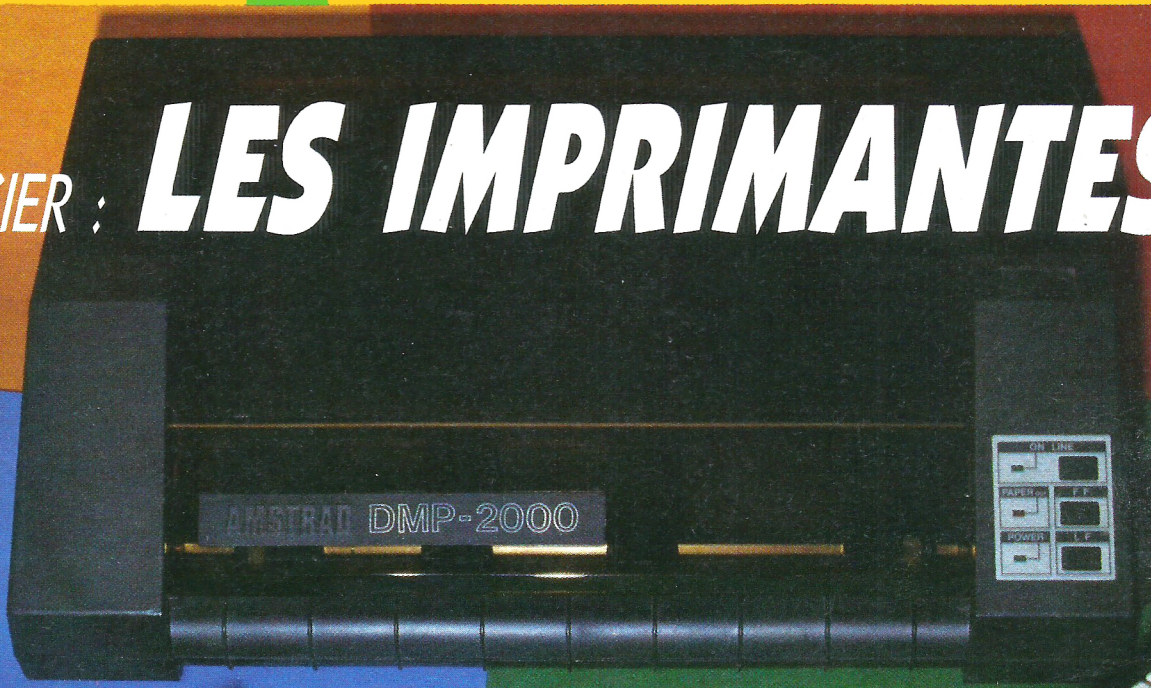
AMSTRAD MAGAZINE

DOSSIER : LES IMPRIMANTES



N° 11
JUIN
1986
19 F





PCW : BASIC GRAPHIQUE

ENQUÊTE : LE POINT SUR LES DISQUETTES

CONCOURS : 120 LOGICIELS, 1 WEEK-END A LONDRES

M 1157 - 11 - 19 F
BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,5 FS - CANADA : 4,5 $C


AVIS DE RECHERCHE
SUPER de « AUTEURS » programmes
RAINBOW PRODUCTION : Recherche des FORMULES 1 de l'imagination
Pour battre des RECORDS Entrez dans la COMPÉTITION
RAINBOW PRODUCTION AGIR POUR RÉUSSIR
RAINBOW PRODUCTION
Toutes vos demandes doivent être faites par écrit à :
« RAINBOW PRODUCTION » Service Auteur 140, avenue PABLO-PICASSO, 92000 NANTERRE

REPRÉSENTANTS REVENDEURS CONSULTEZ-NOUS!

C.T.S. FRANCE PRÉSENTE

Enfin une cassette vierge micro de qualité
Matériel fabriqué en Europe.
Qualité micro-informatique.
Bande PT 113 CS
4 durées au choix (prix unitaire par 5) :

C5	C10	C15	C20
6,90 F	7,20 F	7,50 F	7,80 F

cassette
prix unitaire :
135 F.

3 programmes utilitaires
- UN DATA BASE COMPLET
- THE CLONE MACHINE + HEADER + READER (pour effectuer parfaitement vos copies de sécurité).
- LINER le programme indispensable pour régler votre lecteur-enregistreur de cassettes. Grâce à ce logiciel, vous pourrez passer toutes vos cassettes sans problème.



105F
Controller
Une légendaire robustesse
Rapport qualité/prix****

175F
Super Shot 5000
Microswitch
Une F1 à prix de GT

120F
Controller Special Amstrad
avec prise pour le 2e joystick

OFFRE SPECIALE
2 joysticks Controller
195F
1 Spécial Amstrad double prise
+ 1 Controller

POUR TOUS LES MODELES :
DISPOSITIF DE TIR SUR BASE ET POIGNEE, SPECIAL AMBIDEXTRE

C.T.S. FRANCE
47, av. de la Villeneuve
93420 VILLEPINTE
TELEX - 270 105

REVENDEURS, VOUS TROUVEREZ CES PRODUITS EGALEMENT CHEZ :
CADRE - 79, rue Hyppolite Khan - 69100 Villeurbanne
ICE - 6, place Stanislas - 06400 Cannes
SON VIDEO 2000 - 31, cours de l'Yser - 33800 Bordeaux
S.D.O. - Rue du Breil - BP 1529 - 35510 Cesson-Sévigné

Veuillez me communiquer l'adresse du revendeur le plus proche de mon domicile ☐ (cocher cette case)

BON DE COMMANDE

Nom .....

.....

Adresse .....

.....

.....

Veuillez me faire parvenir :

ARTICLE	Qté	P.U.	PRIX

Participation frais de port : + 15 F - TOTAL :
Chèque ci-joint

NEO MEDIA

ELITE LANCE

Prochainement deux grands
pour salles de





Disponible prochainement pour Commodore
sur cassette et sur disque. Egalement sur Sp

Vous pouvez vous procurer ces deux jeux au
fornisseurs de logiciel

classiques jeux



DES JEUX GRATUITS

Veuillez envoyer ce coupon à l'adresse ci-dessous et vous pourriez gagner le jeu classique "Airwolf"

Nom: .....

Adresse: .....

.....

.....

.....

Ordinateur: .....

Nom de la revue dans laquelle vous avez découpé ce coupon: .....

Envoyez ce coupon à l'adresse suivante:

Elite Systems Ltd.,Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England.

AMS · 11



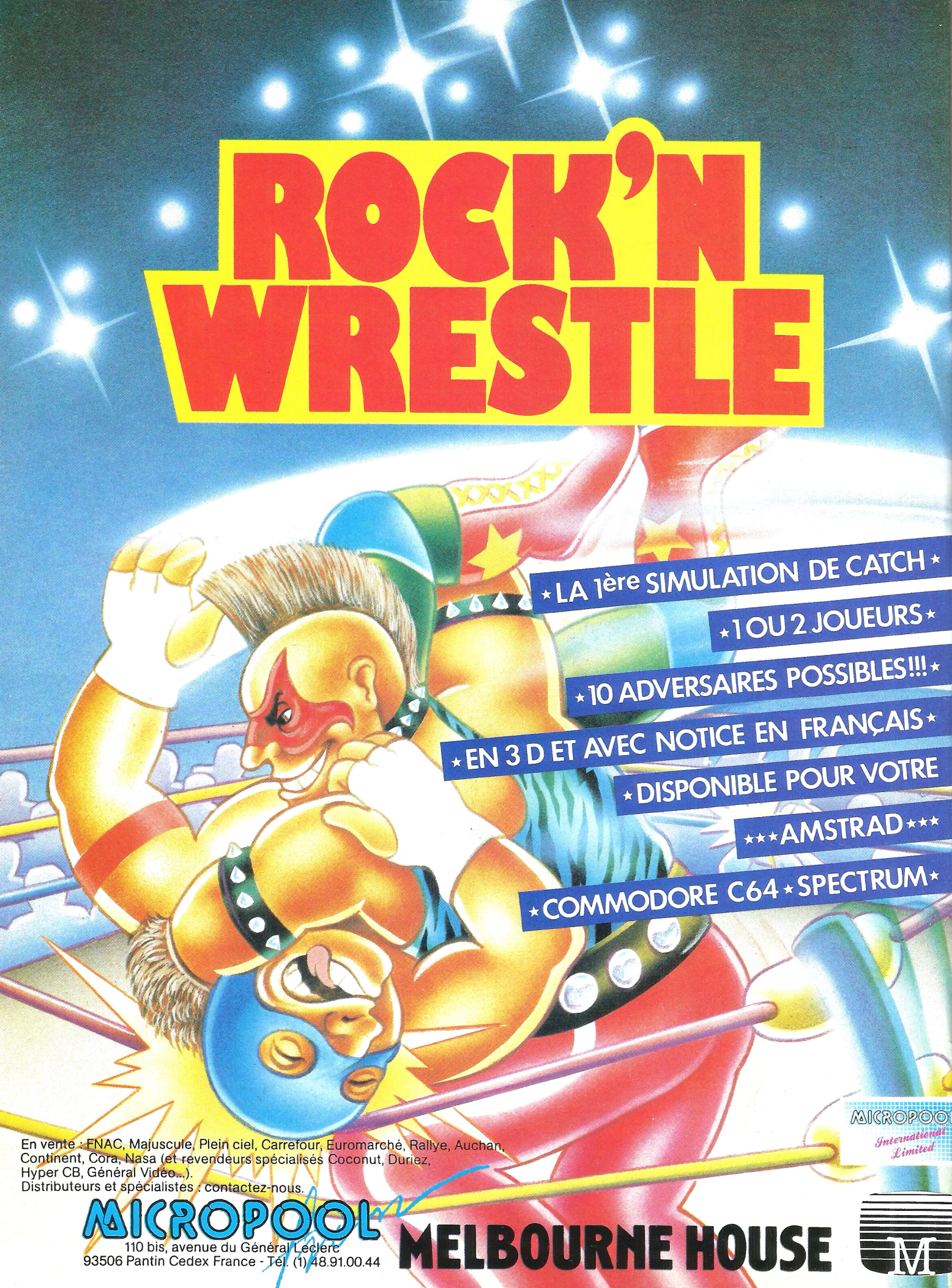
Distributeurs, contactez notre Agent français :
Sylvie HUGONNIER
au 16 (1) 43.39.23.21
1, Voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Telex : 220-064 F, ETRAVE ext. 30.76

64/128 Schneider 464/664/6128
ectrum.
près de tous les bons

elite

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England. Tel: Aldridge 55852 Télex: 335622 G

ROCK'N WRESTLE



★ LA 1ère SIMULATION DE CATCH ★

★ 1 OU 2 JOUEURS ★

★ 10 ADVERSAIRES POSSIBLES!!! ★

★ EN 3 D ET AVEC NOTICE EN FRANÇAIS ★

★ DISPONIBLE POUR VOTRE

★★★ AMSTRAD ★★★

★ COMMODORE C64 ★ SPECTRUM ★

MICROPOOL International Limited

En vente : FNAC, Majuscule, Plein ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes : contactez-nous.

MICROPOOL
110 bis, avenue du Général Leclerc
93506 Pantin Cedex France - Tél. (1) 48.91.00.44

MELBOURNE HOUSE

SOMMAIRE

AMSTRAD MAGAZINE

N° 11

JUIN 86

News

Edito 8

Softs

Strike Harrier Force 11
Pacific 12
Zombi 13
The Music System 17
Panorama 24

Enquête

Trois petits pouces et puis s'en vont 119

Cahier "Pro"

Basic Graphique 46
Calcumat 50
Richelieu 52
Wordstar 60

Dossier

Impression à tout faire 35

Listings

Gesrevue 86
Trafalgar 90
Traceur de fonctions 96
Musithèque 104
Faites-nous rire (résultats) 108

Divers

Concours Mastertronics 15
Concours Ere 18
Ah, les vacances ! 23
Gagnants des concours 26
Petites annonces 62
Mea Culpa 114
Courrier 127

Montage

La sonde logique TTL 125

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-midi 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 !

Directeur de la publication: Jean Kaminsky. **Rédaction en chef:** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction:** Frédéric Nardeau (responsable "programmes"), Eric Boulou N'ba, Eric Mistellet, R.P. Spiegel. **Ont collaboré :** Olivier Fausse. **Secrétaire générale de la rédaction:** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Mireille Massonnet. **Maquettistes:** Jean-Jacques Galmiche, André Levy, Marc Soria. **Illustrations :** 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:** 2e trimestre 1986. **Photocomposition:** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **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.

Nos listings sur cassette ou disquette

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes -. Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, pages 100, 101.

Prix de la cassette : 68 F (port compris) et de la disquette : 110 F (PC).



EDITO
PAS DE PANIQUE!

On a beaucoup parlé, et on en parle encore beaucoup, du fameux problème des disquettes 3 pouces. Pénurie complète, abandon du format, lecteurs bons à jeter à la poubelle, fanatiques en manque découpant des 3 pouces 1/2 ou des 5' 1/4, les bruits les plus fous ont couru !... La situation est pourtant loin d'être si grave. D'abord, on trouve sans difficulté des disquettes chez la plupart des revendeurs. Les prix varient de façon inquiétante (de 35 F pour les Amsoft à 80 F pour d'autres marques), mais les stocks sont là. Inutile donc de remplir votre grenier de 3 pouces, la guerre n'est pas pour demain.

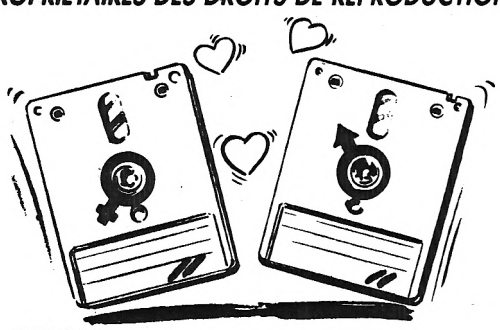
Ensuite, d'importantes quantités supplémentaires ont bel et bien été commandées à Matsushita, grand forgeron japonais du format. Si elles supportent le trajet, si le voyage n'est pas trop long (avion ? bateau ? voiture à bras ? dos de mulet ?), et si un gang d'Amstradistes fanatisés ne les détournent pas en route, 200.000 disquettes devraient se répartir, avant juillet, entre 3.000 revendeurs, chaque mois. De quoi installer à leur aise vos jeux, fichiers et programmes.

Bref, pas de panique ! Certains concurrents ou distributeurs ne chercheraient-ils pas à créer l'affolement comme d'autres avaient fait monter artificiellement le prix des céréales.

ANNONCE RÉSERVÉE AUX PROFESSIONNELS

EDITEURS

PROPRIÉTAIRES DES DROITS DE REPRODUCTION



KBI ASSURE LA REPRODUCTION
ou duplication
de vos disquettes ou cassettes

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

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

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

I. STUDIO (1) 42.77.06.04

Amstrad : ça marche!

Bulletin financier : Amstrad a réalisé, en France, 34 millions de francs de chiffre d'affaires, au 30 juin 1984, et 291 millions en 1985. La prévision pour 1986 est 800 millions de francs.
La vente de machines est évaluée à 700.000 pour l'année dernière. Un score étonnant, qui devrait encore s'améliorer cette année : une prévision de 1,2 million d'unités !

Aventures textuelles

Etrange : alors que les jeux d'aventure utilisent de plus en plus graphisme et animation, un nouvel éditeur anglais, du nom bizarre de "The Old Piano Factory", lance une gamme de quatre jeux d'aventures purement textuels. Une collection à contre-courant, pourtant séduisante. Si vous voulez apprendre l'anglais en jouant, plongez-vous donc dans "The mountain Palace adventure", "Castle Dracula", "The colossal cave", ou "Time search".

Duckworth, the old piano factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1 7DY.

Bourse Amstrad

Le Club Electronique et Informatique de St Pathus, dans le 77 (tout à côté de Paris), organise, le 7 juin prochain, une grande bourse d'achats-ventes-échanges de matériels et logiciels informatiques. Une bonne occasion de faire un petit tour à la campagne (St Pathus est à 15 km de Meaux et de Senlis) pour dénicher, qui sait, des merveilles... ou proposer les vôtres !
Pour tous renseignements, contactez M. Deram, après 18 heures, au 60.01.07.13.

Des ordinateurs pour le Quart-Monde

Le Quart-Monde, c'est la portion la plus pauvre et la plus déshéritée de la population. Le mouvement international ATD Quart-Monde entend favoriser l'accès des plus démunis au monde de l'informatique, et organise dans ce but, début juillet, une semaine de rencontres et d'initiatives.
Pour tous renseignements : ATD Quart-Monde, 107, avenue du Général Leclerc, 95480 Pierrelaye. France. Tél. : 30.37.11.11.

Erreur !

Le nouvel éditeur français UBI SOFT a changé d'adresse et de numéro de téléphone au moment même de la sortie de notre précédent numéro. Donc, si vous voulez envoyer des programmes à Ubi Soft, ou proposer vos services, écrivez à Sylvie Hugonnier, 1, voie Félix Eboué, 94000 Créteil, ou téléphonez au 43.39.23.21.

Le PCW aux U.S.A.

Le PCW se vend bien, et même très bien, aux USA. Des débuts extrêmement prometteurs. Le prix de vente ? Un peu plus élevé que celui que nous avions donné dans Amstrad Mag 9, mais toujours très raisonnable : 590 Dollars, soit environ 4 000 francs !.

Mégaloisirs

Pour la troisième année, les passionnés d'électronique et de radio-communication vont retrouver leur temple, au palais des congrès de Royan, les 5 et 6 juillet prochains. L'entrée est gratuite ! Informatique, télématique, vidéo, un cocktail varié, qui a déjà attiré plus de 2 000 visiteurs l'année dernière.

Protection des logiciels : victoire par K.O. technique !

Pour empêcher le piratage de leurs productions, les éditeurs mettent au point des protections qui devraient les préserver contre ce fléau. Malgré tout, le piratage se porte bien, même très bien. Alors, découragés par des recherches qui coûtent chères et qui se révèlent complètement inutiles, certains font aujourd'hui marche arrière.

C'est le cas de Microsoft qui a décidé de ne plus protéger ses logiciels. L'utilisateur aura ainsi la possibilité d'effectuer autant de copies qu'il le désire. Autre avantage, la rapidité. Les logiciels protégés sont plus longs à mettre en œuvre, puisqu'il est souvent nécessaire de "passer" chaque protection avec un code d'accès. Cette nouvelle position des éditeurs rejoint le point de vue de la majorité des utilisateurs qui revendiquaient depuis toujours le droit d'effectuer des sauvegardes de leurs logiciels. De plus, les prix des logiciels auraient plutôt tendance à baisser. Une bonne nouvelle pour les utilisateurs et moins de sous pour les pirates...

S.O.S. Médecins

Télésoft propose aux médecins un logiciel, Méditor, qui devrait les aider dans leur travail quotidien. Méditor permet de gérer un "fichier patients" avec fiches thérapeutiques. L'une des rubriques permet de suivre les examens biologiques avec la possibilité de contrôler que les traitements en cours ne sont pas susceptibles de fausser les résultats. Avec les autres rubriques, le médecin peut réaliser les prescriptions et certificats médicaux, les ordonnances, la prescription des posologies (avec apparition des contre-indications en fonction de l'âge et du "terrain"), les interactions médicamenteuses, des graphiques des derniers résultats biologiques et cliniques et enfin sa comptabilité.

Ce logiciel, qui tourne sur PCW, est commercialisé aux alentours de 2.000 F. Il est disponible chez Vidéo Shop où les médecins intéressés pourront assister à une démonstration. De plus, il est possible d'acquérir une configuration complète PCW 8256 munie du second lecteur de disquettes (720 Ko formatés) et du logiciel Méditor (sans oublier Locoscript, le Logo, CP/M) pour la somme de 9.900 F.

Pour tous renseignements complémentaires : Télésoft, 3, rue rue de l'Arrivée, BP 105, 75749 Paris Cedex. Téléphone : 16.1 45.38.71.00.

Vidéo Shop, 251, bd Raspail, 75014 Paris. Téléphone : 16.1 43.21.54.45.

Tau Ceti Special

Le superbe jeu d'aventures spatiales Tau Ceti, que nous vous avons présenté il y a deux mois, a maintenant son "Edition Spéciale"... Sur disquette s'il vous plaît, avec une explication des règles intégrée au programme, une démonstration visuelle des possibilités du tableau de bord, très, très, utile. Quant aux scènes qui apparaissent dans l'écran de contrôle, ce sont maintenant des images chargées à partir de la disquette, beaucoup plus belles et fouillées. Une édition spéciale qui mérite vraiment son nom !

RUN INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

62, rue Gérard - 75013 PARIS - Tél. (1) 45.81.51.44 - Télex RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

PCW 8256 et PCW 8512

PCW 8257 : 4997 F h.t.
256 KO RAM
1 lecteur de disquette intégré

PCW 8512 : 6484 F h.t.
512 KO RAM
2 lecteurs de disquette dont 1 de 720 KO de capacité

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
1	PCW 8256	5926 F TTC	412,40 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 592 F	TEG 22,90 %	Coût total du crédit avec assurance 614,20 F
2	PCW 8512	7690 F TTC	658,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 769 F	TEG 22,75 %	Coût total du crédit avec assurance 882,60 F

"PRO"... COUREZ CHEZ RUN !!!
LES PCW VOUS Y ATTENDENT ! DES LOGICIELS AUSSI !!!

450 produits pour votre AMSTRAD

DES PRIX CANON !
RAMBO C 89 F NOMAD C 89 F
promotion : les 2 cassettes 170 F
SPITFIRE 40 C 99 F D 160 F
WORKING BACKWARD
4 titres : DARK STAR - TANK BUSTERS ON THE RUN - HALLS OF THE THINGS
le tout pour 105 F. D

DES JEUX
NOUVEAU ! NOUVEAU ! NOUVE.

STAIRWAY TO HELL	C 70 F
STRIKE FORCE HARRIER	C 115 F
THE WAY OF THE TIGER	C 95 F
RUNESTONE	C 80 F
2112 AD	D 140 F
TANK COMMANDER	D 140 F
FORBIDEN PLANET	D 140 F
FAIR LIGHT	C 95 F
● PROMOTION DISQUETTE	
BRUCE LEE	110 F
WIZARD'LAIR	115 F
HI RISE	110 F
HUSTLER (BILLARD)	95 F
● PROMOTION CASSETTE	
SKYFOX	80 F
JUMP JET	85 F
DEVIL'S CROWN	95 F
FRUTTY FRANK	55 F
SURVIVOR	60 F
LES 2 (SURVIVOR ET FRUTTY F.)	100 F

ET TOUJOURS !

BATMAN	C 95 F
D.T. DECATHLON	C 95 F
D.T. SUPERTEST	C 95 F
FRANKIE/HOLLYWOOD	C 105 F
KNIGHT RIDER	C 95 F
MATCH DAY	C 95 F
NEVER ENDING STORY	C 105 F
STREET HAWK	C 95 F
SUPER BOWL	C 105 F
3D VOICE CHESS	C 145 F D 179 F
THEY SOLD A MILLION	C 105 F - D 150 F
"V"	C 95 F
WORLD SERIES BASEBALL	C 95 F
COMIC BAKERY	C 95 F
GREEN BERET	C 95 F
HYPER SPORT	C 95 F - D 130 F
MIKIE	C 95 F
MOVIE	C 95 F
PING PONG	C 95 F
YIE AR KUN FU	C 105 F - D 130 F
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

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

DU SÉRIEUX

TASWORD	C 290 F D 349 F
MAXAM	C 350 F - D 449 F - ROM 798 F.
DATA FILE II (Kuma).	C 159 F. D 209 F
LASER COMPILER	C 210 F - D 250 F
LASER BASIC	C 150 F - D 210 F

Pour AMSTRAD 6128 et CPW 8256.

MULTIPLAN	498 F
dBASE II.	790 F

ÉDUCATION (Run informatique).

CONJUGAISON FRANÇAISE	C 140 F
L'ÉLECTRICITÉ EN CLASSE DE 4°	C 160 F
LA PHYSIQUE EN CLASSE DE 5°	C 160 F

HOUSSES POUR CLAVIER ET MONITEUR

• 464 couleur (2 housses)	140 F
• 464 monochrome (2 housses)	140 F
• 6128 couleur (2 housses)	145 F
• 6128 monochrome (2 housses)	145 F
• DISQUE DD1 (1 housse)	45 F
• DMP1 ou DMP2000 (1 housse)	80 F
HOUSSES PCW (3 housses)	195 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Tél. .....

logiciel .....
matériel .....

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 15 F, Matériel par SERNAM EXPRESS 160 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans

Total .....

CRÉDIT CÉTÉLEM Je choisis la proposition 1 - 2. Mettre une croix indiquant l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT**. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de ..... F par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

Je préfère régler par carte de crédit bancaire
n° de carte
Expire à fin ---/---
Date de commande :
Signature obligatoire :

A - 11

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

Un accord Infogrames Mindsoft

Mindsoft, société spécialisée dans le développement et l'édition de Systèmes Experts et Infogrames viennent de signer un accord de coédition. Cet accord est bien entendu, bénéfique pour les deux éditeurs, puisque d'une part Mindsoft profite de la force de distribution de son partenaire (force nous vous le rappelons, nouvellement accrue suite à la faillite de Vili) et que d'autre part, Infogrames s'enrichit d'un atout non négligeable dans sa volonté d'étendre son activité vers les domaines professionnels.
L'Expert, système expert fonctionnant sur CPC 6128 et PCW 8256 va donc être plus facile à trouver dans le commerce. Et dès le mois de juin, grâce à cette nouvelle dynamique, des applications de systèmes experts seront éditées dans les domaines suivants : aide de diagnostic médical, simulation et formation de la force de vente, conseil de gestion générale aux PME, PMI et secretariat.
Infogrames : 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne.

Avant Première

Nous devrions découvrir très bientôt un nouveau titre de Mastertronics, importé par Micropool, qui fait déjà un malheur Outre-Manche : Biggles. Nous n'en savons pas encore grand-chose, si ce n'est que le joueur doit d'abord se mesurer à trois jeux d'arcades successifs pour trouver la clef donnant accès au jeu d'aventure lui-même. Original. Le thème du jeu est tiré d'un film qui, lui non plus, n'a pas encore été distribué en France. Bref, c'est vraiment du nouveau, soutenu par une promotion-choc : badges, posters, autocollants, écharpes ! Biggles sort sur Commodore début mai, sur Amstrad en juin. Vous êtes privilégiés : nous le testerons pour vous dès notre prochain numéro !

Transmat Informations

Si notre programme transfert était un superbe poisson d'avril, il semble d'après vos appels téléphoniques, que le transfert d'anciens programmes originaux de cassette à disquette fasse partie de vos préoccupations. Pride Utilities propose des programmes de transferts, destinés exclusivement à des copies de sauvegarde personnelles. Ainsi, Transmat permet le passage de cassette à disquette (rien n'est plus désespérant que d'attendre plusieurs minutes le chargement d'un logiciel protégé sur cassette lorsqu'on vient de s'acheter un 6128 ou un drive DDII).
Les protections, étant souvent multiples, Transmat est parfois inefficace. Pour règler les problèmes que vous pouvez rencontrer avec certains programmes, ESAT propose un mensuel "Transmat Informations", Lequel devrait résoudre tous vos problèmes : rolocations, chargeurs... Outre les astuces pour utiliser au mieux les possibilités de ces utilitaires, vous pourrez y trouver des articles techniques. Ce nouveau magazine est disponible par abonnement. 12 numéros pour 220 F. Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez écrire à :
ESAT Software, 55, rue du Fondu, 33000 Bordeaux.

Cobra Soft sur PCW

L'éditeur châlonnais Cobra Soft vient de lancer six logiciels sur PCW. Parmi les titres proposés, on remarque "Génécar", qui permet de créer et d'intégrer dans les programmes sur PCW des graphismes. Ce logiciel utilise la technique de la fédération de caractères. "Graphologie et Biorythmes" (sur la même disquette) sont deux logiciels déjà connus et appréciés sur les CPC. Le premier permet de faire des analyses assistées par ordinateur, mais en rappelant toutefois que les résultats de cette "science" restent parfaitement relatifs. N'engagez pas vos collaborateurs en utilisant un logiciel de ce type, vous pourriez avoir quelques surprises. A conseiller pour le divertissement uniquement.
Pour ceux qui veulent éviter les rencontres tendues, utilisez donc "Biorythme". Vous découvrirez les périodes qui vous sont le plus favorables, vous permettant de réaliser de grandes choses.
Pour les fans du jeu de dames, signalons "Am-Stram-Dames" (ils ont fait fort pour le titre). On joue contre l'ordinateur avec sept niveaux possibles, de quoi se préparer pour les prochains championnats de France. Enfin, également sur une même disquette, "Force 4", un jeu de réflexion qui permet de jouer à deux contre l'ordinateur, et "Mission detector" pour les mordus des guerres galactiques (1 ou 2 joueurs). Prix de vente de ces disquettes : 199 F.
Cobra Soft, Arg Informatique. BP 155, 71104 Chalons sur Saone. Cedex.

Ils ont fait l'inventaire !

Un nom un peu particulier pour cette nouvelle société société d'édition de logiciels : Invent'Ere. Comme ils sont "tout bébé", ils recherchent des créateurs de logiciels sur Amstrad. Si vous pensez que votre dernière création mérite mieux qu'une diffusion limitée à vos (meilleurs) amis, écrivez ou téléphonez. Vous aurez peut-être des chances de voir votre œuvre critiquée dans les colonnes du meilleur des magazines sur Amstrad...
Invent'Ere. Galerie St Sébastien, 1re étage, 54000 Nancy. Tél. 83.30.18.18 ou 83.30.53.80.

S.I.S.
que voulez-vous, les autres nous aiment !!! ... Et vous ?
SAGEST-INFORMATIQUE-SOFWARE
1er distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +

STRIKE HARRIER FORCE

Editeur : Mirrorsoft
Distributeur : Innelec
Support : cassette ou disquette
Genre : simulateur de vol / arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★



Pourrez-vous relever le défi ? Telle est la question posée par ce logiciel. Vous vous retrouvez assis dans le cockpit d'un Harrier, fabuleux avion de chasse britannique. Parmi vous, certains ont déjà dû se faire les griffes sur des simulateurs de vol : Strike Harrier Force vous réserve quelques surprises... Contrairement à tout ce que vous avez pu "piloter", le Harrier a la particularité de pouvoir changer la direction de sa poussée moteur, de l'horizontale... à la verticale !

Vous commencez à comprendre pourquoi ce simulateur diffère des autres et quelles pourront être les surprises dans le pilotage. Après un logo de présentation (très rapidement chargé) et un aperçu du cockpit, l'ordinateur vous propose un menu composé de différents niveaux. Un bon conseil... évitez d'être présomptueux ! Choisissez les options les plus simples, les autres viendront en leur temps.

Votre choix effectué, votre mission commence. Le tout est déjà de pouvoir décoller (pas de panique et un peu de patience, que diable !!). Les volets, la vitesse, l'inclinaison sont O.K. C'est parti... Le jeu se déroule "plein écran". Vous croyez effectivement être dans un cockpit et la vue en trois dimensions des montants fait bonne impression. Le graphisme se révèle donc, dès le début, prometteur. Il est très bon, très coloré et agréable. Le bruitage de vos tuyères ne dépare pas l'ensemble : c'est réaliste.

Si vous arrivez à décoller dès le premier essai, il vous faudra vous familiariser avec le maniement de l'appareil. Cela ne se manie pas comme une navette spatiale, ces engins-là.. Un avertisseur retentit, signe d'un danger imminent, un message clignote, l'appareil vibre... Comme quoi, quelques pokes bien placés peuvent donner, via une destabilisation de l'écran, une touche supplémentaire de finition. Ces avertisseurs sonores (prenez la précaution de baisser le volume si vous vous entraînez en cachette de votre fils, lorsque toute la petite famille dort...) proviennent de l'ordinateur de bord qui vous aide dans le pilotage et remplit différentes tâches : gestion de votre position sur une carte symbolique (FOFTRAC), recherche et localisation de bases d'ennemis, mise en œuvre de l'armement (missiles, bombes) et d'autres fonctions que le manuel (27 pages) vous détaillera...

D'un maniement assez complexe (joystick et une trentaine de touches au clavier), le pilotage est lui aussi réaliste. Les commandes répondent bien, l'horizon bouge et le paysage (à basse altitude) défile sous votre avion. Effet garanti lors de tonneaux à basse altitude ! Ce Harrier n'est pas un chasseur qu'on fait décoller en se resservant une tasse de café et qu'on arrive à poser "comme une fleur" en regardant d'un œil distrait la fin des jeux de 20 heures ou la dernière manif pacifiste à la télé...

Tout surveiller et combattre à la fois !

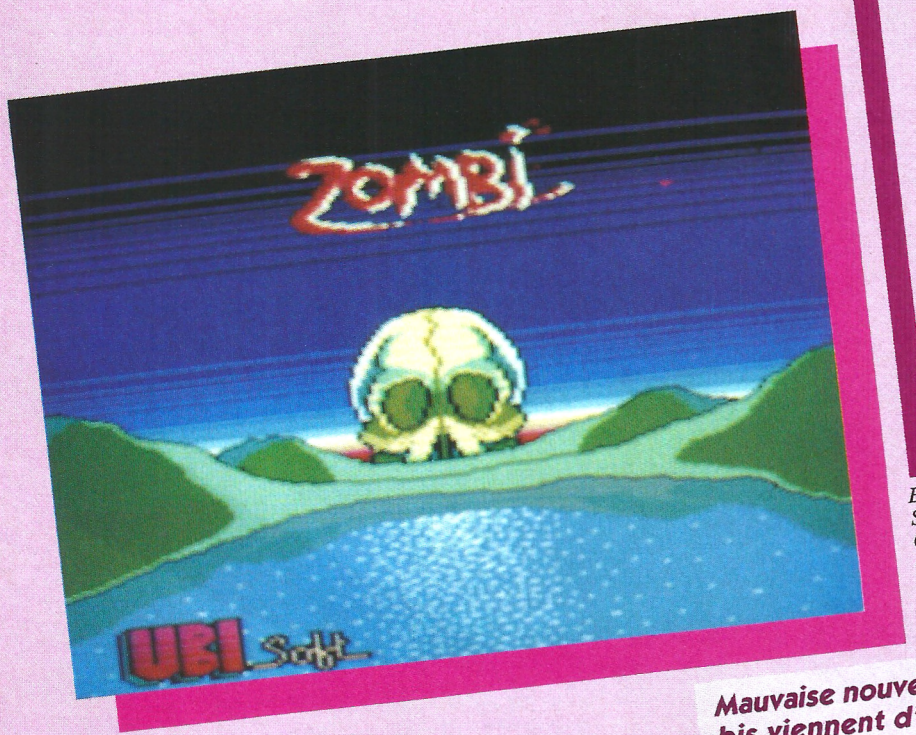
En parlant de pacifisme, nous avons déjà évoqué la présence d'armement... Ce simulateur n'est donc pas si innocent. Le Harrier est avant tout un chasseur de combat, qu'il va vous falloir maîtriser en vue de modes affrontements. C'est la partie "Arcade" du logiciel. Dans le style de SKYFOX, référence dans le genre, vous aurez à affronter, sur terrain opérationnel, tanks et avions ennemis. Ravitaillements sur vos bases (à condition de les retrouver), atterrissages, bombardements, donnent à cette partie arcade un piquant que "le tir à outrance" ne possède pas. Il n'est déjà pas évident de surveiller le tableau de bord fourni en instruments, ça l'est encore moins en phase de combat... Atterrir correctement, lorsqu'une cohorte de chars assiège votre base et que des avions ennemis cherchent à se rajouter un petit drapeau sur la carlingue, relève d'un certain sport (cérébral).

A rappeler, vu la complexité apparente du jeu, que celui-ci est livré avec une carte complète du tableau de bord, de toutes les commandes et affichages récapitulés. Il n'y a pas de honte à la laisser en permanence à côté de soi : mieux vaut pouvoir d'un seul coup d'œil s'y référer. Par prévoyance... car lorsque tout clignote, tremble ; lorsque l'ennemi fait face, sortir et feuilleter son manuel du parfait pilote fait mauvais effet...

L'instrumentation "traditionnelle" est bien fournie mais on peut "regretter" la partie arcade au détriment d'options de pilotage pur. (Atterrissages sans visibilité, vue de la piste en 3D. au décollage et à l'atterrissage...). Harrier est malgré tout un bon compromis, bien réalisé dans toutes ses phases et les fanatiques de simulateurs peuvent se rassurer, on retrouve les principaux indicateurs : VSI, ASI, Gyrocompas, indicateur de position/roulis, témoins de puissance, de volets, de frein, de train etc... qu'on ne trouve habituellement pas sur ce type de logiciel. En plus, le pilotage représente un vrai défi qu'on aurait tort de négliger.

Bref, Strike Harrier Force n'est pas un véritable simulateur de vol. Il comprend une partie arcade qui n'est pas inintéressante et qui fait également appel à notre sens stratégique (vous pouvez suivre les mouvements ennemis et agir en conséquence, en anticipant). Le graphisme est sans reproche, le son bien réalisé mais un peu lancinant à la longue. On a vu des instrumentations plus complètes ou plus faciles à lire : celle-ci est correcte et correspond bien à une simulation de vol. A signaler une superbe présentation sous jacquette grand format couleur avec notice (27 pages) EN FRANÇAIS, carte récapitulative et démo incorporée au logiciel. Du bon travail, soigné, agréable qu'il vous faudra, tôt ou tard (pourquoi vous en priver ?) vous procurer.

F. Nardeau



ZOMBI

Editeur : Ubi Soft
Support : disquette
Genre : aventure
Graphisme ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Mauvaise nouvelle : venus d'on-ne-sait-où, les Zombis viennent d'envahir la Terre. Cette armée terrible de morts-vivants est sans pitié ; heureusement, il reste encore quelques coins préservés, vers lesquels, avec trois compagnons, vous fuyez en hélicoptère...

Cette dramatique situation initiale, un manuel de 32 pages, avec une énorme bande dessinée, vous la conte en détail. L'aventure commence exactement au moment où l'hélicoptère tombe en panne de fuel... Un atterrissage en catastrophe sur le parking d'un centre commercial désaffecté, et les ennuis commencent !

Pour le moment, pas de zombis à l'horizon. Un écran superbement organisé vous donne une vue complète de la situation : l'hélicoptère est visible dans une fenêtre graphique qui sera votre champ de vision pour toute l'aventure. Les changements de lieu provoquent le changement de ce dessin par scrolling horizontal : parfait et extrêmement rapide. Juste au-dessus, le portrait de vos quatre aventuriers : en fait, ils agissent presque isolément, et l'on peut considérer qu'ils représentent quatre "vies" successives pour le joueur. L'aventurier actuellement utilisé a sa carte de visite dans le coin supérieur droit : son portrait, son nom, un cadre où apparait l'objet qu'il tient en main, et trois indicateurs de niveau, pour sa force, sa santé, et son habileté. Attention : toutes les heures (en temps fictif, décompté par une montre sous la carte de visite), l'ordinateur effectue un bilan de santé. Un personnage exténué risque de devenir lui-même un zombi, et par là-même... un ennemi supplémentaire ! Vous devrez donc veiller à nourrir, soigner, et au besoin faire dormir, chacun de vos aventuriers ! Le jeu alterne d'ailleurs des périodes de jour et de nuit.

En bas de l'écran, des icônes : pas de vocabulaire à chercher, tous les mouvements et actions dont vous avez besoin sont là, il suffit de sélectionner l'icône de son choix avec le joystick. Dix-huit actions possibles au total : chapeau ! Sans oublier bien sûr les options de sauvegarde ou de chargement d'une partie en cours, ou encore de pause, si l'on vous dérange...

En route ! Le centre commercial fourmille évidemment d'objets de première utilité. Des jumelles, par exemple, pour voir l'ennemi de loin. Ou une lampe, pour s'éclairer dans les sous-sols obscurs. Suprême raffinement : avec la lampe, la fenêtre de vision se réduit à un pauvre cercle ; avec les jumelles, votre vision est aussi limitée par leurs contours !... Plus fort encore : les objets que vous pouvez prendre, manier, utiliser, se détachent en couleur à l'intérieur de la fenêtre de vision. C'est éviter au joueur bien des tâtonnements inutiles pour lui laisser les seules joies de l'action. Avec un peu d'habitude, vous saurez très vite effectuer les opérations les plus complexes. Comme visionner une cassette dans un magasin de vidéo. Ou quitter le bâtiment par la fenêtre le long d'une corde...

On reconnaît ainsi par une foule de détails réalistes le soin extraordinaire qui a été apporté à ce jeu. Vous retrouverez en bonne place les cadavres de vos amis trop vite disparus... Vous devrez réfléchir : c'est bien beau d'exterminer tous les zombis qui passent (la présence d'un ennemi fait apparaître dans un cadre le portrait du zombi moyen), encore faut-il veiller à ne pas être asphixié par l'odeur des cadavres putréfiés, bilan de santé horaire oblige... Par bonheur, il y a un grand congélateur dans les sous-sols. Mais comment transporter les cadavres ? Tiens, il y a des chariots à provisions qui trainent un peu partout...

Mieux vaut ne pas vous en dire plus ! La réalisation impeccable de Zombi vaut à elle seule le déplacement, et on a rarement vu jeu d'aventure avec un affichage aussi complet et à la fois aussi lisible. Les dessins sont excellents et minutieux, les icônes parfaitement compréhensibles, et le programme enchaîne toutes les actions et leurs conséquences avec une rapidité étonnante. En un mot : luxueux !

Quant à l'ambiance générale, elle est franchement morbide et angoissante. Un centre commercial en proie à la putréfaction, plus de cents lieux abominables, des zombis à donner des cauchemars, et un enchaînement d'actions à suivre impitoyablement... avant ou pendant la nuit !

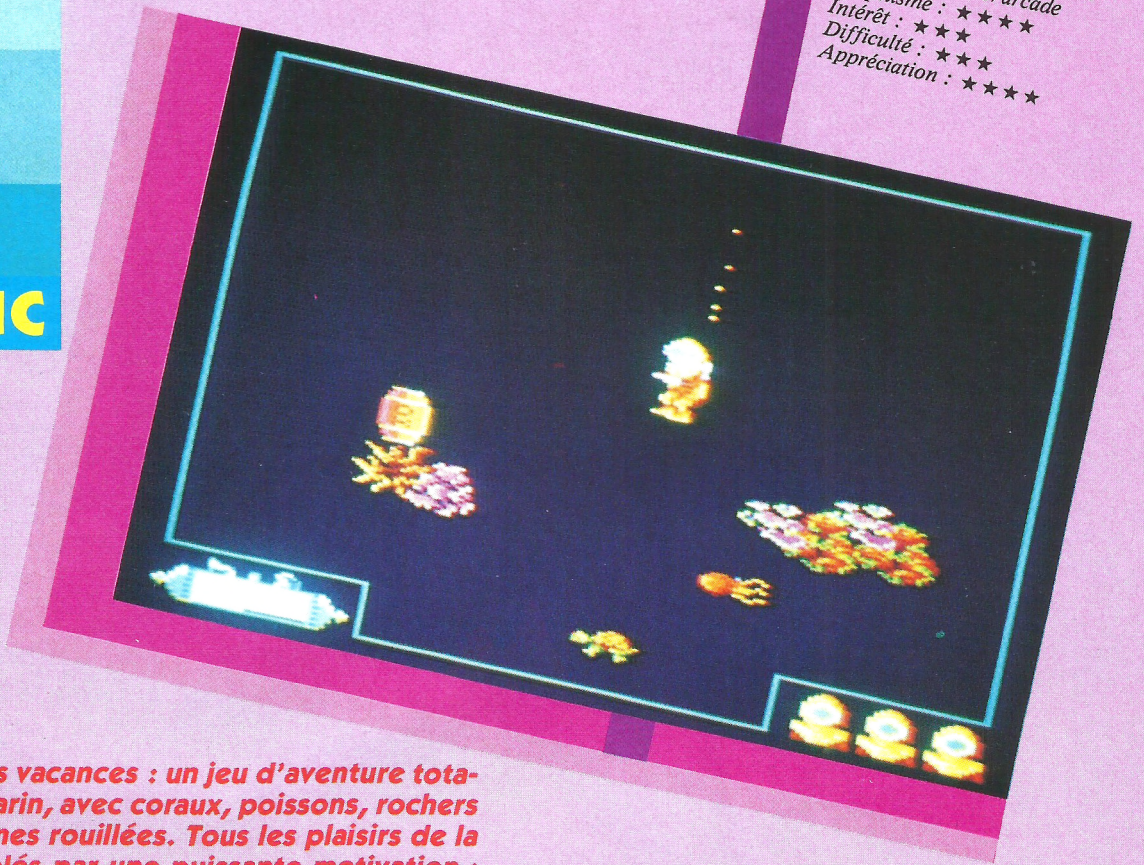
Le lancement du programme crée d'ailleurs bien l'ambiance : un générique rythmé à la batterie, suivi d'une tête de mort sur fond de paysage radioactif, ponctuée par une musique à vous glacer le sang... Et en cas d'échec, l'affichage final n'est pas mal non plus !

Vraiment un "must" en matière de logiciel d'aventures. Bref, un jeu AFFREUX !

Jean-Michel Maman

PACIFIC

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



Ça sent déjà les vacances : un jeu d'aventure totalement sous-marin, avec coraux, poissons, rochers et vieilles chaines rouillées. Tous les plaisirs de la plongée, doublés par une puissante motivation : retrouver à plus de 1 000 mètres de fond le fabuleux trésor des Atlantes !

Dès le premier écran, vous voilà déjà bien mouillé : un ou deux mètres sous l'eau, pas plus, mais vous êtes déjà en tenue, scaphandre, bouteilles, et... pistolet ! Bien sûr, puisque toutes les créatures marines que vous pourrez rencontrer sont mortelles. Avec seulement trois vies pour mener toute l'expédition, mieux vaut quand même pouvoir se protéger...

Un petit coup de joystick, et vous voici parti vers les profondeurs inquiétantes de l'océan. Les écrans défilent. Tous semblables ou presque : des poissons, des tortues (une race sans doute encore inconnue, à cette profondeur...), puis quelques rochers, un peu de corail. Très joli, mais on se lasse : n'y aurait-il rien d'autre à faire que d'éviter ces poissons en fait assez lents et peu dangereux ?

Puis, surprise, posé sur un roc, apparaît un sextan. Le plongeur se pose dessus. Vous appuyez sur le bouton d'action... Stupeur : un nouvel écran vous dévoile une coupe latérale de l'océan. Le point qui clignote, c'est vous. Malheur : il est tout petit dans l'immense océan !

