n'est pas très complexe, tout en offrant à l'utilisateur de nouvelles applications. Pour les bricoleurs, il est possible de réaliser un détecteur d'appel, transformant votre installation en Pico-Serveur ou répondeur télématique. Avec ceci, on peut savoir qu'une personne cherche à se connecter sur votre installation et ainsi effectuer la connexion.
Le logiciel et l'interface Loritel sont présentés dans un petit classeur, accompagnés d'une documentation de très bonne qualité. Le prix devrait se situer aux alentours de 500 F.

Le serveur d'Ere Informatique

Ere Informatique a mis au point un logiciel et une interface semblables à ceux de Loriciels. Mais pour l'instant le nom définitif n'est pas encore retenu. Pour faciliter la présentation de ce produit, nous lui donnerons le nom de "Eretel". Nous ne rentrerons pas dans le descriptif détaillé du logiciel. Il offrira en effet des fonctions similaires à celles de Loritel. Un seul point les différencie pourtant si l'on excepte bien sûr la présen-

tation et le prix : interface, logiciel et documentation seront livrés dans une petite malette en plastique et le prix sera d'environ 1 300 F.
La différence se situe au niveau de la possibilité de créer un serveur avec décrochage et réponse automatique.
Si votre Minitel possède un modem de type retournable, vous avez en utilisant "Eretel" la possibilité de créer votre propre serveur. Comme nous le précisions dans la partie modem de cet article et dans la présentation de Loritel, le fait que le modem soit "retournable" est important. Il faut transformer le standard 1200/75 bauds en 75/1 200 bauds. Si votre matériel le permet, vous voilà donc en possession de l'engin qui vous ouvrira les portes du succès. Si vous êtes un bel exemple de spécimen de radin, vos réaliserez le câble d'interfaçage et le logiciel vous-même. Sinon vous pouvez opter pour "Eretel".
Posséder son serveur est considéré comme le "top" en matière de communication. Imaginez que vos amis pourront se connecter sur votre système, que vous soyez présent ou non, puisque la machine effectuera elle-même toutes les connexions nécessaires, et qu'ils pourront vous laisser des messages, charger des fichiers ou encore recevoir des informations sous forme de pages-écran (pages Vidéotex) !...

Londres, Paris, Marseille

Avec votre micro-serveur, qui dans le cas de "Eretel" ne fonctionnera qu'en monovoix, c'est-à-dire qu'un seul correspondant pourra se connecter à la fois, les domaines d'applications sont immenses.
En reprenant l'exemple donné au début de l'article, imaginons maintenant que le technicien travaille à "son compte". Ses clients et ses fournisseurs, possesseurs d'un Minitel, pourront laisser des messages dans une boîte à lettres électronique. Lorsqu'il reviendra d'une intervention, il saura qui a cherché à le joindre. On peut aussi utiliser le téléphone en laissant un message sur le répondeur. Mais, si par exemple son fournisseur principal est connecté au réseau Télétel, il pourra passer ses commandes même à quatre heures du matin. On dispose d'autres facilités comme celle de créer des pages informatives, qui vont renseigner les clients sur les compétences exactes du technicien. Ainsi on évitera bien souvent des dialogues à sens unique entre le client et le technicien. Il pourra ainsi préciser qu'il intervient sur tel type de machines, qu'il peut installer des ascenseurs, mais ne répare pas l'électro-ménager... Ainsi l'information sera précise. Le consultant sera informé immédiatement. Un pharmacien ou un médecin pourront donner les coordonnées de leurs confrères de garde...
Sans entrer dans le domaine des applications professionnelles, un produit comme "Eretel" permettra à chacun de satisfaire son envie de communiquer... Avoir la possibilité de laisser des messages à ses amis, mais aussi d'en recevoir. Echanger des programmes ou des fichiers, sans être pour autant présent dans la pièce lors des opérations de transmissions : des avantages appréciables ! Sans oublier les petites associations ou clubs aux moyens limités, qui pourront s'offrir du luxe à bon marché. De plus, les correspondants peuvent se trouver en France ou, grâce à la compatibilité des systèmes utilisés, à Londres ou plus loin encore. Un seul regret dans le cas de "Eretel", la documentation (provisoire) est un peu légère...

Jagot et Léon, de la liaison simple au mini serveur

Ce constructeur stéphanois propose un ensemble d'interfaces Minitel pour les différents modèles d'ordinateurs Amstad, CPC et PCW. Le logiciel permet l'émulation du clavier Minitel, l'enregistrement des images vidéotexte et le stockage sur disquettes, l'échange des fichiers ASCII Basic ou Binaire, la création des fichiers ASCII à partir de l'annuaire électronique pouvant être réutilisés avec DBase II ou en mailing. L'ensemble logiciel/interface de liaison coûte suivant la configuration de base, entre 390 F et 1 100 F.
Jagot et Léon commercialise également un mini-serveur monovoix pour CPC et PCW. On retrouve toutes les possibilités de ce syst^{e}me : décrochage automatique, messagerie, éditeur d'images etc. Il faudra débourser entre 1 500 F et 3 800 F pour acquérir ce kit.

Mercitel, un serveur à votre service

La société M.E.R.C.I. a mis en fonction un serveur où, en vous connectant, vous pourrez télécharger des programmes (numéro d'appel : (16) 38.72.19.45). Elle propose également un Modem très performant, offrant les normes V21, V23, Bell 103 et 202. Son prix est inférieur à 2 000 F.
MERCI commercialise également une interface de télécommunication, Mercitel. Elle permet de se connecter sur Télétel (Minitel) et sur Prestel (Angleterre). Elle offre les avantages d'Eretel, mais possède quarante-quatre instructions Basic pour la télécommunication. La carte peut être reliée à un modem, ou sur le Minitel. Le coût de la carte et du câble est d'environ 1 200 F.

Le télex par Minitel

Infomédial, diffuse une carte "Amstel" pour environ 2 000 F, qui transforme elle aussi votre Amstrad en mini centre serveur. Elle permet l'ouverture d'une messagerie comportant dix boîtes aux lettres.
Une autre application est proposée par Sesitab : transformer votre machine, via le Minitel, en télex. L'Orditélex assure toutes les transmissions de ce type, aussi bien en France qu'à l'étranger. Le coût de l'installation étant très élevé, cette application ne s'adresse qu'à des utilisateurs professionnels, disposant d'une structure informatique importante.
Enfin, la société CORE développe aussi un logiciel et une interface spécialisés dans la communication. Le produit s'appelle Coretel.

A vous de choisir

Ces produits performants sont ou seront prochainement à votre disposition sur le marché. Leurs complexités et leurs possibilités nécessitent des tests approfondis, que nous publierons dans les prochains numéros d'Amstrad Magazine. Avec Mercitel, Digitelec, Loritel, le produit d'Ere Informatique et Coretel, ce sont véritablement les moyens de communications les plus performants que vous offrent ces éditeurs. A vous de choisir, suivant vos moyens et vos besoins. Vous ne rencontrerez qu'un seul obstacle, facilement surmontable, c'est que pour la création de votre système vous devrez apprendre le Protocole, le langage utilisé par le Vidéotex. A vos claviers et bonnes modulations !

Digitelec : Digitelec Informatique, Parc Club Cadera, avenue J.F. Kennedy, 33700 Merignac. Tél. (16) 56.34.44.92.

Mercitel : MERCI, 23, rue de la Mouchetière, Z.I. Ingre, 45140 St Jean de la Ruelle. Tél. (16)38.72.22.83.

Alpha Line : Groupe Performance Services, 34, rue Poncelet, 75017 Paris. Tél. (16.1) 47.64.18.09.

Coretel : Core, 112, Place des Miroirs, 91000 Evry. Tél. (16.1) 64.97.05.26.

Loritel : Loriciels, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. (16.1) 48.25.11.33.

Ere : Ere Informatique. Tél. (16.1) 45.21.01.49.

Cirkit : Cirkit Distribution, Park Lane, Broxbourne, Herts EN10 7NQ. Tél. (0992) 444111

Jagot et Léon, 17, rue des Alliés, 42100 St Etienne. Tél. (16) 77.33.13.82.

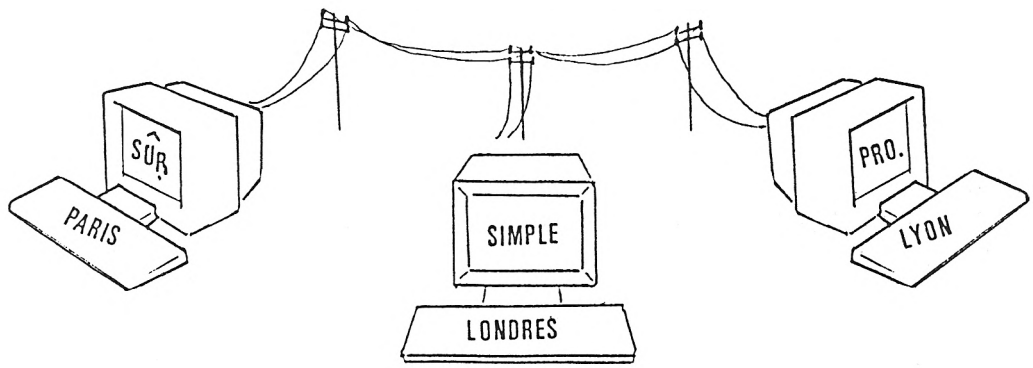
Sesitab et Infomédial, 9, place Kléber, 67000 Strasbourg. Tél. (16) 88.23.22.22.

CLUB
NE RESTEZ PLUS
ISOLE APPELEZ-NOUS

LA TELEMATIQUE **N'EST PAS UN JEU**
AVEC AMSTRAD **NOUS VOUS APPORTONS** LE FUTUR

MERCITEL

CPC 464 CPC 664 CPC 6128



TOUTES LES "TELECOM" EN UN SEUL CONTRÔLEUR

* EMULATIONS avec copie sur disquette
  MINITEL - PRESTEL - TERMINAL - ANALYSEUR
* TRANSMISSION/RECEPTION sur disquette
  PROGRAMMES - FICHIERS - MESSAGES
* 44 INSTRUCTIONS BASIC de Télécommunication

890 F

CABLE DE LIAISON AVEC UN MINITEL 185 F

ENFIN UN MODEM QUI SUPPORTERA TOUTE LA PUISSANCE DU MERCITEL

300 Bauds Fullduplex Appel ou Réponse	V.21	TRANSPAC
300 Bauds Fullduplex Appel ou Réponse	Bell 103	Réseau AMERICAIN
600 Bauds Half ou Fullduplex 600/75 AP/REP	V.23	Entre Particuliers
1200 Bauds Half ou Full 1200/75 AP/REP	V.23	Minitel - Prestel - Télétel
1200 Bauds Halfduplex	Bell 202	Serveurs Internationaux
1200 Bauds/5 Bauds Full	Bell 202	Messageries Spéciales

1990 F

MERCITELISTES

NOUS AVONS REALISE POUR VOUS LE

1er SERVEUR DE PROGRAMMES AMSTRAD

SERVEZ-VOUS APPELEZ LE 38.72.19.45

M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
Z.I. INGRÉ
45140 ST JEAN DE LA RUELLE
Tél. : 38.72.22.83/38.43.11.83

BON DE COMMANDE

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

DISPONIBLE 48 H

Désignation	Qté	Prix Unit.	TOTAL
MERCITEL	.....	890 F	
MODEM UNIVERS	.....	1 990 F	
Câble Minitel	.....	185 F	
Pôrt			+.60 F
Total T.T.C.			

AMS-9

FAITES-NOUS RIRE !

AMSTRAD MAGAZINE ET MICRO-PROGRAMMES 5 vous offrent cinq synthétiseurs de parole DK'Tronics



Deux hauts-parleurs de 10 cm de large, un amplificateur stéréo puissant, un utilitaire de transcription phonique et un vocabulaire presque illimité, plus des morceaux de textes et des phrases prêts à l'emploi, voilà de quoi donner tout de suite la parole à votre Amstrad.

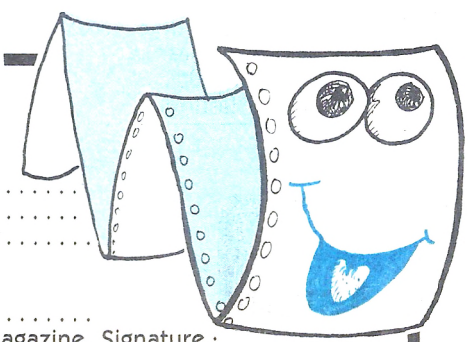
Hélas, ce cadeau se mérite : à vos claviers ! Pour le gagner, vous devez concevoir un programme Basic, de 10 LIGNES MAXIMUM... qui nous fasse rire ! Pas facile, non ? Nous ne sommes pas d'une humeur particulièrement triste, mais dix lignes seulement, c'est peu...

Bref, il va falloir vous montrer drôle, et surtout créatif ! Et vous n'avez que jusqu'au 25 avril pour nous envoyer votre œuvre, sur cassette, à :

AMSTRAD MAGAZINE
"FAITES-NOUS RIRE !"
55, avenue Jean Jaurès
75019 PARIS

Accompagnée, bien sûr, du bon ci-dessous (vous pouvez aussi le recopier sur papier libre). La rédaction se réunira et choisira les cinq programmes qui lui ont semblé les plus "hilarants"...

Faites-nous rire, et vous ferez partie des cinq heureux gagnants ! Les meilleurs programmes seront d'ailleurs publiés dans notre prochain numéro.



FAITES-NOUS RIRE !

Nom : .....
Adresse : .....
.....

Quel ordinateur Amstrad possédez-vous ? .....
Je déclare être l'auteur de ce programme et autorise sa publication dans Amstrad Magazine. Signature :

TRANSFERTS

```
10 REM **** DEPLOMBEUR/TRANSFERT DISC-K7*
20 MODE 1:CLS:INK 0,2:INK 1,0
30 LOCATE 1,12:PRINT "VEUILLEZ PATIENTER 60s APRES EFFACEMENT"
40 LOCATE 14,14:PRINT "DE CE MESSAGE":FOR K=1 TO 5000:NEXT K:GOTO 60
50 POKE &C3AD,&BF:POKE &C3A1,&1:POKE &C3A2,&7
60 DATA &BF,&2D,&8F
70 DATA &CC,&D3,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&4C,&45
80 DATA &8F,&2D,&2D,&2D,&CC,&DD,&DD,&DD,&DD,&DD,&DD,&CD,&2D,&2D,&CC,&2D,&D3
90 DATA &CC,&2D,&2D,&CD,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&CD,&CC,&2D,&2D,&D3,&2D,&2D,&2D
100 DATA &5D,&49,&52,&41,&54,&41,&47,&45
110 DATA &8F,&2D,&CC,&2D,&2D,&8F,&2D,&CD
120 DATA &D1,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&CC,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&CD,&2D,&2D
130 DATA &2D,&2D,&2D,&2D,&45,&53,&54
140 DATA &CD,&CC,&2D,&2D,&CC,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&2D,&D3
150 DATA &CD,&2D,&2D,&D3
160 DATA &CC,&CD,&2D,&2D,&D3,&2D,&2D,&2D,&49,&4E,&54,&45,&52,&44,&49,&54,&2D,&21
170 DATA &CD,&D2,&D2,&D2,&D2,&D2,&D2,&D2,&CC,&2D,&2D,&CD,&2D,&D3
180 DATA &CD,&D3
190 DATA &8F,&8F,&D7,&2D,&D6,&8F,&D7,&2D,&8F,&2D,&D6,&8F,&8F,&D7,&2D,&D6,&8F
200 DATA &8F,&D7,&2D,&D6,&8F,&D7,&2D,&8F,&D7,&2D,&8F,&2D,&8F
210 DATA &8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D
220 DATA &2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&D5,&D7,&8F,&2D,&8F
230 DATA &8F,&8F,&D4,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&D5,&8F,&8F,&D7,&2D,&D5,&8F
240 DATA &8F,&D7,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&D5,&8F,&2D,&8F
250 DATA &8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D
260 DATA &2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F
270 DATA &8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&D6,&2D,&2D,&8F,&2D,&D6,&2D
280 DATA &2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F
290 DATA &8F,&2D,&2D,&2D,&D5,&8F,&D4,&2D,&8F,&2D,&8F,&8F,&8F,&D4,&2D,&8F,&8F
300 DATA &8F,&D4,&2D,&D5,&8F,&D4,&2D,&8F,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F
310 DATA &8F,&D7,&2D,&2D,&D4,&2D,&D5,&8F,&D7,&2D,&8F,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&8F
320 DATA &D7,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F
330 DATA &8F,&D5,&D7,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D
340 DATA &8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F
350 DATA &8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&8F,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&8F
360 DATA &D4,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F
370 DATA &8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&D5,&D7,&D6,&D4,&2D,&8F,&2D
380 DATA &D7,&2D,&8F,&2D,&8F
390 DATA &8F,&8F,&8F,&2D,&2D,&2D,&8F,&2D,&8F,&2D,&2D,&D5,&D4,&2D,&2D,&8F,&2D
400 DATA &8F,&2D,&8F,&2D,&8F,&8F,&8F,&2D,&8F,&2D,&8F
410 CLS:INK 0,2:INK 1,2
420 LOCATE 8,3:FOR A=1 TO 3:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 24,4
430 FOR A=1 TO 10:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 9,5:FOR A=1 TO 17:READ Z
440 PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 12,6
450 FOR A=1 TO 25:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:GOTO 470:POKE &C000+I,Z
470 LOCATE 9,7:FOR A=1 TO 8:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 10,8
480 FOR A=1 TO 24:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 24,7:PRINT CHR$(&CC)
490 LOCATE 11,9:FOR A=1 TO 15:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:GOTO 510:CALL &BD4E
510 LOCATE 12,10:FOR A=1 TO 4:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 21,10
520 FOR A=1 TO 18:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 13,11:FOR A=1 TO 13:READ Z
530 PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 10,12:PRINT CHR$(&EB)
540 LOCATE 24,12:FOR A=1 TO 2:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 2,14
550 FOR A=1 TO 30:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 2,15:FOR A=1 TO 30:READ Z
560 PRINT CHR$(Z);:NEXT
570 LOCATE 2,16:FOR A=1 TO 30:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 2,17
580 FOR A=1 TO 30:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 2,18:FOR A=1 TO 30:READ Z
590 PRINT CHR$(Z);:NEXT
600 LOCATE 2,19:FOR A=1 TO 30:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 31,20
610 PRINT CHR$(&BF):LOCATE 4,21:FOR A=1 TO 28:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT
620 LOCATE 4,22:FOR A=1 TO 28:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT
630 LOCATE 4,23:FOR A=1 TO 28:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 4,24
640 FOR A=1 TO 22:READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:LOCATE 4,25:FOR A=1 TO 28
650 READ Z:PRINT CHR$(Z);:NEXT:W=40000:GOTO 690
660 POKE &C000,Z+I:POKE &C00B,Z+I+(PEEK(&C00D)):CALL &C21D:CALL &C1CD
670 PRINT "INTRODUIRE DISQUETTE VIERGE ET APPUYER SUR <ENTER>":CALL &CBA3
680 FOR A=1 TO Z:POKE &C001+PEEK(Z):CALL (&C000+PEEK(Z-I)):NEXT
690 FOR K=1 TO W:NEXT K:INK 0,0:INK 1,3,7:INK 2,19,6:INK 3,17
```

Vous êtes très nombreux à nous demander la méthode pour tranférer, de cassette à disquette, des programmes du commerce. Notre spécialiste s'est donc penché sur le problème et vous a concocté un "déplombeur" qui va vous laisser muets comme des carpes... Ce programme transfère donc tous les fichiers/cassette, y compris les fichiers sans "header" et en ASCII.

Le principe est basé sur le transfert de données dans la mémoire-écran, délimité par des variables-drapeaux (locate...). Une fois le programme en mémoire, faites run. Après effacement du message "veuillez patienter...", un message vous indique lorsque vous devez lancer et arrêter la cassette. Puis,comme indiqué à l'écran, insérez une disquette vierge et appuyez sur <ENTER>. Le transfert est alors automatique.

NOTA *** LE PROGRAMME FAISANT APPEL À DES ROUTINES EN LANGAGE MACHINE, N'ESSAYEZ PAS DE LANCER LE PROGRAMME AVANT DE L'AVOIR TAPÉ ENTIÈREMENT EN SAUVEGARDE...

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.
4001	Fournisseur PIERRE		0.00	0.00	0.00	1280.00
	Total classe	40	0.00	0.00	0.00	1280.00
4101	Client KERI		0.00	0.00	2690.00	0.00
	Total classe	41	0.00	0.00	2690.00	0.00
4456	TVA Deductible		0.00	0.00	1656.39	0.00
4457	TVA Collectee		0.00	584.90	0.00	2871.97
	Total classe	44	0.00	584.90	1656.39	2871.97
	Total classe	4	0.00	584.90	4346.39	4151.97
512	Banque B.N.B		3730.00	0.00	15623.19	9281.70
	Total classe	51	3730.00	0.00	15623.19	9281.70
531	Caisse siege social		0.00	0.00	0.00	0.00
532	Caisse succursale		0.00	0.00	0.00	0.00
5311	Caisse en francs		0.00	0.00	0.00	0.00
5314	Caisse en devises		0.00	0.00	0.00	0.00
	Total classe	53	0.00	0.00	0.00	0.00
	Total classe	5	3730.00	0.00	15623.19	9281.70
604	Achat Micro-ordinateurs		0.00	0.00	5245.36	0.00
606	Achat Logiciels		0.00	0.00	3659.95	0.00
	Total classe	60	0.00	0.00	8905.31	0.00
	Total classe	6	0.00	0.00	8905.31	0.00
704	Vente Micro-ordinateurs		0.00	2268.15	0.00	14215.87
706	Vente Logiciels		0.00	876.95	0.00	1225.35
	Total classe	70	0.00	3145.10	0.00	15441.22
	Total balance	:	3730.00	3730.00	28874.89	28874.89

LOGICIELS PROFESSIONNELS SUR DISQUETTES

ICICOMPTAB
pour 464 664 6128 **1990 F TTC**

Comptabilité générale simple et solide qui possède toutes les fonctions de base d'un bon progiciel.
Le progiciel a été étudié et réalisé par des experts comptables compte tenu des capacités de l'AMSTRAD.
Ce progiciel est réalisé entièrement en langage PASCAL, d'où ses possibilités modulaires.
Dans toutes les grilles de travail, il existe un code confidentiel.
- possibilité de créer 100 journaux, 9999 comptes
- 5 éditions : Journaux, Grand Livre, Balance, Plan comptable et les Moyennes mensuelles (produits/charges).
- cumul période et exercice. Plus de 4000 écritures/période.

Compatibilité (toute imprimante). Format papier 240 × 11".

ICITAB
pour 464 664 6128 **490 F TTC**

Logiciel de calculs et de comparaison de tableaux, convient aux enseignants, étudiants commerçants, artisans... afin de comparer des résultats de différents tableaux sur écran ou sur papier.
Quelques caractéristiques :
- Modification de la largeur d'une colonne
- transfert copie et effacement d'une ligne, colonne, case
- consultation simultanée et défilement indépendant de 3 tableaux à l'écran.

Ce logiciel convient parfaitement pour un usage professionnel. Son utilisation en est simple et complète.

ICITEXTE
pour 464 664 6128 **590 F TTC**

Traitement de texte performant et inter-actif avec ICITAB. En mode EDITION, vous avez accès aux touches accentuées, à la fonction d'effacement, d'insertion, de suppression de lignes.
Il est compatible avec toute imprimante.
Quelques fonctions spécifiques :
- consultation à l'écran en mode EDITION d'un texte stocké, avec défilement du texte consulté dans une fenêtre
- insertion d'un tableau dans un texte créé avec ICITAB
- copie et transfert de lignes, de blocs
- concaténation de paragraphes souligné - gras (visible à l'écran)
- mailing (création d'un fichier de 200 adresses).

ICICOFA **pour 464 664 6128**

Logiciel de facturation et de comptabilité simplifiée. Permet la gestion des comptes de comptabilité générale, tiers, financiers, TVA. Edition de la facture ainsi que des soldes des comptes, de la balance...
490 F TTC

GESFICH **pour 464 664 6128**

Simple d'utilisation, ce logiciel permet la sélection du nombre de rubrique, l'entrée des fiches, la lecture du fichier et d'une fiche, sa modification et sa suppresion. Possibilité de tri et d'impression.
290 F TTC

ICICOMPTFAC **pour PCW 8256**

Fonctions identiques à ICICOMPTAB avec en plus la saisie et l'impression d'une facture. A chaque édition d'une nouvelle facture, la mise à jour des comptes est automatique.

PROJETS EN COURS : Gestion de stocks. Paie.
ICICOMPTAB disponible sur d'autres marques de micro.
Réalisation de programmes à la demande.
Imprimante DMP 2000 SEIKOSHA 1000 CPC EPSON LX 80, rubans papiers listing.

Catalogue contre timbres à 11 F remboursé dès le 1er achat.
Revendeurs grossistes : tarifs spéciaux nous consulter.

ICI INFORMATIQUE

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

AMS-9

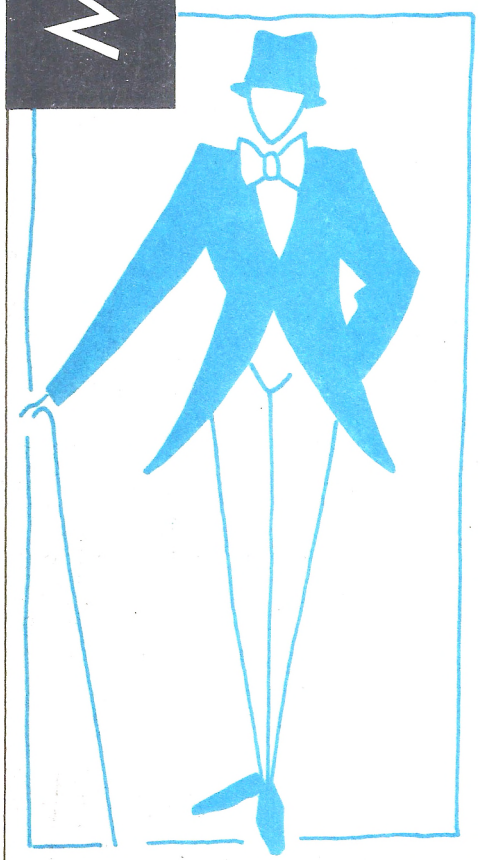
Bon à découper

NOM ..... Titre ..... Prix .....
ADRESSE ..... Titre ..... Prix .....
..... Titre ..... Prix .....
Total : .....

Ci-joint mon règlement ☐
ou contre-remboursement ☐

Musithèque

Dans notre numéro 8, nous avions commencé à vous donner... du son ! Vous en vouliez plus : et bien voilà.
Mais ce ne sera pas tout. Nous nous sommes aperçus que beaucoup d'entre vous étaient des "musico-voraces". Nous allons donc persévérer : aux programmes des prochains numéros peut-être encore des bruitages (le souhaitez-vous ?) et surtout des introductions de morceaux...choisis !



```
80   'PRÉSENTATION
90   FOR I=1 TO 100
100  SOUND 1,ABS(I-100),12
110  SOUND 2,ABS(I-50),8
120  SOUND 4,ABS(I),8
130  FOR T=1 TO 4:NEXT T.NEXT I

2350 'MODULATION
2360 FOR I=0 TO 10 STEP 0.05
2370 SOUND 1,INT(SIN(I)*100)+100,1,8
2380 SOUND 4,INT(COS(I)*100)+150,1,8
2390 NEXT I

2400 'BOMBE
2410 FOR I=1 TO 50
2420 SOUND 1,I+20,I
2430 SOUND 4,60-I,I
2440 SOUND 2,I+20,1
2450 NEXT I

2460 'ANIMAUX FANTASTIQUES
2470 FOR I=1 TO 100 STEP 5
2480 FOR J=I+10 TO I STEP -1
2490 SOUND 1,I+J*2,2,12
2500 SOUND 4,J*2-I*2+2,2,10
2510 SOUND 2,250-I-J,2,10
2520 NEXT J:NEXT I

2580 'APPLAUDISSEMENTS II
2590 FOR I=1 TO 15 STEP 1
2600 SOUND 5,3,200,15-I,1,1,1
2610 NEXT I

2650 'IMPLOSION
2625 FOR I=15 TO 1 STEP -1
2630 SOUND 5,400,55,I,,,31
2640 NEXT I

2650 'TÉLÉPHONE U. S.
2660 FOR I=1 TO 20
2670 SOUND 5,100,6,6
2680 SOUND 5,120,6,6
2690 SOUND 5,80,6,6
2700 SOUND 5,80,10,6
2710 NEXT I

2720 'HAUTE TENSION
2730 FOR I=1 TO 600
2740 SOUND 129,0
2750 NEXT I

2760 'AMBULANCE
2770 FOR I=1 TO 10
2780 SOUND 3,80,12,9
2790 SOUND 3,100,12,9
2800 SOUND 3,80,20,9
2810 FOR T=1 TO 500:NEXT T
2820 NEXT I

2830 'SIGNAL DÉPART
2840 FOR I=1 TO 10
2850 SOUND 5,80,35,9
2860 FOR T=1 TO 1000:NEXT T
2870 NEXT I
2880 SOUND 5,30,150,12

2890 'INTRODUCTION
3660 FOR I=1 TO 20
3670 SOUND 3,600,6,6
3680 SOUND 5,500,8,8
3690 SOUND 5,400,10,10
3700 SOUND 5,300,12,12
3710 NEXT I
```

```
10  REM CHUTE
20  ENV 4,15,-1,30
30  ENT -4,31,1,5,26,2,5,22,4,5,
    20,6,5,5,10,5
40  SOUND 1,80,300,15,4,4,10
50  END

60  REM PERDU
70  ENV 4,15,-1,30
80  ENT -4,31,1,5,26,2,5,22,4,5,
    20,6,5,5,10,5
90  SOUND 1,80,300,15,4,2,20
100 END

110 REM COUP DE FEU
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4
130 ENT -2,80,1,1,20,2,1
140 SOUND 4,50,100,15,2,2,20
150 END

490 REM DESTRUCTION
500 FOR k=1 TO 15
510 SOUND 7,0,50,(15-k)/2,0,0,k
520 NEXT k
530 END

210 REM BONUS
220 FOR I=1 TO 10
230 ENV 5,10,-1,1,5,-1,2
240 ENT -5,8,2,1,7,3,1,6,4,1,
    5,6,1,4,10,1
250 SOUND 4,30,20,10,5,5,10
260 NEXT I
270 END
```



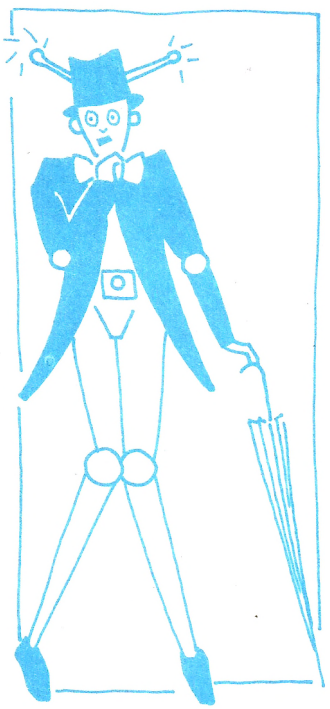
```
280 REM REFLEXION
290 ' la 2e valeur de ENV devra
être modifiée  en fonction du temps
de réflexion de l'ordinateur
300 ENV 1,100,10,1
310 ENT 1,20,20,1
320 SOUND 4,100,100,9,1,1,
330 END
```

```
5000 'BIP TÉLÉPHONIQUE
5005 FOR i=1 TO 5
5010 SOUND 5,100,50,15
5015 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
5020 NEXT i
```

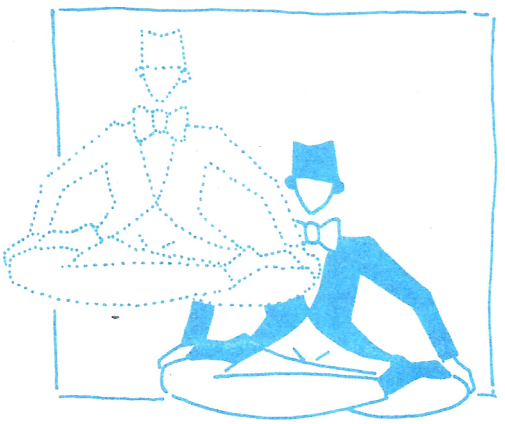
```
340 REM RAFALE LASER
350 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4
360 ENT -2,80,1,1,20,2,1
370 FOR I=1 TO 10
380 SOUND 4,50,10,10,2,5,10
390 NEXT I
400 END
```

```
410 REM PERDU 2
420 ENV 1,15,-1,10
430 ENT -1,10,4,1,1,-20,1
440 SOUND 2,800,0,15,1,1
445 END
```

```
630 REM AVANCE ROBOTS
640 FOR n=1 TO 5
650 ENV 1,15,-1,10
660 ENT -1,10,4,1,1,-20,1
670 SOUND 2,800,0,15,1,2
680 SOUND 2,800,0,15,1,1
690 NEXT n
700 END
```



```
540 REM BRUITAGE TEMPS
    IMPARTI
550 ENV 2,15,-1,7
560 ENT -2,10,-5,1,1,20,1
570 FOR k=1 TO 4
580 READ n
590 FOR f=0 TO 2:SOUND 2^f,
    n(2^f),105,10,2,0
600 NEXT f,k
610 DATA 159,179,190,213
620 END
```



```
446 REM VIE SUPPLEMENTAIRE
450 ENV 1,15,-1,10
460 ENT -1,10,4,1,1,-20,1
470 SOUND 2,400,0,15,1,2
480 END
```

```
760 REM BARRIERE ULTRASONS
770 FOR n=1 TO 20
780 SOUND 2,5,10,15,0,0,1
790 NEXT n
800 END
```

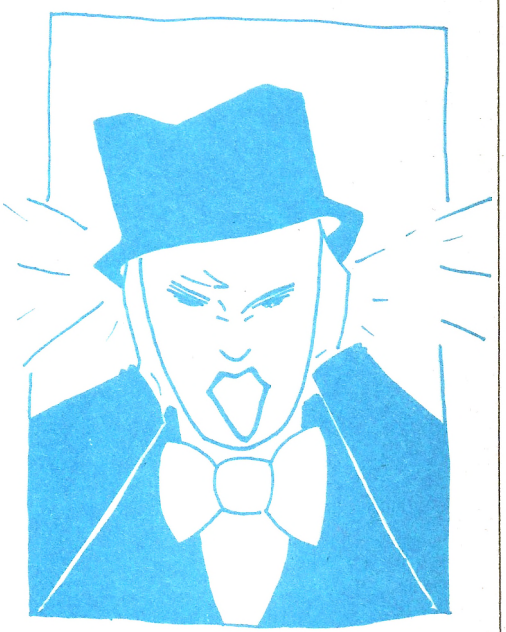
```
810 REM HOMME QUI MARCHE
820 FOR n=1 TO 20
830 SOUND 1,0,2,7,0,0,10
840 FOR k=1 TO 400:NEXT k
850 NEXT n
860 END
```

```
160 REM INTERROGATION
170 ENV 1,3,2,4,2,-3,2
180 ENT -1,2,10,2,3,-5,4
190 SOUND 4,100,32,9,1,1
200 END
```



```
1030 REM FLUX ET REFLUX
1040 b=0
1050 b=b+1
1060 FOR n=31 TO 1 STEP -0.5
1070 SOUND 1,0,5,7,0,0,n
1080 NEXT n
1090 FOR k=1 TO 300:NEXT k
1100 FOR n=1 TO 31
1110 SOUND 1,0,5,7,0,0, n
1120 NEXT n
1130 IF b<10 THEN 1050
1140 END
```

```
940 REM CRIS MONSTRES
950 ENV 1,20,10,32,20,-12,60
960 FOR k=1 TO 10
970 FOR n=0 TO 8
980 SOUND 1,50+n*2,4,15
990 NEXT n
1000 FOR h=1 TO 300:NEXT h
1010 NEXT k
1020 END
```



```
870 REM CHUTE 3
880 ENV 2,25,-8,2,25,8,2
890 ENT 2,5,-20,30,2,50,40,6,
    -20,30,2,50,40,7,-20,30
900 FOR n=0 TO 26
910 SOUND 2,60+(5*n),
    10,9,2,2
920 NEXT n
930 END
```

```
710 REM CHUTE
720 FOR n=0 TO 200
730 SOUND 1,450-n*2,2,15
740 NEXT
750 END
```

Musithèque

VERBES IRREGULIERS ANGLAIS

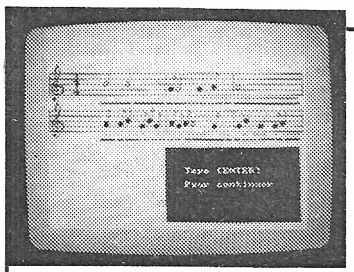
Apprendre les verbes irréguliers anglais dans la joie et la bonne humeur !... Voilà l'objet de ce programme qui vous permettra de réviser inlassablement la longue et fastidieuse liste des pièges... Très simple d'emploi, le programme vous donne un verbe (infinitif) et vous demande d'entrer les deux informations correspondantes, à savoir le prétérit et le participe passé. L'ordinateur analyse ensuite vos réponses et vous signale d'éventuelles erreurs. Si la réponse est fausse, ou incomplète, l'ordinateur vous donnera la bonne solution. Pratique, cet utilitaire pédagogique vous permettra à tout moment de tester vos connaissances, sans avoir à écrire des listes et des listes de verbes et sans embêter personne pour vous les faire réciter (ce n'est déjà pas drôle de les réciter, mettez-vous à la place de celui qui les écoute...)

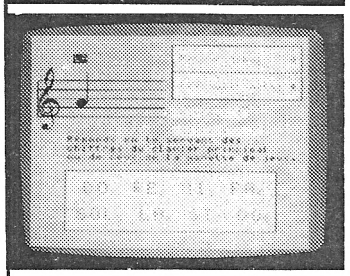
Bonnes révisions !!!

Christophe Gaufichon

```
1 REM ------------------------------
2 REM ¦     GAUFICHON Christophe     ¦
3 REM ¦           presente           ¦
4 REM ¦                              ¦
5 REM ¦    * VERBES  IRREGULIERS *   ¦
6 REM ¦            ANGLAIS           ¦
7 REM ------------------------------
8 REM VERSION POUR AMSTRAD MAGAZINE
9 REM Laser SARL - 55 av. Jean-Jaures                75019 PARIS
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,26:INK 3,6:PAPER 1:BORDER 2:PEN 2:CLS
20 LOCATE 12,13:PRINT"VERBES IRREGULIERS"
30 LOCATE 7,25:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE ..."
40 PEN 3:LOCATE 11,12:PRINT CHR$(150);STRING$(18,CHR$(154));CHR$(156)
50 LOCATE 11,13:PRINT CHR$(149)
60 LOCATE 30,13:PRINT CHR$(149)
70 LOCATE 11,14:PRINT CHR$(147);STRING$(18,CHR$(154));CHR$(153)
80 CALL &BB06
90 PEN 2:CLS:LOCATE 12,1:PRINT"VERBES IRREGULIERS"
100 PEN 3:LOCATE 11,2:PRINT"_____________________"
110 PEN 2:LOCATE 1,5:PRINT"Exemple:"
120 LOCATE 1,7:PRINT"DONNEZ LES FORMES DU VERBE : ETRE"
130 LOCATE 2,12:PRINT"INFINITIF => TO BE"
140 LOCATE 2,14:PRINT"PRETERITE => I  WAS"
150 LOCATE 2,16:PRINT"PARTICIPE =>    BEEN"
200 LOCATE 7,25 :PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE ..."
210 CALL &BB06:CLS
215 WINDOW #1,1,40,1,2:WINDOW #2,1,40,3,16:WINDOW #3,1,40,17,25:PAPER #1,1:PAPER #2,1:PAPER #3,1:PEN #1,2:PEN #2,2:PEN #3,2
220 CLS #1:LOCATE #1,12,1:PRINT #1,"VERBES IRREGULIERS"
230 PEN #1,3:LOCATE #1,11,2:PRINT #1,"_____________________"
240 LOCATE #2,1,3:INPUT #2,"SUR COMBIEN DE VERBES VOULEZ-VOUS       ETRE INTERROGE (1-77) ";NBVERBE
241 IF nbverbe>77 OR nbverbe<1 THEN LOCATE #2,16,4:PRINT#2,"         ":GOTO 215
245 DIM C$(77)
250 REM DEBUT DE L'EPREUVE
255 IF N=NBVERBE GOTO 600
260 X=0:A=INT(RND*(77))+1
270 FOR I=1 TO A:READ B$:NEXT I
280 IF C$(A)<>""  THEN RESTORE:GOTO 260
290 N=N+1:C$(A)=B$
310 GOSUB 65100
320 LOCATE #2,30,3:PRINT #2,B$
330 GOSUB 65150
340 GOSUB 65170
350 GOSUB 65200
360 E$=INF$+" "+PRE$+" "+PAR$
370 RESTORE
380 FOR Z=1 TO (A+77):READ D$:NEXT Z
390 IF e$=d$ GOTO 550
400 x=x+1:IF x=2 GOTO 480
410 LOCATE #3,8,2:PRINT #3,"C'EST FAUX !"
420 LOCATE #3,17,4:PRINT #3,"RECOMMENCEZ ..."
430 LOCATE #3,7,9:PRINT #3,"TAPEZ UNE TOUCHE ..."
440 CALL &BB06
450 CLS #2:CLS #3
460 GOTO 310
480 LOCATE #3,8,2:PRINT #3,"C'EST ENCORE FAUX !"
490 LOCATE #3,3,4:PRINT #3,"LA BONNE REPONCE EST:"
500 PEN #3,3:LOCATE #3,3,6:PRINT #3,D$:PEN #3,2
510 LOCATE #3,7,9:PRINT #3,"TAPEZ UNE TOUCHE ..."
520 CALL &BB06
530 CLS #2:CLS #3
540 RESTORE:GOTO 255
550 P=P+1:LOCATE #3,18,5:PRINT #3,"BRAVO !"
560 LOCATE #3,7,9:PRINT #3,"TAPEZ UNE TOUCHE ...":CALL &BB06
570 CLS #2:CLS #3
580 RESTORE:GOTO 255
600 LOCATE #2,16,10:PRINT #2,"VOUS AVEZ"
610 LOCATE #2,10,12:PRINT #2,"MARQUE  ";P;" POINTS SUR";NBVERBE;"!"
620 LOCATE #3,10,5:PRINT #3,"FAIRE 'RUN' POUR REJOUER !"
630 LOCATE #3,7,9:PRINT #3,"TAPEZ UNE TOUCHE ...":CALL &BB06
640 END
800 DATA ETRE,COMMENCER,MORDRE,BRISER,AMENER,CONSTRUIRE,BRULER,ACHETER
810 DATA SAISIR,CHOISIR,VENIR,COUTER,COUPER
820 DATA FAIRE,DESSINER,REVER,BOIRE,CONDUIRE
830 DATA MANGER
840 DATA TOMBER,NOURRIR,SENTIR,COMBATTRE,TROUVER,VOLER,OUBLIER
850 DATA OBTENIR,DONNER,ALLER
860 DATA AVOIR,ENTENDRE,CACHER,FRAPPER,TENIR,BLESSER
870 DATA GARDER,SAVOIR
880 DATA APPRENDRE,QUITTER,PRETER,SE COUCHER,PERDRE
890 DATA FABRIQUER,SIGNIFIER,RENCONTRER
```

```
900 DATA PAYER,POSER
910 DATA LIRE,MONTER A CHEVAL,SONNER,COURIR
920 DATA DIRE,VOIR,VENDRE,ENVOYER,BRILLER,MONTRER,CHANTER,S'ASSOIR,DORMIR,PARLER,DEPENSER,SE TENIR DEBOUT,VOLER(PRENDRE),FRAPPER,BAL
AILLER,NAGER
930 DATA PRENDRE,ENSEIGNER,RACONTER,PENSER,JETER
940 DATA COMPRENDRE
950 DATA REVEILLER,PORTER,GAGNER,ECRIRE
960 DATA BE WAS BEEN,BEGIN BEGAN BEGUN,BITE BIT BITTEN,BREAK BROKE BROKEN,BRING BROUGHT BROUGHT,BUILD BUILT BUILT,BURN BURNT BURNT,B
UY BOUGHT BOUGHT
970 DATA CATCH CAUGHT CAUGHT,CHOOSE CHOSE CHOSEN,COME CAME COME,COST COST COST,CUT CUT CUT
980 DATA DO DID DONE,DRAW DREW DRAWN,DREAM DREAMT DREAMT,DRINK DRANK DRUNK,DRIVE DROVE DRIVEN
990 DATA EAT ATE EATEN
1000 DATA FALL FELL FALLEN,FEED FED FED,FEEL FELT FELT,FIGHT FOUGHT FOUGHT,FIND FOUND FOUND,FLY FLEW FLOWN,FORGET FORGOT FORGOTTEN
1010 DATA GET GOT GOT,GIVE GAVE GIVEN,GO WENT GONE
1020 DATA HAVE HAD HAD,HEAR HEARD HEARD,HIDE HID HIDDEN,HIT HIT HIT,HOLD HELD HELD,HURT HURT HURT
1030 DATA KEEP KEPT KEPT,KNOW KNEW KNOWN
1040 DATA LEARN LEARNT LEARNT,LEAVE LEFT LEFT,LEND LENT LENT,LIE LAY LAIN,LOSE LOST LOST
1050 DATA MAKE MADE MADE,MEAN MEANT MEANT,MEET MET MET
1060 DATA PAY PAID PAID,PUT PUT PUT
1070 DATA READ READ READ,RIDE RODE RIDDEN,RING RANG RUNG,RUN RAN RUN
1080 DATA SAY SAID SAID,SEE SAW SEEN,SELL SOLD SOLD,SEND SENT SENT,SHINE SHONE SHONE,SHOW SHOWED SHOWN,SING SANG SUNG,SIT SAT SAT,SL
EEP SLEPT SLEPT,SPEAK SPOKE SPOKEN,SPEND SPENT SPENT,STAND STOOD STOOD,STEAL STOLE STOLEN,STRIKE STRUCK STRUCK,SWEEP SWEPT
1090 DATA SWIM SWAM SWUM
1100 DATA TAKE TOOK TAKEN,TEACH TAUGHT TAUGHT,TELL TOLD TOLD,THINK THOUGHT THOUGHT,THROW THREW THROWN
1110 DATA UNDERSTAND UNDERSTOOD UNDERSTOOD
1120 DATA WAKE WOKE WOKEN,WEAR WORE WORN,WIN WON WON,WRITE WROTE WRITTEN
65100 CLS #2:LOCATE #2,1,3:PRINT #2,"DONNEZ LES FORMES DU VERBE : "
65110 RETURN
65150 LOCATE #2,2,8:INPUT #2,"INFINITIF => TO ",INF$:INF$=UPPER$(INF$):RETURN
65170 LOCATE #2,2,10:INPUT #2,"PRETERITE => I  ",PRE$:PRE$=UPPER$(PRE$):RETURN
65200 LOCATE #2,2,12:INPUT #2,"PARTICIPE =>    ",PAR$:PAR$=UPPER$(PAR$):RETURN
```



ENFIN, UN SYNTHÉTISEUR VOCAL FRANÇAIS, parlant français, comme les français.

	PV max.
- COURS DE SOLFEGE	
1er niveau	**180** F / cass. **249** F / disq.
2e niveau	**180** F / cass. **249** F / disq.
- COURS DE CLAVIER	
Piano	**145** F / cass. **195** F / disq.
- AMSTRADIVARIUS	
Composition musicale 3 voies polyphoniques	**145** F / cass. **195** F / disq.

REMISES POUR ECOLES ET COLLECTIVITES

POUR AMSTRAD



Disponible aussi sur
- *COMMODORE*
- *SINCLAIR*
- *ORIC-ATMOS*
- *APPLE II*
- *MSX*
- *MO5, TO7, TO7 70, TO9*
- *NANO RESEAU*

/Cassette **499f** /Disquette **530f**

Ampli/HP 1,5w mono **110f.** *3w stéréo* **220f.**

Les possibilités de ce synthétiseur vocal TECHNI-MUSIQUE sont multiples. A base de formants, celui-ci est programmable en basic par phonèmes (logiciel de phonèmes français livré d'origine), diphonèmes, mots, phrases ; utilise l'amplificateur audio interne du micro ordinateur, possède une sortie ampli hifi, (résultats surprenants) , sortie déport bus.