Vous avez enfin une vue d'ensemble du jeu. Pacific ne mise pas sur quelques écrans très difficiles, mais sur un territoire que ses dimensions immenses rendent terriblement dangereux. Au-delà de l'aventure, vous trouvez la griserie de l'exploration : plus de 2 000 écrans (estimations), même assez faciles, avec seulement trois vies... les probabilités sont contre vous !

Toutefois, plus le plongeur descend, plus il rencontre de difficultés. D'abord, les fonds deviennent de plus en rocheux. Certains passages sont trop étroits, infranchissables. Une solution : ramasser ou avoir transporté un tonneau de dynamite, tirer dessus en s'éloignant rapidement pour le faire exploser, et dégager ainsi le passage. Pas très facile, et périlleux. En outre, vos munitions sont limitées, huit balles pas plus.

Plus bas encore apparaissent les mines : d'étranges grenades, qui explosent et tuent le plongeur au moindre contact. Evidemment, elles sont placées aux endroits stratégiques... Plus agréables sont les pompes à air. Les Atlantes, prévoyants, ont installé des distributeurs gratuits d'air pour les pauvres plongeurs à la recherche de leur fabuleux trésor : c'est gentil ! Ce qui l'est moins, c'est que certaines pompes sont en panne, et que d'autres sont sauvagement défendues par des mines. Un cadeau empoisonné !

Autre mystère : la porte. Elle vous donne accès à une série de salles et de couloirs. Vous pouvez y trouver des balles et des vies supplémentaires. Hélas, le chemin est complexe, farci de pièges, et vous risquez souvent de vous retrouver désespérément bloqué... La preuve ? Au début du jeu, vous pouvez choisir la touche ENTER pour vous suicider dans les cas désespérés !
Bref, il faut vous armer de beaucoup, beaucoup de patience. La plongée est très longue, les fonds sous-marins immenses, et toujours plus dangereux. Remarquez, votre patience est souvent récompensée : des écrans superbes qui font de cette aventure un véritable voyage, des découvertes vraiment inattendues... Pacific est un logiciel un peu à part : il s'adresse avant tout aux aventuriers qui ont du souffle, et qu'une exploration d'une ou deux heures n'effraie pas. Peu d'enigmes, mais beaucoup d'endurance et de sens de l'orientation : Vingt Mille "lieues" sous les mers aurait aussi été un bon titre !

Jean-Michel Maman

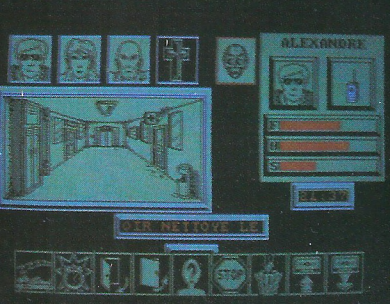
ZOMBI

AMSTRAD CPC
464/664/6128
(Disquette)

UBI Soft

PROCHAINEMENT
DISPONIBLE
COMMODORE
ET SPECTRUM

180 F
VERSION
DISK





NOM : _____

ADRESSE : _____

_____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

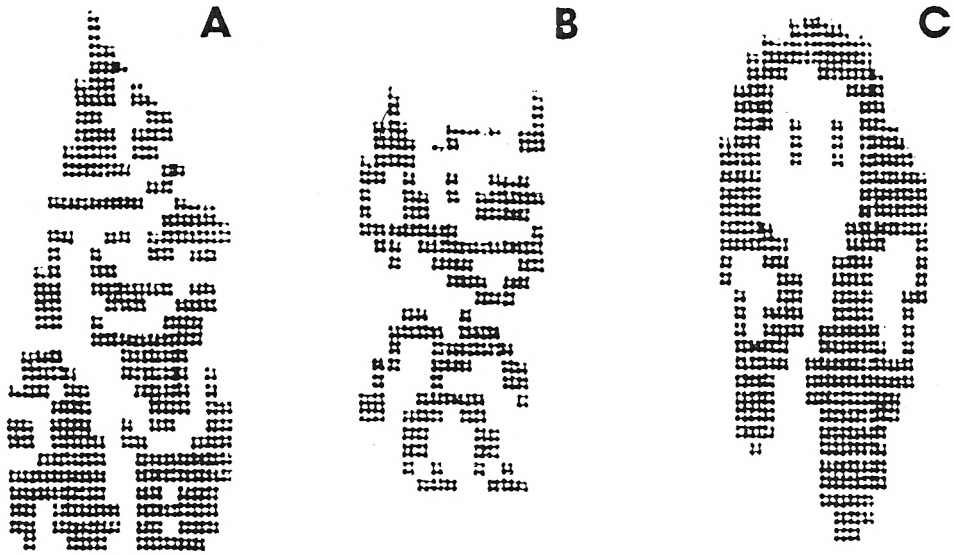
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

A - 11

AVEC MASTERTRONICS

Gagnez un week-end à Londres pour deux personnes



Le programme

Vendredi 6 septembre : arrivée à Londres en fin de journée. Repas.
Samedi 7 : visite du PCW Show (Personal Computer Weekly) avec la presse et l'équipe de Mastertronics. Soirée avec spectacle.
Dimanche 8 : tour de la ville (Covent Garden, musée de Madame Tussaud,...). Repas. Vol de retour vers Paris dans l'après-midi.
Le gagnant pourra emmener avec lui la personne de son choix (s'il a moins de 16 ans, un parent de préférence).
Vous connaissez sans doute Spellbound, le jeu d'aventure fantastique de la collection M.A.D. de Mastertronics ? C'est très simple : les trois silhouettes ci-dessus représentent des personnages rencontrés dans le jeu. Regardez-les attentivement, et retrouvez le nom de chacun. Pour répondre, associez la lettre de la silhouette et le numéro du nom qui lui correspond. Par exemple, si vous pensez que la silhouette A est celle du « Magic Knight », inscrivez un 2 après Personnage A. Facile, non ? Encore faut-il être observateur ! Renvoyez-nous le coupon ci-dessous (ou recopiez-le) SUR CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT à AMSTRAD MAGAZINE, « Mastertronics », 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris, avant le 25 juin 86, le cachet de la poste faisant foi.
S'il y a plusieurs bulletins dont les réponses sont justes, le gagnant sera tiré au sort parmi eux. Son nom sera publié dans le numéro 13 d'Amstrad Magazine, qui paraîtra le 25 juillet.

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

Les noms des personnages

1/ THE BANSHEE
2/ MAGIC KNIGHT
3/ ORIC THE CLERIC
4/ LADY ROSMAR
5/ SAMSUN THE STRONG
6/ FLORIN THE DWARS
7/ GIMEL HE WIZARD

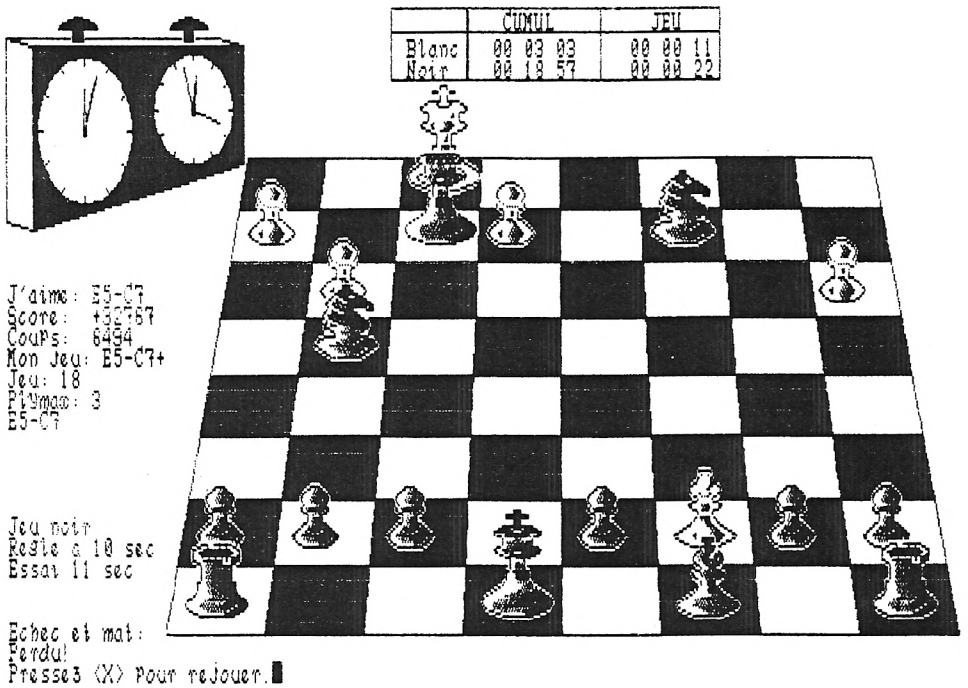
Coupon-réponse

Concours Mastertronic

PERSONNAGE A : .....
PERSONNAGE B : .....
PERSONNAGE C : .....

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

Si mineur, signature des parents :



3D CLOCK CHESS

Vous voulez devenir un "vrai" joueur d'échecs ? Alors il vous faut pouvoir affronter un adversaire expérimenté et patient, apprendre à calculer plusieurs coups à l'avance, vite et bien. Vous avez donc besoin d'une horloge pour évaluer votre temps et d'une vision claire du jeu : autant d'avantages que vous offrent les options et l'affichage 3 D de ce nouveau logiciel pour PCW.

"Ils" n'ont pas menti : l'affichage 3 D est vraiment en trois dimensions, et on garde une vision parfaite de la situation dans toutes les configurations de jeu. Dans le coin supérieur gauche, on trouve la fameuse pendule : à deux cadrans, comme les vraies pendules d'échecs. Seulement, vous n'aurez pas à appuyer sur le bouton pour mettre fin à votre réflexion. Le programme s'en occupe, et vous indique dans un tableau la durée déjà écoulée pour ce coup, et la durée cumulée de réflexion depuis le début de la partie.

Vous jouez donc contre l'ordinateur... N'ayez pas peur, il a beau être fort, vous pouvez le régler à votre guise. Par exemple, en lui imposant pour chaque coup un délai de réflexion très court... Ou en l'obligeant à utiliser pour chaque coup la même durée de réflexion que vous : poussez-le à la faute !

Ces restrictions de temps déterminent donc bien le niveau de force de l'adversaire/ordinateur. Plus il est "serré", moins ses tests sont nombreux et précis, plus son jeu est approximatif. De fait, cela n'influe guère en début de partie : l'ordinateur dispose d'une large bibliothèque d'ouvertures, très rapidement accessibles...

Si vous débutez et si vous avez soif d'apprendre, le programme peut aussi jouer certains coups à votre place, à votre demande : il suffit de presser une touche du clavier ! Bien sûr, il choisit le meilleur coup possible. S'il vous reste un peu de fierté, une autre option se contentera de vous conseiller... Enfin, si vous êtes découragé, vous pouvez devenir simple spectateur : l'ordinateur jouera tranquillement sous vos yeux les blancs et les noirs.

Vous entrez vos coups en donnant successivement les coordonnées du point de départ, puis d'arrivée, de la pièce déplacée. Vous pouvez choisir l'affichage ou non des coordonnées du damier.

Le programme mémorise tous les coups, jusqu'à un maximum de soixante-deux. Vous pouvez donc revoir l'évolution de la partie. Mieux : toutes les parties peuvent être stockées sur disquette... Pour ne conserver que vos victoires ? Rien n'a bien sûr été oublié des règles du jeu : roque et prise-en-passant se font directement, sans autres indications que les coordonnées. Les pions menés "au bout" peuvent être convertis, au choix en une Dame, une Tour, un Fou, ou un Cheval. Ce genre de détail est souvent oublié par bien des logiciels d'échecs, aussi incroyable que cela puisse paraître !

Enfin, les spécialistes peuvent s'exercer à l'analyse de positions en rentrant la position des pièces dans le problème à étudier. L'ordinateur pourra aussi proposer une solution... Et la sauvegarde sur disquette permet de se constituer une sacrée bibliothèque de problèmes !

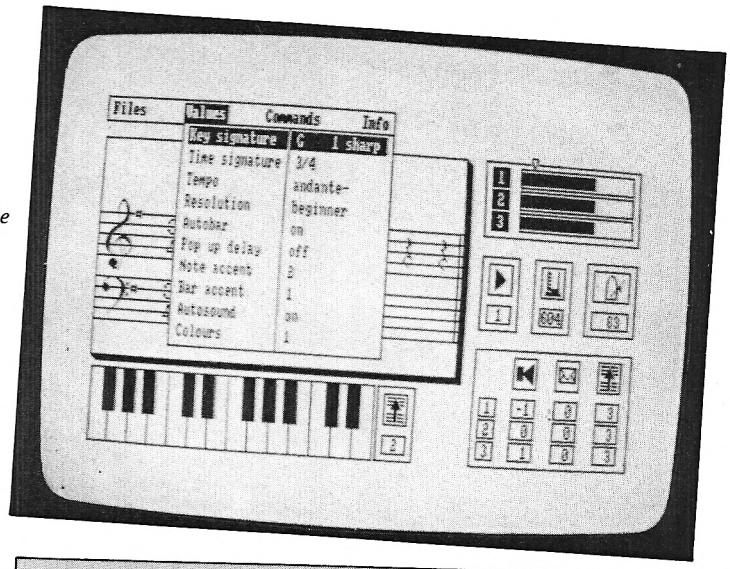
Les esthètes apprécieront de pouvoir redessiner les pièces de jeu (quelle luxe !), de faire tourner le plateau pour examiner la bataille sous un angle différent, ou encore de passer l'écran en vidéo inverse. Cette dernière option est surtout utile pour effectuer une copie de l'écran sur imprimante, aussi possible.

On voit donc mal quels reproches adresser à ce logiciel d'échecs à la fois très complet et d'une grande maniabilité. Sa complexité le destine aux amateurs comme aux stratèges expérimentés, et les différentes options de conseil, de démonstration, et de stockage des parties en font aussi un programme "éducatif". Ajoutez à cela l'excellente définition graphique du PCW, et une absence de couleurs qui ne gène personne : le logiciel parfait pour une machine "pro".

Jean-Michel Maman

THE MUSIC SYSTEM

Editeur : Rainbird
Distributeur : Run Informatique
Support : disquette et cassette
Genre : utilitaire musical
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★



T.M.S est un utilitaire de composition musicale très performant : un programme complet, agréablement présenté et accompagné d'une notice (en anglais) détaillée, ne demandant pas une connaissance technique poussée de la langue de Shakespeare. Toutes informations y sont données pour vous puissiez tirer le maximum de votre logiciel... et vous verrez que vous pourrez en tirer plus que ce que vous n'osiez imaginer !

(T.M.S)

Après le sempiternel écran de présentation (logo de Rainbird), vous pouvez régler les couleurs du fond. La présentation de l'écran est "à la Macintosh", fenêtres plus icônes, en mode 2. La réalisation et l'organisation de l'écran sont très convaincants quant à l'efficacité de l'ensemble. Tout y est net et précis. Cet écran est divisé en cinq "modules" principaux : portée, clavier, contrôle des trois voies (enveloppes, volumes et octaves). La portée comporte à la fois les clés de Sol et de Fa. Cette caractéristique est très utile pour la mise au point de morceaux avec accompagnement. Vous avez accès à tout moment à l'un des modules. L'option sélectionnée est alors "ombrée". Ce logiciel permet de jouer des notes à partir du clavier, de les stocker sur support magnétique (pour la postérité, qui sait ?) et de les retrouver plus tard. L'écriture des notes sur la portée est très précise et très lisible. Un premier bon point.

La possibilité d'entrer des notes au clavier (musique jouée comme avec un instrument) vous demandera une certaine connaissance de la musique, car elle se fait en temps réel (accords, durée d'appui, silences...). Les néophytes pourront se rabattre sur l'éditeur. Celui-ci autorise l'entrée des notes une à une sur la portée. La note choisie apparaît alors à une position médiane et il vous suffit de la déplacer à l'endroit voulu. Vous pourrez ainsi décoder une partition de J.S. Bach ou Mozart, simplement en "recopiant" la partition-papier à l'écran. Génial, non ?

Vous pouvez d'ailleurs tester la hauteur (le son) de la note avant de valider son entrée. T.M.S, par cette possibilité, ainsi que par l'opportunité de visualiser la position de chaque note lors de l'exécution d'un morceau, peut donc également être perçu comme un bon outil d'apprentissage du solfège et de la musique en général.

Le logiciel comporte de très nombreuses options accessibles par menus déroulants et fenêtres multiples. Mis à part les cinq modules permanents à l'écran, les choix et réglages s'effectuent à l'aide du déplacement d'une barre en vidéo inverse, dans ces menus amovibles, et par une simple validation de ces choix. Très pratique.

T.M.S. "un must"

Au niveau des caractéristiques internes, vous avez à votre disposition quatre octaves, avec possibilité de faire jouer une mélodie sur deux octaves simultanément. Durant l'exécution d'un morceau, vous pouvez directement intervenir sur le contrôle des voies en les allumant ou éteignant séparément (voies 1 et 2, voies 1 et 3, voie 1 seule etc.). Lors de la saisie, directe ou par l'éditeur, vous pourrez stocker jusqu'à 999 notes par canal, ce qui est suffisant et déjà impressionnant. Une icône (espèce de verre gradué, à gauche du métronome) vous indique à tout moment la place restante pour un canal donné. La vitesse d'exécution d'un même morceau est également paramétrable. Les réglages peuvent s'effectuer dans l'un des menus, d'après une notation musicale conventionnelle (allégro, presto, andante...) ou directement sur le métronome. Celui-ci, détail peut-être insignifiant mais qui fait ressortir le soin apporté à ce logiciel agite son balancier de gauche à droite, avec une vitesse proportionnelle au rythme choisi. C'est très agréable...

Le système comprend également, entre autres options, un éditeur d'enveloppes. Vous définissez votre son (volume, enveloppe, durée, sustain...) et pouvez immédiatement écouter le résultat sur un court extrait. D'ailleurs, à l'intérieur du logiciel se trouvent diverses musiques préprogrammées (classiques, traditionnelles, modernes). Elles sont, en tant que fichiers, accessibles par une simple manœuvre de chargement. Vous pouvez les modifier et les sauvegarder de nouveau, avec un autre timbre et un autre rythme, par exemple. T.M.S, lors des sauvegardes, distingue les fichiers "musiques" et les fichiers "réglages" (vitesse, enveloppes...). Vous pouvez donc les appeler séparément et faire toutes sortes de mixages. Ce synthétiseur est donc très efficace et n'a pour limites que la justesse de votre oreille et l'ampleur de votre imagination.

Tous les morceaux et réglages peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette (la version disquette est évidemment plus pratique et plus adaptée). Seul reproche, toutefois : l'impossibilité, outre la sauvegarde magnétique, de conserver une trace de vos compositions sur papiers, sous forme de datas réutilisables dans vos créations informatiques. Dommage...

Autre récrimination mineure : le manuel en Anglais. Celui-ci, fort bien présenté, imprimé sur papier glacé et couverture cartonnée reliée, comprend, malgré tout, une foule de diagrammes qui aident à la compréhension. La notice comporte également des tables de références, très faciles à traduire par un non-angliciste armé d'un dictionnaire : elles vous donnent une vue globale des touches et de leur fonction. A conserver à proximité de votre clavier

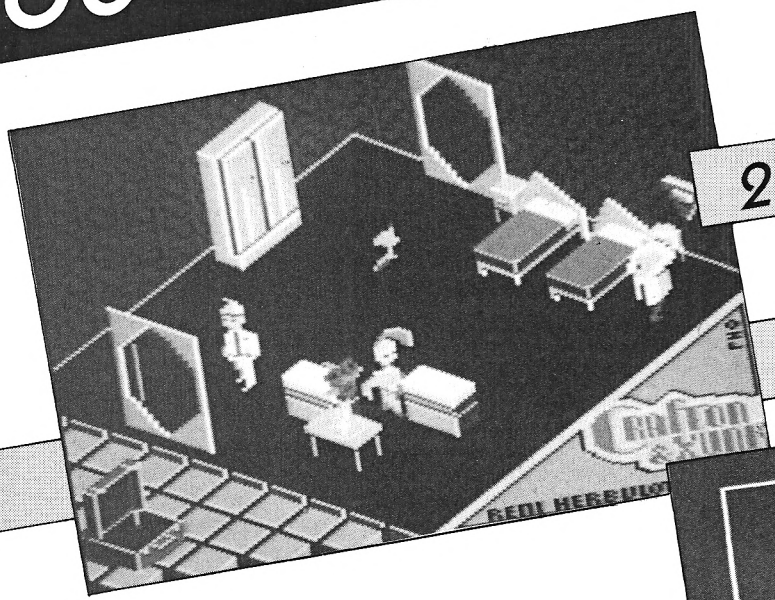
Quoi qu'il en soit, TMS est une superbe réalisation, très efficace et très plaisante à utiliser. C'est un "Must" pour tous les passionnés de "Musique Assistée par Ordinateur", et l'un des meilleurs, sinon le meilleur programme "musical" qu'il nous ait été donné de voir et tester. Absolument génial.

F. Nardeau

Rainbird Software / British Telecom : Wellington House - Upper St Martin's lane - London WC2H 9DL - England.

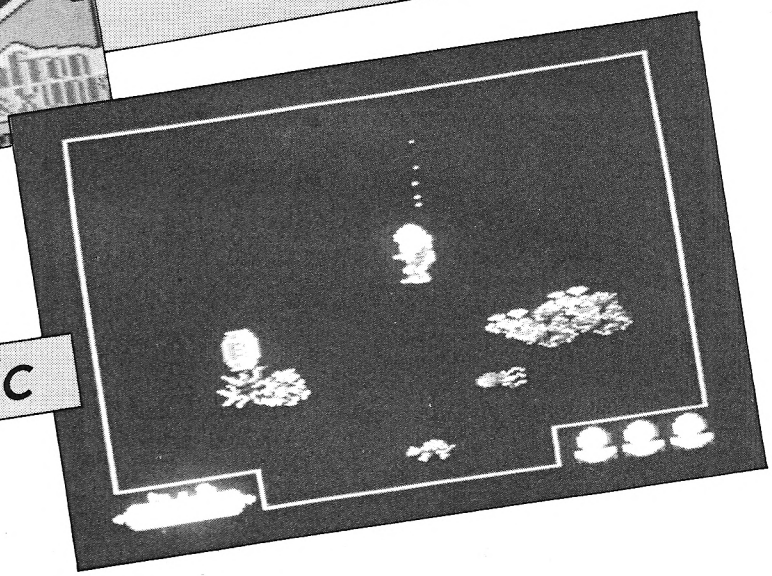
GAGNEZ 60 LOGICIELS

ERE INFORMATIQUE



20 Crafton et Xunk

20 Eden Blues



20 Pacific

QUE D'EAU, QUE D'EAU !

Avec le logiciel Pacific, vous pouvez partir à la découverte des fonds marins... D'accord, mais en connaissez-vous assez sur la mer et l'eau en général ? Un bon plongeur doit être « dans le bain » !
Répondez donc juste à ces cinq questions, en précisant à chaque fois la lettre de votre réponse. Soixante gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins justes, et chacun recevra un de ces trois logiciels Ere Informatique (indiquez votre préférence).

1/ Quel est le plus grand océan ?

A/ L'océan Atlantique
B/ L'océan Pacifique
C/ l'océan Indien

2/ Quel est le plus grand golfe ?

A/ Le golfe Persique
B/ Le golfe du Bengale
C/ Le golfe du Mexique

3/ Quel pourcentage de la superficie du globe terrestre est occupé par les océans ?

A/ 72,4 %
B/ 70,8 %
C/ 66,3 %

4/ Quelle est la profondeur moyenne des océans ?

A/ 2 730 mètres
B/ 3 554 mètres
C/ 1 432 mètres

5/ Combien de fois l'eau de mer est-elle plus salée que l'eau des fleuves ?

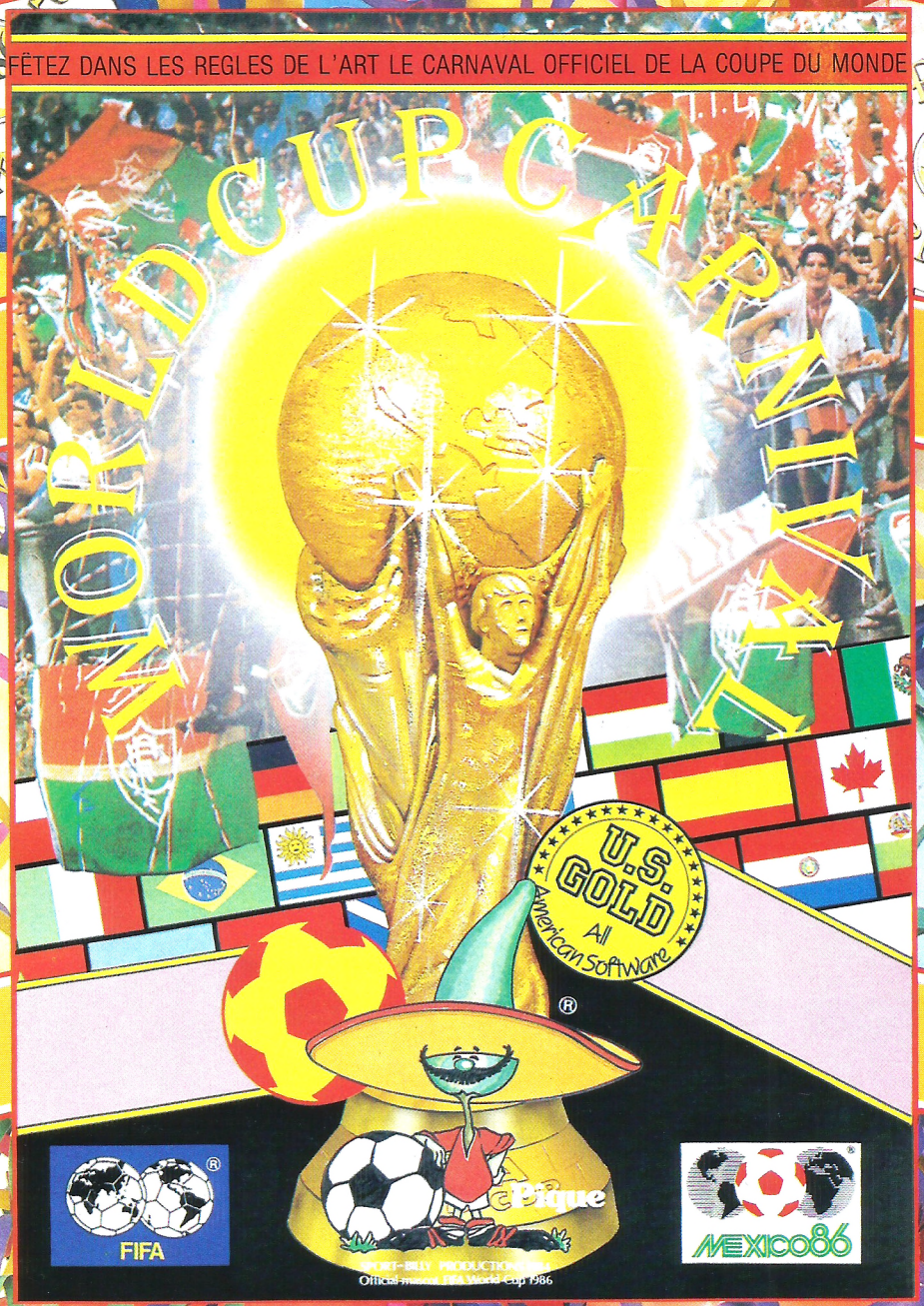
A/ 1 200 fois
B/ 270 fois
C/ 112 fois

Envoyez votre réponse SUR CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, à Amstrad Magazine, Concours « Que d'eau ! », 55, avenue Jean-Jaurè, 75019 Paris, avant le 10 juin 86, le cachet de la poste faisant foi. N'oubliez pas non plus de donner votre nom et votre adresse ! Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

FETEZ L'EVENEMENT

1986

FÊTEZ DANS LES REGLES DE L'ART LE CARNAVAL OFFICIEL DE LA COUPE DU MONDE



AMSTRAD K7

AMSTRAD disquettes

COMMODORE 64 K7 et disquettes

SPECTRUM

FIFA

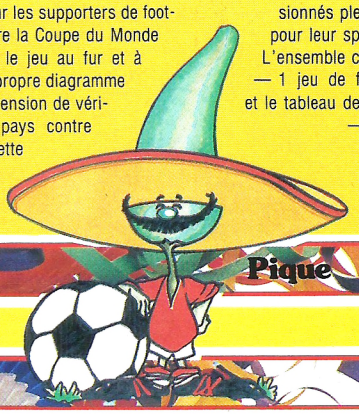
MEXICO86

CARNAVAL COUPE DU MONDE

Le seul jeu officiel sur ordinateur pour les supporters de football. La seule vraie manière de suivre la Coupe du Monde pour les fanas de la micro. Jouez le jeu au fur et à mesure qu'il se déroule, avec votre propre diagramme de progrès. Sur ordinateur vivez la tension de véritables rencontres internationales, pays contre pays, et entrez dans l'esprit de cette mémorable compétition et de son cadre latino-américain célèbre pour son carnaval, ses gens passionnés pleins de ferveur et d'enthousiasme pour leur sport.

L'ensemble comprend :

— 1 jeu de football à épreuves éliminatoires et le tableau des championnats sur l'ordinateur.
— Tableau des championnats de la Coupe du Monde en couleur.
— Drapeau autocollant Coupe du Monde. — Poster couleur Coupe du Monde.



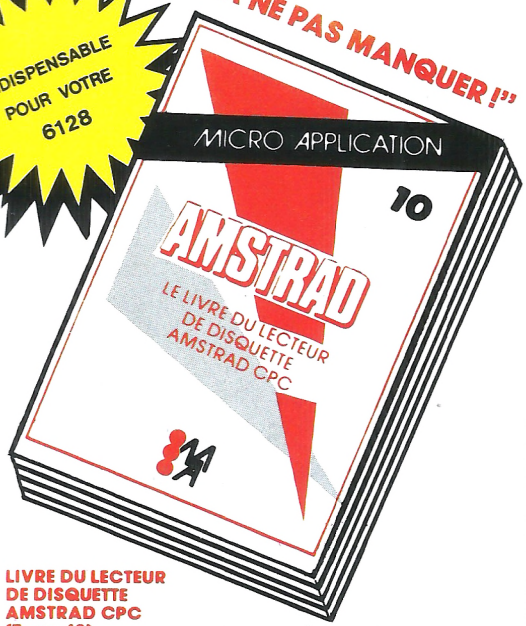
U.S. GOLD All American Software

U.S. GOLD France - BP 9 - 06740 CHATEAUNEUF - Tél. 93.45.57.12

les plus de Micro

INDISPENSABLE POUR VOTRE 6128

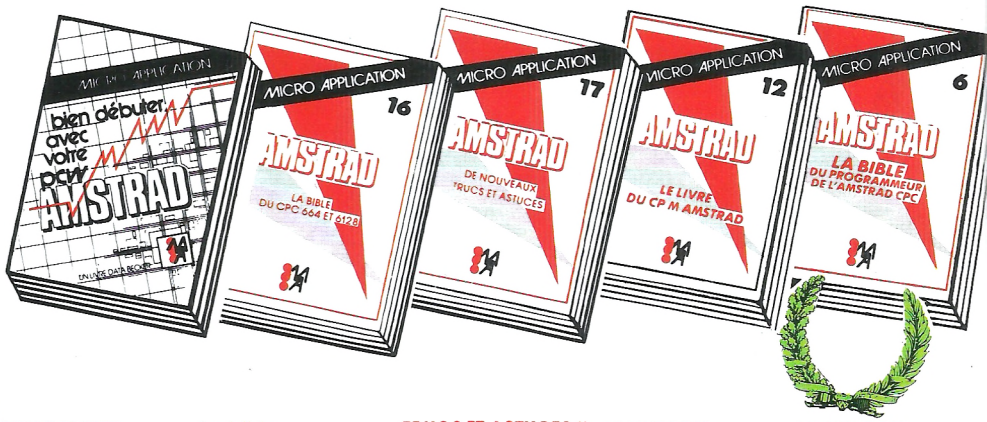
"A NE PAS MANQUER !"



LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le 6128 DDI-1 et le 664! Utile au debutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commente, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS a l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...

Ref. : ML 127
Prix : **149** FF



BIEN DEBUTER AVEC LE PCW

T21 : Le premier livre pour l'AMSTRAD PCW! Cet ouvrage vous permettra de réussir à coup sûr vos débuts sur le PCW. On découvre pas à pas le puissant taitement de texte LOCOSCRIPT, puis la programmation BASIC MALLARD et l'utilisation de CP/M. Indispensable pour bien profiter de son PCW.
Réf. : ML 162
Prix : **129** FF

La bible des CPC 664/6128 (tome 16)

Un regal pour tous ceux qui veulent tout connaitre 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 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 !

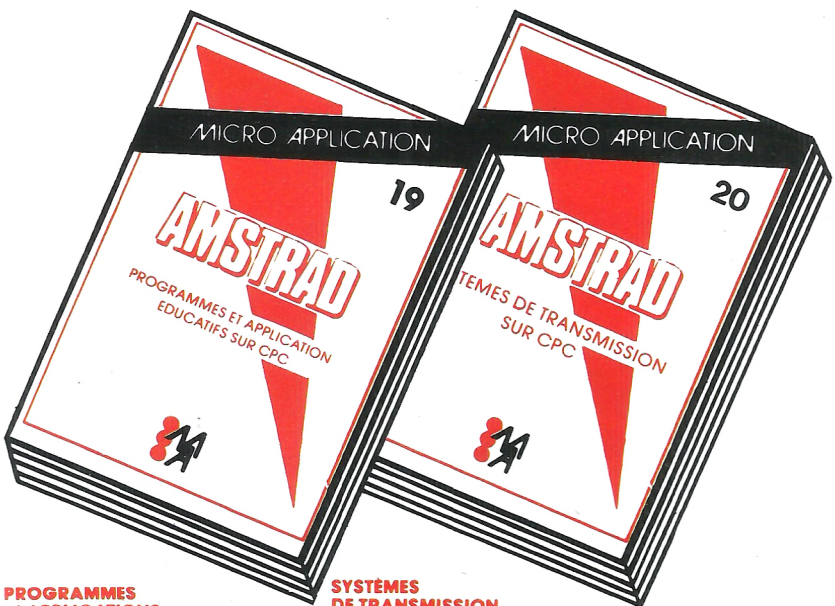
Réf. : ML 147
Prix : **129** F TTC

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

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 profondeur 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

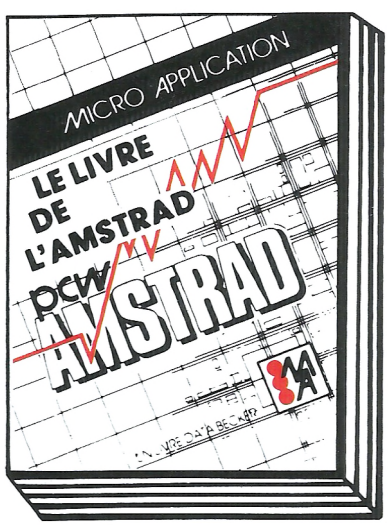


PROGRAMMES et APPLICATIONS EDUCATIFS sur CPC. (Tome 19)

Ce livre est un recueil complet de programmes complets et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens.
Réf : ML 150
Prix : **179** FF

SYSTÈMES DE TRANSMISSION SUR CPC. (Tome 20)

Encore une exclusivité Micro Application. Grâce à ce livre les communications et transmissions n'auront plus de secrets pour vous et vous pourrez profiter au maximum des possibilités offertes aujourd'hui dans ce domaine. Complet avec beaucoup d'applications pratiques, un ouvrage pratique et original.
Réf : ML 151
Prix : **199** F



LE LIVRE DE L'AMSTRAD PCW

Vous possedez un PCW et vous voulez en tirer le maximum ? Alors ce livre a été écrit pour vous! Grâce a lui vous utiliserez au mieux le LOCOSCRIPT et profiterez de toutes les possibilités offertes par le CP/M. Une formation intensive au BASIC MALLARD vous permettra d'écrire des routines d'édition, un generateur de masques de saisie, des routines de tri et une gestion de fichier.

Réf. : ML 165
Prix : **179** FF
Disponible en Juin

Centre de démonstration permanente en nos locaux : 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris - Métro rue Montmartre Ouvert de 9 h à 13 h et de 14 h à 18 h du lundi au vendredi.

POUR TOUTE COMMANDE, 1 MICRO-INFO GRATUIT ! Dans la limite des stocks disponibles.

AVEZ-VOUS LU LE MICRO-INFO N° 3 SPÉCIAL TRUCS ET ASTUCES ? 20 F.

DEMANDEZ LE CATALOGUE GRATUIT ! LIVRES ET LOGICIELS AMSTRAD, ATARI, APPLE, COMMODORE, 64 et 128, MS DOS, MSX, THOMSON...



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 :

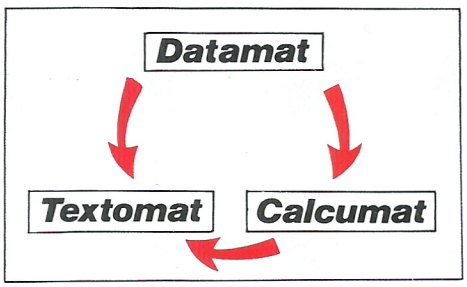
- Rechercher les données en quelques secondes
- Extraire les données selon un plusieurs critères
- Trier les données selon différents critères
- Imprimer les données sous un format définissable
- Impression d'étiquettes
- DATAMAT fonctionne sur CPC 464,664 et 6128 et coute 450 Francs ttc.

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 proportionnelle 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.



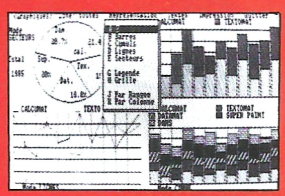
Calcumat

Tableur graphique

: Le logiciel plus plus !! 450 Francs TTC seulement

\+ \+
\+

est un logiciel integrant un tableur, un logiciel de représentation graphique ,des outils de bureau (calculatrice, bloc note, ciseaux et colle) et un integrateur. 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 des données de pour les "travailler" et ensuite de communiquer à les resultats obtenus pour éditer un rapport etc.... c'est vraiment



- Feuille de Calcul Complète de 1024 lignes sur 255 colonnes
- Possibilte de nommer les cellules
- Fonctions Trigonométriques
- Formattage des données
- Sélection des commandes par menu déroulant type MAC
- Recalcul automatique des cellules
- Largeur des colonnes définissable à tout moment
- Tri Alphanumerique 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 à pour récupererdesdonnees selectionnées
- Liaison de a pour integrer les calculs dans des rapports
- fonctionne sur CPC 464,664 et 6128 et coûte 450 Francs ttc.

logiciels Amstrad

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

Demandez notre catalogue gratuit ☐ Amstrad

DESIGNATION	QUANTITE	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. _____
☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐
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 06 86



SPEEDY WONDER... c'est la puissance et la vitesse de l'assembleur à votre portée.
Créez vos programmes en BASIC AMSTRAD et SPEEDY les traduira en langage ASSEMBLEUR. Utilisation simple à la portée de tous.
Créateur : Nadine FLEURY
En vente partout

MINIPUCE

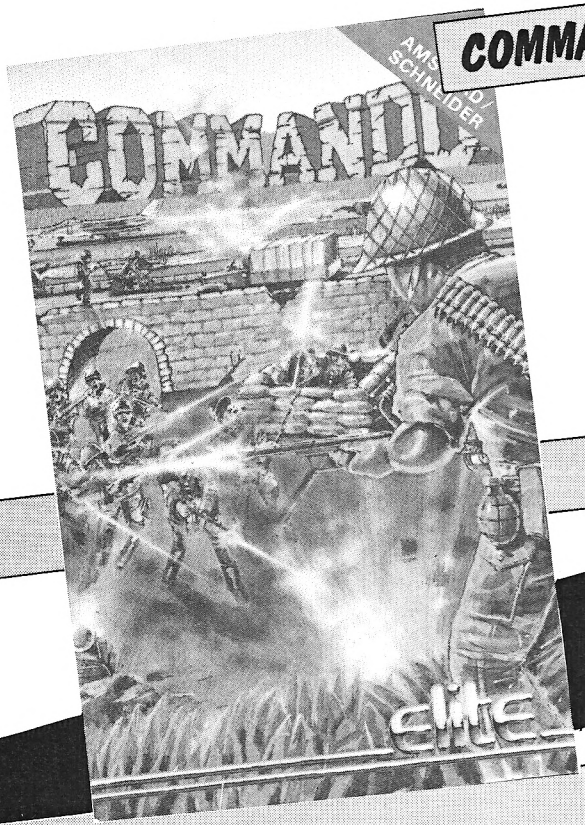
36, DOMAINE DE LA BOISSIÈRE • 78890 GARANCIÈRES • TÉL. 16 (1) 34.86.51.13

AH, LES VACANCES !...

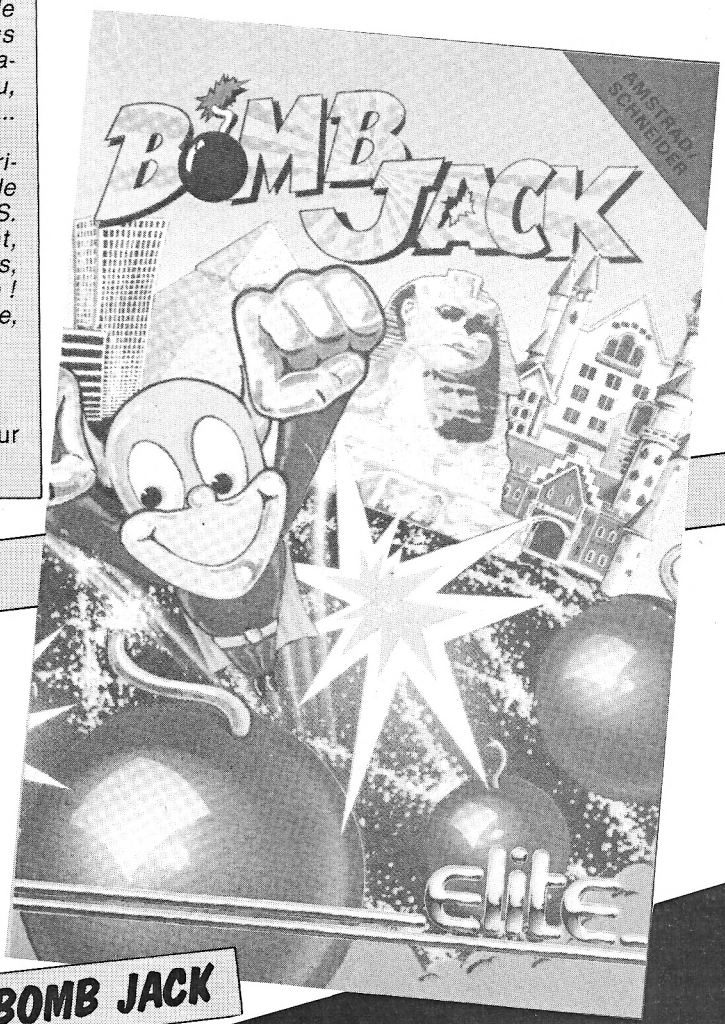
Auriez-vous envie de recevoir les quatres titres-vedettes de l'éditeur ELITE ? C'est-à-dire COMMANDO, que nous vous avons présenté le mois dernier, AIRWOLF, un super simulateur de vol, BOMB JACK, un jeu d'arcade complètement fou, et FRANCK BRUNO'S BOXING, une simulation de boxe... étourdissante !
Un lot de quatre logiciels « choc » qu'il vous faut hélas mériter... A vos claviers ! Concevez un programme Basic, de 10 LIGNES MAXIMUM, sur le thème imposé des VACANCES. Pas facile ? Mais non, mais non... Soyez drôle, étonnant, spectaculaire, et vous ferez partie des 15 heureux gagnants, sélectionnés par la rédaction. De l'imagination, que diable ! Vous avez jusqu'au 25 juin 86 pour nous envoyer votre œuvre, SUR CASSETTE, à :

AMSTRAD MAGAZINE, « AH, LES VACANCES !... »,
55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

Accompagnée, bien sûr, du bon ci-dessous (ou recopié sur papier libre). Bon courage !



COMMANDO



BOMB JACK

GAGNEZ :

FRANCK BRUNO'S BOXING

AIRWOLF

AH, LES VACANCES !...

Nom : .....

Adresse : .....

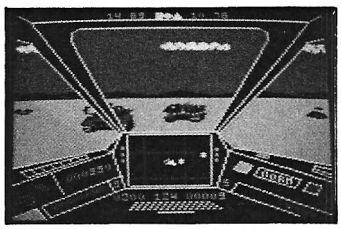
.....

Je déclare être l'auteur de ce programme et autorise sa publication dans Amstrad Magazine.

Signature :

15 lots de quatre logiciels offerts par Amstrad Magazine et Elite Software.

SKYFOX



Editeur : Ariola Soft
Distributeur : Innelec
Support : cassette
Genre : simulateur de vol
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Bouclez votre ceinture ! Contactez la tour de contrôle et mettez vos réacteurs en route ! SKYFOX est un logiciel de simulation de vol de combat. Vous allez bombarder des chars, des installations, et tirer sur des avions. On vous donnera la possibilité du pilotage automatique : très pratique pour trouver facilement les points stratégiques à attaquer. D'autre part, au centre du cockpit, il y a un radar où vous voyez votre avion et des croix (vos ennemis). Vous savez ainsi toujours où sont vos adversaires par rapport à vous. Cependant, une approche visuelle est recommandée car le radar n'est pas très précis et il y a un certain temps de réponse pour les déplacements latéraux.
Vous disposez de quinze scénarios - de la simple mission d'entraînement à une attaque massive de l'ennemi - avec cinq niveaux de jeu (du cadet à l'as de la base). Vous pouvez tirer continuellemet grâce aux canons laser. Et, si vous êtes sage, vous aurez même droit aux missiles à tête chercheuse !
Le jeu est naturellement en trois dimensions avec des couleurs assez vives. L'impression générale est assez réaliste, mais le bruit du moteur laisse à désirer... Bref, un logiciel sympathique qui ne réclame pas de connaissances particulières : très rare avec les simulateurs de vol !.

Cyril Besse

DEVIL'S CASTLE

Editeur : Chip
Distributeur : Innelec
Support : cassette/disquette
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Si vous êtes inconditionnels de Sorcery, Sorcery + mais que vous en connaissez désormais toutes les ficelles et tutoyez le Nécromancer, l'intérêt devient limité.
Rassurez-vous, Chip, éditeur français a pensé à vous en créant Devil's Castle. Ce jeu d'aventure, entièrement graphique, reprend point par point l'intérêt, les méthodes, tout ce qui vous rendait fou des Sorcery. Seuls les graphismes, le plan des salles et les astuces pour gagner ont changé...