Tous ces matériels et logiciels sont compatibles avec Amstrad CPC 464, 664, 6128. En vente chez votre revendeur ou TECHNI-MUSIQUE.

- Disquette logiciel PHONE 100/ DISQ **145** F / cass.
- Câble rallonge pour 464 équipé de lecteur de disquette **200** F / disq.

LOGICIELS disponibles

145 F / cass.
195 F / disq.

VOCACHIFFRES. *Apprentissage des chiffres, nombres à partir de cours & exercices (Couvre l'enseignement du primaire)*

VOCALPHABET. *Apprentissage de l'écriture, de l'alphabet à partir de cours & exercices*

VOCACLAVIER. *Utilitaire, permettant l'écho vocal de toutes les touches du clavier, ainsi que la lecture des textes à l'écran. (Très utile pour déficients visuels)*

VOCA 1/ FR. *300 mots courants français catalogués à intégrer dans vos logiciels*

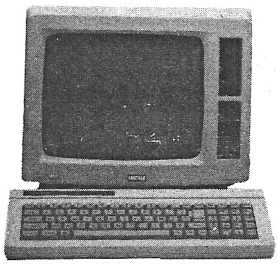
VOCAGRAPHIC. *Vous permet de visualiser les courbes de commandes du synthétiseur pour phonèmes, mots, et de les travailler à votre gout*

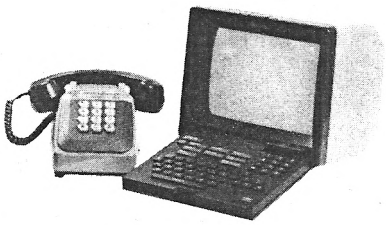
TECHNI-MUSIQUE

Centre commercial
rue Fontaine-du-Bac
63000 CLERMONT-FERRAND
73 26 21 04

EDITONS TOUS LOGICIELS DE QUALITE D'AUTEURS TOUTES ORIGINES UTILISANT CE SYNTHETISEUR NOUS CONSULTER

Pour marier votre AMSTRAD et votre Minitel, vous aurez besoin des logiciels de communication et des interfaces





Le Minitel est une drôle de machine aux possibilités fabuleuses (c'est au minimum un modem retournable gratuit). La famille des micro-ordinateurs AMSTRAD, quant à elle, bat tous les records de rapport qualité/prix en informatique familiale. Vous ajoutez à ce cocktail la Société JMN, spécialisée en télécommunications, et la Société JAGOT et LEON qui a fait ses preuves en interfaçage, et vous obtenez les produits qu'il vous faut en matière de transmission vidéotexte et de miniserveurs.

Vous pourrez tester quelques miniserveurs aux numéros de téléphone suivants : 78.47.96.17 à LYON (JMN), 74.54.34.07 à LA CROIX VALMER, 78.37.90.44 à LYON (Micro Boutique), 85.52.38.31 à AUTUN (CHB), 74.85.13.76 à VIENNE (Majuscule), 76.26.29.02 à GRENOBLE (Micro Sun), 81.53.33.88 à BESANÇON (Proforma PSI), 75.43.03.47 à BOURG LES VALENCE (ECA Électronique), 90.82.51.21 à AVIGNON (Amblard), 99.52.98.11 à BRUZ (CPC), 48.97.84.84 à PARIS (APC), 48.59.72.76 à MONTREUIL (Loisitech).

JAGOT et LEON

Liaison AMSTRAD-Minitel

Logiciel

La gestion de la liaison AMSTRAD-Minitel est assurée par un ensemble de programmes dont les principales fonctions sont :

- Émulation du clavier Minitel
- Enregistrement d'images vidéotexte et stockage (environ 300 par disquette)
- Visualisation d'images enregistrées sur l'écran du Minitel en local
- Impression des parties de texte ASCII
- Échange de fichiers BASIC, ASCII ou binaires entre deux AMSTRAD en local ou via le réseau téléphonique commuté (42 K-octets maxi)
- Création de fichiers ASCII à partir de l'annuaire électronique pour utilisation pour dBASE II ou mailing

Matériel

La connection AMSTRAD-Minitel permet d'utiliser le modem du Minitel en réception, en émission pour la communication entre deux ordinateurs. Elle nécessite en général une interface série côté AMSTRAD. Cependant, une nouvelle version, exclusive, permet la suppression de cette contrainte pour les 464, 664 et 6128.

E 200 Câble RS 232 - Minitel + logiciel série - Nécessite une interface série (AMSTRAD ou JAGOT & LEON) ..... 420 F	**E 201** Câble RS 232 - Minitel + logiciel série + interface série AMSTRAD pour 464, 664 et 6128 ..... 1 000 F	**E 202** Câble RS 232 - Minitel + logiciel + série + interface série JAGOT & LEON pour 464, 664 et 6 128 ..... 1 000 F
E 203 Câble RS 282 - Minitel + logiciel série + interface série AMSTRAD pour 8 256 ..... 1 100 F	**E 204** Câble Minitel - AMSTRAD + logiciel série - Ne nécessite aucune autre interface. Pour 464, 664 et 6 128 uniquement **NOUVEAU** ..... 390 F	

Mini-serveurs monovoie pour AMSTRAD

Logiciel

Outre les possibilités de la liaison AMSTRAD-Minitel, le logiciel serveur gère principalement l'édition d'images, le chaînage des écrans et la messagerie

- Éditeur d'images respectant dans son intégralité le standard vidéotexte (couleurs, attributs, graphisme...)
- Progamme serveur gérant les appels
- Programme de chaînage d'images vidéotexte avec arborescence à nœuds multiples
- Messagerie, convivialité et boîtes à lettres avec mot de passe

Matériel

La réalisation d'un mini-serveur monovoie à partir d'un micro ordinateur nécessite une interface série et un modem autorépondeur. Ce dernier peut toutefois être remplacé par le modem d'un Minitel retournable et une détection de sonnerie agréée PTT. De même que précédemment l'interface série peut être supprimée.

E 210 Logiciel serveur-série (nécessite une interface série et un modem 75/1200 bauds full duplex) ..... 1 500 F	**E 211** Logiciel serveur-série + modem agréé PTT + interface série JAGOT & LEON. Uniquement pour 464, 664 ou 6128 ..... 3 700 F	**E 212** Logiciel serveur-série + modem agréé PTT + interface série AMSTRAD pour 464, 664 ou 6 128 ..... 3 700 F
E 213 Logiciel serveur-série + modem agréé PTT + interface série AMSTRAD pour PCW 8 256 ..... 3 800 F	**E 214** Logiciel serveur-série + détection de sonnerie agréée PTT. Ne nécessite ni interface série ni modem. Uniquement pour 464, 664 ou 6128 ..... 2 000 F	**E 215** Logiciel serveur-série + interface série pour PCW 8256 + détection de sonnerie agréée PTT. Ne nécessite pas de modem ..... 2 700 F

Et le futur ? Prochainement, tous les miniserveurs JAGOT & LEON pour micros AMSTRAD pourront être couplés à dBASE II pour permettre la recherche multicritère. L'été verra apparaître un serveur 4 voies pour PCW 8256 et PCW 8512. Et nous vous réservons encore quelques surprises... !

AMS - 9

BON DE COMMANDE

Désignation	P.U.	Quantité	P.T.
Port			**30,00**
Total			

Je joins à cette commande mon règlement par :

- ☐ chèque bancaire
- ☐ chèque CCP
- ☐ contre remboursement

Nom : ..... Prénom : .....

Rue : ..... N° : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

A envoyer à :

JAGOT & LEON
17 rue des Alliés
42100 SAINT-ETIENNE
Tél. 77.33.13.82

Documentation et liste de revendeurs sur simple demande

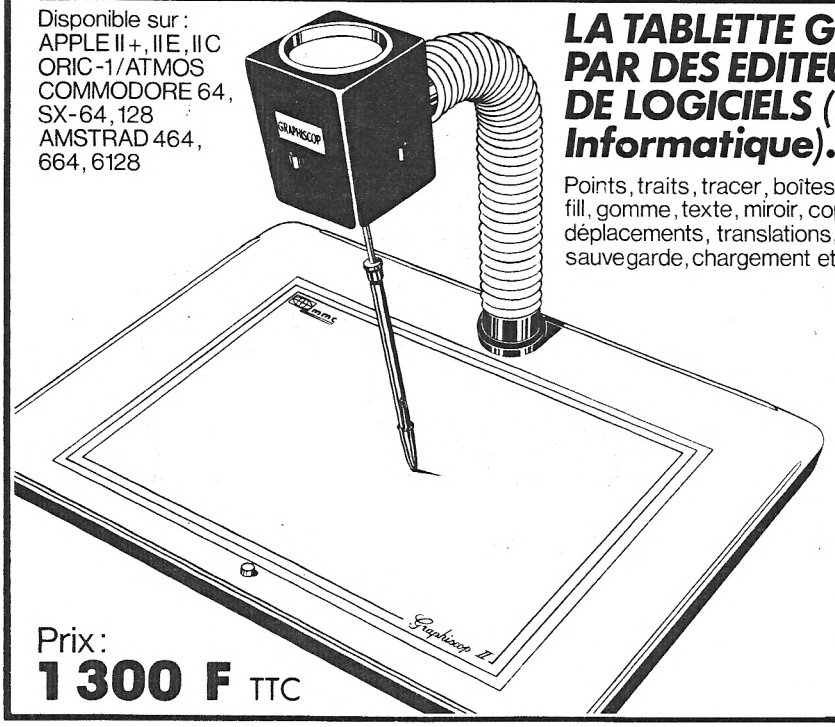
OFFRE EXCEPTIONNELLE réservée aux lecteurs d'AMSTRAD MAGAZINE

LA "PETITE PRO" EST ARRIVEE !!

MADE IN FRANCE

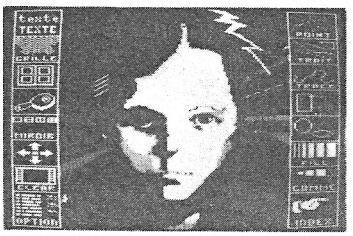
GRAPHISCOP II

Disponible sur :
APPLE II+, IIE, IIC
ORIC-1/ATMOS
COMMODORE 64,
SX-64, 128
AMSTRAD 464,
664, 6128



LA TABLETTE GRAPHIQUE DEJA UTILISEE PAR DES EDITEURS DE LOGICIELS (Ere Informatique).

Points, traits, tracer, boîtes, cercle, fill, gomme, texte, miroir, copie, déplacements, translations, loupe, sauvegarde, chargement etc...



Prix :
1 300 F TTC

AMSTRAD MAGAZINE
GRAPHISCOP
55, avenue Jean Jaurès - 75019 PARIS

Je désire recevoir un GRAPHISCOP II au prix de 1 300 F comprenant : l'appareil, le logiciel, le manuel utilisateur et la garantie constructeur.

Ordinateur _____
Nom _____
Adresse _____
_____
Ville _____ Code postal _____

Ci-joint : ☐ Chèque postal ou bancaire
☐ Mandat poste de _____ F
Chèque à libeller à l'ordre de :
MMC International

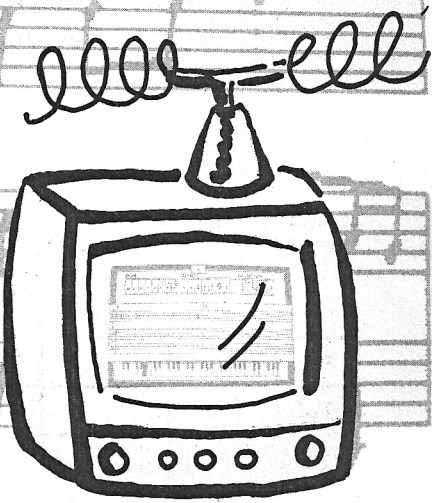
Amstradeus

écrit la musique
joue la musique
imprime la musique

Une nouvelle ère dans l'informatique vient d'arriver. Ce musiciel étonnant va vous permettre d'ouvrir toute grande la porte de la composition musicale.

Amstradeus, puisqu'il s'appelle ainsi, va vous donner la possibilité non seulement d'apprendre à écrire la musique mais aussi de composer votre première symphonie.

Comme il connait le solfege, si vous faites une erreur, il vous transmet son savoir. Après avoir composé votre dernier chef d'œuvre, et si vous possédez une imprimante, grâce à Amstradeus, vous pourrez garder pour la postérité vos œuvres même inachevées. Une nouvelle carrière s'offre à vous, il ne vous reste plus qu'à créer !



MUSICIEL

BON DE COMMANDE
NOM..... Prénom.....
Adresse.....
490 Frs☐ sur cassette et 570 Frs☐ sur disquette, +40 Frs de port.
A retourner à MUSICIEL 31, rue Esquirol 75013 PARIS

REDEFINITION

Ce petit programme est un utilitaire de redéfinition graphique de caractères. Très simple d'emploi, il permet de dessiner, sur une grille de 8 × 8, le caractère désiré. Il suffit alors, avant de passer à un autre caractère, de relever les nombres décimaux correspondant à chaque ligne pour les réutiliser dans un programme (sous forme de data). On voit aussi s'afficher, au fur et à mesure de la redéfinition, le caractère dans les trois modes d'affichage (0, 1 et 2).
Commandes :

- 0 : éteint le pixel sur lequel clignote le curseur.
- 1 : allume le pixel sur lequel clignote le curseur.
- 2 : éteint tous les pixels, dans la colonne, au-dessus du pixel clignotant.
- 3 : allume, dans la colonne, tous les pixels au-dessus du curseur clignotant.
- 4 : éteint tous les pixels, dans la colonne, au-dessous du curseur clignotant.
- 5 : allume tous les pixels dans la colonne, au-dessous du curseur clignotant.
- 6 : éteint tous les pixels, sur la ligne et sur la gauche du pixel clignotant.
- 7 : allume tous les pixels sur la ligne et à gauche du pixel clignotant.
- 8 : éteint tous les pixels sur la ligne et à droite du pixel clignotant.
- 9 : allume tous les pixels sur la ligne et à droite du pixel clignotant.
- CLR : éteint tous les pixels de la grille. Permet de recommencer la redéfinition d'un caractère.
- DEL : permet d'arrêter le clignotement du pixel pour visualiser le dessin. Pour obtenir de nouveau le curseur, tapez sur l'une des flèches directionnelles. Pour déplacer le curseur/pixel, utilisez les flèches du pavé. A chaque modification, les valeurs (qui seront utilisées en data pour un autre programme) s'affichent sur la droite, devant chaque ligne de la grille.

Stéphane Leroy

```
10 ' ********************************************************************************
20 ' --------------------------------------------------------------------------------
30 ' [ AIDE A LA REDEFINITION ] sur Amstrad CPC-664
40 ' (c) LEROY Stephane  26/08/85
50 ' --------------------------------------------------------------------------------
60 ' ********************************************************************************
70 '
80 ON BREAK GOSUB 900
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,22:PEN 0:BORDER 0:PAPER 1:CLS
100 SYMBOL AFTER 245
110 SYMBOL 252,255,128,128,128,128,128,128,255
120 SYMBOL 253,255,1,1,1,1,1,1,255
130 SYMBOL 254,255,128,191,191,191,191,128,255
140 SYMBOL 255,255,1,253,253,253,253,1,255
150 CLS:SPEED KEY 20,20:DIM nb$(8),nb(8),nb1$(8,2),nb1(8,2),nb2$(8,4);nb2(8,4):WINDOW #1,2,17,9,16:PAPER #1,1:PEN #1,0:CLS #1:WINDOW
 #2,40,79,5,24:PAPER #2,0:PEN #2,1:CLS #2:WINDOW #3,18,23,9,16:PEN #3,0:PAPER #3,1:CLS #3
160 ch$(1)=CHR$(252)+CHR$(253):ch$(2)=CHR$(254)+CHR$(255):ch3$="":FOR a=1 TO 8:ch3$=ch3$+ch$(1):nb$(a)=STRING$(8,"0"):NEXT a
170 ' --------------------------------------------------------------------------------
180 ' Presentation
190 ' --------------------------------------------------------------------------------
200 LOCATE 22,2:PRINT"AIDE A LA REDEFINITION DE CARACTERES";TAB(65);CHR$(164)+" LEROY S.";TAB(21);STRING$(38,154)
210 PRINT #2," Pour deplacer le curseur, utiliser les  touches flechees, puis presser :":PRINT #2
220 PRINT #2," <0> : pixel eteint":PRINT #2," <1> : pixel allume":PRINT #2:PRINT #2," <2> : colonne superieure eteinte":PRINT #2," <
3> : colonne superieure allumee":PRINT #2:PRINT #2," <4> : colonne inferieure eteinte"
230 PRINT #2," <5> : colonne inferieure allumee":PRINT #2:PRINT #2," <6> : ligne gauche eteinte":PRINT #2," <7> : ligne gauche allum
ee":PRINT #2:PRINT #2," <8> : ligne droite eteinte":PRINT #2," <9> : ligne droite allumee"
```

```
240 PRINT #2:PRINT #2," CLR : remise a zero":PRINT #2," DEL : arret du clignotement";
250 FOR a=1 TO 8:LOCATE #1,1,a:PRINT #1,ch3$;:NEXT a
260 LOCATE 5,18:PRINT CHR$(150)+STRING$(4,154)+CHR$(156);" ";CHR$(150)+STRING$(2,154)+CHR$(156);" ";CHR$(150)+CHR$(154)+CHR$(156)
270 LOCATE 5,19:PRINT CHR$(149)+"    "+CHR$(149);" ";CHR$(149)+"  "+CHR$(149);" "+CHR$(149)+" "+CHR$(149):LOCATE 5,20:PRINT CHR$(147
)+STRING$(4,154)+CHR$(153);" ";CHR$(147)+STRING$(2,154)+CHR$(153);" ";CHR$(147)+CHR$(154)+CHR$(153)
280 LOCATE 3,21:PRINT CHR$(240):LOCATE 2,21:PRINT"Mode: 0    1    2":GOSUB 740:xcurs=1:ycurs=1:xpcurs=1:ypcurs=1:t=0:cur=1
290 EVERY 10 GOSUB 700
300 IF xpcurs<>xcurs OR ypcurs<>ycurs THEN LOCATE #1,xpcurs*2-1,ypcurs:PRINT #1,ch$(VAL(MID$(nb$(ypcurs),xpcurs,1))+1);
310 ' ------------------------------------------------------------------------
320 ' Boucle principale
330 ' ------------------------------------------------------------------------
340 LOCATE #1,xcurs*2-1,ycurs:PRINT #1,c$;:xpcurs=xcurs:ypcurs=ycurs
350 i$=INKEY$
360 IF i$<>"" THEN EI
370 IF i$=CHR$(16) THEN RUN 90
380 IF i$=CHR$(127) THEN DI:c$=ch$(1+VAL(MID$(nb$(ycurs),xcurs,1)))
390 IF i$=CHR$(240) THEN ycurs=ycurs-1
400 IF i$=CHR$(241) THEN ycurs=ycurs+1
410 IF i$=CHR$(242) THEN xcurs=xcurs-1
420 IF i$=CHR$(243) THEN xcurs=xcurs+1
430 IF i$>="0" AND i$<="9" THEN ON (VAL(i$)\2+1) GOSUB 500,540,580,620,660
440 IF xcurs<1 THEN xcurs=1 ELSE IF xcurs>8 THEN xcurs=8
450 IF ycurs<1 THEN ycurs=1 ELSE IF ycurs>8 THEN ycurs=8
460 GOTO 300
470 ' ------------------------------------------------------------------------
480 ' Pixel
490 ' ------------------------------------------------------------------------
500 MID$(nb$(ycurs),xcurs,1)=i$:GOSUB 740:RETURN
510 ' ------------------------------------------------------------------------
520 ' Colonne superieure
530 ' ------------------------------------------------------------------------
540 i=(i$="3"):i$=RIGHT$(STR$(i),1):FOR a=1 TO ycurs:LOCATE #1,xcurs*2-1,a:PRINT #1,ch$(1-i);:MID$(nb$(a),xcurs,1)=i$:NEXT:GOSUB 740
:RETURN
550 ' ------------------------------------------------------------------------
560 ' Colonne inferieure
570 ' ------------------------------------------------------------------------
580 i=(i$="5"):i$=RIGHT$(STR$(i),1):FOR a=ycurs TO 8:LOCATE #1,xcurs*2-1,a:PRINT #1,ch$(1-i);:MID$(nb$(a),xcurs,1)=i$:NEXT:GOSUB 740
:RETURN
590 ' ------------------------------------------------------------------------
600 ' Ligne gauche
610 ' ------------------------------------------------------------------------
620 i=(i$="7"):i$=RIGHT$(STR$(i),1):FOR a=1 TO xcurs:LOCATE #1,a*2-1,ycurs:PRINT #1,ch$(1-i);:MID$(nb$(ycurs),a,1)=i$:NEXT:GOSUB 740
:RETURN
630 ' ------------------------------------------------------------------------
640 ' Ligne droite
650 ' ------------------------------------------------------------------------
660 i=(i$="9"):i$=RIGHT$(STR$(i),1):FOR a=xcurs TO 8:LOCATE #1,a*2-1,ycurs:PRINT #1,ch$(1-i);:MID$(nb$(ycurs),a,1)=i$:NEXT:GOSUB 740
:RETURN
670 ' ------------------------------------------------------------------------
680 ' Clignotement
690 ' ------------------------------------------------------------------------
700 c$=ch$(i+t):t=1-t:RETURN
710 ' ------------------------------------------------------------------------
720 ' Mode 2
730 ' ------------------------------------------------------------------------
740 CLS #3:FOR a=1 TO 8:nb(a)=VAL("&x"+nb$(a)):LOCATE #3,1,a:PRINT #3,CHR$(243);nb(a);
750 ' ------------------------------------------------------------------------
760 ' Mode 1
770 ' ------------------------------------------------------------------------
780 FOR b=1 TO 2:nb1$(a,b)="":FOR c=1 TO 4:x$=MID$(nb$(a),4*b+c-4,1):nb1$(a,b)=nb1$(a,b)+x$+x$:NEXT c:nb1(a,b)=VAL("&x"+nb1$(a,b)):N
EXT b
790 ' ------------------------------------------------------------------------
800 ' Mode 0
810 ' ------------------------------------------------------------------------
820 FOR b=1 TO 4:nb2$(a,b)="":FOR c=1 TO 2:x$=MID$(nb$(a),2*b+c-2,1):nb2$(a,b)=nb2$(a,b)+STRING$(4,x$):NEXT c:nb2(a,b)=VAL("&x"+nb2$
(a,b)):NEXT b,a
830 ' ------------------------------------------------------------------------
840 ' Definition des caracteres - Modes 0 / 1 / 2
850 ' ------------------------------------------------------------------------
860 SYMBOL 245,nb(1),nb(2),nb(3),nb(4),nb(5),nb(6),nb(7),nb(8)
870 FOR a=1 TO 2:SYMBOL (245+a),nb1(1,a),nb1(2,a),nb1(3,a),nb1(4,a),nb1(5,a),nb1(6,a),nb1(7,a),nb1(8,a):NEXT a
880 FOR a=1 TO 4:SYMBOL (247+a),nb2(1,a),nb2(2,a),nb2(3,a),nb2(4,a),nb2(5,a),nb2(6,a),nb2(7,a),nb2(8,a):NEXT a
890 LOCATE 6,19:PRINT CHR$(248)+CHR$(249)+CHR$(250)+CHR$(251);:LOCATE 13,19:PRINT CHR$(246)+CHR$(247);:LOCATE 18,19:PRINT CHR$(245);
:RETURN
900 CLS:SPEED KEY 20,2:STOP
```

M.A.O.

Si vous avez la tête dans les nuages, si vous rangez vos clés de voiture dans le réfrigérateur et vos pantoufles dans le garde-manger, ce petit utilitaire peut vous aider... M.A.O. signifie, pour le commun des mortels : Mémoire Assistée par Ordinateur.
Pour l'utiliser, il suffit d'introduire les informations en vrac dans l'ordinateur. Chaque information "pense-bête" doit obligatoirement se terminer par un point (".").
Pour interroger la banque de données, il suffit de taper au clavier un mot suivi obligatoirement d'un point d'interrogation. M.A.O. recherche alors toutes les informations contenant ce mot. Il est également possible de lister l'ensemble des informations contenues dans le Mémo.
Exemple d'utilisation : si je tape "ne pas oublier le percepteur" et qu'ultérieurement je demande à l'ordinateur : "percepteur ?", il répond "ne pas oublier le percepteur." (Un bon plan pour éviter les 10 % fatidiques !!)
Le programme permet, évidemment, la sauvegarde des messages à se rappeler ultérieurement.
A noter que vous pourrez utiliser ce programme comme pense-bête, répertoire ou agenda.
Nous déclinons toute responsabilité quant à l'efficacité de ce programme si vous avez l'habitude de perdre vos disquettes...

Yves Schleiss

```
10 REM***MAO, la Memoire Assisitee par Ordinateur***
11 REM***Par Yves SCHLEISS-[09/85]***
20 MODE 2
30 DIM B$(200)
40 WINDOW#1,1,80,1,22
50 WINDOW#2,1,80,24,25
60 WINDOW#3,1,80,23,23
70 CLS
80 FOR h=1 TO 80:PRINT#3,CHR$(154);:NEXT
85 REM***Ecrire/Questionner***
90 CLS#2:PRINT#2,"Terminez vos phrases par:":PRINT#2,"[.] pour Ecrire ou [?] pour Questionner     -     [M] pour Menu"
95 PRINT#1,"           MAO, la Memoire Assistee par Ordinateur     -[";n;"] lignes":PRINT#1
100 A$="":INPUT#1, "-";A$
110 IF A$="M" OR A$="m" THEN GOSUB 320
120 IF RIGHT$(A$,1)="." THEN GOTO 160
130 IF RIGHT$(A$,1)="?" THEN A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1):GOTO 180
140 PRINT#1, CHR$(7);"Vous avez oublie [.] ou [?]"
150 GOTO 100
160 n=n+1:B$(n)=A$
170 GOTO 100
180 REM***recherche***
190 FOR t=1 TO n

200 REM***constitution du mot***
210 s=s+1
220 C$=MID$(B$(t),s,1):'prend les lettres dans l'ordre
230 IF C$=CHR$(32) THEN GOTO 270:'teste la fin du mot
240 IF C$="." THEN GOTO 270:'teste la fin de la phrase
250 CT$=CT$+C$:'assemble les lettres pour former le mot
260 GOTO 210
270 REM***comparateur***
280 IF CT$=A$ THEN PRINT#1,B$(t);" #";t:CT$="":GOTO 300

290 CT$="":IF s=LEN(B$(t)) THEN GOTO 300 ELSE GOTO 210:'initialisation
300 s=0:NEXT t:'initialisation
310 GOTO 100
315 REM***Menu***
320 CLS#1:CLS#2:PRINT#2,"Ecrire/questionner     Charger     Sauver     Lister     Quitter"

330 r$=INKEY$
340 IF r$="E" OR r$="e" THEN GOTO 90
350 IF r$="C" OR r$="c" THEN GOTO 390
360 IF r$="S" OR r$="s" THEN GOTO 480
370 IF r$="Q" OR r$="q" THEN GOTO 570
375 IF r$="L" OR r$="l" THEN GOTO 650
380 GOTO 330
390 REM**Chargement***
400 CLS#2:PRINT#2,"Chargement en cours..."
410 OPENIN "MAOFICHE"
420 INPUT#9,n
430 FOR t=1 TO n
440 INPUT#9,B$(t)
450 NEXT t
460 CLOSEIN
470 GOTO 320
480 REM***Sauvegarde***
490 CLS#2:PRINT#2,"Sauvegarde en cours..."
500 OPENOUT "MAOFICHE"
510 PRINT#9,n
520 FOR t=1 TO n
530 PRINT#9,B$(t)
540 NEXT t
550 CLOSEOUT
560 GOTO 320
565 REM***Quitter***
570 CLS#2:PRINT#2,"Avez-vous effectue la sauvegarde ? [O/N]"
580 r$=INKEY$
590 IF r$="O" OR r$="o" THEN CLS:END
600 IF r$="N" OR r$="n" THEN GOTO 480
610 GOTO 580
650 REM***liste***
660 CLS#1:CLS#2
670 PRINT#2,"[ESC] 1 fois pour arreter-[ESPACE] pour continuer"
680 FOR t=1 TO 2000:NEXT
690 FOR t=1 TO n
700 PRINT#1,B$(t)
710 NEXT t
720 FOR t=1 TO 2000:NEXT
730 GOTO 320
```

AMSTER-MIND

Ce jeu, assez connu, est un "Mastermind" amélioré. Il comporte cinq niveaux de difficulté permettant tous les styles de jeu. Le cadre se compose de quinze lignes de cinq colonnes (cinq pions étant donc à découvrir). Les pions sont de neuf couleurs différentes. On peut choisir deux types de pions :
- pion normal avec couleur.
- pion numéroté (pour les configurations monochromes sur lesquelles on peut avoir des difficultés à discerner les différences de couleur).

Ce jeu permet également la redéfinition de quelques paramètres :
- "DEL" : en appuyant sur cette touche, le dernier pion de la ligne s'efface.
- "S" : en appuyant sur cette touche, vous irez directement à la solution de l'ordinateur (fin de partie).
- "Q" : cette option va vous permettre de redéfinir la couleur de chaque pion (pions du premier type). Si vous entrez une valeur supérieure à 26, vous revenez directement au jeu.

Les réponses de l'ordinateur s'affichent dans le cadre de droite (correspondant au vôtre sur la gauche de l'écran). Les règles sont les mêmes que celle du Mastermind, c'est-à-dire que vous devrez, le plus rapidement possible, deviner la combinaison de couleurs (ou de pions numérotés) choisie par l'ordinateur. Après chaque série, l'ordinateur vous indique combien de pions sont trouvés et placés (selon les niveaux de difficulté). Le programme comprend cinq niveaux :

• 1er niveau : c'est le plus accessible et le plus simple. L'Amstrad vous indique les pions corrects et analyse leur position).
• 2e niveau : fait pour les chanceux ! C'est le niveau où l'ordinateur indique seulement si les pions sont bien placés ou non...).
• 3e niveau : un peu plus compliqué que le premier, les pions d'analyse s'affichent dans l'ordre de la combinaison de gauche à droite.
• 4e niveau : repose sur le même principe que le troisième, la difficulté étant accrue par le fait que les pions noirs s'affichent d'abord suivis des blancs, ce qui ne donne plus d'indications sur la position des pions solutions.
• 5e niveau : seul le nombre de petits pions blancs et noirs est respecté... Ils s'affichent n'importe où dans le cadre de droite et ne donnent plus d'informations sur la situation des pions correspondants.

Couleurs initiales : 1 = noir, 2 = rouge, 3 = rouge vif, 4 = vert, 5 = jaune, 6 = orange, 7 = vert vif, 8 = turquoise, 9 = blanc. Les couleurs vont en dégradé (toujours plus clair) sur un moniteur monochrome.

Bonne chance...

Aurélien Roudier

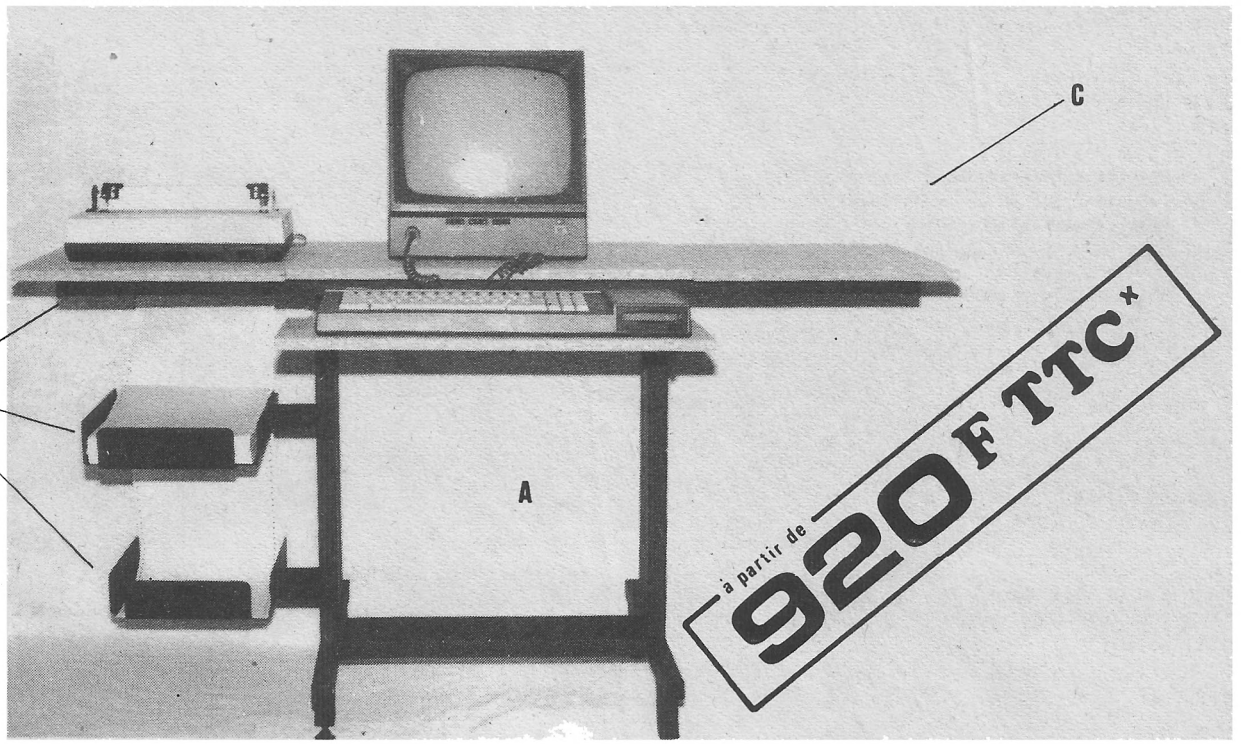
```
10 '-----------------------------------
20 '         **************
30 '         *AMSTER-MIND*   (de Aurelien ROUDIER)
40 '         **************
50 '-----------------------------------
60 ' *****************
70 ' **PRESENTATION**
80 ' *****************
90 ON BREAK GOSUB 1250
100 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,0:INK 3,6:INK 4,0:INK 5,3:INK 6,6:INK 7,9:INK 8,12:INK 9,15:INK 10,18:INK 11,20:INK 12,26:INK 14,24
110 SYMBOL AFTER 32:MODE 0:INK 0,24:BORDER 24:INK 1,24:PAPER 3:PEN 1:LOCATE 1,12:T$="A M S T E R  M I N D":FOR I=1 TO LEN(T$):FOR E=
0 TO 6:Z(E)=PEEK(&A500+E+(ASC(MID$(T$,I,1))-32)*8):NEXT:SYMBOL 33,Z(0),Z(0),Z(0),Z(0),Z(1),Z(1),Z(1),Z(1)
120 SYMBOL 34,Z(2),Z(2),Z(2),Z(2),Z(3),Z(3),Z(3),Z(3):SYMBOL 35,Z(4),Z(4),Z(4),Z(4),Z(5),Z(5),Z(5),Z(5):SYMBOL 36,Z(6),Z(6),Z(6),Z(6
),255,0,255:A$=CHR$(8):B$=CHR$(10):C$=CHR$(11):PRINT CHR$(33);A$;B$;CHR$(34);A$;B$;CHR$(35);A$;B$;CHR$(36);C$;C$;C$;
130 NEXT:INK 0,6,24:BORDER 6,24:SYMBOL AFTER 32:SPEED KEY 255,255:SPEED INK 2,2:FOR O%=1 TO 6000:NEXT
140 ' Pions avec numeros
150 SYMBOL 244,255,203,153,137,137,137,195,255
160 SYMBOL 245,255,219,165,137,145,189,195,255
170 SYMBOL 246,255,195,153,137,153,137,219,255
180 SYMBOL 247,255,195,137,153,169,189,203,255
190 SYMBOL 248,255,195,157,145,153,133,219,255
200 SYMBOL 249,255,219,165,161,185,165,219,255
210 SYMBOL 250,255,195,189,137,145,161,195,255
220 SYMBOL 251,255,219,165,153,165,165,219,255
230 SYMBOL 252,255,219,165,157,133,133,219,255
240 ' Petits pions
250 SYMBOL 255,0,0,112,248,248,112
260 PAPER 0:PEN 1:MODE 0:SPEED INK 40,40
270 BORDER 24:INK 0,6:INK 1,24:LOCATE 1,12:PRINT"Mode d'emploi (o/n)?"
280 G$=UPPER$(INKEY$):IF G$="" THEN 280
```

```
290 IF G$<>"0" THEN 360
300 CLS:LOCATE 1,12:PRINT"Appuyez sur <ESC>  pour stopper le list-ing et toute autre touche pour repren  -dre"
310 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Appuyer sur une tou-che"
320 CALL &BB06
330 BORDER 18:MODE 1:INK 0,26:INK 1,3
340 CLS:RESTORE 1700:FOR J=1 TO 35:READ S$:LOCATE 1,J+24:PRINT S$:NEXT
350 CALL &BB06
360 MODE 1:LOCATE 3,12:PRINT"Pions (1:normal ou 2:avec numero) ??"
370 G$=INKEY$:IF G$<>"1" AND G$<>"2" THEN 370
380 BORDER 2:INK 0,21:PAPER 0:PEN 1:MODE 1:INK 1,7:LOCATE 2,12:PRINT"Niveau de difficulte (1,2,3,4 ou 5) ??"
390 F$=INKEY$
400 F=VAL(F$)
410 IF F<1 OR F>5 THEN 390
420 '***********************************
430 '************DEBUT DU JEU************
440 '***********************************
450 INK 0,0:INK 1,26:INK 3,6:INK 14,0,26
460 MODE 0:DIM A(16,5)
470 WINDOW 1,17,1,25:PAPER 13:CLS
480 WINDOW #1,18,20,1,25:PAPER#1,1:PEN #1,0
490 W$="  A M S T E R   M I N D"
500 ENV 1,2,15,3,6,-1,1:ENT 1,7,7,0.6
510 RANDOMIZE TIME:FOR V=1 TO 5:A(16,V)=INT(RND*9)+4:NEXT
520 '
530 ' DESSIN DU JEU
540 '
550 INK 13,22:INK 2,22:INK 3,22:INK 9,22
560 FOR BV=514 TO 542 STEP 4:MOVE BV,1:DRAW BV,400,3:NEXT
570 MOVE 16,397:DRAW 511,397,3:MOVE 16,398:DRAW 511,398,3:MOVE 16,1:DRAW 505,1,2:DRAW 505,395,2:DRAW 16,395,2:DRAW 16,1,2:MOVE 345,1
:DRAW 345,250,2:LOCATE 12,3:PEN 3:PRINT F:MOVE 370,340:DRAW 370,380:DRAW 430,380:DRAW 430,340:DRAW 370,340
580 FOR X=0 TO 15:MOVE 16,X*16+1:DRAW 500,X*16+1:NEXT
590 FOR Z=1 TO 5:MOVE Z*64+16,1:DRAW Z*64+16,240:MOVE Z*32+345,1:DRAW Z*32+345,240:MOVE Z*32+345,1:DRAW Z*32+345,240,2:NEXT
600 FOR K=1 TO 9 STEP 2:LOCATE K,9:PEN 2:PRINT INT(K/2)+1:NEXT
610 FOR G=340 TO 380:MOVE 25,G:DRAW 325,G,9:NEXT:MOVE 25,340:DRAWR 300,0,2:DRAWR 0,40:DRAWR -300,0:DRAW 25,340
620 MOVE 16,1:DRAW 16,395,2:MOVE 8,1:DRAW 8,400,3:MOVE 5,1:DRAW 5,400,3:MOVE 2,1:DRAW 2,400,3:MOVE 12,1:DRAW 12,400,3:MOVE 511,3:DRA
W 511,396,2:MOVE 511,1:DRAW 511,3,3
630 MOVE 16,394:DRAW 26,399,2:DRAW 515,399,2:DRAW 515,6,2:MOVE 16,252:DRAW 505,252:MOVE 336,240:DRAW 336,252
640 INK 9,15:INK 2,0:INK 3,6:BORDER 6
650 GOSUB 1530
660 TE=TIME/300
670 '
680 ' ENTREES
690 '
700 FOR I=1 TO 15
710 FOR J=1 TO 5
720 LOCATE 4,5:PEN 2:PRINT "LIGNE";I
730 LOCATE 2,6:PEN 3:PRINT "COLONNE";J
740 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" THEN LOCATE J*2,26-I:PEN 14:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);CHR$(143);CHR$(22)+CHR$(0):IF INKEY(79)=-1 THEN 74
0 ELSE GOSUB 1550 ELSE LOCATE J*2,26-I:PEN 13:PRINT CHR$(143):AB=64*J:CD=(I-1)*16+1:MOVE AB-32,CD:DRAW AB,CD
750 IF R$="S" THEN 1160
760 IF R$="Q" THEN GOSUB 1450
770 R=VAL(R$)+3:IF R>12 OR R<4 THEN 740
780 ' Affichage des pions
790 IF G$="2" THEN A$=CHR$(240+R) ELSE A$=CHR$(231)
800 IF G$="1" THEN PEN R ELSE PEN 4
810 LOCATE J*2,26-I:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);A$;CHR$(22)+CHR$(0)
820 A(I,J)=R
830 SOUND 1,30,9,15
840 NEXT
850 SOUND 1,250,17,6:SOUND 2,200,17,6:SOUND 4,100,17,6:SOUND 8,50,7,6
860 '
870 ' Reponse de l'Amstrad
880 '
890 IF A(16,1)=A(I,1) AND A(16,2)=A(I,2) AND A(16,3)=A(I,3) AND A(16,4)=A(I,4) AND A(16,5)=A(I,5) THEN 1110
900 IF F=4 THEN GOSUB 1260:GOTO 1060
910 FOR M=1 TO 5
920 KI(M)=0
930 IF A(I,M)=A(16,M) THEN KI(M)=1:IF F=3 OR F=5 THEN V(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
940 NEXT M
950 FOR M=1 TO 5
960 IF F=2 THEN 990
970 IF (A(I,M)=A(16,1) AND KI(1)=0) OR (A(I,M)=A(16,2) AND KI(2)=0) OR (A(I,M)=A(16,3) AND KI(3)=0) OR (A(I,M)=A(16,4) AND KI(4)=0)
OR (A(I,M)=A(16,5) AND KI(5)=0) THEN IF F=1 THEN PEN 1:GOSUB 1580:GOTO 990 ELSE V(M)=1:ELSE V(M)=0
980 IF A(I,M)=A(16,M) THEN KI(M)=1:IF F=3 OR F=5 THEN V(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
990 NEXT M
```

ENFIN UN MEUBLE DIGNE DE VOTRE ORDINATEUR

pour 200 F. à la commande

le solde à la livraison



Plateaux réversibles à droite ou à gauche
Sobriété de l'ensemble. Possibilité de passer les fils dans les montants
Tôle d'acier de 2 mm protégée par phosphatation avant peinture
Plateaux mélaminés antireflets couleur sable. Piètement noir
Réserves à papier d'imprimante réversibles à droite ou à gauche (dim. 270 x 330 mm)
Pied réglable
Ensemble modulaire adaptable à vos besoins (photographie de l'ensemble complet)
Dimensions de la table : hauteur totale 710 mm
plateaux : 400 x 600mm, 210 x 600 mm
Dimensions des rallonges : 400 x 400 mm
Livrée démontée avec notice

* Frais d'envoi

BON DE COMMANDE à RETOURNER à : D M B I BP 32 60800 CREPY-EN-VALOIS

AMS-9

BON DE COMMANDE

Je désire commander à DMBI les fournitures ci-dessous pour expédition à l'adresse ci-contre :

NOM, Prénom : .....
ADRESSE ..... : .....
.....
Code postal : ..... VILLE : .....

DESIGNATION		PRIX UNITAIRE	QUANTITE	TOTAL
MEUBLE POUR ECRAN ET CLAVIER	A	920 F		
ENSEMBLE D'IMPRIMANTE DROIT OU GAUCHE	B	380 F		
TABLETTE REVERSIBLE DROITE OU GAUCHE	C	180 F		
			Frais d'envoi	70 F
Je règle la totalité de mes achats à la commande,			soit :	
Je règle 200 F à la commande et le solde à la livraison (+ frais contre-remboursement)				

SIGNATURE :

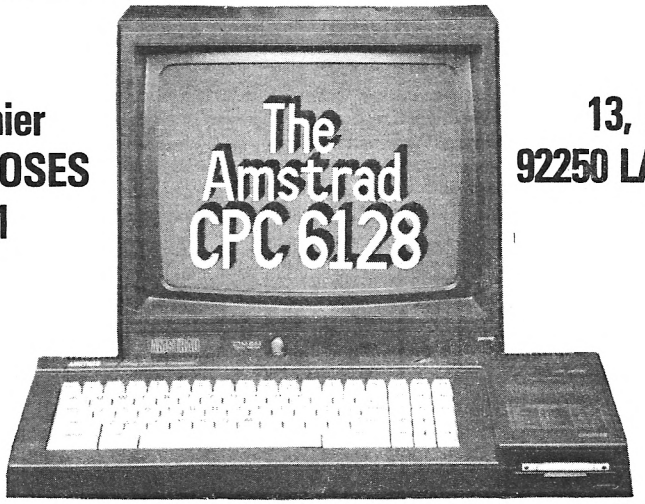
Pour les mineurs autorisation des parents obligatoire

Je joins :
- ☐ chèque bancaire
- ☐ C.C.P.
- ☐ mandat-lettre (exclusivement)

à l'ordre de D M B I

```
1000 FOR M=1 TO 5:IF A(I,M)=A(16,M) THEN IF F=3 OR F=5 THEN V(M)=2 ELSE PEN 2:GOSUB 1580
1010 NEXT M
1020 IF F=3 THEN M=0:FOR U=1 TO 5:IF V(U)=0 THEN 1040 ELSE IF V(U)=1 THEN M=M+1:PEN 1:GOSUB 1580 ELSE IF V(U)=2 THEN M=M+1:PEN 2:GOS
UB 1580
1030 IF F=5 THEN GOSUB 1360
1040 IF F=3 THEN NEXT
1050 P=0
1060 NEXT
1070 GOTO 1150
1080 '
1090 ' Fin de partie
1100 '
1110 B=INT(TIME/300-TE):MM=INT(B/60)
1120 LOCATE 12,26-I:PEN 14:PRINT "BRAVO":RESTORE 1630:CLS #1:PEN #1,0:PRINT #1,"  Vous avez gagne en";I;"lignes et en";MM;"min";B-M
M*60;"sec"
1130 FOR M=1 TO 134:IF INKEY$=" " THEN 1150 ELSE READ Q:SOUND 1,Q,18,7:NEXT:FOR GY=1 TO 36:READ KJ:SOUND 1,KJ,9,7:NEXT:FOR F=1 TO 17
:READ O:IF O<>1 THEN SOUND 1,0,26,7 ELSE SOUND 1,0,1
1140 NEXT
1150 FOR T=1 TO 2000:NEXT
1160 FOR C=342 TO 378:MOVE 28,C:DRAW 322,C,13:SOUND 1,950,1,15,1,1:FOR TX=1 TO 2:NEXT:NEXT
1170 FOR D=1 TO 5:LOCATE D*2,3
1180 IF G$="1" THEN PEN A(16,D):PRINT CHR$(231)
1190 IF G$="2" THEN PEN 2:PRINT CHR$(240+A(16,D))
1200 NEXT
1210 SOUND 1,55,35,15,1,1:SOUND 2,121,41,15,1,1:SOUND 4,367,31,15,1,1
1220 :PAPER #1,8:PEN #1,1:CLS #1:PRINT #1,"  Une  au-  tre  par  tie     Oui  ou  Non  ???"
1230 T$=UPPER$(INKEY$):IF T$<>"O" AND T$<>"N" THEN 1230
1240 IF T$="O" THEN ERASE A:GOTO 380
1250 SPEED KEY 20,2:MODE 0:PEN 0:PAPER 1:BORDER 26:INK 1,26:INK 0,0:CLS:LOCATE 1,12: PRINT"  S A L U T   !!":FOR H=1 TO 550:NEXT:M
ODE 1:CLS:END
1260 ' Reponse du niveau 4
1270 M=0:FOR S=1 TO 5
1280 Y(S)=0
1290 IF A(I,S)=A(16,S) THEN Y(S)=1:M=M+1:PEN 0:GOSUB 1580
1300 NEXT
1310 FOR U=1 TO 5
1320 IF A(I,U)<>A(16,U) AND ((A(16,1)=A(I,U) AND Y(1)=0) OR (A(16,2)=A(I,U) AND Y(2)=0) OR (A(16,3)=A(I,U) AND Y(3)=0) OR (A(16,4)=A
(I,U) AND Y(4)=0) OR (A(16,5)=A(I,U) AND Y(5)=0)) THEN M=M+1:PEN 1:GOSUB 1580
1330 NEXT
1340 RETURN
1350 ' Reponse du niveau 5
1360 DIM WQ(50):RESTORE 1680:FOR TY=1 TO 50:READ WQ(TY):NEXT
1370 AS=INT(RND*10)*5:FOR PO=AS TO AS+4
1380 M=WQ(PO+1)
1390 IF V(PO-AS+1)=1 THEN PEN 1:GOSUB 1580
1400 IF V(PO-AS+1)=2 THEN PEN 2:GOSUB 1580
1410 NEXT
1420 ERASE WQ
1430 RETURN
1440 ' Redefinition des couleurs
1450 PEN #1,0:PAPER #1,1:CLS #1:PRINT #1,"Chtde couleur  despi-ons(1)"
1460 FOR VV=1 TO 9
1470 PRINT #1,"Pion";VV:INPUT #1," ";K
1480 IF K<>INT(K) OR K<0 THEN 1470
1490 IF K>26 THEN 1530
1500 INK VV+3,K
1510 NEXT
1520 ' Fenetre 1
1530 CLS #1:PAPER #1,1:FOR N=1 TO 24:PEN #1,INT(N/2.2)+1:PRINT #1," ";MID$(W$,N,1):NEXT:RETURN
1540 ' Effacement des derniers pions de la ligne
1550 IF J=1 THEN 1570 ELSE J=J-1:LOCATE 2*(J+1),26-I:PRINT" ":LOCATE 2*J,26-I:PRINT" "
1560 SOUND 1,34,5,15,1,1
1570 MOVE 16,(I-1)*16+1:DRAW 400,(I-1)*16+1:RETURN
1580 LOCATE 11+M,26-I:PRINT CHR$(22)+CHR$(1);CHR$(255);CHR$(22)+CHR$(0);:RETURN
1590 ' ---------------------------------
1600 '            DATAS
1610 ' ---------------------------------
1620 ' Musique de victoire (W.A.MOZART : La flute enchantee : Papageno)
1630 DATA 127,142,159,4,159,142,159,169,159,142,4,127,4,142,4,4,142,169,213,213,4,213,106,106,4,106,127,4,142,4,159,159,4,4,127,142,
159,169,159,142,159,169,159,142,4,127,4,142,142,4,142,106,106,4,106,142,4,4,142,169,4,190,4,213,4,4
1640 DATA 213,169,142,142,4,142,127,142,159,142,127,4,142,4,159,4,106,4,106,169,169,4,169,142,159,169,159,142,4,127,4,142,142,4,4,4,
159,142,127,127,4,127,119,127,142,127,119,4,106,4,95,4,119,142,169,169,4,169,159,169,190,169,159,127,142,169,159,4
1650 DATA 159,142,127,119,106,4,4,4,169,169,169,4,159,159,159,159,4,4,4,159,142,127,119,106,4,4,4,169,169,169,4,159,159,159,159,4
1660 DATA 0,159,213,253,0,213,1,213,239,253,284,319,0,319,0,319,319
1670 ' Niveau 5
```

M O V E



2, rue Marc Sangnier
94240 - L'HAY-LES-ROSES
Tél. : 46.83.03.61

13, Bd de la République
92250 LA GARENNE COLOMBES
Tél. 47.84.21.77

PERIPHERIQUES

MODEM DTL 2000 ET INTERFACE PERMETTENT L'ACCES AUX RESEAUX TELETEL ET TRANSPAC ET D'ECHANGER DES PROGRAMMES ET DES DONNEES PAR LA LIGNE TELEPHONIQUE AVEC UN AUTRE POSSESSEUR DE MICRO AMSTRAD	1990 F
MODEM DTL 2000/DTL V23 ACCES AU RESEAU TELETEL ET LA COMMUNICATION ENTRE DEUX AMSTRAD A 1200. BAUDS	1490 F
LECTEUR DE DISQUE + INTERFACE DDI1	1990 F
LECTEUR DE DISQUE FD1 (2e lecteur)	1590 F
IMPRIMANTE SMITH CORONA FASTEXT 80	2190 F
IMPRIMANTE EPSON LX 80	3670 F
IMPRIMANTE DMP 2000	2290 F
INTERFACE RS 232	590 F
SYNTHETISEUR VOCAL	390 F
JOYSTICK	129 F
CRAYON OPTIQUE (avec logiciel)	390 F
ADAPTATEUR PERITEL (464-664-6128)	490 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	180 F

UTILITAIRES SUR DISQUETTE

TURBO PASCAL Plus vite, plus facile, le langage qui vous permet d'utiliser à fond votre ordinateur	741 F
TURBO TUTOR C'est un ensemble formation pour apprendre et maîtriser "SANS PEINE" LE PASCAL	474 F
LOGICYS U.D.O.S. 1.3 ACCES DIRECT + UTILITAIRES	590 F
MICRO APPLICATION D.A.M.S. ASSEMBLEUR-MONITEUR-DESASSEMBLEUR	395 F
MULTIPLAN	498 F
D Base II	790 F

LOGICIELS SUR DISQUETTE

ORPHEE	340 F	WHO DARES WINS II	180 F
MACADAM BUMPER	240 F	LA BATAILLE D'ANGLETERRE	220 F
MANAGER	240 F	SATELLIT WARRIOR	159 F
JUMPJET	159 F	HIGH WAY ENCOUNTER	169 F
SPACE MOVING	395 F	FIGHTING WARRIOR et EXPLOTING FIRST	240 F
SNOOKER	159 F	AMSTRADUVARIUS	339 F
EMPIRE	310 F	FOOT	220 F
AMELIE MINUIT	220 F	CYRUS II	259 F
SORCERY PLUS	169 F	BOXING	169 F
TORNADO LOW LEVEL	169 F	AIR WORLD	159 F
SLAPSHOT	159 F	RAID	169 F
FIGHTER PILOT	159 F	WITZARDS LAIR	169 F
3D FLIGHT	260 F	LORIGRAPH	300 F
MISSION DELTA	200 F	BRUCE LEE	179 F
SPY VS SPY	190 F	MILLION (4 jeux)	180 F
ELECTRO FREDDY	129 F		
DEVILS CROW	169 F		
LOTO	180 F		

NOUVEAUTÉS

LECTEUR 5"1/4 VORTEX	N.C.
EXTENSION MEMOIRE 256 Ko VORTEX	N.C.

M.O.V.E. REVENDEUR AGREE ERE INFORMATIQUE

MATERIEL

AMSTRAD PCW 8256 (le système de traitement de textes). Connecté avec une interface série en option le PCW 8256 peut se transformer, à un prix très compétitif en un terminal "INTELLIGENT"	6990 F
AMSTRAD CPC 6128 COULEUR	5990 F
AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME	4490 F
AMSTRAD CPC 664 COULEUR	5290 F
AMSTRAD CPC 664 MONOCHROME	4490 F
AMSTRAD CPC 464 COULEUR	3990 F
AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME	2690 F
BUREAU AMSTRADESK	1150 F

DISQUETTES 3' UNITE ..... 40 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS

FACTURATION STANDARD LOGICIEL EN ACCES DIRECT (tenue de stock, inventaire vierge ou chiffré, liste des réapprovisionnements	990 F
FACTURATION CAISSE DETAL LOGICIEL EN ACCES DIRECT	1190 F
COMPTABILITE GENERALE. LOG. ACC.	1640 F
DATAMAT Gestion de fichier 464-664-6128	450 F
TEXTOMAT Traitement de textes 464-664-6128	450 F
GESTION BANCAIRE	320 F
MASTER FILE Gestion de fichier	345 F

LOGICIELS SUR CASSETTE

CAVERNS OF MARS	110 F	HYPER SPORT	129 F
RAID OVER MOSCOW	149 F	CRAFTON ET XUNK	140 F
BALLE DE MATCH	139 F	SPITFIRE 40	129 F
MACADAM BUMPER	160 F	ROCK RAID	110 F
AMELIE MINUIT	140 F	SCRABBLE	260 F
SKY FOX	149 F	MILLION (4 jeux)	240 F
EXPLODING FIST	139 F	CAULDRON	120 F
THE HOBBIT	150 F	NIGHT SHADE (4 jeux)	129 F
PINBALL	159 F	FOOT	169 F
MISSION DELTA	120 F	BRUCE LEE	139 F
MATCH POUR LE BAC	340 F	HOLD UP	120 F

AMS-9 **BON A DECOUPER**

Désignation	Quantité	Prix
(Logiciels) Frais de port 30 F.		
(Matériel) Frais de port 70 F.		
TOTAL TTC		

LIBELLEZ VOS CHEQUES A L'ORDRE DE MOVE

```
1680 DATA 1,4,3,2,5,4,3,5,1,2,2,1,5,4,3,3,4,2,5,1,5,1,2,4,3,4,3,1,5,2,1,5,2,4,3,5,2,1,3,4,4,1,2,3,5,2,4,5,3,1
1690 ' Mode d'emploi
1700 DATA "       REGLES DU JEU",,Amster-mind est une version ameliore du Master Mind.,Le but du jeu est de,retrouver la combinaison
 des 5 pions     choisis aleatoirement par l'ordinateur.
1710 DATA Pour cela vous devez entrer votre combi-naison faite de 5 chiffres
1720 DATA Chaque chiffre corespondant a un pion et vous devez regarder dans le tableau de droite la reponse de l'ordinateur,les peti
ts pions blancs indiquent l'exi-stence du pion situe dans une autre co-lonne dans la combinaison a trouver
1730 DATA "les petits pions noirs indiquent,eux,l' existence du pion dans la colonne cores -pondante pour le niveau 1 et 2"
1740 DATA Vous devez trouver la combinaison de l' Amstrad en le moins possible de combinai-sons et de temps.,Vous disposez de 5 nive
aux de difficul- tes,"-1=normal:les petits pions se situent     toujours dans la case correspondant au pion."
1750 DATA -2=seuls les petits pions noirs s'affi -chent(dans la case corespondant au pion),-3=les petits pions noirs et blancs s' a
ffichent de gauche a droite dans l'or  -dre(donc pas forcement dans la case cor-respondant).
1760 DATA "-4=fait pour les joueurs confirmes,les  petits pions noirs s'affichent avant lespetits pions blancs dans l'ordre de",gauc
he a droite (meme principe que pour le niveau 3)
1770 DATA "-5:le + dur:les petits pions s'affichent n'importe ou dans la colonne de droite  et ne donne donc aucune idee des pions a
ttribues a ceux-ci..."
1780 DATA "Il`y a 15 lignes de combinaisons possi -bles,9 pions differents,5 colonnes.",
1790 DATA"Il y a 2 sortes de pions differentes:-la 1ere represente 1 pion simple avec pour chacun 1 couleur.                -la 2
eme represente 1 pion avec son numero (+ identifiable que l'autre pour le moni-teur monochrome) et de couleur unique  noir"
1800 DATA "En appuyant sur <DEL> vous effacerez le dernier pion de la ligne:toute erreur  etant  donc permise !"
1810 DATA En appuyant sur la touche [Q] vous pour-rez redefinir la couleur de chaque pion(1) en donnant pour chaque un nombre de 0 a
 26.
1820 DATA (En donnant une valeur plus grande que    26 a un pion vous pourrez revenir dire-ctement au jeu (les autres valeurs ta --p
ees restant enregistrees))
1830 DATA "En appuyant sur la touche [S],l'ordina -teur vous devoilera la combinaison qu'il fallait trouver.",En fin de partie la co
mbinaison a trou -ver s'affichera dans le cadre du haut.
1840 DATA Le niveau etant affiche lui dans le     petit cadre du haut a droite,"Pour arreter la musique de victoire et  passer a  la
 suite: Appuyez sur la barre d'espace"
1850 DATA "PS:Si vous entrez le meme pion plus de  fois qu'il n'est dans la combinaison et qu'un de ces pions est bien place",le nom
bre de la combinaison sera respec-te en signalant de toute facon les bons pions bien places.
1860 DATA ,,,"  BONNE CHANCE !!",,Appuyez sur une touche
```


VIDEO PLUS

UN NOUVEAU JOURNAL
QUI VOUS PARLERA DU
MATERIEL VIDEO
SANS FAUX-FUYANT NI COMPLAISANCE

+ d'informations
+ d'astuces
+ d'images
+ de tests
+ d'essais

DANS LES KIOSQUES LE 15 MARS 1986

du Nouveau chez **pm informatique**

Le courrier automatique connecté avec FICH et CALC

FICH ET CALC Réf. PM 83A **TTC 950 F**
Gestion de fichiers - Vous créez vos fichiers et vous les exploitez - Classement par code - Séquentiel indexé - Éditions sélectives (Clients, stocks, paie, tarifs, inventaire, étiquettes, adresses - de prix).

COURRIER TEXTE Réf. PM 84A **TTC 450 F**
Traitement de texte simple pour courrier, connectable avec FICH-ET-CALC. A partir de la gestion de fichier, vous créez un fichier d'adresses auxquelles vous adressez votre courrier.

DEVIS FAC Réf. PM 43A **TTC 1050 F**
Fichier articles avec prix de vente. Rédaction et édition des devis et des factures. Livre de ventes.

COMPTA PM Réf. PM 25A **TTC 1450 F**
7 journaux, 5000 comptes.
2000 écritures avec 1 disquette.
Remise à zéro en cours d'année possible avec reprise des cumuls.

Disquettes de démonstration + documentation = 365 francs dont 280 francs déductibles lors de l'achat de la version complète.

Consultez votre distributeur Amstrad, ou bien :

Envoyez votre adresse avec le chèque en précisant :
- la référence PM
- la version (démonstration ou complète)
- le type de votre CPC (6128 ou PCW 8256)

à retourner à **microtex**
22, place de la république - 59170 CROIX
tél. : 20.98.29.29



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ∅ 43.22.70.85
10 h a 19 h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

+ de 1000 TITRES

AMSTRAD

GOLIATH/RAINBOW	99	
ZIGGY/RAINBOW	99	
MERCENAIRE/RAINBOW	99	
ATTENTAT/RAINBOW	195	D
WARRIOR/RAINBOW	149	
WARRIOR/RAINBOW	195	D
THE CONVENANT (PROMO)	49	
AVENTURES AU CHATEAU (PROMO)	49	
BATTLE BEYOND THE STARS (PROMO)	49	
FIRE ANT (PROMO)	49	
JACK AND THE BEANSTALK (PROMO)	49	
KONG STRIKE BACK (PROMO)	49	
MICROSAPIENS (PROMO)	49	
MARSPORT (PROMO)	49	
ON THE RUN (PROMO)	49	
PROJECT FUTURE (PROMO)	49	
CASTLE BLACKSTAR (PROMO)	49	
SATELLITE WARRIOR (PROMO)	49	
ATLANTIS	115	
AMX MOUSE	690	
ALIEN 8	99	
AMELIE MINUIT	119	
AMELIE MINUIT	166	D
A VIEW TO A KILL	147	D
AIRWOLF	89	
AIRWOLF	125	D
BEACH HEAD II	99	
BEACH HEAD II	150	D
BATAILLE D'ANGLETERRE	140	
BOUNTY BOB STRIKES BACK	99	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BRUCE LEE	95	
BRUCE LEE	145	D
BEACH HEAD	99	
BOULDERDASH	105	
BEACH HEAD	152	D
BATTLE OF BRITAIN	119	
BASE-BALL	135	
COMMANDO	99	
COLOSSUS CHESS IV	140	
CRAYON OPTIQUE	320	
CHIMERA	50	
CAULDRON	89	
COMPUTER HITS 10	99	
COMBAT LYNX	125	
CYRUS II CHESS	108	
CYRUS II CHESS	180	D
DR WHO	150	
DR WHO	210	D
DUN DARAGH	160	D
DOSSIER G	115	
DOSSIER G	157	D
DALEY THOMSON SUPERTEST	95	
DALEY THOMSON DECATHLON	95	
DEFEND OR DIE	110	
DATAMAT	338	D
DRAGONTORC	99	
DOPPLEGANGER	105	
DEVIL'S CROWN	130	D
DEVIL'S CROWN	105	
DAMS ASSEMBLEUR/DESSAS	224	
DAMS	294	D
ELITE	140	
EDEN BLUES	140	
ENDURANCE	120	
EMPIRE	289	D
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130	
FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200	D
FOOT	180	
FIGHTING WARRIOR/ EXPLODING FIST	230	D
FIGHTING WARRIOR	77	
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	136	D
GOONIES	99	
GOONIES	150	D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	190	D
GHOSTBUSTERS	105	
HYPERSPORTS	100	
HOLD UP	108	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
HIGHWAY ENCOUNTER	180	D
HACKER	130	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
IMPOSSIBLE MISSION	150	D
INTERNATIONAL KARATE	89	
INFERNAL RUNNER	180	
JUGGERNAULT	89	
JUMPJET	135	D
KNIGHT LORE	95	
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	190	
LOGISYS COMPTABILITE GENERALE	1400	D
LORIGRAPH	350	D
LORDS OF THE RINGS	235	
LE GESTE D'ARTILLAC	290	
LASER BASIC	170	
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	180	
LORDS OF MIDNIGHT	95	
LORDS OF MIDNIGHT	135	D
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	220	
MACROCOSMICA	120	
MACROCOSMICA	170	D
MAXAM	235	
MONTSEGUR	117	
MICRO SCRABBLE	250	
MATCH POINT	99	
MATCH DAY	79	
MISSION DELTA	108	
MISSION DELTA	154	D
MACADAM BUMPER	140	
MACADAM BUMPER	178	D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MANIC MINER (SOFTWARE PROJECT)	89	
MANDRAGORE	199	
MANDRAGORE	290	D
NIGHT RIDER	99	
NIGHT SHADE	99	
QUILL/ILLUSTRATOR	290	
RALLYE II	120	
RALLYE II	280	D
ROCKY HORROR SHOW	95	
ROCCO	100	
RAID	95	
RAID	145	D
STREET HAWK	99	
SABOTEUR	99	
STRANGELOOP	120	
SYNTHE VOCAL AMSTRAD	390	
STRONG MAN	110	
SPITFIRE 40	120	
SWEEVO'S WORLD	110	
SPY VS SPY	102	
SUPERCHESS III	135	
SORCERY	95	
SUPERSTARS CHALLENGE	95	
SLAPSHOT	139	D
SORCERY	134	D
SOUTHERN BELLE	86	
THE LAST V8	40	
TLL	100	
TLL	170	D
TURBO PASCAL	770	D
TYRANN	149	
THEY SOLD A MILLION	95	
THEY SOLD A MILLION	143	D
THE NEVER ENDING STORY	102	
THE WAY OF EXPLODING FIST	71	
THEATRE EUROPE	119	
U DOS	380	
WHO DARES WINS II	110	
WINTER SPORTS	120	
WOLRD CUP	110	
YIE AR KUNG FU	120	
ZORRO	130	
1815	195	D
3D FLIGHT	140	
3D VOICE CHESS	154	D
3D BOXING	108	
3D BOXING	142	D
3D GRAND PRIX	108	
5e AXE	190	

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
TÉL.

AMS - 9

TITRES — PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage 20 F
Precisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** F
Règlement je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à reception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Preciser votre ordinateur de jeux
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM



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).

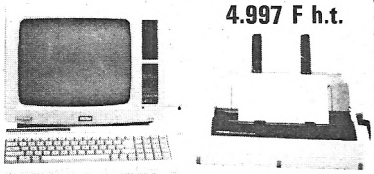
ORDIVIDUEL

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



4.997 F h.t.

☐ PCW 8256 ..... 5.925 F

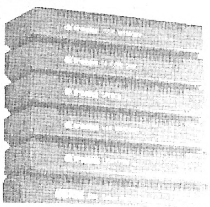


☐ CPC 6128 moniteur monochrome ... **4490 F**
☐ CPC 6128 moniteur couleur ..... **5990 F**
☐ CPC 464 moniteur monochrome ..... **2690 F**
☐ CPC 464 moniteur couleur ..... **3990 F**



☐ 1er lecteur de disquettes..... **1990 F**
☐ 2ème lecteur de disquettes..... **1590 F**
☐ cordon 2ème lecteur disquette..... 150 F

Produits DK TRONICS



Extension 64 K :
☐ pour 464-664..... **599 F**
extension 256 K.ROM
☐ pour 464-664..... **1.199 F**
☐ pour 6128..... **1.199 F**
extension 256 K. silicon-disk
☐ pour 464-664..... **1.199 F**
☐ pour 6128..... **1.199 F**
stylo optique
☐ pour 464-664 en cassette..... **249 F**
☐ pour 464-664-6128- en ROM..... **349 F**
synthé vocal
☐ pour 464-664 en cassette..... **349 F**
☐ pour 464-664-6128 en ROM..... **490 F**

DIVERS
☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) ..... 198 F
☐ adaptateur péritel pour 464 ..... 390 F
☐ adaptateur péritel pour 664-6128..... **450 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
☐ 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 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 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

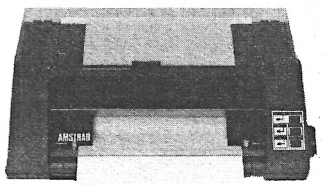
LIVRES ET REVUES

☐ 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**

Possibilités de crédit partiel ou total



☐ imprimante DMP 2000 ..... 2290 F
☐ interface M.I.D.I. ..... 1490 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) ..... 590 F
☐ stylo optique ..... 290 F

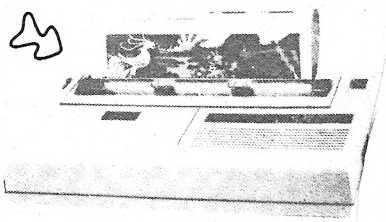


☐ **Joystick AMSTRAD**..... **149 F**

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal ..... 499 F



L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"

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.
Interface centronic
☐ okimate 20 ..... **2.950 F**

☐ souris ..... 690 F



Cassettes vierges C20
☐ les 5..... **45 F**
☐ les 10..... **80 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
Pour transformer votre AMSTRAD en centrale de mesures. Possibilité de brancher plusieurs cartes
☐ carte 8 E/A..... **395 F**

Tous nos prix sont indicatifs

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 - 9

réseau ORDI 94

AVANT PREMIERE
UNE EXCLUSIVITE D.D.I.

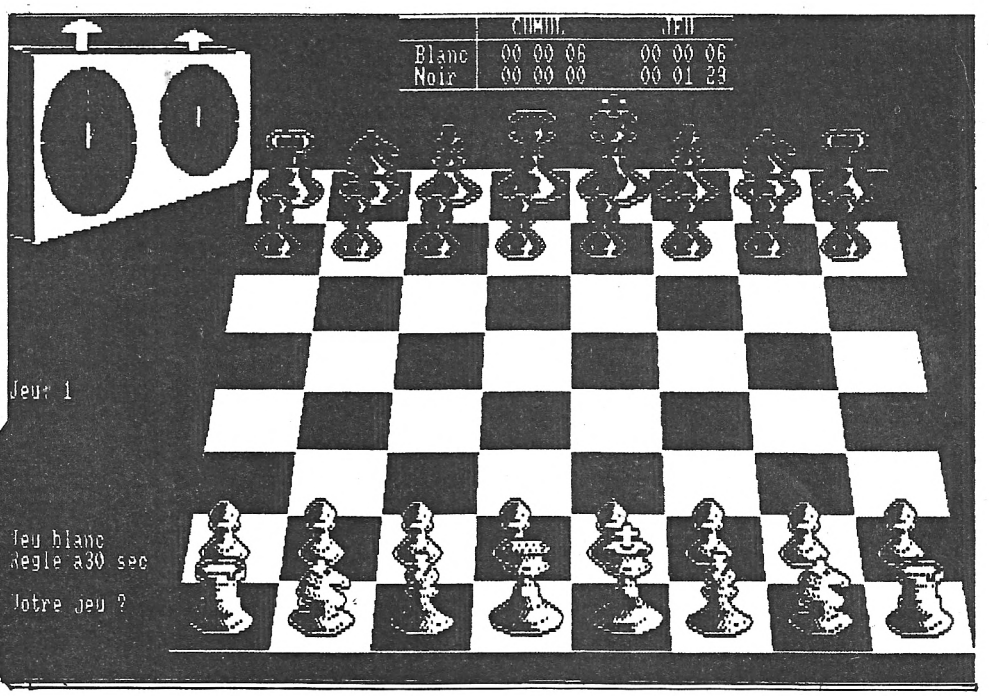
PCW 8256

3D CLOCK CHESS

Le superbe 3D CLOCK CHESS est (en avant première) **disponible en français (programme et notice) et cela même avant qu'il ne le soit en Angleterre ! ***

UN FABULEUX PROGRAMME AUX PERFORMANCES ETOURDISSANTES.
ULTRA RAPIDE - 100 % LANGAGE MACHINE.

- ☆ **Jeu en 3D avec orientation bi-directionnelle**
- ☆ **4 possibilités de jeu**
- ☆ **Copie d'écran sur imprimante**
- ☆ **Sauvegarde sur disc des parties**
- ☆ **Plusieurs milliers d'ouverture programmées**
- ☆ **Menus d'aide très élaborés.**



Créé en collaboration avec le grand maître JON SPEELMAN, Champion d'Angleterre 1978 - 1985.

EN DISC 220 F.

Les quatre modes de jeu permettent une infinité de niveaux convenant aussi bien aux débutants qu'aux experts chevronnés.

- **MODE PENDULE :** Choisissez le temps limite de jeu d'une partie complète pour les blancs et pour les noirs.
- **MODE MATCH :** Le programme doit jouer ses coups dans le même temps que les vôtres.
- **MODE TIMING :** Imposez un temps de réponse au programme.
- **MODE ETUDE :** Demandez-lui de trouver le Mat en 3 coups par exemple.
- **MODE ANALYSE :** Changez de côté, de couleur ou certaines pièces du jeu en cours de partie.
- **AFFICHAGE :** Outre un superbe jeu en 3D, le programme affiche les niveaux de recherche avec les positions qu'il étudie. Vous pouvez même le forcer à jouer l'une d'entre elles.
- **OPTIONS DIVERSES :** Conseil de jeu ou jeu à votre place. Hard copy sur imprimante, sauvegarde sur disc de parties, jeu automatique (le programme joue seul dans le mode et les temps que vous avez choisis).

3D CLOCK CHESS est disponible chez : **NASA, FNAC MICRO, AUCHAN, HACHETTE MICRO, DURIEZ, PARTENAIRES,** et chez tous les TRES BON REVENDEURS **AMSTRAD.** En cas de difficulté pour vous le procurer chez votre revendeur habituel, vous pouvez l'obtenir par correspondance en ajoutant 20 F de port à :

DDI **C.A. PARIS NORD - LE BONAPARTE - 93153 LE BLANC-MESNIL-CEDEX** TEL.: 48.67.28.44 - TELEX : 213 396 F.

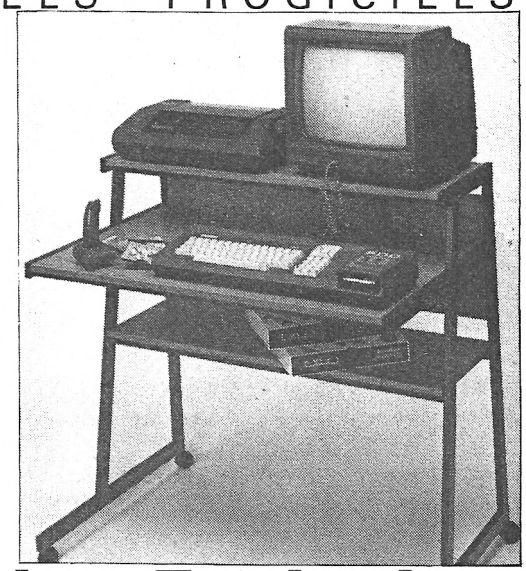
**** d'autres logiciels sont disponibles pour le 8256. Pour en obtenir la liste complète écrivez-nous.***

TOUT POUR L'AMSTRAD

MICRO ORDINATEURS - LOGICIELS - PROGICIELS

AMSTRADESK

Bureau pour ordinateur personnel



- Structure rigide en tube acier de section rectangulaire.
- Large espace disponible pour les cables de liaison.
- Espaces de rangement pour cassettes, disquettes et papier.
- Equipé de 4 roulettes permettant un déplacement aisé.
- Belle finition d'ensemble. Structure acier peinte couleur brun. Panneaux de particules plaqués teck.
- Livré en Kit (grande facilité de montage).
- Dimensions :
  Hauteur : 889 mm.
  Longueur : 933 mm.
  Profondeur : 610 mm.

940 F T.T.C. en Importation Exclusive

PI 8256

Poste informatique



990 F TTC

REVENDEURS, nous consulter

- Structure rigide en tube acier de section rectangulaire.
- Large espace disponible pour les câbles de liaison.
- Espace conçu pour l'imprimante.
- Equipé de 4 roulettes permettant un déplacement aisé.
- Belle finition d'ensemble. Structure acier peinte couleur gris. Dessus bois stratifié gris.
- Livré en Kit (grande facilité de montage).
- Dimensions :
  Hauteur : 680 mm
  Longueur : 1 000 mm
  Profondeur : 700 mm

BON DE COMMANDE à retourner à :

S.D.I. 25, route de Montargis - 89300 JOIGNY - Tél. : (16) 86.62.06.02

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

- AMSTRADESK ☐, au prix de 940 F TTC l'unité, nombre .....
- PI 8256 ☐, au prix de 990 F TTC l'unité, nombre .....

Ci-joint, mon règlement par chèque, augmenté de 150 F de frais de port par article ;

soit un total de : ..... francs.

MEA CULPA

Dans le programme de **démonstration du crayon optique** (Amstrad Magazine n° 8), notre imprimante a profité d'un moment d'inattention pour nous faire des facéties... En effet, un mauvais formattage est cause des "caractères bizarres" contenus dans le listing. Il convient donc de les rectifier comme suit :
ç : à remplacer par "\".
| : sur écran la barre devient X (controle et X).

A propos de **Géo de France** (Amstrad Magazine n° 8) : si vous avez des problèmes pour ce programme et qu'il s'arrête (comme pour beaucoup d'entre vous) à la ligne 440... pas d'affolement. Si vous êtes dans ce cas, vérifiez bien votre listing des lignes 80 à 430. Vous avez dû "oublier" des datas, des virgules ou y faire une petite erreur de saisie. Explications : dans un premier temps, l'ordinateur réagit à un "READ A,B", c'est-à-dire qu'il lit des données numériques. Si vous avez fait des erreurs dans les premiers datas (80-430) et que vous avez omis des données, l'ordinateur va continuer à les lire à partir de la ligne 440, où, évidemment il trouve des expressions alphanumériques alors qu'on lui a demandé de lire, dans un premier temps, des variables exclusivement numériques (d'où messages d'erreurs). Ne vous découragez pas, un programme avec des datas est toujours un peu délicat à mettre au point. Lorsque vous aurez fidèlement reproduit ce listing, vous constaterez qu'il tourne parfaitement.

P.S. : Toulon (et non Draguignan) est préfecture du Var... Comme quoi certains devraient utiliser plus souvent ce type de logiciels...

Au sujet de **Pronofoot** (A.M n° 7), certains nous ont demandé s'il était possible de sauvegarder des fichiers sur disquette sous des noms différents. La réponse est affirmative. Lorsque l'ordinateur vous demande la date de sauvegarde, il faut obligatoirement faire débuter le nom du fichier par une LETTRE. (Ex : Av-10-86 pour 10 avril 86). Le fichier sera alors présent sur la disquette sous la forme "AV-10-86". Il suffira alors, sans rien modifier au programme, pour récupérer ce fichier en chargement répondre "av-10-86" lorsque le programme vous demande le nom du fichier à charger. Pour mémoire, si vous vous contentez d'introduire la date sous la forme "10/03/86" (comme indiqué dans la notice), chaque nouveau fichier sera sauvegardé sous la forme "date$." et viendra écraser le précédent fichier qui s'intitulera alors "date$.BAK".

Listing **Pharaons** (Cahiers d'Amstrad n° 2) : notre maquettiste fou a frappé... Le temps, pour lui, de couper une ligne trop longue et de décrocher un superbe (et précoce) poisson d'avril collé dans son dos, et le voilà qui se venge en recollant la fin d'une ligne à un mauvais endroit. Il faut donc rectifier en :
4250.....SCOR = INT (RND(11 + 32) × 100):LOCATE 1,25:PRINT "SCORE:";SCOR:FOR T = 1 TO 1000:NEXT:GOSUB 4270
4360 FOR B = 1 TO 26.
A la ligne 10, n'oubliez pas de rétablir le "'" après les ":" et avant "Pharaons par C. Jacquet".

PETREL INFORMATIQUE

147, rue du Temple 75003 PARIS (vente par correspondance ou sur rdv)

L'intelligence artificielle vous attire, abordez la avec EXPERTIS, le 1er systeme expert sur AMSTRAD.
EXPERTIS avec son moteur d'inference comprend de nombreuses fonctions dont: chainages avant et arriere, ecriture, sauvegarde de bases de regles etc... EXPERTIS evalue la conclusion la plus probable avec un coefficient de realite et expose sa demarche complete en cours de travail. Les domaines d'application sont multiples: enseignement, medecine, recherche, detente par exemple. Il y a aussi un club utilisateur pour echanger ou acquerir de nouvelles bases, et une possibilite de versions personnalisees non protegees.
EXPERTIS peut contenir jusqu'a 200 regles de 8 faits et conclusions et est livre avec une base exemple.

EXPERTIS K7 355F D 370F

Gerez vos parties amicales ou vos concours de TAROT ou de BELOTE suivant les regles officieles. Ces logiciels comprennent entree, verification, sauvegarde, impression des resultats et affichage des rencontres apres chaque tour.
TAROT ou BELOTE K7 180F D 195F
TAROT et BELOTE K7 240F D 250F

Faites des dessins techniques precis ou des portraits en haute resolution avec EASYART. Ce logiciel vous offre 16 couleurs, une centaine de caracteres graphiques redefinissables et de nombreuses formes de plumes et de pinceaux.
EASYART K7 110F D 150F

Travaillez avec les 3 modes a la fois sur l'ecran grace a 3MODES.
3MODES K7 50F D 90F

LOGICIELS PRIDE UTILITIES

RSX SYCLONE ou TOMCAT	K7 130F	
ZEDIS ou SCRIPTOR	K7 130F	D 165F
TRANSMAT	K7 150F	D 185F
SYSTEME X	K7 170F	D 205F
PRINTER PAC1	K7 125F	D 160F
ODDJOB		D 200F

SPIRIT complement de TRANSMAT pour les programmes sans en-tete K7 125F
Notice en francais seule 7,50F en timbres et enveloppe reponse.

LOGICIELS BEEBUG SOFT

TOOLKIT	K7 175F	D 205F
DISC DEMON		D 205F
REMBRANDT, LOCKSMITH	K7 165F	D 205F

DATAPEN nouveau stylo optique avec electronique integree, bouton poussoir et diode de controle. Fonctionne aussi bien sur ecran monochrome que couleur livre avec logiciel non protege.
DATAPEN + logiciel K7 320F D 355F

Bon de commande a decouper ou a recopier (port 10F ou recommande 20F) AMS 9
Carte Bleue Carte CA EUROCARD ACCESS Je commande Prix
Carte N. . . . . .
Carte expiration . . . . . .
Nom . . . . . .
Adresse . . . . . .
. . . . . Port . . . .
SIGNATURE . . . . . Total . . . .

Ne perdez plus la mémoire pendant les microcoupures grâce à MICROSAVE Système électronique de protection. Autonomie 15 mn.
MICROSAVE 5 et 12V prix n.c.
5 V prix 300 F.

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).

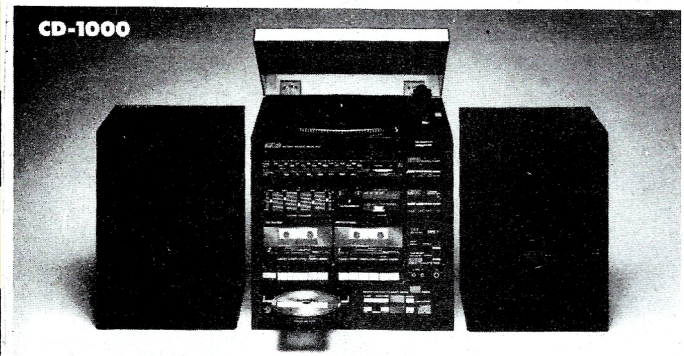
3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurence féroce qui y règne, so,nt bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

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

Chaînes hi-fi AMSTRAD CD-1000 & CD-2000

avec compact-disc intégré

CD-1000



La chaîne CD-1000 complète avec ses enceintes

4490F

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

La chaîne CD-2000 complète avec ses enceintes

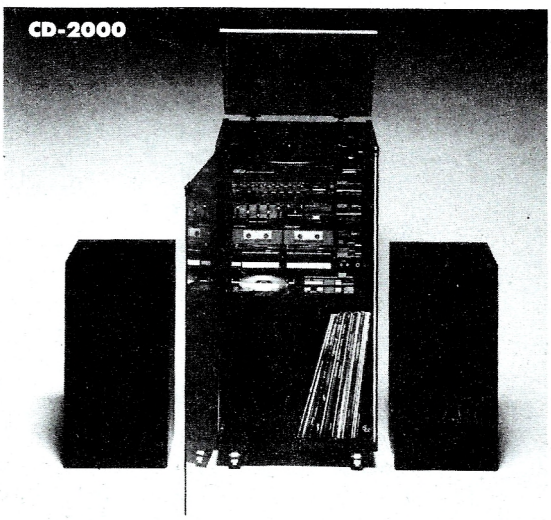
4990F

A crédit CETELEM
1490F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 %
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CD-1000	CD-2000
• Ampli 30 watts	• Ampli 30 watts
• Egaliseur 5 fréquences	• Egaliseur 5 fréquences
• Double platine cassette avec position métal	• Double platine cassette avec position métal
• Tuner PO/GO/FM	• Tuner PO/GO/FM
• Platine disque 33/45 T, cellule magnétique	• Platine disque 33/45 T, cellule magnétique
• Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage	• Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage
• Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts	• Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts
• Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 25 x 21 x 35 cm	• Meuble rack
	• Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 30 x 25 x 48 cm

CD-2000

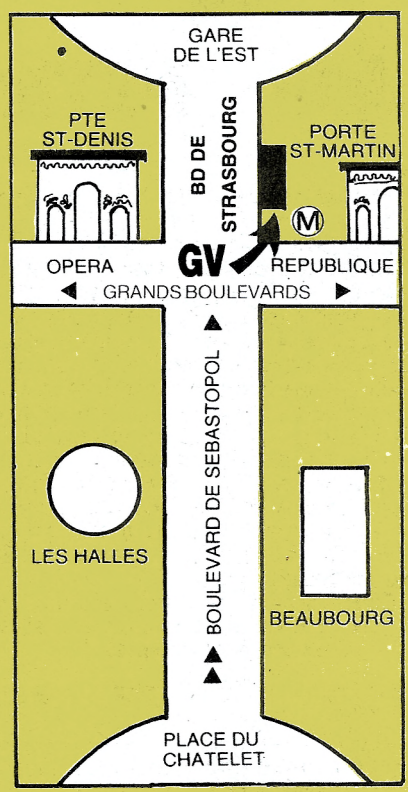


Offrir une chaîne complète, avec tous les éléments y compris le compact-disc, pour moins de 5000 F, il ne pouvait y avoir qu'AMSTRAD et son génial patron, Alan SUGAR, pour nous l'offrir.

Incontestablement, l'événement HIFI de l'année. A venir écouter absolument chez GENERAL, le temple d'AMSTRAD.

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 ces 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.

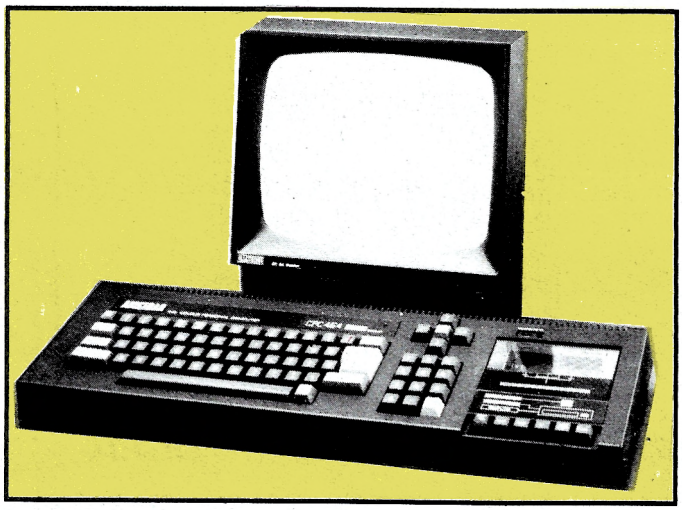
Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis 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

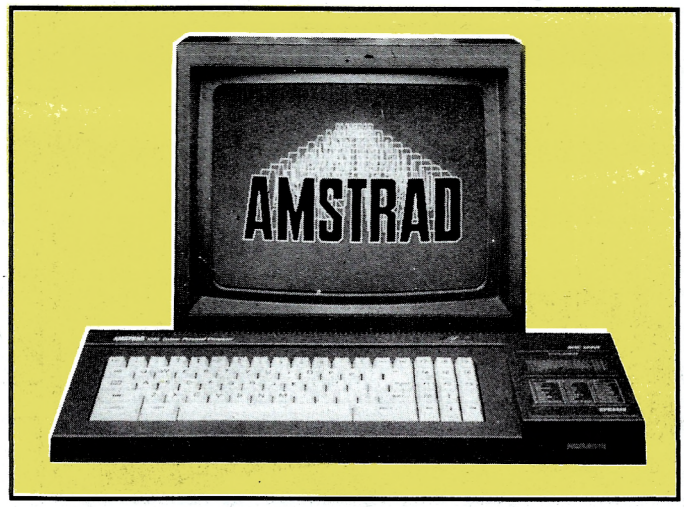
l'ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

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.

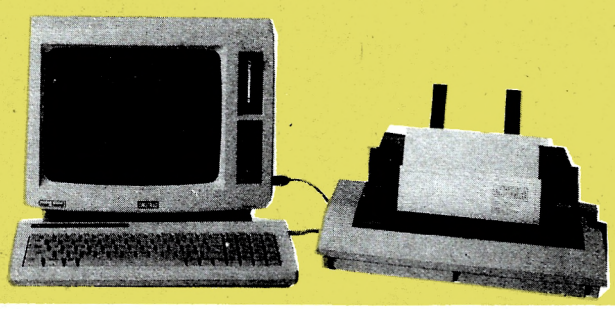
Le format SYSTEME:
C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: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

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+.

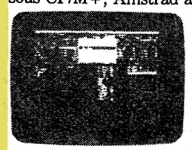
Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2,2 Amstrad.
CPU et RAM.
Un microprocesseur Z80 A standard avec 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 RS232 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.

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.

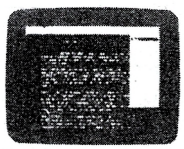
TARIF GENERAL
pour le PCW 8256
avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

5990 F

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

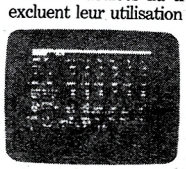
Possibilité de leasing AUTOBAIL sur 4 ans.

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.

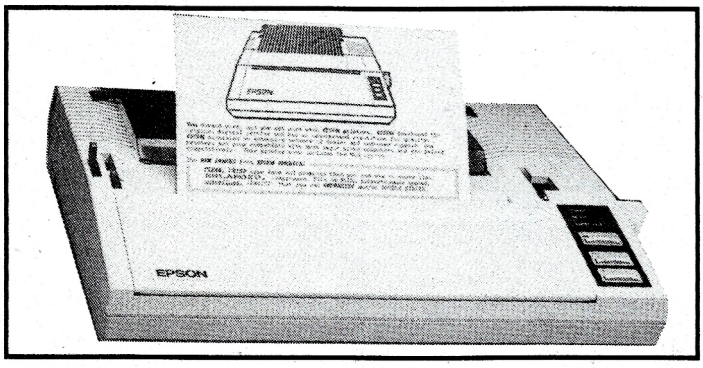
Avec l'aide du microprocesseur Z80 A fonctionnant à 4 MHz, le PCW 8256 surpasse en vitesse et performances un IBM PC ordinaire. Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos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

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

3395F

A CREDIT CETELEM
995 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

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 onéreuses.

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 caractères définissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de créer 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 caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un système de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

Sélection des modes d'impression

Les différents modes d'impression de la LX-80 vous offrent un grand choix de largeurs, d'épaisseurs et de styles de caractères. Vous pouvez activer ces modes de différentes façons selon vos besoins et les possibilités de votre logiciel. La méthode généralement utilisée consiste à 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 façon la plus simple de sélectionner les modes d'impression de la LX-80. Cette fonction modifie le rôle des trois commutateurs placés sur l'imprimante (ON LINE, FF et LF). Après avoir activé le mode SelecType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les six proposées. Ces fonctions commandent cinq styles d'impression, la sixième étant un code de réinitialisation. Ce code fait revenir l'imprimante à son mode d'impression normale en pica à 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 déclenchée, elle vient frapper le ruban encré 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 1/60ème 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. Néanmoins, 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 préoccuper de la manière dont l'imprimante effectue ces opérations 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 caractères 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 réduit seulement les écarts horizontaux entre les points.

Mode NLQ (qualité quasi-courrier)

Les exemples précédents ont été réalisés en mode rapide, mais la LX-80 peut également imprimer en mode "courrier" ou NLQ, dont nous avons déjà donné des exemples dans les chapitres précédents.

Les lettres en mode NLQ sont formées 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 caractère 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 expliqué 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

Méthode 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)
Durée de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression

Papier

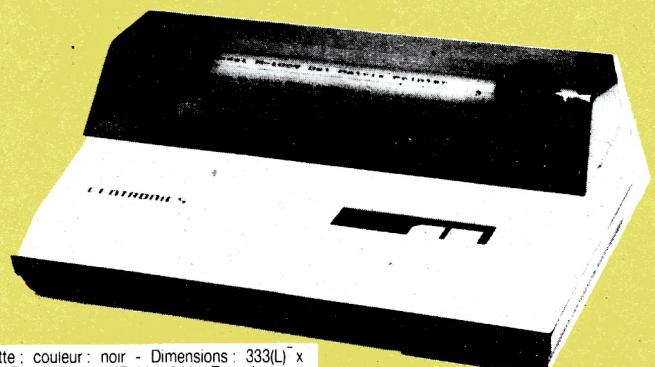
	Largeur du papier	Entrainement du papier
Papier à perforations	4 à 10"	Entraineur à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8,5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	

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.

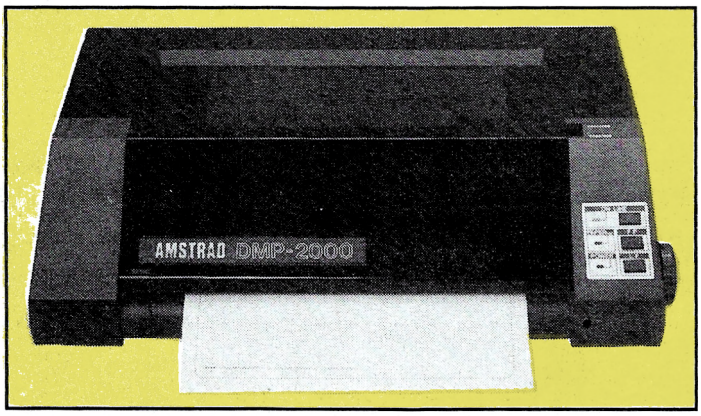


S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.
- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte 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.

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 Disquette : **195 F** Cassette : **149 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
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 battre 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 roisés. 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**
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 complète 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
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
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 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
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
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 Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

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

73 - JEUX AMSTRAD 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, ls 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 Disq: **229 F** 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 lAS VEGAS. Malheureusement, des pièfes 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 complètes 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**
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 Cassette : **159 F**
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 découverte. 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 Disquette : **220 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 Disquette : **229 F** 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 terre 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 : **210 F** Disquette : **270 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 : **220 F** Disquette : **329 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
Casset. : **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**
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**
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
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 Disqu. : **229 F** Casset. : **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
Disquette : **229 F** 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 labyrinthe 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 Casset. : **99 F** Disqu. : **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**
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 Disquette : **229 F** 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 Cassette : **169 F** 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 - WORLD 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
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**
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 : **150 F** - Disquette : **185 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.