Ainsi, vous vous retrouvez en 860 après J.C., à la recherche d'un serviteur du Malin, lequel a pour mission de poser un buste de Satan dans une pièce du château Infernatus. Agent spécial vous devrez retrouver ce buste pour sauver la Terre d'une destruction certaine. 100 % en langage machine, ce jeu comporte plus de cinquante salles au graphisme très recherché. L'intérêt du jeu est constant malgré la ressemblance frappante avec Sorcery. Rapidité, scrollings, passages d'une pièce à l'autre sont parfaits. La réalisation aurait encore gagné à être plus personnelle et moins calquée... Ce soft est malgré tout une très bonne réalisation qui devrait ravir les amateurs d'aventure-arcade (joystick indispensable).

MERCENAIRE

Distributeur : Rainbow Productions
Support : cassette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★★

L'Arc-en-Ciel a encore frappé ! Après les "Plus" (Warrior +), voici les Moins... En effet, cette dynamique maison d'édition de softs nous présente un logiciel sur cassette à moins de 100 francs... Seraient-ils devenus fous ? D'aucuns diront "Oui... à ce prix-là... Ça doit être du 100 % Basic tout mauvais..." et ils auront tort.
L'action se situe le 14 août de l'an de grâce 3024 ; un message tombe sur votre terminal : les ordres sont clairs et sans appel, il vous faut sauver la plus grande cité de votre planète de l'invasion de robots géants. Guerroyer une veille de 15 août ne vous plaît guère mais un mercenaire est toujours vénal et une prime par robot détruit est loin de vous déplaire...
Mais attention, drôles de vacances !!! Les robots destructeurs ne sont pas venus en touristes et il vous faudra toute votre dextérité pour en venir à bout. Dès qu'un robot touche la cité, la partie est terminée et vous aurez la joie immense (peut-être) d'inscrire votre nom parmi la liste des valeureux mercenaires.

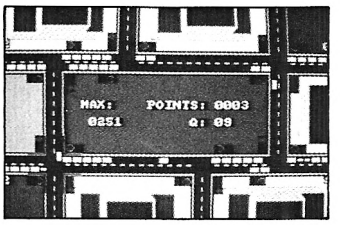


Même s'il n'a pas la qualité de Warrior Plus, ce jeu est réussi malgré un intérêt qui tend, à la longue, à s'émousser. Mais les fanatiques du joystick, exterminateurs de méchants envahisseurs et inconditionnels du tir en rafale y trouveront leur bonheur. Les graphismes sont bien réalisés (regardez par exemple le joli décor coloré en arrière plan). Venir à bout de ces hordes sauvages demande un certain entraînement. Un bon logiciel (et, en plus, pas cher...) en attendant de nouvelles "superproductions"...
Si vous aimez ce genre de jeu d'arcade, "il faudrait être fou pour dépenser plus !".

TRAFIC... PANIQUE

Editeur : Andromeda Software
Distributeur : Honsoft
Support : cassette/disquette
Genre : arcade/simulation
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Régler la circulation d'une ville n'est pas de tout repos. Avec cette simulation, vous pourrez vous mettre dans la peau de Vison Buté et permettre aux hordes de gentils citadins, lesquels ont tendance à embouteiller les carrefours, de regagner leur tipi...
Vous disposez, pour cela, d'une vue aérienne des carrefours. Vous voyez se déplacer et s'arrêter aux feux les véhicules. Votre tâche sera de régler ces feux tricolores pour éviter l'embouteillage fatidique. Si ce logiciel n'est pas le plus génial vu sur Amstrad, il a le mérite d'être original. Les graphismes sont très bons, le déplacement des voitures aux carrefours très convaincant.



Si vous arrivez à surmonter les pièges initiaux, vous pourrez passer aux tableaux suivants, plus complexes encore. Il est possible de jouer à partir du clavier ou avec un joystick. Trafic-Panique est un soft sans prétention, original, bien réalisé et amusant qui vous fera passer de bons moments.

BATTLE OF THE PLANETS

Editeur : Mikrogen
Distributeur : Innelec
Support : cassette/disquette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Les Anglais frappent encore ! L'éditeur Mikrogen nous propose de revenir aux sources du jeu d'arcade avec une guerre de l'espace : "La bataille des Planètes". Sélectionné pour le "National Computer Games Championship" (Outre-Manche), vous pourrez téléphoner en Angleterre, si vous êtes avides des "High-scores", pour donner votre résultat et savoir si vous êtes le meilleur du moment...
Le sujet est assez banal : des envahisseurs survolent des planètes, s'y posent et y détruisent toutes traces de civilisations. En tant que membre de la Force G., vous devrez limiter cette invasion massive. Inspiré des graphismes de "Stellar 7" (vaisseaux en 3D "fil de fer"), celui de ce jeu est irréprochable. Les bruitages sont bons, l'intérêt y est présent malgré un thème "bateau" et la rapidité de jeu est "plus speed que moi tu meurs...".
Un bon logiciel pour se défouler après une journée de stress...

SPECIAL AMSTRAD

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

C/D 120/180 F

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

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

115 F

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

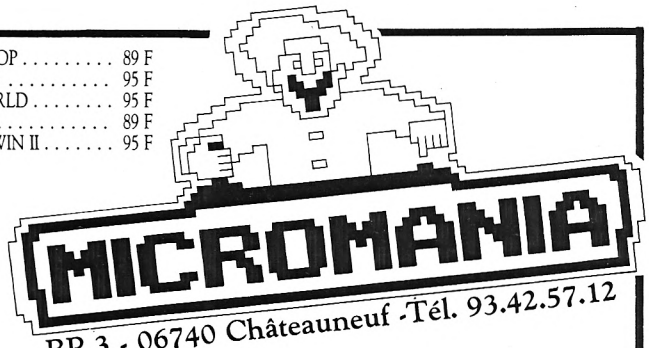
90 F

NOUVEAUTES!

ALIEN HIGHWAYS	89 F
ARCHON	125 F
BALL BLAZER NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
COLOSUS CHESS 4	119 F
COMET	79 F
COMPUTER 10 HITS VOL 2	95 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
GHOST N GOBBELINS NF	89 F
GUNFRIGHT NF	95 F
GREEN BERET	95 F
HEAVY ON THE MAGIC	95 F
HUMAN TORCH	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
KAISER	85 F
KNIGHT RIDER	89 F
KUNG FU MASTER NF	95 F
MINDSHADOW NF	85 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE	89 F
PACIFIC NF	115 F
PANZADROME	89 F
PAPER BOY NF	89 F
REBEL PLANET NF	95 F
RED HAWK	89 F
ROCK 'N WRESTLE NF	85 F
SABOTEUR	95 F
SAMANTHA FOX STRIP	95 F
SPITFIRE 40	95 F
STARQUAKE	89 F
STRATEGY FR	145 F
STRIKE FORCE HARRIER	95 F
SUPERBOWL	89 F
SWORDS AND SORCERY	99 F
TANK COMMANDER	95 F
TAU CETI	95 F
THE GOONIES NF	99 F
TITANIC NF	95 F
TLL	90 F
TOMAHAWK	95 F
TUBARUBA	89 F
TYRANN	165 F
V!!	95 F
ZOIDS	95 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	99 F
BALLE DE MATCH	75 F
BAT MAN NF	89 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	115 F
BOMB JACK NF	95 F
BRUCE LEE NF	75 F
CAULDRON NF	79 F
COMMANDO NF	89 F
CONTAMINATION NF*	115 F
CRAFTON ET XUNK NF*	115 F
EDEN BLUES NF*	115 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
HOLD UP	105 F
HYPERSPORTS	95 F
KNIGHT GAMES NF	89 F
MACADAM BUMPER*	125 F
PING PONG	79 F
RAMBO NF	79 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SCRABBLE Fr	175 F
SKYFOX NF	99 F
SORCERY NF	89 F
SPY VS SPY NF	95 F
SUPER TEST DECATHLON	75 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THEATRE EUROPE	119 F
WINTER GAMES NF	95 F
SPECIAL COUPE DU MONDE WORLD CUP 86 (Foot) NF	95 F
ZORRO NF	95 F
5e AXE	175 F
AFFAIRE VERA CRUZ	169 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
3D MEGACODE NF	159 F
3D VOICE CHESS	129 F
A VIEW TO A KILL NF	99 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 NF	75 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE beyond stars	85 F
BOUNTY BOB strikes back NF	75 F
DIAMANT de l'Ile maudite	175 F
DUNDARACH	105 F
ELITE	135 F
FAIRLIGHT	95 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GUTTER NF	105 F
HACKER NF	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
JUMPJET	105 F
L'HERITAGE	169 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF THE RING	165 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MATCH DAY	65 F
MICROSAPIENS NF	119 F
MILLIONNAIRE NF	119 F
MISSION DELTA NF	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
NIGHT SHADE NF	95 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
RAID NF	75 F
RALLY II NF	95 F
ROLLER COASTER NF	95 F
SPINDIZZY NF	95 F
STRANGE LOOP	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
SWEVO'S WORLD	95 F
THINK	89 F
WHO DARES WIN II	95 F



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

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

145 F

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY 135 F

135 F

NOUVEAUTES !

ALIEN HIGHWAYS	135 F
ARCHON	185 F
BORED OF THE RING	135 F
BOUNDER NF	129 F
CAULDRON 2 NF	135 F
COLOSUS CHESS 4	169 F
DR WHO	185 F
ELITE	195 F
FAIRLIGHT	145 F
GHOST N GOBBELINS NF	145 F
HUMAN TORCH	145 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
MC GUIGAN BOXING NF	145 F
MINDSHADOW NF	145 F
MUSIC SYSTEM	145 F
PAPER BOY NF	145 F
PING PONG NF	145 F
REBEL PLANET NF	145 F
ROLLER COASTER NF	135 F
SKYFOX NF	145 F
STRATEGY FR	185 F
STRIKE FORCE HARRIER	145 F
TANK COMMANDER	135 F
TAU CETI	145 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
TOMAHAWK	145 F
TYRANN	195 F
TLL NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 (Foot)	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZOMBI	175 F
ZORRO NF	145 F
SYSTEME DE DEVELOPPEMENT COMPLET CASS, EDITEUR, DESASS, MANUEL EN FRANÇAIS	275 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	195 F
BATAILLE POUR MIDWAY	195 F
BOMB JACK NF	145 F
BRUCE LEE NF	125 F
CAULDRON NF	125 F
COMMANDO NF	145 F
CONTAMINATION NF*	195 F
CRAFTON ET XUNK NF*	195 F
D BASE II NF	650 F
EDEN BLUES NF	195 F
EXPL fist + FIGHT warrior	185 F
FRANK BRUNO BOXING NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	145 F
HYPERSPORTS	125 F
MACADAM BUMPER	175 F
PACIFIC NF	159 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ NF	130 F
THEATRE EUROPE	195 F
THE WAY OF THE TIGER NF	145 F
WORKING BACKWARDS	95 F
3D MEGACODE NF*	230 F
3D VOICE CHESS	145 F
AIRWOLF	125 F
AFFAIRE VERA CRUZ	195 F
AMELIE MINUIT	165 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
ELIDON	49 F
FIGHTER PILOT NF	135 F
GESTE D'ARTILLAC	295 F
HACKER NF	145 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET NF	155 F
L'HERITAGE	189 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
MANAGER NF	175 F
MISSION DELTA*	175 F
OMEGA Planète Invisible	249 F
RAID NF	145 F
RED ARROWS	135 F
SPINDIZZY NF	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

* (ere)

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

A-11

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 / 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)

Entourez votre ordinateur de jeux; ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

CONCOURS
Les gagnants du n° 10

CONCOURS TOP SECRET

Delaage Philippe, Marseille
Katk Bernard, Limoges
André Alain-Philippe, Jarny
Mallard, Machecoul
Bruneau, Mezeray
Robert Michel, Clichy s/Bois
Despetit Armand, Paris
Ramirez Arnaud, Pontault-Combault
Richier Fabien, Alfortville
Bonnemaison Alain, Richebourg
Girin Bruno, Locmaria-Plouzané
Madine Muriel, Cambes
Garaud Lionel, Quimper
Garnier Jean-Michel, Tignieu
Claberot Eric, Velizy
Mezières Michel, Neuville
Legros Pascal, Draveil
Tanno Gilbert, Velleron
Pacaut J.-P., Avignon
Berger Gilles, Lyon
Liabeuf, Christian, Les Abrets
Bosqued Bruno, Portet/Gar
Mangonneaux Hervé, Auxonne
Zorzi Frédéric, Poitiers
Colin André, Boulogne/mer
Sabourin Patricia, Pantin
Coupechoux Pascal, Gouvieux
Pax Gilles, Metz
Jacquet Claude, Vannes
Godefroy Claude, Cherbourg
Douche Céline, Remiremont
Faisandier Jérôme, Angers
Klencklen Olivier, Colmar
Pequin Patrice, La Rochelle
Delaunay Didier, Aubenas
Laugé Christine, Libourne
Belin Stéphane, Vineuil
Béjean Michel, Grenoble
Valade Jean-Michel, Toulouse
Bauer Daniel, Froeningen
Le Coz Eric, Dourdan
Cabillic Denis, Granville
Schirm Didier, Epinal
Bueb Jean-Luc, Mulhouse
Albertini Jean-Claude, Nice
Aubey Lionel, Paris
Foggéa, Choisy-le-Roi
Douche Sébastien, St-Dié
Brunel Pascal, Montrejeau
Fabre Jean-Philippe, Tarascon/Ariège
Pouget Didier, Sevrin/L'isle
Lavelle Christophe, Macon
Lorthioir Christophe, Seyssins
Romanin Laurent, Montauban
Halikiopoulos Jean-Luc, Marseille
Edel Laurent, Domène
Boizart Bruno, Dieux
Baffert Pascal, Grenoble
Lecomte Laurent, Nogent Le Rotrou
Huart Jean-René, Chamonix

CONCOURS « STRIKE HARRIER FORCE »

Casse, Dreux
Colaone, Vitry Le François
Ricart Laurent, Marseille
Bravo Thierry, Melun
Schlunegger Arnaud, Montereau
Eirhacker Arnaud, Strasbourg
Konieczny Fabrice, Morigny-Champigny
Michel Gérard, Issoire
Audibert Frank, Seyne/Mer
Bensussan Pascal, Marseille
Taveau Sébastien, Quetigny
Demouillier Alain, St-Laurent
Calsyn Laurent, Paris
Barbier, Chemire-Le-Gaudin
Goncalves Fernand, Beauvais
Thercelin Eric, Le Pré St-Gervais
Andrieux Stéphane, Aixe/Vienne
Viencent Eric, Vermaison
Juillerat Luc, Fontaine
Behar Suny, Mandelieu
Festal Patricia, Bordeaux
Pucheux Thierry, Oloron Ste-Marie
Charton Michel, Nancy
Preel Agnès, Alès
Espinasse Serge, Chambery
Seillier Philippe, Calais
Rialland Jean-Yves, Marolles en Brie
Le Quang Hue, Vanves
Caute Jean-Paul, Blois
Flageul Frédéric, Montgeron
Delande Anne, St Gely du Fesc
Prevost Annie, Maisons Alfort
Dubois Jean-Michel, Dijon
Laugé Alain, Lalande de Pomerol
Vernier, Chennevières s/Marne
Dublanc Laurent, Bazas
Cabillic Denis, Granville
Douche Sébastien, St-Dié
Delaunay Didier, Aubenas
Routier Jacques, Annemasse
Missilier Christophe, Cluses
Prudhomme Jérôme, Sablé/Sarthe
Coupechoux Pascal, Gouvieux
Coldepin Jérôme, Ville-la-Grand
Sweiker Dominique, St-Nazaire
Lemay Emmanuel, Liévin
Jabaud Philippe, Etrechy
Briand Sébastien, Bouguenais
Chabert Nathanael, Vitré
Charondière, Chateaugay

A ne pas mettre entre toutes les mains !

MASTER SAVE

Enfin, la véritable copie de sauvegarde sur Amstrad !

La Loi autorise l'utilisateur à effectuer une copie de sauvegarde. Nous dégageons toute responsabilité quant à une utilisation abusive de Master Save.

- Sauvegarde par duplication physique de 99 % des disquettes du marché.
- Accès au formatage des disquettes avec informations piste par piste de tous les secteurs.
- Reconnait jusqu'à 99 pistes avec toutes les densités d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standards, les secteurs effacés, les secteurs de taille anormale.
- Fonctionne sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128 avec un ou plusieurs lecteurs de disquettes.

Méridien informatique

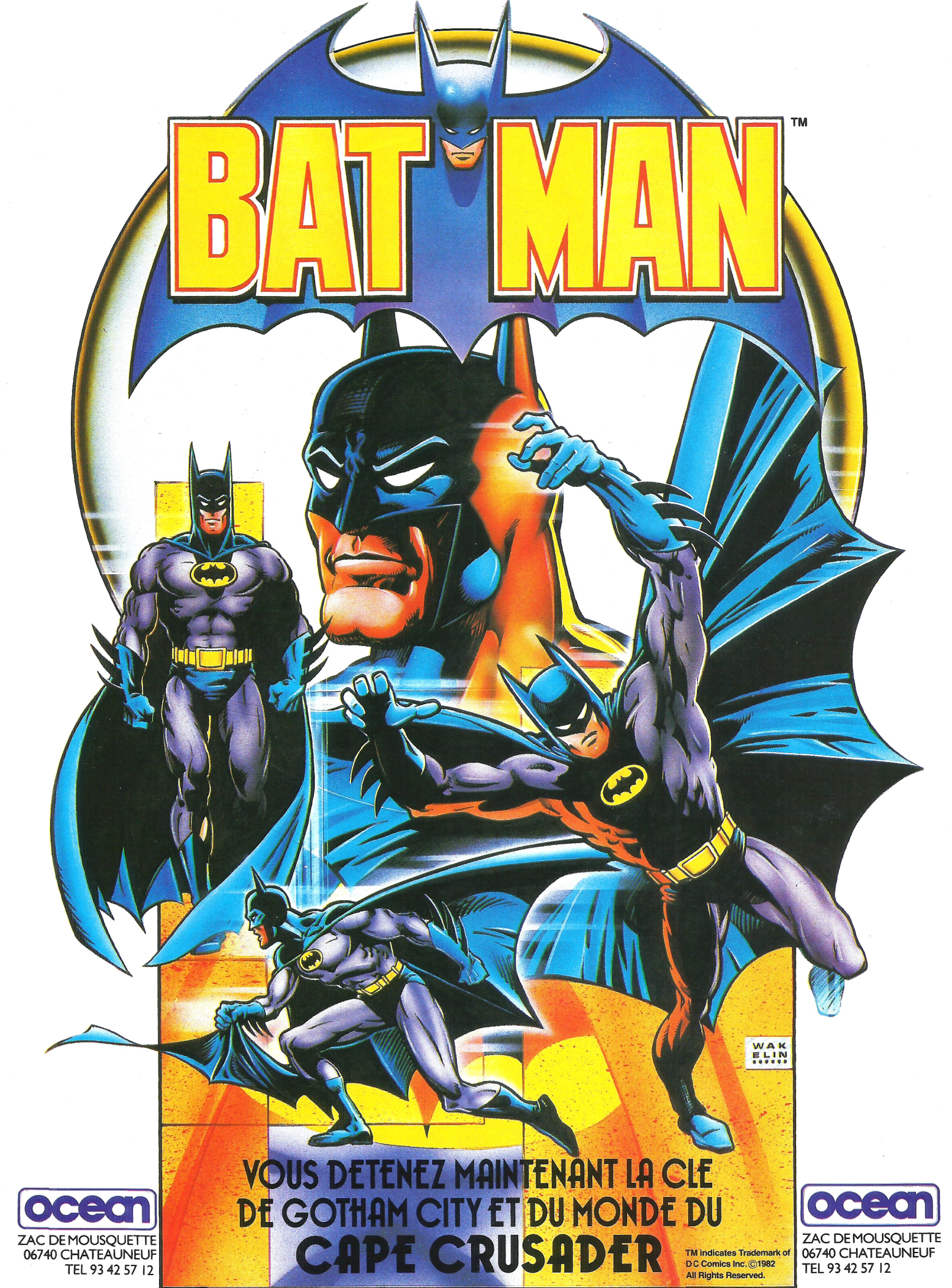
A-11

BON DE COMMANDE EXPRESS

Je désire recevoir Master Save au prix de 350 F.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Règlement : ☐ Chèque (que je joins) ☐ contre remboursement

Envoyez le tout à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon



ocean
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

ocean
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

Ce que le "monde" de l'Amstrad attendait :



Le lecteur de disquette VORTEX F1-X :

Pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128) voici la nouvelle solution professionnelle pour tous les appareils déjà équipés d'un lecteur 3'', mais recherchant un format standard (5''1/4 ou 3''1/2) avec une capacité de stockage importante.

• Le F1-X est véritablement un premier lecteur.
(lancer CP/M sur 5''1/4 ou 3''1/2).

• 708 Ko de capacité formatée sous **BASIC, CP/M2.2, CP/M3.0**

• La commande ''**|** X'' vous permet de charger l'ordre logique du 3'' et du lecteur F2-X, quand vous le voulez. Cela veut dire que l'ordre des lecteurs peut être chargé par les commandes du clavier.

• En tapant les commandes ''**|** CPM,1'' ou ''**|** CPM,2'' il vous sera possible, pour la première fois, de charger CP/M de n'importe quel lecteur connecté.

• Le 3'' et le lecteur-X de votre configuration, fonctionnent ensemble, avec pour seule différence : la capacité de stockage (180 Ko et 708) vous indique que vous avez fait un ''pas de géant''.

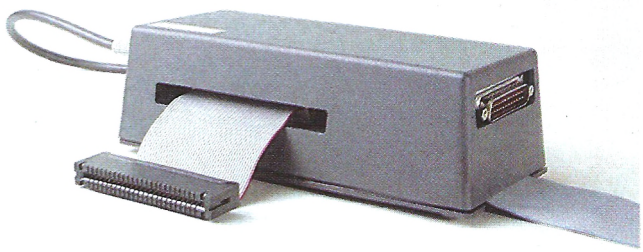
• Grâce à une commande fournie, vous pourrez choisir entre **Amsdos** et Vortex **Vdos 2.0** en tant que système opérateur **''principal''.** Ils sont disponibles tous les deux avec la configuration-X vous pourrez donc choisir celui que vous voulez utiliser. Vdos est **compatible** à l'Amstrad et vous donne des ailes pour votre propre programmation .

• **Vdos 2.0** vous offre les possibilités suivantes :
— 128 enregistrements dans le directory.
— 16 fichiers à accès direct pouvant être ouverts en même temps sous basic.
— Moniteur et éditeur de disquette disponible en Rom.
— En tapant ''**|** Format'', vous pourrez formater sous basic.
— En tapant ''**|** Code, (VAR)'', vous pourrez protéger vos données grâce à un mot de passe.
— Pour le 464, entrées de paramètres directes grâce aux commandes R par exemple :
| ERA, ''Test. Bas'' à la place de : **A$ = ''Test. Bas'', | ERA, eA$.**

Plus bas nous vous montrons ce qu'il y a de spécial à propos de notre nouvelle solution-X : Le **module-X** (ou **module-XRS** si la **RS** est demandée).

Le module est une extension pour le contrôleur de l'Amstrad, rajoutant à son hard et soft les pièces nécessaires pour augmenter totalement ses performances.

Module -XRS



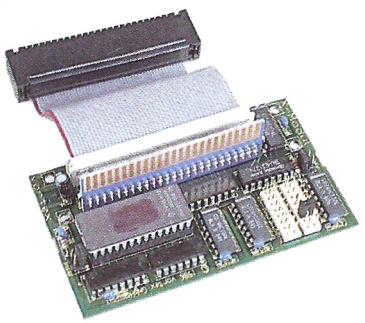
1 Méga octets = 2499 F



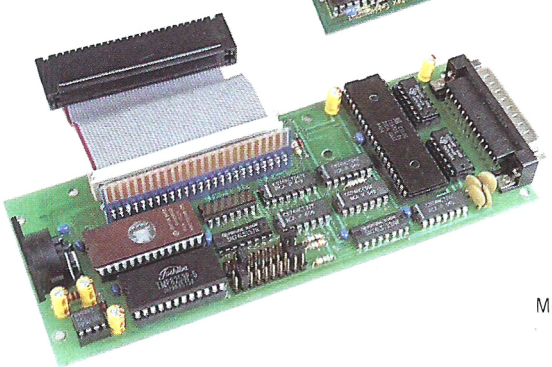
Une 6128 et un lecteur F1-X

• Vous avez besoin d'une **RS 232 ?** Alors commandez le **F1-XRS.** Un module **RS 232** compact est intégré dans celui-ci. Vous pourrez aussi intégrer la RS 232 plus tard ; elle peut fonctionner en toute compatibilité avec le port de l'Amstrad.

En combinant le **module-X de Vortex** et le contrôleur de l'Amstrad, en les connectant simplement, vous aurez un **haut de gamme.** L'avantage intéressant de ce système est que vous garderez aussi **l'Amstrad** et le **logo** dans le contrôleur 3'' et en plus vous obtenez votre **système opérateur** avec ses possibilités d'extensions. Il vous permet d'utiliser un lecteur d'un **mega octets,** avec toutes les autres possibilités fournies.
En créant la **solution-X,** nous avons déjà pris en considération l'emplacement d'une extension RS 232. Pour cela, aucun espace supplémentaire n'est requis. Lorsqu'on équipe le boîtier d'une **RS 232,** celui-ci est déjà pourvu d'une entrée.

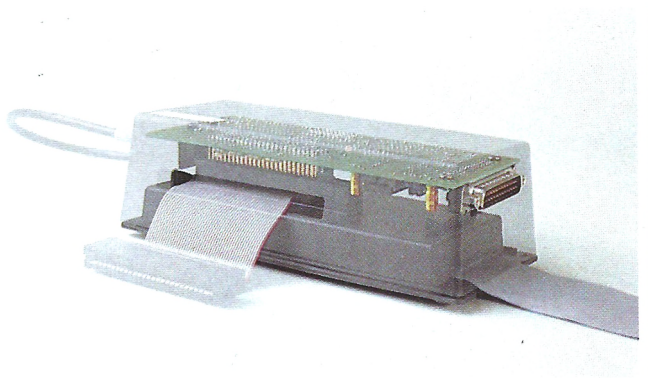


Module -X



Module -XRS

Alimentation : les tensions requises sont fournies par une prise logée dans l'arrière du lecteur, **la RS 232** faisant partie du **module-X,** d'où le nom **''XRS''...**
Nous croyons que le **module-X** combinant une **RS** est la solution la plus élégante et la plus compacte que vous pourriez trouver. Une unité mécaniquement **compacte** et **solide.**



Une photo du module -XRS et du contrôleur 3''

Nous sommes convaincus que notre système **F1-X (RS)** est une solution éclatante, éliminant différents problèmes d'un seul coup, offert à un prix très raisonnable.

Comparez et dites-nous qui vous offre plus.

M1-X et F1-X . . . . . 2 499 F
M1-XRS et F1-XRS . . 2 849 F

VORTEX FRANCE
15, quai Jules Guesde
94400 VITRY
Tél. : 42.89.36.59



vortex
COMPUTERSYSTEME

Ciné CLAP©

UBI Soft

AMSTRAD CPC 464/664/6128 - DISK

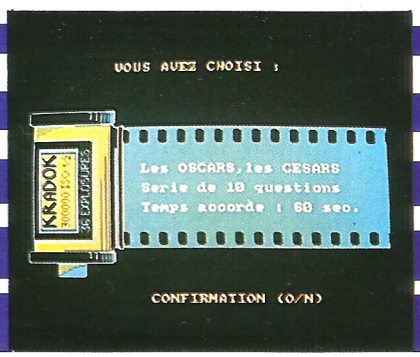
PROCHAINEMENT DISPONIBLE COMMODORE

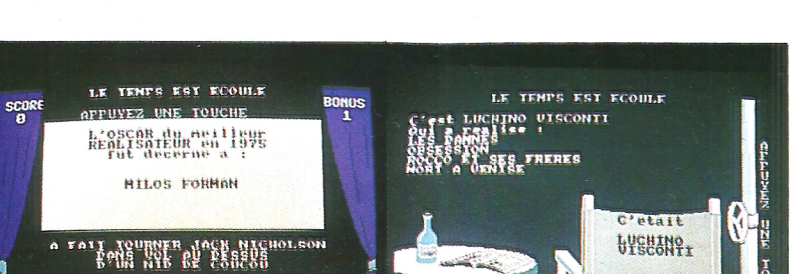
180 F VERSION DISK



La Ciné-Passion

ÊTES-VOUS UNE TÊTE... A CLAP?





NOM : _____

ADRESSE : _____

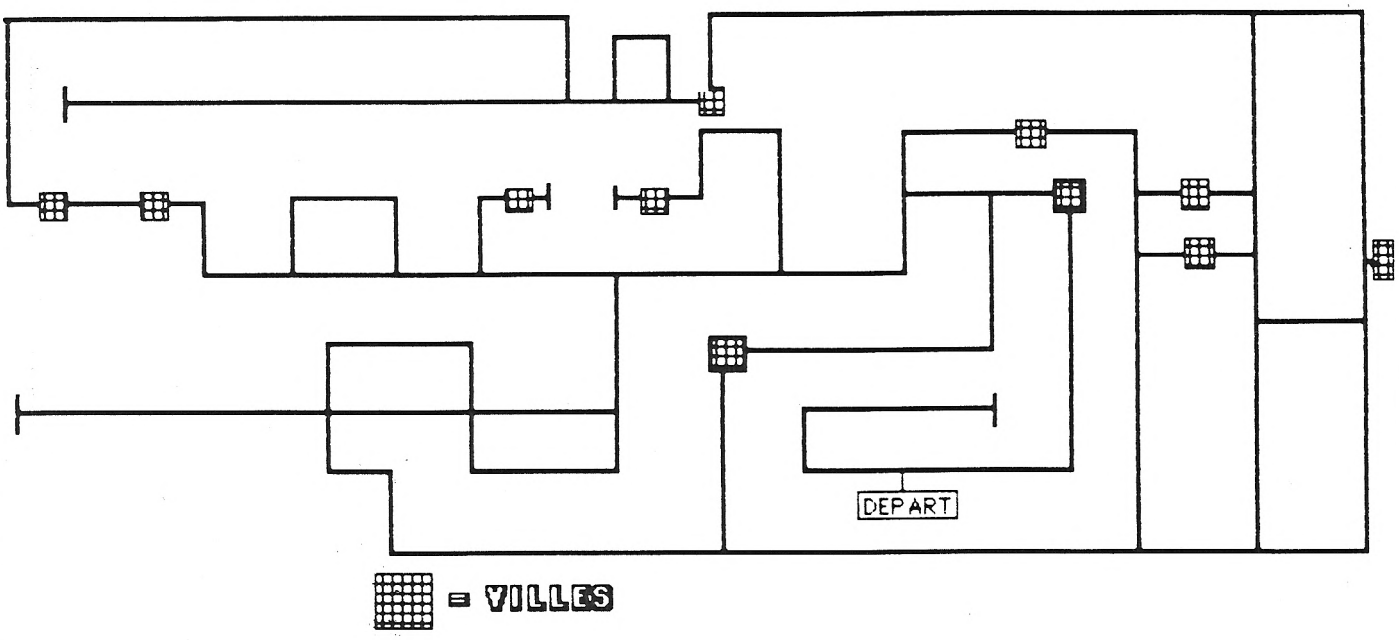
_____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

A-11

Hacker

Utile : un plan du réseau affreux de souterrains qui vous permet de vous déplacer à travers tout le globe. Nous ne vous donnons pas le nom des villes, pour ne pas trop vous faciliter la tâche ! Bonus : les quatres codes essentiels ! Attention, vous devez les entrer à la virgule et au point près !...
MAGMA,LTD.
AXD-0310479
HYDRAULIC
AUSTRALIA



HACKER : RESEAU SOUTERRAIN

Crafton et Xunk : survivre !

Certains objets attirent les personnages : les bouteilles attirent les Punks, les pots de fleurs attirent les infirmières, les aimants attirent tous les autres.
Armes mortelles : les flacons de poison tuent les ''robots-grilles avec manivelle'', et les grands robots. Les bougies tuent les robots à tête ronde. Les poivriers tuent les oiseaux en métal et les doubles pontons.

Exploration : n'hésitez pas à déplacer tous les meubles. Beaucoup d'objets de première utilité sont cachés dessous. Dans une salle particulièrement en désordre, vous devez même déplacer une armoire...
Aveux : ce sont les seringues qui servent à faire avouer les savants !

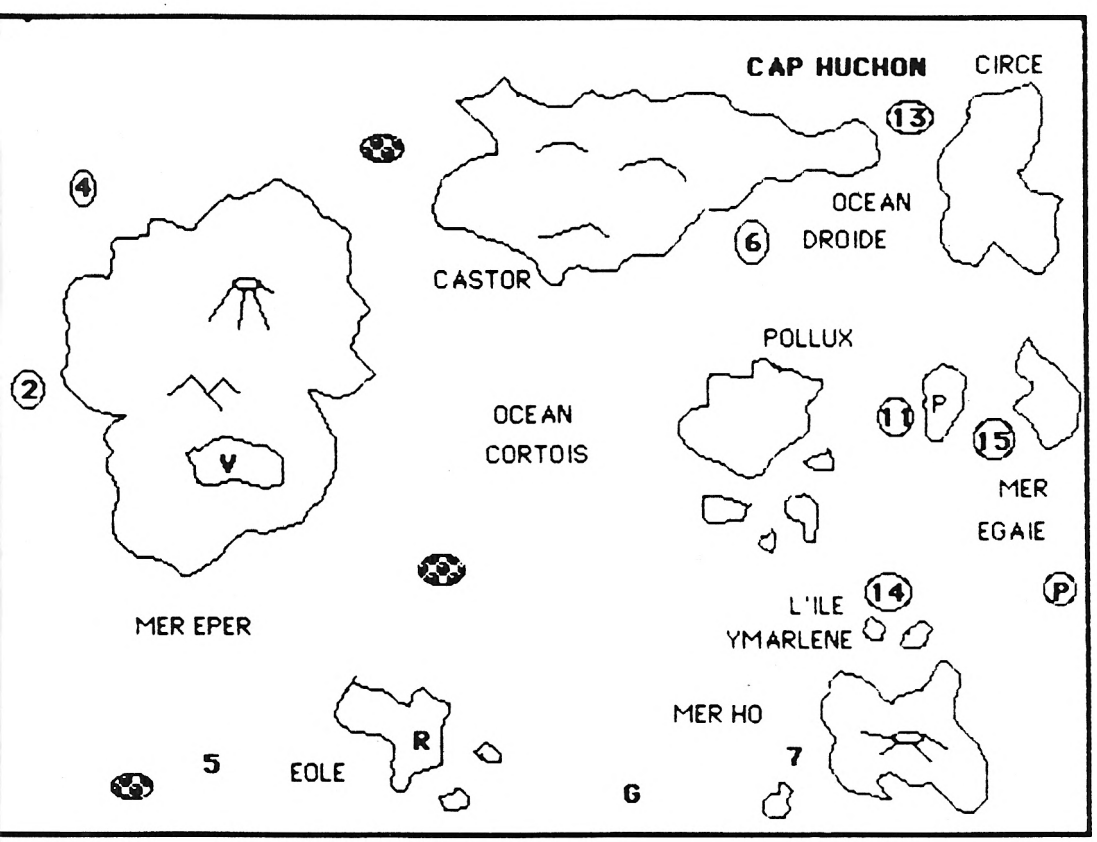
Gwendal Lechene

HELP !

Attention, ne retournez pas tout de suite cette page ! Elle contient de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Indispensables si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé ! Au menu de ce mois-ci : la solution intégrale d'Orphée ; le plan souterrain de Hacker ; victoire définitive sur Kung fu ; la fin du mystère de KikékankoÏ ; la carte marine de Poséidon ; légers progrès sur Crafton et Xunk. Soyez généreux : si, vous aussi, vous avez des ''trucs'' sur un logiciel, envoyez-les nous ! Nous les publierons, et tout le monde pourra en profiter...

Voici une méthode pratiquement infaillible pour mettre à genoux tous les lutteurs de l'ordinateur, y compris Blues !... Aller se placer au maximum dans le coin droit, et ce avant que l'adversaire ait pu vous toucher. Puis sauter à la verticale jusqu'à ce qu'il se décide à venir à côté de vous. Il suffit désormais de frapper dès que vous êtes à terre, puis de sauter aussitôt à nouveau, et ainsi de suite : le nombre de coups à donner varie selon l'adversaire, mais le K.O. est toujours au bout !

Vincent Hardy

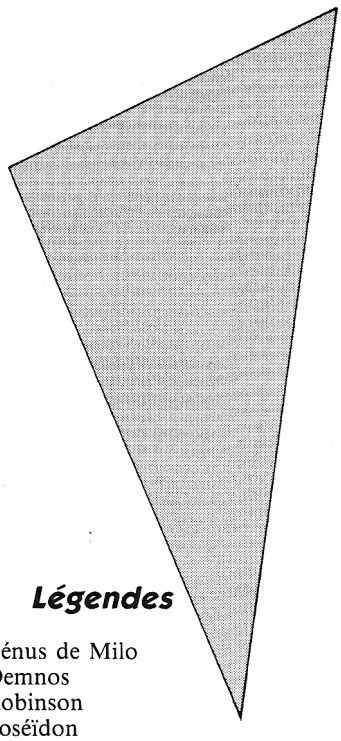


9 : grenade
10 : amphore
11 : miroir diabolique
12 : dague
13 : clé des songes
14 : livres de Déophé
15 : miroir de l'âme

Seules les îles Pollux, Water, et l'Eau révèlent des messages. Lorsqu'on laisse un objet à un personnage, il dévoile un message (par exemple, Demnos donne "l'assurance-vie", les Xaks, le virus de la grippe, les Pieuvres, la clé des songes, les grottes, la lampe).

Yie ar Kung fu : toujours plus fort

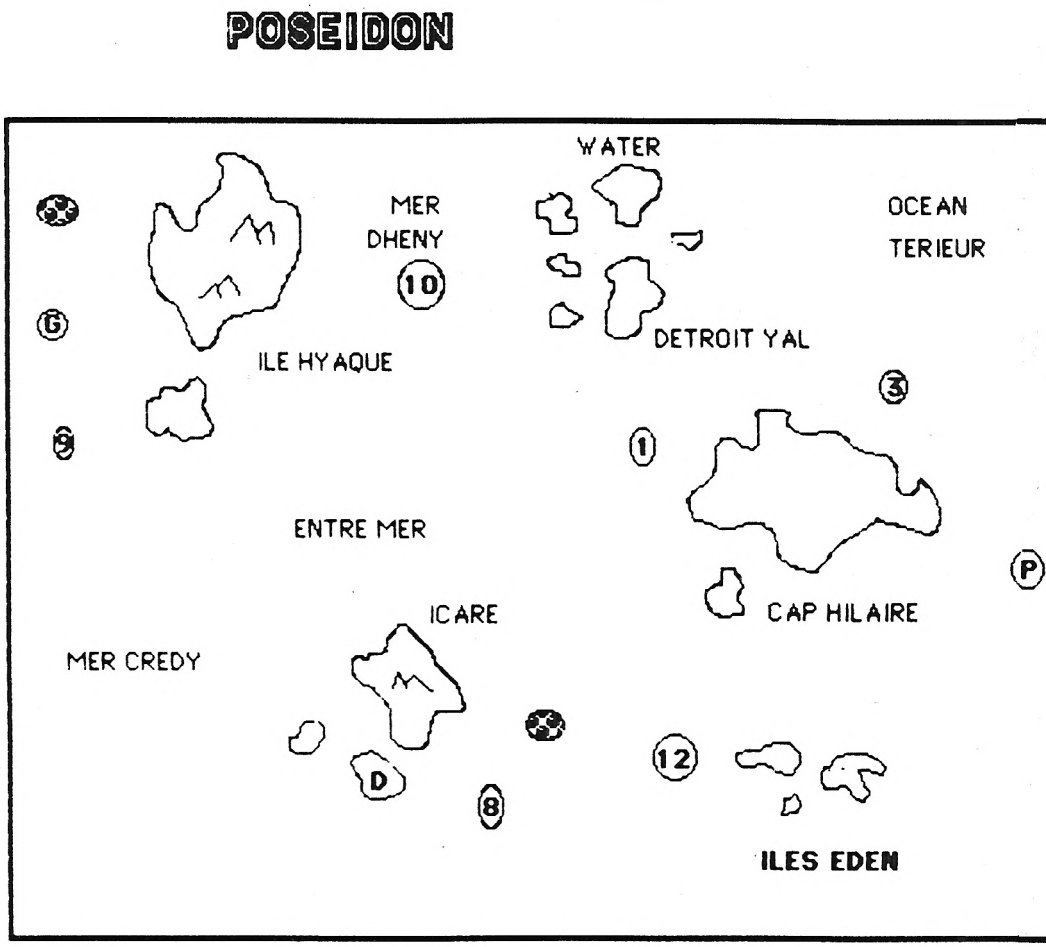
Poséïdon



Légendes

V : Vénus de Milo
D : Demnos
R : Robinson
P : Poséïdon
P (entouré) : Pieuvre
G (entouré) : Grotte

1 : virus de la grippe
2 : cassette
3 : bouteille
4 : philtre d'amour
5 : massue
6 : pistolet
7 : faux
8 : lampe

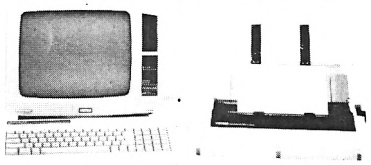


ORDIVIDUEL

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



☐ **PCW 8256** ..... **5.925 F**

☐ PCW 8512 : 512 K - 2e lect. disq. intégré (700 K formatés) .... 7690 F

☐ 2e lect. dis. pour 8256 ..... 1990 F

☐ inter. RS 232 + contronic pour 8256 ..... 690 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**

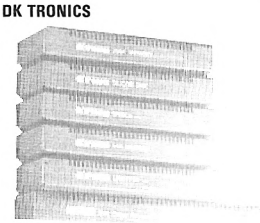


☐ 1er lecteur de disquettes..... **1990 F**

☐ 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**..... 150 F

LOGICIELS CASSETTE

☐ **they sold a million (1)** **120 F**
☐ **they sold a million (2)** **120 F**
☐ budget (éd. smart) ..... 150 F
☐ banque (éd. smart) ..... 150 F
☐ adresses (éd. smart) .... 150 F
☐ mailing (éd. smart) ..... 150 F
☐ fichier (éd. smart) ..... 150 F
☐ agenda (éd. smart) ..... 180 F
☐ master of lamps ..... 120 F
☐ **winder sports** ..... **120 F**
☐ back to the futur ..... 120 F
☐ rally II ..... 180 F
☐ 3 D fight ..... 160 F
☐ 5e axe ..... 190 F
☐ empire ..... 180 F
☐ diamant île maudite ... 190 F
☐ tony truand ..... 150 F
☐ pouvoir ..... 180 F
☐ graftrie ..... 150 F
☐ lorigraph ..... 210 F
☐ budget familial ..... 150 F
☐ **automec** ..... **150 F**
☐ numérus ..... 150 F
☐ foot ..... 180 F
☐ **tennis 3 d** ..... **150 F**
☐ carte d'europe ..... 175 F
☐ équations-inéguations .. 175 F
☐ cap sur dakar ..... 180 ↑
☐ ballade pays big ben ... 249 F
☐ pacific ..... 120 F
☐ le bagne de népharia ... 140 F
☐ le millionnaire ..... 140 F
☐ le survivant ..... 120 F
☐ m.a. base ..... 165 F
☐ dams (ass. désass. fr.) .. 295 F
☐ space shuttle ..... 290 F
☐ H-basic ..... 390 F
☐ **toram + diane + 3 d sub** ..... **265 F**
☐ amscalc ..... 245 F

☐ **gems stradus + star avenges** ..... **120 F**
☐ stress ..... 120 F
☐ amsword (français) .... 245 F
☐ easy file (français) ..... 175 F
☐ easy calc (français) .... 175 F
☐ easy bank (français).... 175 F
☐ coloric ..... 99 F
☐ turbo esprit ..... 100 F
☐ dun darach..... 130 F
☐ space moving ..... 295 F
☐ mandragore ..... 250 F
☐ l'affaire vera cruz ..... 160 F
☐ astrologia..... 160 F
☐ mystère kikekankoi .... 160 F
☐ supersonic ..... 100 F
☐ backgammon ..... 100 F
☐ mercenaire ..... 95 F
☐ superbis ..... 100 F
☐ matrix ..... 100 F
☐ world cup (football) .... 110 F
☐ amx calc ..... 330 F
☐ contamination ..... 140 F
☐ **3 D grand prix** ..... **110 F**
☐ 3 d boxing ..... 120 F
☐ 3 d voice chess (français) ..... 160 F
☐ airwolf ..... 105 F
☐ amélie minuit ..... 140 F
☐ syclone 2 ..... 130 F
☐ scriptor..... 165 F
☐ zedis II ..... 130 F
☐ printer pac 1 ..... 125 F
☐ système x ..... 170 F
☐ amstradeus ..... 410 F
☐ biorythme ..... 120 F
☐ **cauldron** ..... **100 F**
☐ **laser compiler** ..... **235 F**
☐ crafton ..... 140 F
☐ initial. basic..... 245 F

☐ **danght (jeu de dames)** ..... **100 F**
☐ éducatif (cobra) vol. 1 à 10 - le vol. ..... 110 F
☐ fighting warrior ..... 100 F
☐ graphologie ..... 150 F
☐ gutter ..... 120 F
☐ hard hat mack ..... 125 F
☐ malédiction du thaar ... 195 F
☐ le survivant ..... 120 F
☐ **loto**..... **120 F**
☐ macadam bumper ..... 160 F
☐ meurtre à gde vitesse .. 180 F
☐ meurtre sur l'atlant..... 180 F
☐ scrable ..... 245 F
☐ 1000 bornes..... 145 F
☐ le millionnaire ..... 140 F
☐ mission delta ..... 120 F
☐ monoplic..... 130 F
☐ **ping pong** ..... **100 F**
☐ rambo ..... 100 F
☐ **rocky horror show** .... **110 F**
☐ salut l'artiste (d.a.o.) ... 120 F
☐ skyfox..... 120 F
☐ spitfvie ..... 110 F
☐ **strangeloop** ..... **105 F**
☐ the hobbit..... 150 F
☐ théâtre europe ..... 140 F
☐ tyrann ..... 185 F
☐ la ville infernale ..... 120 F
☐ **way of the tiger** ..... 150 F
☐ who dare wins 2 ..... 100 F
☐ **winter sports**..... **110 F**
☐ **yie are kung fu** ..... **100 F**
☐ zorro ..... 100 F
☐ bataille d'angleterre .... 140 F
☐ chirologie ..... 140 F
☐ cobra pinball ..... 140 F
☐ **force 4** ..... **120 F**
☐ amstral..... 120 F

LOGICIELS DISQUETTES

☐ **zombi**..... **180 F**
☐ empire ..... 298 F
☐ orphée ..... 340 F
☐ diamant île maudite .... 240 F
☐ tony truand ..... 198 F
☐ pouvoir..... 198 F
☐ lorigraph ..... 298 F
☐ foot ..... 198 F
☐ rally II ..... 198 F
☐ 3 D fight ..... 198 F
☐ infernal runner ..... 198 F
☐ 5e axe ..... 198 F
☐ **budget (éd. smart)** .... **190 F**
☐ **bangue (éd. smart)**.... **190 F**
☐ **carnet (éd. smart)**..... **190 F**
☐ **mailing (éd. smart)** ... **190 F**
☐ **fichier (éd. smart)**..... **190 F**
☐ **tableur (éd. smart)**.... **290 F**
☐ pacific..... 180 F
☐ contamination ..... 220 F
☐ balade pays big ben .... 249 F
☐ malédiction de taas .... 249 F
☐ cap sur dakar ..... 249 F
☐ thesaurus..... 199 F
☐ **orthogus** ..... **795 F**
☐ **they sold a million (n°1)** **180 F**
☐ sm-stat. (éd. smart) .... 290 F
☐ sm-base (éd. smart) .... 360 F
☐ sm-pro 3 (éd. smart) .... 720 F
☐ agenda (éd. smart) ..... 230 F
☐ **3 d grand prix** ..... **150 F**
☐ 3 d megacode ..... 260 F
☐ 3 d voice chess..... 160 F
☐ amélie minuit ..... 220 F

☐ amstradeus ..... 490 F
☐ **autoform assembleur**.. **295 F**
☐ bataille d'angleterre .... 220 F
☐ bataille pour midway ... 220 F
☐ cauldron ..... 145 F
☐ crafton et xunk ..... 220 F
☐ datamat ..... 450 F
☐ textomat..... 450 F
☐ calcumat ..... 450 F
Y dossier "G" ..... 220 F
☐ eden blues..... 220 F
☐ graphologie ..... 195 F
☐ **highway encounter n° 2** 150 F
☐ la corbeille (portef. bourse) 490 F
☐ macadam bumper..... 240 F
☐ manager ..... 240 F
☐ **meurtre gde vitesse** .. **235 F**
☐ meurtre sur l'atlant..... 210 F
☐ **microscrabble** ..... **250 F**
☐ mission delta..... 198 F
☐ cobra pinball ..... 265 F
☐ poseidon..... 269 F
☐ raid sur ténéré ..... 245 F
☐ la ville infernale ..... 220 F
☐ who dares wins 2..... 145 F
☐ **wordstar (664-6128)**.. **890 F**
☐ **wordstar (8256)**..... **890 F**
☐ yie ar kung fu ..... 145 F
☐ tomcat ..... 165 F
☐ **transmat** ..... **185 F**
☐ syclone 2 ..... 165 F
☐ scriptor..... 165 F
☐ zedis II ..... 165 F
☐ printer pac..... 160 F

☐ système x ..... 195 F
☐ **oddjob** ..... **199 F**
☐ v-dos ..... 380 F
☐ amstradivarius ..... 185 F
☐ **multiplan**..... **498 F**
☐ dams (français)..... 395 F
☐ cobra pinball ..... 220 F
☐ **turbo pascal**..... **750 F**
☐ **turbo tutor** ..... **475 F**
☐ autoform. assemb. ..... 295 F
☐ **starrivatcher** ..... **285 F**
☐ fighter pilot ..... 140 F
☐ spitfire ..... 150 F
☐ strike force harrier ..... 145 F
☐ who dares wins 2..... 145 F
☐ **b base II** ..... **790 F**
☐ raid ..... 145 F
☐ mandragore ..... 250 F
☐ sorcery "+" ..... 150 F
☐ spy vs spy ..... 165 F
☐ masterfile..... 345 F
☐ amstradivarius ..... 185 F
☐ théâtre europe..... 220 F
☐ laser compiler ..... 270 F
☐ biorythmes..... 180 F
☐ cub* bert ..... 160 F
☐ hypersports ..... 150 F
☐ 3 d clock chess (prom 8256) ..... 220 F
☐ space moving ..... 395 F
☐ super paint ..... 395 F
☐ l'affaire vera cruz ..... 190 F
☐ bad max ..... 190 F
☐ la comète de halley .... 250 F

LIVRES ET REVUES

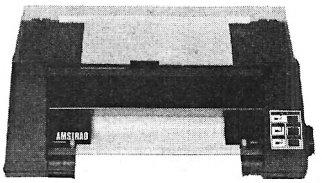
☐ le langage machine du CPC ..... 129 F
☐ autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre..... 195 F
☐ graphisme et sons du CPC ..... 95 F
☐ les jeux d'aventure comment les programmer..... 129 F
☐ peeks et pokes du CPC .. 99 F
☐ DDI 1 firm ware ..... 245 F
☐ concise basic spécifi.... 195 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 programmateur 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

☐ bien débuter avec pcw.. 129 F
☐ musique sur amstrad ...
☐ guide du graphisme .... 98 F
☐ amstrad astrocalc..... 148 F
☐ turbo pascal sur amstrad 135 F
☐ l'amstrad avec plaisir... 59 F
☐ amstrad ouvre-toi ..... 99 F
☐ le livre du lect. disq. ... 149 F
☐ la bible des 664/6128 . 199 F
☐ trucs et astuces - t. II .. 129 F
☐ le livre de la c.a.o. ..... 149 F
☐ bien débuter sur 6128 .. 99 F
☐ prog. et applic. éduc. sur cpc ..... 179 F
☐ système de transmission sur cpc ..... 199 F

REVUES ☐ amstrad user - le numéro 12 F

Possibilités de crédit partiel ou total

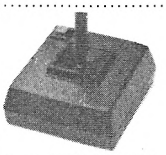


☐ imprimante DMP 2000 ..... 2290 F

☐ interface RS 232 (Amstrad) ..... 590 F

☐ stylo optique ..... 290 F

☐ souris ..... 690 F



TIRVITT 2

Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.