253 - ODD JOB Disquette : **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de diskette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

254 - WARRIOR Cassette : **159 F** - Disquette : **229 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 Disq. 229 F Casset. : **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 d'aventure 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
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 nourrissez 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
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
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 Disq.: **229 F** Casset. : **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 Disq.: **229F** Cass. : **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.

7,90 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
HITACHI
MAXELL
SCHNEIDER
NATIONAL

Nous consulter selon disponibilités

27 - BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

se présente sous forme d'un livre

159 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 connaître 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.

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.

495 F

GENERAL
le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

c) SYNTHE AMSTRAD SSA1

C'est un compromis entre le DK TRONICS et le TECHNI-MUSIQUE. 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.

390 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, nôtamment 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).**

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

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

AMS-9

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	

Guide des Spécialistes AMSTRAD

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels spécifiques

*

58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

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

L'ONDE MARITIME
INFORMATIQUE
Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications de votre micro :

GESTION - HOBBISTE

257 rue Judaïque - 33000 BORDEAUX
Tél. : **56 24.05.34**
CANNES. Tél. 93.46.67.68
AVIGNON. Tél. 90.22.47.26

33 BORDEAUX

OÙ TROUVER TOUS LES MINI ET MICRO-ORDINATEURS A PRIX PLANCHER + LA COMPETENCE CHEZ :

PHILIPPE ELECTRONIQUE

11, rue de Lalande
33000 BORDEAUX
Tél. : 56.31.45.82/56.91.04.64

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**

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

42 SAINT-ETIENNE

FRANCE® DISQUETTE

Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Cartes et Lecteurs compatibles APPLE®
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

44 NANTES

Micronaute

LE SPECIALISTE AMSTRAD A NANTES

464-6128-8256

périphériques
+ de 100 logiciels
disquettes, cassettes
semi-pro ou particuliers

9, rue Urvoy de St. Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58

45 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**

45 ORLÉANS

A.G.B

CONCEPTEUR - FABRICANT
EDITEUR
Logiciels et matériels

° ° °

CHOIX - PRIX - CONSEILS

° ° °

à 50 m de la place du Martroi
11, rue d'Illiers
45000 Orléans. Tél. 38.62.77.95

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

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

57 METZ

GRYCHTA Frères

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ
Tél. : 87.75.61.43 et 87.36.09.18.

59 LILLE

TAM-SCALL

105, rue L.-Gambetta
(angle rue Gambetta)
Métro République
59000 LILLE
Tél. : 20.57.18.81.

CPC 6128 disponible
PCW 8256 en démonstration
Formation - Initiation
Club Amstrad

Nombreux logiciels disponibles

60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

A partir du 1er septembre
96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

64 PAU

BASE 4

Revendeur agréé
AMSTRAD France

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41 rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : **62.93.70.71**

69 LYON

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
APPLE® compatibles
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

69 LYON

MICRO BOUTIQUE
REVENDEUR AGRÉE
AMSTRAD FRANCE

CPC 464, 6128
PCW 8256
Périphériques
Plus de 300 logiciels
Livres

37, passage de l'Argue
Côté rue de Brest
69002 LYON. Tél. 78.37.46.17

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 !
sur présentation du magazine

Vente par correspondance - Crédit

15, Rue Fructidor
71100 CHALON S/SAÔNE
Tél. 85.93.34.82 et 41.36.16

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983

Distributeur AMSTRAD

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : **43 44.04.64**

Guide des Spécialistes AMSTRAD

74 ANNECY

DECIBEL

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

7, Bld. du Lycée
74000 ANNECY
Tél. : 50 57.70.41

74 ANNEMASSE

S.I.S

SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

RECHERCHONS DETAILLANTS

Tél. 50 92 85 80+

75 PARIS

MICRO PROGRAMMES

**ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
ACCESSOIRES
LOGICIELS**

MICRO PROGRAMME 5
82/84, Bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS

75 PARIS

SHOP INFO
AMSTRAD AMSTRAD
SHOP PHOTO montparnasse

MICRO-ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS-LIBRAIRIE

Un spécialiste à votre service sans interruption :
du mardi au samedi de 10H15 à 19H

26, rue Vercingetorix
75014 PARIS Tél. : 43.20.15.35

75 PARIS

I.T.S.
COMPUTER
S.A.V.

ORDINATEURS et PERIPHERIQUES
MAINTENANCE "EXPRESS"
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE
CONTRATS PERSONNALISES
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES

Pour tous renseignements :
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

75 PARIS

VIDE SHOP

l'espace le plus micro de Paris !

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél: 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35 43.51.54

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

Guide des Spécialistes AMSTRAD

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

89 JOIGNY

S.D.I.

o

ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHERIQUES
AMSTRADESK

o

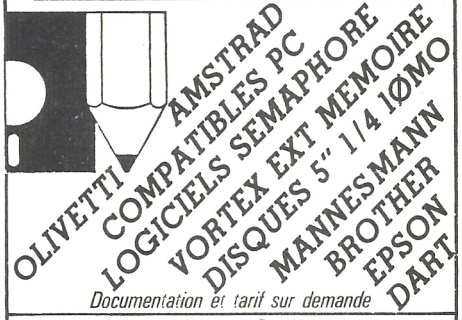
LISTE SUR DEMANDE

o

25, route de Montargis
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

91 LES ULIS

distribution & services



Documentation et tarif sur demande

Avenue du Québec,
Z.A. de COURTABŒUF
BP 209 - 91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 64.46.27.80

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

93 VILLEMONBLE

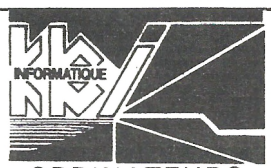
M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES

SPECIALISTE AMSTRAD

MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

94 LE KREMLIN-BICÊTRE



ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
Librairie
+ de 400 logiciels

LISTE SUR DEMANDE
contre 5 F. remboursés à la première commande

18, avenue Eugène Thomas
94270 LE KREMLIN-BICÊTRE
Tél. 45.21.07.09

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

IVELEC Center

REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD

PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES

SERVICE-APRES-VENTE

62,RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

94 MAISONS-ALFORT

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE

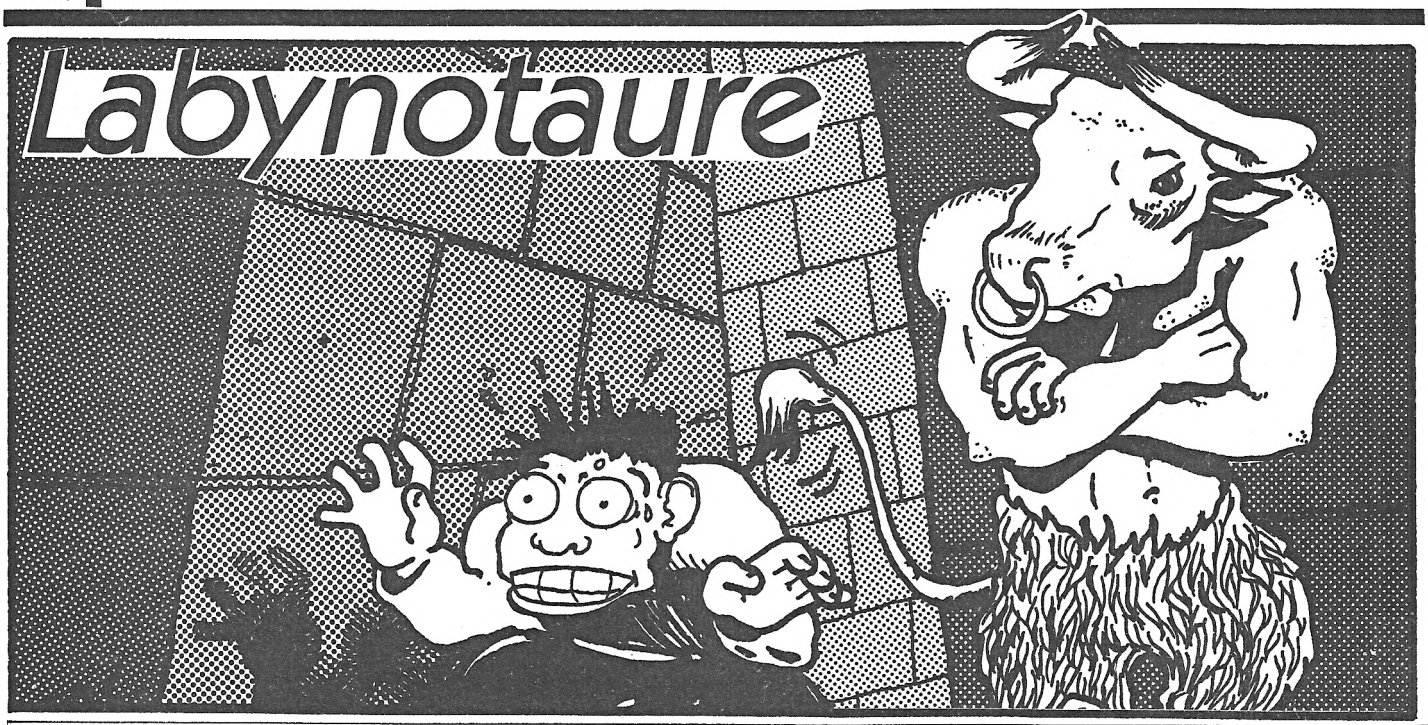
TOUS LES ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIVRES

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 Grillet au 42.41.81.81.

Labynotaure



Labynotaure est un jeu d'aventure graphique dans lequel vous aurez à vous déplacer dans un labyrinthe en trois dimensions et surtout à en ressortir vivant... Après une musique d'introduction (augmenter le volume de votre CPC, cela en vaut la peine !) sur trois voies, vous devenez le héros de cette aventure. Pour vous déplacer, utilisez le pavé numérique :

- 1 → SO = Sud Ouest
- 2 → S = Sud
- 3 → SE = Sud Est
- 4 → O = Ouest
- 6 → E = Est
- 7 → NO = Nord Ouest
- 8 → N = Nord
- 9 → NE = Nord Est
- 0 → 0 = Bas ou Haut

Sur votre parcours, vous rencontrerez des objets. A vous de bien les utiliser... Votre aventure se déroulera sur trois étages et vous devrez faire attention à vos vies car elles diminuent régulièrement. Si vous vous mettez en péril, elles diminuent plus rapidement.

Pour une action, respectez la syntaxe "Verbe" "Nom" : ex → Lis message, examine vase... L'appui sur "I" vous donne l'inventaire de vos trouvailles. Pour dire un mot de passe, il suffit de l'écrire. Bonne chance !!

Tony Canton

```
10 'LABYNOTAURE Aventure
12 ' CREE par CANTON TONY
20 '* MUSIQUE * 4 saisons de VIVALDI *
30 CLS:MODE 0:LOCATE 6,9:PRINT "LABYNOTAURE":LOCATE 5,15:PRINT "(Canton  Guy)":PEN 1:PAPER 0:INK 1,24,15:INK 0,0:RESTORE :VV=10
40 FOR AA=1 TO 2:SOUND 3,10,VV*12,0:READ WW:FOR SS=1 TO 3:READ QQ:SOUND 1,QQ,VV,6:SOUND 2,QQ*2,VV,6:FOR DD=1 TO 11:SOUND 1,WW,VV*0.9
,6:SOUND 2,WW*2,VV*0.9:SOUND 1,10,1,0:SOUND 2,10,1,0:NEXT DD:NEXT SS
50 READ QQ:SOUND 1,QQ,VV,6:SOUND 2,QQ*2,VV,6:FOR DD=1 TO 7:SOUND 1,WW,VV*0.9,6:SOUND 2,WW*2,VV*0.9:SOUND 1,10,1,0:SOUND 2,10,1,0:NEX
T DD:SOUND 1,WW,VV*2,6:SOUND 2,WW*2,VV*2,6:SOUND 1,10,VV*2,0:SOUND 2,10,VV*2,0:NEXT AA
60 SOUND 10,1000,VV,0:SOUND 17,1000,VV,0:SOUND 1,106,VV,5:SOUND 1,119,VV,5:SOUND 1,134,VV,5:SOUND 1,142,VV,5:SOUND 1,159,VV,5:SOUND
1,169,VV,5
70 SOUND 1,190,VV,5:SOUND 1,213,VV,5:SOUND 1,239,VV,5:SOUND 1,268,VV,5:SOUND 49,284,VV,5:SOUND 12,1000,VV,0:SOUND 10,1000,VV,0
80 DATA 319,159,179,201,213,213,106,119,134,142
90 DATA 638,319,319,106,119,134,142,159,169,190,213,239,268,284,638,319,319,80,89,100,106,119,135,142,159,179,201,213,478,239,319,80
,89,100,106,119,134,142,159,179,201,213,478,239,239,67,71,80,89,100,106,119,134,142,159,179
100 DATA 402,201,239,67,71,80,89,100,106,119,134,142,159,179,402,201,201,53,60,67,71,80,89,100,106,119,134,142,319,159,201,53,60,67,
71,80,89,100,106,119,134,142,319,159,159,53,60,67,71,80,84,95,106,119,134,142,319,159,159,53,60,67,71,80,84,95,106,119,134
110 DATA 142,426,213,213,190,142,169,134,159,119,142,106,134,95,119,84,106,80,95,71,84,106,142,169,426,478,213,213,142,169,134,159,1
19,142,106,134,95,119,84,106,80,95,71,84,106,142,169
120 DATA 426,268,159,159,134,159,119,142,106,134,100,119,84,106,80,100,71,84,67,80,106,134,159,426,284,169,169,106,169,95,159,84,142
,80,134,71,119,67,106,60,95,53,84,106,142,169
130 DATA 426,213,213,213,106,169,95,159,84,142,80,134,71,119,67,106,60,95,53,84,106,142,169,426,478,213,213,142,169,134,159,119,142,
106,134,95,119,84,106,80,95,71,84,106,142,169
140 DATA 426,268,159,159,135,159,119,142,106,134,100,119,84,106,80,100,71,84,67,80,106,134,159,426,284,169,169,106,169,95,159,84,142
,80,134,71,119,67,106,60,95,53,84,106,142,169
150 DATA 67,80,106,134,106,134,159,213,159,213,268,319,159,127,213,159,638,319,159,119,201,159,478,239,159,113,190,159,568,284,142,1
06,179,142,426,213,142,106,190,142,568,284,142,113,190,142,568,284
160 DATA 213,426,213,213,213,239,213,268,284,284,106,268,119,284,134,319,142,338,159,379,169,426,190,478,159,213,268,319,159,284,478
,169,284,426,159,284,478,169,284,426
170 DATA 10,159,213,253,10,134,159,213,10,106,134,159,10,80,106,134,10,67,80,106,10,80,67,213,13,106,80,268,17,134,106,319,25,159,13
4,213,159,319,638
180 FOR LL=1 TO 9:READ CC,BB:FOR R=1 TO 12:READ AA:SOUND 1,AA,VV,6:SOUND 2,BB,VV*0.9,4:SOUND 4,CC,VV*0.9,5:SOUND 2,1000,1,0:SOUND 4,
1000,1,0:NEXT:NEXT
190 A=106:B=159:FOR JJ=1 TO 3:SOUND 5,A,VV,6:SOUND 2,A*2,VV,6:FOR DD=1 TO 3:SOUND 5,B,VV*0.9,5:SOUND 2,B*2,VV*0.9,5:SOUND 5,1000,1,0
:SOUND 2,1000,1,5:NEXT DD:NEXT JJ
200 FOR RR=1 TO 8:READ C,CC:FOR JJ=1 TO 4:READ A,B,AA,BB:SOUND 1,A,VV,6:SOUND 2,B,VV,6:SOUND 4,C,VV,4:SOUND 1,AA,VV,6:SOUND 2,BB,VV,
6:SOUND 4,CC,VV,4:NEXT JJ:READ A,B:SOUND 1,A,VV,6:SOUND 2,B,VV,6:SOUND 4,C,VV,4
```

```
210 READ A,AA,AAA:SOUND 3,A,VV,5:SOUND 4,CC,VV,4:SOUND 3,AA,VV,5:SOUND 4,C,VV,4:SOUND 3,AAA,VV,5:SOUND 4,CC,VV,4:NEXT RR
220 FOR T=1 TO 3:READ A,B,C,D:FOR R=1 TO 3:SOUND 1,A,VV,6:SOUND 2,D,VV,4:SOUND 4,638,VV*2,4:SOUND 1,B,VV*0.9,6:SOUND 2,C,VV*0.9,4
230 SOUND 1,1000,VV*0.1,0:SOUND 2,1000,VV*0.1,0:SOUND 1,C,VV,6:SOUND 2,B,VV,4:SOUND 4,638,VV*2,4:SOUND 1,D,VV,6:SOUND 2,A,VV,4:NEXT
R:NEXT T
240 FOR G=1 TO 6:READ A,AA,B,BB,C,CC:SOUND 1,A,VV,6:SOUND 2,B,VV,6:SOUND 4,C,VV,6:SOUND 1,AA,VV,5:SOUND 2,BB,VV,5:SOUND 4,CC,VV,5:FO
R PP=1 TO 5:SOUND 1,A,VV,5:SOUND 2,B,VV,5:SOUND 4,C,VV,5:SOUND 1,AA,VV,5:SOUND 2,BB,VV,5:SOUND 4,CC,VV,5:NEXT PP:NEXT G
250 FOR R=1 TO 12:READ A,B:SOUND 1,213,VV*0.9,4:SOUND 2,A,VV,5:SOUND 4,B,VV,5:NEXT
260 READ A,B,C,D
270 FOR FF=1 TO 2
280 FOR U=1 TO 3:SOUND 3,A,VV,5:SOUND 4,536,VV,6:SOUND 3,B,VV,5:SOUND 4,536,VV,6:SOUND 3,C,VV,5:SOUND 4,536,VV,6:SOUND 3,D,VV,5:SOUN
D 4,536,VV,6:NEXT
290 FOR TT=1 TO 2:READ AA,BB,CC:FOR YY=1 TO 12:SOUND 1,AA,VV*0.9,6:SOUND 2,BB,VV*0.9,6:SOUND 4,CC,VV*0.9,6:SOUND 1,1000,1,0:SOUND 2,
1000,1,0:SOUND 4,1000,1,0:NEXT YY:NEXT TT:NEXT FF
300 FOR RR=1 TO 9:READ VV,A,B,C:FOR UU=1 TO 4:SOUND 1,A,VV*0.9,6:SOUND 2,B,VV*0.9,6:SOUND 4,C,VV*0.9,6:SOUND 1,10,1,0:SOUND 2,10,1,0
:SOUND 4,10,1,0:NEXT:NEXT
310 READ A,B,C:SOUND 1,A,VV*12,6:SOUND 2,B,VV*12,6:SOUND 4,C,VV*12,6
315 '
320 '* INITIALISATION DU LABYRINTHE
325 '
326 MODE 1
330 CLEAR:INK 1,26:INK 0,0
340 WINDOW#1,1,80,24,25:PEN#1,1:PAPER#1,0:CLS#1:LOCATE #1,13,2:PRINT#1,"MODE D'EMPLOI (O/N)"
350 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<>"N" AND A$<>"O" THEN 350
360 IF A$="O" THEN GOSUB 6900
370 MODE 2
380 WINDOW#0,1,80,1,22:PEN#0,1:PAPER#0,0:WINDOW#1,1,80,24,25:PEN#1,1:PAPER#1,0:WINDOW#2,1,80,23,23:PEN#2,1:PAPER#2,0:WINDOW#7,34,43,
21,22:PEN#7,0:PAPER#7,0:ORIGIN 0,0,0,640,400,48:SPEED KEY 30,2:WINDOW#6,50,52,19,22:PEN #6,1:PAPER #6,0
390 VIE=81:DUR=1:BORDER 12
400 RESTORE 410:DIM MOY$(20)
410 DATA ALPHA,BETA,KUMA,DELTA,DZETA,ETA,IOTA,SIGMA,OMEGA,GAMMA,THETA,KAPPA,MU,XI,PI,RHO,TAU,PHI,KHI,PSI
420 FOR MOY=1 TO 20:READ MOY$(MOY):NEXT
430 YOM=INT(RND*20+1):MOY$=MOY$(YOM)
440 DIM SALLE(87),OBJET(87),DIR$(87),PORTE$(87),OBJET1$(87),OBJET$(87)
450 DATA 3,,06,2908,R,R,3,1,463,3029,UN PANIER,PANIER,2,,71,20,R,R,1,,62,18,R,R,2,,761,2018,R,R,2,,894,192224,R,R,1,7,0,09,UN COFFRE
,COFFRE,1,2,893,1517,UN MESSAGE,MESSAGE,1,,712,20,R,R,1,,62,18,R,R,2,,719,1720,R,R,3,1,643,2930,UN PANIER,PANIER
460 DATA 3,,493,2830,R,R,2,,893,2224,R,R,1,,90,1709,R,R,1,,162,18,R,R,1,2,467,211819,UN MESSAGE,MESSAGE,2,,8713,2022,R,R,2,2,86,2218
,UN MESSAGE,MESSAGE,2,,413,19,R,R,1,,02,09,R,R,3,,917,3116,R,R,1,,96,1618,R,R,1,,4932,1917,R,R
470 DATA 1,3,186,1518,UNE BOUTEILLE,BOUTEILLE,2,,7932,2420,R,R,1,,04,1909,R,R,4,4,7961,343332,UN VASE,VASE,1,,86,1518,R,R,2,,731,25,
R,R,1,,468,151819,R,R,3,,49,2730,R,R,2,,523,14,R,R
480 DATA 1,,71,20,R,R,1,,62,18,R,R,2,1,712,20,UN PANIER,PANIER,1,,892,1517,UNE TOILE D'ARAINEE AU SUD,TOILE,1,,892,1517,R,R,1,,26,18
,R,R,1,5,483,1519,UNE TOILE D'ARAIGNEE AU NORD,TOILE,1,,58,1513,R,R,1,1,62,18,UN PANIER,PANIER
490 DATA 1,,48,1519,R,R,2,6,8621,,DES MIROIRS,MIROIRS,2,3,94,2419,UNE BOUTEILLE,BOUTEILLE
500 DATA 1,,71,20,R,R,3,,091,1610,R,R,1,,26,18,R,R,1,,52,13,R,R,1,10,26,18,UN TABLEAU,TABLEAU,2,,576314,20,R,R,3,,04931,163010,R,R,3
,,096,291608,R,R,1,0,48,1519,RIEN,RIEN,1,,06,1809,R,R,1,4,84,1519,UN VASE,VASE,1,,893,1517,R,R
510 DATA 5,,97,3523,R,R,2,,07963,23261711,R,R,3,,074,213010,R,R,3,,51,12,R,R,1,2,76,2018,UN MESSAGE,MESSAGE,1,,49,1619,R,R
520 DATA 1,,16,18,R,R,1,,43,19,R,R,1,1,72,20,UN PANIER,PANIER,3,10,91,27,UN TABLEAU,TABLEAU,3,,13,,R,R,6,,26,18,R,R,2,1,2198,1723,UN
 PANIER,PANIER,1,,84,1519,R,R,1,2,82,15,UN MESSAGE,MESSAGE,1,,5821,1513,R,R,1,,631,18,R,R,2,,59,24,R,R
530 DATA 1,,81,15,R,R,1,1,26,18,UN PANIER,PANIER,7,,791,36,R,R,1,,591,1613,R,R
540 DATA 1,,59,1613,R,R,3,,9317,1631,UNE TOILE D'ARAIGNEE AU SUD EST,TOILE,2,4,893,2224,UN VASE,VASE,3,,591,2712,R,R,1,,56,1813,R,R,
1,2,964,181916,UN MESSAGE,MESSAGE,1,5,84,1519,UNE TOILE D'ARAIGNEE AU NORD,TOILE,3,,79,3116,R,R
550 FOR I=1 TO 87:READ SALLE(I),OBJET(I),DIR$(I),PORTE$(I),OBJET1$(I),OBJET$(I):IF OBJET1$(I)="R" AND OBJET$(I)="R" THEN OBJET1$(I)=
"RIEN":OBJET$(I)="RIEN"
560 NEXT
570 PRINT#2,"  VIES :";:FOR P0=10 TO VIE:LOCATE P0,1:PRINT#2,CHR$(143);:NEXT
580 EVERY 3000 GOSUB 5100
590 GOTO 1350
595 '
600 ' * PROG. CENTRAL DE DIRICTION POSSIBLES *
602 '
610 I=1:GOSUB 4750
620 IF A$="H" THEN 2130
630 IF A$="E" THEN 650
640 GOTO 610
650 I=2:GOSUB 4750
660 IF A$="O" THEN 610
670 IF A$="E" THEN 700
680 IF A$="SE" THEN 830
690 GOTO 650
700 I=3:GOSUB 4750
710 IF A$="NO" THEN 650
720 IF A$="SO" THEN 830
730 GOTO 700
740 I=4:GOSUB 4750
750 IF A$="E" THEN 780
760 IF A$="S" THEN 920
770 GOTO 740
780 I=5:GOSUB 4750
790 IF A$="NO" THEN 740
800 IF A$="E" THEN 830
810 IF A$="SO" THEN 920
820 GOTO 780
830 I=6:GOSUB 4750
840 IF A$="NE" THEN 700
850 IF A$="O" THEN 780
860 IF A$="N" THEN 650
870 GOTO 830
880 I=7:GOSUB 4750
890 IF A$="H" THEN 2540
900 IF A$="E" THEN 6810
910 GOTO 880
920 I=8:GOSUB 4750
930 IF A$="N" THEN 740
940 IF A$="NE" THEN 780
950 IF A$="SE" THEN 970
960 GOTO 920
970 I=9:GOSUB 4750
980 IF A$="NO" THEN 920
990 IF A$="SO" THEN 1160
1000 IF A$="S" THEN 1460
1010 GOTO 970
1020 I=10:GOSUB 4750
1030 IF A$="E" THEN 1060
1040 IF A$="S" THEN 1210
1050 GOTO 1020
1060 I=11:GOSUB 4750
1070 IF A$="NO" THEN 1020
1080 IF A$="NE" THEN 1110
1090 IF A$="SO" THEN 1210
1100 GOTO 1060
1110 I=12:GOSUB 4750
1120 IF A$="E" THEN 1160
1130 IF A$="O" THEN 1060
1140 IF A$="SE" THEN 1350
1150 GOTO 1110
1160 I=13:GOSUB 4750
1170 IF A$="O" THEN 1110
1180 IF A$="NE" THEN 970
1190 IF A$="SE" THEN 1400
1200 GOTO 1160
1210 I=14:GOSUB 4750
1220 IF A$="N" THEN 1020
1230 IF A$="NE" THEN 1060
1240 IF A$="SE" THEN 1640
1250 GOTO 1210
1260 I=15:GOSUB 4750
1270 IF A$="NE" THEN 1300
1280 IF A$="H" THEN 2970
1290 GOTO 1260
1300 I=16:GOSUB 4750
1310 IF A$="SO" THEN 1260
1320 IF A$="E" THEN 1350
1330 IF A$="S" THEN 1740
1340 GOTO 1300
1350 I=17:GOSUB 4750
```

LISTING

```
1360 IF A$="O" THEN 1300
1370 IF A$="E" THEN 1400
1380 IF A$="NO" THEN 1110
1390 GOTO 1350
1400 I=18:GOSUB 4750
1410 IF A$="N" THEN 1160
1420 IF A$="NO" THEN 1350
1430 IF A$="SO" THEN 1790
1440 IF A$="SE" THEN 1890
1450 GOTO 1400
1460 I=19:GOSUB 4750
1470 IF A$="N" THEN 970
1480 IF A$="E" THEN 1500
1490 GOTO 1460
1500 I=20:GOSUB 4750
1510 IF A$="O" THEN 1460
1520 IF A$="SE" THEN 1590
1530 IF A$="SO" THEN 1890
1540 GOTO 1500
1550 I=21:GOSUB 4750
1560 IF A$="H" THEN 2890
1570 IF A$="S" THEN 1590
1580 GOTO 1550.
1590 I=22:GOSUB 4750
1600 IF A$="NE" THEN 1550
1610 IF A$="NO" THEN 1500
1620 IF A$="SO" THEN 1890
1630 GOTO 1590
1640 I=23:GOSUB 4750
1650 IF A$="NE" THEN 1210
1660 IF A$="E" THEN 1680
1670 GOTO 1640
1680 I=24:GOSUB 4750
1690 IF A$="O" THEN 1640
1700 IF A$="NE" THEN 1740
1710 IF A$="SE" THEN 1990
1720 IF A$="S" THEN 1950
1730 GOTO 1680
1740 I=25:GOSUB 4750
1750 IF A$="SO" THEN 1680
1760 IF A$="N" THEN 1300
1770 IF A$="E" THEN 1790
1780 GOTO 1740
1790 I=26:GOSUB 4750
1800 IF A$="NO" THEN 1740
1810 IF A$="NE" THEN 1400
1820 IF A$="SE" THEN 1850
1830 IF A$="S" THEN 2040
1840 GOTO 1790
1850 I=27:GOSUB 4750
1860 IF A$="H" THEN 3500
1870 IF A$="O" THEN 1790
1880 GOTO 1850
1890 I=28:GOSUB 4750
1900 IF A$="NO" THEN 1400
1910 IF A$="NE" THEN 1500
1920 IF A$="E" THEN 1590
1930 IF A$="SO" THEN 2090
1940 GOTO 1890
1950 I=29:GOSUB 4750
1960 IF A$="N" THEN 1680
1970 IF A$="E" THEN 1990
1980 GOTO 1950
1990 I=30:GOSUB 4750
2000 IF A$="NO" THEN 1680
2010 IF A$="SE" THEN 2040
2020 IF A$="SO" THEN 1950
2030 GOTO 1990
2040 I=31:GOSUB 4750
2050 IF A$="N" THEN 1790
2060 IF A$="O" THEN 1990
2070 IF A$="E" THEN 2090
2080 GOTO 2040
2090 I=32:GOSUB 4750
2100 IF A$="O" THEN 2040
2110 IF A$="NE" THEN 1890
2120 GOTO 2090
2130 I=33:GOSUB 4750
2140  IF A$="B" THEN 610
2150 IF A$="S" THEN 2380
2160 IF A$="SE" THEN 2180
2170 GOTO 2130
2180 I=34:GOSUB 4750
2190 IF A$="NO" THEN 2130
2200 IF A$="SO" THEN 2380
2210 GOTO 2180
2220 I=35:GOSUB 4750
2230 IF A$="E" THEN 2260
2240 IF A$="S" THEN 2310
2250 GOTO 2220
2260 I=36:GOSUB 4750
2270 IF A$="NO" THEN 2220
2280 IF A$="SO" THEN 2310
2290 IF A$="S" THEN 2540
2300 GOTO 2260
2310 I=37:GOSUB 4750
2320 IF A$="N" THEN 2220
2330 IF A$="S" AND OBJET$(37)="TOILE" THEN CLS#1:PRINT#1,"VOUS AVEZ FRANCHI LA TOILE.UNE ARAIGNEE VOUS A PIQUE.VOUS PERDEZ 3 VIES":D
UR=3:GOSUB 5110:OBJET(37)=12:OBJET$(37)="RIEN":OBJET1$(37)="RIEN"
2340 IF A$="S" AND OBJET$(37)="TOILE" THEN OBJET(40)=12:OBJET$(40)="RIEN":OBJET1$(40)="RIEN":FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 2470
2350 IF A$="S" THEN 2470
2360 IF A$="NE" THEN 2260
2370 GOTO 2310
2380 I=38:GOSUB 4750
2390 IF A$="N" THEN 2130
2400 IF A$="S" THEN 2620
2410 IF A$="NE" THEN 2180
2420 GOTO 2380
2430 I=39:GOSUB 4750
2440 IF A$="S" THEN 2660
2450 IF A$="E" THEN 2470
2460 GOTO 2430
2470 I=40:GOSUB 4750
2480 IF A$="N" AND OBJET$(40)="TOILE" THEN CLS#1:PRINT#1,"  VOUS AVEZ FRANCHI LA TOILE. UNE ARAIGNEE VOUS A PIQUE. VOUS PERDEZ 3 VIE
S.":DUR=3:GOSUB 5110:OBJET(37)=12:OBJET$(37)="RIEN":OBJET1$(37)="RIEN"
2490 IF A$="N" AND OBJET$(40)="TOILE" THEN OBJET(40)=12:OBJET$(40)="RIEN":OBJET1$(40)="RIEN":FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 2310
2500 IF A$="N" THEN 2310
2510 IF A$="O" THEN 2430
2520 IF A$="SE" THEN 2760
2530 GOTO 2470
2540 I=41:GOSUB 4750
2550 IF A$="B" THEN 880
2560 IF A$="N" THEN 2260
2570 GOTO 2540
2580 I=42:GOSUB 4750
2590 IF A$="E" THEN 2620
2600 IF A$="S" THEN 2800
2610 GOTO 2580
2620 I=43:GOSUB 4750
2630 IF A$="N" THEN 2380
2640 IF A$="O" THEN 2580
2650 GOTO 2620
2660 I=44:GOSUB 4750
2670 IF A$="N" THEN 2430
2680 IF A$="E" THEN 2720
2690 IF A$="S" THEN 3170
2700 IF A$="SO" THEN 2850
2710 GOTO 2660
2720 I=45:GOSUB 4750
2730 IF A$="O" THEN 2660
2740 IF A$="NE" THEN 2760
2750 GOTO 2720
2760 I=46:GOSUB 4750
2770 IF A$="NO" THEN 2470
2780 IF A$="SO" THEN 2720
2790 GOTO 2760
2800 I=47:GOSUB 4750
2810 IF A$="H" THEN 4000
2820 IF A$="NE" THEN 2580
2830 IF A$="SO" THEN 3050
2840 GOTO 2800
2850 I=48:GOSUB 4750
2860 IF A$="E" THEN 2660
2870 IF A$="S" THEN 3120
2880 GOTO 2850
2890 I=49:GOSUB 4750
2900 IF A$="B" THEN 1550
2910 IF A$="S" THEN 3250
2920 GOTO 2890
2930 I=50:GOSUB 4750
2940 IF A$="E" THEN 2970
2950 IF A$="S" THEN 3290
2960 GOTO 2930
2970 I=51:GOSUB 4750
2980 IF A$="B" THEN 1260
2990 IF A$="NO" THEN 2930
3000 IF A$="E" THEN 3050
3010 IF A$="SE" THEN 3380
3020 IF A$="SO" THEN 3340
3030 IF A$="O" THEN 3290
3040 GOTO 2970
3050 I=52:GOSUB 4750
3060 IF A$="H" THEN 4280
3070 IF A$="O" THEN 2970
3080 IF A$="NE" THEN 2800
3090 IF A$="SE" THEN 3450
3100 IF A$="SO" THEN 3380
3110 GOTO 3050
3120 I=53:GOSUB 4750
3130 IF A$="H" THEN 4330
3140 IF A$="NE" THEN 2850
3150 IF A$="E" THEN 3170
3160 GOTO 3120
3170 I=54:GOSUB 4750
3180 IF A$="O" THEN 3120
3190 IF A$="N" THEN 2660
3200 GOTO 3170
3210 I=55:GOSUB 4750
3220 IF A$="H" THEN 4110
3230 IF A$="E" THEN 3250
3240 GOTO 3210
3250 I=56:GOSUB 4750
3260 IF A$="O" THEN 3210
3270 IF A$="N" THEN 2890
3280 GOTO 3250
3290 I=57:GOSUB 4750
3300 IF A$="N" THEN 2930
3310 IF A$="NE" THEN 2970
3320 IF A$="SE" THEN 3340
3330 GOTO 3290
3340 I=58:GOSUB 4750
3350 IF A$="NO" THEN 3290
3360 IF A$="NE" THEN 2970
3370 GOTO 3340
3380 I=59:GOSUB 4750
3390 IF A$="H" THEN 4500
3400 IF A$="NO" THEN 2970
3410 IF A$="NE" THEN 3050
3420 IF A$="E" THEN 3450
3430 IF A$="SE" THEN 3540
3440 GOTO 3380
3450 I=60:GOSUB 4750
3460 IF A$="H" THEN 4550
3470 IF A$="O" THEN 3380
3480 IF A$="NO" THEN 3050
3490 GOTO 3450
3500 I=61:GOSUB 4750
3510 IF A$="B" THEN 1850
3520 IF A$="SO" THEN 3580
3530 GOTO 3500
3540 I=62:GOSUB 4750
3550 IF A$="NO" THEN 3380
3560 IF A$="E" THEN 3580
3570 GOTO 3540
3580 I=63:GOSUB 4750
3590 IF A$="O" THEN 3540
3600 IF A$="NE" THEN 3500
3610 GOTO 3580
3620 I=64:GOSUB 4750
3630 IF A$="SO" THEN 3740
3640 IF A$="E" THEN 3660
3650 GOTO 3620
3660 I=65:GOSUB 4750
3670 IF A$="O" THEN 3620
3680 IF A$="SE" THEN 3700
3690 GOTO 3660
3700 I=66:GOSUB 4750
3710 IF A$="NO" THEN 3660
3720 IF A$="S" THEN 3960
3730 GOTO 3700
3740 I=67:GOSUB 4750
3750 IF A$="NE" THEN 3620
3760 IF A$="SO" THEN 3820
3770 GOTO 3740
3780 I=68:GOSUB 4750
3790 IF A$="SO" THEN 3860
3800 IF A$="SE" THEN 3920
3810 GOTO 3780
3820 I=69:GOSUB 4750
```

```
3830 IF A$="E" THEN 3740
3840 IF A$="S" THEN 4000
3850 GOTO 3820
3860 I=70:GOSUB 4750
3870 IF A$="SO" THEN 4060
3880 IF A$="S" THEN 4370
3890 IF A$="NE" THEN 3920
3900 IF A$="N" THEN 3780
3910 GOTO 3860
3920 I=71:GOSUB 4750
3930 IF A$="N" THEN 3780
3940 IF A$="O" THEN 3860
3950 GOTO 3920
3960 I=72:GOSUB 4750
3970 IF A$="N" THEN 3700
3980 IF A$="S" THEN 4150
3990 GOTO 3960
4000 I=73:GOSUB 4750
4010 IF A$="B" THEN 2800
4020 IF A$="N" THEN 3820
4030 IF A$="S" THEN 4280
4040 IF A$="SO" THEN 4230
4050 GOTO 4000
4060 I=74:GOSUB 4750
4070 IF A$="E" THEN 3860
4080 IF A$="SE" THEN 4370
4090 IF A$="SO" THEN 4330
4100 GOTO 4060
4110 I=75:GOSUB 4750
4120 IF A$="B" THEN 3210
4130 IF A$="NE" THEN 4150
4140 GOTO 4110
4150 I=76:GOSUB 4750
4160 IF A$="N" THEN 3960
4170 IF A$="SO" THEN 4110
4180 GOTO 4150
4190 I=77:GOSUB 4750
4200 IF A$="E" THEN 4230
4210 IF A$="S" THEN 4450
4220 GOTO 4190
4230 I=78:GOSUB 4750
4240 IF A$="NO" THEN 4190
4250 IF A$="NE" THEN 4000
4260 IF A$="SO" THEN 4450
4270 GOTO 4230
4280 I=79:GOSUB 4750
4290 IF A$="B" THEN 3050
4300 IF A$="NE" THEN 4000
4310 IF A$="SO" THEN 4500
4320 GOTO 4280
4330 I=80:GOSUB 4750
4340 IF A$="B" THEN 3120
4350 IF A$="NE" THEN 4060
4360 GOTO 4330
4370 I=81:GOSUB 4750
4380 IF A$="NE" THEN 3860
4390 IF A$="SE" AND OBJET$(81)="TOILE"THEN CLS#1:PRINT#1," VOUS AVEZ FRANCHI LA TOILE. UNE ARAIGNEE VOUS A PIQUE. VOUS PERDEZ 4 VIE
S.":DUR=4:GOSUB 5110:OBJET(81)=12:OBJET$(81)="RIEN":OBJET1$(81)="RIEN"
4400 IF A$="SE" AND OBJET$(86)="TOILE" THEN OBJET(86)=12:OBJET1$(86)="RIEN":OBJET$(86)="RIEN":FOR HL=1 TO 3000:NEXT:GOTO 4640
4410 IF A$="SE" THEN 4640
4420 IF A$="SO" THEN 4590
4430 IF A$="NO" THEN 4060
4440 GOTO 4370
4450 I=82:GOSUB 4750
4460 IF A$="N" THEN 4190
4470 IF A$="NE" THEN 4230
4480 IF A$="SE" THEN 4700
4490 GOTO 4450
4500 I=83:GOSUB 4750
4510 IF A$="B" THEN 3380
4520 IF A$="NE" THEN 4280
4530 IF A$="SO" THEN 4700
4540 GOTO 4500
4550 I=84:GOSUB 4750
4560 IF A$="B" THEN 3450
4570 IF A$="E" THEN 4590
4580 GOTO 4550
4590 I=85:GOSUB 4750
4600 IF A$="O" THEN 4550
4610 IF A$="NE" THEN 4370
4620 IF A$="E" THEN 4640
4630 GOTO 4590
4640 I=86:GOSUB 4750
4650 IF A$="O" THEN 4590
4660 IF A$="N" AND OBJET$(86)="TOILE" THEN CLS#1:PRINT#1," VOUS AVEZ FRANCHI LA TOILE. UNE ARAIGNEE VOUS A PIQUE. VOUS PERDEZ 4 VIE
S.":DUR=4:GOSUB 5110:OBJET(81)=12:OBJET$(81)="RIEN":OBJET1$(81)="RIEN"
4670 IF A$="N" AND OBJET$(86)="TOILE" THEN OBJET(86)=12:OBJET1$(86)="RIEN":OBJET$(86)="RIEN":FOR HL=1 TO 3000:NEXT:GOTO 4370
4680 IF A$="N" THEN 4370
4690 GOTO 4640
4700 I=87:GOSUB 4750
4710 IF A$="NO" THEN 4450
4720 IF A$="NE" THEN 4500
4730 GOTO 4700
4737 '
4740 '* AFFICHAGE *
4741 '* des pieces,objet...
4742 '
4750 ON SALLE(I) GOSUB 5740,5750,5760,5770,5780,5790,5800
4760 CLS
4770 READ X,Y:PLOT X,Y,1
4780 READ X,Y:IF X=1000 THEN 4840
4790 DRAW X,Y:GOTO 4780
4800 FOR T=1 TO LEN(DIR$(I)):SOR$=MID$(DIR$(I),T,1):DIR=VAL(SOR$)
4810 IF DIR=0 THEN DIR=10
4820 IF I=44 THEN CO=0 ELSE CO=1
4830 ON DIR GOSUB 5050,5040,5030,5060,5080,5020,5070,5000,5010,5090:PLOT 307,M-12,1:DRAW 331,M+30:PLOT 307,M+10:DRAW 331,M+10:PLOT 3
07,M+30:DRAW 331,M-12:PLOT 319,M+30:DRAW 319,M-12:PLOT 319,M-12,CO:TAG:MOVE H,M+MM:PRINT M$(T);:NEXT:TAGOFF:GOTO 6230
4840 LOCATE 1,1:IF SALLE(I)=1 OR SALLE (I)=3 THEN M=266 ELSE M=255
4850 IF I>63 THEN PRINT"ETAGE : 3"
4860 IF I<33 THEN PRINT"ETAGE : 1"
4870 IF I>32 AND I<64 THEN PRINT"ETAGE : 2"
4880 IF I=44 THEN PEN 0 ELSE PEN 1
4890 ON OBJET(I) GOSUB 6100,6110,6120,6130,6140,6150,6160,6170,6180,6190,6200,6210:IF OBJET(I)=0 THEN 4930
4900 READ X,Y:PLOT X,Y
4910 READ X,Y:IF X=1000 THEN 4930
4920 DRAW X,Y:GOTO 4910
4930 FOR R=1 TO 15 STEP 2:IF R>LEN(PORTE$(I)) THEN 4800
4940 POR$=MID$(PORTE$(I),R,2):PORTE=VAL(POR$)
4950 PORTE=PORTE-7
```

ABONNEZ-VOUS



11 NUMEROS : 170F

AU LIEU DE 209 F

Economisez 39 F !

AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE

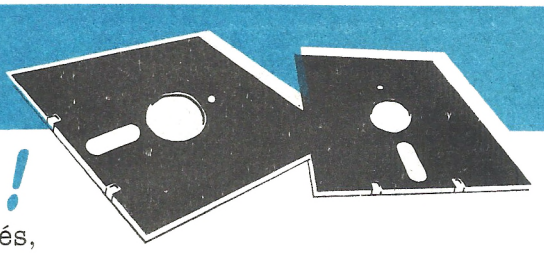


ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

• 1 cassette : 68 F (port inclus).
• Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette).
350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE



TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

ANCIENS NUMEROS

Numéros 1, 2 et 3 épuisés











BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (11 numéros) pour la somme de ☐ 170 F
☐ Europe : 240 F
☐ Airmail : 270 F

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 2 3 4 5 6 7 8 (entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F
☐ 11 cassettes 605 F

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 110 F
☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 6, 7, 8 : 110 F

CLUB

Cotisation annuelle :
☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F
☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 Entourez celui que vous désirez.
Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
☐ 1 Collection de 5 numéros (4, 5, 6, 7, 8) : 97 F (Envoi gratuit) (les autres numéros sont épuisés).

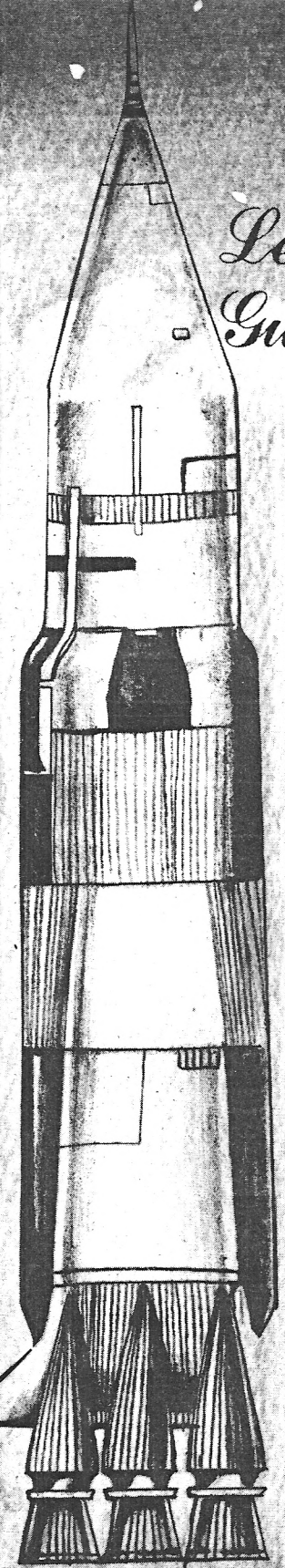
Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non
Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel : .....

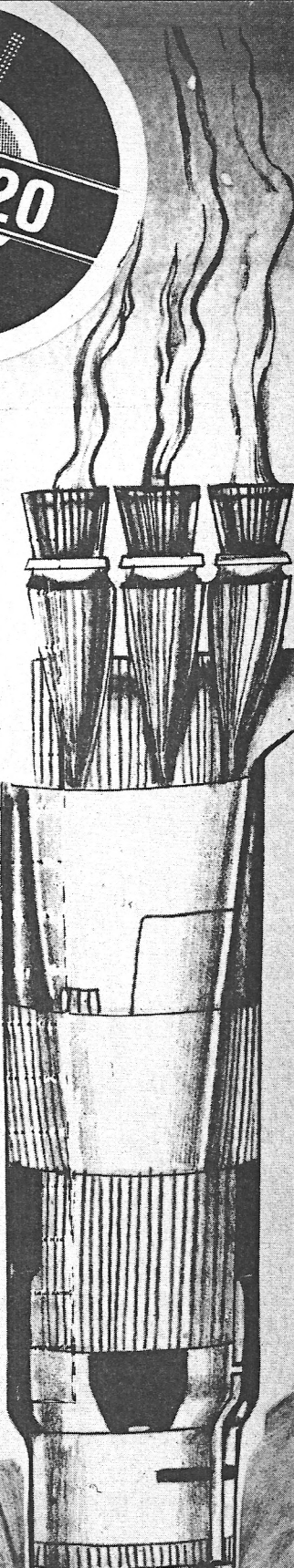
Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles et jusqu'au 30 mai 1986.

NOM | | | | | | | | | | | | | | | PRÉNOM | | | | | | | | | | | | | | |

RUE | | | | | | | | | | | | | | |

```
4960 ON PORTE GOSUB 5810,5820,5830,5840,5850,5860,5870,5880,5890,5900,5910,5920,5930,5940,5950,5960,5970,5980,5990,6000,6010,6020,6030,6040,6050,6060,6070,6080,6090
4970 READ X,Y:PLOT X,Y
4980 READ X,Y:IF X=1000 THEN NEXT
4990 DRAW X,Y:GOTO 4980
5000 M$(T)="N":H=316:MM=32:RETURN
5010 M$(T)="NE":H=331:MM=32:RETURN
5020 M$(T)="E":H=331:MM=16:RETURN
5030 M$(T)="SE":H=331:MM=0:RETURN
5040 M$(T)="S":H=316:MM=0:RETURN
5050 M$(T)="SO":H=291:MM=0:RETURN
5060 M$(T)="O":H=299:MM=16:RETURN
5070 M$(T)="NO":H=291:MM=32:RETURN
5080 M$(T)="B":H=275:MM=16:RETURN
5090 M$(T)="H":H=355:MM=16:RETURN
5100 DUR=1
5110 AVIE=VIE:VIE=VIE-DUR:IF DUR<0 THEN PAPER#2,1:VV=1
5120 IF DUR>=0 THEN PAPER#2,0:VV=-1
5130 IF VIE>80 THEN VIE=80
5140 IF AVIE>80 THEN AVIE=80
5150 FOR VIES=AVIE TO VIE STEP VV:ENT 1,30,10,1:SOUND 1,111,30,4,0,1:LOCATE #2,VIES,1:PRINT#2," ";
5160 IF VIE<10 THEN CLS #1:GOTO 6820
5170 NEXT:RETURN
5174 '
5175 '* GRAPHISME *
5176 '* des pieces,objet...
5177 '
5180 DATA  76,0,190,93,450,93,564,0,450,93,450,306,564,400,450,306,190,306,76,400,190,306,190,93,1000,0
5190 DATA 76,0,213,112,427,112,564,0,427,112,427,288,564,400,427,288,213,288,76,400,213,288,213,112,1000,0
5200 DATA 0,40,106,93,535,93,640,40,535,93,535,300,640,360,535,300,106,300,0,360,106,300,106,93,1000,0
5210 DATA 0,40,144,112,496,112,640,40,496,112,496,288,640,360,496,288,144,288,0,360,144,288,144,112,1000,0
5220 DATA 76,0,148,59,320,59,320,341,148,341,76,400,148,341,148,59,320,59,320,112,427,112,564,0,427,112,427,288,564,400,427,288,320,288,1000,0
5230 DATA 320,0,320,400,320,93,450,93,564,0,450,93,450,307,564,400,450,307,320,307,1000,0
5240 DATA 0,40,144,112,385,112,385,93,442,0,385,93,385,307,442,400,385,307,385,288,144,288,0,360,144,288,144,112,0,40,1000,0
5250 DATA 73,400,152,336,320,336,320,400,320,355,152,355,152,336,152,355,103,400,1000,0
5260 DATA 198,400,236,336,404,336,442,400,427,400,404,355,404,336,404,355,236,355,236,336,236,355,213,400,1000,0
5270 DATA 320,400,320,336,488,336,567,400,537,400,488,355,488,336,488,355,320,355,1000,0
5280 DATA 191,400,252,305,388,305,449,400,423,400,388,332,388,305,388,332,252,332,252,305,252,332,217,400,1000,0
5290 DATA 320,-2,320,64,152,64,73,-2,102,-2,151,45,152,64,152,45,320,45,1000,0
5300 DATA 198,0,236,64,404,64,442,-2,427,-2,404,45,404,64,404,45,236,45,236,64,236,45,213,0,1000,0
5310 DATA 449,0,388,95,252,95,191,-2,217,-2,252,68,252,95,252,68,388,68,388,95,388,68,423,0,1000,0
5320 DATA 259,100,255,93,385,93,381,100,381,247,385,250,255,250,259,247,259,100,381,100,385,93,385,250,381,247,259,247,255,250,255,93,1000,0
5330 DATA 320,100,320,93,446,93,433,100,438,247,446,250,320,250,320,100,438,100,446,93,446,250,438,247,320,247,1000,0
5340 DATA 564,0,564,298,457,255,480,255,480,86,457,86,457,255,480,255,564,284,564,26,480,86,457,86,564,0,1000,0
5350 DATA 600,0,514,62,487,62,564,0,487,62,487,267,640,328,640,310,514,267,487,267,514,267,514,62,1000,0
5360 DATA 76,0,153,63,126,63,126,267,0,310,0,328,153,267,126,267,153,267,153,63,126,63,40,0,1000,0
5370 DATA 76,0,183,88,183,255,76,298,76,0,76,26,160,88,183,88,160,88,160,255,183,255,160,255,76,284,1000,0
5380 DATA 320,93,193,93,193,250,320,250,320,93,320,100,201,100,193,93,201,100,201,247,193,250,201,247,320,247,1000,0
5390 DATA 267,112,373,112,373,239,267,239,267,112,270,117,370,117,373,112,370,117,370,237,373,239,370,237,270,237,267,239,270,237,270,117,1000,0
5400 DATA 324,117,324,112,422,112,422,239,324,239,324,117,416,117,422,112,416,117,416,237,422,239,416,237,324,237,1000,0
5410 DATA 487,64,487,262,430,243,430,110,487,64,487,81,446,110,430,110,446,110,446,243,430,243,446,243,487,255,1000,0
5420 DATA 153,62,153,262,210,243,210,110,153,62,153,81,194,110,210,110,194,110,194,243,210,243,194,243,153,255,1000,0
5430 DATA 316,112,316,239,218,239,218,112,316,112,316,117,224,117,218,112,224,117,224,237,218,239,224,237,316,237,1000,0
5440 DATA 385,93,385,250,505,250,505,93,385,93,385,100,495,100,505,93,495,100,495,247,505,250,495,247,385,247,1000,0
5450 DATA 640,40,540,90,540,251,640,274,640,268,559,251,540,251,559,251,559,90,540,90,559,90,640,53,1000,0
5460 DATA 640,40,575,72,575,259,640,274,640,268,595,259,575,259,595,259,595,72,575,72,595,72,640,53,1000,0
5470 DATA 0,40,65,72,65,259,0,274,0,268,45,259,65,259,45,259,45,72,65,72,45,72,0,53,1000,0
5480 DATA 275,93,275,250,135,250,135,93,275,93,275,100,145,100,135,93,145,100,145,247,135,250,145,247,275,247,1000,0
5490 DATA 97,90,97,251,137,242,137,108,97,90,97,98,123,108,137,108,123,108,123,242,137,242,123,242,97,246,1000,0
5500 DATA 543,90,543,251,503,242,503,108,543,90,543,98,517,108,503,108,517,108,517,242,503,242,517,242,543,246,1000,0
5510 DATA 375,112,480,112,480,239,375,239,375,112,375,117,471,117,480,112,471,117,471,237,480,239,471,237,375,237,1000,0
5520 DATA 310,59,154,59,154,262,310,262,310,59,310,70,167,70,154,59,167,70,167,257,154,262,167,257,310,257,1000,0
5530 DATA 0,40,130,105,130,243,0,274,0,266,116,243,130,243,116,243,116,105,130,105,116,105,0,53,1000,0
5540 DATA 270,55,300,55,305,60,305,65,265,65,265,60,270,55,265,60,265,65,280,65,280,75,281,75,281,65,282,65,282,75,280,75,281,78,286,79,288,79,288,65,289,65,289,75,290,75,290,65,290,75,285,79,281,75,1000,0
5550 DATA 205,70,240,75,250,70,215,65,205,70,210,60,245,65,240,75,1000,0
5560 DATA 395,60,395,85,400,90,400,100,405,100,405,90,410,85,410,60,408,59,397,59,395,60,395,85,400,90,400,99,405,99,405,97,400,97,400,90,395,85,395,75,410,75,1000,0
5570 DATA 375,55,372,54,358,54,355,55,353,62,358,67,358,80,355,83,375,83,372,80,372,67,377,62,375,55,377,62,372,67,372,72,368,74,364,70,360,74,358,72,1000,0
5580 DATA 320,185,330,250,320,185,385,205,320,185,385,115,320,185,335,93,320,185,270,93,320,185,255,175,320,185,255,240,320,185,330,240,370,200,365,135,335,105,282,117,266,177,286,217,330,240,325,225,355,195,350,155,330,130,295,140,285,180,300,205
5590 DATA 325,225,325,205,340,190,335,170,325,165,310,170,305,185,310,195,325,205,1000,0
5600 DATA 326,208,314,208,310,206,328,206,330,204,308,204,308,202,330,202,330,200,308,200,309,198,329,198,329,196,310,196,312,194,32
```





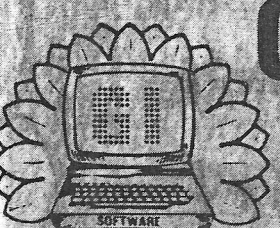
Les "Must" de Guillemot International

G.I. TOP 20

Amstrad

1	⌓	RAMBO	OCEAN
2	⌓	CRAFTON	ERE
3	⌓	WHO DARES WINS	ALLIGATA
4	⌓	CAULDRON	PALACE SOFT
5	⌓	FIGHTING WARRIOR	MELBOURNE
6	⌓	THEY SOLD A MILLION	HIT SQUAD
7	⌓	YIE AR KUNG FU	KJONAMI IMAGINE
8	⌓	FIGHTER PILOT (D)	DIGITAL
9	⌓	SKYFOX	ARIOLA ELECTRONICS ARTS
10	⌓	SORCERY PLUS	VIRGIN
11	⌓	EDEN BLUES	ERE
12	⌓	CYRUS CHESS	INTELLIGENT CHESS SOFT AMSOFT
13	⌓	WARRIOR	RAINBOW
14	⌓	3D GRAND PRIX	AMSOFT EXOPAL
15	⌓	MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	COBRA
16	⌓	SPY VS SPY	BEYOND
17	⌓	VENDREDI 13	DOOMARK
18	⌓	ELITE	FIREBIRD
19	⌓	MATCH DAY	OCEAN
20	⌓	ROCKY HORROR SHOW	CRL

G.I. le label des meilleurs jeux.



GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17 - Télex 740 671 F



```
7,194,325,193,313,193,338,190,300,190,298,188,340,188,342,186,296,186,294,184,302,184,300,182,292,182
5610 DATA 290,180,298,180,298,178,290,178,292,176,300,176,292,176,302,186,342,186,344,184,336,184,338,182,346,182,348,180,340,180,34
0,178,348,178,346,176,338,176,346,176,336,184,302,184,302,182,334,182,302,180,334,180,334,178,302,178,302,176
5620 DATA 334,176,334,174,344,174,293,174,298,172,340,172,332,171,300,171,306,169,332,169,332,167,305,167,305,165,330,165,330,163,30
7,163,307,161,330,161,331,159,306,159,305,157,332,157,332,155,305,155,304,153,333,153,334,151,320,151
5630 DATA 321,149,334,149,335,147,322,147,323,145,335,145,336,143,324,143,325,141,336,141,337,139,326,139,327,137,337,137,338,135,32
8,135,329,133,338,133,339,131,330,131,331,129,339,129,340,127,332,127,333,125,340,125,341,123,334,123
5640 DATA 335,121,341,121,342,119,336,119,337,117,346,117,349,115,337,115,341,115,320,152,318,152,318,151,304,151,304,149,317,149,31
6,147,303,147,303,145,315,145,314,143,302,143,302,141,313,141,312,139,301,139,301,137,311,137,310,135
5650 DATA 300,135,300,133,309,133,308,131,299,131,299,129,307,129,306,127,298,127,298,125,305,125,304,123,297,123,297,121,303,121,30
2,119,296,119,296,117,301,117,291,117,291,115,288,115,301,115,1000,0
5660 DATA 305,73,295,73,295,63,315,63,315,73,305,73,305,67,305,69,303,69,307,69,305,69,305,78,250,78,250,52,355,52,355,78,305,78,250
,78,257,88,262,91,343,91,350,88,355,78,354,88,343,91,262,91,252,88,250,79,1000,0
5670 DATA 250,85,235,50,405,50,390,85,250,85,1000,0
5680 DATA 326,72,331,75,336,73,331,71,326,72,306,72,308,72,308,77,309,77,309,75,311,75,311,77,312,77,312,72,326,72,331,76,336,73,331
,68,326,72,1000,0
5690 DATA 210,230,325,230,325,170,210,170,210,230,215,225,320,225,325,230,320,225,320,175,325,170,320,175,215,175,210,170,215,175,21
5,225,215,200,236,203,250,210,253,218,258,217,266,206,280,199,309,194,320,199,320,188,278,191,251,187,227,188,215,193,1000,
5700 DATA 305,73,295,73,295,63,315,63,315,73,305,73,305,67,305,69,303,69,307,69,305,69,305,78,250,78,250,52,355,52,355,78,305,78,250
,78,257,88,348,88,355,78,348,88,348,113,257,113,257,88,263,100
5710 DATA 257,113,263,100,342,100,348,113,342,100,348,88,348,108,257,108,257,88,250,78,258,82,262,78,266,83,262,85,258,84,269,87,272
,83,268,80,274,87,277,84,274,83,279,83,281,79,284,84,278,85,281,88,285,86,288,83,283,81,290,86,293,88,288,81,295,82,293,88
5720 DATA 299,84,300,81,304,81,298,86,307,86,306,83,308,80,311,84,309,86,306,85,311,81,318,83,318,87,322,85,319,81,325,82,324,87,330
,85,327,81,332,82,334,80,334,84,330,86,338,84,337,81,339,88,342,84,340,82,342,81,345,83,346,85,344,86,350,83,348,80,1000,0
5730 DATA 900,0,1000,0
5740 RESTORE 5180:RETURN
5750 RESTORE 5190:RETURN
5760 RESTORE 5200:RETURN
5770 RESTORE 5210:RETURN
5780 RESTORE 5220:RETURN
5790 RESTORE 5230:RETURN
5800 RESTORE 5240:RETURN
5810 RESTORE 5250:RETURN
5820 RESTORE 5260:RETURN
5830 RESTORE 5270:RETURN
5840 RESTORE 5280:RETURN
5850 RESTORE 5290:RETURN
5860 RESTORE 5300:RETURN
5870 RESTORE 5310:RETURN
5880 RESTORE 5320:RETURN
5890 RESTORE 5330:RETURN
5900 RESTORE 5340:RETURN
5910 RESTORE 5350:RETURN
5920 RESTORE 5360:RETURN
5930 RESTORE 5370:RETURN
5940 RESTORE 5380:RETURN
5950 RESTORE 5390:RETURN
5960 RESTORE 5400:RETURN
5970 RESTORE 5410:RETURN
5980 RESTORE 5420:RETURN
5990 RESTORE 5430:RETURN
6000 RESTORE 5440:RETURN
6010 RESTORE 5450:RETURN
6020 RESTORE 5460:RETURN
6030 RESTORE 5470:RETURN
6040 RESTORE 5480:RETURN
6050 RESTORE 5490:RETURN
6060 RESTORE 5500:RETURN
6070 RESTORE 5510:RETURN
6080 RESTORE 5520:RETURN
6090 RESTORE 5530:RETURN
6100 RESTORE 5540:RETURN
6110 RESTORE 5550:RETURN
6120 RESTORE 5560:RETURN
6130 RESTORE 5570:RETURN
6140 RESTORE 5580:RETURN
6150 RESTORE 5600:RETURN
6160 RESTORE 5660:RETURN
6170 RETURN
6180 RESTORE 5680:RETURN
6190 RESTORE 5690:RETURN
6200 RESTORE 5700:RETURN
6210 RESTORE 5730:RETURN
6219 '
6220 ' * SENARIO *
6222 ' DE L'AVENTURE DS LE LABYRINTHE
6223 '
6230 OBJET2$=OBJET$(I):CLS#1:IF I<>44 THEN PRINT#1,"  IL Y A ";OBJET1$(I);" DANS CETTE PIECE.":ELSE PRINT#1," IL Y A DES MIROIRS DAN
S CETTE SALLE.AUCUNE DIRECTION NE VOUS EST DONC OFFERTE."
6240 REP$=""
6250 REP$="":PRINT#1,"=> ";
6260 LINE INPUT#1,A$:ES=0
6270 A$=UPPER$(A$):ENT 2,30,-10,1:SOUND 1,333,30,4,0,2:FOR T=1 TO LEN(DIR$(I)):IF A$=M$(T) THEN RETURN
6280 IF A$="I" AND POSS$="" AND APP$="" THEN REP$="  VOUS AVEZ LES MAINS VIDES.":GOTO 6780
6290 IF A$="I" AND APP$="CLE" AND POSS$="GANTS" THEN REP$="  VOUS PORTEZ DES GANTS ET POSSEDEZ UNE CLE.":GOTO 6780
6300 IF A$="I" AND POSS$="GANTS" THEN REP$="  VOUS PORTEZ DES GANTS.":GOTO 6780
6310 IF A$="I" AND APP$="CLE" THEN REP$="  VOUS POSSEDEZ UNE CLE.":GOTO 6780
6320 NEXT:IF A$=MOY$ AND (I=6 OR I=64 OR I=67 OR I=30) THEN CLS#1:PRINT#1,"  UN PASSAGE SECRET S'OUVRE. VOUS LE PRENEZ ET ARRIVEZ A
UNE NOUVELLE SALLE.":FOR OK=1 TO 3000:NEXT:GOTO 3050
6330 IF A$=MOY$ AND I=34 THEN CLS#1:PRINT#1,"  UNE CLE APPARAIT SUBITEMENT DANS LA SALLE":FOR TEM=1 TO 3000:NEXT:OBJET(34)=9:OBJET1$
(34)="UNE CLE":OBJET$(34)="CLE":GOTO 4840
6340 IF A$=MOY$ AND (I<>6 OR I<>64 OR I<>30 OR I<>34) THEN CLS#1:PRINT#1,"  VOUS AVEZ MAL UTILISER CE MOT.VOUS PERDEZ 1 VIE.":DUR=1:
GOSUB 5110:GOTO 6250
6350 IF (A$="NE" OR A$="SE" OR A$="S" OR A$="O" OR A$="NO" OR A$="N" OR A$="E" OR A$="H") AND I=44 THEN CLS#1:PRINT#1," EN PRENANT C
ETTE DIRECT.,VOUS VOUS COGNEZ CONTRE UN MIROIR.VOUS PERDEZ 2 VIES.":DUR=2:GOSUB 5110:GOTO 6250
6360 IF A$="N" OR A$="NE" OR A$="E" OR A$="SE" OR A$="S" OR A$="SO" OR A$="O" OR A$="NO" OR A$="N" OR A$="E" OR A$="H" THEN CLS#1:PR
INT#1,"  VOUS NE POUVEZ PAS ALLER DANS CETTE DIRECTION.":GOTO 6250
6370 FOR S=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,S,1):IF B$=" " THEN ES=S
6380 NEXT:IF ES=0 THEN CLS#1:PRINT#1,"  IL ME FAUT DEUX MOTS":GOTO 6250
6390 V$=LEFT$(LEFT$(A$,ES-1),3):H$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-ES):IF LEFT$(H$,3)=LEFT$(OBJET$(I),3) THEN H$=OBJET$(I):GOTO 6420
6400 IF V$="UTI" AND H$="CLE" AND I=7 AND APP$="CLE" THEN CLS#1:PRINT#1,"  LE COFFRE EST BOURRE D'OR, UNE PORTE S'OUVRENT AUSSITOT A
 L'EST.":OBJET(7)=11:DIR$(7)="6D":PORTE$(7)="18D9":FOR I=1 TO 3000:NEXT:RETURN
6410 IF LEFT$(H$,3)=LEFT$(OBJET2$,3) THEN H$=OBJET2$ ELSE CLS#1:PRINT#1,"  IL N'Y A PAS DE ";H$;" ICI":GOTO 6250
6420 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND I<>12 AND I<>36 AND H$="PANIER" THEN REP$= "  IL Y A DE LA NOURRITURE DANS LE PANIER.":OBJET2$="N
OURRITURE"
6430 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND I=12 THEN REP$="  IL Y A DES CHAMPIGNONS DANS LE PANIER.":OBJET2$="CHAMPIGNONS"
6440 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND I=67 THEN REP$="  VOUS VOYEZ UN PASSAGE SECRET.DITE LE MOT DE PASSE.":OBJET2$="PASSAGE"
6450 IF (V$="REG" OR V$="EXA" OR V$="POU") AND (I=36 OR (H$="VASE" AND I<>56) OR I=50) THEN REP$="  EN VOUS APPROCHANT, UN GAZ VOUS
A INTOXIQUE.VOUS PERDEZ 4 POINTS DE VIE.":DUR=4:GOSUB 5110
6460 IF (V$="LIT" OR V$="REG" OR V$="EXA") AND I=72 THEN REP$="  IL EST ECRIT: VOUS VOUS ETES UN PEU EGARE."
6470 IF (V$="LIT" OR V$="REG" OR V$="EXA") AND I=8 THEN REP$="IL EST ECRIT:POUR GAGNER,VOUS DEVREZ DIRE LE MOT DE PASSE DANS CERTAIN
ES PIECES"
6480 IF (V$="LIT" OR V$="REG" OR V$="EXA") AND I=19 THEN REP$="  IL EST ECRIT UN MOT MISTERIEUX: << "+MOY$+" >>"
6490 IF (V$="LIT" OR V$="REG" OR V$="EXA") AND I=17 THEN REP$="  IL EST ECRIT: CE LABYRINTHE EST PLEIN DE PIEGES. SOYEZ PRUDENT. BON
NE CHANCE."
```

RUN INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

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

présent au sicob printemps niveau 5 zone F stand 5650

450 produits pour votre AMSTRAD

NOUVEAU DES PRIX CANON !

TRÈS AMSTRADIENS QUOI !

NOMAD C 89 F **RAMBO** C 89 F
promotion : les 2 cassettes 170 F

SPITFIRE 40 C 99 F D 160 F

WORKING BACKWARD
une superbe compilation :
4 titres : DARK STAR - TANK BUSTERS ON THE RUN - HALLS OF THE THINGS
le tout pour 105 F

DES JEUX

NOUVEAU ! NOUVEAU ! NOUVE

ALADIN'S CAVE	C 89 F
TAUCETY	C 89 F
F.A.CUP	C 95 F
COLLOSUS CHESS 4.0	C 115 F D 155 F
COSTA CAPERS	C 100 F
RASPUTIN	C 100 F
BRIDGE PLAYER 3	C 145 F D 179 F
3D VOICE CHESS	C 145 F D 179 F
ON COURT TENNIS	C 115 F D 160 F
MAX HEADROOM	C 110 F D 160 F
TURBO ESPRIT	C 99 F
STRIKE FORCE HARRIER	C 110 F
SWEEVO'S WORLD	C 110 F D 145 F
YIE AR KUNG FU	C 110 F D 145 F

VIVE LE PRINTEMPS PROMOTIONS*

CODE NAME MATT II
HUNTER KILLER
MASTER CHESS
STAR COMMANDO
HUNCHBACK
MANIC MINER
BOUNTY BOB STRIKES BACK
BEACH HEAD
HERBERT'S DUMMY RUN
EVERYONE'S A WALLY
SHIP OF DOOM

55F la cassette

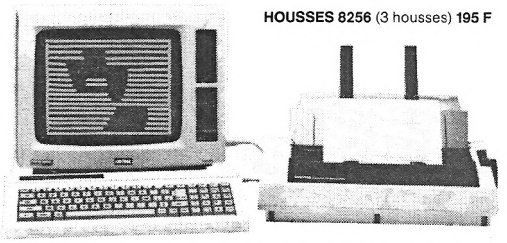
*Dans la limite des stocks disponibles

BONNE NOUVELLE POUR LES "PRO" AMSTRAD FAIT TOUJOURS PLUS FORT

le PCW 8256 désormais à 4997 F h.t.

"PRO"... COUREZ CHEZ RUN !!!

LE PCW 8256 VOUS Y ATTEND ! DES LOGICIELS AUSSI !



HOUSSES 8256 (3 housses) **195 F**

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.



ET TOUJOURS !

3D BOXING	C 160 F D 195 F
EXPLODING FIST (NF)	C 110 F
SLAPSHOT	C 99 F D 160 F
SPY VS SPY	C 115 F
TRIPLE PACK (DEFEND OR DIE - SUPER SAM - DOPPLEGANGER)	D 160 F
FIGHTER PILOT (NF)	C 135 F D 205 F
INTERDICTOR PILOT (NF)	C 195 F D 235 F
RED ARROWS	C 130 F D 170 F
BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	C 110 F D 160 F
DALEY THOMSON SUPER TEST	C 95 F
HI RISE	C 130 F D 180 F
3 D GRAND PRIX	C 120 F D 160 F
SOUTHERN BELLE	C 115 F
ROCKY HORROR SHOW	C 145 F
GYROSCOPE	C 130 F
WHO DARES WIN II	C 105 F D 160 F
3D STUNT RIDER	C 85 F
FRANK BRUNO'S BOXING	C 99 F
SKYFOX	C 135 F
TORNADO LOW LEVEL	C 110 F
DUN DARACH	D 180 F
HYPER SPORTS	C 99 F
MARS SPORT	D 180 F
LORDS OF MIDNIGHT	C 130 F
RENEGADE	D 140 F
ARGONAVIS	D 140 F
HUSTLER	D 140 F

ÉDITÉ PAR RUN *NOUVEAU*
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**

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 (Run informatique).

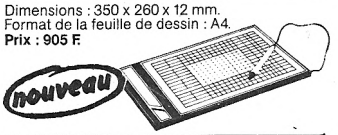
CONJUGAISON FRANÇAISE
Nous vivons un temps où bientôt ceux qui savent lire et écrire vaudront de l'or. Ne perdez pas une minute pour acquérir une parfaite maîtrise des verbes et de leur maniement !
Réf. 67227. ..... C **140 F**

L'ÉLECTRICITÉ EN CLASSE DE 4e
L'électricité en classe de 4e 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 âges.
Réf. 67043. ..... C **160 F**

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

GRAFPAD II

La première tablette graphique à prix raisonnable pour AMSTRAD. Elle est petite, précise et fiable.
Spécifications : Résolution : 1280 x 1040.
Finesse : au pixel près. Interface : parallèle.
Vitesse de transmission : 2000 paires de coordonnées par seconde.
Origine : angle inférieur gauche.
Dimensions : 350 x 260 x 12 mm.
Format de la feuille de dessin : A4.
Prix : 905 F.



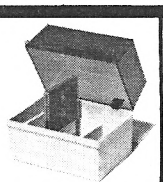
MODEM DIGITELEC

2000 réf. 67184 **1490 F**
2000+ réf. 67187 **1990 F**
2100+ réf. 67228 **2750 F**



BOITE DE RANGEMENT

pour disquettes 3",
couvercle transparent,
2 séparations intercalaires,
Prix : **145 F.**



VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT !!! joysticks

GUNSHOT JOYSTICK
125 F



COMPÉTITION PRO
195 F



FD2 Spécial 8256

Deuxième lecteur de disquette.
Capacité 720 K DD.
1990 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 (1 housse)	Réf. 75101	45 F
• DMP1 ou DMP2000 (1 housse)		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 relationnel bien connu des professionnels.
Prix : ..... **790 F**

GARANTIE RUN = GARANTIE CONSTRUCTEUR

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

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Téléphone _____

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

Contre-remboursement + **30 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

AMS 9

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

Demandez le catalogue "LOGICIELS AMSTRAD" complet ■

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ

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

SF

```
6500 IF (V$="LIT" OR V$="REG" OR V$="EXA") AND I=62 THEN REP$="  IL EST ECRIT:SI VOUS VOYEZ UNE SALLE DE MIROIRS,VOUS AUREZ 3 DIRECT
. ";CHR$(83)+CHR$(79)+CHR$(45)+CHR$(69)+CHR$(45)+CHR$(78)
6510 IF (V$="LIT" OR V$="REG" OR V$="EXA") AND I=85 THEN REP$="  IL EST ECRIT: VOUS ETES SUR LE BON CHEMIN."
6520 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND H$="VASE" AND I=56 THEN REP$="  IL Y A DES GANTS DANS LE VASE.":OBJET2$="GANTS"
6530 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND H$="COFFRE" THEN REP$="  LE COFFRE EST FERME. IL VOUS FAUT UNE CLE POUR L'OUVRIR."
6540 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND H$="BOUTEILLE" THEN REP$="  IL Y A UN LIQUIDE DANS CETTE BOUTEILLE":OBJET2$="LIQUIDE"
6550 IF (V$="REG" OR V$="EXA") AND (H$="NOURRITURE" OR H$="LIQUIDE" OR H$="GANTS" OR H$="PASSAGE SECRET" OR H$="CLE") THEN CLS#1:PRI
NT#1,"  IL N'Y A RIEN DE SPECIAL A DECLARER.":GOTO 6250
6560 IF V$="BRI" OR V$="DET" OR V$="CAS" OR V$="JET" THEN REP$="  UNE FORCE SURNATURELLE VOUS EMPECHE DE DETRUIRE L'OBJET. VOUS PERD
EZ 4 VIES.":DUR=4:GOSUB 5110
6570 IF (V$="PRE" OR V$="SAI" OR V$="EMP") AND H$<>"GANTS" AND H$<>"CLE" AND H$<>"COFFRE" THEN REP$="  UNE FORCE SURNATURELLE VOUS E
MPECHE DE PRENDRE L'OBJET. VOUS PERDEZ 2 VIES.":DUR=2:GOSUB 5110
6580 IF (V$="PRE" OR V$="SAI" OR V$="EMP") AND H$="GANTS" THEN REP$="  VOUS PORTEZ MAINTENANT DES GANTS. SACHEZ LES UTILISER. ":POSS
$="GANTS"
6590 IF (V$="PRE" OR V$="SAI" OR V$="EMP") AND H$="COFFRE" AND DIR$(7)<>"60" THEN REP$="  VOUS NE POUVEZ PAS PRENDRE CE COFFRE."
6600 IF (V$="PRE" OR V$="SAI" OR V$="EMP") AND H$="COFFRE" AND DIR$(7)="60" THEN REP$="  LE COFFRE EST LOURD MAIS VOUS AVEZ ASSEZ DE
 FORCES POUR LE PRENDRE":OBJET(7)=0:OBJET1$(7)="RIEN":OBJET$(7)="RIEN":RETURN
6610 IF (V$="PRE" OR V$="SAI" OR V$="EMP") AND H$="CLE" THEN REP$="  VOUS POSSEDEZ MAITENANT UNE CLE.":APP$='CLE':CLS#7:OBJET(34)=0:
OBJET1$(34)="RIEN":OBJET$(34)="RIEN"
6620 IF V$="BOI" AND H$="LIQUIDE" AND I=25 THEN REP$="  LE LIQUIDE ETAIT DELICIEUX. VOUS GAGNEZ 3 VIES.":DUR=-3:GOSUB 5110:OBJET2$="
":OBJET1$(25)="RIEN":OBJET(25)=0:OBJET$(25)="RIEN":CLS#6:PLOT 450,93:DRAW 190,93
6630 IF V$="BOI" AND H$="LIQUIDE" AND I=45 THEN REP$="  LE LIQUIDE ETAIT EMPOISONNER. VOUS PERDEZ 3 VIES.":DUR=3:GOSUB 5110:OBJET1$(
I)="RIEN":OBJET(I)=0:OBJET$(I)="RIEN"
6640 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="GANTS" AND (I=81 OR I=86) THEN CLS#1:PRINT #1,"VOUS AVEZ ENLEVEZ LA TOILE,
VOUS POUVEZ DONC COUTINUER VOTRE RECHERCHE.":OBJET(81)=0:OBJET$(81)="RIEN":OBJET1$(81)="RIEN":OBJET(86)=0:OBJET$(86)="RIEN"
6650 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="GANTS" AND (I=81 OR I=86) THEN OBJET1$(86)="RIEN":FOR HL=1 TO 2000:NEXT:RET
URN
6660 IF V$="OUV" AND H$="COFFRE" AND APP$="CLE" THEN CLS#1:PRINT#1,"  LE COFFRE EST BOURRE D'OR, UNE PORTE S'OUVRENT AUSSITOT A L'ES
T.":OBJET(7)=11:DIR$(7)="60":PORTE$(7)="1809":FOR I=1 TO 3000:NEXT:RETURN
6670 IF V$="OUV" AND H$="COFFRE" AND APP$<>"CLE" THEN REP$="  VOUS N'AVEZ PAS DE CLE."
6680 IF (V$="ENL" OR V$="PRE")AND H$="TOILE" AND POSS$="GANTS" AND (I=37 OR I=40) THEN CLS#1:PRINT#1,"VOUS AVEZ ENLEVEZ LA TOILE, VO
US POUVEZ DONC COUTINUER VOTRE RECHERCHE.":OBJET(37)=12:OBJET$(37)="RIEN":OBJET1$(37)="RIEN":OBJET(40)=12:OBJET$(40)="RIEN"
6690 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="GANTS" AND (I=37 OR I=40) THEN OBJET1$(40)="RIEN":FOR HL=1 TO 2000:NEXT:RET
URN
6700 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="" AND (I=37 OR I=40) THEN CLS#1:PRINT#1,"  VOUS AVEZ ENLEVEZ LA TOILE, MAIS
 UNE ARAIGNEE VOUS A PIQUE.VOUS PERDEZ 4 VIES":DUR=4:GOSUB 5110:OBJET(37)=12:OBJET$(37)="RIEN":OBJET1$(37)="RIEN"
6710 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="" AND(I=37 OR I=40) THEN SALLE(40)=1:OBJET(40)=12:OBJET$(40)="RIEN":OBJET1$
(40)="RIEN":FOR HL=1 TO 2000:NEXT:RETURN
6720 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="" AND (I=81 OR I=86) THEN CLS#1:PRINT#1,"  VOUS AVEZ ENLEVEZ LA TOILE, MAIS
 UNE ARAIGNEE VOUS A PIQUE.VOUS PERDEZ 4 VIES":DUR=4:GOSUB 5110:OBJET(81)=12:OBJET$(81)="RIEN":OBJET1$(81)="RIEN"
6730 IF (V$="ENL" OR V$="PRE") AND H$="TOILE" AND POSS$="" AND (I=86 OR I=81) THEN OBJET(86)=12:OBJET$(86)="RIEN":OBJET1$(86)="RIEN"
:FOR HL=1 TO 2000:NEXT:RETURN
6740 IF V$="MAN" AND H$="NOURRITURE" AND (I=2 OR I=42 OR I=66 OR I=77) THEN REP$="  LA NOURRITURE ETAIT DELICIEUSE. VOUS GAGNEZ 4 VI
ES":DUR=-4:GOSUB 5110:OBJET(I)=0:OBJET1$(I)="RIEN":OBJET2$="":OBJET$(I)="RIEN":CLS#7
6750 IF V$="MAN" AND H$="NOURRITURE" AND I=70 THEN REP$="  LA NOURRITURE ETAIT EMPOISONNEE. VOUS PERDEZ 4 VIES":DUR=4:GOSUB 5110:OBJ
ET(I)=0:OBJET1$(I)="RIEN":OBJET$(I)="RIEN"
6760 IF V$="MAN" AND H$="CHAMPIGNONS" AND I=12 THEN REP$="  LES CHAMPIGNONS ETAIENT EMPOISONNES. VOUS PERDEZ 4 VIES":DUR=4:GOSUB 511
0:OBJET(I)=0:OBJET1$(I)="RIEN":OBJET$(I)="RIEN"
6770 IF REP$="" THEN CLS#1:REP$="  JE NE COMPREND PAS CE QUE VOUS VOULEZ FAIRE.":FOR TEM=1 TO 3000:NEXT
6780 CLS#1:PRINT#1,REP$:GOTO 6250
6790 INK 1,26:INK 0,0:END
6799 '
6800 ' * FIN DU JEU *
6801 '
6810 CLS#1:PRINT#1," FELICITATION! VOUS ETES L'UN DES SEULS A ETRE SORTI DE CE LABYRINTHE INFERNAL. VOUS ETES MILLIARDAIRE.":CLEAR:G
OTO 30
6820 RESTORE 6830:PRINT#1,"VOUS N'AVEZ PLUS DE VIE POUR CONTINUER VOTRE AVENTURE PERILLEUSE. DOMAGE !      VOULEZ VOUS ENCORE RISQUE
R VOTRE VIE (O/N)"
6830 DATA 350,210,290,210,275,185,290,120,350,120,365,185,365,165,350,105,350,120,350,105,290,105,290,120,290,105,275,165,275,185,36
5,185,350,210,320,210,320,120
6840 ENT 4,100,3,1,100,-3,1:FOR GG=1 TO 5:SOUND 1,100,200,4,0,4:NEXT
6850 PLOT 365,185:FOR TT=1 TO 19:READ X,Y:DRAW X,Y,1:NEXT
6860 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<>"O" AND A$<>"N" THEN 6860
6870 IF A$="O" THEN 30
6880 CLEAR:STOP
6889 '
6890 ' * MODE D'EMPLOI *
6891 '
6900 MODE 2:LOCATE 33,2:PRINT"MODE D'EMPLOI":PRINT:PRINT"  LABYNOTAURE EST UN LABYRINTHE EN 3D TRES DIFFICILE D'EN SORTIR. LES DIREC
TIONSPOSSIBLES SONT ECRITES SUR LE MUR NORD DE CHAQUE PIECE.LE CLAVIER NUMERIQUE SERTA VOUS DEPLACER."
6910 PRINT"8 - N   9 - NE   6 - E   3 - SE   2 - S   1 - SO   4 - O   7 - NO   0 - B  . - H(B POUR DESCENDRE,H POUR MONTER)."
6920 PRINT:PRINT"UN MOT DE PASSE DEVRAIT VOUS AIDER MAIS A VOUS DE LE TROUVER. SI VOUS LE CONNAI-SEZ N'HESITEZ PAS A LE CITER DANS C
ERTAINES PIECES.(EX: ALPHA)"
6930 PRINT"SI VOUS RENCONTREZ UN OBJET DITES TOUT DABORD LE VERBE PUIS LE NOM(EX:LIT MESSA-GE).IL NE ME RESTE PLUS QU'A VOUS SOUHAIT
ER BONNE CHANCE ET DEPECHEZ VOUS VOS   VIES SONT LIMITEES."
6940 LOCATE 40,15:PRINT" CANTON TONY LE 1/7/85"
6950 LOCATE 33,24:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 6950 ELSE RETURN
```

CBI — CBI — CBI — CBI — CBI — CBI

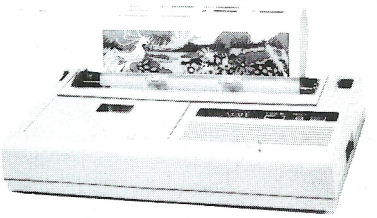
1er SPECIALISTE AMSTRAD DU SUD-EST

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

PROMO SPECIALE 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

Rubans Okimate, noir ou couleur ..... 99 F ☐
Papier thermique en rouleau de 30 m ..... 49 F ☐
Support rouleau papier thermique ..... 99 F ☐

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

La boîte de rangement disquettes 3" 199 F TTC ☐

LES JEUX DU MOIS

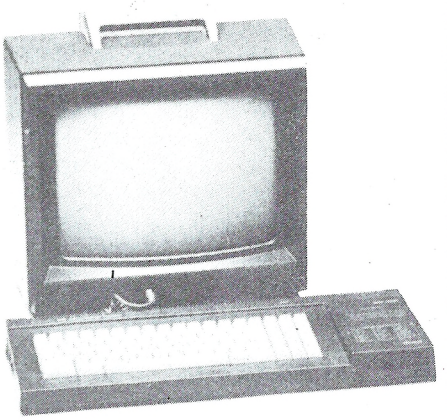
	Cassette	Disquette
La belote	120 F ☐	180 F ☐

EDUCATIF DU MOIS

	Cassette	Disquette
Fractions 5e, 4e, 3e	130 F ☐	190 F ☐

EXTENSIONS

Cordon magnéto ..... 59 F TTC ☐
Câble imprimante ..... 145 F TTC ☐
Interface série RS 232 C ..... 585 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 ☐
Synthétiseur vocal français ..... 480 F TTC ☐
Souris AMX Mouse ..... 690 F TTC ☐



LOGICIELS SELECTIONNES

	Cassette	Disquette
Balle de Match	145 ☐	250 ☐
SORCERY PLUS		190 ☐
SOLD MILLION	135 ☐	185 ☐
WHO DARES WINS II	120 ☐	190 ☐
3 D FIGHT	160 ☐	200 ☐
5ème AXE	190 ☐	200 ☐
Infernal RUNNER	160 ☐	200 ☐
ORPHEE		340 ☐
MACADAM BUMPER	180 ☐	210 ☐
KRAFTON et XUNK		240 ☐
EDEN BLUE		240 ☐
THEATRE EUROPE	140 ☐	
HIGHWAY ENCOUNTER	120 ☐	170 ☐
WAY OF EXPOSING FIST		
FIGHTING WARRIOR		240 ☐
MISSION DELTA	120 ☐	200 ☐
BRIDGE PLAYER	110 ☐	
MONOPOLY	130 ☐	
GESTE D'ARTILLAC	320 ☐	
ROCKY HORROR SHOW	110 ☐	180 ☐
Meurtre à grande vitesse		260 ☐
Meurtre sur l'Atlantique		285 ☐
YIE AR KUNG FU	125 ☐	170 ☐
TORNADO LOW LEVEL	120 ☐	180 ☐
BOULDER DASH	130 ☐	
Bataille d'Angleterre		240 ☐
SKY FOX	150 ☐	
SPI VS SPI	140 ☐	199 ☐
SCRABBLE	290 ☐	320 ☐
SYRUS II ECHEC		180 ☐
AMSTRAL	130 ☐	180 ☐
INTERDICTOR PILOT	235 ☐	
SLAP SHOT	140 ☐	180 ☐
WARRIOR PLUS	120 ☐	199 ☐
FIGHTER PILOT	110 ☐	170 ☐
CAULDRON	120 ☐	180 ☐
FANTASTIQUE VOYAGE	110 ☐	170 ☐
JEU D'ECHEC 3D		
Version française		250 ☐
3D GRAND PRIX	145 ☐	180 ☐

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

AMS - 9

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 _____
Ville _____ Code Postal _____

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

Mode de paiement
☐ Chèque (ci-joint)
☐ Contre-remboursement

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

INITIATION

DEUXIÈME PARTIE

Lors du précédent article, nous avons découvert les principes de base du langage Logo. Les principales primitives de dessin, de saisie d'affichage et de manipulation de données on été étudiées avec suffisamment de détails pour vous permettre de créer vos propres premiers programmes en Logo. Au cours de cette deuxième partie, nous allons parfaire notre connaissance des primitives graphiques, étudier les primitives sonores et aborder l'étude des listes, des propriétés et des opérations sur les objets. A l'issue de cet article, vous pourrez comprendre la plupart des programmes écrits en Logo. Le troisième et dernier article étudiera la structure système du Logo et vous permettra de réaliser une version française du Logo et de réaliser votre premier programme d'intelligence artificielle.

Complément sur les fonctions graphiques

Nous n'allons pas abandonner notre chère tortue dès le début du deuxième article. Je vous propose donc de découvrir quelques primitives moins usitées mais non moins intéressantes, permettant la manipulation de la tortue et des graphiques.

Gestion de la tortue et de l'écran

Pour commencer, étudions quelques primitives qui portent exclusivement sur le mode de fonctionnement de la tortue et de l'écran graphique.

• ht est une primitive très simple, elle permet de cacher la tortue (Hide Turtle). C'est la primitive complémentaire à st que nous avons étudiée dans le premier article. Pourquoi cacher la tortue ? C'est très simple, lors du traçage d'un graphique, le système redessine la tortue après chaque déplacement. Si la tortue est cachée, la quantité de travail à effectuer par le système est moins importante, ce qui permet une accélération de son exécution.

Analysons à présent ce qui se produit lorsque la tortue 'sort' des limites de l'écran : tapez cs fd 250.
La tortue se dirige vers le haut de l'écran et se bloque au sommet de celui-ci. Ce mode est appelé mode fenêtre (window). C'est le mode par défaut lors de l'initialisation du Logo. La primitive window permet de revenir à ce mode.

Tapez cs wrap fd 250 : la tortue se dirige vers le haut de l'écran et continue son tracé en partant du bas. Dans ce mode l'écran peut être considéré comme un rouleau cylindrique. C'est la primitive wrap qui permet de sélectionner ce mode appelé mode rouleau.

Tapez cs fence fd 250 : la tortue refuse de se déplacer et un message d'erreur 'turtle out of bounds' (tortue hors des limites) apparaît. C'est la primitive fence qui permet de sélectionner ce mode.

Revenez au mode normal en tapant cs window.

En résumé, la tortue possède trois modes de déplacement, le mode fenêtre (window), le mode rouleau (wrap) et le mode limité ou frontière (fence).

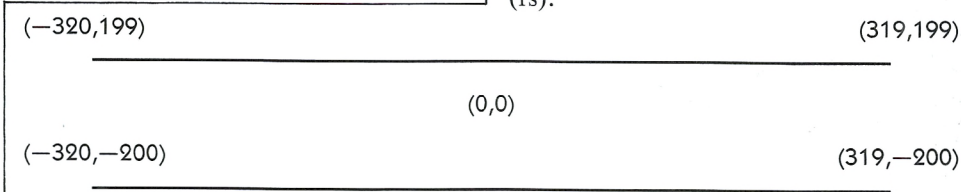
• La primitive clean efface l'écran, mais, à l'instar de la primitive cs, elle laisse la tortue en place.

• Jusqu'à présent, nous étions capables de tourner la tortue d'un certain angle à l'aide des primitives rt et lt. Cet angle s'ajoutait à l'angle déjà pris par la tortue et il était très difficile de positionner la tortue vers une direction précise si on ne connaissait pas la direction précédente. La primitive seth permet de contourner cet obstacle. Elle nécessite comme argument l'angle vers lequel la tortue doit être orientée.

Attention, l'angle spécifié n'est pas à prendre au sens du cercle trigonométrique. Dans le cas de seth, l'angle est compté positivement dans le sens des aiguilles d'une montre et l'angle 0 correspond à l'orientation de la tortue vers le haut de l'écran.

• La primitive setpos suivie d'une liste de deux arguments (entre crochets) permet de déplacer la tortue vers le point spécifié.

Exemple : setpos [100 100] déplace la tortue vers le point de coordonnées 100,100. Le centre de l'écran est situé aux coordonnées 0,0. Voici un schéma qui vous fournira les limites maximales pour les coordonnées. Ces limites sont données pour un écran graphique total (fs).



• La primitive dotc suivie d'une liste de deux paramètres permet d'afficher un point aux coordonnées indiquées par la liste sans modifier la position de la tortue.

• Nous avons appris que l'écran peut se présenter sous trois modes différents (fs, ts, ss). Le dernier de ces modes, appelé mode mixte, permet d'afficher cinq lignes de commandes en bas d'écran et des graphiques sur le reste de l'écran. La primitive setsplit permet de modifier le

AU LOGO

nombre de lignes réservées aux commandes. L'argument qui suit setsplit doit être un nombre compris entre 1 et 25 (d'une ligne à la totalité de l'écran).

Exemple : setsplit 10 ss.