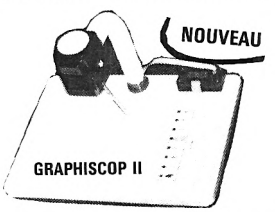
☐ TIRVITT 2 ..... 150 F

SYNTHÉVOC 1



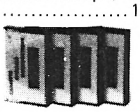
"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

☐ synthétiseur vocal ..... 499 F



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

☐ GRAPHISCOPE II ..... 1490 F



Cassettes vierges C20

☐ les 5..... **45 F**

☐ les 10..... **80 F**

☐ disquette vierge 3 pouces..... 35 F

☐ disquette vierge pour 8256 ..... 79 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**

☐ ruban imprimante PCW ..... 99 F

☐ ruban imprimante DMP 2000..... 99 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 ..... 1500 F	☐ E 200 ..... 420 F
☐ E 213 ..... 3800 F	☐ E 201 ..... 1000 F
☐ E 211 ..... 3700 F	☐ E 202 ..... 1000 F
☐ E 214 ..... 2000 F	☐ E 203 ..... 1100 F
☐ E 212 ..... 3700 F	☐ E 204 ..... 390 F
☐ E 215 ..... 2700 F	☐ E 101 ..... 590 F
☐ E 102 ..... 590 F	☐ E 103 ..... 590 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.

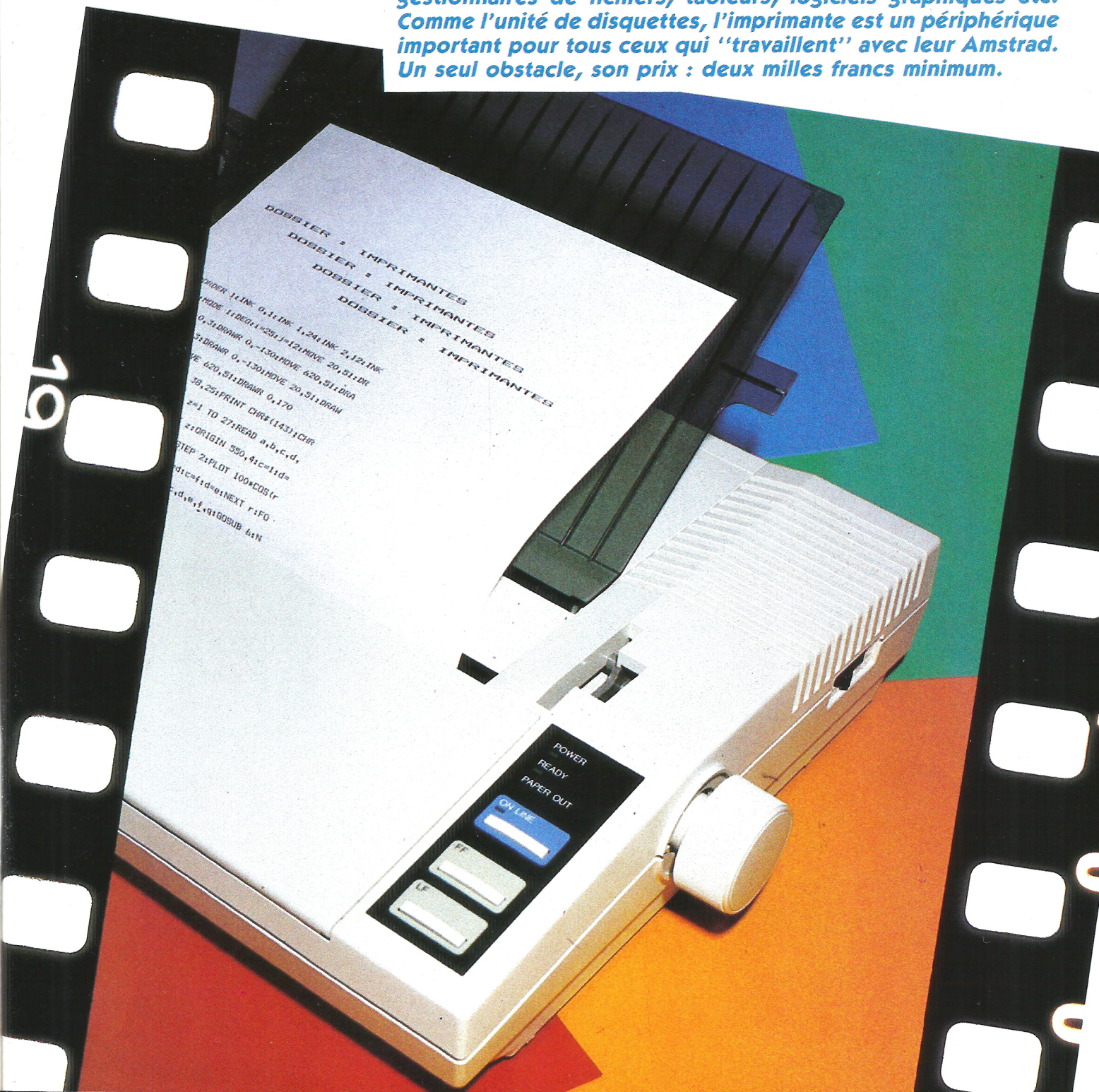
réseau ORDI94

AMS - 11

Impression à tout faire

dossier IMPRIMANTES

Quand on réalise un programme, il est souvent difficile de le corriger directement sur l'écran. Il est alors bien utile de posséder une imprimante. Ainsi, on peut relire sa programmation tranquillement en ayant une vue d'ensemble de son travail. Elle est également la compagne indispensable des traitements de textes, gestionnaires de fichiers, tableurs, logiciels graphiques etc. Comme l'unité de disquettes, l'imprimante est un périphérique important pour tous ceux qui ''travaillent'' avec leur Amstrad. Un seul obstacle, son prix : deux milles francs minimum.



Parmi l'éventail de machines proposées sur le marché de la micro-informatique, le choix devient difficile pour l'amateur. La précipitation est toujours à déconseiller. Pour parvenir à concentrer son choix sur deux ou trois modèles, parmi les quelques deux cent cinquante disponibles, il faut avant tout savoir ce que l'on souhaite faire avec son imprimante. Si les besoins se limitent à la conservation épisodique de listings, cinquante par an par exemple, une petite machine à stylo ou un bas de gamme de certains constructeurs sont largement suffisantes. Surtout que pour des besoins ponctuels, ces machines peuvent sortir des graphismes relativement corrects. Leurs prix n'excèdent pas en général 1 100 F.
Ensuite, dans une fourchette comprise entre 2 000 et 3 500 F on trouve les "bonnes à tout faire" de l'impression. C'est plutôt cette gamme que nous avons cherché à vous présenter. C'est dans celle-ci que l'utilisateur trouvera le meilleur compromis qualité/prix. Après on tombe dans un choix plus réservé aux professionnels, sauf si pour vous, relier une imprimante de 6 000 F ou 15 000 F à votre Amstrad est sans conséquence !

Les différents systèmes d'impression

Pour vous, laser, thermique, stylo, jet d'encre, matricielle, marguerite, c'est de l'hébreu ? Ne vous inquiétez pas, nous allons vous expliquer celà dans le détail.

La technique du stylo

Pratiquement abandonnée, cette technique était très utilisée aux balbutiements de la micro grand-public. Sur une tête porteuse, on dispose, en étoile, quatre petits stylos à billes : rouge, bleu, noir et vert. Par des commandes logicielles, on indique à cette tête mobile avec quelle couleur elle doit travailler. La pointe, montée "souple" viendra dessiner la lettre ou le motif voulus sur la feuille de papier. Sur la plupart des modèles, on peut obtenir différentes tailles d'écritures. Ce principe simple, utilisait un matériel peu coûteux, souvent garanti "pur plastique", d'où une grande fragilité. On peut encore en trouver chez des revendeurs pour environ 500 F. Si vous avez des besoins très très limités, elle pourra vous convenir, à moins qu'un ami généreux vous en fasse cadeau. La largeur du papier utilisé par ces machines est d'environ 12 cm, présenté en rouleau continu.

L'impression thermique

C'est encore un système dont on ne trouve plus que quelques modèles à des prix soldés. Les imprimantes de ce type donnent, comme pour les précédentes, des résultats plutôt moyens, mais largement suffisants pour une utilisation occasionnelle. L'impression est obtenue par la détérioration d'une pellicule sensible, déposée sur le papier. Cette technique permet de fabriquer des machines très silencieuses, mais qui nécessitent l'emploi d'un papier spécial, lui aussi livré en rouleau. Si l'imprimante est peu onéreuse, (moins de 1 000 F en général), le papier coûte par contre très cher. Les résultats graphiques sont satisfaisants. A cause de sa structure particulière, le papier est brillant, d'un touché peu agréable.

Les marguerites

Simplicité, fiabilité, qualité d'impression pour ces imprimantes, mais quelle lenteur ! Avec elles, on commence à parler de vitesse d'impression. L'unité employée est le nombre de caractères par seconde : CPS. Les marguerites naviguent autour des 20/40 cps suivant les modèles. Le principe de fonctionnement de ces imprimantes est simple. Une couronne supporte une multitude de bras terminés chacun à leur extrémité par un caractère gravé. Cette couronne tourne autour d'un axe pour venir positionner le caractère choisi devant le ruban encreur. Une impulsion fait basculer le bras vers le ruban, qui lui-même entre en contact avec la feuille de papier.
Auriez-vous déjà deviné que c'est le principe de notre bonne vieille machine à écrire ? Sauf que dans le cas présent, les informations reçues viennent non pas d'une personne mais électroniquement. En plus de la lenteur, ces imprimantes ne peuvent travailler qu'avec une police (un jeu) de caractères à la fois. Par contre, on trouve de nombreuses polices dans le commerce : Pica, Elite, Italique etc.
Encore un reproche à leur faire : un bruit excessif. N'envisagez pas d'imprimer vos documents à minuit. Soit vos charmants voisins deviendront des assassins, soit votre conjointe retournera chez sa mère (et si c'est la conjointe qui travaille ? NDLSR). Le prix moyen de ces vétérantes de la "qualité courrier" est de 6 500 F/7 000 F, mais on peut en trouver d'excellentes à partir de 3 500 F.

L'impression pour tous !

Les imprimantes matricielles à impact sont les plus courantes. Elles offrent le double avantage d'offrir une qualité d'écriture très correcte, voir même excellente, de posséder en général plusieurs types de polices, d'être raides et de ne pas coûter trop cher. Les prix varient entre 1 000 F pour les bas de gamme et plus de 20 000 F pour les machines les plus perfectionnées.
Le principe de fonctionnement de ces imprimantes est relativement simple. Sur une tête porteuse, sont installées des aiguilles qui vont, suivant la forme voulue, être actives ou non. La lettre sera dessinée dans une grille fictive (une matrice), à l'instar de celle que vous pouvez consulter dans votre manuel pour la redéfinition des caractères sur votre écran. Vous remarquerez dans ce cas, qu'il s'agit d'une matrice de 8 points par 8 points, soit 64 cases. Pour reproduire un "A", un certain nombre de cases sont noircies (état 1), alors que les autres restent blanches (état 0).

La tête de l'imprimante matricielle travaille de la même façon, elle va noircir les cases de sa grille en poussant l'aiguille vers le ruban encreur, qui lui imprimera le papier, en réponse au code ASCII reçu. La vitesse de croisière d'impression est de l'ordre de 80/100 cps pour la gamme moyenne et peut atteindre, si vous mettez le prix, 400/500 cps. En mode "qualité courrier", l'imprimante de gamme moyenne effectuera un deuxième passage, après léger décallage de sa tête d'impression de façon à resserrer le point. La vitesse descend logiquement dans ce cas à 40/50 cps,et peut être encore inférieure : 20/30 cps, en mode graphique.

Plus la matrice aura de cases, plus l'impression se rapprochera de celle des imprimantes à marguerite, on obtiendra ainsi la vraie "qualité courrier", c'est-à-dire sans point visible. Les matrices ont une densité moyenne de 64 cases pour les plus économiques, à 600 cases ou plus pour les plus chères. Le nombre d'aiguilles varie lui aussi suivant les machines. On peut avoir une tête à 8, 9 aiguilles pour les imprimantes de gamme basse et moyenne, alors que les machines professionnelles, quatre à dix fois plus coûteuses, peuvent avoir des têtes de 24 aiguilles ou plus.
Quelques imprimantes matricielles à impact permettent d'utiliser des rubans couleur. Elles satisferont tous ceux qui ont besoin de présenter des documents soignés : tableaux, projets de dessins ou plans. Il faudra réaliser ou utiliser un logiciel capable de prendre en compte les couleurs, sinon ces imprimantes travaillent généralement sur la partie encrée noire du ruban.
Cette technique d'impression offre le choix le plus important des machines de qualité, pour des prix corrects : de 2 000 F à 4 000 F dans la gamme visée. C'est donc principalement parmi celles-ci que nous avons sélectionné les machines que nous vous présentons dans ce dossier. Avec elles, vous pourrez réaliser des documents, textes ou graphismes, plus que convenables dans des applications professionnelles ou ludiques. Elles présentent aussi l'avantage de ne pas être spécifiques aux ordinateurs Amstrad (sauf, bien entendu celles de la marque). Si vous possédez un second ordinateur avec une interface de sortie imprimante de type "parallèle-centronics", vous ferez un bon investissement : une imprimante pour deux ordinateurs. Sinon, lorsque vous revendrez votre CPC (il faut être fou !), vous pourrez conserver votre machine, ou encore faire le contraire, garder jalousement cet "excellent" ordinateur et vendre l'imprimante. N'oublions pas le bruit, facteur important, pouvant peser énormément dans le choix de ce type de périphérique. Il est tout-à-fait correct, plus ou moins bien atténué suivant les produits. Dans la majorité des cas, il est

posible de travailler la nuit sans déranger les voisins ou sa famille du moment que le travail se fait dans une autre pièce ou à distance respectable.

Les "jets d'encre" et les "laser"

On en parle beaucoup, mais inutile de rêver, elles sont commercialisées entre 10 000 F et 100 000 F. La technique utilisée est semblable à celle des matricielles à impact, mais les aiguilles sont tout simplement remplacées soit par une buse (comme sur les pistolets ou les bombes à peintures) qui projette de l'encre sur la feuille de papier ou, comme dans le cas des imprimantes thermiques, par légère brûlure du papier, grâce au rayon laser. Comme de plus, la densité des matrices est largement supérieure à celles des machines à impact, on observe une augmentation considérable de la qualité d'impression.
Quant au bruit, ces deux techniques permettent d'avoir des machines pratiquement silencieuses. Seule la partie électromécanique d'avance papier est bruyante. Mais lorsque l'on sait que les machines professionnelles de type matricielles à impact peuvent imprimer environ 300 lignes de 80 caractères par minute contre plus de 1 000 pour une "laser" de même catégorie, parler de bruit devient ridicule. Une "laser" vous "sortira" un roman policier en cinq minutes !
On commence à utiliser des machines laser pour la composition directe de journaux, mais ce système n'en n'est qu'à ses balbutiements, les prochaines années devraient permettre l'abaissement des prix de ces imprimantes tout en augmentant encore leurs qualités. Les amateurs auront certainement la possibilité d'acquérir des "bas de gamme à laser" pour des prix modiques. Vivement demain...

Les tables traçantes

Pour terminer ce tour d'horizon des périphériques d'impression, parlons des tables traçantes, très utilisées pour la reproduction de cartes ou plans. Il n'y a pas véritablement de matériel spécifique pour l'Amstrad. Mais avec l'aide d'un bon logiciel, de l'interface adéquate et de quelques essais, il est possible pour ceux qui recherchent ce type de matériel d'arriver à quelque chose. Il s'agit en réalité de la technique des "stylos" mais utilisée à plat avec déplacement de la tête porteuse au lieu du papier.
Ces tables acceptent les formats utilisés par les dessinateurs, du A4 (petit format) au A0 (le plus grand). Elles travaillent très lentement, en quatre couleurs ou plus, avec des résultats souvent excellents.
L'utilisateur devra effectuer quelques essais avant d'acquérir ce type de matériel, soit avec un logiciel qu'il aura réalisé soit avec un utilitaire de dessin du commerce. Le soft devra tenir compte des couleurs demandées pour les tracés. En principe l'interfaçage entre un CPC et une table traçante ne devrait pas poser de gros problèmes. Nous avions demandé à une société de nous prêter ce type de matériel pour un essai, mais la machine n'étant pas arrivée, nous publierons un résultat de nos tentatives dans un prochain numéro.

Choisir son imprimante

Avant d'acquérir un périphérique quelconque, la première chose à vérifier concerne ce qui vous sera effectivement utile. Dans le cas d'une imprimante, si vous écrivez une lettre annuelle à votre percepteur, n'utilisez pas de gestionnaire de fichiers, ne réalisez qu'un ou deux programmes par an, n'êtes pas un adepte du graphisme, c'est-à-dire si vous n'avez pas besoin de conserver sur papier des documents ou des résultats, ce périphérique vous sera inutile et encombrant. A moins que voulant participer à l'effort économique de notre pays, vous désiriez aider un importateur à vider ses stocks. Si vous en avez les moyens, libre à vous ! Mais sachez que comme les ordinateurs, une imprimante perd entre 30 % et 50 % de sa valeur à la revente. Vous trouverez des investissements beaucoup plus rentables n'importe où.
La première question à se poser : pourquoi faire ? Si dans 95 % des cas vous ne sortirez que des documents : lettres, comptes d'exploitations, états de stocks, textes divers ; orientez votre choix vers une machine relativement rapide (130 cps), offrant différentes polices de caractères (c'est le cas sur la majorité des machines). Vous préférez la qualité à la vitesse d'impression ? Une "marguerite" fera certainement votre affaire. Mais rappelez-vous que vous ne pourrez utiliser qu'une police de caractère durant l'impression.
Si votre profession vous demande de présenter des graphismes compliqués à des clients, investissez dans une machine offrant une matrice d'impression élevée. Attention au prix, on atteint facilement les 10 000 F. Les dessinateurs techniques s'orienteront bien évidemment vers les tables traçantes. Malheureusement, comme nous l'avons dit dans le chapitre précédent, nous n'avons pas pu faire un essai avec un matériel visiblement intéressant et à notre connaissance, il n'existe pas de matériel dédié à l'Amstrad CPC.
Enfin, si vous vous classez dans la catégorie des amstradistes "moyens" : pas de besoin spécifique, utilisant aussi bien un traitement de textes qu'un gestionnaire de fichiers ou un wargame, programmeur à ses heures, graphiste occasionnel, vous serez les mieux servis. Pour un investissement compris entre 1 000 F et 3 500 F, vous trouverez l'imprimante de vos rêves.
Une dernière chose, il existe deux procédés pour entraîner le papier sur une imprimante : la friction et la traction. Le premier presse la feuille entre le rouleau et la platine, c'est le principe classique des machines à écrire. Par rotation du rouleau sur son axe le papier avance. Le second utilise un support sur lequel sont disposées deux roues à "têtons". Le papier listing possède des marges à trous qui viendront se positionner sur les têtons. Le papier sera alors tracté. Les deux options sont souvent disponibles, certains bas de gamme n'utilisant que la version friction. Pour disposer de deux possibilités d'entraînement, il faudra la plupart du temps rajouter au prix de l'imprimante, celui du tracteur.

Demander une démonstration

Lorsque votre choix sera fixé sur deux ou trois machines qui sembleront vous convenir, cherchez les revendeurs distribuant ces machines en vérifiant qu'ils peuvent vous faire une démonstration avec un CPC. Il est en effet complètement abhérant de constater que la majorité des utilisateurs amateurs achètent des produits sans faire un essai préalable. Il est vrai que de nombreux revendeurs se refusent à déballer, expliquer, laisser tester un produit sans certitude d'achat. Exigez ce droit simple du consommateur, même pour un logiciel ou un joystick. Vous trouverez toujours un commerçant qui le fera sans se faire tirer les oreilles. Il sait qu'il aura 99 % de chance de vous revoir dans son magasin, quitte à ce que vous fassiez 150 km pour y parvenir. Enfin, chez ces revendeurs, le service après-vente est généralement assuré dans le vrai sens du terme. Si vous devez payer le "prix fort", essayer d'obtenir gratuitement le câble de liaison (environ 150 F) ou l'entraîneur à picots s'il est en option (entre 300 F et 500 F en moyenne), ça fait toujours plaisir et on part avec l'impression d'avoir fait l'affaire du siècle.
Pour effectuer votre essai, munissez-vous d'un logiciel texte (gestionnaire de fichiers, traitement de textes) et d'une "copie d'écran". Si votre revendeur n'a pas de logiciel de démonstration, vous pourrez juger avec votre propre travail. Comparez aussi les prix, mais faites très attention. Un écart de 50 F ou 100 F entre deux magasins n'est pas important. Mais si l'on dépasse les 400/500 F commencez à vous inquiéter. La garantie du matériel est-elle assurée ? La machine est-elle livrée avec un ruban ? Ne riez pas, des petits malins le retirent et vous le facturent en supplément. Demandez le prix de l'entraîneur à picots (pour le papier à bande perforée ou listing). Pendant la durée de l'offre promotionnelle, des revendeurs en doublent le prix de façon à récupérer la somme "offerte" sur les machines. Dans bien des cas, il manquera quelque

chose qui sera rajouté sur la facture. Il ne s'agit pas de généraliser sur cette profession, mais les quelques "brebis galeuses" font le plus grand tort à tous les autres.
Ne devenez pas suspicieux pour autant, il existe de véritables offres promotionnelles réalisées par exemple pour l'anniversaire du magasin ; la sortie d'un nouveau produit ; des soldes parce que l'emballage est défraichi ou que l'on change de gamme, sans pour autant abandonner la marque et ne plus assurer le service après-vente. Un revendeur parisien proposait il y a quelques semaines une imprimante matricielle à un tarif inférieur du tiers, avec garantie et S.A.V. assuré. S'offrir une machine de 3 500 F pour le prix d'un bas de gamme mais avec 130 cps, une matrice de 91 points, 6 polices de caractères, un silence appréciable, cela peut valoir un petit détour et l'achat du câble d'interface.

La bonne "occase"

On peut réaliser de bonnes affaires avec les ventes d'occasions. On peut facilement trouver dans les colonnes d'annonces d'un magazine des "affaires". Des machines valant 3 500 F/4 000 F se retrouvent en "occases" à 2 000 F. Ces imprimantes sont souvent en bon état, voir quasiment neuves. Il faut vérifier l'état de la tête d'impression (machines à impact et thermiques), elle ne doit pas présenter de signes de "surchauffe" (traces de couleur marron) de l'axe porte-roue (marguerite) ou enfin de celui de la tête porte-stylo (devinez pour quel type d'imprimante !). On ne doit pas constater de jeu important ou une quelconque détérioration de la tête ou de l'axe. Vérifiez aussi l'état des vis, on peut ainsi contrôler si la machine a été démontée. Les "têtons" de l'entraîneur à picots ne doivent pas être rongés, sinon le papier "décrochera" souvent. L'état de la cocque en apprend beaucoup, car le vendeur peut avoir fait un "lavage" intérieur-extérieur de son imprimante. Regardez s'il n'y a pas de trace de chocs ou des rayures profondes sur le plastique, également sous la machine. Regardez l'état du câble d'alimentation. Faites la même chose qu'avec une voiture d'occasion. N'oubliez pas de demander la facture, sinon essayez d'en obtenir un meilleur prix.
Pour les bricoleurs, les utilisateurs peu fortunés ou les râdins, il existe une autre piste pour se dénicher des imprimantes à bon prix. En consultant les publicités de magazines électroniques, on peut trouver des imprimantes vendues au tiers de leurs prix habituels. Elles seront dans la majorité des cas proposées sans garantie ni reprise. Mais en cherchant des imprimantes avec interface de type "parallèle-centronics", on a une quasi certitude de compatibilité avec l'Amstrad. Ainsi il y a quelques jours, on pouvait trouver des imprimantes à marguerites à moins de 3 000 F au lieu des quelques 8 500 F habituels. Il faut regarder régulièrement ces publicités ou rendre visite le plus souvent possible aux "soldeurs" de matériels électroniques. Vous devriez rapidement trouver votre future "compagne".
Enfin, si vos besoins se limitent uniquement au texte, sachez que certaines machines à écrire possèdent une interface pouvant les relier à un ordinateur. Prix de vente couramment pratiqué par le service responsable du matériel de l'entreprise : de 300 F à 1 000 F s'il s'agit d'une machine à jeu de caractères unique, une marguerite ou à "boules".

Réussir le mariage

Tout heureux, vous venez d'acheter l'imprimante de votre vie. Oui, mais il faut la relier au CPC. Pas de problème puisque vous avez acheté un câble pour unir ces deux êtres. C'est bien, très bien. Commencez donc par une saine lecture de la documentation (avez-vous vérifié qu'elle était en français ?). A moins d'être spécifique à l'Amstrad ou d'avoir été préparée par le revendeur (si vous avez demandé un essai, ce devrait-être le cas), vous découvrirez qu'il faut positionner des "switchs", des petits interrupteurs. Ils vous permettront d'obtenir les caractères accentués, de connecter ou non le détecteur de fin de papier, etc. Après ce premier contact avec votre nouveau périphérique, branchez votre machine. Faites quelques essais d'impressions. C'est beau non ? Si ça ne marche pas, vérifiez que tout est bien relié correctement et que le voyant "ON LINE" de votre imprimante est bien allumé. Sinon refaites toutes les opérations depuis le début. Ne jamais oublier que ces opérations se font MACHINES ETEINTES (imprimante et ordinateur), sinon vous risquez de tout griller. Si vous n'obtenez toujours rien, éteignez imprimante et ordinateur et inversez le câble liaison. Si rien ne se produit lorsque vous tapez : PRINT #8,"toto", votre câble est peut-être défectueux, vérifiez à nouveau le positionnement des switchs. Normalement vous devriez avoir un résultat. Dans la négative absolue, ramenez l'imprimante chez le revendeur.

Récupérer le huitième bit

Les ordinateurs Amstrad sont interfacés en 7 bits, alors que la plupart des imprimantes à sortie de type parallèle-centronics le sont en 8 bits. En principe, il faut récupérer ce huitième bit mais dans certains cas, l'imprimante fonctionne parfaitement. Pour vérifier que votre imprimante comprend tous les codes demandés, consultez votre manuel pour voir quels codes sont disponibles au-dessus de 128. Si la table ASCII de l'imprimante donne ces caractères, demandez-lui d'imprimer des codes supérieurs à 128 comme par exemple : PRINT #8, CHR$(165). Elle devrait normalement envoyer un caractère. Si ce n'est pas le cas, ne désespérez pas, il est possible d'acheter dans le commerce une interface spéciale qui permet de récupérer ce huitième bit (300 F à 400 F à débourser). Si vous n'utilisez une imprimante que pour éditer du texte, en général vous n'aurez aucun problème. Par contre en graphisme, vous ne pourrez pas utiliser toutes les aiguilles de la tête, d'où une perte en qualité, des erreurs, ainsi qu'une surface d'impression réduite.
On peut arriver à pallier ces problèmes en utilisant la commande WIDTH, mais pour obtenir le maxium on devra ouvrir le plus souvent son porte-monnaie et acheter une interface. Les imprimantes de marque "EPSON", sont celles qui causent le moins de soucis à l'utilisateur, en rappelant encore une fois que les imprimantes Amstrad "DMP-1" et "DMP-2000" sont interfacées en 7 bits, c'est-à-dire "dédiées" (étudiées pour).

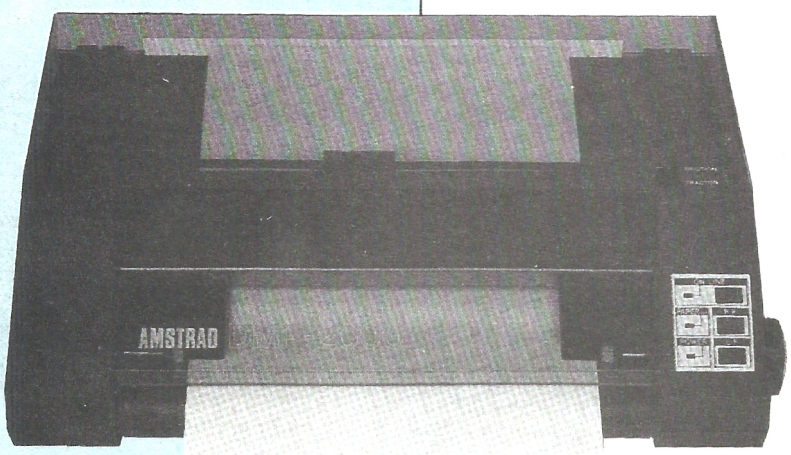
Le client est roi

Sans vous prendre pour des "attardés", suivez nos conseils. Il est aussi important de choisir son matériel que son revendeur. Exigez une démonstration sur du matériel Amstrad CPC. Refusez de payer ce qui vous est dû, au minimum un ruban, une marguerite standard, les stylos etc. Par contre les entraîneurs à picots, le câble d'interface, les accessoires comme les bacs à feuilles sont, dans la majorité des cas, en supplément. Vérifiez la garantie et la documentation, ce qui oblige le vendeur à ouvrir l'emballage de votre machine dont vous pourrez vérifier l'état. N'oubliez jamais qu'un bon commerçant considère que le client est roi. N'abusez pas non plus de sa patience car il deviendra rigide à votre égard, et ne vous fera jamais profiter des bonnes affaires ou des petits cadeaux habituels réservés aux bons clients (surtout pour les provinciaux). Pourquoi toutes ces recommandations ? La réponse est très simple : l'imprimante est un peu le parent pauvre de la micro-informatique. Les pannes, sans être quotidiennes, sont plus fréquentes que sur les ordinateurs. Si quelques sociétés font parfaitement leur travail beaucoup d'autres importateurs n'entretiennent pas un S.A.V. digne de ce nom. Il faut donc qu'une forme de contrat s'établisse entre le revendeur et le client, à vous de l'établir.

Nous vous présentons les principales caractéristiques techniques d'une sélection d'imprimantes pouvant se connecter à votre cher CPC.Si vous ne retrouvez pas celle que vous possédez, ou encore celle que vous désiriez vous offrir, ne vous inquiétez pas. Nous n'en avons sélectionné que quelques-unes, la liste n'est exhaustive. "Faites-vous de bonnes impressions"...

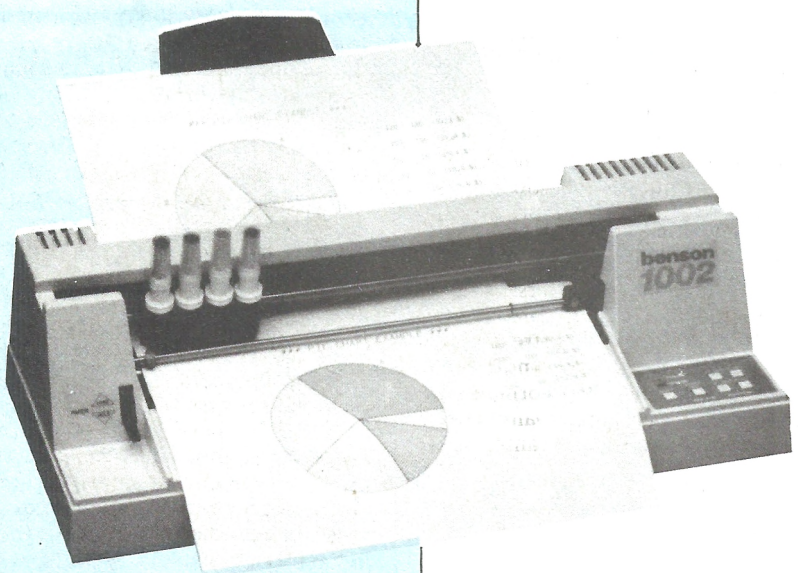
DMP-2000

L'imprimante officielle d'Amstrad. Avec elle, pas de problème d'interface 7 ou 8 bits, puisqu'elle est prévue pour fonctionner dans ces deux modes (donc utilisable avec un autre ordinateur). La qualité d'impression est bonne dans son ensemble. Elle travaille comme une table traçante, le papier passe à plat. De plus, deux pieds chromés la surélèvent, permettant ainsi un gain de place important en glissant la rame de papier sous la machine. Autre atout, son prix typiquement dans la ligne Amstrad.



Marque : Amstrad.
Distributeur : Amstrad France.
Prix indicatif : Moins de 2 300 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 105, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle.

Benson 1002



Ce petit traceur de bureau proposé par Benson, devrait satisfaire de nombreux amstradistes. Il permettra de mettre en œuvre des applications qui n'avaient pas encore trouvé la machine idéale. Il accepte les feuilles de papier format dessin technique A4 et A3. On regrettera son prix élevé. Pour les professionnels, les enseignants ou les amstradistes (très) fortunés.

Marque : Benson-Schlumberger.
Distributeur : Benson-Schlumberger.
Prix indicatif : env 7 500 F.
Type d'impression : graphique à stylos.
Nombre de plumes : 4, noire, rouge, bleu, verte.
Vitesse du tracé : 20 cm par seconde.
Plus grand format : 380 mm × 270 mm.
Type de papier : standard.
Type d'entraînement : friction.
Interface : 8 bits parallèle-centronics et série RS-232-C.
Garantie : NC.

M-1009

Une petite imprimante au "look" plutôt sympathique avec des performances correctes. Un petit regret, son prix.

Marque : Brother.
Distributeur : Brother France.
Prix indicatif : moins de 3 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 50.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : NC.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

M-1109

Une belle machine polyvalente, pour des applications professionnelles ou ludiques.

Marque : Brother.
Distributeur : Brother France.
Prix indicatif : moins de 4 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 100, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 137 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle ou série au choix.

S-70

C'est en réalité une machine à écrire portable. Elle dispose d'interfaces parallèles ou séries, permettant de la relier à un ordinateur. Elle est lente, mais peut rendre de bons services à l'utilisateur ayant besoin d'une imprimante et d'une machine à écrire dans ses activités professionnelles. Elle évite un double investissement, si toutefois les besoins sont restreints.

Marque : Canon.
Distributeur : Canon France.
Prix indicatif : 2 500 F.
Type d'impression : thermique.
Matrice maximale : néant.
Nombre maximum de CPS : 18.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 60.
Type de papier : standard.
Option couleur : ruban rouge ou bleu.
Type d'entraînement : friction.
Interface : parallèle ou série.

120 D

Des artistes célèbres faisaient de la publicité pour des montres portant le même nom, maintenant ce sont les informaticiens qui diront : j'utilise une Citizen et j'aime ça ! De plus elle est entièrement compatible "code Epson".

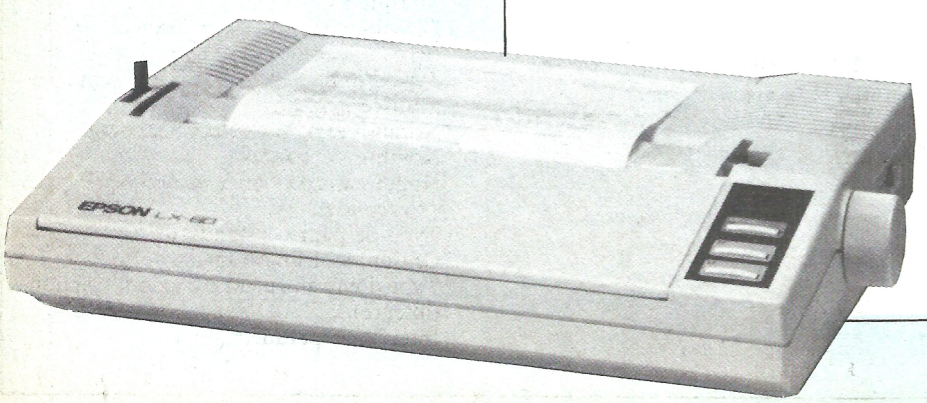
Marque : Citizen.
Distributeur : Geveke Electronique.
Prix indicatif : moins de 3 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact
Matrice maximale : 9 × 18.
Nombre maximum de CPS : 120, courrier 25.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 136 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle.

P 40

Une petite imprimante peu chère, mais sous un grand nom. Deux autres modèles existent, les P-80 et P-80X, mais elles coûtent plus du double.

Marque : Epson.
Distributeur : Technology Resources.
Prix indicatif : 1 500 F.
Type d'impression : thermique.
Matrice maximale : 5 × 9.
Nombre maximum de CPS : 45, courrier 22.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 80.
Type de papier : thermique.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction.
Interface : parallèle ou série.

LX-80

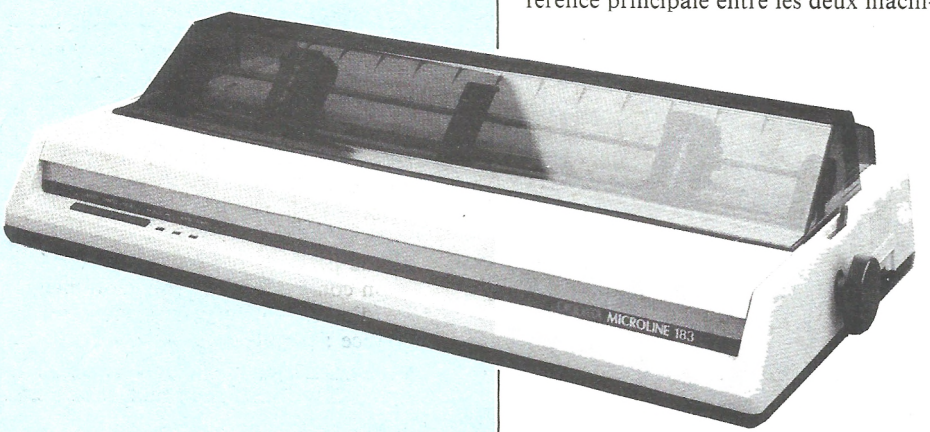


Pas chère et superbe.

Marque : Epson.
Distributeur : Technology Resources.
Prix indicatif : 3 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 18 × 12.
Nombre maximum de CPS : 100.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 160 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle.

ML 182 (ML 183)

Oki est surtout connu pour son imprimante couleur, alors que l'on trouve des modèles classiques à impact à aiguilles. Les ML 182 et 183 se situent dans une gamme moyenne, intéressant aussi bien l'amateur que le professionnel. La différence principale entre les deux machines est la largeur du chariot : la 182 accepte des feuilles jusqu'au format 254 mm de largeur, alors que la 183 atteint 406 mm.



Marque : Oki.
Distributeur : Métrologie.
Prix indicatif : NC.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 120.
Nombre de polices : 2.
Nombre maximum de caractères/ligne : 137 (232).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

PD 80 (PD 80A)

Cette marque, récente sur notre marché, devrait rapidement se placer parmi les meilleures. Les machines sont de qualité et très abordables.

Marque : Fuji.
Distributeur : ?

Prix indicatif : 2 500 F/3 000 F (3 000 F/3 500 F).
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 11 × 7 (6 × 12).
Nombre maximum de CPS : 100 (130).
Nombre de polices : 6.

Nombre maximum de caractères/ligne : 160 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle, série (option).

DM 100 (DM 100 V)

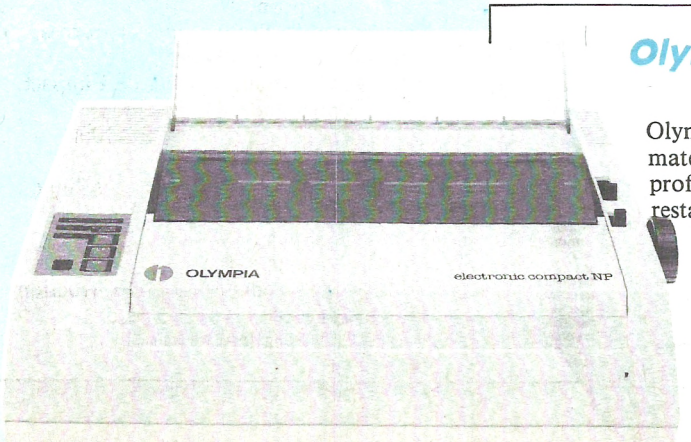
Ces imprimantes sont interfaçables sur l'Amstrad sans trop de difficultés grâce notamment à l'accès aux codes Epson (ceux utilisés pour les imprimantes Amstrad). Un prix doux pour des qualités souvent beaucoup plus chères.

Marque : Olivetti.

Distributeur : Olivetti France.
Prix indicatif : 3 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 18 × 9.
Nombre maximum de CPS : 120, courrier 25.

Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 137 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle ou série RS 232 C.

Olympia NP



Olympia nous propose un matériel à usage professionnel, pour un prix restant très amateur.

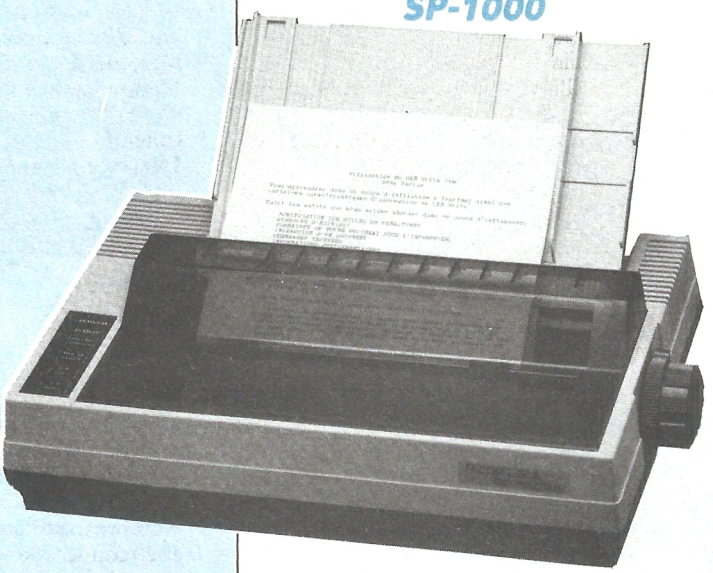
Marque : Olympia.
Distributeur : Olympia France.
Prix indicatif : ?
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 17 × 17.
Nombre maximum de CPS : 165.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 136 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle.

GP-50 A

Ce grand constructeur japonais a véritablement fait entrer l'imprimante dans les foyers, en commercialisant à bas prix des machines aux performances satisfaisantes. N'en demandez pas trop à ce modèle bas de gamme, les jambages ne sont pas descendants, l'impression est correcte sans plus. On trouve facilement des logiciels améliorant quelque peu les performances de cette machine. La qualité d'impression obtenue est comparable à celle de l'Amstrad DMP-1, puisqu'il s'agissait d'une Seikosha recarrossée.

Marque : Seikosha.
Distributeur : Tekelec Airtronic.
Prix indicatif : moins de 1 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 7 × 5.
Nombre maximum de CPS : 40.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 45.
Type de papier : standard.
Option couleur : ruban rouge, bleu, violet, vert.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle.

SP-1000



Seikosha présente une gamme complète de machines. Comme il est de coutume chez ce constructeur, on trouve l'un des meilleurs rapport/qualité/prix avec ce modèle. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de la SP-1000 l'une des vedettes de l'impression.

Marque : Seikosha.
Distributeur : Brother France.
Prix indicatif : moins de 3 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : 9 × 9.
Nombre maximum de CPS : 50.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : NC.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

STX-80



Une belle imprimante de type thermique proposée par le constructeur allemand Star.

Marque : Star.
Distributeur : Hengstler.
Prix indicatif : 2 500 F.
Type d'impression : thermique.
Matrice maximale : 9 × 5.
Nombre maximum de CPS : 60.
Nombre de polices : 1.
Nombre maximum de caractères/ligne : 80.
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction.
Interface : parallèle, série (option).

SG-10

La SG-10 se place dans le peloton de tête des imprimantes de belle facture et aux performances pouvant soutenir sans problème des applications professionnelles.

Marque : Star.
Distributeur : Hengstler.
Prix indicatif : 4 500 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 17 × 11.
Nombre maximum de CPS : 120.
Nombre de polices : 8.
Nombre maximum de caractères/ligne : 138 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle, série (option).

TKL 8510

Une imprimante sous la marque Tekelec, un prix un peu plus élevé que la plupart des machines présentées, mais c'est un produit professionnel.

Marque : Tekelec.
Distributeur : Tekelec Airtronic.
Prix indicatif : 5 500 F.

Type d'impression : matricielle à impact, 9 aiguilles.
Matrice maximale : NC.
Nombre maximum de CPS : 120.
Nombre de polices : 5.
Nombre maximum de caractères/ligne : 136 (condensés).
Type de papier : standard.

Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle, série en option.

PD 130 A

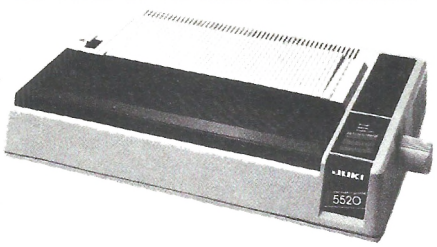
Un modèle qui accepte du papier de grande largeur, idéal pour sortir des tableaux ou graphiques. Qualité constante, mais prix largement supérieur tout en restant très correct.

Marque : Fuji.

Distributeur : ?
Prix indicatif : 5 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 6 × 12.
Nombre maximum de CPS : 130.
Nombre de polices : 6.
Nombre maximum de caractères/ligne : env. 200 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle, série (option).

Juki 5510/5520

Ces imprimantes peuvent travailler en couleur, donnant d'excellents résultats. Les rubans utilisés sont encrés, donc beaucoup moins chers que les plastiques. La durée de vie aussi est très intéressante : un million de caractères. Il est nécessaire d'adapter ou de créer des logiciels spécifiques pour utiliser les Juki, avec rubans couleurs, sur l'Amstrad. On peut aussi se limiter au ruban noir. La 5510 possède un buffer de 3 Ko, alors que celui de la 5520 est de 7 Ko.



Marque : Juki.
Distributeur : Micro Connection International.
Prix indicatif : env. 4 500 F/5 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 24 × 16 (courrier).
Nombre maximum de CPS : 180.
Nombre de polices : 4.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132 (condensés).
Type de papier : standard.
Option couleur : jaune, magenta, bleu de prusse, noir.
Type d'entraînement : friction, traction (intégré).
Interface : parallèle, série (option).

MT 80 S

Les "Mannesman" sont réputées pour leur qualité et leur fiabilité. Elles sont belles, rapides, silencieuses, d'un prix pas trop élevé. La recette pour réussir.

Marque : Mannesman Tally.
Distributeur : Mannesman Tally France.
Prix indicatif : 4 000 F.
Type d'impression : matricielle à impact.
Matrice maximale : 9 × 8.
Nombre maximum de CPS : 100.
Nombre de polices : 4.

Nombre maximum de caractères/ligne : 132.
Type de papier : standard.
Option couleur : non.
Type d'entraînement : friction, traction (option).
Interface : parallèle, série (option).

Okimate 20

Elle est actuellement la seule imprimante couleur interfacée spécialement pour l'Amstrad, adaptation réalisée par C.B.I. revendeur spécialisé à Aix en Provence. La qualité d'impression en copie d'écran est bonne, mais le grand reproche ira à la durée de vie des cartouches : 70/75 pages en noir (texte), 12/15 copies en couleurs.

Marque : Oki.
Distributeur : Métrologie/C.B.I.
Prix indicatif : 3 000 F.
Type d'impression : transfert thermique, 24 aiguilles.
Matrice maximale : 18 × 18.
Nombre maximum de CPS : 80, courrier 40.

Nombre de polices : 2.
Nombre maximum de caractères/ligne : 132.
Type de papier : standard, thermique, acétate.
Type d'entraînement : friction, traction.
Interface : parallèle.

pour le prix du noir,

L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"

L'OKIMATE 20 EST LA PREMIERE IMPRIMANTE PERSONNELLE DANS SA GAMME DE PRIX A OFFRIR UNE VERITABLE IMPRESSION COULEUR. UNE TETE D'IMPRESSION A 24 ELEMENTS CREE PLUS DE 100 NUANCES D'UNE DEFINITION ET D'UNE NETTETE EXCEPTIONNELLES. CETTE IMPRIMANTE PERMET L'IMPRESSION DE GRAPHIQUES, DE TABLEAUX, D'ILLUSTRATIONS ORIGINALES ET DES TRANSPARENTS EN ACETATE POUR LA RETRO-PROJECTION. VOUS POUVEZ MEME IMPRIMER UN TRANSFERT COULEUR ET LE REIMPRIMER EN NOIR ET BLANC AVEC DIVERSES NUANCES DE GRIS POUR REALISER DES PHOTOCOPIES !
POUR LE TRAITEMENT DE TEXTE OKIMATE 20 IMPRIME UNE COPIE DE TRAVAIL A RAISON DE 80 CPS OU ENCORE A 40 CPS S'IL S'AGIT D'UNE SORTIE QUALITE COURRIER. LES NOUVELLES POLICES DE CARACTERES OKIMATE — CONCUES PROFESSIONNELLEMENT PAR COMPOSITION NUMERIQUE — OFFRENT UNE GRANDE SOUPLESSE. LA VERSION DE BASE PERMET D'IMPRIMER DES CARACTERES ELARGIS, GRAS, FINS ET ITALIQUES, AINSI QUE DES INDICES ET DES EXPOSANTS DEMI-INTERLIGNE, ET DE TRACER UN SOULIGNEMENT CONTINU !

CARACTERISTIQUES

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

Papier en rouleau.
Papier à pliage accordéon.
Feuille à feuille.
Transparents en acétate.

Vitesse :
- d'avancement : 6 lpp, 135 ms
- d'interligne : 8 lpp, 112 ms.

Capacité de traitement :
- Traitement de données (10 cpp/80 cpl) : 20 l/mn.
- Qualité courrier (10 cpp/80 cpl) : 14 l/mn.
- Graphiques (ligne d'impression de 960 bits × 24) : 12 lignes (2 pouces verticaux par mn).

Caractéristiques d'impression :
Matrice de caractères (H × V), 18 × 9 qualité "Listing".
Caractères par ligne :

- 132/137 car	17 cpp
- 96 car	12 cpp
- 80 car	10 cpp
- 66 car	8,5 cpp
- 48 car	6 cpp
- 40 car	5 cpp

Traitement de données : 18 × 9.
Qualité courrier : 18 × 18.
Exposant/indice : 9 × 7.
Soulignement.

Italiques - Inclinés :
- Caractères européens.
- CQ téléchargeables : 18 × 18.

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

Papier :
- Type : ordinaire, thermique ou transparents en acétate.
- Entraînement du papier tracteur à largeur variable pour papier continu, entraînement par friction pour feuille à feuille ou papier en rouleau.
- Insertion papier : par l'arrière.
- Largeur : 127 mm à 254 mm.
- Commandes papier : détecteur de fin de papier.

Définition du haut de page.

Caractéristiques physiques :
- Dimensions : 330 × 190 × 60 mm (long. × larg. × haut.) mm.
- Poids : 2,8 kg.
- Alimentation : 220V AC 40 VA.

Fiabilité :
- Intervalle moyen entre panne (MTBF) 2000 h.
- Temps moyen de réparation (MTTR) 15 minutes.
- Tête d'impression enclenchable remplaçable sans outil.

Certaines caractéristiques peuvent dépendre du module personnalisé utilisé. Les caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.

A-11

VOICI MON BON DE COMMANDE

MODE DE PAIEMENT :
☐ CHEQUE CI-JOINT
☐ CONTRE REMBOURSEMENT

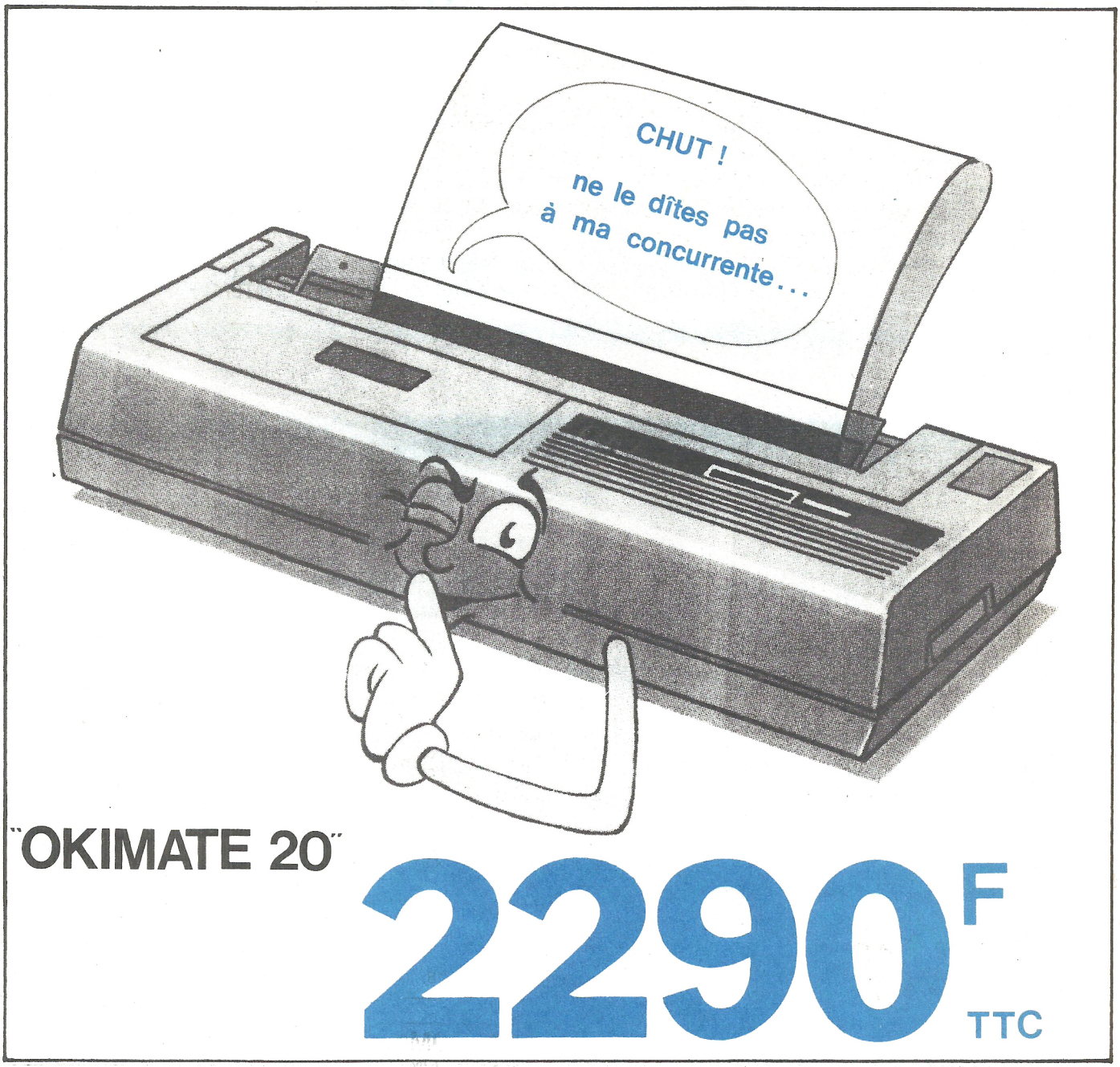
FRAIS DE PORT
- 70 F PAR OKIMATE
- 30 F POUR ACHATS INFERIEURS A 500 F
- 40 F POUR MOINS DE 1000 F
- 20 F POUR PLUS DE 1000 F

QUANTITE
☐ OKIMATE 20 2290 F TTC (LIVRE AVEC 1 RUBAN + LOGICIEL DE HARD COPY)
☐ CABLE IMPRIMANTE 130 F TTC
☐ RUBAN NOIR 99 F TTC
☐ RUBAN COULEUR 99 F TTC
☐ SUPPORT ROULEAU THERMIQUE 110 F TTC
☐ PAPIER THERMIQUE PAR ROULEAU DE 30 M 69 F TTC
☐ PAPIER NORMAL PAR RAMETTE DE 500 FEUILLES. 110 F TTC
☐ SUPER PAINT SUR DISQUETTE 395 F TTC
☐ SOURIS AMX 690 F TTC

MON AMSTRAD EST UN :.....

NOM :..... PRENOM :.....
ADRESSE :.....
VILLE :..... CODE POSTAL.....
ENVOYEZ LE TOUT A : **Service expédition CBI INFORMATIQUE Chemin de la Viane - Les Tousques - 84360 MERINDOL**

la couleur en plus..



"OKIMATE 20"

2290 F TTC

VU LE SUCCES, LA PROMOTION EST PROLONGEÉ JUSQU'AU 30 JUIN 86

CBI 6, rue Mazarine - 13100 AIX-EN-PROVENCE

les mordus de l'informatique

Basigraph

Si les possibilités graphiques d'une machine représentent un pôle d'attraction pour les programmeurs passionnés, elles n'en sont pas moins restées jusqu'à présent très obscures pour les possesseurs de PCW. Avec l'arrivée récente sur le marché de logiciels graphiques de haute qualité (DR.DRAW, DR.GRAPH et accessoirement C.BASIC COMPILER qui permet lui aussi de faire du graphisme) on a redécouvert le système d'exploitation graphique GSX qui était resté dans l'ombre depuis quelques mois.

GSX, voilà le mot magique prononcé, j'entends déjà les questions venir de toutes parts : pas de panique nous y arrivons !

GSX

Tout d'abord il est nécessaire d'effectuer une petite mise au point. Beaucoup d'entre vous se sont plaints et se plaignent encore du manque de documentation sur GSX. Tout d'abord sachez, chers lecteurs, qu'il n'y a pas plus de documentation sur ce mystérieux système d'exploitation graphique en Angleterre qu'en France, idem pour l'Allemagne généralement assez dynamique en ce domaine.

Mais pourquoi donc ? En fait pour tous les systèmes opératoires évolués, quels qu'ils soient, surtout ceux conçernant le graphisme, il devient de plus en plus difficile de se documenter. En effet les sociétés de développement telles Digital Research qui investissent de grosses sommes d'argent dans leurs projets, ont trouvé qu'il serait plus simple pour elles d'amortir ces frais en vendant des kits de développement (bien souvent très chers et donc inabordables pour le hobbyiste).

Il y a donc fort peu de chances pour que vous disposiez un jour d'une quelconque documentation sur le GSX, par contre, il est fort possible que nous voyons apparaître sur le marché dans les mois qui viennent une floraison de logiciels utilisant GSX sur le PCW.

Les caractéristiques techniques de GSX :

Vous trouverez dans l'encadré ci-après les différents codes utilisés pour l'interface graphique GSX, nous verrons plus loin comment les utiliser.

Dans tous les codes disponibles avec le GSX dont nous vous parlons, il y a quelques petites nuances toutefois entre le PCW et le 6128, essentiellement en ce qui concerne la gestion des couleurs, les codes de celles-ci étant ignorés sur le GSX du PCW (mais néanmoins présents, toujours dans un but de portabilité des logiciels).

Le mode opératoire

Il est très simple. Une fois l'interface logicielle réalisée entre le GSX et l'application, il suffit d'envoyer des séquences de codes, qui permettront d'exécuter les fonctions ordonnées.

Tous ces codes sont stockés dans un tableau afin de permettre la sauvegarde et l'utilisation sur toutes les machines CP/M+, les codes étant sauvés en chaînes de caractères et non sous forme graphique. Ceci a pour avantage de pouvoir effacer ou retravailler tout ou partie de l'image, en atteignant les couches successives de codes, empilées dans le tableau (les habitués de DR.DRAW ont pu le constater, surtout lorsqu'ils désirent corriger un dessin ou déplacer une partie de celui-ci, déjà surimpressionnée, en n'importe quel endroit de l'écran).

Basigraph

Nous avons donc étudié la partie technique de GSX, voyons maintenant une application concrète avec la création d'un Basic graphique (baptisé pour la circonstance PCW Basigraph).

Le programme décrit à la suite de cet article possède toute la structure nécessaire à l'utilisation de GSX. Vous pourrez modifier cette démonstration pour réaliser vos propres applications.

Pour commencer il vous faut créer un Basic GSX à l'aide de l'utilitaire GENGRAPH.COM. La syntaxe est du type :

A>GENGRAPH BASIC.COM

Disposez ensuite sur la disquette le Basic nouvellement crée, ainsi que le fichier GSX.

Codes	Utilisation
1	Ouverture poste de travail
2	Fermeture poste de travail
3	Effacement poste de travail
4	Mise à jour poste de travail (affichage de tous les graphiques en attente)
5	Escape (contrôles divers)
6	Polyline (envoyé tracé de polygône)
7	Polymarquer (envoyer les signes de marquages du polygône, représentés par des croix à l'écran)
8	TEXTE (en position graphique x,y)
9	Remplir un polygône
10	Affiche les cellules d'un tableau
11	Affiche primitive de dessin
12	Fixer la taille du texte
13	Définir la direction du texte (haut, bas, droite, etc.)
14	Définition de couleur (inutilisable sur PCW mais utile sur 6128)
15	Définir type de ligne du polygône
16	Définir la largeur de ligne
17	Fixer la couleur du tracé de polygône
18	Type des marqueurs du polygône
19	Dimensions des marqueurs du polygône
20	Couleur des marqueurs du polygône
21	Définit les types de caractères
22	Définit la couleur du texte
23	Type de remplissage à l'intérieur du polygône
24	Type de remplissage pour tous les polygônes
25	Couleur du remplissage
26	Donne les valeurs de représentation des couleurs de l'index
27	Renvoie la définition du tableau de cellules
28	Valeur de la variable des coordonnées d'entrée
29	Valeur du calculateur de coordonnées d'entrée
30	Valeur de l'unité choisie (en retour)
31	Retour d'une chaine de caractères
32	Mode d'écriture (remplacement, effacement, surcharge, ajout).
33	Fixe le mode d'entrée

Vous avez désormais une partie du Basic graphique.
Vérifiez le bon fonctionnement de celui-ci en tapant :

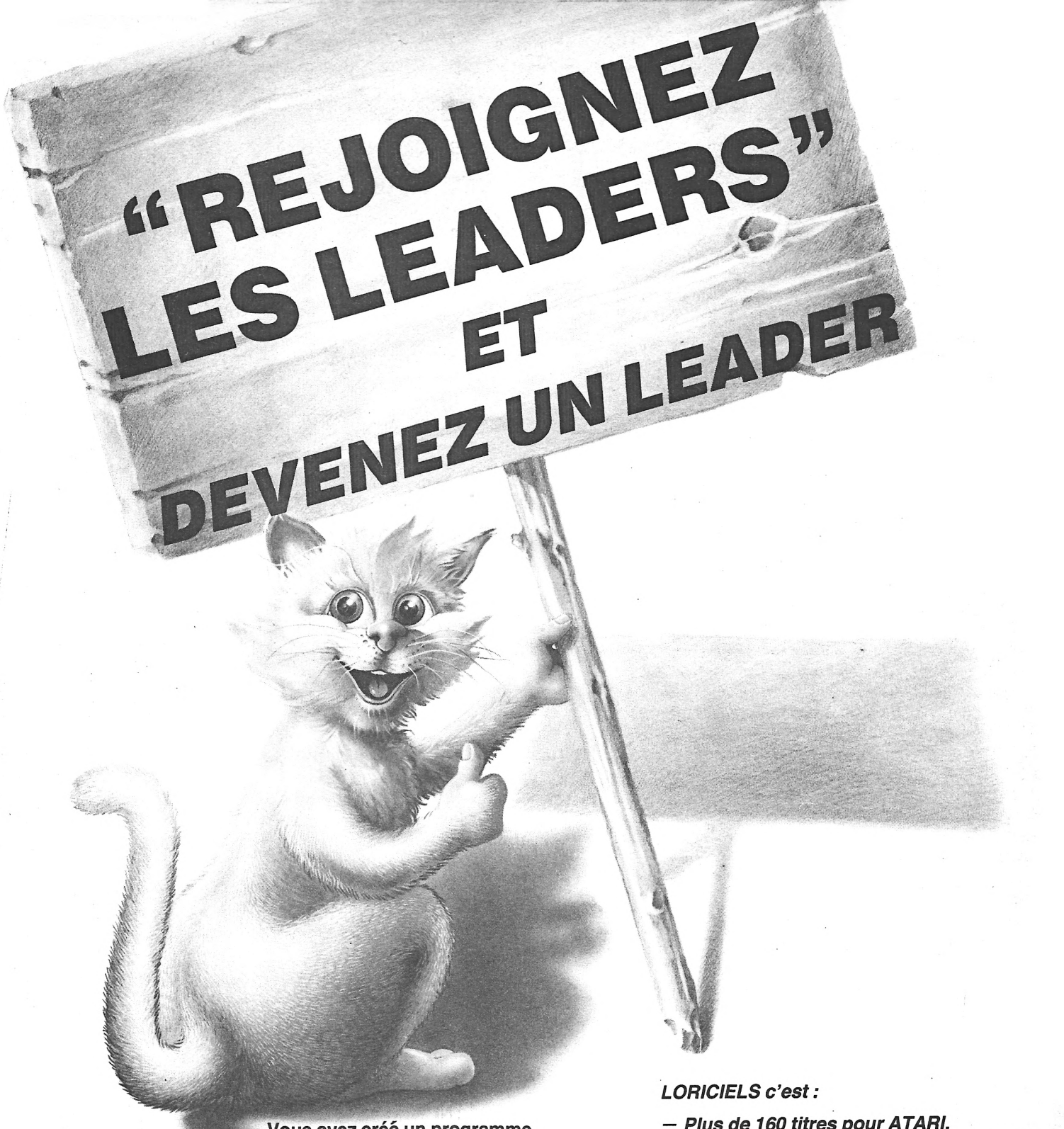
A>BASIC
Le message GSX doit apparaître à l'écran. Si ce n'est pas le cas une erreur s'est produite, il vous faut recommencer l'opération.

Si tout fonctionne parfaitement, votre Basic est prêt, et vous n'avez plus qu'à taper le programme et le lancer. Bons graphismes !!!

Eric Boulou'Nba

```
1 '
2 '                DEMONSTRATION DE GRAPHISMES AVEC GSX SOUS BASIC
3 '
4 '                              BASIGRAPH
5 '
6 '                           POUR UTILISER CE PROGRAMME :
7 '     REALISER UN BASIC GSX AVEC L'UTILITAIRE CPM+ 'GENGRAPH.COM' SOUS LA FORME
  :
8 '               A>GENGRAPH BASIC.COM <RETURN>
9 '           PUIS LANCEZ LE PROGRAMME 'GSXPREP.BAS' EN TAPANT SOUS CPM+;
10 '              A>BASIC GSXPREP <RETURN>
11 '   VOUS OBTENEZ ALORS UN BASIC GSX , QUE VOUS POUVEZ UTILISER AVEC CE PROGRAM
ME.
12 '
14 '
140 GSX%=&H30
150 POKE GSX%+0,&H50;' LD B,B; COPIE BC DANS DE
160 POKE GSX%+1,&H59;' LD E,C
170 POKE GSX%+2,&HE;  ' LD C,115  ;CALL DE LA FONCTION GSX
180 POKE GSX%+3,115
190 POKE GSX%+4,&HC3;' JP &h0005  ;SAUT DANS LE BDOS
200 POKE GSX%+5,&H5
210 POKE GSX%+6,&H0
215 PRINT
220 PRINT "-----------------------------------------------------"
230 PRINT "INSTALLATION TERMINEE
235 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR LANCER LA DEMO
240 PRINT "-----------------------------------------------------"
600 IF INKEY$="" THEN 600
650 '
700 cls$=CHR$(27)+"E"
750 GOSUB 3650;GOSUB 3950; 'initialisation de GSX et ouverture de la station de
travail
800 '
850 GOSUB 3350
900 FOR A=10000 TO 0 STEP -500;llx=a;lly=a;trx=32767-a;try=32767-a;GOSUB 2750;NE
XT
950 PRINT CLS$; FOR A=0 TO 10000 STEP 2000;llx=a;lly=a;trx=32767-a;try=32767-a;G
OSUB 2750;NEXT
1000 FOR d=1 TO 1000;NEXT d; PRINT CLS$; FOR A=10000 TO 2000 STEP -300;llx=a;lly
=a;trx=32767-a;try=32767-a;GOSUB 2750;NEXT
1050 PRINT CLS$
1100 FOR a=0 TO 10000 STEP 1000 ' dessiner des paralèpipedes
1150 llx=a;lly=a;trx=32767-a;try=32767-a
1200 GOSUB 2750
1250 NEXT a
1300 LLX=11500;lly=16000;mesg$="graphisme en basic avec GSX";GOSUB 3050 'affiche
r du texte
1350 FOR d=1 TO 2000;NEXT d; PRINT CLS$; FOR A=18000 TO 10000 STEP -200;llx=a;ll
y=a;trx=32767-a;try=32767-a;GOSUB 2750;NEXT
1400 '
1450 FOR d=1 TO 2000;NEXT d; PRINT CLS$; FOR A=15000 TO 9000 STEP -300;llx=a;lly
=a;trx=32767-a;try=32767-a;GOSUB 2750;NEXT
1500 '
1550 PRINT CLS$
1600 FOR a=0 TO 32300 STEP 1000
1650 llx=a;lly=b+20;trx=32767;try=32767
1700 GOSUB 2750
1750 NEXT a
```

```
1800 LLX=7000;lly=16000;mesg$="DESSINER DES TABLEAUX ET DES DROITES SOUS BASIC A
VEC GSX";GOSUB 3050 'afficher du texte
1850 FOR T=1 TO 3000;NEXT t
1900 PRINT CLS$
1950 FOR R=1 TO 14000 STEP 1000;a=r;b=r/100;c=r/b+123;d=r/2*5
2000 llx=a;lly=b;trx=c;try=d
2050 GOSUB 2750
2100 NEXT R
2150 FOR G=1 TO 2000;NEXT G
2200 PRINT CLS$
2250 g=30000;FOR R=1 TO 14000 STEP 1000;a=r;b=r/100;c=r/b+123;d=g;g=g-2500
2300 llx=a;lly=b;trx=c;try=d
2350 GOSUB 2750
2400 NEXT r
2450 FOR t=1 TO 2000;NEXT t;RUN
2500 '
2550 GOSUB 4150;END;' fermer la station de travail et fin
2600 '
2650 ' tracer une primitive (CODE GSX 11)
2700 '
2750 CONTRL%(1)=11;contrl%(2)=2;contrl%(6)=1
2800 ptsin%(1)=llx;ptsin%(2)=lly;ptsin%(3)=trx;ptsin%(4)=try
2850 GOSUB 4500;RETURN
2900 '
2950 ' Ecrire un texte a une position specifiée (CODE GSX 8)
3000 '
3050 contrl%(1)=8;contrl%(2)=1;contrl%(4)=LEN(mesg$)
3100 ptsin%(1)=llx;ptsin%(2)=lly
3150 FOR a=1 TO LEN (mesg$)
3200 intin%(a)=ASC(MID$(mesg$,a,1)) ' mettre les caracteres du message dans le t
ableau intin
3250 NEXT a
3300 GOSUB 4500;RETURN
3350 ' DEFINIR LA LARGEUR DES LIGNES
3400 CONTRL%(1)=16 ;ptsin(1)=40;GOSUB 4750
3450 RETURN
3500 '
3550 ' DEFINIR LES ADRESSES DES JUMPS VERS GSX
3600 '
3650 GSX%=&H30
3700 DIM contrl%(6),ptsin%(64),ptsout%(12),intin%(64),intout%(45)
3750 RETURN
3800 '
3850 ' Ouvrir station de travail; (CODE GSX 1)
3900 '
3950 contrl%(1)=1;contrl%(2)=0;contrl%(4)=10
4000 RESTORE 4100;FOR i=1 TO 10;READ intin%(i);NEXT
4050 GOTO 4500
4100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
4150 '
4200 ' FERMER LA STATION DE TRAVAIL
4250 '
4300 CONTRL%(1)=2;contrl%(2)=0;contrl%(4)=0;GOTO 4500
4350 '
4400 ' CALL ACTUELS POUR ACCES A GSX
4450 '
4500 CALL gsx%(gsx%,gsx%,contrl%(1),intin%(1),ptsin%(1),intout%(1),ptsout%(1))
4550 RETURN
4600 '
4650 ' CALL DE GSX AVEC UN SEUL PARAMETRE INTIN
4700 '
4750 contrl%(2)=0;contrl%(4)=1;GOTO 4500
4800 GOSUB 4150
```



— Vous avez créé un programme original ou vous désirez travailler avec nous à sa conception,
— vous aimez la qualité sans concession,
— et si comme nous, vous recherchez les idées innovatrices de demain.

alors contactez au plus tôt :

LORICIELS-département Edition
53 rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48 25 11 33 Télex : LORI 631748

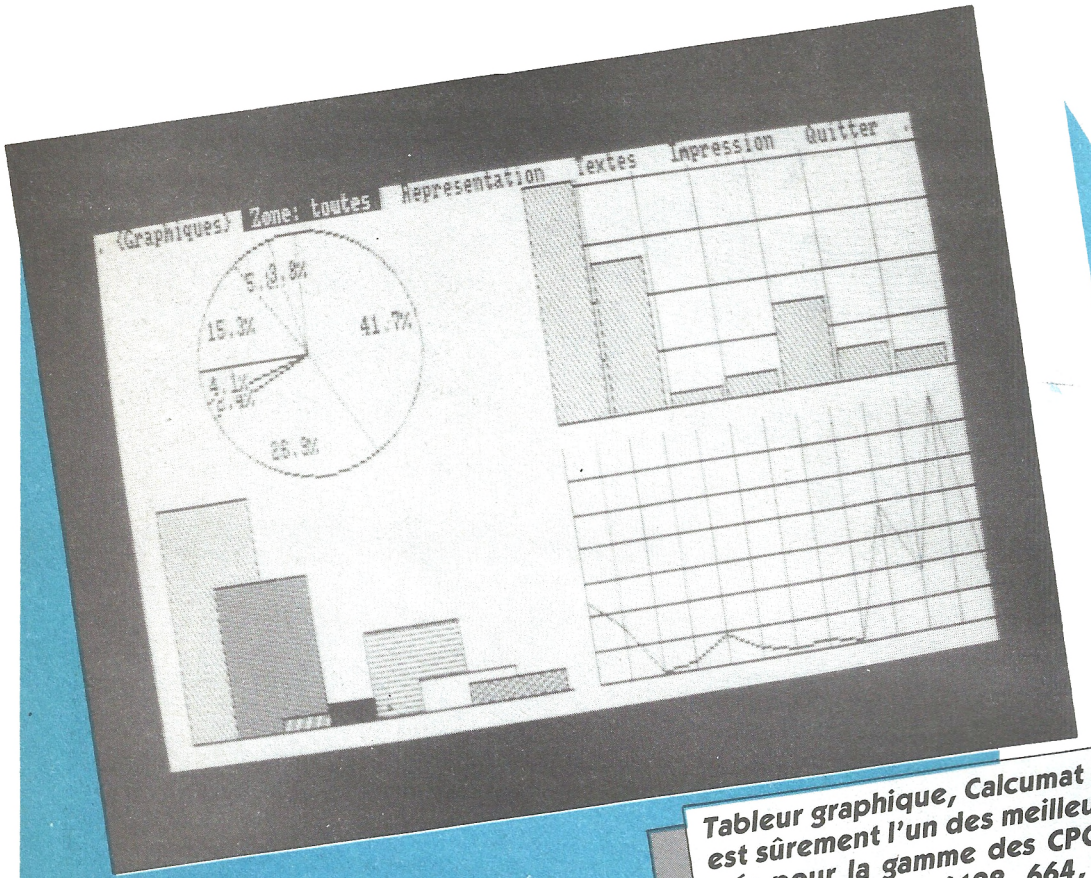
LORICIELS c'est :

— Plus de 160 titres pour ATARI, AMSTRAD, THOMSON, IBM, APPLE, MSX, COMMODORE, SINCLAIR...
— Des jeux, des utilitaires, des éducatifs, des langages, dont Forth, Logo, Assembleur, Basic...
Des rapports privilégiés avec les constructeurs de matériel.
— Une forte implantation internationale.
— L'univers fantastique du Logiciel.

loriciels® *L'univers Fantastique du Logiciel*

FRANCE - ANGLETERRE - U.S.A - R.F.A

CALCUMAT



Tableur graphique, Calcumat de Micro-Application est sûrement l'un des meilleurs utilitaires développés pour la gamme des CPC. Il a été conçu pour fonctionner sur 6128, 664, 464 avec, éventuellement, une imprimante DMP-1, DMP-2000 (ou compatible Epson). Et de fait, Calcumat est plus qu'un tableur performant...

Il offre, en effet, de nombreuses options : calculatrice, presse-papiers, calepin et hardcopy pour les représentations graphiques des données saisies. Ces programmes secondaires, à l'intérieur du programme principal (feuille de calcul), peuvent être appelés à tout moment. Vous pouvez alors prendre des notes sur le calepin, définir des ordres sur le presse-papiers, effectuer des calculs succints à l'aide de la calculatrice et revenir dans la grille de calcul, à l'endroit même où vous l'aviez abandonnée. Calcumat est donc un ensemble d'utilitaires interactifs, de nature à vous simplifier grandement la tâche.

Prise de contact

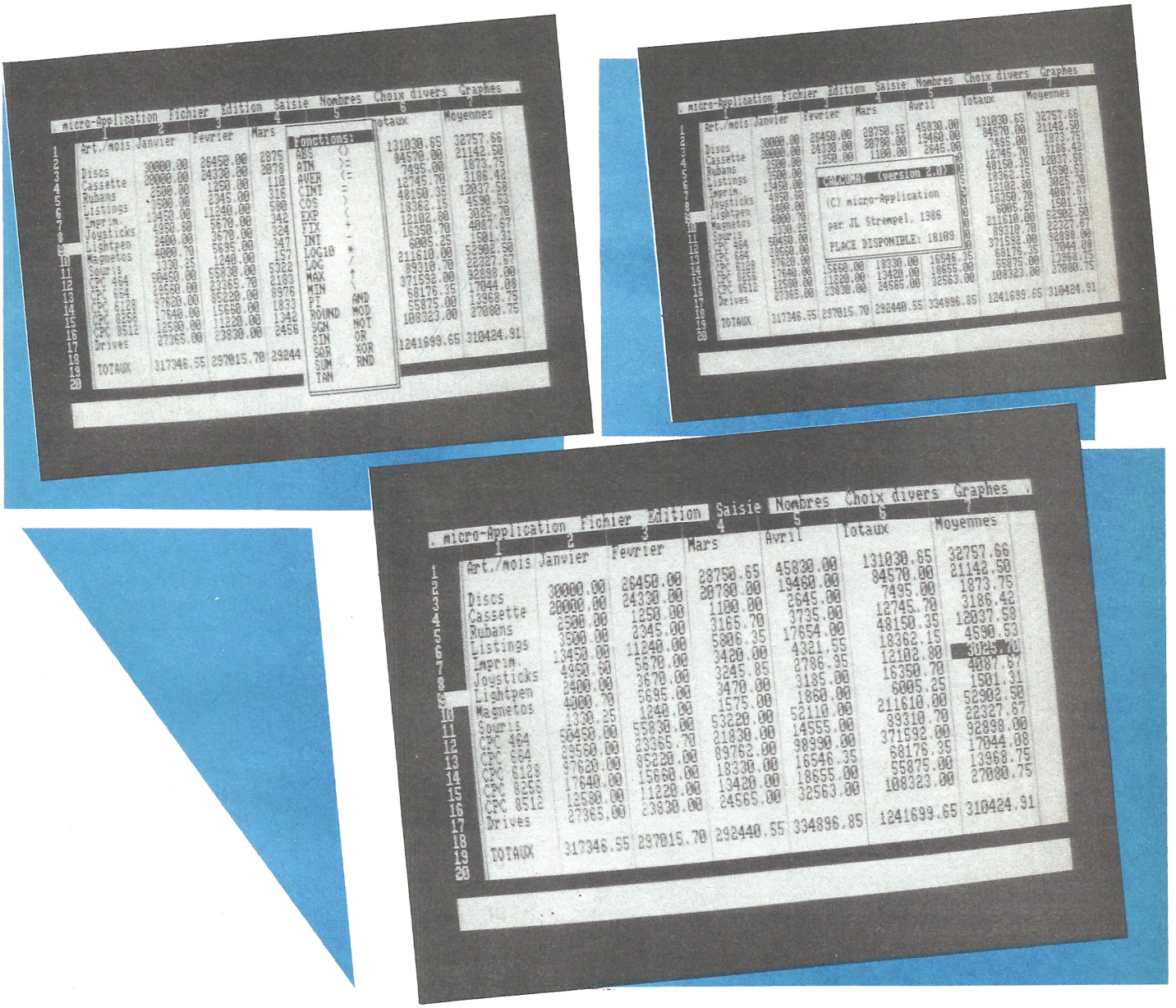
Le logiciel est livré dans la jacquette grand format habituelle aux produits de M.A. Il est accompagné d'un volumineux manuel d'utilisation (plus de 50 pages), relié. Dans la jacquette, vous trouverez la disquette programme. Avant d'avoir le logiciel en mémoire, nous vous conseillons de formater (avec un des utilitaires de la disquette système-CP/M) une disquette "de travail" (format data) qui vous permettra de stocker vos fichiers. Ceci fait, après un très rapide écran de présentation, on aboutit dans le menu principal.

Pour une première utilisation, prenez le manuel à la toute première page et suivez progressivement l'initiation proposée. Première constatation, le manuel est bien fait. Il est clair, précis et détaillé ; les exemples vous permettront très rapidement, par assimilation, de créer vos premiers tableaux de données. Les commandes sont expliquées "pédagogiquement", dans un ensemble bien structuré. Dans ce genre de logiciel, le manuel a une plus grande importance qu'il n'y paraît : l'essentiel est de prendre en main rapidement un utilitaire imaginé pour vous faire gagner du temps et vous simplifier la vie.

Le soft

Calcumat possède un affichage 80 colonnes en mode 2. La feuille de calcul se présente donc en deux couleurs, ce qui n'est absolument pas un problème pour un programme de ce genre. L'affichage se fait en noir et gris : merci pour nos yeux. En effet, vous pourrez, tout en conservant une parfaite lisibilité des caractères, baisser pratiquement au maximum la luminosité du moniteur. Les couleurs de base sont malgré tout redéfinissables (parmi une palette de 27 teintes).

La présence de nombreuses options, dans ce logiciel, n'engendre pas pour autant un fouillis dans la présentation de la feuille de calcul. Le système utilisé est celui des menus déroulants, avec sous-menus éventuels d'une option. Concrètement, cette méthode rend aisées les manipulations et permet de n'utiliser que la première ligne d'affichage en rappel des options disponibles. Le déplacement dans ces options se fait grâce à la barre d'espacement, qui fait progresser une barre en vidéo-inverse. L'option choisie étant ainsi pointée, il ne vous



reste plus qu'à valider votre choix <ENTER>. Dès la fin de la phase d'affichage des commandes, ce logiciel révèle sa puissance et sa grande souplesse d'emploi.

Fonctions et caractéristiques

Calcumat est très puissant. Il vous propose, sur une grille de 256 colonnes et 1024 lignes (maximum) de très nombreuses procédures de calculs. Toutes les opérations entre cellules (élément de base de la feuille de calcul) figurent au menu ; de même que les opérations logiques et diverses procédures (tri par ordre de valeurs...). Les calculs sont précis, effectués selon vos désirs de précision. Calcumat travaille sur les décimaux, les entiers, permettant le rajout dans les colonnes d'unités ($, Ko, Frs, g...). Dans le cas de calculs à l'aide des fonctions ATN, COS, SIN et TAN, Calcumat vous offre le choix entre degrés et radians. Il serait vain de vouloir détailler toutes les possibilités et fonctions de cet utilitaire. Sachez pourtant que la possibilité vous est offerte de travailler en "calcul automatique" (les résultats de chaque formule étant alors automatiquement réévalués lors de modifications pouvant les influencer) ou en "calcul manuel".

Vous disposez, également, de fonctions "couper, copier, coller" permettant des manipulations simplifiées par l'intermédiaire du presse-papiers. Le calepin avec éditeur plein écran permet l'impression de textes et valeurs contenues dans la grille de calcul.

L'édition

L'édition se fait sur écran ou sur imprimante. Vous pouvez ainsi éditer sur support-papier vos tableaux (feuille de calcul) mais aussi leur représentations (en cumuls, barres, camemberts, courbes...) selon quatre champs, c'est-à-dire que vous pouvez, simultanément, avoir à l'écran ou sur imprimante les représentations graphiques de quatre comparaisons, par exemple (résultats pour l'année de quatre trimestres etc.). Cette possibilité est très pratique. L'édition est de très bonne qualité et les graphiques (pouvant être mixés à des textes et légendes) directement utilisables pour des rapports ou documents de travail.

En résumé, il nous faudrait l'équivalent du manuel pour détailler Calcumat. Ce logiciel, très complet, très bien fini, simple d'emploi et très performant mérite toute votre attention si vous recherchez ce type d'utilitaires "Pro". Calcumat a été élaboré pour que vous puissiez directement l'utiliser avec des logiciels complémentaires : Datamat (calculs sur les zones numériques d'un fichier) et Textomat (traitement de textes, pour circulaires etc.). Du bon travail en perspective...

F. Nardeau

Editeur : Micro-Application
Distributeur : Micro-Application
Support : disquette
Genre : tableur (+ utilitaires)

RICHELIEU

Un logiciel de gestion familiale

J'ai eu en test un des derniers produits de Rainbow Productions. Il s'agit d'un logiciel de gestion familiale appelé Richelieu. Bien que ce produit soit loin d'être le premier de ce type sur le marché, j'ai testé ses possibilités afin de vérifier s'il se distinguait de ses semblables. En effet, l'auteur de ce logiciel est informaticien dans une banque et à priori au courant des problèmes posés par une tenue de compte. Il m'a donc semblé curieux de voir comment ceci se traduisait dans la réalité.

Les fonctionnalités de Richelieu

Ce logiciel présente toutes les fonctions d'un gestionnaire de budget. Outre la mémorisation des opérations effectuées, il autorise la tenue sur un an d'un budget par poste de dépenses. Ce qui permet de distinguer Richelieu d'autres produits du même type se trouve dans des détails en apparence anodins, mais dont la présence augmente la fiabilité et la facilité d'emploi du programme. Voici, dans le désordre, quelques-uns de ces détails.

Tout ce que vous fournissez comme renseignement est contrôlé, et aucune erreur n'est admise. Par exemple, une date ou un montant ne seront admis que si ils sont correctement renseignés et correspondent à des valeurs vraisemblables.

Une opération rentrée sur le compte peut, au niveau du budget, être éclatée en plusieurs postes différents. Ceci est particulièrement pratique lorsque vous désirez répartir des achats effectués dans une grande surface (l'affectation d'une opération lors de son entrée dans le système est automatique et effectuée au poste correspondant à la rubrique de l'opération).

Un contrôle du numéro de compte géré par le programme (et de la cassette, ou disquette, de sauvegarde des opérations) permet de limiter au maximum les erreurs de support lors de traitements successifs.