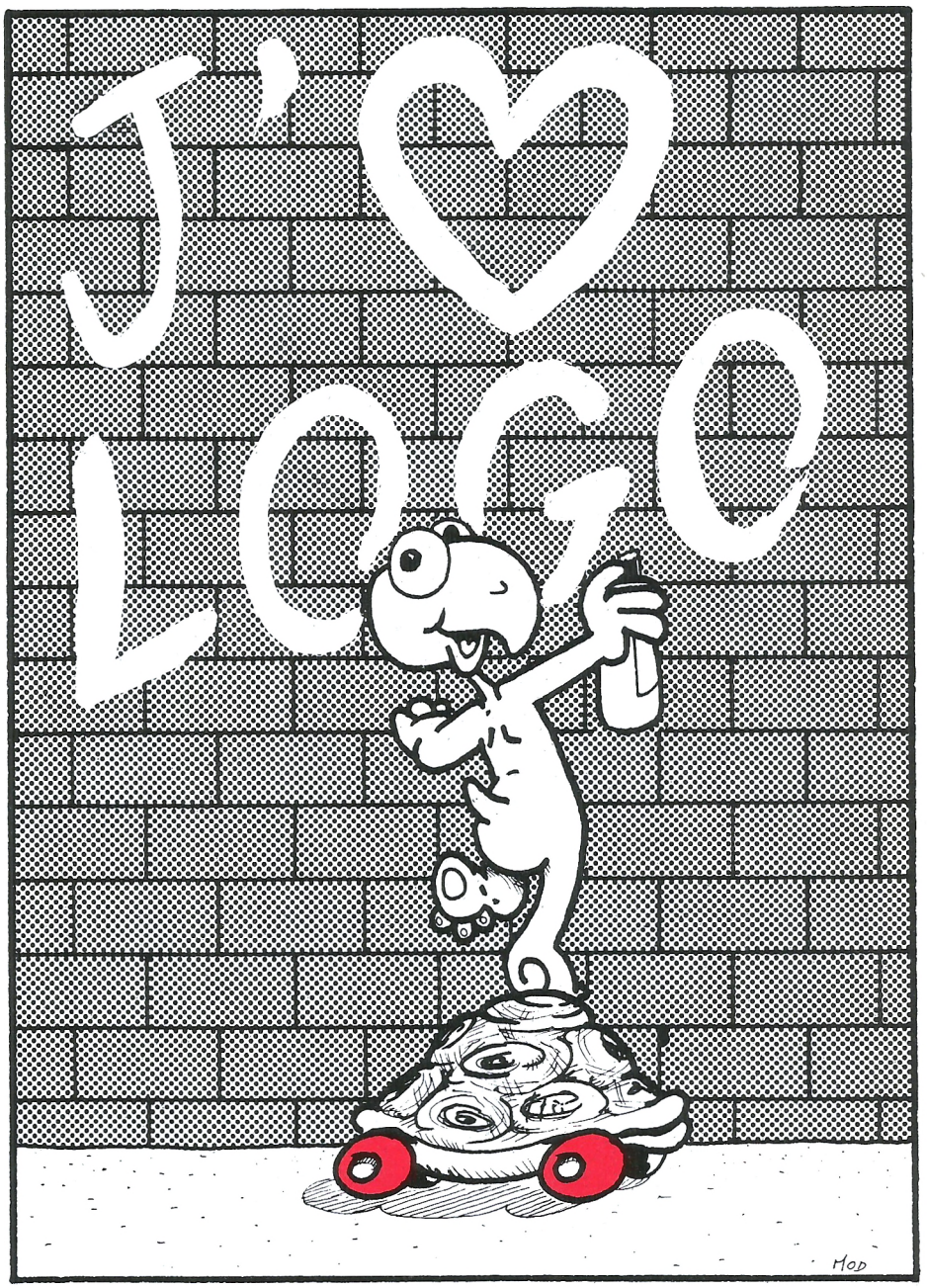
Enfin, pour terminer l'étude des primitives de gestion d'écran et de la tortue, il existe deux primitives très utiles qui fournissent une série de paramètres concernant l'état courant de l'écran ou de la tortue sous la forme d'une liste. Nous verrons plus loin dans cet article comment isoler un élément précis de la liste.

La primitive sf fournit une liste de cinq paramètres identifiant les caractéristiques courantes de l'écran.

Le premier donne le nombre correspondant à la couleur du fond. Le deuxième indique le mode graphique courant de l'écran (ss, ts ou fs). Le troisième indique le nombre de lignes de texte en mode ss (ce nombre est modifié par la primitive setsplit).
Le quatrième indique le type d'écran (wrap, fence ou window). Le cinquième indique le rapport de proportion de l'écran. Ce nombre vaut 1.

Exemple : au départ sf fournit : [O TS 5 WINDOW 1]

La primitive tf fournit une liste de six paramètres identifiant les caractéristiques courantes de la tortue.
Le premier indique la position horizontale de la tortue (coordonnée X). Le deuxième indique la position verticale de la tortue (coordonnée Y). Le troisième indique la valeur de l'angle de la tortue (voir seth). Le quatrième indique l'état du crayon (voir ci-dessous). Le cinquième indique la couleur courante du crayon (voir ci-dessous). Le sixième vaut TRUE si la tortue est visible (st) et FALSE si elle est invisible (ht).



Gestion du crayon et des couleurs

La tortue peut être considérée comme un petit dispositif qui tient un crayon. Jusqu'à présent, le crayon était toujours appuyé sur le papier (l'écran) et contenait toujours la même couleur. Un certain nombre de primitives permettent de modifier cet état du crayon et d'en changer la couleur.

1) pu permet de relever le crayon (Pen Up) et ainsi de déplacer la tortue sans dessiner.
2) pd (Pen Down) permet de redescendre le crayon et de la remettre dans son état normal.
3) pe (Pen Eraser) permet de transformer la crayon en gomme. Dans ce mode, le crayon dessine dans la couleur du fond. Il permet donc l'effacement de morceaux de dessin préalablement affichés.

4) px permet d'inverser logiquement la couleur de chacun des points sur les-

quels la tortue passe. Ainsi, en monochrome, si la tortue passe sur le fond, elle trace le point et si elle passe sur un trait déjà tracé, elle le gomme.
5) setpc permet de choisir son crayon. Il y a quatre crayons possible (0, 1, 2 et 3). Exactement comme le mode 1 du Basic. Le crayon 0 correspond à la couleur du fond.
6) setpal permet d'affecter une couleur précise à un crayon. Cette primitive nécessite deux arguments. (Les spécialistes disent que la primitive est dyadique). Le premier représente le numéro du crayon (0 à 3) et le second est une liste de trois nombres compris entre 0 et 2 qui représentent la densité de chacune des trois couleurs fondamentales (rouge, vert et bleu) permettant de composer la couleur choisie.

Exemple :

```
crayon 1 noir          : setpal 1 [0 0 0]
crayon 2 rouge         : setpal 2 [2 0 0]
crayon 3 jaune vif     : setpal 3 [2 2 0]
crayon 3 jaune pastel  : setpal 3 [1 1 0]
```

7) pal fournit la liste des densités des trois couleurs fondamentales pour le crayon spécifié.

Exemple : pal 1 fournit en standard : [2 2 0].

Modification dynamique des caractéristiques de l'écran

Le sujet abordé ici relève plus des trucs et astuces que de la programmation en Logo. Cependant, il va nous permettre de découvrir deux nouvelles primitives très importantes.

Si vous possédez convenablement le Basic de votre Amstrad, vous devez savoir que l'envoi de certains caractères spéciaux appelés codes de contrôle produit des effets surprenants qui vont de l'activation de la sonnette (BELL) à l'extinction du curseur texte.

Ces codes de contrôles peuvent être envoyés en Logo par l'intermédiaire de la primitive char qui correspond à la fonction CHR$ du Basic. Elle affiche donc le caractère correspondant au code ASCII spécifié.

Ainsi, char 7 déclenche l'émission de la sonnette.

Certaines commandes nécessitent l'émission de plusieurs caractères successifs. On ne peut pas utiliser une formulation du type char x char y car après chaque char, le système transmet un retour charriot et un 'line feed'. (Essayez char 65 char 66 par exemple). Il faut donc trouver un moyen d'accoler le résultat de deux char successifs. La primitive word (mot) réalise cette performance. Ainsi, word char 65 char 66 fournira le mot composé des lettres A et B, en l'occurence, AB.

Table des codes de contrôle intéressants

Valeur	Nb de param.	Effet
02	0	efface le curseur texte.
03	0	affiche le curseur texte.
04	1	positionne le mode écran (0, 1 ou 2)
07	0	active la sonnette.
28	3	positionne une encre dans une paire de couleurs. Le premier paramètre représente le numéro de la couleur (0 à 15), le deuxième et le troisième la paire de couleurs (0 à 31).
29	2	positionne le bord dans une paire de couleurs précises (0 à 31).

Exercice :

Dès à présent, nous sommes capables d'écrire une nouvelle procédure qui nous permettra de modifier la couleur du bord de l'écran en la couleur de notre choix.

```
?to bord :valeur
>pr (word char 29 char :valeur char
:valeur)
>end
```

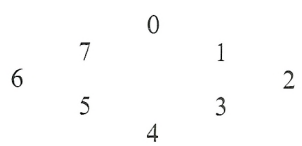
Remarques : notez la présence des parenthèses qui permettent de faire porter la primitive word sur plus de deux arguments (ici trois). Cette procédure peut aisément être modifiée en vue d'afficher un bord clignotant grâce à l'utilisation de deux paramètres. Nous laissons au lecteur le soin d'écrire cette nouvelle procédure.

De tout... un peu

Terminons cette partie de l'étude du Logo par un patchwork de primitives diverses et de petits programmes d'illustrations.

La gestion de la manette de jeu

La primitive paddle, suivie du numéro de la manette, permet de lire la position de la manette de jeu. En fonction de la position de la manette, elle fournit un nombre compris entre 0 et 7 et ce, suivant le diagramme figurant ci-après. Si la manette est au repos, elle retourne la valeur 255.



Pour vos essais, utilisez la suite d'instructions suivante :

```
repeat 32767 [pr paddle 0].
```

La primitive buttonp suivie du numéro de la manette fournit la valeur TRUE si le bouton de la manette est enfoncé et FALSE sinon. Voici un petit programme qui peut constituer le début d'un exercice plus important de création d'un télécran. Son but consiste à permettre à l'utilisateur de dessiner sur l'écran en déplaçant simplement la manette de jeux.

Remarque : la lenteur du Logo pour ce type de traitement est particulièrement visible dans ce programme.

```
?to telecran
>cs
>ht
>label "ici
>make "sens paddle 0
>if :sens < 8 [seth :sens × 45]
>if :sens = 255 [] [fd 4]
>go "ici
>end
```

Retour à la récursivité

La récursivité a été introduite lors du premier article. Cette notion est fondamentale, elle mérite que l'on y revienne par l'intermédiaire d'un petit programme destiné à dessiner un crisal de neige.

```
?to cristal :x
>repeat 3 [fvk :x rt 120]
>end

?to fvk :x
>if :x < 5 [fd :x stop]
>fvk :x / 3 lt 60
>fvk :x / 3 rt 120
>fvk :x / 3 lt 60
>fvk :x / 3
>end
```

Lancez le dessin du flocon par la commande 'cristal 60'. La procédure fvk est un modèle de récursivité, elle s'appelle quatre fois elle-même.
(Pour ceux qui seraient désireux de briller en société, signalons que la figure dessinée par la procédure fvk n'est pas choisie au hasard, il s'agit d'une courbe mathématique bien précise qui répond au doux nom de "Fractale de Von-koch").
Jusqu'à présent, la récursivité était toujours terminale. Autrement dit, la dernière ligne de la procédure récursive était toujours un appel récursif de la

procédure. Il existe cependant des procédures à récursivité non terminale comme en témoigne l'exemple suivant :

```
?to motif :x
>if :x < 5 [stop]
>fd :x rt 90
>motif :x - 10
>lt 90 bk :x
>end
?to frise
>cs pu setpos [-300 0] pd
>repeat 6 [motif 70 rt 90 fd 80 lt 90]
>end
```

Essayez la procédure motif en tapant cs motif 80. Remarquez le trajet inverse de la tortue dû à la récursivité non terminale. Lancez la procédure frise qui dessine une série de motifs.

Les primitives sonores

Les primitives sonores ne sont pas à proprement parler des primitives Logo. Elles sont constituées par une extension du langage adaptée spécialement au générateur sonore de l'Amstrad. Ces primitives sont semblables aux instructions Basic qui portent le même nom. Les décrire complètement dépasse le cadre de cet article.
Les primitives sont au nombre de quatre : sound, env, ent et release. Reportez-vous à votre manuel Basic pour une description complète de ces commandes. Il faut cependant noter que les différents paramètres se passent sous la forme d'une liste.

Exemple : sound [canal période-tonale durée volume enveloppe-de-volume enveloppe-de-tonalité période-de-bruit]

La primitive op

La primitive op (output) permet de sortir d'une procédure en retournant la valeur en cours au programme appelant. op nécessite un argument. Une application pratique de la primitive op sera vue par la suite.

Les objets en Logo

Nous quittons à présent définitivement notre tortue et les procédures graphiques pour aborder l'autre face du Logo, la manipulation des objets et des propriétés.
Nous avons vu que Logo peut manipuler différents objets :

- Les primitives et les procédures. Celles-ci sont identifiées par leur nom qui n'est précédé d'aucun symbole particulier.
- Les nombres qui ne sont précédés d'aucun caractère particulier mais qui commencent évidemment par un chiffre.
- Les mots (chaînes de caractères) qui sont précédés du signe guillemet (").
- Les contenus de variables qui sont précédés du symbole deux points (:).
- Les listes qui sont constituées par une série de mots ou de chiffres entourés de crochets et séparés par un caractère espace. Ainsi : [martin jules 123 paris] constitue une liste de quatre éléments distincts qui sont martin, jules, 123 et paris.

Les opérateurs sur les mots et les listes

Il existe un grand nombre d'opérateurs qui portent sur les mots (les nombres peuvent être considérés comme des mots) et sur les listes. Certains portent sur un seul type, d'autres portent sur les deux types avec des effets parfois différents.
Remarque : les éléments d'une liste sont des mots, les éléments d'un mot sont des caractères, les éléments d'un nombre sont des chiffres.

- word (déjà décrite) unit deux mots pour ne plus en former qu'un seul. Cette primitive ne porte que sur les mots et les nombres.

Exemple : word "bonjour 1233.

- char qui transforme un nombre en lettres et son inverse ASCII qui transforme une lettre en nombre.

Exemple : ASCII "A fournit 65.

- bf (but first) rend tous les éléments de l'objet spécifié sauf le premier. Cette primitive fonctionne aussi bien avec les mots qu'avec les listes.

Exemples :
bf [daniel jean denis martin] fournit [jean denis martin].
bf "hello fournit ello.
bf 1234 fournit 234.

- bl (but last) rend tous les éléments de l'objet spécifié sauf le dernier.



Exemples :
bl [daniel jean denis martin] fournit [daniel jean denis].
bl "hello fournit hell.
bl 1234 fournit 123.

• first fournit le premier élément de l'objet spécifié.

Exemples :
first [daniel jean denis martin] fournit daniel.
Attention daniel n'est plus une liste mais un mot.
first "hello fournit h.
first 1234 fournit 1.

• last fournit le dernier élément de l'objet spécifié. Cette procédure n'est disponible qu'en Logo version deux (CPC 6128). Cependant, elles est facile à simuler grâce à l'utilisation des primitives item et count décrites ci-dessous. Cette procédure nous permet par ailleurs de découvrir un exemple pratique de l'utilisation de la primitive op.

```
?to last :objet
>op item count :objet :objet
>end
```

Exemples :
last [daniel jean denis] fournit denis.
last "hello fournit o.
last 1234 fournit 4.

• count compte le nombre d'éléments contenus dans l'objet spécifié.
Exemples :
count [daniel jean denis martin] fournit 4.
vount "hello fournit 5.
count 1234 fournit 4.

• item fournit l'élément de rang spécifié d'un objet donné (syntaxe : item rang objet).
Exemples :
item 2 [daniel jean denis martin] fournit jean
item 3 "hello fournit 1.
item 2 1234 fournit 2.

Arrivé à ce point, essayez de comprendre la procédure last décrite ci-dessous, ensuite, devinez ce que donneront les propositions suivantes. Vérifiez vos réponses au moyen de votre système.

```
last first [daniel jean denis]
first last [daniel jean denis]
first bf [daniel jean denis]
first bf "coucou'
first item 2 [daniel jean denis]
count bl "amstrad
```

• fput (first put) est une primitive dyadique qui compose un nouvel objet en ajoutant le premier objet en tête du second.
Exemples :
fput "bonjour "rené fournit bonjour-rené. fput "daniel [anne sophie] fournit [daniel anne sophie].
fput [anne sophie] "daniel ne peut pas fonctionner. On ne peut pas ajouter une liste à un mot.
fput [a] [c b] fournit [[a] c b] (liste qui contient une liste).

• list forme une liste à l'aide des objets qui suivent. Le type des objets est préservé. (Si un des objets est une liste, alors la liste contiendra une autre liste.)

Exemples :
list "daniel "albert fournit [daniel albert]
(list "coco "tutu "toto "tito) fournit [coco tutu toto tito]
list "a [b c] fournit [a [b c]]

• se est identique à liste, mais le type des objets n'est pas préservé.
Exemple : se "a [b c] fournit [a b c].

Exercice :

Pour concrétiser ces nouvelles notions, étudions le mécanisme d'un générateur automatique de poésie digne des auteurs français de la nouvelle vague.

```
?to pœsie
>make "sujet [[Le chat] [Dieu] [L'AMSTRAD] [Arthur]]
>make "verbe [aime prend mange reçoit]
>make "compl [[la souris] [les ordres] [la lune] [le matin]]
>repeat 10 [(pr item 1 + random 4 :sujet item 1 + random 4 :verbe item 1 + random 4 :compl)]
>end
```

Remarque : lors de la définition, le Logo refuse obstinément d'accepter plus de 80 caractères par ligne de procédure et ce, en émettant un signal de refus. Qu'à cela ne tienne, nous sommes plus malins que lui. En effet, il suffit à cet instant d'enfoncer la touche ENTER, d'encoder les lignes de procédure ainsi définies. A ce moment, il est

Equivalent anglais-français des primitives

Dans cette section, nous vous proposons un exemple de traduction des différents termes utilisés par le Logo de votre Amstrad. Ces termes français sont inspirés du Logo utilisé par une machine bien française, le Thomson T07. NOus n'avons bien entendu pas tout traduit, les termes manquants sont laissés à l'appréciation du lecteur.

ANGLAIS	FRANÇAIS
and	et
ascii	ascci
bf	sp (sauf premier)
bk	re (recule)
bl	sd (sauf dernier)
buttonp	bouton ?
char	car (caractère)
clean	nettoie
co	co (continue)
count	compte
cs	vg (vide graphique)
ct	vt (vide texte)
dir	catalogue
dot	point
ed	ed (édite)
emptyp	vide ?
end	fin
ent	ent (enveloppe de ton)
env	env (enveloppe de volume)
er	efp (efface procédure)
ern	efn (efface nom de variable)
fd	av (avance)
fence	clos
first	premier
fput	mp (met premier)
go	va
ht	ct (cacher tortue)
if	si
int	entier
keyp	touche
label	étiquette
last	dernier
list	liste
load	charge
lt	ga (gauche)
make	donne
not	non
paddle	manette
pal	palette
pd	bc (baisser crayon)
pe	gomme
pr	ecris
pu	lc (lève crayon)
px	ic (inverse crayon)
random	hasard
rt	liscar (lis un caractère)
repeat	répète
rl	lisliste
rq	lismot
rt	dr (droite)
save	sauve
seth	fcap (fixe cap)
setpal	fpal (fixe palette)
setpc	fcc (fixe couleur crayon)
setpos	fpos (fixe position)
sound	son
st	mt (montre tortue)
to	pour
window	fenêtre
word	mot
wordp	mot ?
wrap	rouleau

tout à fait possible d'ajouter des caractères à une ligne. On sort alors de l'éditeur par la touche COPY et le tour est joué.

La gestion des propriétés

Généralités

La gestion des propriétés est certainement la caractéristique qui sépare le plus le Logo des langages conventionnels comme le Basic, le Pascal, le Cobol ou même le C. La possibilité de définir des propriétés associées aux objets rapproche le Logo des langages dit 'd'intelligence artificielle' dont Prolog est certainement l'exemple le plus connu en France.
La notion de propriété n'est pas évidente pour les personnes habituées aux langages classiques. Cependant, une fois maîtrisée, cette notion vous permettra de réaliser des programmes d'une performance inégalable en programmation conventionnelle.
Pour définir une propriété, trois éléments sont indispensables :
1) un objet principal, appelé sujet de la propriété et constitué par un mot.
2) un deuxième objet, appelé nom de la propriété et constitué par un mot.
3) un troisième objet appelé contenu de la propriété et qui peut être un mot ou une liste.

Principales primitives

La primitive pprop (put property) permet de définir une propriété. Elle utilise les trois éléments définis ci-dessus.

Exemples :
pprop ''test ''egal ''martin
pprop ''test ''vaut [le petit 123 cadeau]
pprop ''var ''egal ''daniel

Le premier exemple assigne la propriété 'egal' au mot 'test' et assigne à la propriété 'egal' le contenu 'martin' (mot) pour le mot 'test'. Le deuxième exemple assigne la propriété 'vaut' au mot 'test' et assigne à la propriété 'vaut' le contenu 'le petit 123 cadeau' (liste) pour le mot 'test'. Le troisième exemple assigne la propriété 'egal' au mot 'var' et assigne à la propriété 'egal' le contenu 'daniel' (mot) pour le mot 'var'.

La primitive gprop (get property) permet de rechercher le contenu d'une propriété pour un mot particulier.

Exemples : si vous avez encodé les exemples de pprop alors :
gprop ''test ''egal affichera martin.
gprop ''test ''vaut affichera la liste [le petit 123 cadeau].
gprop ''var ''egal affichera daniel.

La primitive plist (propety put list) fournit une liste des propriétés de l'objet désigné.

Exemples : si vous avez encodé les exemples de pprop alors :
plist ''test affichera [vaut [le petit 123 cadeau] egal martin]
plist ''var affichera [egal daniel]
plist ''martin affichera [] (pas de propriété).

La primitive glist (get list) fournit une liste avec les objets qui sont les sujets de la propriété désignée.

Exemples : si vous avez encodé les exemples de pprop alors :
glist ''test affichera [] (test n'est pas une propriété)
glist ''egal affichera [test var]
glist ''vaut affichera [test]

La primitive remprop s'utilise avec deux arguments et enlève le contenu de la propriété spécifiée comme second argument de l'objet spécifié comme premier argument.

Exemple : remprop ''test ''egal enlève le contenu (martin) de la propriété (egal) de l'objet (test).

Les propriétés internes

Le Logo connaît un certain nombre de propriétés internes. En version 1, il y a trois propriétés internes définies en standard.
Attention, pour les propriétés internes, respectez les majuscules et le point.

.APV

Propriété correspondant à l'affectation d'une valeur à un mot (par l'intermédiaire de la primitive make). Cette propriété est valable uniquement pour les variables globales. L'affectation de variable est donc un cas particulier de la gestion des propriétés.

Exemples :
plist ''demo fournit []
make ''demo 12345
plist ''demo fournit [.APV 12345]
:demo fournit 12345
glist .APV fournit demo
:essai fournit essai has no value.
pprop ''essai ''.APV ''etonnant
:essai fournit etonnant

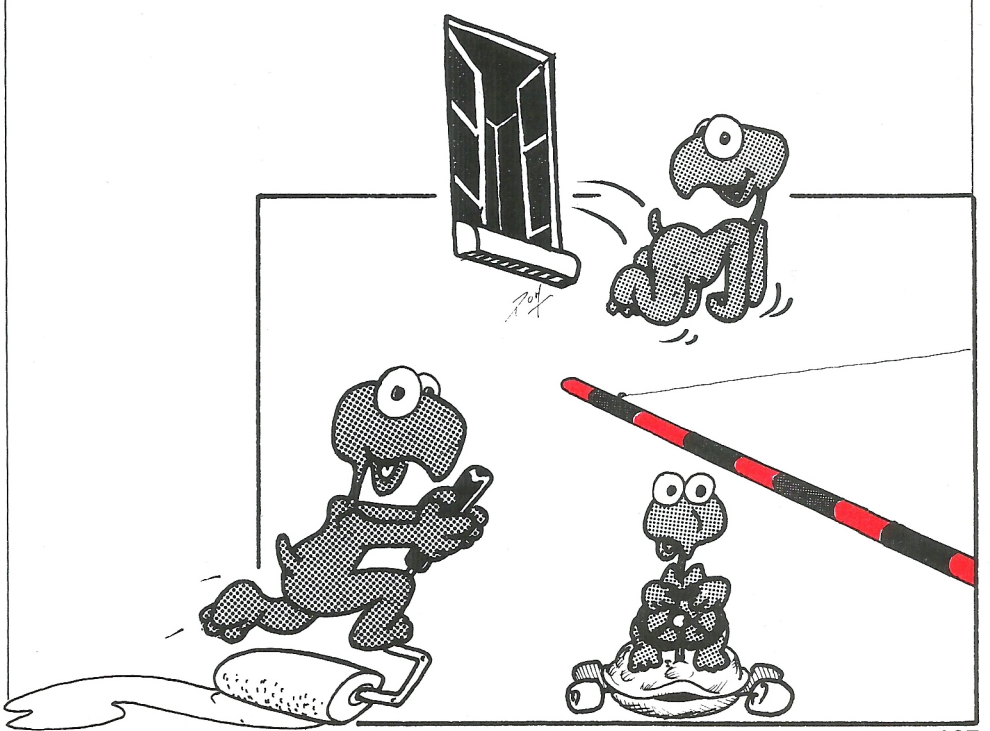
.DEF

Cette propriété caractérise une procédure définie. Ainsi, définir une procédure en Logo (par l'intermédiaire de to) ne correspond à rien d'autre qu'à l'affectation d'une propriété spéciale à un objet.

Exemples :
?to triangle
>repeat 3[fd 100 rt 120]
>end
gprop ''triangle ''.DEF fournit [[] [repeat 3[fd 100 rt 120]]].
glist ''.DEF fournit [triangle].
pprop ''carre ''.DEF [[] [repeat 4[fd 100 rt 90]]] est équivalent à :
?to carre
>repeat 4[fd 100 rt 90]
>end

.PRM

Cette propriété caractérise les primitives du système.
Ainsi, glist ''.PRM vous fournit une liste de toutes les primitives du langage.



Remarque : le contenu d'une propriété .PRM est un nombre qui représente l'adresse interne de la primitive dans la mémoire centrale.

Exemple : plist "fput fournit [.PRM 3608] en version 1 (en version 2 l'adresse peut être différente).

Traduction du Logo dans une autre langue

La traduction des primitives du Logo dans une langue autre que l'anglais ne pose aucun problème lorsque la gestion des propriétés et l'utilisation de la propriété .PRM sont parfaitement comprises. La procédure suivante vous permettra de créer votre propre vocabulaire Logo.

```
?to traduit :anglais :français
>pprop :français ".PRM gprop
:anglais ".PRM
>end
```

Explications : la fonction gprop :anglais ".PRM fournit l'adresse de la primitive anglaise. La fonction pprop affecte cette adresse au mot français avec la propriété .PRM.
Vous trouverez à la fin de cet article une liste des mots clés du Logo anglais de Digital Research avec des propositions de traduction en français.

Simulation en version 1 de primitives de la version 2

La version 2 du Logo (CPC 6128) est plus riche que la version 1. Quelques primitives sont très faciles à simuler grâce à la gestion des propriétés.

pops affiche toutes les procédures contenues dans l'espace de travail.

```
?to pops
>po glist ".DEF
>end
```

pons affiche tous les noms et toutes les valeurs des variables globales.

```
?to pons
>po glist ".APV
>end
```

poall affiche à la fois le contenu de pops et celui de pons.

```
?to poall
>po glist ".DEF
>to glist ".APV
>end
```

edall permet l'édition de toutes les procédures à la fois.

```
?to edall
>ed glist ".DEF
>end
```

define permet de définir une procédure en mode direct.

```
?to define :nom :liste
>pprop :nom ".DEF :liste
>end
```

Liste alphabétique et syntaxe des primitives de la deuxième partie

.APV

.DEF

.PRM

ascii : ascci "mot

bf : bf "mot
bf [liste]
bf nombre

bl : bl "mot
bl [liste]
bl nombre

catch : catch variable procédure.

char : char X
où X est un nombre représentant un code ascii.

clean

count : count "mot
count [liste]
count nombre

cs

define : define "nom [[] [....]]

dot : dot [X Y]
où X et Y représentent les coordonnées (X,Y) d'un point de l'écran.

edall

emptyp : emptyp "mot
emptyp [liste]
emptyp nombre

ent : ent [NE A B C A' B' C' ...] où Ne représente le numéro d'enveloppe de ton (de 0 à 15), A, le nombre de pas, B, la taille du pas en fréquence et C, le temps de pause. 5 sections A B C peuvent être décrites.

env : env [NE A B C A' B' C' ...] où NE représente le numéro d'enveloppe de volume (de 0 à 15), A, le nombre de pas, B, la taille en volume du pas et C, le temps consacré à chaque pas. 5 sections A B C peuvent être décrites.

er : er "nom de procédure
er [liste de noms de procédures]

ern : ern "nom de variable
ern [liste de noms de variables]

fence : clos

first : first "mot
first [liste]
first nombre

Autres primitives Logo

Pour terminer cet article, nous vous proposons de découvrir quelques primitives importantes passées sous silence jusqu'à présent.

catch permet de lancer une procédure jusqu'à la rencontre d'un throw suivi du nom de l'étiquette spécifiée.

Exemple : catch "coucou [suite] lance la procédure suite. Lors de la rencontre d'un throw "coucou dans la procédure suite, le retour à la procédure appelante est réalisé.

throw (voir ci-dessus).

emptyp fournit la valeur TRUE si le paramètre spécifié est vide et FALSE sinon.

Exemple : emptyp "coucou fournit FALSE.

fput : fput élément1 élément2

glist : glist "propriété

gprop : gprop "nom "espèce

ht : ht.
Rend la tortue invisible.

item : item X yyy où X est un nombre et yyy, un mot, une liste ou un nombre.

last : last "mot
last [liste]
last nombre

op

pal : pal X où X est le numéro du crayon dont on désire la description.

pd

pe

plist : plist "mot

po : po "nom d'une procédure

poall

pons

pops

pots

pprop : pprop "objet "propriété

pu

px

release : release X.
Libère le canal sonore numéro X en attente.

remprop : remprop "nom "nature

se : se élément1 élément2

setpal : setpal X [A B C] où X est un numéro de crayon et A, B et C, les intensités des composantes couleurs.

setpc : setpc X où X est le numéro de crayon à utiliser.

setpos : setpos [X Y] où X et Y représentent un point de coordonnées (X,Y).

setsplit : setsplit X où X est un entier compris entre 1 et 23.

tf

throw

sound : sound [poids canal période durée volume enveloppe-de-volume enveloppe-de-ton]

window

word : word "mot1 "mot2

wrap

po affiche à l'écran le contenu de la procédure spécifiée.

pots affiche à l'écran la première ligne de toutes les procédures contenues dans l'espace de travail.

Programme de conclusion

Programme permettant la recherche dans une liste. Cette procédure fournit l'élément qui suit l'élément recherché dans une liste. Si l'élément recherché n'est pas dans la liste, la procédure fournit 0. Cette procédure doit être utilisée avec une liste formée de paires d'élément.

```
?to recherche :liste :nom
>if emptyp :liste [op 0]
>if = :nom first :liste [op item 2 :liste]
>op recherche bf bf :liste :nom
>end
```

Application

La procédure de recherche décrite ci-dessus peut-être utilisée pour générer une note de musique.

```
?to note :valeur
>local "octave
>make "octave [DO 478 DO # 451 RE 426 RE # 402 MI 379 FA 358
FA # 338 SOL 319 SOL # 301 LA 284 LA # 268 SI 253]
>sound (se 1 recherche :octave :valeur 200)
>end
```

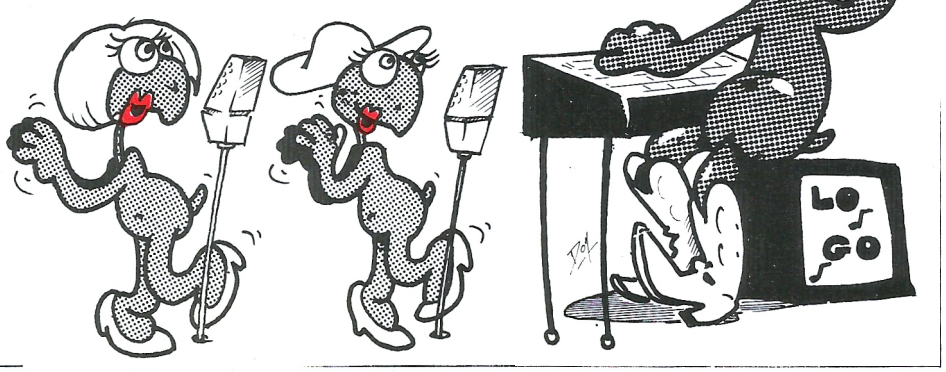
L'utilisation est très simple il suffit d'écrire note "DO ou note "SOL = .

Attention : 0 n'est pas vide !

er efface la procédure spécifiée ou la liste de procédures spécifiées.
Exemple : er "carre.

ern efface la valeur de la variable spécifiée.
Exemple :

```
make "toto 1234
:toto
ern "toto
:toto
```



KIT

Travaillez également en 5 pouces 1/4 avec votre CPC 6128

Tous les passionnés de CP/M possesseurs d'un 6128 sont parfois déçus de ne trouver, dans le commerce, qu'un nombre restreint de ces logiciels au format 3 pouces. En effet, l'imposante bibliothèque de programmes tournant sous CP/M ne se rencontre que sur des supports 5 pouces 1/4. Aussi, il est apparu intéressant, pour remédier à cette lacune, de connecter, à notre micro-ordinateur, un second drive acceptant ce format. Ceci s'est avéré parfaitement réalisable.

Donc, si vous êtes tenté par cette réalisation qui n'implique d'ailleurs pas la nécessité d'être un électronicien chevronné, "virtuose" du fer à souder, suivez attentivement la description qui va suivre...
(Attention : dans tout cet article, nous tenons à préciser que nous nous adressons exlusivement aux possesseurs de 6128. Notre réalisation ne s'applique ni au CPC 464 avec DDI-1, ni au 664).

Matériel nécessaire

Choix du drive

Il faut se munir d'une mécanique de disquette 5 pouces 1/4, que l'on peut trouver pour moins de 1000 F chez certains distributeurs. Ce lecteur doit avoir, impérativement, un connecteur de liaison normalisé au standard Shugart (ne pas confondre avec Sugar PDG d'Amstrad !). Il doit être simple face/double densité (SF/DD) et pouvoir formater 40 pistes. La vitesse de rotation de son moteur doit être de 300 tours/minute et son temps d'accès piste à piste ≃ 5 millisecondes. Qu'il soit "hauteur normale" ou "demi-hauteur" n'a aucune importance. La réalisation décrite ci-après utilise un drive de marque Tandon - Type TM 100/1.

Câble de liaison (CPC 6128/drive)

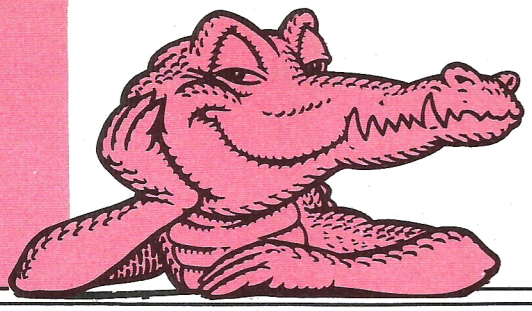
Faire l'acquisition d'un câble en nappe de 34 fils d'environ 60 cm de longueur au pas de 2,54 mm et d'une paire de prises femelles à sertir de 2 fois 17 broches (Réf. 225 F - 34 AMPHENOL).

Alimentation du drive

Pour alimenter le moteur et la carte électronique qui gère le lecteur, deux tensions continues sont nécessaires : l'une de 12 volts et l'autre de 5 volts, (chacune doit pouvoir débiter un courant d'environ 1 ampère).
Pour cela, il faut disposer d'un transfo 220 V avec deux secondaires, l'un de 15 V et l'autre de 8 V (si ce type de transfo est difficile à trouver, deux séparés peuvent très bien faire l'affaire) ; ensuite, deux ponts redresseurs type BY 164 ; un régulateur de tension + 12 volts (Réf. MC 7812 ou équivalent) et un autre + 5 volts (Réf. MC 7805, 2805, etc.). Ces derniers doivent être munis de leur radiateur respectif. En ce qui concerne le filtrage, nous avons besoin de : deux condensateurs électrochimiques de 1000 MF/35 V, deux au tantale de 1 MF/25 V et enfin deux de 0,1 MF type MKH. Pour relier l'alimentation au drive, se munir de la prise spéciale femelle de 4 broches prévue à cet effet.

Devenez collaborateur

Si vous avez une idée originale concernant une extension ou si mieux vous avez réalisé un montage, écrivez-nous en précisant sur l'enveloppe "NEW KITS".



VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256 ~~5990 F.HT~~ **4997 F.HT** **encore plus fort**

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
Imprimante Okimate couleur	2990	770	6	22,80	180

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles.

(2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.

UTILITAIRES

Multiplan (D) 6128-8256	499 F	Textomat (D)	450 F
D Base II (D) 6128-8256	790 F	Calcumat (D)	450 F
Turbo Pascal (D) 6128-8256	740 F	Superpaint (D)	395 F
Turbo Tutor (D)	430 F	Space Moving (C/D)	295/395 F
Tool Box (D)	740 F	Dams Assembleur (C/D)	295/395 F
Gestion Fichiers-Mailings 6128-8256	790 F	Autoformation Assembleur (C/D)	195/295 F
Comptabilité générale 8256	1650 F	Cours de Solfège (D)	249 F
Datamat (D)	450 F		

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disquettes	1990 F	Crayon optique (C/D) synth. vocal français	290/425 F
Lecteur de disquettes FDI	1590 F	Technimusique	490 F
Tablette graphique Grafpad II (C/D)	890 F	RS 232 (C)	590 F
RS 232 (C) 8256	690 F	Liaison Amstrad Minitel + soft	390 F
Souris AMX	690 F	Serveur 8256 + Modem	3800 F
Adaptateur péritel MP 2 (664)	490 F	Logiciel serveur + câbles	1500 F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390 F		

BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PS)	120 F	Jeux d'aventure (id.)	129 F
102 programmes CPC 464 (PSI)	120 F	Bible du programmeur (id.)	249 F
Super jeux Amstrad (PSI)	120 F	Langage machine (id.)	129 F
Le livre du CPM (PSI)	149 F	Graphisme et sons (id.)	129 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.)	149 F	Peeks et Pokes (id.)	99 F
Programmes Basic (Micro-Appl.)	129 F	Livre du lecteur de disquettes	149 F
Basic au bout des doigts (id.)	149 F	Initiation D Base II	250 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99 F	Le livre du CPM - Micro Appl.	149 F

JEUX

Eden Blues (C/D)	140/220 F	Way of Exploding Fist (C)	120 F
Fighter Pilot (C/D)	99/149 F	Bruce Lee (C/D)	120/195 F
Crafton et Xunk (C/D)	140/220 F	Tyrann (C)	185 F
Sorcery Plus (C)	95/185 F	Bad Max (C)	199 F
Amélie Minuit (C/D)	140/220 F	3D Voice Chess (C/D)	160/199 F
Macadam Bumper (C/D)	160/240 F	Sold a Million (C/D)	120/180 F
Bataille pour Midway (C)	140 F	Raid (C/D)	129/195 F
Bataille d'Angleterre (C/D)	140/220 F	Mandragore (C/D)	245/295 F
Mission Delta (C/D)	120/195 F	La Geste d'Artillac (C/D)	290/350 F
Rallye II (C/D)	160/265 F	L'Affaire Vera Cruz (C/D)	160/195 F
Empire (C/D)	195/265 F	Théâtre Europe (C/D)	140/220 F
Meurtre à grande vitesse (C/D)	160/229 F	Match Point (C/D)	125/195 F
Football (C)	120 F	Scrabble (C/D)	245/295 F

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

AMS - 9

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

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
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ 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 86003

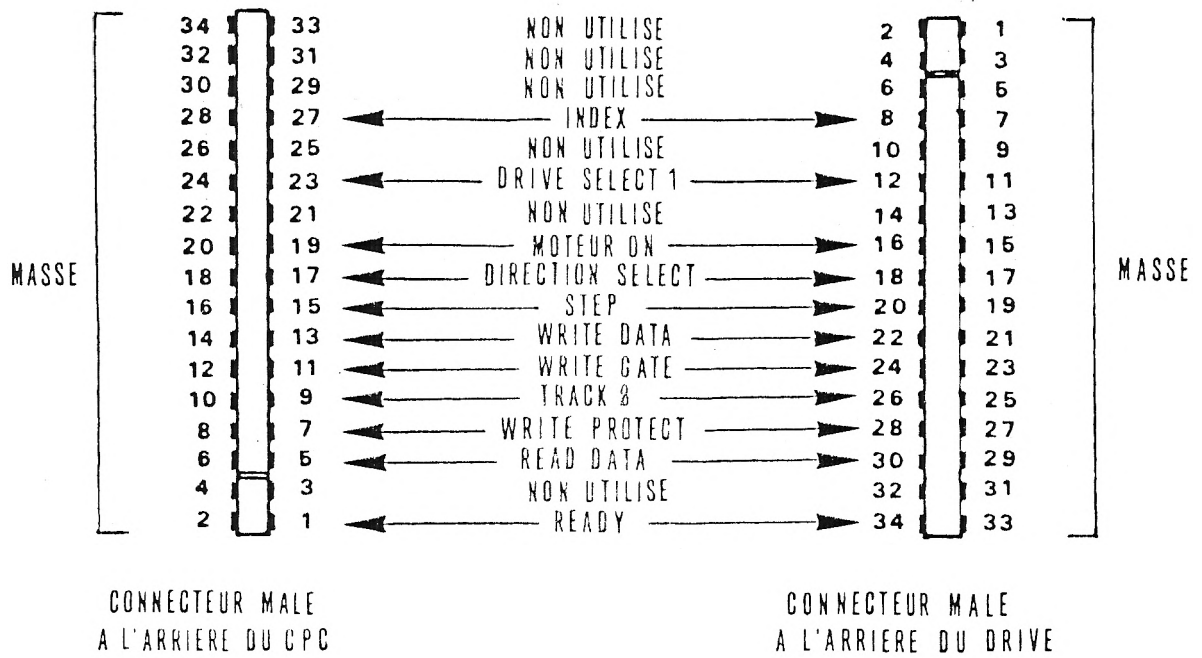


FIGURE 1

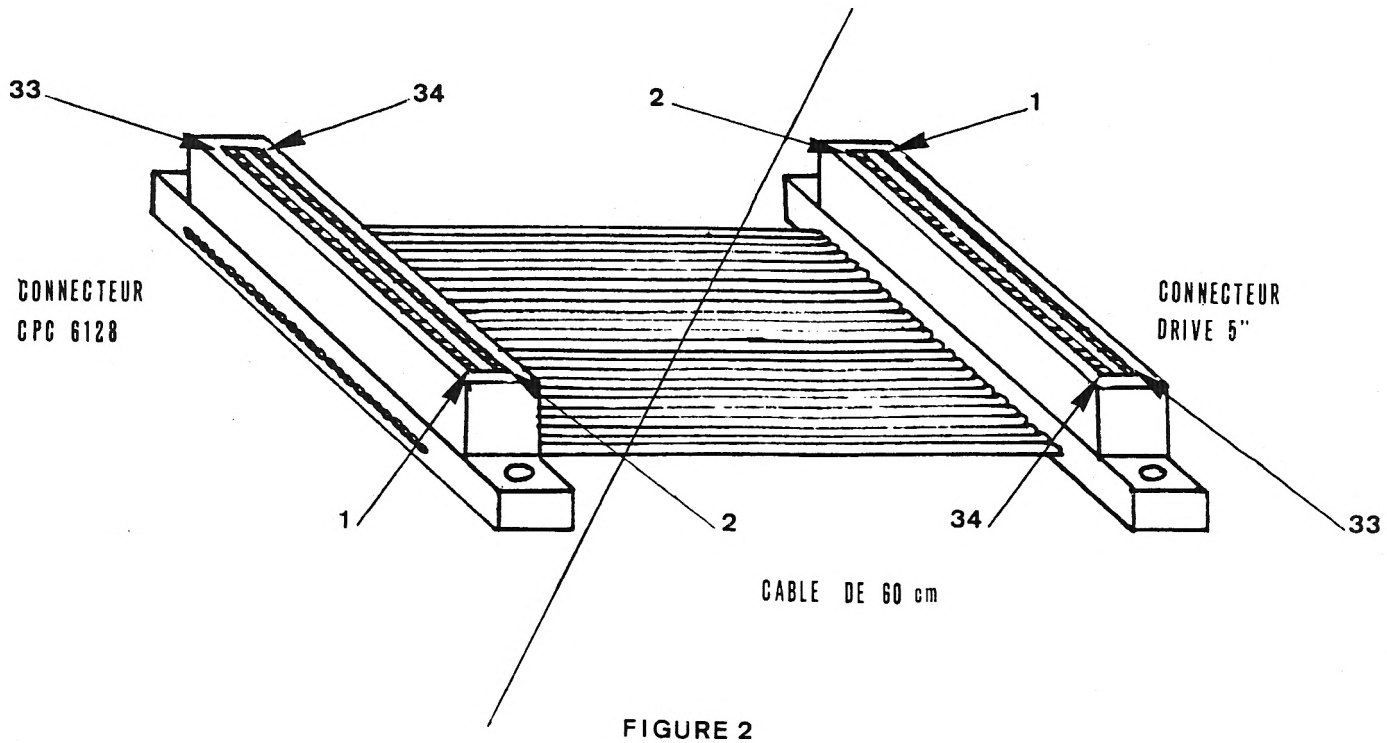


FIGURE 2

Réalisation

Câble de liaison micro ordinateur/drive

Commençons par comparer le brochage du connecteur du drive B du CPC 6128 situé à l'arrière entre l'interrupteur arrêt/marche et la prise moniteur (chapitre 7, page 40 de votre manuel) et celui du drive normalisé Shugart (figure 1). Vous remarquerez que la numérotation des broches est inversée. En effet, la broche 1 du CPC correspond à la broche 34 du drive, la 2 à la broche 33, etc. Aussi, nous allons, lors du sertissage des prises du câble de liaison, respecter cette inversion. Pour cela, disposez votre câble avec vos deux connecteurs comme l'indique la figure 2, en respectant scrupuleusement le sens et la numérotation indiqués. Les connecteurs mis en place, il ne vous reste plus qu'à sertir chaque prise dans un étau par exemple, (des distributeurs le font gratuitement). Ensuite, avant de considérer que votre câble est prêt à l'emploi, il est important de vérifier qu'aucun des fils n'est en court-circuit à l'aide d'un ohmmètre ou, si vous n'en possédez pas, d'une ampoule branchée en série avec une pile.

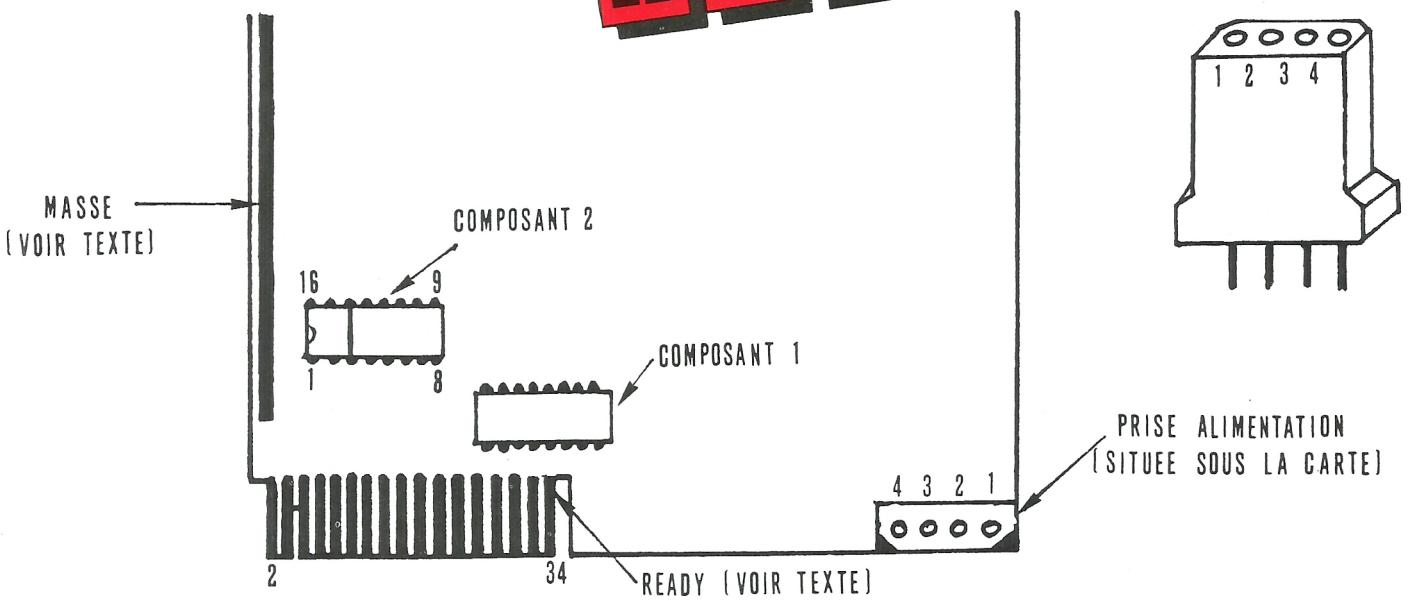
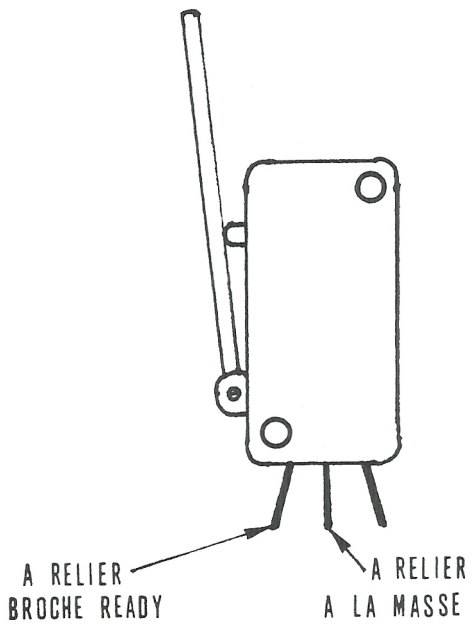
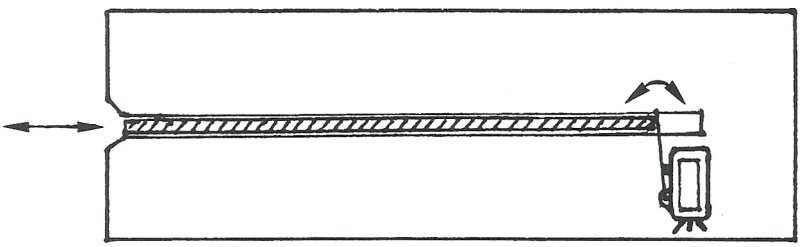


FIGURE 3





POSITIONNEMENT DU SWITCH

FIGURE 4

Configuration du drive

Pour que ce second lecteur soit reconnu comme le drive B par le CPC 6128, il faut le configurer. Or, les lecteurs vendus sur le marché ne le sont pas à l'origine. Examinons la partie du circuit imprimé proche du connecteur mâle du lecteur (figure 3). Nous remarquons qu'il existe deux composants sur support : l'un est un réseau de résistances intégrées (n° 1) : il est destiné à forcer au niveau logique haut soit + 5 volts (portes à collecteur ouvert), les signaux transitant par le câble de liaison du drive lorsque celui-ci est au repos ; et l'autre (n° 2) un bloc d'interrupteurs programmable à son choix. Pour notre système, on enlève le composant n° 1 (ces résistances sont déjà incluses dans le CPC 6128) et on ne laisse sur le bloc n° 2 que le strap entre les broches 3 et 14. Les autres contacts de ce support doivent être ouverts (voir figure 3). Dans le cas où vous utilisez le même drive que l'auteur, il faut ajouter un signal de commande supplémentaire : il s'agit du signal READY.

Ce signal, actif à l'état logique bas (0 volt) indique à l'ordinateur qu'une disquette est présente dans le lecteur. Or, le drive TANDON Type TM 100/1 ne délivre pas ce signal indispensable pour notre système. Pour le recréer, nous utilisons un microswitch à levier (figure 4) disposé à l'intérieur du drive, de telle sorte que : la disquette, introduite au fond, appuie sur le levier et établisse ainsi un contact. Ce qui se traduit, si les connexions sont réalisées selon la figure, par une mise à la masse du signal READY, ce dont nous avons besoin. Si le drive que vous avez choisi est déjà équipé de ce signal, il est inutile naturellement d'ajouter ce contacteur.

Alimentation du système

Nous arrivons maintenant à la dernière partie de notre réalisation.

Le schéma (figure 5) montre qu'il s'agit ici de deux alimentations identiques. Elles peuvent être réalisées soit sur circuit imprimé soit sur plaquette "prototype" (Veroboard). Un exemple d'implantation à l'échelle 1 est montré figure 6 avec les pis-

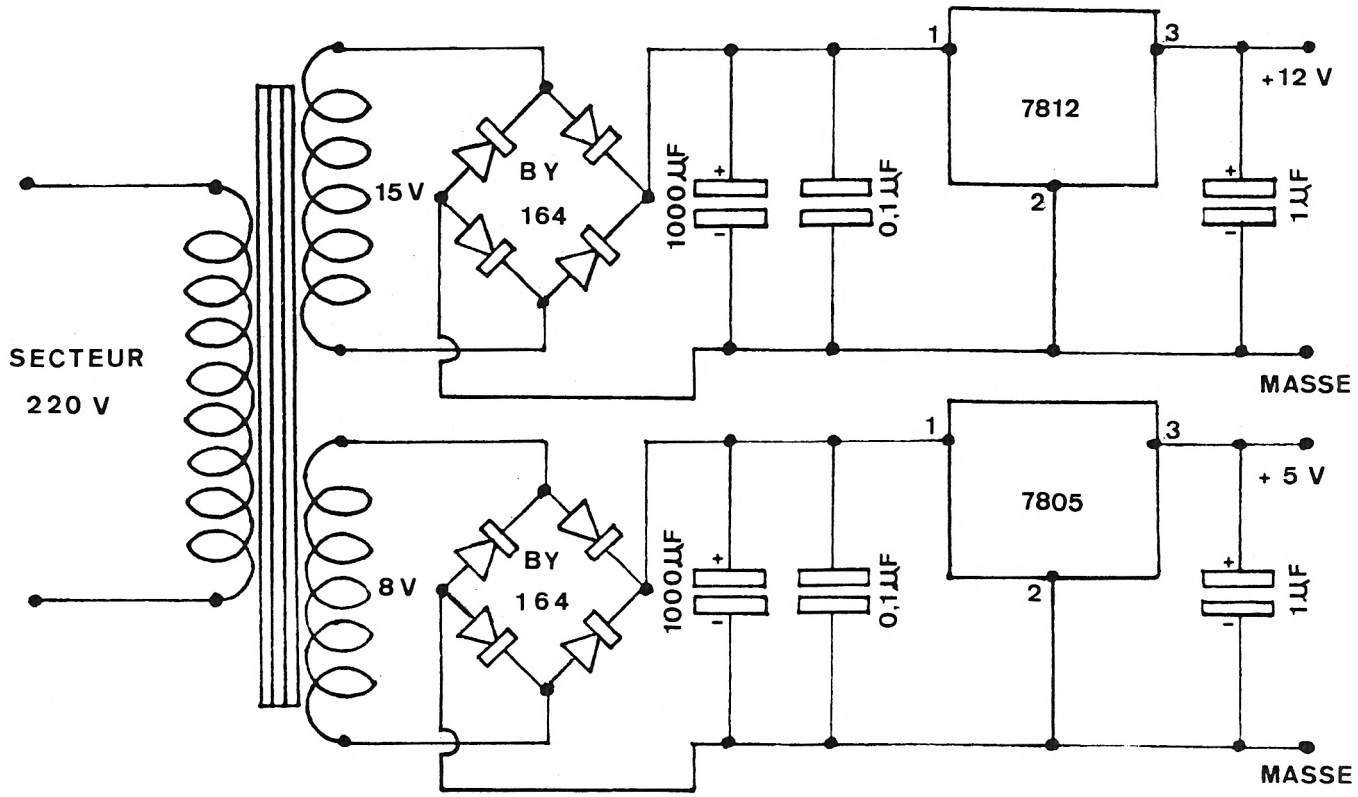


FIGURE 5

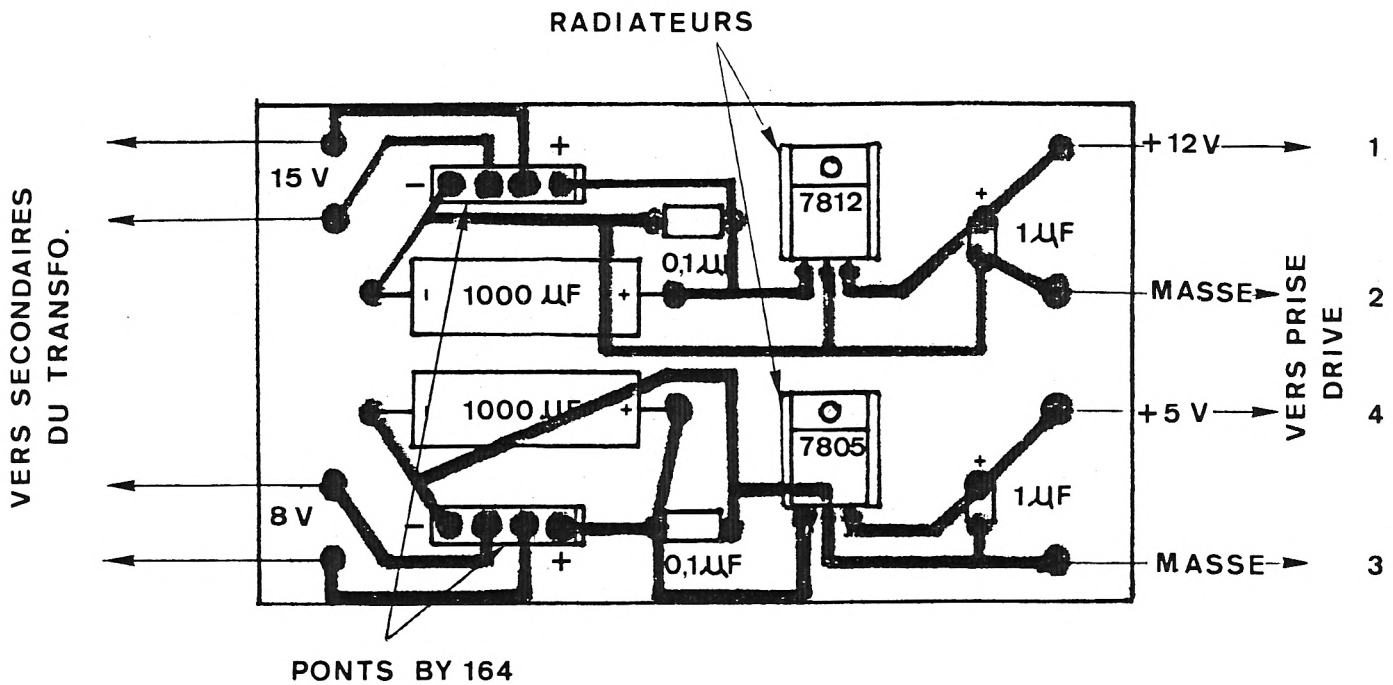


FIGURE 6

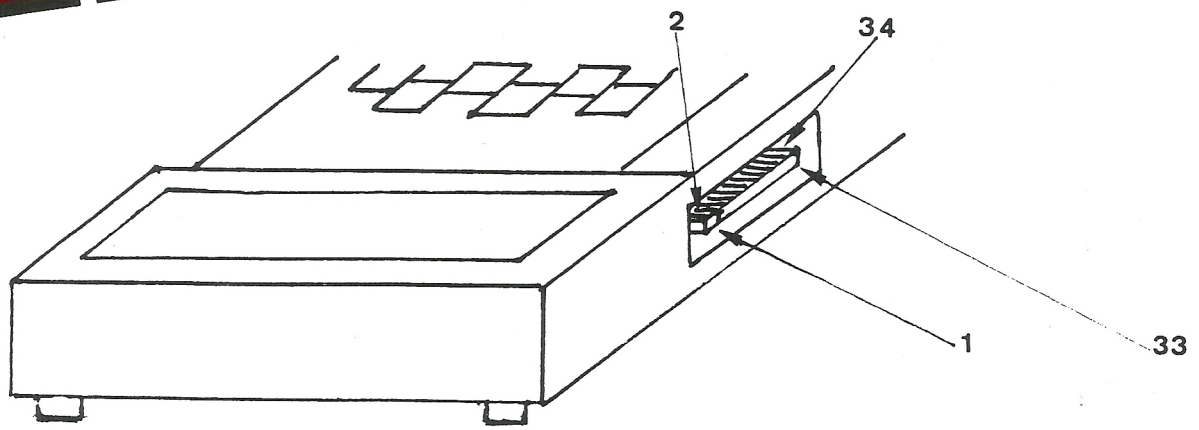


FIGURE 7

tes du circuit imprimé vues par transparence. Une fois ce montage effectué, relier les sorties 5 V/masse et + 12 V/masse sur la prise 4 broches d'alimentation du drive en respectant bien les numéros indiqués. Vérifier ensuite, après avoir branché le transfo sur le secteur, que vous disposez bien des tensions nécessaires. Normalement, le montage doit fonctionner parfaitement. Dans le cas contraire, vérifier si les composants polarisés ainsi que les régulateurs sont soudés dans le bon sens (voir figure 6). Arrivé à ce stade ; l'alimentation est prête : il ne reste plus qu'à la relier au drive par l'intermédiaire de sa prise.

Mise en route

Il est important que les manipulations suivantes soient effectuées dans l'ordre indiqué ci-après :

1°) Appareils hors tension : Relier le CPC au drive à l'aide du câble en nappe en respectant la numérotation. Pour le CPC voir la figure 7.

2°) Brancher sur le secteur le drive 5 pouces. Vous devez alors entendre son moteur tourner.

3°)Allumer le moniteur puis le CPC : le moteur du 5 pouces doit s'arrêter.

4°) Introduire la disquette CP/M + dans le CPC et une disquette 5 pouces vierge dans le second lecteur.

5°) Taper au clavier | CPM. Après le ronronnement des moteurs des deux drives, vous devez voir apparaître à l'écran après le logo "2 disc drives". La liaison est établie.

Naturellement, si vous travaillez sous AMSDOS, le drive B fonctionne également. Une chose importante toutefois : le drive B doit toujours être mis sous tension en premier, avant le moniteur et le CPC. Maintenant que vous avez un système bi-format qui vous permet d'accéder sous CP/M à de très nombreux logiciels (Wordstar, Multiplan, etc.), à vous d'en profiter...

J. Gozillon

Dernière minute

La société Promotique, 6, rue de Clichy, 75009 Paris peut vous fournir ce lecteur, pour la modique somme de 750 F. Il possède le signal READY (pas de microwitch à ajouter) et aucun réseau de résistance n'est à ôter ; seul le strap de sélection DS1 reste à établir. Il a été testé : il fonctionne parfaitement. Les composants électroniques, nécessaires pour le câble et l'alimentation peuvent se trouver chez n'importe quel commerçant spécialisé de votre région.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

Lassés par vos logiciels jeux ? Soif de nouveautés ?

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce au centre Boomerang.

AMS 9

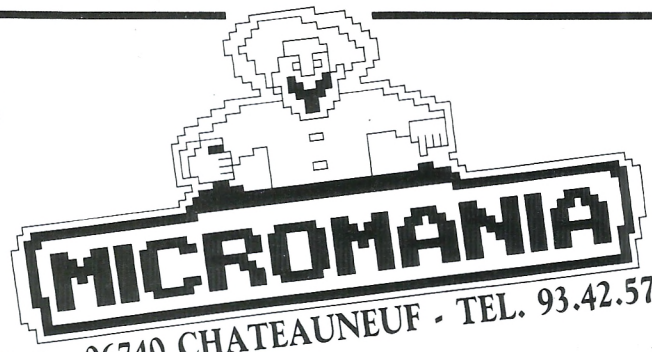
BON A DECOUPER : Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre Boomerang.

Nom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

SPECIAL AMSTRAD



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE SUPER INCROYABLE

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

C/D 115/145 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

90 F

NOUVEAUTES!

BAT MAN NF	89 F
BALL BLAZER NF	95 F
BEACH HEAD II NF	95 F
BOMB JACK NF	95 F
CONTAMINATION NF	119 F
COSTA CAPERS	95 F
CRAFTON ET XUNK NF	119 F
EDEN BLUES NF	119 F
ELITE	135 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GREEN BERET	95 F
GYROSCOPE	99 F
HOLD UP	105 F
HUMAN TORCH	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
LORD OF THE RING	165 F
NIGHT RIDER	89 F
NIGHT SHADE NF	95 F
PING PONG	79 F
POUVOIR	159 F
RAMBO NF	79 F
ROCK 'N WRESTLE NF	85 F
ROLLER COASTER NF	95 F
SABOTEUR	95 F
SKYFOX NF	99 F
STRANGE LOOP	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE GOONIES NF	99 F
THINK	89 F
TLL	90 F
TONY TRUAND	125 F
V!!	95 F
WHO DARES WIN II	95 F
WINTER GAMES NF	95 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	99 F
5e AXE	175 F
BALLE DE MATCH	95 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	109 F
BRUCE LEE NF	75 F
CAULDRON NF	79 F
COMMANDO NF	89 F
FOOT NF	149 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
HYPERSPORTS	95 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH DAY	65 F
RAID NF	89 F
RALLY II NF	115 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SCRABBLE Fr	175 F
SORCERY NF	89 F
SPY VS SPY NF	95 F
SUPER TEST DECATHLON	75 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THEATRE EUROPE	119 F
WARRIOR NF	95 F
ZORRO NF	95 F

3D FIGHT NF	139 F
3D MEGACODE NF	159 F
3D STAR STRIKE	89 F
3D VOICE CHESS	129 F
A VIEW TO A KILL NF	99 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 NF	95 F
ARCHON	125 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE BEYOND STARS	85 F
BOUNTY BOB strikes back NF	95 F
DIAMANT de l'Ile maudite	175 F
DUNDARACH	105 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FLIGHT 737 NF	75 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GUTTER NF	105 F
HACKER NF	95 F
INFERNAL RUNNER NF	175 F
JUMPJET	105 F
KNIGHT LORE	95 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	145 F
MICROSAPIENS NF	119 F
MILLIONNAIRE NF	119 F
MISSION DELTA NF	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
POSEIDON	145 F
STAR COMMANDO	99 F

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY 135 F

135 F

NOUVEAUTES !

ATTENTAT NF	195 F
BAD MAX NF	180 F
BEACH HEAD II NF	145 F
BOMB JACK NF	145 F
BORED OF THE RING	135 F
COMMANDO NF	145 F
CONTAMINATION NF	190 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
DIAMANT de l'Ile maudite	230 F
DR WHO	185 F
EDEN BLUES NF	190 F
ELIDON	125 F
ELITE	195 F
EXPL FIST + FIGHT WARRIOR	185 F
FOOT NF	199 F
HUMAN TORCH	145 F
HYPERSPORTS	125 F
MC GUIGAN BOXING NF	190 F
MUSIC SYSTEM	145 F
POSEIDON	245 F
ROLLER COASTER NF	135 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TLL NF	139 F
TONY TRUAND NF	180 F
WARRIOR NF	195 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORKING BACKWARDS	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZORRO NF	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
5e AXE NF	189 F
BALLE DE MATCH	185 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	189 F
BATAILLE POUR MIDWAY	189 F
BRUCE LEE NF	125 F
CAULDRON NF	125 F
D BASE II NF	790 F
FRANK BRUNO BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER	175 F
MULTIPLAN NF	498 F
RALLY II NF	195 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ NF	130 F
THEATRE EUROPE	189 F

3D MEGACODE NF	195 F
3D VOICE CHESS	145 F
AIRWOLF	125 F
ALIEN	125 F
AMELIE MINUIT	165 F
EMPIRE NF	290 F
FANTASTIC VOYAGE	125 F
FIGHTER PILOT NF	135 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET NF	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
MANAGER NF	175 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	210 F
MISSION DELTA	155 F
PINBALL	195 F
POUVOIR	179 F
RAID NF	145 F
RED ARROWS	135 F
SPY VS SPY NF	135 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F
SWEVO'S WOLRD	120 F
WIZARD LAIR	135 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité

GB: le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

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

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

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

AMS - 9

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE - CARTE INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

Règlement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement)*

Précisez votre ordinateur de jeux: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

PETITES ANNONCES

CONTACTS

CTS FRANCE recherche représentants multi-cartes bien introduits dans la distribution micro-informatique. Tous secteurs disponibles. Commission importante. Ecrire à CTS FRANCE, 47, avenue de la Villeneuve, 93420 Villepinte. Tél. 43.85.32.20.

CHERCHE

Cherche calculatrice Toshiba SLC 8280, même mauvais état. Tél. (week-end) 55.77.14.71.

Cherche Mode d'emploi du Zen de Kuma. Urgent. Szmurio Maurice Ham dé Buguigny Lanquery, 14490 Balleroy.

Recherche programmeurs sur C 64 en vue éditions de programmes. Renseignements : 43.30.74.45 après 20 H.

J'ai un DTL 2000 ! Qui d'autre ? Merci d'écrire nombreux. Pascal Pincon, C 721, Plateau de Guinette, 91150 Etampes.

Amateur cherche pro pour explications. Téléphonez-moi au (1) 60.66.40.40 après 18 H 30. Demandez Cyril.

Qui pourrait m'indiquer où trouver l'imprimante Star SG 10, son prix d'achat, son coût d'entretien ? Maya, 28, rue Tenine, 92160 Antony.

Possesseur 6128 cherche documentation technique pour imprimante ITI International Type K 6311. F. Exposito, 8, rue de Guin, 13400 Aubagne. Tél. 42.84.19.30, heures repas.

VENDS

Vends Amstrad 464 couleur + disquette + 200 programmes. Prix : 6 000 F à débattre. HIA YEN, 1, impasse Letort, 75018 Paris. Tél. 42.62.83.97 après 20 H 30.

Cause achat 6128, vends 464 moniteur couleur encore sous garantie 6 mois, avec 12 logiciels de jeux, jostick Firmaware, schémas, livre trucs et astuces. 3 700 F. Tél. 42.26.34.26 après 20 H.

Vends CPC 464 Monochro, avec cassettes de jeux et livres : 3 000 F. (3 D voice Chess, Manic Miner, Roland is digging, etc.). Tél. 46.02.77.60 (le soir).

Cause achat 6128, vends 464 couleur avec 100 logiciels, utilitaires, joystick, livres, 4 500 F. Alemany Alain, 18, rue de Lorraine Sauvian, 34410 Sérignan. Tél. 67.32.44.58.

Vends ou échange ordinateur de poche Sharp PC 1251 + imprimante K7 CE 125 + chargeur, programmes, manuels, dans emballage d'origine avec facture contre lecteur disquettes Amstrad même état, ou 1 900 F. Christian Carriert, 38, traverse du Colonel, Rés. 33, Bât. 5, 13014 Marseille.

Vends 464 sous garantie, monochrome, 2 300 F. Tél. 93.84.92.13.

Vends imprimante Seikosha GP 500 A compatible Amstrad 2 000 F. Alex Legendri, 74, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. 39.51.91.90.

Vends Jet 25 Radiola Videopac 1983, peu servi + 9 cassettes de jeux, le tout 1 500 F. Ganne Laurent, Feuges, 10150. Tél. 25.41.00.67 après 18 H.

Vends cosole de jeu CBS Colecovision + cassette. Etat neuf. 680 F. Tél. (1) 34.51.53.76.

Vends CPC 464 neuf avec moniteur couleur + manettes de jeux + nombreux jeux : 3 900 F. CP 77370 Nangis. Tél. 64.01.61.71.

Vends console de jeux CBS + 15 cassettes, 2 500 F, ou échange contre Amstrad plus différence. Tél. 93.45.00.80.

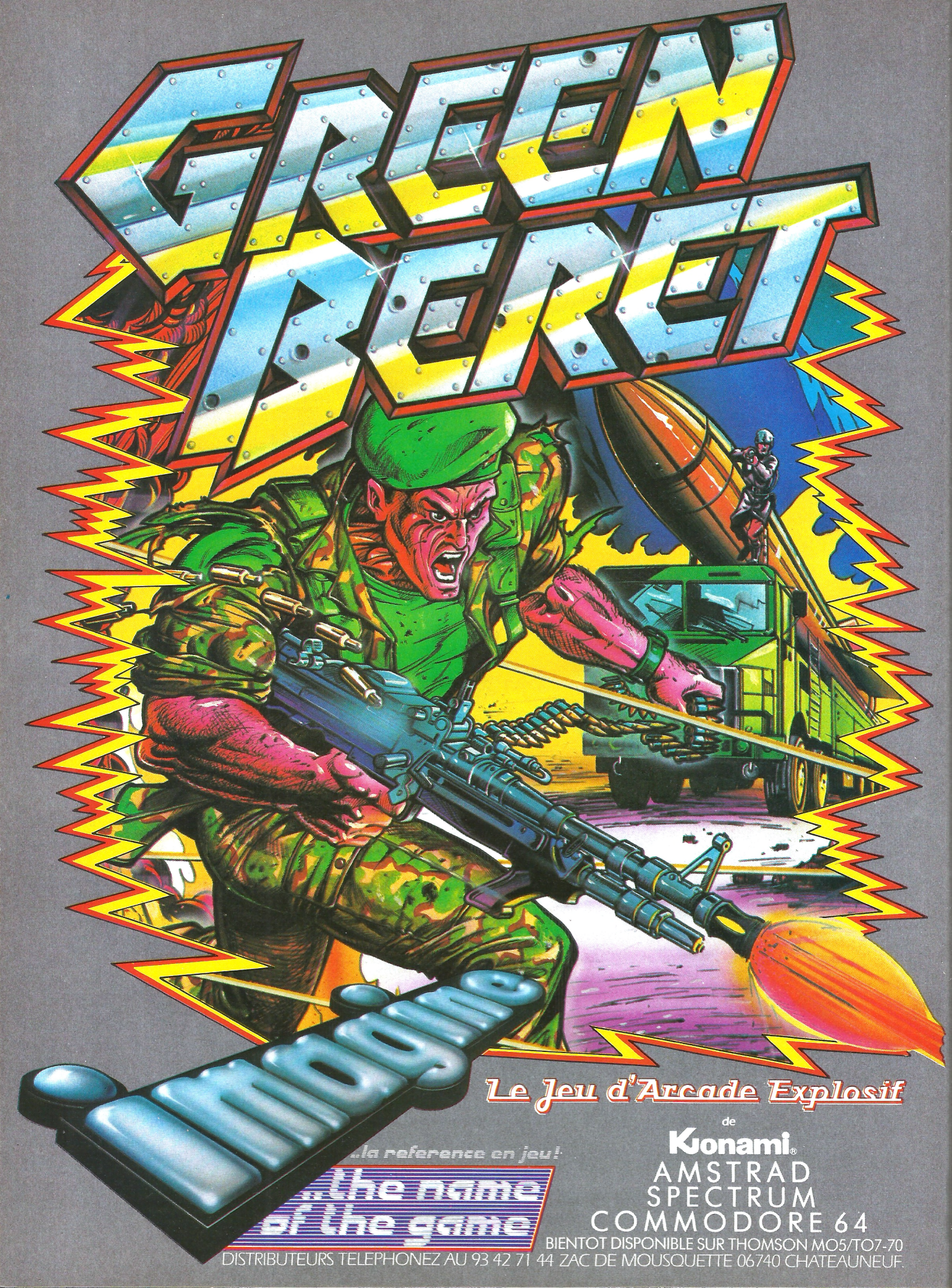
Vends Laser 200 + extension mémoire 16 K + lecteur cassettes + cassette Maths 1 400 F. Tél. 42.81.57.82.

Vends Aquarius pour initiation + adaptateur TV noir-et-blanc. 1 900 F le tout. Tél. 53.66.01.80, après midi.

Vends Sanyo PHC 25 + cassetes + livres + magnéto, 800 F. M. Lopez, 8, allée J. London, 93420 Villepinte. Tél. 43.84.43.35.

Cause double emploi vends 6128 couleur avec logiciels, joystick, housses, garantie un an. 5 000 F. M. Carlier, 46.20.36.51 après 20 H 30.




GREEN BERET
Le Jeu d'Arcade Explosif
de
Konami
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE 64
BIENTOT DISPONIBLE SUR THOMSON MO5/TO7-70
DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 42 71 44 ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF.
Imagine
...la reference en jeu!
the name of the game

Vends CPC 464 monochrome + 16 jeux + livres : 2 400 F. Olivier Boulanger, 69, rue Rinquet, Plainval, 60130 par St Just en Chaussée. Tél. 44.78.58.05.

Vends imprimante GP 50 Seikosha et son câble imprimante CPC 464, le tout 800 F. Tél. 39.52.70.42 après 18 H.

Vends CPC 6128, moniteur couleur, synthétiseur vocal Technimusic, joystick, logiciels, disquettes, cause achat PCW : 7 000 F le tout. Tél. 48.81.54.83.

Vends CPC 6128 gagné dans un concours. 5 000 F. M. Durville, tél. 48.20.61.30.

Vends CPC 464 couleur avec 40 logiciels de jeux, livres, listings : 3 500 F. Bernard Gontran, 10, rue du Docteur Calmette, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. 43.00.05.12.

Vends Spectrum 48 K + modulateur noir-et-blanc + 3 livres de jeux + 3 cassettes. Prix : 700 F. Tél. 45.32.58.96 après 18 H.

Vends CPC 464 + imprimante DMP1 + cassettes de jeux et initiation. 4 500 F. Tél. 31.35.57.65 (Lisieux).

Vends CPC 464 couleur + 2 livres (Basic Plus, Basic et ses fichiers) + lecteur cassette + macadam Bumper + disquettes jeux et utilitaires. 5 000 F le tout. M. Jeuneu, 24, rue des Verdiers, 45500 Gien. Tél. 38.67.58.76.

Vends CPC 464 couleur + 60 logiciels jeux et utilitaires : 3 200 F. Lecteur de disquettes DD1 : 1 200 F. M. Cote Jean-Yves, 22, rue Théodule Ribot, 92700 Colombes. Tél. 47.81.05.99.

Vends joystick Amstrad modèle JY 2, bon état, prix à débattre (80 à 100 F). Tél. 42.01.39.97.

Vends Philips VG 5 000 avec cassettes de jeux, livres pour 700 F. Michel Imbert, 34, allée W. Gutchmiat, 93320 Clichy-sous-Bois. Tél. 43.02.49.87.

Vends Commodore 64 Pal + lecteur cassette + prise Péritel + 2 cassettes jeux. Prix : 2 000 F. Tél. 34.11.33.74 après 17 H.

Vends Atari 800 XL + lecteur disquette + magnéto + logiciels cassettes + moniteur monochrome + livres + joystick + initiation Basic, le tout 4 000 F. Tél. 47.49.77.93 après 19 H 30.

DIVERS

Je traduis vos notices ou documentations anglaises. Pour tous renseignements écrire à M. Schmitt, 1, rue du Poitou, 29000 Quimper, réponse assurée.

Achète notice d'emploi de l'Amstrad en français. Urgent. Tél. 43.45.82.16 (Olivier).

Vends ou échange revues (Amstrad Magazine, CPC, Theoric, RP, EP, HP, contre logiciels Atmos. H. Barthes, 74, avenue du Général Castelnau, 31380 Montastruc La Conseillère.

Cherche lecteur disquettes DD1 + interface, à bas prix et en bon état. P. Meunier, 1, allée des Tulipes, 93220 Gagny.

Echange moniteur couleur Amstrad CTM 644 contre moniteur monochrome GT 65 Amstrad + 1 400 F. Même date d'achat souhaitée, ou presque (moins de 6 mois). Hadjadj Laurent, 4, rue de l'Espérance Talma, 91800 Brunoy. Tél. 60.46.97.42.

Recherche programmeurs sur Commodore 64 en vue édition de programmes. Renseignements : 43.30.74.45 après 20 H.

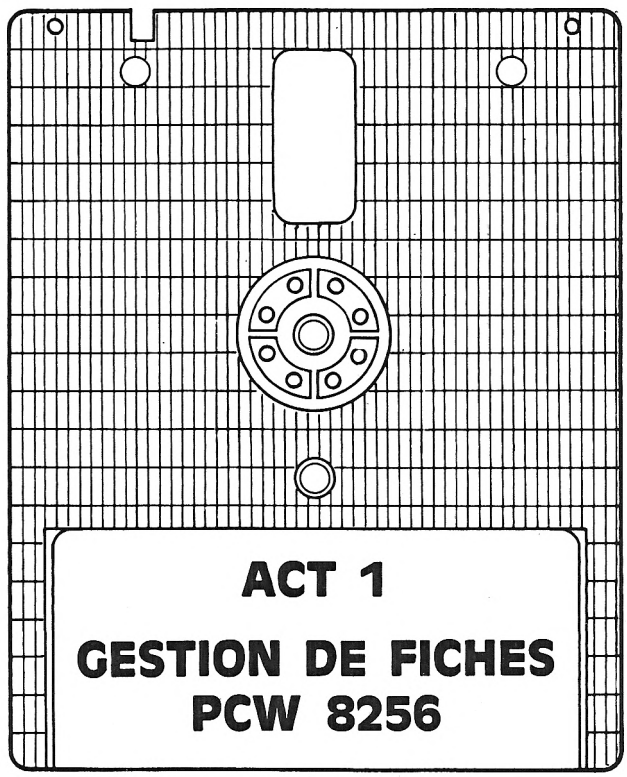
PETITES ANNONCES

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

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

LOGICYS

PROPOSE



ACT 1

GESTION DE FICHES
PCW 8256

Ce gestionnaire de fiches va permettre :

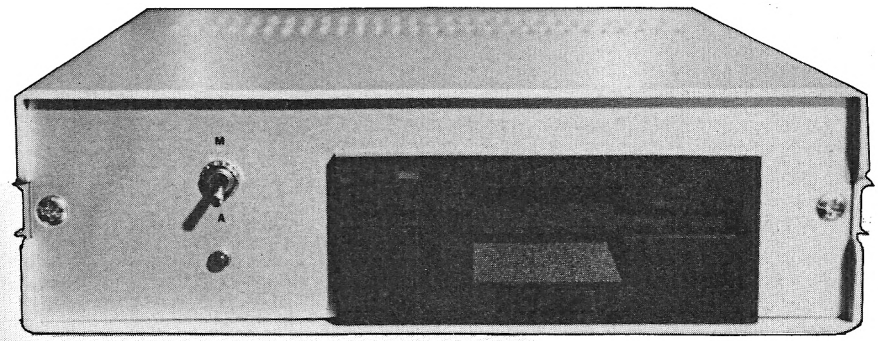
- *De créer des FICHES. (clients par exemple)*
- *Avec une EN-TÊTE de fiche : 10 zones dont 8 sont paramétrables. (adresse, téléphone, chiffre d'affaire, date d'entrée...)*
- *Des LIGNES de renseignements pour chaque fiche qui pourront être liées à un AGENDA. (écriture immédiate sur la fiche et l'agenda)*
- *Une CALCULATRICE est utilisable à tout moment en liaison avec ces lignes de renseignements.*
- *Il sera possible d'effectuer des TRIS selon des critères que vous-même établirez, sur TOUTES les zones de l'EN-TÊTE de fiche, (tri par ville, par qualité, par chiffre d'affaire) et d'en avoir la liste à l'écran ou à l'imprimante.*
- *Éditer des étiquettes avec classement. (exemple par code postal)*
- *Gérer votre AGENDA : RENDEZ-VOUS, TÉLÉPHONE, A FAIRE...*

IZARD CRÉATIONS 99.31.64.73

BON DE COMMANDE

☐ *Je désire recevoir A.C.T. 1 au prix unitaire de 680,00 F HT. Je joins un chèque de 806,48 F (TTC) ainsi que mon nom et mon adresse.*

LOGICYS. *Centre Émeraude. Cidex 47. 33150 CENON. Tél. 56.40.94.75*



Un drive 3 1/2 pour les CPC

Possesseurs de lecteurs de disquettes lassés de guetter l'arrivée toujours promise et sans cesse différée des disquettes 3 pouces, voici une bonne nouvelle : il existe désormais un drive 3 1/2 compatible avec les CPC 464, 664, et 6128.
Ce drive est fabriqué par une société française, et nous avons eu l'occasion de lui faire faire une batterie complète d'essais. Voici le résultat de nos tests.

Le drive

Présentée dans un coffret métallique de couleur crême, l'unité offre une esthétique indéniable et semble robuste. L'ouverture du capot montre que le lecteur de disquettes est de la marque NEC, et qu'il doit donc présenter une très bonne fiabilité. Le commutateur de mise en marche se trouve à l'avant de l'appareil.

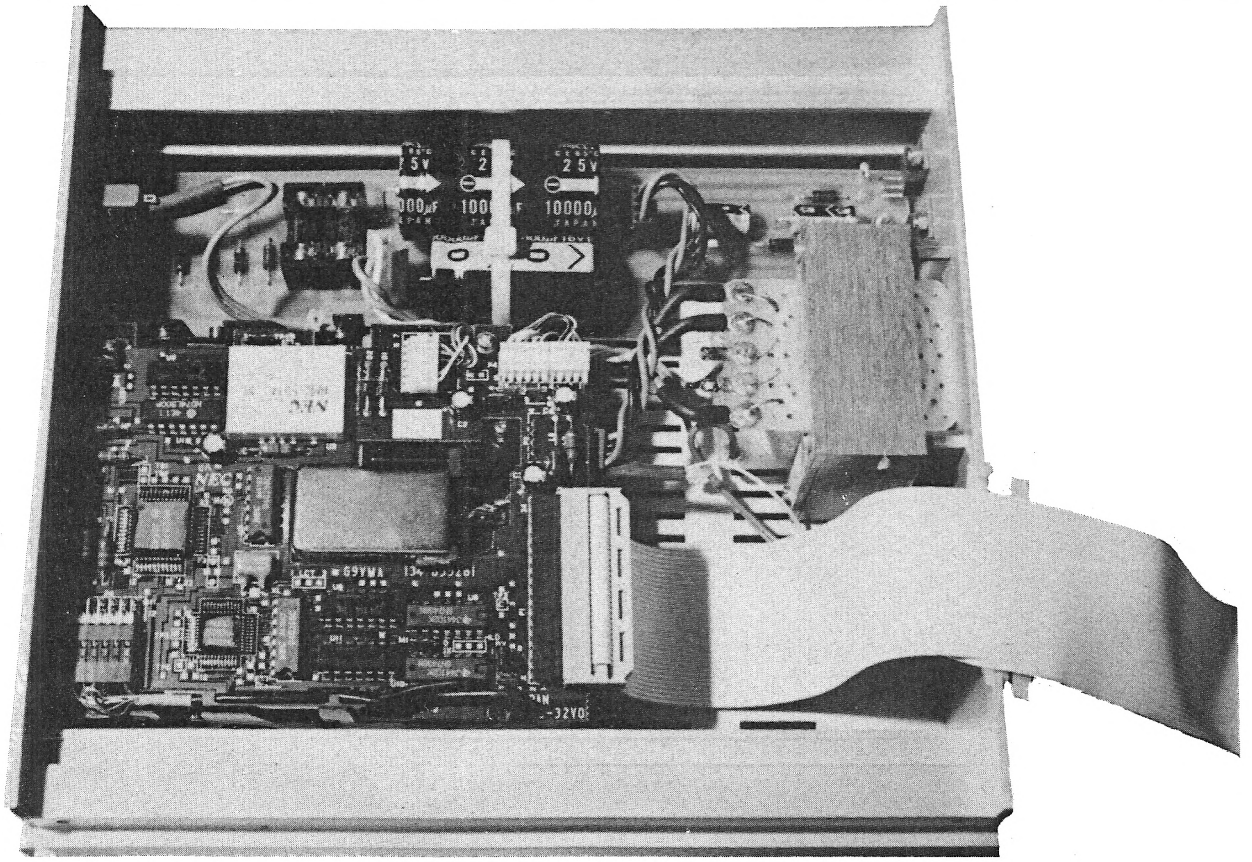
Utilisation des deux faces de la disquette

Comme vous devez le savoir, les disquettes 3 1/2 sont des double-faces, mais, à l'inverse des disquettes 3 p., elles n'ont qu'un seul côté d'introduction dans le drive et il est impossible de les retourner. D'autre part, l'AMSDOS n'utilise pas les possibilités des lecteurs à double tête et dans tous les cas, vous n'utilisez qu'une seule tête de votre unité.
Cette difficulté a été contournée en munissant le connecteur entre le drive 3 1/2 et le câble de l'interface disquette d'un switch qui vous permet de sélectionner la face de la disquette sur laquelle vous voulez travailler. Ceci vous permet donc de profiter des deux faces de votre support.

Utilisation en unité maître ou en esclave

Ce drive peut aussi bien fonctionner en unité B qu'en unité A (il vous faut toutefois avoir l'interface AMSTRAD). Le choix d'un numéro d'unité sous lequel on veut travailler se faisait, sur le modèle que nous avions, en déplaçant un connecteur à l'intérieur du drive. (L'opération prend 2 à 3 minutes, ouverture et fermeture de l'unité comprise). Le constructeur du matériel nous a assuré qu'à l'avenir, le changement de numéro d'unité affecté au drive pourrait se faire à l'aide d'un switch situé sur le boîtier ce qui, techniquement, ne semble pas compliqué à réaliser à réaliser.

La possibilité de travailler en unité maître n'est pas, pour un 464, à sous-estimer. En effet, l'utilitaire CP/M Format ne formatte que les disquettes de l'unité A. En préparant une disquette CP/M de format 3 1/2 et en mettant votre drive comme unité maître, vous pourrez formatter sans problème vos disquettes 3 1/2. (Ou bien même en montant le drive 3 p. comme unité B et en lançant FORMAT à partir de cette unité).



Fonctionnement de l'unité

Tous les essais effectués ont montré une parfaite compatibilité entre cette unité et le drive 3 p. d'AMSTRAD. Ces essais ont consisté en :
- Formattage de disquettes 3 1/2 en montant le drive comme unité maître (unité A).
- Copie de disquettes 3 p. sur disquettes 3 1/2 en utilisant le drive tantôt comme unité A, tantôt comme unité B.
- Lancement de CP/M à partir de la disquette 3 1/2.
- Chargement et sauvegarde de programmes et de fichiers à partir de 3 1/2.
- Utilisation d'utilitaires CP/M (PIP et FORMAT) à partir de la disquette 3 1/2.

Aucun de ces essais n'a révélé de problème particulier au drive. Celui-ci se comporte exactement comme l'unité 3 p. fournie par AMSTRAD, et je n'ai remarqué aucune anomalie. La capacité offerte par face de la disquette est, c'est normal puisque le DOS utilisé est l'AMSDOS, la même que sur les disquettes 3 p.

Rapidité de l'unité

Les essais effectués tant pour le formattage que pour la copie de fichiers ou programmes n'ont pas permis de mettre en évidence une quelconque différence de vitesse entre l'unité 3 p. et l'unité 3 1/2.
Au début, j'ai été surpris par un léger claquement et quelques vibrations qui se produisaient lors de l'utilisation de l'unité. Après vérification, j'ai pu déterminer l'origine de ces bruits. Le claquement provient du fait que les têtes de lecture sont relevées après chaque opération. Loin d'être génant, ce relèvement de têtes peut éviter des problèmes en cas de micro-coupures de courant. Les vibrations sont dues au fait que le boîtier de l'unité est métallique et joue, compte tenu de la place laissée libre à l'intérieur, le rôle d'une caisse de résonnance. Contacté à ce sujet, le constructeur de l'unité m'a précisé qu'il monterait les prochaines séries d'unités de lecture sur "silent-blocks".

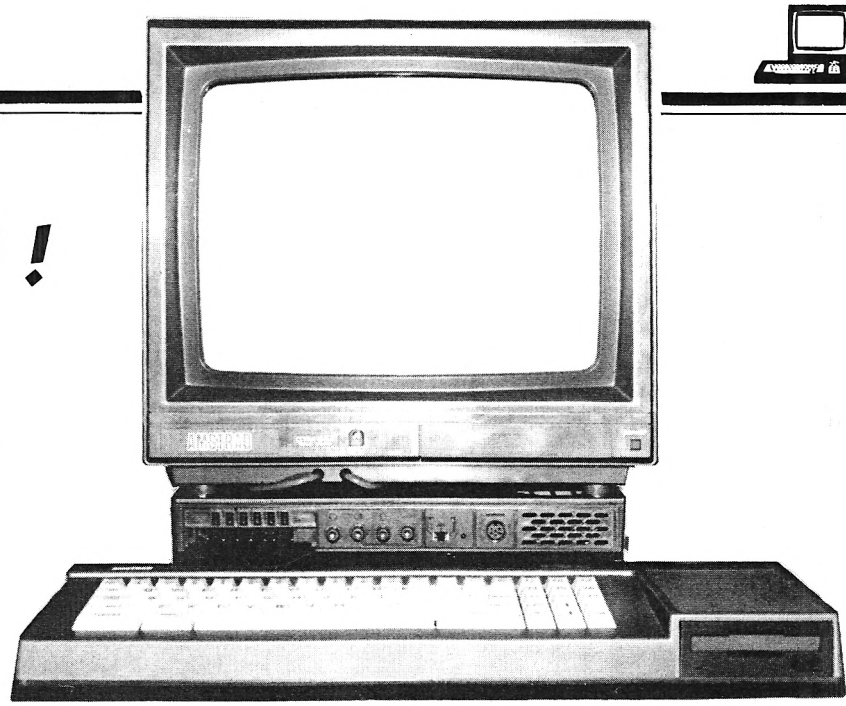
Conclusion

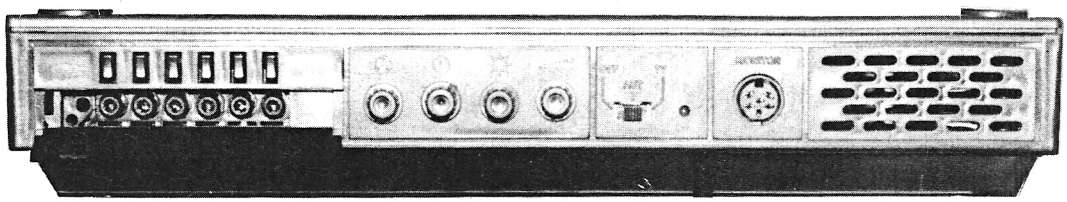
Commercialisée au prix de 1.990 F, cette unité 3 1/2 présente beaucoup d'attraits dont je vous rappelle ici les principaux : solidité de la construction ; utilisation de disquette 3 1/2, standard répandu et pour lequel il n'y a pas de problème d'approvisionnement ; totale compatibilité avec l'AMSDOS et fonctionnement indifféremment en drive maître ou en drive esclave ; enfin je signale que les disquettes 3 1/2 sont commercialisées à un prix d'environ 25 francs, ce qui est nettement moins cher que les disquettes 3 p. (même les AMSOFT).
C'est le bon investissement soit pour ceux qui veulent acheter une deuxième unité de disquettes soit pour les gros consommateurs de disquettes qui, compte tenu de la différence de prix entre les disquettes 3 p. et 3 1/2 pourront amortir assez rapidement leur achat.

R.P. Spiegel

Six chaînes pour l'Amstrad !

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !





Un petit cours de vidéo élémentaire pour commencer. Dans votre téléviseur habituel, il y a deux parties bien distinctes : d'un côté l'écran et son tube cathodique, avec le bombardement d'électrons, les filtres colorés pour une image couleur, etc. D'un autre côté, vous avez le tuner : il capte les émissions, et envoie les signaux vidéo au tube cathodique, et donc à l'écran. Quand vous choisissez une chaîne, vous intervenez seulement sur le tuner en lui disant quelle émission capter et transmettre à l'écran.

Un moniteur, comme celui de votre Amstrad, c'est tout simplement une TV sans tuner. Normal, puisque l'écran est nourri, non par des émissions télévisées, mais par les signaux envoyés par l'ordinateur. Conclusion ? Il suffit de rajouter un tuner au moniteur pour en faire une vraie TV... Enfantin, mais il fallait y penser, comme vient de le faire CTS France.

Le Synto X se présente comme un boîtier très plat, tout noir, en plastique. Il se glisse sous le moniteur Amstrad : des emplacements sont même prévus pour ses pieds ! En façade, six touches rectangulaires pour la sélection des chaînes. Oui, le Synto X ne peut pas capter simultanément plus de six chaînes. C'est quand même bien suffisant.