Les renseignements fournis lors de la saisie d'une opération sont complets. Ils consistent en :

- un code rubrique permettant de connaître la cause et le sens de l'opération ;
- la référence (par exemple un numéro de chèque) de l'opération ;
- la date et le montant de l'opération ;
- le motif ou le bénéficiaire de l'opération.

A l'exception des codes rubrique, vous pouvez donner à ces renseignements la valeur que vous voulez. Richelieu vérifiera toutefois que ce que vous donnez est vraisemblable (validité de date, numéricité de montant, nombre de caractères fournis).

Les rubriques d'affectation de l'opération sont au nombre de 22 (14 pour les débits, et 8 pour les crédits).

Vous pouvez changer l'intitulé d'une rubrique afin de le faire correspondre à vos besoins, mais le sens affecté à chaque rubrique et le nombre total de rubriques disponibles est figé une fois pour toutes.

Lorsque le nombre maximum d'opérations stockables simultanément est atteint, le programme vous le signale et refuse d'autres introductions tant que vous n'avez pas fait « le ménage ».

Essai d'utilisation

J'ai essayé, outre l'entrée d'opérations, les incidences comme la modification d'opérations préalablement saisies, la réaffectation de montants dans des postes de budget, ainsi que les différentes possibilités d'édition sur écran ou imprimante. Ces tests n'ont apporté aucune mauvaise surprise par rapport à ce qui était annoncé. Richelieu est apparu comme étant un logiciel à la fois souple, complet, et d'emploi aisé.

Souple dans la conception car certaines fonctions comme la possibilité de changer les intitulés des rubriques de budget ou l'affectation d'une seule opération à plusieurs postes de budget vous permettent de l'adapter à une partie de vos besoins (au sujet de l'éclatement d'une opération sur plusieurs postes de budget, il est intéressant de noter que le contrôle entre le montant de l'opération et le total des montants réaffectés dans le budget n'est fait qu'à 10 F près, ce qui évite d'être obligé de se livrer à des calculs fastidieux).

Complet car toutes les possibilités d'une tenue de compte vous sont offertes. Le logiciel prend en charge les conséquences de toutes vos actions. L'affectation d'une opération à une rubrique de budget est automatique, ainsi que les modifications entraînées par les décisions de changement de rubrique (même si le sens débit ou crédit est modifié) ou de montant d'une opération. Enfin il vous est possible de saisir des opérations sans que celles-ci affectent le solde de votre compte. Dans ce cas, c'est vous qui déciderez quand votre solde doit être modifié par l'opération en question. Cette fonction vous permet de préparer des budgets prévisionnels. Enfin, l'édition sur imprimante de votre budget vous permet de dégager des moyennes mensuelles par rubrique.

D'emploi aisé car l'accession aux différentes fonctions se fait par un enchaînement de menus dont l'utilisation est très simple et permet à un utilisateur de réaliser les différentes fonctions possibles dans l'ordre qui lui convient. De plus, ainsi que je vous le signale plus haut, aucune cause d'erreur ne m'a semblé être laissée de côté et tout renseignement erroné doit être corrigé avant d'être enregistré. Enfin la documentation est très complète et vous fournit toutes les explications nécessaires à l'utilisation du logiciel sans laisser aucun point de côté.

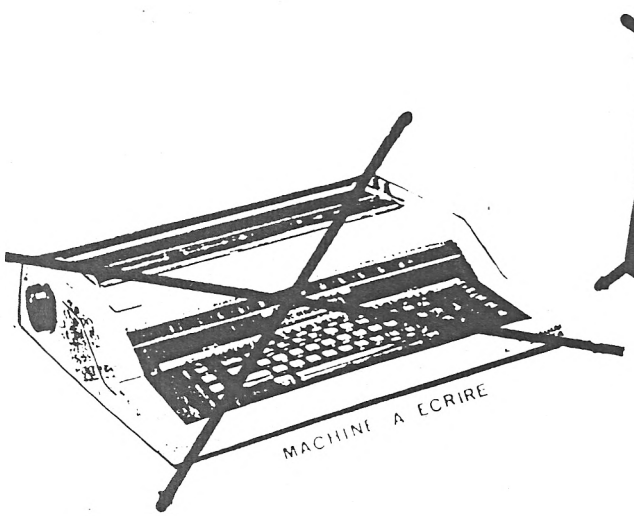
J'ajoute que la présentation des divers écrans est agréable ce qui, sans être très important, n'est pas plus mal.

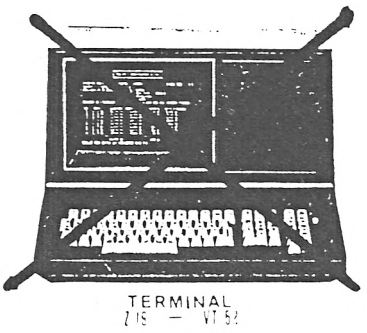
Conclusion

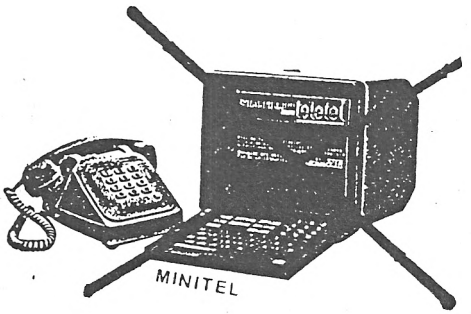
Richelieu apparaît comme un bon logiciel de gestion familiale, présentant toutes les fonctions nécessaires à ce genre de produit, et facile d'emploi. Je regretterais seulement une certaine lenteur dans le tri des opérations mais enfin, le classement de la totalité des opérations ne vous laissera quand même pas le temps d'aller boire un café au bistrot d'en face.

H. Wone

FAITES DE LA PLACE SUR VOTRE BUREAU



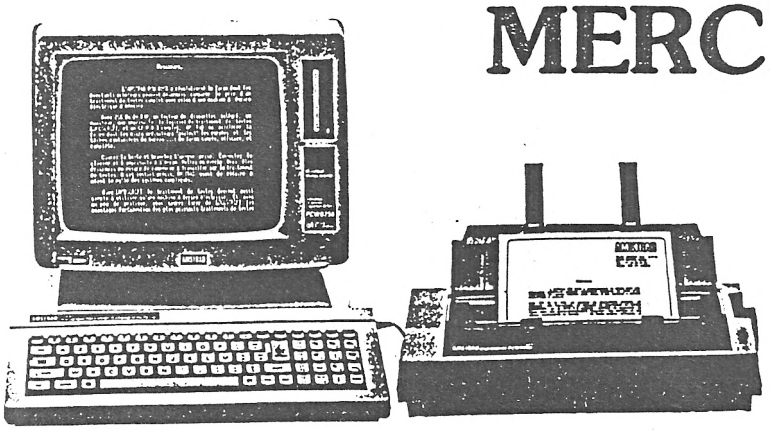




TOUT EN UN AVEC AMSTRAD

ET

MERCITEL



M E R C I T E L

PCW 1 1 190F HT
Interface + câble liaison MINITEL

PCW 2 2 645F HT
Interface + Modem Universel

PCW 8256 **4997** FHT

PCW 8512 **6484** FHT

1. - SOUS MINITEL -

- Copie rapide sur Drive M
- Copie sur disquette (1K/Page soit 700 pages sur le Drive B)
- Copie Imprimante

2. - HORS MINITEL -

- Gestion des Pages
  Permet de reprendre les pages, et d'en extraire les informations désirées.
- Copie Imprimante
- Traitement sélectif d'une page
  Permet à l'aide d'un curseur, d'extraire des zones complètes, et de les recopier dans un autre fichier sur disque.
- Traitement par masque (Création de masque - Extraction par masque de la page X à la page Y)

3. - GESTION DU FICHIER SELECTIF

a. RAZ du Fichier
b. Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe 2.
c. Modification des zones extraites

4. - IMPRESSION ETIQUETTES -

- Gestion manuelle - Entrée manuelle sur le fichier venant des pages "Annuaires"
- Impression des Adresses au Format "Annuaire Electronique"
- Impression des Etiquettes "Mailing"

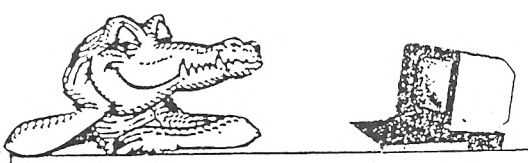
5. - MAIL 232.COM sous CP/M -

F1. Permet de régler la vitesse de Transmission/Réception et les bits de synchronisation
F3. Transmission de Fichier/Réception de fichier
F5/F7. Emulation Mode Terminal "VT52/Z19

* Tous les fichiers créés en séquentiel sont compatibles DBASEII, WORDSTAR, etc .....

Commande :

Chèque à la commande + 75,00 F de frais de port



M.E.R.C.I.

Maintenance Electronique Reconditionnement Construction Informatique

23, Rue de la Mouchetière
Z.I. INGRE 45140 ST JEAN DE LA RUELLE

☎ 38.72.22.83
38.43.11.83

.. 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

06 NICE

SODIPROPO

Distributeur pour le Sud Est des produits :
ERE Informatique
EPSON
Ainsi que tous les périphériques et logiciels pour AMSTRAD

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS AU
93.62.56.06

BUREAU 315
29, RUE PASTORELLI
06000 NICE

06 NICE

SAVE

LOGICIELS UTILITAIRES
et
PROFESSIONNELS

PME et PMI
Contactez-nous

7, avenue du Fabron
06200 NICE
Tél. : 93.86.93.64

09 PAMIERS

ARISERV
****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
IMPRIMANTES POUR MINITEL

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

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

INFORMATIQUE
Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications de votre micro :
PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaique - 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

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

33 BORDEAUX

SON VIDEO 2000
MICRO AQUITAINE

AMSTRAD ORIC
THOMSON
commodore

31, cours de L'Yser
33800 BORDEAUX
☎ 56 92 91 78

37 CHAMBRAY-LES-TOURS

L I M

**ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**

**Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD**

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**

71 MÂCON

B.Y. INFORMATIQUE

Adapteur 2 joysticks : 140 F.
Cable imprimante, rallonge 464/664
Housse moniteur/clavier - CPC/PCW
Bidouilleur bricoleur..
Tous les connecteurs
TARIFS SUR DEMANDE

Magasin : 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 GRENOBLE.
T. 76.43.40.49.
VPC : BP 73, 26300 BOURG DE PEAGE. T. 75.02.17.18.

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**

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

Guide des Spécialistes AMSTRAD

60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

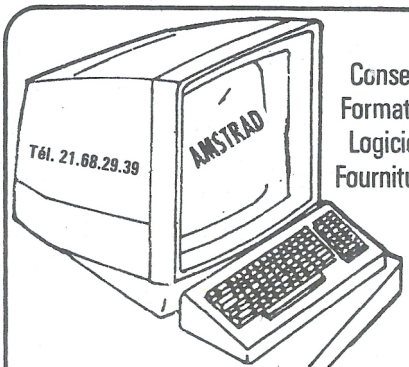
62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

64 PAU

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**

Guide des Spécialistes AMSTRAD

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**

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

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

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**

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

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

87 LIMOGES

Le N° 1 AMSTRAD

MLP-PENICAUT

Logiciels
Gamme complète
et meubles AMSTRAD

Place Winston Churchill
87000 LIMOGES
Tél. : 55.77.59.11

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

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 VINCENNES

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL

AMSTRAD

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h

20, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

94 MAISONS-ALFORT

VAL DE MARNE COMPUTER

revendeur qualifié
AMSTRAD

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

62 bis av. G.-Clémenceau
94700 Maisons-Alfort
Tél. :**43.78.00.72**

94 LE KREMLIN-BICÊTRE

INFORMATIQUE

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 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 au 241.81.81

VIDEO PLUS

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

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

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 11

BON A DECOUPER : Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre Boomerang.

Nom _____

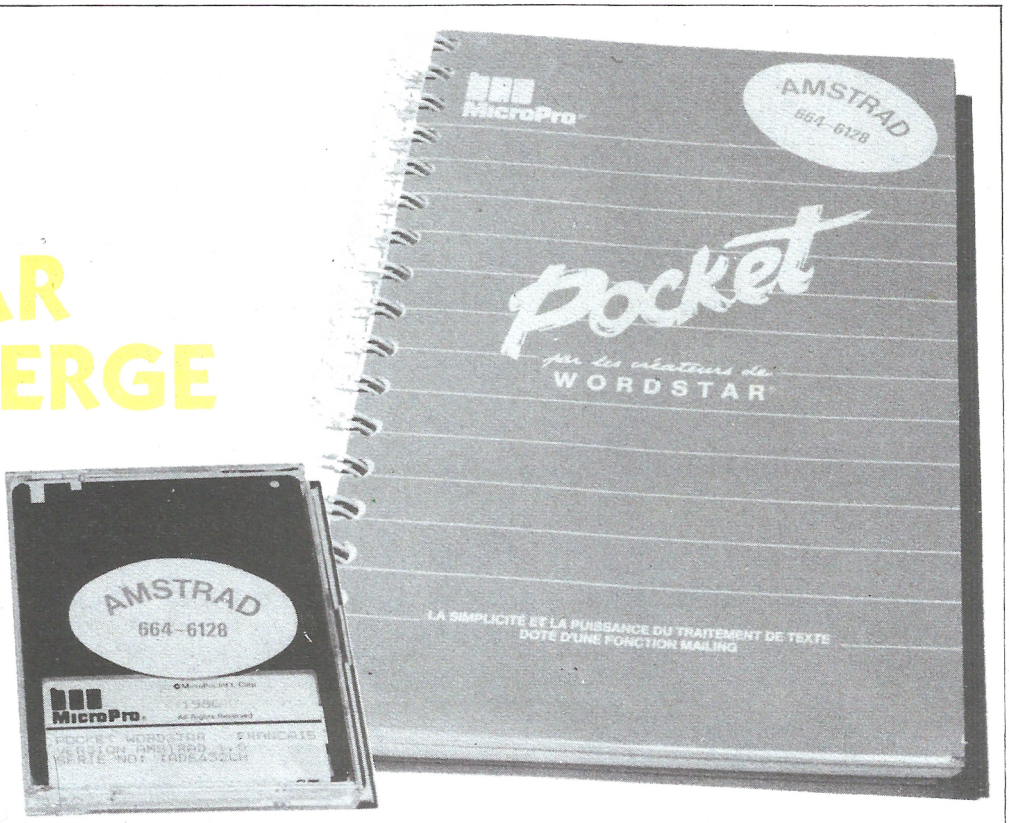
Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

WORDSTAR ET MAILMERGE

POUR CPC 6128

ET PCW 8256



La société MICROPRO vient de mettre sur le marché une version de WORDSTAR et de MAILMERGE destinée aux utilisateurs des CPC 6128 et PCW 8256. Si la version destinée au 6128 et celle du 8256 sont différentes, le fait de posséder le même produit permet d'envisager l'utilisation sur un des matériels d'un texte produit par un autre ordinateur.

WORDSTAR

Je ne rappelerai pas toutes les possibilités de ce produit. La puissance et le nombre de fonctionnalités de ce logiciel font qu'il faudrait un numéro entier du journal pour expliquer toutes ses possibilités.
Je me bornerai donc à signaler que la quasi totalité des commandes du WORDSTAR mis en œuvre sur d'autres micro-ordinateurs est présentée ici.
Vous pouvez, à volonté, modifier la présentation d'un texte, changer les marges, effectuer des soulignements, des passages en double, modifier l'espacement des caractères sur l'imprimante (si celle-ci le permet), etc...
Le produit, qui vous est proposé pour les micro-ordinateurs AMSTRAD présente les qualités et les défauts du produit standard, à savoir :
— Puissance du logiciel et de ses nombreuses fonctionnalités.
— Longueur du texte saisi limitée par la capacité disponible sur la disquette et non par l'espace mémoire non utilisé.
— Nombreuses possibilités au niveau de l'impression (soulignement, passage en double, caractères gras, condensés, double largeur, caractères spéciaux, Pica, Elite).
— Possibilité de définir le type d'imprimante utilisée.
— Utilisation des minuscules accentuées.
En revanche, ces nombreuses possibilités impliquent un nombre impressionnant de commandes possibles, et c'est le principal défaut de WORDSTAR. De plus j'ai noté lors de l'utilisation du produit, que le déplacement du curseur sur l'écran est trop rapide, ce qui fait que son affichage devient invisible lors de l'utilisation des flèches de déplacement ou de la répétition automatique.
Les deux défauts cités ci-dessus ne sont pas rédhibitoires (le premier est inévitable car lié aux possibilités du logiciel), et l'essentiel est de pouvoir enfin disposer sur les ordinateurs AMSTRAD d'un produit dont la qualité n'est plus à prouver.

MAILMERGE

Avec WORDSTAR, vous entrez en possession de MAILMERGE, logiciel de mailing et d'édition dont les capacités sont aussi connues que celle de WORDSTAR.
Je me contenterai donc de rappeler que MAILMERGE permet essentiellement de fusionner des documents créés par WORDSTAR et d'inclure des données variables dans un document à éditer. (Par exemple, des noms et adresses). Ceci est particulièrement utile pour imprimer des circulaires ou des lettres personnalisées.

La documentation

Un mot sur la documentation fournie avec l'ensemble WORDSTAR-MAILMERGE. Elle est très complète et explique en détail toutes les possibilités de ces produits ainsi que la façon de les mettre en œuvre. Sa présentation par grandes fonctions avec des tableaux récapitulatifs, la rend relativement facile à utiliser, et cela malgré les très nombreuses possibilités du logiciel proposé. On reconnaît la marque d'un produit sérieux, destiné à une utilisation professionnelle.
Avec l'ensemble WORDSTAR-MAILMERGE, le possesseur de micro-ordinateurs AMSTRAD CPC 6128 et PCW 8256 dispose de produits de traitement de textes et de mailing d'une qualité équivalente à celle des meilleurs logiciels professionnels.
L'existence de tels logiciels sur les ordinateurs AMSTRAD (n'oublions pas qu'un produit comme DBASE II est aussi disponible sur ces ordinateurs) permet d'envisager pour ces ordinateurs sinon une utilisation professionnelle de haut niveau, du moins une possibilité de mise en œuvre pour certaines associations ou petites entreprises.

Matériel et logiciel utilisés pour l'essai

— Pocket WORDSTAR et MAILMERGE version CPC 6128.
— Ordinateur AMSTRAD CPC 464 équipé de l'extension 256K DK'Tronics avec CP/M+ généré pour cette extension.
— Le texte ci-dessus a été tapé avec Pocket WORDSTAR.

R.P. Spiegel.

MICRO-CASSURE

VHS ASSURE !

Votre micro est en panne ? Vous êtes hors garantie ? VHS , le spécialiste du Service Après-Vente Amstrad, vous garantit pièces et main-d'œuvre pendant un an renouvelable. Incroyable non ?

Exemple de tarif de prolongation de garantie AMSTRAD , valable jusqu'au 30/9/86.

MICRO INFORMATIQUE	TTC	MICRO INFORMATIQUE	TTC	CHAÎNES TRADITIONNELLES	TTC
CPC 464 Monochrome	195,00	PCW 8256		TS 86 TS 87	195,00
CPC 464 Couleur	220,00	« Les 3 éléments »	490,00	TS 51 TS 55	180,00
CPC 664 Monochrome	220,00	PCW 8512			
CPC 664 Couleur	245,00	ou			
		PCW 8256 avec FD2	590,00	**CHAÎNES LASER**	**TTC**
CPC 6128 Monochrome	265,00	DMP 2000	185,00	CD 1000	195,00
CPC 6128 Couleur	295,00	DDI-1	185,00	CD 2000	195,00
		FD-1	145,00		

Au fait pour la Hifi et la vidéo, VHS assure aussi le SAV.

VHS . 13,15, rue Vaucouleurs 75011 Paris
Tél. : 43.38.97.31

Je désire souscrire un contrat de garantie pour mon matériel :

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____

Code postal _____ TÉL. : _____

☐ Je joins mon règlement de F _____

☐ Je préfère régler à réception du contrat.

☐ Je désire recevoir une documentation complète sur vos services.

Cadre à remplir

Date d'achat : _____

Marque : AMSTRAD ☐
SCHNEIDER ☐
Autre (à préciser) ☐
_____

Modèles	N° de série
1. _____	N° _____
2. _____	N° _____
3. _____	N° _____
4. _____	N° _____

AMS - 11

PETITES ANNONCES

VENDS

Vends 464 monochrome + logiciels + livre + revues : le tout 2 800 F. Clausse François, 16, rue des Sorbiers, 54350 Mont-St-Martin.

Vends CPC 464 couleur, très bon état + logiciels, initiation au Basic, revues : 3 000 F. Emmanuel Dague, 9, rue de Lavau, 90700 Chatenois-les-Forges. Tél. : (16) 84.29.46.30.

Vends lecteur de disquettes 5 1/4 avec contrôleur pour Amstrad 464 ou 664 : Prix 2 000 F. Blaise Ciccarello, 96, avenue du Gal.-Forère, 69008 Lyon.

Vends crayon optique DK Tronic's (documentation et cassette) + logiciels. Le tout en très bon état (02/86), prix 300 F. Vincent Marchand, Impasse Ste-Colette, 63260 Aiguepersé. Tél. : 73.63.62.47.

Vends CPC 6128 + interface Péritel, joystick logiciels (dBase II, Multiplan, Lorigraph, Sorcety plus, Orphée, etc.). Tél. : (16-1) 45.35.01.98 (av. 30.06.86) ou au (16) 33.61.22.29 (à partir du 1.07.86).

Vends logiciels K7 : Macadam Bumper, 3D grand prix, Beach Head, DAO, Fighter Pilot, Sorcery, Bad Max, Ghosbusters, 3D Starstrike, Warrior, Drogontorc, etc. (23 logiciels) le tout 1 000 F ou 50 F pièce (originaux avec doc.). M. Lakdar Pascar, Bât. A3, n° 238, 13 bis, rue Raymond-M.-L., 94290 Villeneuve-le-Roi.

Vends CPC 464 couleur + manette de jeux, crayon optique, initiation au Basic, range cassettes, revues : 4 100 F l'ensemble. Tél. : (16) 88.91.64.87 (Bas-Rhin).

Vends K7 : Infernal Runner (75 F), Allien 8 (65 F) pour CPC 464. Ach. K7 « The Way of the Exploding Fist ». Bruno Cailhol, 4, place des Ormes, 31700 Blagnac. Tél. : (16) 61.71.58.66 après 18 h.

Vends (ou échange) 2 jeux : Laserwarp et Codename Mat (110 F) + Joystick (100 F). Deslandes, 321, avenue de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : (16) 93.46.94.90.

Vends logiciels : Manic Miner, Master Chess, Stradgraf (logiciel graphique très complet) ; tous avec notices, 190 F à débattre. Tél. : (16-1) 30.62.56.49, après 18 h.

Vends CPC 664 couleur + magnéto., crayon optique, simulateur de vol, Nbx leux et utilitaires sur disq. et cass., accessoires, etc. Neuf, servi 1 mois, sous garantie. Valeur neuf 11 000 F, vendu 6 000 F. Urgent cause chômage. Tél. : (16-1) 42.72.07.17, après 20 h.

Vends Imprimante DMP-1 + jeux sur cassettes : Harrier attack, Roland in the caves, Blagger, Centre court, 3D Megacoge (utilitaire) ; le tout 1 500 F. Tél. : (16) 78.44.20.71.

Vends CPC 464 + imprimante Brother 1009 + 10 logiciels (jeux, traitement textes, fichiers) : état neuf, imprimante sous garantie. Moniteur monochrome. Valeur 6 800 F, vendu 5 800 F. Tél. : (16-1) 30.38.38.01, après 19 h 30.

Vends K7 Million et lot de 3 K7 : Oh mummy, The galactic phague, Sultan's maze pour 120 F. Bruno Ronzano, 84600 Richerenches. Tél. : (16) 90.35.20.80.

Vends CPC 664 couleur + imprimante DMP-2000, possibilité de vente séparée. Prix à débattre. Sous garantie. Tél. : (16) 75.65.20.67.

Vends ordinateur VG 5000 (Philips) sous garantie avec accessoire et logiciels. Prix à débattre. Tél. : (16) 91.74.33.15.

Vends CPC 464 couleur + lecteur DDI-1 + 2 joysticks + 6 jeux + Super paint + 7 livres Basic + 20 disquettes (logiciels). Le tout pour 7 000 F. Possibilité de vente séparée. Tél. : (16-1) 43.49.50.53, après 18 h.

Vends CPC 464 couleur, sous garantie, prix : 3 500 F à débattre. Robert Lisiak, Paris 14e. Tél. : 45.39.17.33.

Vends PCW + imprimante + traitement de texte parfait état (acquis le 18 avril), utilisé une seule fois. Le tout : 5 200 F. M. Hubert au 46.61.03.04, journée ou 46.38.81.57, le soir.

Vends logiciel « Lorigraph » disquette : 300 F. Tél. à Didier : 39.13.58.47 après 18 h 30.

Vends CPC 464 + disque CP/M 2.2 + nombreuses disquettes le tout : 4 800 F à débattre. Bruno Coulombeau, 2, rue du Champ-du-Loup, 63670 La-Roche-Blanche. Tél. : 73.79.40.75.

Vends CPC 6128 couleur, achat octobre 85, avec logiciels de jeux, livres, 15 disquettes vierges et 7 Amstrad Magazines. Le tout : 6 500 F. Tél. : 84.21.67.12, après 19 h. Vendu en bloc ou pièce par pièce.

Vends Amstrad PCW 8256 avec son imprimante. Urgent. Tél. : 69.03.85.02,

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

SYSTEME X

Le SYSTEME X est un programme (RSX) d'extension à un système résidant qui apporte plus de 30 commandes supplémentaires à votre AMSTRAD CPC 464 ou CPC 664. Etant donné la nature très compacte du code, il ne faut qu'environ 3k octets de la RAM, ce qui laisse une zone plus que confortable de programme. Le SYSTEME X utilise des commandes extérieures, identifées par la barre verticale "|" qui les précède.

170 F CASSETTE 205 F DISQUETTE

TRANSMAT

150 F CASSETTE 185 F DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande. Pour un système à disques AMSTRAD DDI-1.

• Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT

Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 4 premières éditions. 80 F

TRANSMAT et SYSTEME X maintenant en ROM.

ODD-JOB

200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez : • Un éditeur complet • Récupérer les programmes effacés • 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 • Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive • Transférer les programmes cassette/disquette • Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20% • Charger et lister les programmes en BASIC.

POUR VOTRE AMSTRAD 464 - 664 - 6128

RSX SYCLONE 2

130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un ensemble RSX bande à bande qui apporte de nouvelles commandes ainsi que de NOMBREUSES POSSIBILITES pour votre CPC 464.

• Sauvegarder vos précieux logiciels pour un chargement avec une économie de temps de 75% • Choix de sept vitesses de sauvegarde, 1 000 à 4 000 bauds • Pas besoin de SYCLONE pour le rechargement à grande vitesse • Lecteur global d'en-tête • Commandes disponibles à partir du BASIC • Chargement et impression de programmes BASIC sauvegardés • Impression de vos bandes WELCOME.

LES VENTES AUGMENTENT, LES PRIX BAISSENT !

ELECTRIC STUDIO
STYLO OPTIQUE MARK II
Qualité professionnelle
Précision à un pixel
464 cassette..... 295 F
464/664 disquette (avec interface)..... 375 F
6128 disquette..... 375 F
Version 8256 bientôt disponible.

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.

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 même sans en-tête, et normalement d'un seul coup.

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.

AMS-11

BON DE COMMANDE

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) Franco pour achats supérieur à 500 F

SIGNATURE

NOM _____

ADRESSE _____

Mode de paiment : ☐ chèque/☐ mandat/☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
ZEDIS		
RSX SYCLONE 2		
SYSTEME X		
STYLO OPTIQUE		●
ODD JOB		

● préciser 664 ou 6128

après 20 h.

Vends CPC 464 monochrome garantie + 3 cassettes de jeux + utilitaires + deux livres + 56 programmes + 3 magazines : 2 800 F, urgent. Tél. : 47.24.56.18.

Vends CPC 664 couleur, garantie 6 mois, 5 livres + 40 jeux, valeur : 6 500 F et vendu 4 500 F. Tél. : 43.06.24.54.

Vends Amstrad CPC 664 + lecteur de cassettes avfec cordon + 10 jeux + disquettes CP/M et Dr Logo. Prix : 4 400 F. Tél. : 46.45.13.63 ou écrire à Sylvain Boccara, 8, rue Claude-Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Achète un CPC 464 couleur + lecteur de disquettes et jeux.

Vends CPC 664 couleur : 4 500 F + 40 disquettes, prix à débattre. Serge Lalanne, 16, rue Exelmans, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.58.11.

Vends 6128 monochrome + nombreux jeux et utilitaires, livres, joystick, le tout : 4 200 F. Tél. : (16-1) 42.70.76.22.

Vends MERCITEL (émulation de Minitel) + Modem universel (V21 - Transpac, V23 - Mintel - Télétel, Bell USA 103 et 202) ; le tout pour 2 000 F (indisociable) au lieu de 2 880 F. M. Régis Bernard. Tél. : (16) 99.43.85.73.

Vends Atmos, câbles, magnéto., livres, jeux, jeux électroniques : l'ensemble 1 100 F (c'est donné) à débattre. Cherche Amstrad CPC 464 couleur pour 2 500 F ou moins si possible. Lucy Alexandre, 56, avenue des Patapans, 83580 Gassin. Tél. : (16) 94.56.10.40, après 17 h 30.

Vends 464 couleur cause achat 6128, lecteur DDI-1. Tél. : (16-1) 49.47.99.48, après 18 h.

Vends disquettes jeux : Beach Head, Franck Fruity, Harrier Attack, Roland in Time, Roland à l'abordage, Masterchess, Roland fait des trous : 70 F pièce ou les échanges contre divers jeux (originaux). Hernandez David, 22, rue du 8-mai, 45390 Puiseaux. Tél. : (16) 38.33.53.32.

DIVERS

Possesseur 664 recherche amstradistes région Bayeux Caen (Calvados). Je programme en Pascal Turbo. Tél. : 31.92.84.62.

Création d'une association d'échanges de connaissances informatiques (sur matériel Amstrad) à Lille pour plus de renseignements : tél. au 20.51.53.21 ou 20.04.45.32.

Recherche logiciel de hardcopy pour Seikosha GP 80 tournant sur Amstrad CPC 6128. A Capo, rue de la Gare, 70130 Fresnes-Saint-Mames.

Propriétaire d'un CPC 464 cherche correspondant pour échanger programmes listés. Tél. à partir de 18 h au : (16-1) 39.90.70.66 et demander François.

Débutant 6128 cherche club Amstrad ou Schneider sur Genève ou maximum Annecy. Tél. à David Riotton de 19 h à 21 h : (19.41.22) 94.48.39.

Cherche dans Boûches-du-Rhone personnes utilisant PCW 8256 afin d'échanges programmes. Écrire : Serge Consolino, chez Mme Carpena, avenue de Bigaron, 13720 La Bouilladisse. Tél. : 42.04.88.92 entre 20 h et 22 h.

Recherche contacts avec toute personne intéressée part création-édition, région Rennes. Tél. : 99.59.44.24, après 18 h.

Professeur d'anglais recherche programme de traduction automatique sur matériel Amstrad ou Apple. Contacter par écrit : M. Gayer, Cidex 15, 64230 Denguin.

Particulier ferait listings divers pour Amstrad avec une DMP 2000. Conditions sur demande + tout renseignements au : 44.05.03.17, Olivier Rigault, 4, rue de Corse, 60000 Beauvais.

Professeur d'Amstrad 464 cherche des contacts en vue d'échanges d'idées et de programmes. Tél. : 48.85.13.93, après 18 h 30 (Alain).

Cherche possesseurs de CPC 464 ayant entre 12 et 16 ans et habitant en Meuse pour création d'un club Amstrad. Téléphoner au : 29.89.14.95, après 17 h. Écrivez à Sylvain Fiévet, 55300 Chauvoncourt.

Cherche pour CPC 665 dessin de circuit imprimé + doc correspondante permettant de réaliser un modem. Bon prix. Tél. : 25.88.67.18, après 17 h 30 et demander Nicolas.

Possède un PCW 8256, ai transposé un programme mais, non informaticien, je n'arrive pas à conclure. Qui peut m'aider ? Tél. : 46.78.12.51.

Cherche Amstradiste dans la région d'Ozoir (77) pour soirées amicales et échanges de connaissances. Francis : 60.29.47.43, après 19 h.

Cherche Amstrad Magazine n° 1, et revues CPC n° 1, 2 et 3. M. Jean Inglès, 14, rue des Saules, Scionzier, 74300 Cluses.

Créons à Nice-Cimiez un atelier pour loisirs informatiques et électroniques, contacter M. Maillioux, 44, avenue de la Marne, 06100 Nice. Tél. : 93.81.33.84.

Recherche notice d'emploi en français pour lecteur de disquettes Amstrad DDI-1. Je possède la notice en anglais. Urgent. Arnold Florent, 76, Grande-Rue, 68820 Kruth.

Je recherche pour PCW 8256 logiciel de stock et paie avec possibilité d'adaptation. Écrire PCN BP 40, 59230 St-Amand-Les-Eaux.

Effectue tous travaux sur imprimante. Vends ou échange nombreux trucs et astuces sur CPC 464-DDI-1. Vends « initiation au Basic Amstrad ». E. Bernard, La Rouvière, Bt D5, 83, boulevard de Redon, 13009 Marseille.

ACHAT

Achète lecteur DDI-1 prix max. : 1 500 F et CPC 6128 prix max. : 4 000 F. Tél. : (16) 23.70.31.30.

Achète imprimante DMP-1 Amstrad en bon état, étudie toutes propositions. Faire offre à Chaignot, 17, boulevard d'Estrées, 86100 Chatellerault.

Achète CPC 464 couleur et lecteur DDI-1. M. Charpentier. Tél. : (16-1) 45.74.04.85.

Achète programmes éducatifs pour CPC 6128. Mlle B. Cassar, 38, rue de Mercantour, 78310 Maurepas.

Recherche pour CPC 6128 : drive Ko + dBase II avec son manuel + imprimante (qualité courrier). Prix intéressant. Tél. : M. Vifra (16) 92.83.63.83, après 20 h.

Achète lecteur DDI-1 prix max. : 1 500 F. Recherche également des correspondants. Yoanne Sallès, 90, rue Edouard-Heriot, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16) 43.32.11.34.

Recherche logiciel de création graphique « C.A.O. », original avec doc., pas trop cher. Tél. : (16) 93.61.61.59, heures de repas.

Recherche Amstrad CPC 464 ou Spectrum à moins de 1 000 F. Faire offre à Philippe Sarie. Quart Lacaussade, 65200 Trebons.

Achète lecteur DDI-1, bon état et pas trop cher. M. Alexandre Aubry. Tél. : (16-1) 46.82.52.25, le soir.

Recherche synthétiseur vocal pour CPC 464. M. Nicolas de Granrut Servon Melzicourt, 51800 Ste Menehould. Tél. : (16)

SHOP INFO

AMSTRAD AMSTRAD

SHOP PHOTO montparnasse

MICRO-ORDINATEURS

PERIPHERIQUES

LOGICIELS - LIBRAIRIE

Tarif de location AMSTRAD

	CPC 464	CPC 6128	PCW 8256
Week-end :	200 F	300 F	400 F
Semaine :	350 F	450 F	550 F

Un spécialiste à votre service sans interruption : du mardi au samedi de 10 h 15 à 19 h.

Expédition contre remboursement, sur simple appel téléphonique.

33, rue du Cdt Mouchotte, 75014 PARIS - Tél. : 16 (1) 43.20.15.35

Métro : Gaîté-Montparnasse

26.60.41.62.

Recherche adaptateur Péritel Amstrad et programme sur géométrie analytique. M. Najah Maillard, 6, rue de la Marine, 62600 Berk. Tél. : (16) 21.09.17.16.

ÉCHANGE

Échange numéros revues diverses : Amstrad mag., CPC, Hebdogiciel contre autres numéros de ces mêmes revues. M. Espinasse Serge, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. : (16) 79.75.04.43.

Échange (ou vends) synthétiseur Roland Juno 6 (Poly, 6 voix) avec écho reverb. Ibanez AD 100 (valeur totale 8 500 F) excel. état contre chaîne hi-fi Amstrad CD 2000 ou CD 1000. Tél. : (16-1) 43.84.68.91, après 19 h 30.

Échange 2 logiciels neufs : D. Thompson Supertest et Mandragore, contre logiciels originaux. L. Rebut, St-Georges-de-Poitindoux, 85150 Lamothe-Achard. Tél. : (16) 51.38.62.80.

Échange moniteur monochrome GT 65 + 1 000 F contre moniteur couleur CTM 644. M. Pierrick Plusquellec. Tél. : (16-1) 30.62.32.23.

CPC 6128 cherche contacts : Laurent Hadjadj, 4, rue de l'Espérance, Résidence du Parc-Talma, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.97.42.

Possesseur 6128 couleur recherche contacts pour échanges et achats (livres, jeux...) + renseignements sur la programmation. Sébastien Fernier, 33, rue du Val-de-Blaise, 28500 Tréon. Tél. : 37.82.63.11 après 18 h.

Recherche possesseur d'un Amstrad CPC 6128 pour échange de jeux dans la région de Toulouse. Jean-Luc Delheure, 3, impasse Edouard-Nieupart, 31130 Balma. Tél. : 61.24.03.62.

Échange moniteur monochrome GT 65 avec moniteur couleur CTM 644 moyennant contre-partie d'environ 1 400 F, suivant état, pour 6128. Tél. : 46.20.41.87 (Boulogne).

Recherche programmes pour CPC 464 : Frédéric Pompier, 15, allée des Bruyères, 19330.

Échange vélo aéronight burner + accessoires + Vectrex (console à écran incorporé) contre lecteur de disquettes DDI-1 avec interface. Pour tous renseignements : Fabrice Tarte, 28, rue de Reuilly, 75012 Paris.

CPC 464 + disquettes cherche correspondants Patois Paul Sébastien, 12, rue du Capitaine-Herlet, 57430 Sarralbe.

CPC 664 cherche correspondants pour échanges, trucs et astuces. Hyvert Besson Luc, 14, rue de Vernejoul, 26110 Nyons.

Possède 6128 et débutant sur dBase II. Cherche contacts sur Menton (06). Échanges de documentations diverses contre traitements de texte, comptabilité. Tél. : 66.37.29.45.

Possesseur CPC 6128 cherche une disciple pour contacts et échanges. Réponse par retour du courrier. Emilian Turturean, 32, rue des Tilleuls, 49170 Saint-Martin-du-Fouilloux. Tél. : 41.39.52.89.

Échange moniteur vert GT65 contre moniteur couleur CTM 644 (moins de 8 mois). M. Mohamed Rebba, 12, rue du Cadran, 94220 Charenton. Tél. : 43.53.14.57.

Recherche pour CPC 464, lecteurs DDI-1 pas trop cher, ainsi que des rens. pour connecter une imprimante professionnelle. Antoine Pimenta, Le Bourg-Les-Menus, 61290 Longwy-au-Perche.

PETITES ANNONCES

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

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

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 REMI	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

PROJETS EN COURS : Gestion de stocks. Paie.
ICICOMPTAB disponible sur d'autres marques de micro.
Réalisation de programmes à la demande.
Revendeurs grossistes : tarifs spéciaux nous consulter.

AMS-11 **Bon à découper**

NOM ..... Titre ..... Prix .....
ADRESSE ..... Titre ..... Prix .....
..... Titre ..... Prix .....
..... Total : .....
Ci-joint mon règlement ☐
ou contre-remboursement ☐

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 journeaux, 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.

Comptabilité toute imprimante. Format papier 240 x 11"

ICIFICHE
pour PCW 8256 et 8512 **590 F TTC**

Logiciel de gestion de fichiers (client ou fournisseur) avec la création de différentes rubriques et la possibilité de tri sur plusieurs rubriques. Ce logiciel permet la lecture du fichier, d'une fiche, la modification et sa suppression.
Possibilité d'édition d'étiquettes pour envoi de courrier.

ICITEXTE
pour 464 664 6128 **690 F TTC**

Traitement de texte performant et inter-actif avec ICITAB.
Compatible toutes imprimantes.
Quelques fonctions spécifiques : consultation d'un texte stocké sur disquette en mode édition, avec défilement du texte, insertion d'un tableau, concaténation de paragraphes, mailing.

ICICOMPTFAC
pour PCW 8256 et 8512

ICICOMPT (inter-actif avec ICIFACT). **1290 F HT**
Fonctions identiques à ICICOMPTAB avec en complément un brouillard de saisie des écritures que l'on peut corriger avant la ventilation définitive sur les livres comptables.
Pour chaque écriture, il existe 3 niveaux de contrôle : de l'existence des comptes, du sens de l'opération, des montants (vérif. balance).

ICIFACT (inter-actif avec ICICOMPT) **650 F HT**
Les fonctions réalisées par ce logiciel sont : création de la facture, impression, annulation, recherche des impayés, entrée en comptabilité et gestion du fichier clients.
Les rubriques créées sont : code client * numéro de la facture * date * numéro du bon de livraison *
Il existe une ligne d'entête avec : code article * désignation * qté * Taux de T.V.A. * P.U. HT * TOTAL HT *
En bas de facture figurent : TOTAL TVA * TOTAL HT * NET A PAYER * et un espace disponible pour tout message de réglement.

ICICOMPTAC (ICICOMBT + ICIFACT) **1850 F HT**

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

Logiciel de calculs et de comparaison de tableaux qui convient parfaitement pour un usage professionnel. Son utilisation en est simple et complète.

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**

ICI INFORMATIQUE

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

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 ?

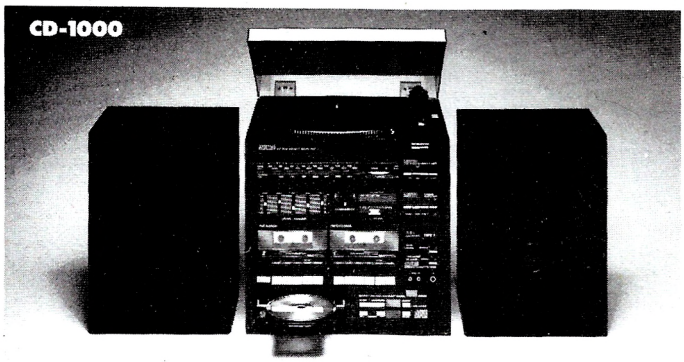
1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

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

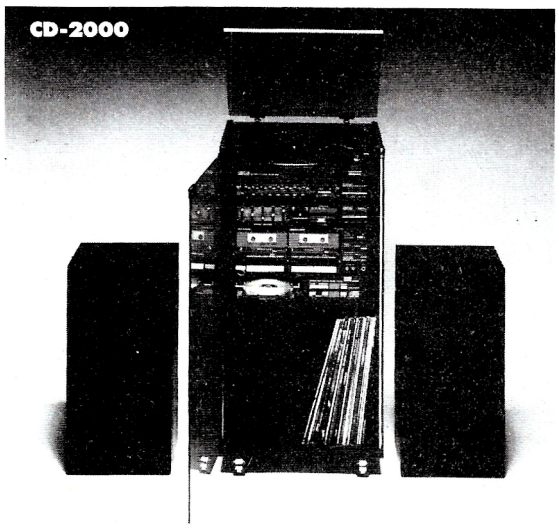


La chaîne CD-1000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
990F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 %
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

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

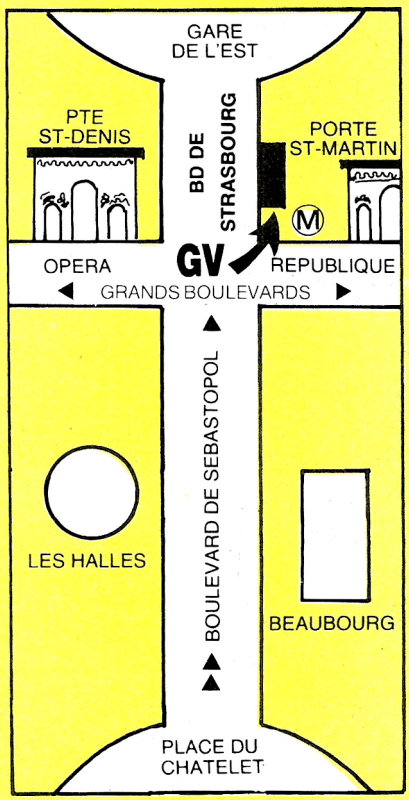


Offrir une chaîne complète, avec tous les éléments y compris le compact-disc, pour moins de 5000 F, il ne pouvait y avoir qu'AMSTRAD et son génial patron, Alan SUGAR, pour nous l'offrir.

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 des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

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

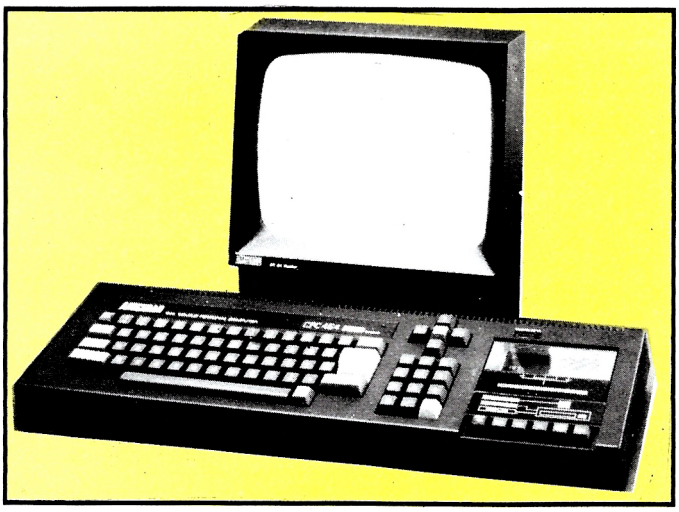
Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis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

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

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

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

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



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

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

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

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

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

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

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

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

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

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

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

2690F

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

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

3990F

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

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

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



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

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

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

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Mode Normal	Haute rés.	Multicol.
Nombre 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

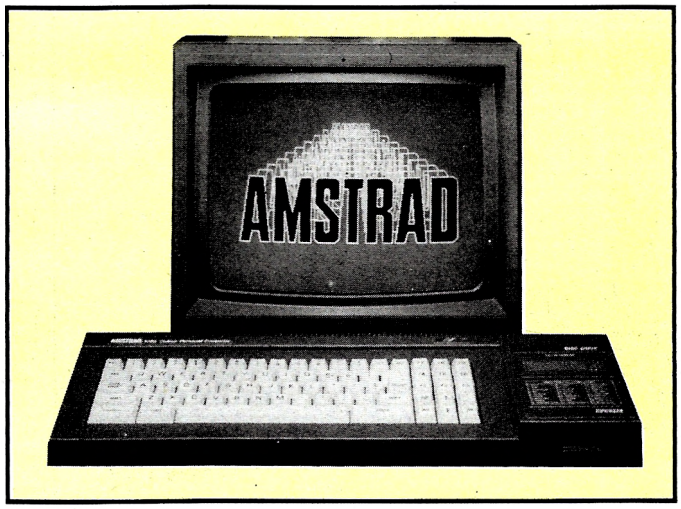
l'ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

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): **POIDS (Kg):**

	Larg	Haut	Prof.		
Clavier	520	48	170	**Clavier**	2.0
CTM644	375	340	365	**CTM664**	10.6
GT65	305	315	335	**GT65**	6.3
Manette	90	170	100	**Manette**	0.3
Modulateur	120	70	170	**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.

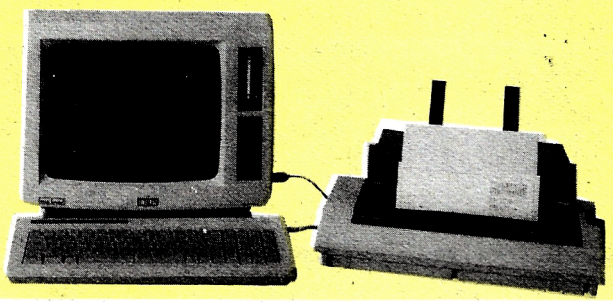
Le format SYSTEME:
C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: 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 RS 232 peut être installée si nécessaire.
CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0.
On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou AmsDos par le contrôleur de disquette en retournant la disquette
On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants.
Cependant, certains progiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

Le système de traitement de texte

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

4997 F HT
pour le PCW 8256
avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte.

5927 F TTC
A CREDIT CETELEM
1327 F au comptant
+ 24 mensualités de **301,10 F**
TEG : 24,10. Coût total du crédit avec assurance : 1626,40 F.

PCW 8512
identique à
PCW 8256
sauf 2e unité disquette et 512 K
7690 F TTC



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

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



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

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

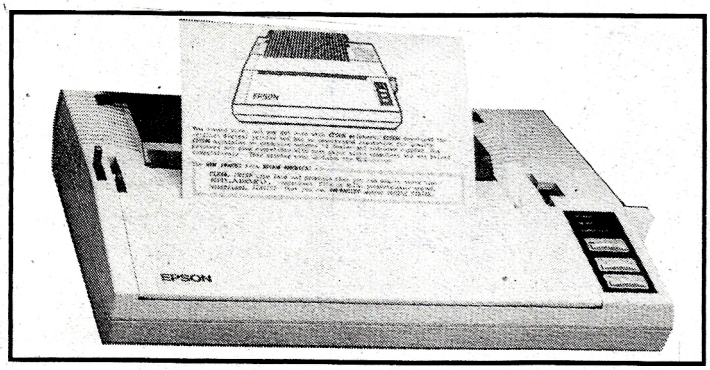
Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System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

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

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

GENERAL®
le temple d'Amstrad

Imprimante Epson LX80



L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

TARIF GENERAL
pour Epson LX80

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 élite par exemple, elle imprime 12 caractères par pouce et en mode condensé, 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 explique dans l'annexe D.

Codes d'impression

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

Caractéristiques techniques

Impression

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)
Duré de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression

Papier

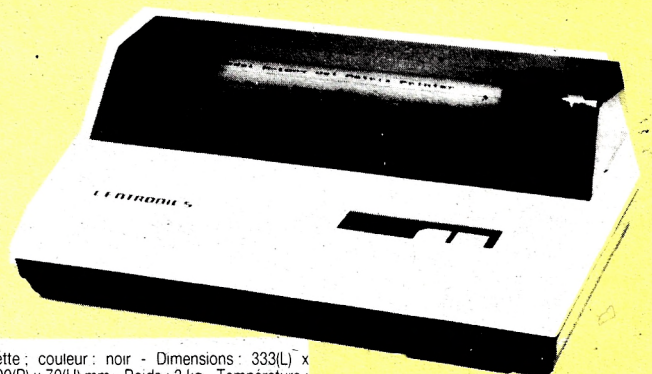
	Largeur du papier	Entrainement du papier
Papier à perforations	4 à 10"	Entraineur à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8,5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

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

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecques ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres ; 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/6", 4 lignes/s en continu (FF) - Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cpi) ; élargis, 40 car/ligne (5 cpi) ; condensés, 132 car/ligne (17 cpi) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8,5 cpi) - Mode alimentation papier : par friction : par picots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 201,8mm : Lettre 216mm ; Pliage paravent (option) 101,6mm à 254mm ; Rouleau (option) 210,8mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissus, continu ou cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.



1995F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

MODEM DIGITELEC DTL 2000

UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécommande par téléphone ou la messagerie électronique privée.
Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.
A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

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

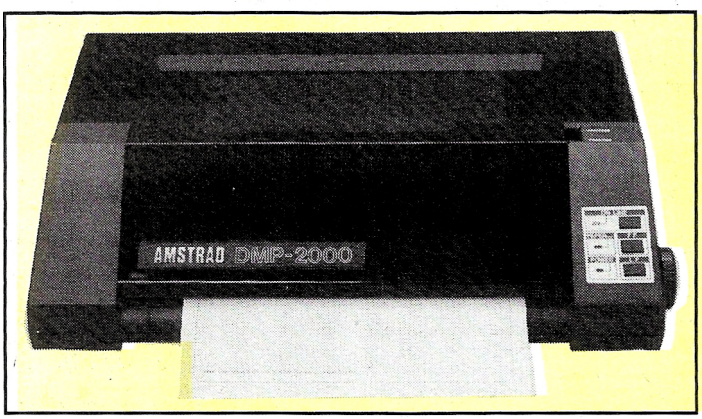


S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.
- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte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

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23
1490F

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

Imprimante AMSTRAD DMP 2000



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 2000
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **223,40 F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 210,60F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie 1 an
pièces et main d'œuvre
CADEAU !!!
1 RAME (500 feuilles) papier paravent 70 g

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

AMSTRAD FD2
2e unité sans intrface contrôleur
1590F

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

Le DDI-1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le Basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé pour plus de sécurité sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FDI) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.

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



GENERAL®

le temple d'Amstrad

JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

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

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

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 complête et des calques.

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

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

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

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

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

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

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

48 - CODE DE LA ROUTE Cassette : 149 F
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et lès 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 IAS 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 suiuvants : 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 éducatif. 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 dupliucation. 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

39 F pièce

27 - BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

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 connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



990 F

32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II

Table graphique haute résolution. Très pratique pour ceux qui ont besoin de réaliser rapidement des graphiques précis.

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.

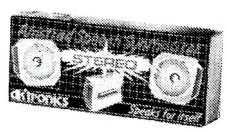
169 F

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 TECHNIMUSIQUE. Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS. **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, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

129 F

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

149 F

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

99 F

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5

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

129 F

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

249 F

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

129 F

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

129 F

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

99 F

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

149 F

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Micro Application N° 11

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

199 F

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

149 F

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

129 F

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

149 F

L'ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

105 F

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

115 F

LES EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

130 F

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI
2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

95 F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

BASIC PLUS 80 ROUTINES POUR AMSTRAD
PSI

Si vous souhaitez accroître les capacités de votre CPC sans avoir recours à l'assembleur, Basic Plus vous propose 80 manières de simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utltiser. Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

100 F

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

120 F

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI

40 programmes en Basic pour la maison.

Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

120 F

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI

50 programmes de jeux en Basic.

50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

120 F

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base
PSI

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc. etc

140 F

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664
PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

120 F

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

49 F

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

98 F

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

78 F

AMSTRAD - ASTROLOGIE NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines

98 F

AMSTRAD - PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

98 F

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

98 F

L'AMSTRAD EXPLORÉ
SYBEX

Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet

98 F

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX

Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.

128 F

GUIDE DU CP/M
SYBEX

Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M

148 F

READY POUR LE BASIC

CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION

Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.

295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

99 F

GENERAL®
le temple d'Amstrad

DEPARTEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX PARTICULIERS

à adresser à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50 (M. Le Poull, poste 40)

COMMENT ACHETER PAR CORRESPONDANCE ?

1 **Vous rédigez votre commande** à l'aide du (ou des) Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, **votre NOM et votre ADRESSE complète** dans la partie supérieure droite).*

2 **Frais d'expédition :** pour les frais de transports, GENERAL applique un forfait de 50F par commande (cette commande pouvant contenir plusieurs sortes de matériels).
Toutefois, si votre commande comporte :
a) un ou plusieurs Meubles Bibliothèques, il faut ajouter 70F au forfait de 50F **(50F + 70F = 120F) ;**
b) un ou plusieurs cartons de 50 boîtiers plastiques, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F) ;**
c) si votre commande est destinée à la Corse, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F).**

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 ★ ☐

AMS-11

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

TRES URGENT

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

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

B.Y. INFORMATIQUE
M. Bonnefoix
28, rue Denfert-Rochereau
38000 Grenoble. 76.43.40.49

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. Mabs, 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 Courtabœuf, 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 Mauconseil, 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 suis abonné à AMSTRAD MAGAZINE, ce qui me dispense du droit d'entrée. Je règle donc : 150 F.

NOM ..... Prénom .....

ADRESSE .....

..... Téléphone .....

GESREVUE

```
1 REM *******GESTION DE REVUES*******
2 REM ******* DENIS OSMONT *******
20 CLS:MODE 2:INK 0,1:INK 1,26:CLEAR:WINDOW #1,2,79,2,24
100 DIM a$(100):DIM b$(100):DIM c$(100)
110 GOSUB 10000
118 CLS #1:GOSUB 11000
120 LOCATE 30,3:PRINT"M E N U":LOCATE 30,4:PRINT"-------"
140 LOCATE 10,10:PRINT"1-CREATION"
150 LOCATE 10,12:PRINT"2-RECHERCHE"
160 LOCATE 10,14:PRINT"3-SAUVEGARDE"
170 LOCATE 10,16:PRINT"4-CHARGEMENT"
180 LOCATE 10,18:PRINT"5-MODIFICATION"
190 LOCATE 10,20:PRINT"6-DESTRUCTION"
200 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 200
220 IF a$="1" THEN 300
230 IF a$="2" THEN 500
240 IF a$="3" THEN 1000
250 IF a$="4" THEN 1100
260 IF a$="5" THEN 2000
262 IF a$="6" THEN 3000
270 IF a$<>"1" OR a$<>"2" OR a$<>"3" OR a$<>"4" OR a$<>"5" OR a$<>"6" OR a$<>"7" THEN 200
300 CLS #1
320 FOR i=1 TO 100:CLS #1
322 LOCATE 30,3:PRINT"C R E A T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"---------------"
325 IF a$(i)="" THEN 340 ELSE 440
340 LOCATE 12,10:INPUT"INTRODUCTION DU THEME:";a$(i)
360 LOCATE 12,12:INPUT"NUMERO(S) CONCERNE(S):";b$(i)
380 LOCATE 12,14:INPUT"PAGE(S) CONCERNEE(S):";c$(i)
400 LOCATE 15,23:PRINT"UN AUTRE THEME ?"
410 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 410
420 IF q$=CHR$(34) THEN 440 ELSE 430
430 IF q$ ="n" OR q$ ="N" THEN 118 ELSE 410
440 NEXT
500 CLS #1:GOTO 1500
505 CLS #1
507 LOCATE 30,3:PRINT"R E C H E R C H E":LOCATE 30,4:PRINT"-----------------"
510 LOCATE 12,10:INPUT"THEME RECHERCHE:";a$
520 FOR i=1 TO 100
540 IF a$=a$(i) THEN 618
560 NEXT
580 LOCATE 15,23:PRINT"LA RECHERCHE N'A PAS ABOUTIE"
590 LOCATE 15,25:PRINT"N'EXISTE PAS DANS LE FICHIER"
595 FOR z=1 TO 2000:NEXT
600 GOTO 118
618 CLS #1
620 LOCATE 15,10:PRINT"THEME: ";a$(i)
640 LOCATE 15,12:PRINT"REVUE(S) No: ";b$(i)
660 LOCATE 15,14:PRINT"PAGE(S) No: ";c$(i)
680 LOCATE 15,23:PRINT"DESIREZ-VOUS UNE AUTRE RECHERCHE ?"
690 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 690
700 IF q$=CHR$(34) THEN 500 ELSE 710
710 IF q$="n" OR q$="N" THEN 118 ELSE 690
```

Ce programme va vous donner la possibilité de mieux "gérer" vos revues préférées et de retrouver facilement des sujets d'articles, des tests de softs, des trucs et astuces etc. En effet, l'exploitation de ce programme permet de répertorier des thèmes avec leur situation (Revue, N° de la revue, page concernée). Afin de ne pas trop surcharger la mémorisation des pages, n'indiquez que la première page de votre article. L'utilisation de ce programme est des plus simples :

- Ou vous appuyez sur le numéro de votre choix,
- ou vous appuyez sur <espace> pour signifier le "oui" à une question ou pour avoir la suite (dans le cas d'une liste...),
- ou vous appuyez sur "N" pour non.

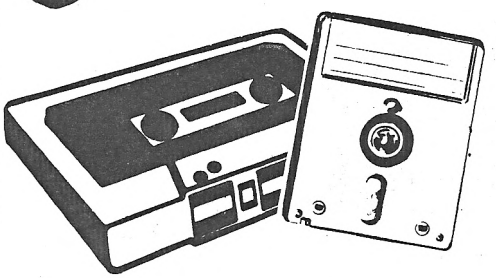
Une extension plus large de la capacité de cette "banque de données" est toujours possible en modifiant les tableaux et les boucles de recherche. D'autre part, vous pouvez très bien multiplier ce programme en plusieurs exemplaires afin de gérer plusieurs revues. Il suffit pour cela de donner un nom différent à votre programme et de modifier les lignes 1020, 1110 et 1160 (changer de nom).

D. Osmont

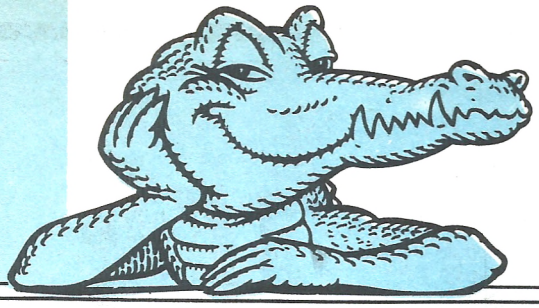
```
1000 CLS:LOCATE 20,15:PRINT"ATTENDRE.SAUVEGARDE EN COURS"
1010 LOCATE 30,3:PRINT"S A U V E G A R D E":LOCATE 30,4:PRINT"------------------"
1020 OPENOUT "REVUES"
1040 FOR i=1 TO 100
1060 WRITE #9,a$(i),b$(i),c$(i)
1070 NEXT
1080 CLOSEOUT:GOTO 118
1100 CLS:LOCATE 20,15:PRINT"ATTENDRE.CHARGEMENT EN COURS"
1105 LOCATE 30,3:PRINT"C H A R G E M E N T":LOCATE 30,4:PRINT"------------------"
1110 OPENIN "REVUES"
1120 FOR i=1 TO 100
1130 INPUT #9,a$(i),b$(i),c$(i)
1140 NEXT
1150 CLOSEIN
1160 |ERA,"REVUES.
1170 GOTO 118
1500 LOCATE 30,3:PRINT"R E C H E R C H E":LOCATE 30,4:PRINT"----------------"
1510 LOCATE 10,10:PRINT"1-THEMES"
1520 LOCATE 10,12:PRINT"2-LISTE"
1540 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 1540
1560 IF q$="1" THEN 505
1580 IF q$="2" THEN 4000
1600 IF q$<>"1" OR q$<>"2" THEN 1500
2000 CLS #1
2010 LOCATE 30,3:PRINT"M O D I F I C A T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"----------------------"
2020 LOCATE 12,10:INPUT"THEME RECHERCHE: ";x$
2040 FOR i=1 TO 100
2060 IF x$=a$(i) THEN 2120
2080 NEXT
2090 LOCATE 15,23:PRINT"LA RECHERCHE N'A PAS ABOUTIE"
2100 LOCATE 15,25:PRINT"N'EXISTE PAS DANS LE FICHIER"
2110 FOR Z=1 TO 2000:NEXT:GOTO 118
2120 CLS #1
2125 LOCATE 30,3:PRINT"M O D I F I C A T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"----------------------"
2140 LOCATE 12,10:PRINT"THEME: ";a$(i)
2150 LOCATE 15,12:INPUT"CORRECTION: ";a1$
2160 IF a1$<>"" THEN a$(i)=a1$
2170 LOCATE 12,14:PRINT"REVUE(S) No: ";b$(i)
2180 LOCATE 15,16:INPUT"CORRECTION: ";b1$
2190 IF b1$<>"" THEN  b$(i)=b1$
2200 LOCATE 12,18:PRINT"PAGE(S) No: ";c$(i)
2210 LOCATE 15,20:INPUT"CORRECTION: ";c1$
2220 IF c1$<>"" THEN c$(i)=c1$
2240 LOCATE 15,23:PRINT"DESIREZ-VOUS UNE AUTRE CORRECTION ?"
2250 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 2250
2260 IF q$=CHR$(34) THEN 2000 ELSE 2270
2270 IF q$="n" OR q$="N" THEN 118 ELSE 2250
3000 CLS #1
3005 LOCATE 30,3:PRINT"D E S T R U C T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"--------------------"
3010 LOCATE 12,10:INPUT"THEME RECHERCHE: ";xx$
3020 CLS #1
3030 FOR i=1 TO 100
3035 LOCATE 30,3:PRINT"D E S T R U C T I O N":LOCATE 30,4:PRINT"--------------------"
3040 IF a$(i)=xx$ THEN 3120
3060 NEXT
3080 LOCATE 15,23:PRINT"LA RECHERCHE N'A PAS ABOUTIE"
3090 LOCATE 15,25:PRINT"N'EXISTE PAS DANS LE FICHIER"
3100 FOR YY=1 TO 2000:NEXT:GOTO 118
3120 LOCATE 12,10:PRINT"THEME: ";a$(i)
3140 LOCATE 15,15:PRINT"VOULEZ-VOUS SA DESTRUCTION DANS LE FICHIER ?"
3160 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 3160
3170 IF q$=CHR$(32) THEN 3180 ELSE 3175
3175 IF q$="n" OR q$="N" THEN 118 ELSE 3160
3180 a$(i)="":b$(i)="":c$(i)=""
3190 GOTO 118
4000 CLS   :k=0:
4010 LOCATE 30,1:PRINT"L I S T E"
4015 LOCATE 3,1:PRINT"Themes":LOCATE 53,1:PRINT"Revue(s) No"
4020 PRINT STRING$(80,"_")
4030 FOR i=1 TO 100
```

N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous...
Pour les sommes, modiques, de 68 F (cassette) ou 110 F (disquette) nous vous enverrons tous les listings parus dans ce numéro. A vous de décider du support. Profitez de cette offre en remplissant notre bon de commande page 101.



```
4040 IF a$(i)<>"" THEN GOSUB 4075
4050 NEXT
4055 PRINT STRING$(80,CHR$(208))
4060 GOTO 4200
4075 k=k+1
4080 LOCATE 1,1+k*2:  PRINT CHR$(211)
4090 LOCATE 3,1+k*2:  PRINT a$(i):LOCATE 50,1+K*2:PRINT CHR$(211)
4095 LOCATE 52,1+k*2:PRINT b$(i)
4100 LOCATE 80,1+k*2:  PRINT CHR$(209)
4102 IF 1+k*2=21 THEN GOTO 4300
4110 LOCATE 1,2+k*2:PRINT CHR$(211)
4120 LOCATE 80,2+k*2:PRINT CHR$(209)
4130 LOCATE 2,2+k*2:PRINT STRING$(78,"-")
4140 RETURN
4200 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 4200
4210 IF q$=CHR$(34) THEN 4215 ELSE 4200
4215 CLS:GOTO 118
4300 LOCATE 1,22
4305 PRINT STRING$(80,CHR$(208))
4310 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 4310
4320 IF q$=CHR$(34) THEN 4330 ELSE 4310
4330 IF i=100 THEN 118 ELSE CLS:k=0:GOTO 4350
4350 LOCATE 30,1:PRINT"L I S T E"
4360 PRINT STRING$(80,"_"):GOTO 4140
10000 MODE 0:GOSUB 11900:FOR ii=1 TO 2000:NEXT:BORDER 0:MODE 2:RETURN
11000 ORIGIN 0,0:DRAW 0,398:DRAW 638,398:DRAW 638,0:DRAW 0,0:RETURN
11900 GOSUB 11000
12000 REV$="GESTION - REVUES -":FOR II=1 TO 18:LOCATE 1+II,10:PRINT MID$(REV$,II,1):FOR YH=1 TO 200:NEXT YH:NEXT II
12050 BORDER 0,26:BORDER 26,0
12100 RETURN
```



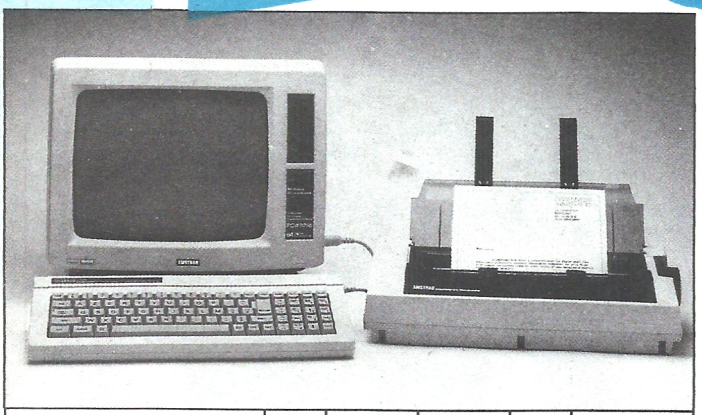
VIDEOSHOP

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
PCW 8512	7690	1147	20	22,44	1457

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
Quick Mailing	790 F	Autoformation Assembleur (C/D)	195/295 F
Comptabilité générale 8256	1050 F	Cours de Solfège (D)	249 F
Datamat (D)	450 F		

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disquettes	1990 F	Crayon optique (C/D)	290/425 F
Lecteur de disquettes FDI	1590 F	Synthétiseur vocal 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
Extension 256 Ko 8256	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

(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.

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

A - 11

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 :

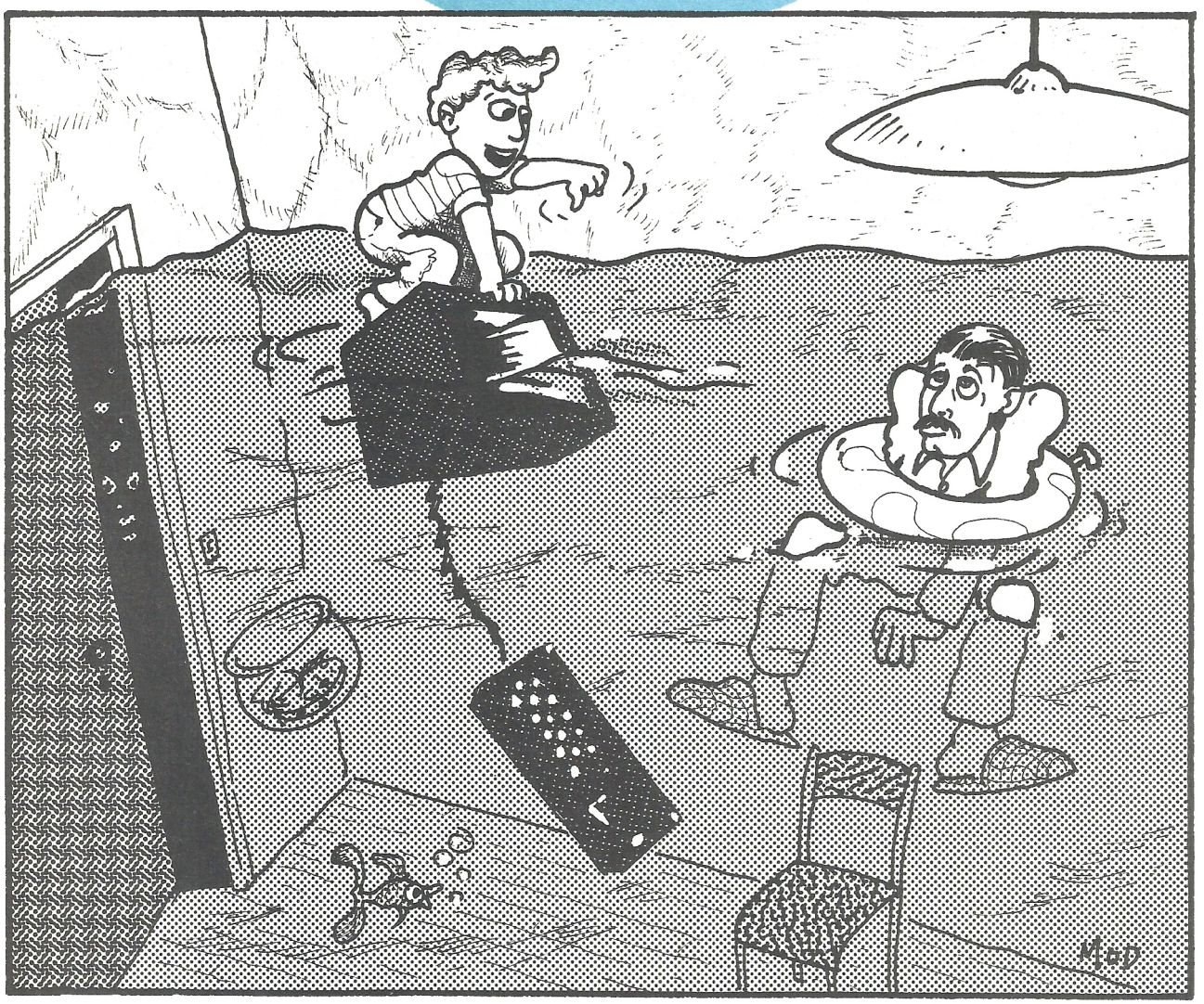
☐ Je vous adresse la commande suivante :

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.)

TRAFALGAR



```
10 REM TRAFALGAR
20 CLEAR: CLS
30 DIM a$(4,10,10)
40 DIM o$(2)
50 DIM S(2):DIM q(6):DIM T1(6):DIM T2(6)
60 GOSUB 2050
65 GOTO 2740
70 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,26
80 PAPER 0:PEN 2
90 m=0:t=6:w=1:w$=" "
100 g$="123456789"
110 GOSUB 900
120 h=0
130 GOSUB 1050
140 FOR x=1 TO 2
150 s(x)=0
160 GOSUB 360
170 FOR r=t TO 1 STEP-1
180 FOR u=1 TO r
190 h=h+7-r
200 LOCATE 1,23:PRINT ;r;" ";MID$(b$(r),4,1+VAL(MID$(b$(r),2,2)));STRING$(-(r>1 AND r<3 OR r>3),"S");"  "
220 LOCATE 21,23:PRINT "no.";u;:LOCATE 28,23:PRINT SPC(6)
230 GOSUB 1740
```

Vous allez pouvoir jouer au célèbre jeu de "bataille navale" sans avoir à fabriquer de grilles : il vous suffira d'entrer les coordonnées de votre flotte...
Le jeu se joue à deux. Chacun à votre tour, vous entrez votre grille en mémoire (pendant ce temps votre partenaire ne doit pas regarder l'écran, bien sûr !).

Chaque escadre se compose de six types de bâtiments. Vous pourrez, si vous le désirez passer en revue votre flotte... Les bateaux de même catégorie doivent être positionnés sur des cases adjacentes (dans les huit directions). Les coordonnées de positionnement et de tir devront être données sous la forme lettre (majuscule) chiffre. (ex : A2).
La situation des deux flottes (nombre de navires restant et score de chaque joueur) est affichée en permanence.
A noter que la présentation des flottes est animée. Le vainqueur de la bataille de Trafalgar (de triste mémoire pour la flotte française...) entendra alors son hymne national. Joie suprême.

René Frayal

CBI — CBI — CBI — CBI — CBI — CBI

1er SPECIALISTE AMSTRAD DU SUD-EST

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

TURBO COPY III : Sauvegardez vos disquettes.

Enfin le véritable copieur physique sur Amstrad.
* Copie intégrale de toutes vos disquettes protégées ou non.
* Permet une analyse complète de chaque piste — compatible 464, 664 et 6128.
* Analyse ultra performante de chaque piste :
- secteurs de taille différentes, abîmés
- pistes non formatées, non standard
- affichage des numéros de secteur, type
- lecture secteur "éffacé", mal écrit.

* Recopie jusqu'à 42 pistes.

ATTENTION : TURBO COPY III copie 99 % des logiciels du marché il ne devra être utilisé que pour une seule copie de sauvegarde. Nous dégageons toute lité quant à l'utilisation abusive de ce logiciel.

☐ **TURBO COPY III 375 F.**

AFFAIRES A SAISIR

TURBOCOPY II

Transfère vos programmes de cassette sur disquette ; disquette sur cassette ; disquette sur disquette. Supprime la protection Basic.
Disquette ☐ 290 F

LA PROMOTION

continue avec le NUMERO SPECIAL IMPRIMANTES AMSTRAD MAGAZINE
OKIMATE 20
2290 F TTC
voir page 45

BELOTE SUR AMSTRAD

Pour vous initier, vous perfectionner ou simplement pour vous distraire, installez-vous dans votre fauteuil et préparez-vous à affronter vos adversaires à la mémoire infaillible.
Si au cours de vos longues parties la soif vous gagne ils ne trinqueront pas avec vous car eux ne consomment que des "Bits" et resteront lucides et rapides.
Votre partenaire, sobre, vigilant, et infatiguable vous aidera à mettre vos adversaires "dedans".
Cassette ☐ 145 F Disquette ☐ 190 F.

FRACTIONS 5e, 4e et 3e

Très bon outil pédagogique réalisé avec le concours d'enseignants. Entraînement au calcul sur les fractions, simplifier, réduire au même dénominateur, additionner, multiplier, diviser et calculs plus complexes. Chaque réponse fausse est analysée et une aide est fournie. Après 10 exercices une note et une appréciation sont fournies ce qui permet à chacun de situer son niveau. Exercices illimités avec 3 niveaux de difficulté : cela permet à l'utilisateur de débuter avec les fractions puis d'acquérir une maîtrise complète du calcul.
Cassette ☐ 145 F Disquette ☐ 190 F.

HOUSSES

ECRAN + CLAVIER

464	☐ 99 F
664	☐ 99 F
6128	☐ 99 F
PCW	☐ 190 F

A - 11

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

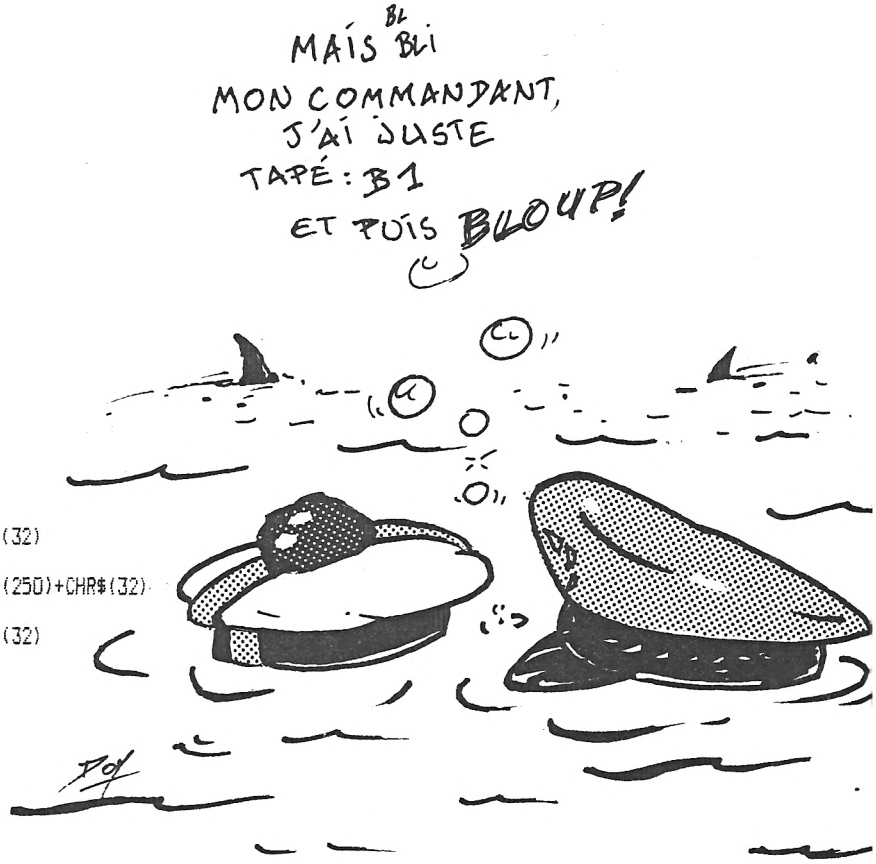
Envoyez le tout à :

Service expédition
CBI Informatique
Chemin de la Viane
Les Tousques
84360 MERINDOL

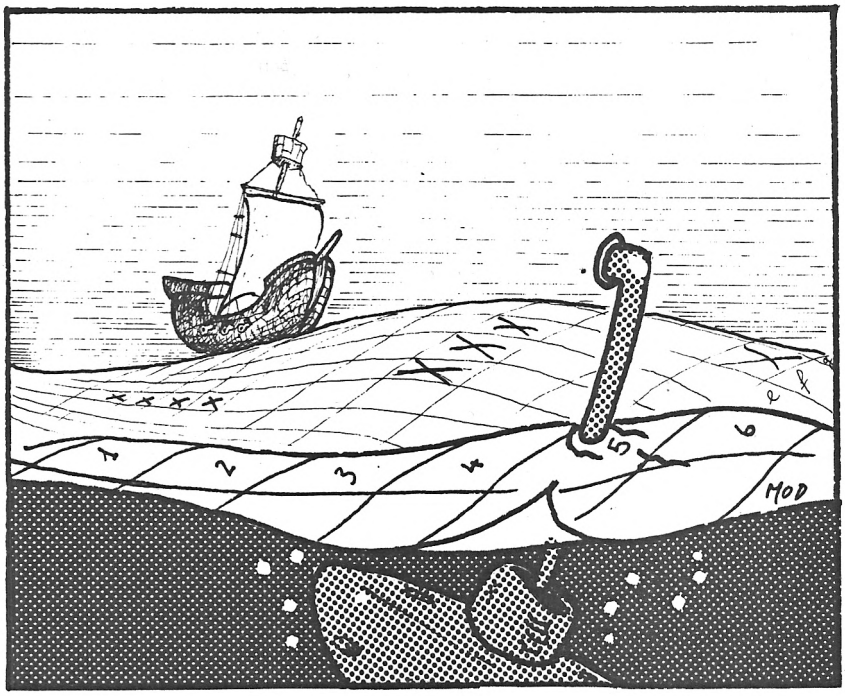
```
240 GOTO 1510
250 a$((x),i,j)=MID$(b$(r),4,1)
260 LOCATE 6+(2*i),(2*j)+1:PRINT MID$(b$(r),4,1);
270 NEXT u
280 NEXT r
290 NEXT x
300 w=3
310 w$=CHR$(143)
320 GOSUB 900
330 FOR V=1 TO 6:T1(V)=V:NEXT V
340 FOR V=1 TO 6:T2(V)=V:NEXT V
350 GOTO 740
360 FOR n=1 TO 500:NEXT n: CLS
370 LOCATE 10,5: PRINT"AMIRAL  ";UPPER$(o$(x));
372 LOCATE 9,7:PRINT"Disposez votre FLOTTE "
374 LOCATE 10,9:PRINT"en ordre de bataille":LOCATE 20,15
    :PRINT"BONNE  CHASSE ! "
375 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
380 CLS
400 PEN 3: PRINT TAB(7);" A B C D E F G H I J "
410 PRINT
420 FOR z= 1 TO 10
430 IF z=10 THEN 980
440 PEN 3: PRINT TAB(6);MID$(g$,z,1);
450 PEN 2: PRINT
460 FOR y=1 TO 10
470  PEN 2: IF a$((x),y,z)<>" " THEN PRINT TAB(2*y+1);a$((x),y,z);
480 NEXT y
490 PRINT
500 NEXT z
510 RETURN
520 CLS
530 PRINT
540 PRINT
550 PEN 3: PRINT SPC(4)"ABCDEFGHIJ"SPC(4)"ABCDEFGHIJ"
560 FOR z=1 TO 10
570 FOR x= 3 TO 4
580 IF z= 10 THEN 1000
590 PEN 3: PRINT SPC(3) MID$(g$,z,1);
600 FOR y=1 TO 10
610 PEN 2: PRINT a$((x),y,z);
620 NEXT y
630 NEXT x
640 PRINT
650 NEXT z
660 PRINT
670 PRINT
680 PRINT TAB(5); UPPER$(o$(1));TAB(20);UPPER$(o$(2));
690 PRINT:PRINT
700 PRINT TAB(5);"SCORE";s(1);TAB(20);"SCORE";s(2);
710 GOSUB 1870
720 LOCATE 12, 21:PRINT "TIRE:";:SOUND 1,20,10,15
730 RETURN
740 GOSUB 520
750 k=INT(RND(1)*2+1)
760 m=1
770 p=3-k
780 LOCATE 1,23:PRINT SPC(38)
790 LOCATE 1,21:PRINT UPPER$(o$(k));SPC(10-LEN(o$(k))):LOCATE
18,21:PRINT SPC(3)
800 GOSUB 1740
810 tir=0:WHILE tir<100:SOUND 1,tir,1:tir=tir+1:WEND
820 IF a$((p),i,j)<>" " THEN 1260
830 LOCATE 1,23:PRINT"RATE";SPC(12)
850 a$((p+2),i,j)=" "
860 LOCATE 4+14*(p-1)+i,j+3:PRINT " ";
870 FOR n=1 TO 500:NEXT n
880 k=p
890 GOTO 770
900 FOR x=w TO w+1
910 FOR y=1 TO 10
920 FOR z=1 TO 10
930 a$((x),y,z)=w$
940 NEXT z
950 NEXT y
960 NEXT x
970 RETURN
980 PEN 3: PRINT SPC(4)"10";
990 GOTO 460
1000 PEN 3: PRINT SPC(2)"10";
1010 GOTO 600
1020 LOCATE 1,23:PRINT "INTERDIT";SPC(10)
1030 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1040 GOTO 200
1050 b$(1)="109DESTROYER"
1060 b$(2)="210SOUS-MARIN"
1070 b$(3)="312PORTE-AVIONS"
1080 b$(4)="410TORPILLEUR"
1090 b$(5)="508CROISEUR"
1100 b$(6)="608ESCORTEUR"
1110 RETURN
1120 IF m=1 THEN 1160
1130 LOCATE 1,23:PRINT "PARDON ?";SPC(20)
1140 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1150 GOTO 1740
1160 LOCATE 1,23:PRINT"PARDON?";SPC(12)
1170 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1180 LOCATE 18,21:PRINT SPC(3):LOCATE 1,23:PRINT SPC(20)
1190 GOTO 1740
1200 LOCATE 1,23:PRINT "DEJA ESSAYE";SPC(6)
1210 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1240 LOCATE 1,23:PRINT SPC(20)
1250 GOTO 790
1260 IF a$((p),i,j)=CHR$(143) THEN 1200
1270 a$((p+2),i,j)=a$((p),i,j)
1280 PEN 1: LOCATE 4+14*(p-1)+i,j+3:PRINT a$((p),i,j);
1290 v=1
1300 IF MID$(b$(v),4,1)=a$((p),i,j) THEN q=1:GOTO 1330
1310 v=v+1:d$(v)=MID$(b$(v),4,1)
1320 IF d$(v+1)=d$(v) THEN q=q+1 ELSE GOTO 1300
1330 LOCATE 1,23:PRINT"UN ";MID$(b$(v),4,18);
1340 ENV 3,5,-2,20: SOUND 2,0,0,15,3,,30
1350 GOSUB 1990
1360 FOR n=1 TO 1000:NEXT n
1370 PEN 2: PRINT ;7-v;"Point";STRING$(-(v<6),"s")
1380 FOR n=1 TO 500: NEXT n
1390 s(k)=s(k)+7-v
1400 a$((p),i,j)=CHR$(143)
1410 LOCATE 10+(k-1)*16,18:PRINT ;s(k);
1420 IF s(k)=h/2 THEN 1440
1430 GOTO 780
1440 CLS
1450 IF k=1 THEN GOSUB 3235 ELSE GOSUB 3000
1452 LOCATE 10,1: PRINT"BRAVO,AMIRAL ";UPPER$(o$(k));
1455 LOCATE 5,3:PRINT"TOUTE LA FLOTTE ADVERSE EST COULEE"
1465 v=s(k)-s(p)
1470 LOCATE 12,5: PRINT " VOUS GAGNEZ DE "
1471 LOCATE 14,6:PRINT;v;" POINTS"
1472 GOTO 2035
1473 LOCATE 12,10:PRINT"VOUS RENTREZ AU PORT AVEC:":GOSUB 4200
1474 LOCATE 12,19:PRINT"....LES HONNEURS,...."
1475 LOCATE 4,21:PRINT"AUX ACCENTS DE L'HYMNE NATIONAL"
1476 IF k=1 THEN GOSUB 3510 ELSE GOSUB 3610
1480 FOR z=1 TO 2000:NEXT z
1485 LOCATE 2,24:PRINT"PRET POUR UN NOUVEAU COMBAT (O/N)?"
1486 r$=UPPER$(INKEY$):IF r$<>"O" AND r$<>"N"THEN 1485
1487 IF r$="O"THEN 20 ELSE GOTO 1500
1500 CLS:END
1510 IF a$((x),i,j)<>" "OR i<1 OR i>10 OR j<1 OR j>10 THEN 1020
1520 g=0
1530 c=i-1
1540 e=j-1
1550 IF i=1 THEN c=1
1560 IF j=1 THEN e=1
1570 d=i+1
1580 f=j+1
1590 IF i=10 THEN d=10
1600 IF j=10 THEN f=10
1610 IF a$((x),c,e)=" " THEN 1640
1620 IF a$((x),c,e)<> MID$(b$(r),4,1) THEN 1020
1630 g=1
1640 IF c<d THEN 1680
```

```
1650 IF e<f THEN 1700
1660 IF u>1 AND g=0 THEN 1020
1670 GOTO 250
1680 c=c+1
1690 GOTO 1610
1700 e=e+1
1710 c=i-1
1720 IF i=1 THEN c=1
1730 GOTO 1610
1740 LOCATE 28,23: INPUT f$
1750 f$(1)=LEFT$(f$,1):f$(2)=MID$(f$,2,1):f$(3)=MID$(f$,3,1):f$(4)=MID$(f$,2,2)
1760 IF LEN (f$)<2 OR LEN (f$)>3 THEN 1120
1770 IF ASC(f$(1))<65 OR ASC(f$(1))>74 OR ASC(f$(2))<49 OR ASC(f$(2))>57 THEN 1120
1780 i=ASC(f$(1))-64
1790 IF LEN (f$)=3 THEN 1820
1800 j=VAL (f$(2))
1810 RETURN
1820 IF f$(3)<>"0" THEN 1120
1830 j=VAL(f$(4))
1840 GOTO 1810
1850 GOSUB 520
1860 GOTO 770
1870 REM tableau flottes
1880 PLOT 475,105:DRAW 475,375:DRAW 628,375:DRAW 628,105:DRAW 475,105
1890 WINDOW #1,31,39,3,18:PAPER #1,3:CLS #1
1900 j1$=LEFT$(o$(1),1):j2$=LEFT$(o$(2),1)
1910 PEN #1,1
1920 LOCATE #1,2,1:PRINT #1,"FLOTTES":LOCATE #1,6,3:PRINT #1,UPPER$(j1$);" ";UPPER$(j2$);
1930 y=5
1940 FOR r=1 TO 6
1950 d$=MID$(b$(r),4,1):n$=LEFT$(b$(r),1)
1960 LOCATE #1,2,y:PRINT #1,UPPER$(d$);" ";n$;
1970 y=y+2:IF r=6 THEN RETURN
1980 NEXT r
1990 REM mise a jour tableau
2000 WINDOW #1,31,39,3,18:PEN #1,1
2010 y=v*2+3
2020 IF p=1  THEN LOCATE #1,5,y:T1(V)=T1(V)-Q:PRINT #1,T1(V);
2030 IF p=2  THEN LOCATE #1,7,y:T2(V)=T2(V)-Q:PRINT #1,T2(V);
2035 IF s(k)=h/2 THEN 1473
2040 RETURN
2050 REM TITRE
2060 SYMBOL AFTER 132
2070 SYMBOL 133,0,127,127,97,1,1,1,1:SYMBOL 134,0,254,254,134,128,128,128,128
2080 SYMBOL 149,127,96,96,96,96,96,96,224:SYMBOL 150,254,6,6,6,6,6,6,7
2090 SYMBOL 145,1,1,1,1,1,1,1,3:SYMBOL 146,128,128,128,128,128,128,128,192
2100 SYMBOL 135,0,127,127,96,96,96,96,127:SYMBOL 136,0,240,248,28,12,12,24,240
2110 SYMBOL 147,96,96,96,96,96,96,96,112:SYMBOL 148,240,24,12,6,6,6,6,7
2120 SYMBOL 139,0,15,31,48,48,96,96,96:SYMBOL 140,0,240,248,12,4,6,6,6
2130 SYMBOL 137,0,127,127,96,96,96,100,124:SYMBOL 138,0,254,254,6,0,0,0,0
2140 SYMBOL 151,124,100,96,96,96,96,96,112:SYMBOL 152,0,0,0,0,0,0,0,0
2150 SYMBOL 141,0,112,96,96,96,96,96,96:SYMBOL 142,0,0,0,0,0,0,0,0
2160 SYMBOL 153,96,96,96,96,96,96,127,127:SYMBOL 154,0,0,0,0,0,6,254,254
2170 SYMBOL 143,0,15,31,48,96,96,96,96:SYMBOL 144,0,252,252,12,0,0,0,0
2180 SYMBOL 155,96,96,96,96,96,96,127,63:SYMBOL 156,0,0,0,28,12,12,252,248
2190 T$= CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(32)+CHR$(135)+CHR$(136)+CHR$(32)+CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(32)+CHR$(137)+CHR$(138)+CHR$(32)+CHR$(13
9)+CHR$(140)+CHR$(32)+CHR$(141)+CHR$(142)+CHR$(32)+CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(32)+CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(32)
2200 T$=T$+CHR$(135)+CHR$(136)
2210 Tt$= CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(32)+CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(32)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(151)+CHR$(152)+CHR$(32)+CHR$(1
49)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(153)+CHR$(154)+CHR$(32)+CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$(32)+CHR$(149)+CHR$(150)+CHR$(32)
2215 GOSUB 3000
2216 GOSUB 3235
2220 BORDER 14:  INK 0,1:INK 1,6:INK 2,26:INK 3,11
2230 Tt$=Tt$+CHR$(147)+CHR$(148)
2240 WINDOW #2,7,34,14,10:PAPER #2,2:CLS #2
2250 LOCATE #2,2,2:PEN #2,1:PRINT #2, T$;:LOCATE #2,2,3:PEN #2,1:PRINT #2, Tt$;: PAPER 3
2260  LOCATE #2,1,5:PEN #2,3:PRINT #2, STRING$(28,196);
2265 LOCATE #2,1,4:PEN #2,3:PRINT #2,STRING$(28,196);:PAPER 0
2270 LOCATE #2,1,1:PEN #2,3:PRINT #2, STRING$(28,216);:PAPER 0
2275 LOCATE 15,2:PEN 1:PRINT"R.FRAVAL"
2276 LOCATE 15,4:PEN 1:PRINT"Presente"
2280 FOR z=1 TO 1000:NEXT z
2290 LOCATE 2,20:PEN 2:PRINT"Voulez-vous lire les regles (O/N)?
2300 r$=UPPER$(INKEY$)
2302 IF r$="" THEN 2300
2304 IF r$="N" THEN 2440
```

```
2310 REM PRESENTATION - REGLES
2320  MODE 2:INK 0,1:PAPER 0:INK 1,26:PEN 1
2330 LOCATE 10,3:PRINT" TRAFALGAR...Souvenir cruel pour notre Marine Nationale.    Ce jeu vous propose de faire mieux que ce pauvre
Amiral de Villeneuve.Pour disposer votre flotte en ordre de bataille,vous devrez respecter les regles ci-apres:"
2340 PRINT"   1/-Chaque Escadre se compose de 6 types de batinents,dont le      nombre est inversement proportionnel au 'capital-poi
nts'qu'ils representent(voir'Revue des Flottes')"
2350 PRINT"   2/-Les bateaux de meme categorie doivent etre positionnes sur des cases      adjacentes(dans les 8 directions possible
s),sans voisiner directement avec une  autre categorie."
2360 PRINT"   3/-Chaque Amiral etablit son ordre de bataille a tour de role,l'adversaire ne devant,bien evidemment,pas regarder cett
e mise en place."
2370 PRINT"   4/-L'ordinateur decide de celui des deux camps qui ouvrira le feu.En cas de  coup au but,le tir sera renouvele."
2380 PRINT"   5/-Les coordonnees de positionnement et de tir sont donnees dans l'ordre:    lettre(majuscule),chiffre.(ex:A3)"
2390 PRINT"   6/-La situation des 2 Flottes en presence,ainsi que le Score de chaque joueur,sont affiches en permanence.":PRINT:PRIN
T SPC(8)"ET MAINTENENT...A VOUS DE JOUER...!"
2400 LOCATE 50,24:PRINT"ETES-VOUS PRET (O/N)?"
2410 r$=UPPER$(INKEY$)
2420 IF r$<>"O" AND r$<>"N" THEN 2400
2430 IF r$="O" THEN 2440
2440 REM revue des flottes
2445 CLS
2450 SYMBOL AFTER 240
2460 SYMBOL 240,0,0,0,0,0,7,255,255,255
2470 SYMBOL 241,16,16,56,252,255,255,255,255
2480 SYMBOL 242,0,0,0,0,0,224,255,255,248
2490 SYMBOL 243,0,0,0,0,0,24,252,255,254
2500 SYMBOL 244,0,0,0,0,0,0,31,255,127
2510 SYMBOL 245,0,0,0,96,96,255,255,255
2520 SYMBOL 246,0,0,0,0,0,0,0,254,255
2530 SYMBOL 247,0,0,0,0,0,0,0,0,248
2540 SYMBOL 248,0,0,1,3,7,255,127,63
2550 SYMBOL 249,0,0,0,0,0,224,255,255,255
2560 SYMBOL 250,0,0,0,0,0,0,255,240,224
2570 SYMBOL 251,0,0,0,0,0,24,255,127,63
2580 SYMBOL 252,0,0,8,8,60,255,255,255
2590 SYMBOL 253,0,0,0,0,0,0,192,240,224
2600 SYMBOL 254,0,0,0,0,0,0,255,255,255
2610 V$(6)=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(243)+CHR$(32)
2620 V$(5)=CHR$(251)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(32)
2630 V$(4)=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(253)+CHR$(32)
2640 V$(3)=CHR$(248)+CHR$(241)+CHR$(249)+CHR$(254)+CHR$(250)+CHR$(32)
2650 V$(2)=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246)+CHR$(32)
2660 V$(1)=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(240)+CHR$(253)+CHR$(32)
2670 REM presentation des flottes
2680 b$(1)="109DESTROYER"
2690 B$(2)="210SOUS-MARIN"
2700 b$(3)="312PORTE-AVIONS"
2710 b$(4)="410TORPILLEUR"
2720 b$(5)="508CROISEUR"
2730 b$(6)="608ESCORTEUR"
2740 MODE 1:INK 0,1:PAPER 0: INK 1,6:INK 2,24:CLS
2750 FOR c=1 TO 2
2760 n=c
2765 IF c=1 THEN c$="FRANCAIS ":GOSUB 3235 ELSE c$="ANGLAIS ":GOSUB 3020
2770 PEN n:LOCATE 1,2:PRINT"NOM DE L'AMIRAL ";c$;:INPUT o$(c):FOR n=1 TO 500:NEXT n:LOCATE 1,2:PRINT SPC(LEN(o$(c))+30);
2780 LOCATE 14,5:PRINT"AMIRAL ";UPPER$(o$(c));:LOCATE 12,7:PRINT"Voulez-vous(O/N)?":LOCATE 13,8:PRINT"Passer la Revue"
2781 r$=INKEY$
2782 IF r$="" THEN 2781
2783 IF r$="N" OR r$="n" THEN CLS:GOTO 2850
2784 LOCATE 12,7:PRINT SPC(18):LOCATE 11,8:PRINT"VOICI VOTRE ESCADRE"
2785 GOSUB 4000
2787 WINDOW #3,27,40,10,21:PAPER #3,0:PEN #3,c:CLS #3:y=1
2790 FOR i=1 TO 6
2820 LOCATE #3,1,y:PRINT #3,LEFT$(b$(i),1);" ";MID$(b$(i),4,12);STRING$(-(i>1 AND i<3 OR i>3),"S")
2830 y=y+2: NEXT i
2840 FOR z=1 TO 2000:NEXT z:GOSUB 4075
2850 CLS: NEXT c
2860 GOTO 70
3000 REM FANIONS
3010 MODE 1
3020 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,26:INK 3,11:PAPER 0:CLS
3030 PLOT 480,288
3040 FOR x=288 TO 336
3050 DRAW 480,x,3:DRAW 576,x,3:NEXT x
3060 PLOT 578,290:DRAW 480,338,2
3070 PLOT 574,288:DRAW 480,334,2
```



```
3080 PLOT 576, 288:DRAW 480,336,1
3090 PLOT 480,288:DRAW 576,336,1
3100 PLOT 480,290:DRAW 574,336,2
3110 PLOT 482,288:DRAW 576,334,2
3120 PLOT 515,336:DRAW 515,288,2
3130 PLOT 545,336:DRAW 545,288,2
3140 PLOT 480,324:DRAW 576,324,2
3150 PLOT 480,303:DRAW 576,303,2
3160 PLOT 516,336
3170 FOR x=338 TO 288 STEP -1
3180 DRAW 516,x,1:DRAW 543,x,1
3190 NEXT x
3200 PLOT 480,322
3210 FOR x=322 TO 304 STEP -1
3220 DRAW 480,x,1:DRAW 576,x,1:NEXT x
3230 RETURN
3235 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,26:INK 3,11:PAPER 0
3240 PLOT 48,288
3250 FOR x=288 TO 336
3260 DRAW 48,x,3:DRAW 80,x,3:NEXT x
3270 FOR x=288 TO 336
3280 DRAW 80,x,2:DRAW 112,x,2:NEXT x
3290 FOR x=288 TO 336
3300 DRAW 112,x,1:DRAW 144,x,1:NEXT x
3310  RETURN
3510 REM MARSEILLAISE
3520 FOR m=1 TO 2
3530 FOR s=1 TO 32
3540 READ g,h,i,j
3550 SOUND g,h,i,j
3560 DATA 2,159,25,5,2,159,80,7,2,0,10,0,2,159,30,5,2,190,25,5,2,239,25,5,2,213,50,5,2,0,50,0,2,159,20,5,2,159,80,7,2,0,10,0,2,159,3
0,5,2,190,25,5,2,239,25,5,2,213,50,5,2,0,50,0
3570 DATA 2,319,50,5,2,0,10,0,2,239,80,5,2,213,50,5,2,190,80,5,2,179,80,7,2,159,50,5,2,142,50,5,2,213,80,5,2,142,50,5,2,159,80,7,2,1
90,40,5,2,179,30,5,2,213,30,5,2,239,25,5,2,0,100,0
3580 NEXT s:RESTORE 3560
3590 NEXT m
3600 RETURN
3610 REM GOD SAVE THE KING
3615 RESTORE 3650
3620 FOR s=1 TO 70
3630 READ g,h,i,j
3640 SOUND g,h,i,j
3650 DATA 2,213,80,6,2,0,1,0,2,213,80,6,2,0,1,0,2,190,80,6,2,225,80,6,2,213,40,5,2,190,50,5,2,0,20,0,2,169,80,5,2,0,1,0,2,169,80,5,2
,0,1,0,2,159,80,5,2,169,80,5,2,190,50,5,2,213,50,5,2,0,20,0,2,169,80,7,2,159,50,5,2,169,50,5,2,190,60,5,2,213,30,5
3660 DATA 2,169,40,5,2,159,40,5,2,142,50,5,2,0,20,0,2,127,30,5,2,142,30,5,2,159,30,5,2,169,80,5,2,190,80,5,2,213,40,5,2,0,30,0,2,80,
80,5,2,0,1,0,2,80,80,5,2,0,1,0,2,80,80,5,2,0,1,0,2,80,80,5,2,89,50,5,2,95,80,7,2,0,20,0,2,89,80,5,2,0,1,0,2,89,80,5,2,0,1,0
3670 DATA 2,89,80,5,2,0,1,0,2,89,80,5,2,95,50,5,2,106,80,5,2,0,10,0,2,95,50,5,2,89,40,5,2,95,40,5,2,106,40,5,2,119,40,5,2,95,60,5,2,
89,60,5,2,80,60,5,2,0,1,0,2,71,40,5,2,80,40,5,2,89,40,5,2,0,1,0,2,95,100,5,2,106,80,5,2,119,60,5
3680 NEXT s
3690 RETURN
4000 REM REVUE NAVALE
4010 y=8
4015 FOR i=1 TO 6
4020 y=y+2
4030 FOR x=2 TO LEN(v$(i))*i STEP LEN(v$(i))
4040 LOCATE x,y:PRINT v$(i);::NEXT x:NEXT i
4070 FOR n=1 TO 1000:NEXT n: PAPER 0:RETURN
4075 TAG:PLOT -2,-2,c:y=255
4078 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
4080 FOR i=1 TO 6
4090 FOR k=1 TO i
4100 FOR x=LEN(v$(i))*k*16-LEN(v$(i))*16 TO -80 STEP-2
4110  MOVE x,y:PRINT v$(i);:GOSUB 4135:NEXT x:NEXT k
4120 FOR n=1 TO 200:NEXT n:y=y-32:NEXT i
4130 TAGOFF
4135 SOUND 2,4000,6,4:RETURN
4140 PAPER 0:RETURN
4200 REM Apres la Bataille
4210 INK 0,1:PAPER 0
4215 y=12
4220 FOR V=1 TO 6
4250 IF o$(k)=o$(1)THEN t=T1(V) ELSE t=T2(V)
4270 LOCATE 5,y:PEN c:PRINT;t;" ";MID$(b$(V),4,LEN(b$(V)));STRING$(-(t>1 AND V<>3),"S");
4280 IF V=6 THEN PEN 2: RETURN
4290 y=y+1: NEXT V
```



TRACEUR DE FONCTIONS

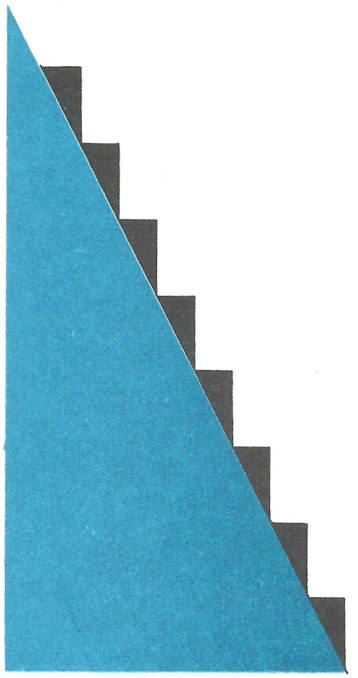
Ce petit programme utilitaire va vous permettre de tracer la représentation graphique d'une fonction mathématique simple à une inconnue, quel que soit son domaine de définition.
Pour tracer une fonction, il faut donner la fonction et répondre à la question f = (tapez alors sin (x) + 4, après f =, par exemple). Puis la fonction étant entrée en mémoire, il faudra appuyer sur 0 (sur le pavé numérique pour valider le choix de la fonction). Une fois choisies les unités de graduation du repère, la courbe se dessine à l'écran.

Nota : encore une foix, le ^ du listing équivaut à la flèche vers le haut, sous £, à l'écran.

V. Barat

```
10 MODE 2
20 '************************************
30 '* fonction :copyright 1986 V.Barat *
40 '*        et AMSTRAD MAGASINE       *
50 '************************************
60 ' *** initialisation ***
70 KEY 128,"run 510"+CHR$(13)
80 WINDOW #0,51,80,6,25
90 WINDOW #1,1,50,1,25
100 WINDOW #2,51,80,1,5
110 INK 1,26:INK 0,0
120 BORDER 15
130 POKE 4000,20:POKE 4001,20
140 ' *** presentation ***
150 PRINT #2
160 PRINT #2," ************
170 PRINT #2," * Fonction *
180 PRINT #2," ************
190 GOSUB 270
200 GOTO 480
210 ' *** coordonnees ***
220 CLS:PRINT:INPUT " Voulez-vous changer de coor-  donnees ? ",a$
230 IF UPPER$(LEFT$(a$,1))="O" THEN 240 ELSE 250
240 CLS:PRINT:PRINT " Maximum represente":INPUT " en abscisse ",xmax:PRINT:PRINT " Maximum represente":INPUT "
en ordonne ",ymax:IF xmax>255 OR ymax>255 THEN 240 ELSE POKE 4000,xmax:POKE 4001,ymax
250 RETURN
260 ' *** ecran graphique ***
270 CLS #1
280 ORIGIN 0,0
290 PLOT 0,398:DRAW 400,398
300 PLOT 0,0:DRAW 400,0
310 PLOT 0,0:DRAW 0,400
320 PLOT 1,0:DRAW 1,400
330 PLOT 399,0:DRAW 399,400
340 PLOT 398,0:DRAW 398,400
350 PLOT 200,400:DRAW 200,0
360 PLOT 0,200:DRAW 399,200
370 xmax=PEEK(4000):ymax=PEEK(4001)
380 FOR i=0 TO 399 STEP 200/xmax:PLOT i,198:DRAW i,202:NEXT
390 FOR i=400 TO 0 STEP -200/ymax:PLOT 198,i:DRAW 202,i:NEXT
400 WINDOW SWAP 1
410 LOCATE 23,14:PRINT "0"
420 LOCATE 46,14:PRINT "x"
430 LOCATE 3,14:PRINT "x'"
440 LOCATE 23,2:PRINT "y"
450 LOCATE 23,23:PRINT "y'"
460 WINDOW SWAP 1
470 RETURN
480 ' *** entree de la courbe ***
490 PRINT:PRINT:PRINT " Dans la ligne que vous allez  voir ,entrez votre fonction  (apres 'f=') ,appuyez sur  <ENTER>
,puis sur le 0 du  pavet numerique"
500 PRINT:PRINT:EDIT 580
510 GOSUB 220
520 CLS:PRINT:PRINT:INPUT " Voulez-vous effacer";a$:IF UPPER$(LEFT$(a$,1))="O" THEN GOSUB 260
530 CLS:PRINT:PRINT:PRINT " Tres bien ... Je trace la  courbe ..."
540 ORIGIN 200,200:st=0.05:xmax=PEEK(4000):ymax=PEEK(4001):x=-xmax:mx=200/xmax:my=200/ymax
550 ON ERROR GOTO 640
560 REM *** tracage de la courbe ***
```

```
570 x=x+st:IF x>xmax THEN 650
580 f=
590 IF f*my>210 OR f*my<-210 THEN st=0.05*(xmax/20):GOTO 630
600 z=SQR((x*MX-x1*MX)^2+(f*my-f1*my)^2):IF z<1 THEN st=st*2 ELSE IF z>1 THEN st=st/2
610 PLOT x*MX,f*my
620 x1=x:f1=f
630 GOTO 570
640 RESUME NEXT
650 CLS:GOTO 490
660 ' ********************
670 ' *** explications ***
680 ' ********************
690 ' Ce programme vous permetra de tracer a l'ecran la representation
700 ' graphique de n'importe quelle fonction mathematique a une inconnue,
710 ' quelque soit son domaine de definition.
720 ' Il vous suffira pour cela d'entrer votre fonction dans une ligne
730 ' du programme que vous verez s'editer ,et de preciser la taille du
740 ' repere que vous souhaitez (de 0 a 255 pour les abscisses et les or-
750 ' donnees)
760 ' Vous pourez tracer deux courbes l'une sur l'autre ,(il suffit
770 ' de ne pas effacer la premiere) ,tout en faisant que la deuxieme ne
780 ' soit ou ne soit pas tracee dans la meme grandeur de repere.
790 ' ************************************************************
800 ' *** recapitulatif des fonctions mathematiques de l'AMSTRAD ***
810 ' ************************************************************
820 ' plus +, moins  -, divise  /, multiplie  *,puissance ^
830 ' cosinus COS(x), sinus SIN(x) ,tangente TAN(x), arc tangente ATN(x)
840 ' logarithme LOG(x), logarithme a base 10 LOG10(x), arondissement CINT(x)
850 ' partie entiere INT(x), valeur absolue ABS(x), exponentiel EXP(x)
860 ' arondissement par defaut FIX(x), racine carree SQR(x)
```





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 Ø 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

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

+ de 1000 TITRES

AMSTRAD

PING PONG... PROMO.	59	BACK TO THE FUTURE.	90	DAMBUSTERS	99	GREEN BERET	90	MEUTRES		RALLYE II.	280 D	TLL	135 D
THE		BALLBLAZER	90	DOOMSDAY BLUES	110	GYROSCOPE	99	SUR ATLANTIQUE	270 D	ROCKY HORROR SHOW.	85	TURBO PASCAL	770 D
CONVENANT... PROMO.	49	BEACH HEAD II	95	DEVILS CASTEL	160	GHOSTBUSTERS	90	MUSIC SYSTEM	190	SWORDS AND SORCERY	149	TYRANN	149
HI RISE... PROMO.	49	BEACH HEAD II	145 D	DEVILS CASTEL	190 D	HEAVY ON THE MAGIC.	120	MUSIC SYSTEM	250 D	STARQUAKE	79	THEY SOLD A MILLION.	90
COSTA		BAD MAX	180	DESERT RATS	120	HARRIER STRIKE FORCE	90	MEUTRE		SAMANTHA FOX	110	THEY SOLD A MILLION.	135 D
CAPERS... PROMO.	49	BATAILLE		DUN DARAGH	160 D	HYPERSPORTS	90	A GRANDE VITESSE	140	SKYFOX	95	THE WAY	
SATELLITE		D'ANGLETERRE	114	DOSSIER G.	115	HYPERSPORTS	120 D	MELBOURNE DRAW	180	SPINDIZZY	90	OF EXPLODING FIST	80
WARRIORS... PROMO.	49	BATAILLE		DOSSIER G.	157 D	HOBBIT	159	MONTSEGUR	117	SPINDIZZY	140 D	THEATRE EUROPE	115
ELIDON... PROMO.	49	D'ANGLETERRE	190 D	DATAMAT	338 D	HACKER	90	MONTSEGUR	210 D	STREET HAWK	99	V	95
THE KEY		BOUNTY		DRAGONTORC	99	HACKER	140 D	MICRO SCRABBLE	250	SABOTEUR	90	VECTRON	100
FACTOR... PROMO.	49	BOB STRIKES BACK.	95	DEVILS'S CROWN	130 D	IMPOSSIBLE MISSION.	90	MISSION DELTA	105	SPITFIRE 40.	90	WINTER GAMES	90
ATTENTAT... RAINBOW.	195 D	BARRY MC GUIGAN'S.	140	DEVIL'S CROWN	105	IMPOSSIBLE MISSION.	150 D	MISSION DELTA	170 D	SPITFIRE 40.	190 D	WORLD	
ALIEN		BRUCE LEE	70	DAMS		INFERNAL RUNNER	175	MACADAM BUMPER	120	SWEEVO'S WORLD	90	CUP CARNIVAL 86	90
HIGHWAY ENCOUNTER II	99	BRUCE LEE	125 D	ASSEMBLEUR/DESASS	224	JUMPJET	150 D	MACADAM BUMPER	178 D	SPY VS SPY	90	WARRIOR	95
ALIEN		BOULDERDASH	105	DAMS	294 D	KNIGHT GAMES	80	MANDRAGORE	195	SPY VS SPY	130 D	WARRIOR+	195 D
HIGHWAY ENCOUNTER II	160 D	CAULDRON II	90	ELITE	130	KNIGHT RIDER	80	MANDRAGORE	250 D	STRATEGY	150	WAY OF THE TIGER	90
AIGLE D'OR	160	CONTAMINATION	119	EDEN BLUES	119	KNIGHT LORE	90	N.O.M.A.D.	110	STRATEGY	210 D	WAY OF THE TIGER	140 D
ATLANTIS	115	CUBE INFORMATIQUE.	290	EDEN BLUES	190 D	LE DIAMANT		NIGHTSHADE	90	SORCERY	85	WHO DARES WIN II	90
AUTOMEC...		CRAFTON & XUNK	119	ENDURANCE	120	DE L'ILE MAUDITE	175	OMEGA		SORCERY+	125 D	WHO DARES WINS II	140 D
(SIM. MECANIQUE)	160	CRAFTON & XUNK	190 D	EMPIRE	289 D	LE DIAMANT		PLANETE INVISIBLE	190	TOMAHAWK	89	YIE AR KUNG FU	99
AFFAIRE VERA CRUZ	150	COSTA CAPERS	95	FAIRLIGHT	90	DE L'ILE MAUDITE	245 D	PAPERBOY	110	TOMAHAWK	139 D	YIE AR KUNG FU	120 D
AFFAIRE VERA CRUZ	180 D	CUBE INFORMATIQUE.	250	FAIRLIGHT	160 D	LORDS OF THE RINGS.	160	PRINCE OF MAGICK	110	TANK COMMANDO	89	ZORRO	90
ARNHEM	120	COMMANDO	80	FRANKIES		LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D	PING PONG	79	THINK	85	3D FIGHT	135
AUTOFORMATION		COMMANDO	140 D	GOES TO HOLLYWOOD	130	LASER BASIC	170	PING PONG	195 D	THEY SOLD A MILLION II	110	3D FIGHT	220 D
A L'ASSEMB	195	COLOSSUS CHESS IV.	140	FIGHTING WARRIOR/		LOTO	190 D	PACIFIC	140	THEY SOLD A MILLION II	140 D	3D BOXING	108
ALIEN 8	70	COLOSSUS CHESS IV.	180 D	EXPLODING FIST	180 D	LORDS OF MIDNIGHT	90	PACIFIC	190 D	TABARUBA	99	3D BOXING	142 D
AIRWOLF	99	CAULDRON	79	FIGHTER PILOT	85	LORDS OF MIDNIGHT	130 D	POUVOIR	220 D	TAU CETI	109	3D GRAND PRIX	95
AIRWOLF	125 D	COMPUTER HITS 10	99	FIGHTER PILOT	130 D	MOVIE	85	ROBIN OF SHERLOCK	120	TAU CETI	175 D	3D GRAND PRIX	140 D
BATMAN	79	COMPUTER		GHOST'N GOBLINS	110	MERCENAIRE	190 D	ROCK AND WRESTLE	80	TENNIS 3D	160	5EME AXE	17
BOMB JACK	90	HITS 10 VOLUME 2	90	GUNFRIGHT	99	MONOPOLIC	190 D	RED HAWK	110	TENNIS 3D	220 D	5EME AXE	199 D
BOUNDER	89	CYRUS II CHESS	108	GET DEXTER	110	MEUTRES		RAMBO	75	THUNDERBIRDS	40		
BOUNDER	139 D	CYRUS II CHESS	180 D	GOLIATH	120	SUR ATLANTIQUE	220	RALLYE II	95	TLL	85		

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 - II

TITRES — PRIX

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

SEMAPHORE Tasman

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

"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** est toujours le plus simple et le plus complet des programmes de traitements de texte sur AMSTRAD.

TASWORD 6128 , le plus "musclé", rapide et performant, le premier et toujours le seul conçu pour le 6128 et ses 128KO avec un fichier texte de près de 60 pages, **"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....
TASWORD 6128 est utilisable sur un 464 ou 664 équipé de l'extension mémoire 64KO ou 256KO DK'tronics. Le programme est livré avec le logiciel de mise en place correspondant.

TASWORD "D" , le "pro" pour 464 et 664 posséde presque toutes les qualités du précédent et utilise pleinement les capacités des disquettes, il offre aussi **"MAIL-MERGE"** et un fichier texte de près de 24 pages extensible.

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

La compatibilité ascendante entre les fichiers est garantie ainsi que la mise à jour d'une version à l'autre et de TASWORD "D" ou 6128. (Aussi avec AMSWORD).

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 comprends toute l'accentuation européenne plus l'alphabet grec. Claviers AZERTY (principal), QWERTZ, ou QWERTY en option. **TASWORD** est entièrement paramètrable par l'utilisateur et s'adapte donc aisément 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. L'impression chaînée automatique de textes est 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... Avec TASWORD, vous visualisez au fur et à mesure de la frappe, sur l'écran, le texte tel qu'il sera imprimé. **TASWORD** permet l'écriture et l'édition de programmes BASIC et SOURCE.

TASWORD est compatible 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 logiciels ET l'édition de leur programmes.
ATTENTION !
Les programmes TASWORD sont écrits à 99% en assembleur Z80 et ont été conçus autour des Amstrad. Contrairement à d'autres traitements de textes offerts pour ces ordinateurs, ce ne sont pas des versions "émasculées" de grands produits réalisées afin de tirer profit du renom de ces derniers. TASWORD n'utilise pas C/PM et fait donc l'économie en temps des accès disquettes

En préparation (dèjà disponible en Anglais):
LE CORRECTEUR, avec un dictionnaire de plus de 25000 mots (augmentable par l'utilisateur) et des routines d'intelligence artificielle pour la détection de certaines erreurs, ce programme vous fera gagner un temps appréciable à la correction de vos textes. LE CORRECTEUR sera disponible sur les versions "D", 6128 et 8000 de TASWORD.

TASWORD

Nouveau !

MASTERCALC 6128 Le tableur.

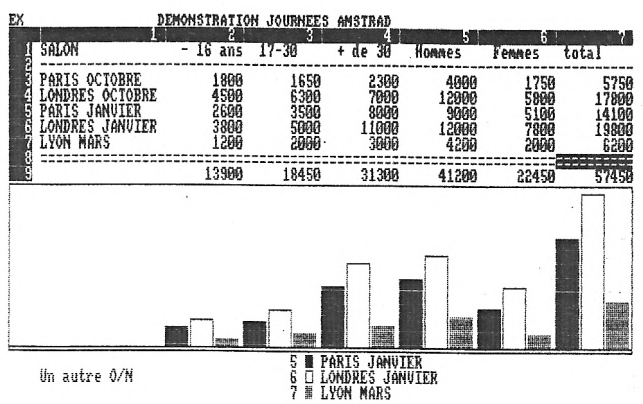
" De la même écurie que MASTERFILE ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque..."(Popular Computing Weekly)

RAPIDE ET PUISSANT.

**MASTERCALC 6128 qui est entièrement écrit en langage machine rivalise tant par sa rapidité que ses autres performances avec les programmes semblables écrits sous C/PM. Sa simplicité d'emploi en font le choix idéal du débutant alors que ses performances satisferont le professionnel le plus exigeant. Capacité de plus de sept mille cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante, les données numériques sont affichables entières ou jusqu'à 7 décimales. MASTERCALC 6128 peut mémoriser jusqu'à 99 formules chacune pouvant à son tour contenir jusqu'à 75 caractères. Les totaux et sous-totaux sont possibles tant dans les colonnes que dans les lignes.
L'insertion de texte, le reformatage, la modification des tableaux sont possibles à tout moment. L'affichage est possible en 40 ou 80 colonnes et l'écran peut être divisé pour garder sous les yeux des données de référence. Les colonnes peuvent avoir de 4 à 24 caractères de large. L'impression en 80 ou 136 colonnes est facilement exécutable de même que le passage des codes d'impression.**

DES HISTOGRAMMES.

MASTERCALC incorpore un programme de création d'histogrammes et la copie en haute résolution de ceux-ci est automatique sur toute imprimante aux normes EPSON (p. ex. DMP 2000).



ECHANGES de données simplifiés

L'exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE est incorporée de même que l'accès aux cases via le basic utilisateur (corrections globales, statistiques). MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers.
MASTERCALC 6128 est l'outil que vous attendiez pour toutes vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation etc...
MASTERCALC 6218 est utilisable avec les 464/664 munis de l'extension mémoire 64Ko DK'tronics.

MASTERFILE 6128 existe !

Comme MASTERCALC, MASTERFILE est entièrement en langage machine et ne prends que quelques 10Ko de mémoire vive portant la capacité pour vos fichier à plus de 64 Ko C'est sans aucun doute le programme de gestion de données le plus performant ne tournant pas en C/PM et aussi le seul propre au 6128 et permettant de travailler sur des fichiers "relationnels".
MASTERFILE permet la création facile (par menus successifs) de vos formats de présentation des données, vous pouvez créer autant d'application et de version que vous le désirez. Le tri qui peut se faire par tous les critères habituels est extrèmenent rapide (rarement plus de quelques secondes).
MASTERFILE 6128 est lui aussi compatible avec TASWORD et MASTERCALC et contient toutes les routines d'exportation.

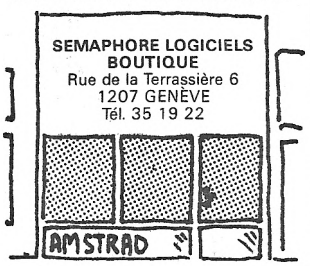
****

Ces pages de publicité ont été entièrement réalisées au moyen de TASWORD, TASPRINT et MASTER CALC sur une imprimante matricielle. Elles donnent une idée de ce qui est réalisable avec ces produits.

****

Contrairement à certains éditeurs ou diffuseurs qui prétextant le "faible" coût de leur produit refusent toute aide technique, Sémaphore offre par respect pour ses client un service technique complet et qualifié.

****



NOUVEAU chez Sémaphore !

Enfin le traitement de texte avec "Mail-Merge" pour votre 8256/512.

TASWORD 8000
TASWORD 8000
TASWORD 8000
TASWORD 8000
TASWORD 8000

TASWORD 8000 UTILISE TOUTES LES POSSIBILITÉS DES 8256 ET 8512. Y COMPRIS LEURS MÉMOIRES PHÉNOMÉNALES... VOUS DISPOSEZ DE PLUS DE 100.000 CARACTÉRES SUR LE 8256 ET DE PLUS DE 300.000 CARS. SUR VOTRE 8512 !

TASWORD 8000 est rapide (99% en assembleur) et d'une simplicité d'emploi déroutante: tapez "tasword ENTER" et vous voilà parti. Des aides à l'écran à touts moments font que vous n'aurez à lire qu'UNE page du manuel avant de l'employer !

TASWORD 8000 vous offre SANS SUPPLEMENT le maintenant célèbre **"MAIL-MERGE"** (voir sous Tasword 6128). Créez votre propre fichier dans TASWORD et faites vos envois, impressions personnalisées, sélectives etc...

"Repiquez" tous fichiers ASCII pour créer vos bases de donnée à partir du Minitel, d'autres programmes...

GRATUIT aussi, deux polices de caractères de **TASPRINT** soit LECTURA LIGHT & MEDIAN ! Six autres polices sont disponibles à l'achat de **TASPRINT 8000** qui est aussi utilisable sous C/PM. Décuplez les possibilités de votre DMP 8000.

TASWORD 8000 CHARGE LES FICHIERS LOCOSCRIPT AINSI QUE TOUT FICHIER ASCII ET PILOTE N'IMPORTE QUELLE IMPRIMANTE MARGUERITE OU MATRICIELLE VIA L'INTERFACE RS232/CENTRONICS DU PCW.

DART crayon optique, le dessin facile!

Avec DART comme avec tous les produits Sémaphore, la simplicité d'emploi remplace les manuels fastidieux. Chargez le logiciel et... dessinez. DART, le seul précis au pixel près travaillant sur écran vert et couleur dans les trois modes. DART est aussi le seul à utiliser une fibre optique. Même un jeune enfant saisirat rapidement son fonctionnement. DART est utilisable avec vos propres programmes et bon nombre des logiciels de dessin du marché.

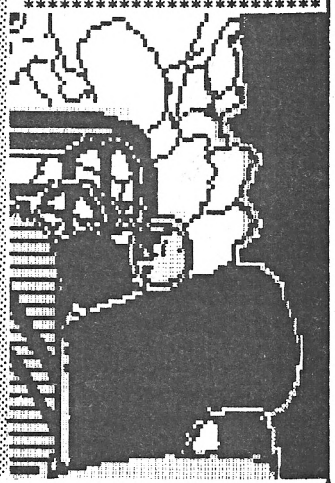
SEMDRAW 2 +
Dessin technique.

L'ensemble de DAO qui offre le plus (attention, pas de gadgets à la Mac). DT. est la version française du célèbre DRAUGHTSMAN. Deux programmes complets, complémentaires compatibles DART.

TASCOPY

Toujours le programme de son genre offrant le plus, compatibilité avec la majorité des imprimantes sérieuses adaptables AMSTRAD, options copie haute résolution A4 ou format "POSTER". Reproduction des couleurs en 8 tons de gris redéfinissables.

****



****

TASWORD 464 (cassette)	190.-	TASCOPY (cassette)	130.-	*	Les produits Sémaphore sont en vente
TASWORD "D" + MAILMERGE (disqu.)	300.-	TASCOPY (disquette)	170.-	*	en France, Belgique et Suisse dans
TASWORD 6128 (disquette)	300.-	TASPRINT (cassette)	130.-	*	les bons magasins AMSTRAD/SCHNEIDER
TASWORD 8000 (disquette)	300.-	Semdraw + Dessin technique (d.)	300.-	*	ou directement chez-nous:
MASTERCALC 6128 (disquette)	300.-	Crayon optique DART 664/6128	400.-	*	Sémaphore Logiciels
MASTERFILE 6128 (disquette)	300.-	Crayon optique DART 464	350.-	*	Dept. VPC - CP 32
TASPRINT CPC ou PCW (disquette)	170.-	Dactylo (disquette)	170.-	*	CH-1283 LA PLAINE (Suisse).

Service technique Sémaphore, garantie et port COMPRIS.

Commandez par téléphone au 41/22/54.11.95 (de 14 à 18h.) en payant par carte crédit VISA ou EUROCARD ou en contre remboursement (frais en plus).

Commandez par écrit en effectuant le versement par mandat postal international au compte de Sémaphore Logiciels - CH 1283 La Plaine (Suisse).

Les chèques français ne sont pas négociables à l'étranger, n'en envoyez pas.

* Complétez, détachez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir notre documentation complète.
* Nom . . . . . .
* Prénom . . . . . .
* Rue . . . . . .
* N. . . . . Code . . . . . .
* Ville . . . . . .

AM11

ABONNEZ-VOUS



11 NUMEROS : 170F

AU LIEU DE 209F

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



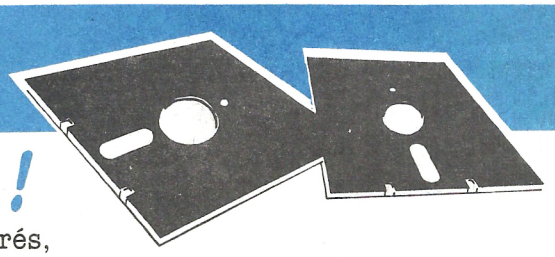
ARRETEZ DE TAPER !

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 9 10 (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 : 140 F
☐ n° 6, 7, 8 : 140 F ☐ N° 9 : 100 F ☐ N° 10 : 100 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 9 10 (entourez celui que vous désirez)
Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) : 130F (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.

NOM |_____| PRÉNOM |_____|

RUE |_____|

CODE POSTAL |_____| VILLE |_____|

Date

☐ Chèque Bancaire Signature

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

1938.
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 coeur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la seconde guerre 5 ans plus tard.



Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD
avec Marie-Anne ALISON.

La Presse unanime Salue MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

"Attention, chef-d'œuvre...

On ne peut faire plus complet et plus soigné..."
SOFT ET MICROS

"Un bon logiciel qui vaut largement n'importe quel "polar"...

A ne pas manquer !"
CPC

Voulez-vous entrer dans la peau d'Hercule Poirot ou de Sherlock Holmes ?

Vivez les années folles à travers une enquête policière sur un paquebot de luxe..."
Intérêt *** – Difficulté ***** – Appréciation *******
AMSTRAD MAGAZINE

"Meurtres sur l'Atlantique est bien plus qu'un logiciel...

Cette super-production Cobra Soft plonge le joueur dans plusieurs univers"
MICRO-SYSTEMES

"L'auteur de Meurtre à grande vitesse récidive...

Richesse 9/10"
SCIENCES & VIE MICRO

"Toujours plus fort... Un dossier d'enquete génialement réalisé... C'est grisant... Une intrigue ficelée de main de maître...

Hummour, le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques."
TILT

"Un nouveau jeu génial... On croit rêver... Il ne faut pas manquer "Meurtres sur l'Atlantique".

JEUX ET STRATEGIE

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 utilisé 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 digitalisaion pour les graphismes des personnages !

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE contient plusieurs programmes photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (Voir photo ci-contre — Le pistolet et le cigare ne sont pas fournis...)

Gagnez une croisière !

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

A - 11 **BON DE COMMANDE**

☐ Cassette **220 F**
☐ Disquette **279 F**

Mr : .....

.....

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

Ci-joint mon règlement par chèque (**rajouter 15F pour le port**), soit : ..... F.

A envoyer à : **Cobra SOFT**, B.P. 155, Chalon-sur-Saône cédex

COBRA Soft

BP 155 - 71104 Chalon sur Saône Cedex

DEJA 6 PROGRAMMES PCW

• GENECAR (GRAPHISMES SUR PCW)

Enfin un logiciel permettant de faire du graphisme sur le PCW. GENECAR utilise la technique de redéfinition des caractères. Vous pourrez intégrer ces graphismes dans vos propres logiciels. Un programme très performant et facile d'utilisation.

• GRAPHOLOGIE ET BIORYTHMES

GRAPHOLOGIE : Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Sérieux par ses fondements théoriques et amusant par ses applications, GRAPHOLOGIE a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Ce logiciel est livré avec un livret explicatif et des exemples.
BIORYTHMES : Utilisez la puissance de l'ordinateur pour calculer vos COURBES DE BIORYTHMES.
Vous pourrez ainsi déterminer les périodes fastes ou critiques de vos cycles émotionnel, physique et intellectuel et en tenir compte comme le font par exemple les compagnies d'aviation américaines.
Enfin, un calendrier perpétuel est intégré et vous permet de connaître le jour de la semaine correspondant à une date donnée.

• AM-STRAM-DAMES

Un jeu de dames de très haut niveau, langage machine pour la rapidité et l'efficacité, 7 niveau de jeux, etc..., un adversaire redoutable qui fera de vous un joueur redouté.

• FORCE 4 ET MISSION DETECTOR

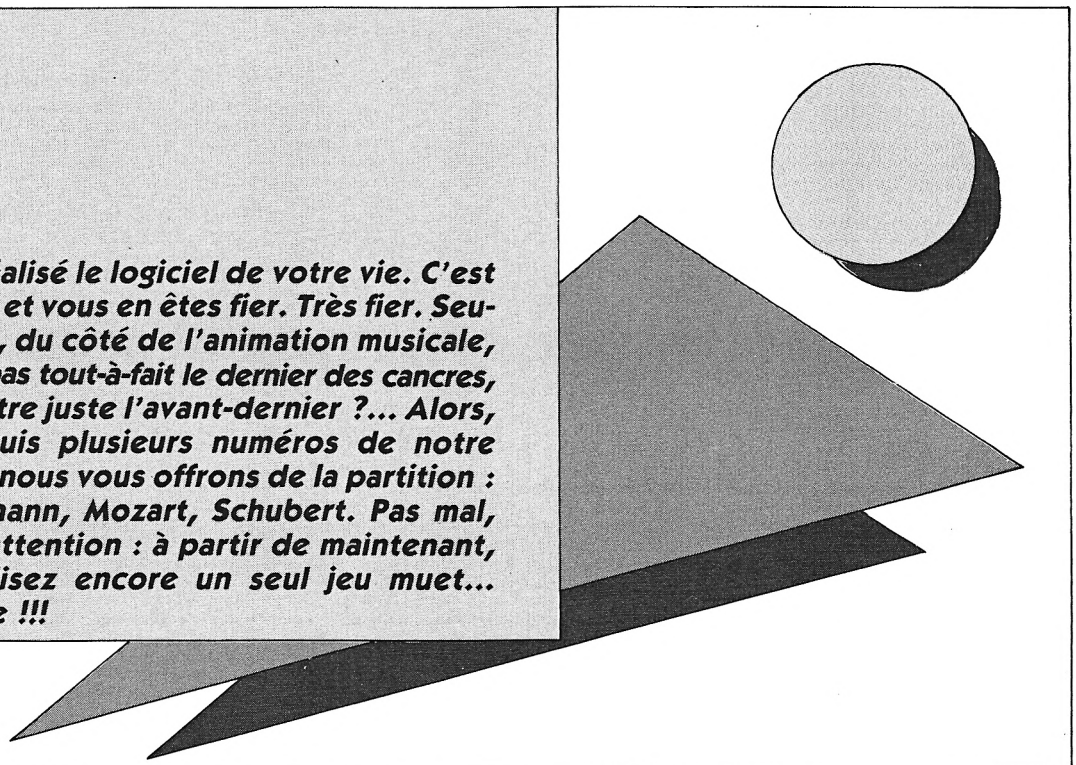
FORCE 4 : Une version superbe d'un jeu de réflexion où, comme dans les Dames ou les Echecs, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu).
MISSION DETECTOR : La guerre galactique fait rage ! Commandant le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète ZICRA. Attention ! L'armada KARGON qui vous attaque est composée de 6 bases spatiales ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti-radars... Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.

CES 4 DISQUETTES SONT EN VENTE AU PRIX UNITAIRE DE 199 FRANCS.

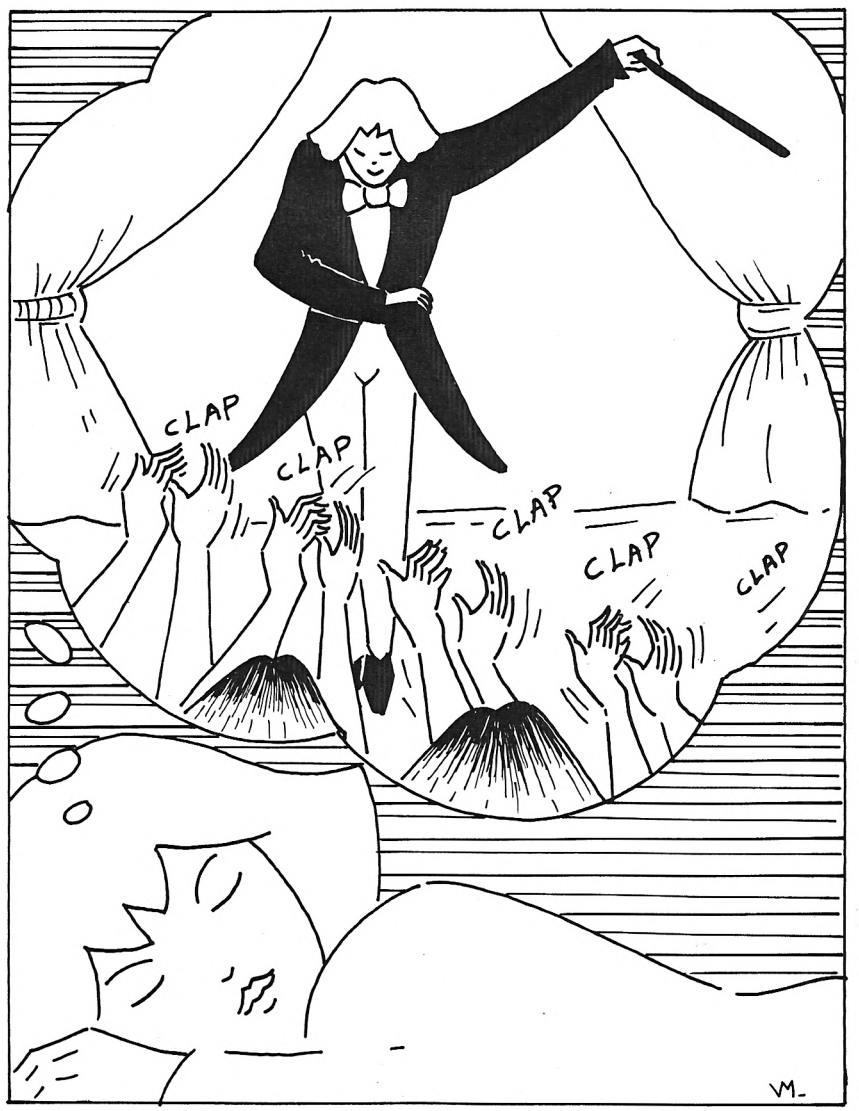
Si vous ne les trouvez pas chez votre revendeur habituel, commandez les directement en joignant votre chèque de réglement (rajoutez 10 francs pour le port) à: COBRA SOFT - B.P