Sous chaque touche, cachées sous une trappe, des molettes, une pour chaque chaîne. Comme sur le tuner de votre TV, vous réglez ainsi, en tournant les molettes, les différentes chaînes, qui sont alors mémorisées. Un peu plus à gauche, quatre boutons classiques, pour régler le son, la saturation, la luminosité, le contraste.

Le plus intéressant est encore que le Synto X est spécialement conçu pour les branchements Amstrad. Le tuner s'intercale simplement entre l'unité centrale et le moniteur, sans câble supplémentaire. Pour l'alimentation électrique de l'ensemble, c'est le tuner qui se charge de tout : il est relié directement à la prise électrique, et le moniteur s'alimente sur lui, pour alimenter lui-même l'unité centrale. Vous suivez ? Peu importe : l'essentiel est que les branchements sont mis en place une bonne fois pour toutes, en cinq minutes à peine, et qu'aucune prise multiple n'est nécessaire ! Ah, quand même : il faut brancher à l'arrière du tuner un câble antenne ou une antenne portative, bien sûr !

Conséquence : un petit curseur étonnant sur la façade du Synto X. En position OFF, tout est éteint. Normal. En position AUTO, c'est l'image de l'ordinateur qui s'affiche. En position TV, vous regardez la télé. Ce qui ne veut pas dire que la fastidieuse gestion de fichiers dans laquelle vous étiez plongé (et que Starsky et Hutch a interrompue) soit arrêtée ou perdue : dès la fin du feuilleton, ou dès l'irruption dans la pièce d'une personne qui vous croit en plein travail, il vous suffit de commuter le curseur en position AUTO pour reprendre le boulot. Ni vu ni connu !

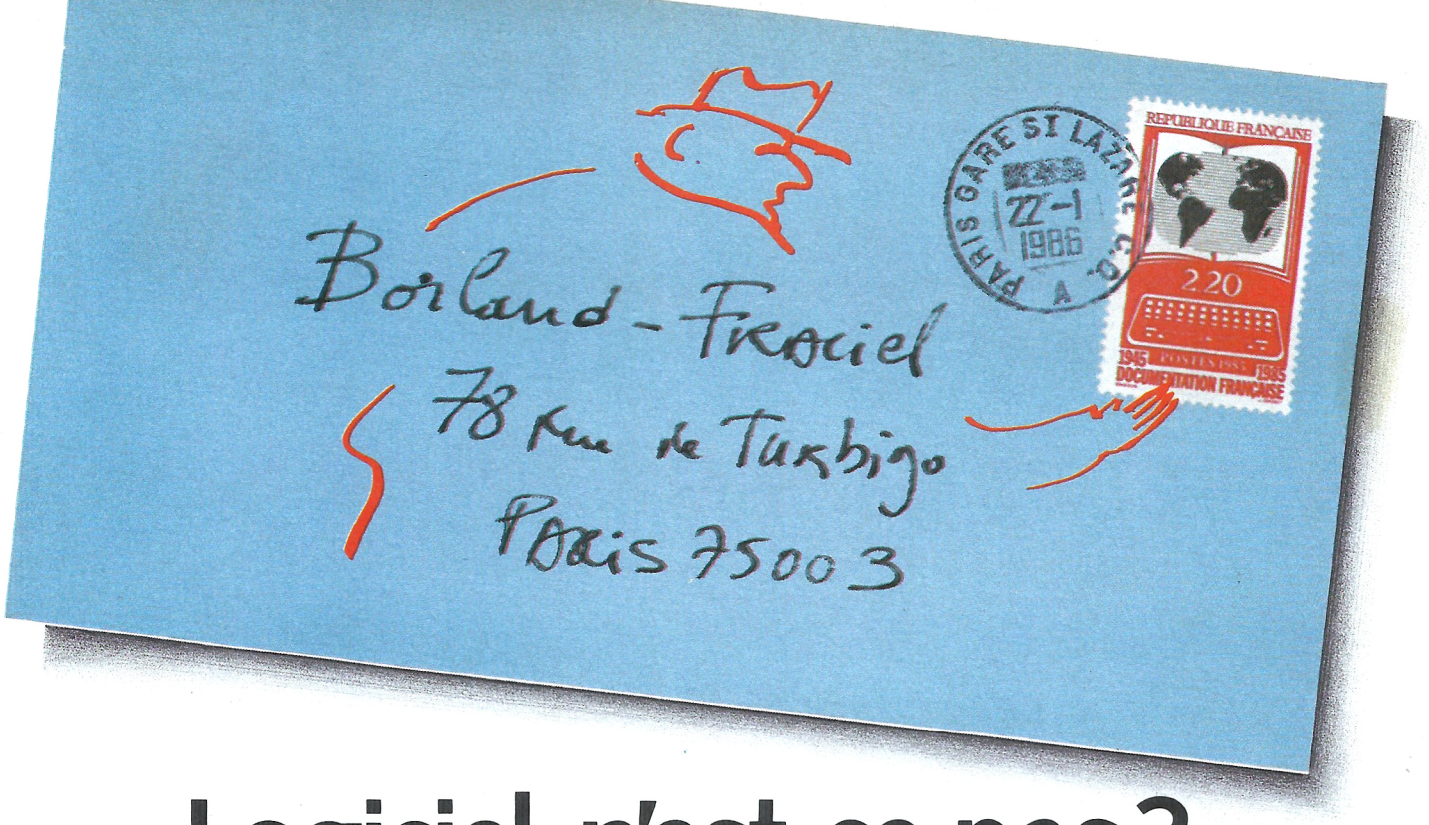
Bref, ce tuner ressemble fort à un démon. Si vous passiez déjà une moitié de la journée à utiliser l'Amstrad, rajoutez la seconde moitié pour regarder les six chaînes TV : voilà une existence bien remplie !

Il se connecte sur les 464, 664, et 6128, moniteurs monochrome ou couleur. Pas de miracle toutefois : vous n'aurez pas la TV en couleur sur le moniteur monochrome... Le résultat est surprenant. En effet, le tuner profite de la très bonne définition des moniteurs et rend une image impeccable. Une vraie seconde TV, particulièrement utile depuis peu avec l'apparition des nouvelles chaînes. Cet Amstrad métamorphosé devrait éviter bien des conflits... D'ailleurs, rien ne vous empêche de débrancher l'unité centrale pour utiliser l'ensemble comme télé, et télé seulement. Nous ne vous le conseillons pas !

Le tout pour un prix qui nous semble raisonnable, et qui va tourner autour d'un maximum de 1 800 F. Attention, si c'est votre premier récepteur TV à votre domicile, et si le vendeur a l'indélicatesse et la grossièreté de vous déclarer aux services administratifs, vous devrez payer la redevance... Si vous avez déjà un autre poste, aucun problème.

En espérant que vous n'abandonnerez pas Amstrad Magazine pour Télé Poche ou Télé 7 jours !...

Didier Cane



Logiciel, n'est-ce pas ?

Pourquoi réinventer la roue à chaque fois ?
Pour résoudre tous vos problèmes spécifiques, programmez avec les Toolbox de Borland et gagnez du temps ! Chaque Toolbox recouvre un domaine d'application précis. Il contient un ensemble de routines sous forme de code source en TURBO Pascal, et un exemple complet prêt à l'emploi. Vous pouvez parfaitement intégrer ces routines dans vos propres programmes sans avoir à payer de royalties !
BORLAND, c'est l'intelligence créative et une politique de prix sympathique. FRACIEL, c'est la qualité des adaptations en français et une assistance technique professionnelle.
C'est BORLAND FRACIEL, c'est à Paris maintenant, c'est logiciel, non ?

TURBO Pascal

TURBO Pascal est un environnement de programmation complet, rapide et facile d'emploi. Il s'est imposé comme le standard dans le monde entier.
Les PC 16 bits ont 2 options : l'option 87 pour gérer le 8087 et l'option BCD (décimal code binaire) pour la gestion.
TURBO Pascal est un excellent support d'enseignement de la programmation, choisi dans le cadre de l'opération Informatique Pour Tous.

TURBO Tutor

Prenez de bonnes habitudes dès le départ ! Cette méthode d'auto-formation accessible à tout le monde vous initiera aux bons usages de la programmation en TURBO Pascal, progressivement et tout en douceur. Ça se corse un peu au fur et à mesure, et même les programmateurs confirmés y découvriront quelques astuces bien pratiques pour leurs propres développements. (Un manuel en français + une disquette d'exemples).

TURBO Database Toolbox

(identique à l'ancien TURBO Toolbox)

Contient toutes les routines pour construire une base de données performante, y compris un programme de tri. Un utilitaire permet d'adapter vos programmes à différents terminaux.

TURBO Graphix Toolbox

Tous les outils sur IBM PC et compatibles pour gérer les fenêtres, camemberts, histogrammes, sauvegarder et restaurer les images sur disque, traçage et lissage de courbes et bien d'autres choses encore.

2 NOUVEAUX TOOLBOX

TURBO Editor Toolbox

Routines pour construire et intégrer un traitement de texte dans vos programmes. Contient MicroStar, prêt à l'emploi ou modifiable.
(Pour IBM et compatibles).

TURBO Gameworks Toolbox

Echecs, bridge et Go-Moku sur PC. Toutes les routines de jeux sont en code source sur la disquette.
(Pour IBM et compatibles).

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES" R.C. TOURS B 322 927 0005 Esil 47.47.03.20

BON DE COMMANDE

Règlement joint ☐
Carte Bleue (date d'exp.) ____ / ____
|____|____|____|____|

Contre-Remboursement
(France uniquement) + 25 F ☐

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél. _____

AM 9

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

☐ TURBO Pascal 3,0 MS-DOS, PC-DOS :	800 F HT (948,80 TTC)	☐ TURBO Tutor	350 F HT (415,10 TTC)
☐ TURBO Pascal 3,0 CP/M-80 :	625 F HT (741,25 TTC)	☐ TURBO Graphix Toolbox	675 F HT (800,55 TTC)
☐ TURBO 87	1350 F HT (1601,10 TTC)	☐ TURBO Database Toolbox	625 F HT (741,25 TTC)
☐ TURBO BCD	1350 F HT (1601,10 TTC)	☐ TURBO Gameworks Toolbox	700 F HT (830,20 TTC)
☐ TURBO 87 + BCD	1650 F HT (1956,90 TTC)	☐ TURBO Editor Toolbox	700 F HT (830,20 TTC)

ORDINATEUR : _____ Taille de la disquette : _____
Système d'exploitation avec numéro de version : _____

BORLAND FRACIEL 78, rue de Turbigo 75003 PARIS – **Tél. : 1/42.72.25.19**

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

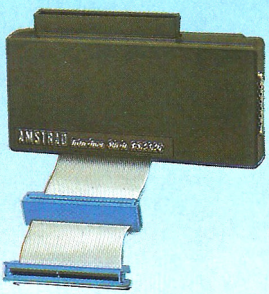
Lecteur de disquette

(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**



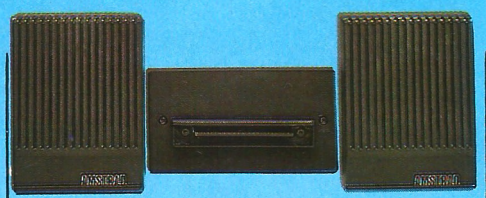
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



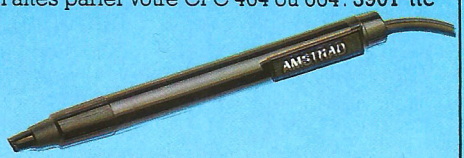
Imprimante DMP 2000

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**



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**

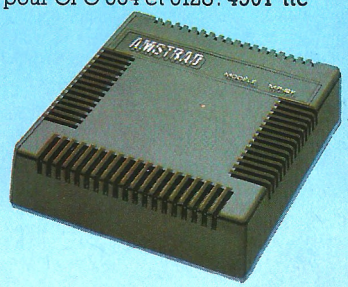
Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**



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**

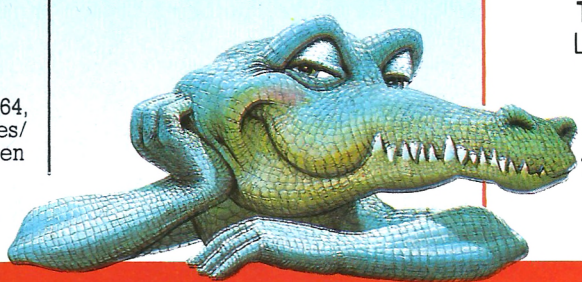


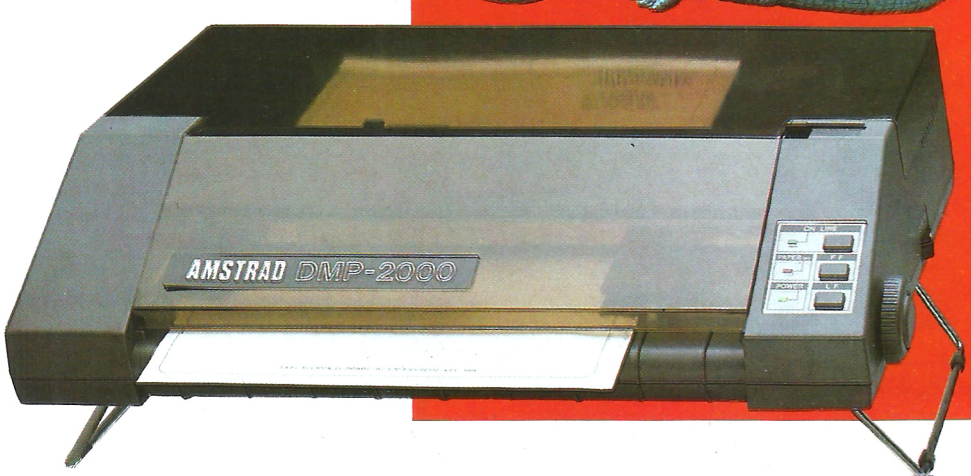
NOUVEAU

Deux N° 1 au Hit Parade :

THEY SOLD a MILLION II avec BRUCE LEE, MATCH DAY, BALLE DE MATCH et KNIGHT LORE
Cassette : 120 F
Disquette : 180 F

The WAY of The Exploding fist avec FIGHTING WARRIOR
Une disquette explosive : 240 F





AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

Mendès France M.C.

ocean

ULTIMATE
PLAY THE GAME

U.S. GOLD
Al
American Software

They sold a MILLION



4 "HIT" DANS UN **SUPER ALBUM**

4 LOGICIELS QUI ONT CONNU LES SOMMETS DES "HIT PARADE" RASSEMBLES DANS UN SUPER ALBUM POUR

AMSTRAD
COMMODORE 64
SPECTRUM

(cassette et disquette pour C64 et Amstrad)

ZAC DE
MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

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.

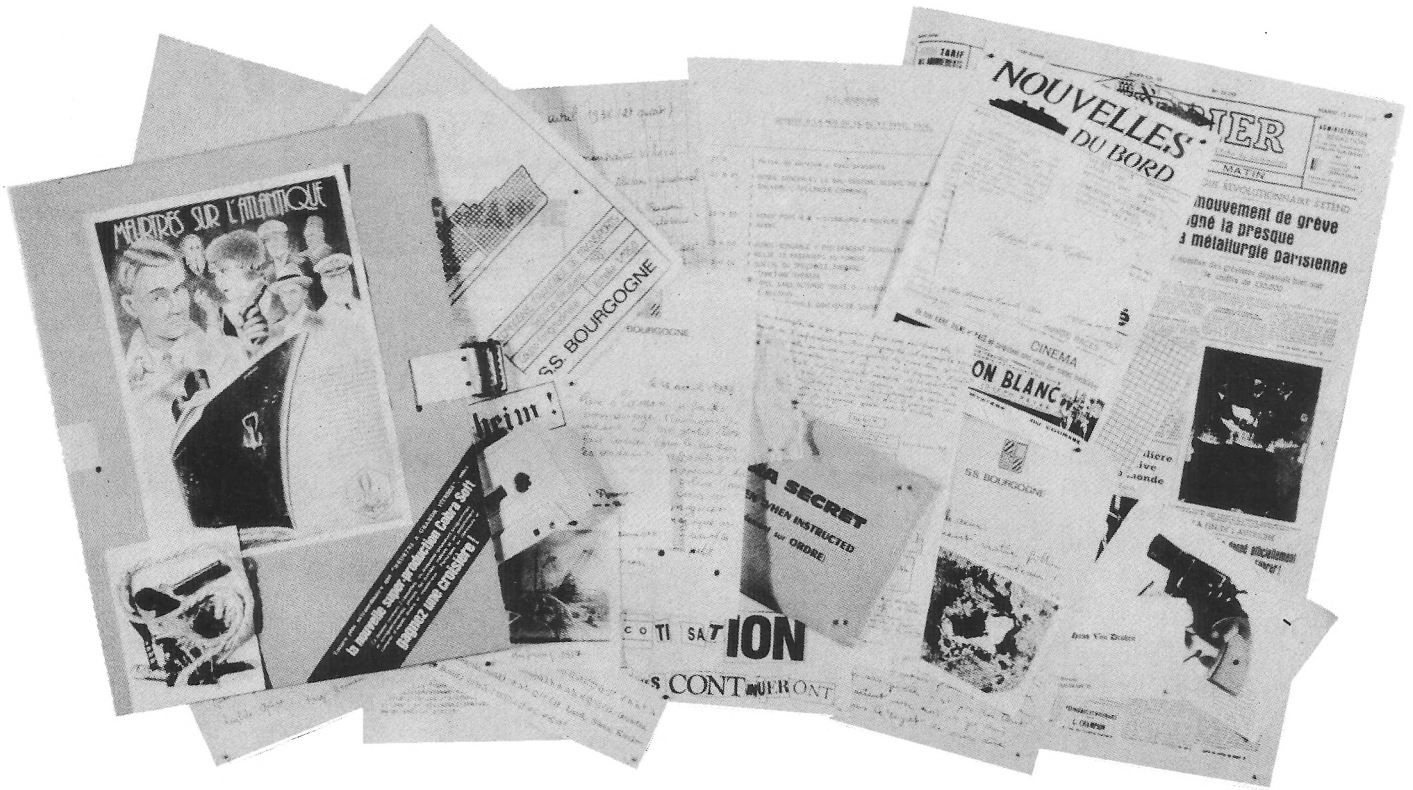
A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au cœur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la Seconde Guerre mondiale cinq ans plus tard.

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 !

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 AMS 9

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** B.P. 155 * 71 104 Châlon s/S. Cédex

Attention, les Anglo-Saxons se déchaînent !



Les Anglais plus dynamiques que nous : Geoff Hearth, directeur de Melbourne, posant pour un concours.

Micropool : nouvelle force de frappe européenne

Une constatation s'imposait à nous tous, consommateurs de jeux : que ce soit dans la presse, chez les distributeurs ou dans les salons, l'empirisme le plus total règnait dès lors qu'il était question de jeux en provenance de l'étranger. Les anglophones apprenaient en feuilletant les revues d'Outre-Manche l'existence de supers softs (dont personne ne savait jamais à quel moment ils allaient traverser le "Channel" et s'ils allaient être traduits !). Certains distributeurs passionnés revenaient régulièrement à Roissy les poches bourrées de nouveautés. Et puis, c'était à peu près tout. Aujourd'hui, plusieurs éditeurs ont réussi à casser ce système peu rentable en créant Micropool*.

Qu'est-ce que c'est que Micropool ? Et bien assez simplement un ensemble d'éditeurs européens qui ont décidé de mettre en commun leurs propres réseaux de distribution, pour en faire profiter "les copains" tout en s'assurant à soi-même une diffusion internationale sérieuse. Vous me suivez ?

Le premier à avoir eu cette idée est Jeremy Cooke de PSL, en Grande-Bretagne, et la première maison d'édition à avoir donné son accord a été Melbourne House (The Way of the Exploding Fist pour vous situer les choses). Amstrad Magazine a eu le plaisir de rencontrer Roger Swindells, responsable de l'export à Melbourne. A lui seul, il personifie déjà la raison d'être de Micropool.

"Vous savez, nous avions complètement besoin de ce nouveau label. Avant nous perdions des opportunités fantastiques ! Par exemple, la seule "pub" que nous faisions était de remettre à des revues françaises - ou autres - exactement les mêmes pages que celles qui paraissaient dans les magazines anglais. Alors évidemment, les lecteurs qui ne comprenaient pas l'anglais ne comprenaient rien à notre texte ! Qui plus est, on ne pouvait donc pas tenir compte des sensibilités propres à chaque pays". Aujourd'hui, tout change donc pour les maisons d'édition adhérentes à Micropool.

Chacune d'entre elles choisira les logiciels qu'elle distribuera à l'échelle européenne. Ceux-ci seront alors pris en charge par chacun des partenaires. La traduction des notices deviendra enfin une réalité. La promotion de ces nouveaux produits se fera en fonction du marché du pays de la diffusion, et non de la conception. Les distributeurs recevront un catalogue Micropool complet, avec disponibles aussi bien les jeux No Man's Land que ceux de Melbourne ou de Mastertronics. Distributeurs et utili-

sateur devraient s'en trouver tout-à-fait satisfaits. (Déjà rien que les notices en français, vous en rêviez depuis longtemps, n'est-ce-pas ?)

Conséquences immédiates

Bon, une nouvelle société, d'accord. Mais : quoi de neuf ? Au niveau strict d'Amstrad Magazine, vous l'avez peut-être déjà remarqué, cela se traduit dans un premier temps par de nouveaux concours qui vont vous permettre de gagner de nombreux softs. Sur ce point, il faut bien reconnaître que les éditeurs anglais sont bien plus dynamiques que nous. (Ils nous ont promis de nous expliquer des "trucs" pour vous apâter, pauvres petits lecteurs sans défense !) Non, sérieusement, vous ne vous plaindrez pas d'avoir avant tous vos copains le dernier hit de Melbourne : "Rock'n Wrestle" ?
Sur l'ensemble du marché français, mis à part "Rock'n Wrestle" déjà cité, Micropool va distribuer d'ici quelques semaines le très attendu "Astérix", en français ! Probablement l'un des "malheurs" du printemps. Et puis, surtout vous serez enfin au courant régulièrement : de l'arrivée des nouveautés, de leurs prix, des endroits où vous pourrez les trouver. Je me repète peut-être, mais c'est tout de même très important, non ?

Mireille Massonnet

**Micropool est représenté en France par Innetec. Des éditeurs de dix pays en tout ont signé leur accord pour "participation active" au nouveau label : Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Grande-Bretagne, Italie, Norvège, RFA, Suède sont concernés.*

D3M —Epyx France recherche de la matière grise

Tous les passionnés des jeux sur micros connaissent bien, de nom et de réputation, la société Epyx Software. Lorsque, avant d'avoir acquis son petit CPC, on a eu la chance de jouer avec un Commodore 64, un Apple ou même avec un IBM (mais oui, même IBM s'amuse parfois !) on a forcément déjà fait tourner un logiciel "Epyx". D3M —Epyx France— se lance aujourd'hui dans la production de jeux sur Amstrad. Avis aux amateurs éclairés !!!

Ce tout nouveau département cherche actuellement à se constituer une équipe de programmeurs, indépendants mais stables. Intéressant, n'est-ce pas ? Alors si vous programmez en langage machine (uniquement, c'est indispensable, "look" de la maison-mère oblige !) ; si vous avez réalisé des jeux ou des utilitaires ; si vous avez des idées -plein d'idées- de programmes, et bien vous devriez vous dépêchez de contacter : *Monsieur J.F. d'Estalenx, D3M — Epyx France—, 61, rue de Ponthieu, 75008 Paris.*
Dans un premier temps, D3M vous demande de n'envoyer qu'une description de ce que vous avez fait (ou êtes entrain de faire). (Nous nous sommes laissés dire que de toutes manières, une réponse vous parviendrait). Evidemment, une condition sine qua non de votre éventuelle collaboration serait que vous acceptiez d'être édité et même à échelle internationale ! Personnellement, cela m'étonnerait que "d'aucuns" en soient gênés. Ou bien ?
Et puis, n'oublions pas tous ceux d'entre vous qui ne se servent de leur CPC que pour jouer : D3M commence à les gâter. Les célèbres jeux Epyx "Winter Games", "Summer Games II" et "Pitstop II" ne vont plus tarder à être commercialisés en version Amstrad. (Chic, chic, chic...). Quant à l'un des best-sellers "Impossible Mission", il sera distribué dès le début avril. Dès le mois prochain, nous vous en testerons.



COURRIER

Q) L'impression un peu "grasse" du programme "Le compte est bon" (N° 6) ne me permet pas d'en lire toutes les lignes, notamment en 25,830,840,920,1203,1205,1208,1609. J'espère que vous pourrez m'aider ou à défaut me mettre en rapport avec l'auteur de ce programme.

R) En effet, une mauvaise impression (indépendante de notre volonté) a été cause de nombreuses erreurs. Deux variables (IM - ligne 25 - et SCOM - ligne 840) ne sont pas très lisibles et le caractère principalement incriminé est "m" (= "M"). Si vous remplaçez tous les "petits patés" par "M", vos problèmes doivent disparaître et le programme tourner parfaitement.

Q) Est-il possible d'inclure, dans un autre programme, les dessins fait à l'aide de CPC PAINT, programme paru dans votre numéro 3 ? Quelle est alors la commande à incorporer à nos propres programmes Basic ?

M. Frappier B. - St Mathurin

R) Pour réutiliser les images crées et sauvegardés par le programme CPC PAINT de Michel Chanaud, il suffit de taper, juste avant le rechargement du dessin une ligne du type :
<N° de ligne> MODE 0:WINDOW #0,1,22,22,25:LOAD "nom de votre dessin",&C000.CLS #0.
Rien ne vous empêche, en plus d'utiliser la fenêtre d'écran (... #0) pour ajouter du texte à vos réalisations (notamment dans le cas de jeux d'aventure graphiques/textes).

Q) Je dispose d'un CPC 464 et vous écris car j'ai l'intention de créer à l'aide de ma municipalité, une association "loi de 1901", bénévole, qui portera le nom de "SOS Personnes Agées". Je dispose de logiciels (pour retrouver les adresses des personnes à secourir, ainsi que les volontaires prêts à intervenir). Ce qui nous fait défaut, c'est un logiciel très spécialisé portant sur les premiers soins :
- *Symptômes et conduite à tenir dans le cas d'une crise cardiaque.*
- *D'un OAP.*
- *D'un diabétique.*
- *Panoplie des premiers secours médicaux...*

Malgré mon expérience médicale, je ne suis pas capable d'écrire un tel logiciel. Dans un premier temps, le 464 sera branché avec le modem DTL 2000 v23, pour communiquer directement avec l'hôpital, mais je ne désespère pas d'avoir un jour ce logiciel qui nous fait défaut... Peut-être pouvez-vous nous aider (nous somme prêts à rémunérer ce service).

M. et Mme Christian Morange, 19, rue du Dr Mauran, Villa Carina, 06800 Cros-de-Cagnes.

R) Nos connaissances médicales ne nous permettant pas de vous aider directement, espérons, en publiant cette lettre, que des personnes à la fois compétentes dans le domaine qui vous intéresse et en informatique vous contacteront pour vous faire des propositions.
Nous tenons à insister sur le fait que des connaissances très précises sont requises pour ce logiciel et qu'il ne suffit pas d'être un bon informaticien... ou alors il faut travailler à plusieurs et apporter connaissances en informatique et en médecine... Quoi qu'il en soit, si vous pensez avoir les qualifications nécessaires à l'élaboration d'un tel logiciel, contactez M. Morange.

Q. - Je souhaiterais savoir s'il est possible d'obtenir la couleur sur un moniteur vert Amstrad en utilisant le câble Péritel (avec son alimentation) d'un Atmos, sans risque de provoquer des dégâts ?

R. - Si vous possédez un moniteur monochrome la seule possibilité d'obtenir la couleur est de brancher un adaptateur Péritel entre votre ordinateur et une télévision équipée de cette prise Péritel (cette prise est obligatoire depuis 1981). L'adaptateur est une interface spécifique, étudiée pour l'Amstrad et qui vous évitera tous les désagréments d'un bidouillage plus qu'aléatoire. En aucune façon, vous ne pourrez obtenir la couleur sur un moniteur monochrome...

PRIX D'A.M.I.E

CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	nous consulter
Lecteur DD1	1990 F
Lecteur Disq 3"1/2	nous consulter
Imprimante DMP 2000	2290 F
Imprimante MCP 40	960 F
Imprimante OKIMATE 20	2990 F
Modem DTL 2000 +	1990 F
Extension mémoire 64 K	590 F
Extension mémoire 256 K	1190 F
Silicon DISC 256 K	1190 F
AMX MOUSE	680 F
Crayon optique LP1	290 F
RS 232	580 F
Synthétiseur vocal	390 F

Disquette 3" ..... 35 F
Cassettes vierges (10) ..... 60 F
Papier LISTING (500 f) ..... 65 F
Ruban imprimante
Poignée de jeux de .... 90 à 250 F
Moniteur couleur d'appoint ..... 2300 F
Boîte rangement ..... 150 F

LIBRAIRIE : PSI-SYBEX-M.A. CEDIC - NATHAN

LOGICIELS : LORICIELS-ERE ALLIGATA-AMSGOLD EPYX-DATA SOFT ACTIVISION

REMISE AUX COLLECTIVITÉS

PROMO DU MOIS
CPC 464 monochrome
+ Adaptateur couleur
2880 F

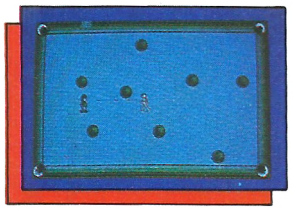
LA BOUTIQUE A.M.I.E

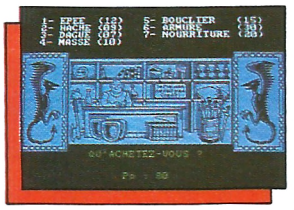
I. STUDIO (1) 42.77.06.04

11, bd Voltaire 75011 PARIS (M° République) - Tél. : (1) 43.57.48.20

WARRIOR + DISK

Nouvelle version

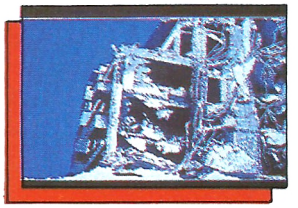






PRIX PUBLIC : **195 FF**

ATTENTAT DISK



PANIQUE DANS L'AMBASSADE !
ALERTE A LA BOMBE...
30 mn POUR LA DESAMORCER !!

PRIX PUBLIC : **195 FF**

RECHERCHONS PROGRAMMEURS Dossier sur simple demande

RAINBOW PRODUCTIONS - 140, Avenue Pablo-Picasso - 92000 NANTERRE

AMS 9

VENTE PAR CORRESPONDANCE

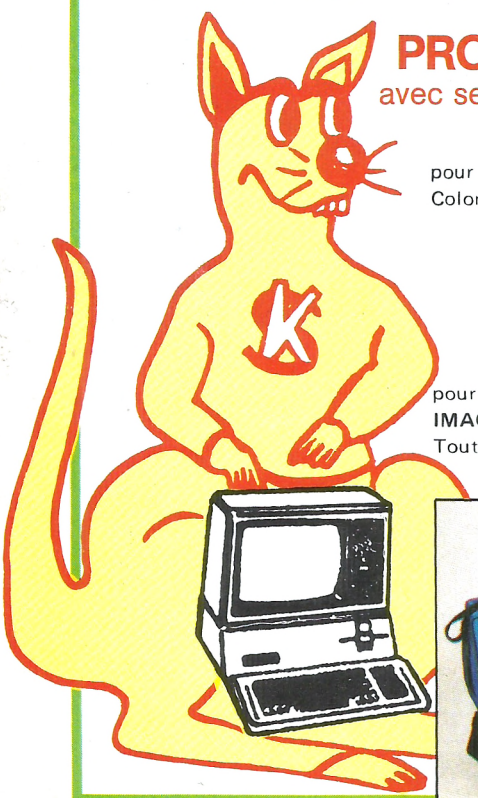
NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

WARRIOR K7 .. 150 FF ☐
WARRIOR DISK 195 FF ☐
ATTENTAT DISK . 195 FF ☐
PORT GRATUIT : Règlement par chèque bancaire ou CCP

KANGOUROU SERVICES



PROTÈGE VOTRE INVESTISSEMENT

avec ses **HOUSSES** adaptées à chaque type de matériel :

pour AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 - PCW 8256

pour tous matériels : **APPLE - BULL - GOUPIL - IBM - OLIVETTI - VICTOR**

Coloris : beige - blanc - bordeaux - gris - havane - noir - tabac



TRANSPORTE VOTRE MATÉRIEL

avec ses **SACS DE TRANSPORT** pour :

AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 - PCW 8256

pour tous matériels : **MACINTOSH - APPLE II E - II C - MONITEUR II C IMAGEWRITER I OU II**

Tout sac spécial sur demande. Coloris : bleu - gris ou sable



KANGOUROU Services
B.P. 19 - 54130 SAINT-MAX CEDEX
Tél. 83 21 25 33 - Télex : MONTX 961 052 (Poste 139)
Je désire recevoir votre documentation pour matériel : _____
Société _____
M _____
Adresse _____



256 Ko, un lecteur de disquette, une imprimante et un traitement de texte en français pour 6990 F : c'est la nouvelle révolution Amstrad.

Ceux qui n'ont pas attendu vont pleurer de dépit, les autres de joie.



ÉCRIRE. Le programme Locoscript* a été conçu pour exploiter la mémoire phénoménale du PCW 8256 et les extraordinaires possibilités de son imprimante (plus de 100 types d'écriture, alphabet grec, italique, souligné, gras, exposants, indices, double largeur, etc.). A l'écran, vous

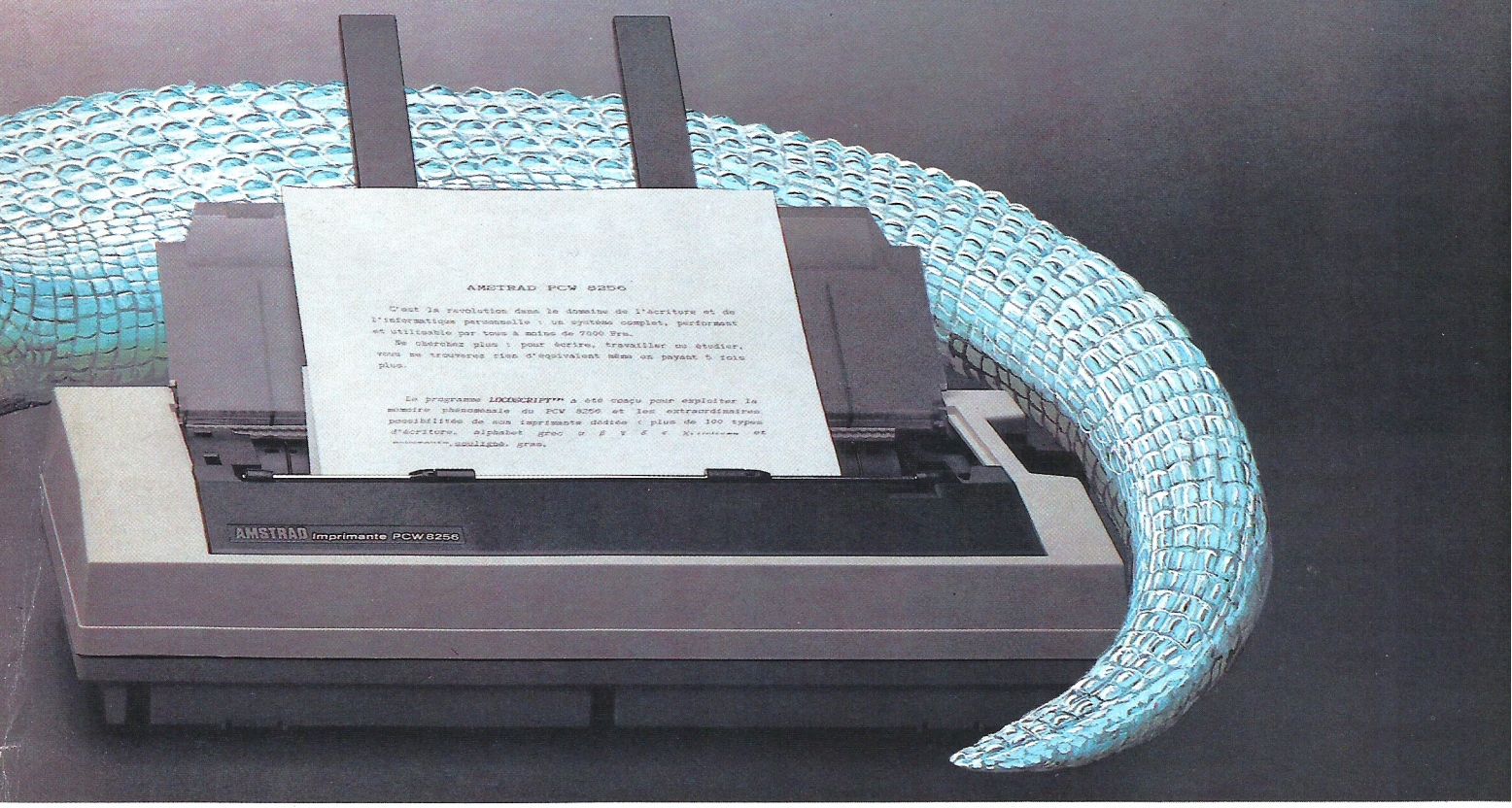


travaillez sur 32 lignes de 90 caractères à l'aide de menus déroulants en français et des fonctions couper-coller. Ses performances et sa simplicité d'emploi ont été saluées par toute la presse : en une heure vous savez l'utiliser, en une journée vous êtes un expert.

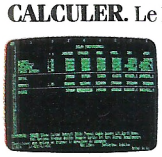
Lettres, factures, ou romans : le PCW 8256 accélère la création de tous les documents. Pendant l'impression, la machine est disponible pour un autre travail.

* ***Locoscript*** *traitement de texte en français (livré avec la machine)*

Traitement de texte Amstrad : à ce prix là, certains vont verser des larmes



CALCULER. Le PCW 8256 est aussi un puissant micro-ordinateur. Sa vaste mémoire (RAM 256 Ko, disquette 170 Ko par face et RAM-disque 112 Ko), ses capacités graphiques (système GSX) et son système d'exploitation (CP/M+) lui permettent d'utiliser les meilleurs logiciels professionnels, comme Multiplan* ou DBase II*, proposés au quart de leur prix habituel !





PROGRAMMER. Pour ceux qui veulent programmer, le PCW 8256 est livré avec le puissant Basic Mallard* (séquentiel indexé !) et Dr Logo* et accompagné d'une documentation complète en français.

* ***Multiplan*** *tableur professionnel (en option : 498 F ttc)*
* ***DBase II*** *base de données professionnelle (en option : 790 F ttc)*

Pour tout savoir sur le PCW 8256 et mettre rapidement du mordant dans votre travail et sur chaque bureau de votre entreprise, retournez-nous dès aujourd'hui le coupon ci-contre ou courez chez le distributeur Amstrad le plus proche.

*CP/M + DR Logo et GSX : marques déposées de Digital Research Inc. D Base II : marque déposée de Ashton Tate. Multiplan : marque déposée de Microsoft.

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE.

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PCW 8256

nom : _____

adresse : _____

_____

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

AM 9

Mendès-France. M.C

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 et COMMODORE

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	COMMODORE	Disquette
Livre n° 1 :	120 FF	Le livre du 1541 :	90 FF
Livre n° 7 :	120 FF	Trucs et Astuces (T.) :	90 FF
Livre n° 10 :	120 FF	Le livre de l'imprimante :	90 FF
		Langage machine (T.) :	90 FF

MICRO-INFO n° 1 : 15 FF
MICRO-INFO n° 2 : 20 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





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 presents chez votre revendeur habituel.
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS DES MAINTENANT.

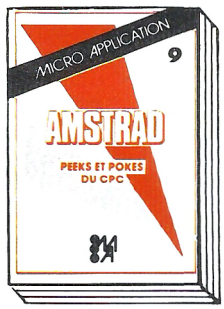
TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC (tome 17)

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)

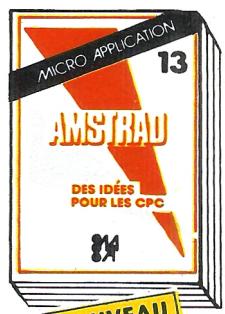
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.

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

Trois Super plus pour CPC

Datamat

Gestion de fichiers

DATAMAT est une gestion de fichier efficace et performante. DATAMAT vous permettra de tenir à jour et d'exploiter tous vos fichiers (clients, club, collections, adresses, articles...) et vous serez étonné des possibilités de recherche de ce logiciel. De plus relié à CALCUMAT vous pourrez reprendre les données de vos fichiers pour établir des calculs et des graphes (par exemple : répartition géographique de vos clients, histogramme des ventes...). Relié à TEXTOMAT vous pourrez intégrer vos données pour réaliser des mailings, courrier personnalisé etc...

- Emploi extrêmement simple grâce à l'utilisation de menus
- Traite tout type de données
- Définition d'un masque de saisie personnalisé
- 40 ou 80 caractères par ligne
- Fonction de recopie d'écran sur imprimante
- 50 champs par enregistrement
- 512 caractères par enregistrement
- Jusqu'à 4000 enregistrements par fichier
- Définition des couleurs écran-bordure-caractère
- Utilisation des fichiers avec TEXTOMAT (mailing, relances...)
- Gestion complète des disquettes
- Fonctionne avec un ou deux lecteurs de disquettes
- Entièrement écrit en langage machine : extrêmement rapide
- Adaptable à tout type d'imprimante
- Jeu de caractères français accentué complet (ou anglais)
- Programme principal en mémoire : pas d'attente de chargement
- Manuel d'utilisation complet en français
- Commercialisé à plusieurs milliers d'exemplaires dans le monde entier
- Garantie et Service Micro Application

Ce que DATAMAT vous permet notamment de faire :

- Rechercher les données en quelques secondes
- Extraire les données selon un plusieurs critères
- Trier les données selon différents critères
- Imprimer les données sous un format définissable
- Impression d'étiquettes

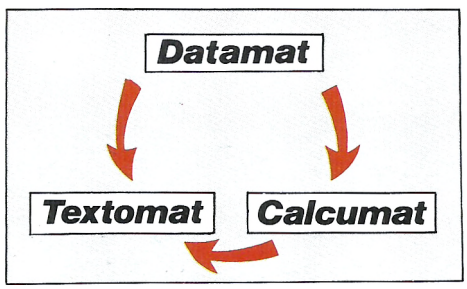
-DATAMAT fonctionne sur CPC 464,664 et 6128 et coûte 450 Francs ttc.

Textomat

Traitement de textes

Un Traitement de Texte puissant et simple qui tire partie de toutes les capacités des CPC. TEXTOMAT vous permettra d'écrire, archiver et modifier vos courriers, rapports, thèses, études... Vous pourrez intégrer dans vos documents des données extraites des fichiers DATAMAT et des calculs réalisés par CALCUMAT.

- Utilisation aisée à partir de menus
- Jeu de caractères français complet accentué
- Fonction de calcul en mode texte
- Jusqu'à 16640 caractères
- Possibilité de chainage de textes sur disquette
- Fonctionne en mode 80 caractères avec accents
- Travaille avec un ou deux lecteurs de disquettes
- Choix des couleurs écran-caractères-bordure
- Mode Insertion-Gomme....
- Tabulation
- Numérotation des pages
- Impression proportionelle avec table d'espacements redéfinissable
- Caractères de contrôle librement définissable (soulignage,double épaisseur..)
- Lettre type avec insertion automatique (adresses par exemple)
- Formatage des textes à l'écran
- Adaptation à tout type d'imprimante
- Manuel détaillé et didactique
- Fonctionne sur 464, 664 et 6128. 450 Francs TTC.



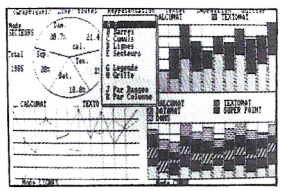
Calcumat

Tableur graphique

CALCUMAT : Le logiciel plus plus !! 450 Francs TTC seulement

TABLEUR + GRAPHISMES + OUTILS DE BUREAU + INTEGRATEUR

CALCUMAT est un logiciel intégrant un tableur, un logiciel de représentation graphique ,des outils de bureau (calculatrice, bloc note, ciseaux et colle) et un intégrateur. Grâce au tableur vous réaliserez tous vos calculs sous forme de tableaux. Simultanément vous disposerez d'outils de bureaux indispensables comme la calculatrice ou les ciseaux pour déplacer une partie du tableau. Vous pourrez ensuite avec le logiciel graphique représenter le résultat de vos calculs sous forme de diagrammes ! Enfin l'intégrateur vous permettra de transmettre à CALCUMAT des données de DATAMAT pour les "travailler" et ensuite de communiquer à TEXTOMAT les résultats obtenus pour éditer un rapport etc.... CALCUMAT c'est vraiment PLUS !



TABLEUR :

- Feuille de Calcul Complète de 1024 lignes sur 255 colonnes
- Possibilte de nommer les cellules
- Fonctions Trigonométriques
- Formattage des données
- Selection des commandes par menu déroulant type MAC
- Recalcul automatique des cellules
- Largeur des colonnes définissable à tout moment
- Tri Alphanumérique des cellules
- LOGICIEL GRAPHIQUE INTEGRE
- Quatre Fenêtre à l'écran
- Graphismes en 2 et 3 Dimensions
- Histogrammes
- Courbes
- Camemberts ou Fromages
- Editeur de Texte pour commenter les diagrammes
- OUTILS DE BUREAU disponible à tout moment
- Calculatrice
- Bloc Note
- Ciseaux et colle pour découper, modifier et coller la feuille de calcul
- INTEGRATEUR

-Liaison de DATAMAT à CALCUMAT pour récupérer des données selectionnées

-Liaison de CALCUMAT à TEXTOMAT pour intégrer les calculs dans des rapports

-CALCUMAT fonctionne sur CPC 464,664 et 6128 et coûte 450 Francs ttc.

logiciels Amstrad

SICOB BOUTIQUES
STAND 2 A 185

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

Demandez notre catalogue gratuit ☐ Amstrad

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration: _____

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP.

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ C.P. _____

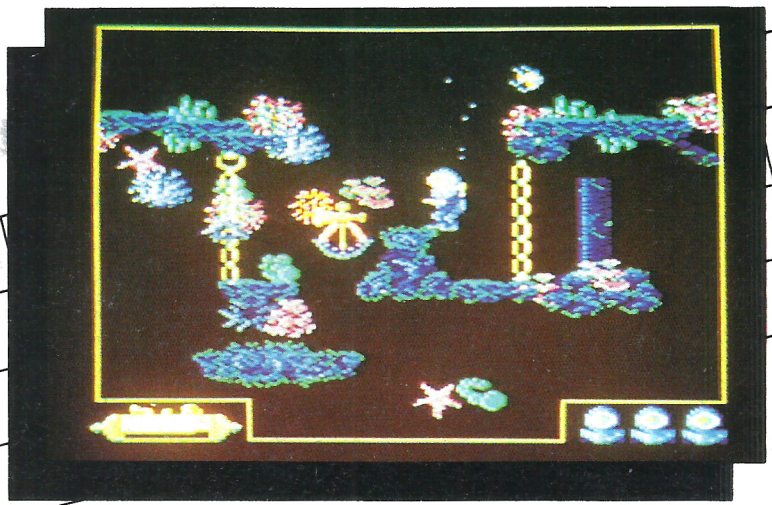
CB ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Date et signature

+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé.
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

AM 04 86

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



PACIFIC

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAY

Disponible

Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcourus d'animaux mortels et semés d'objets inattendus, utiles ou dangereux.
Un jeu tout en nuances, aux décors insolites, qui vous procurera des heures d'émotions avant de trouver enfin votre récompense, par 1000 m de fond.

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, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de fabuleux moments.

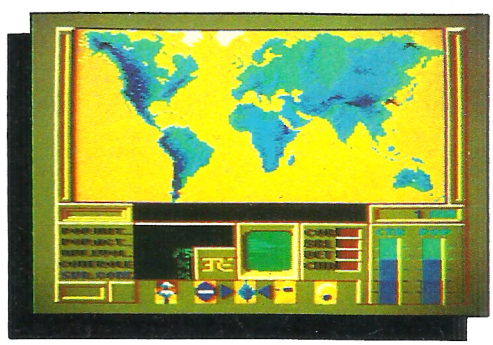


Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible

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 ?



LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT
Cassette ou Disquette

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F

ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE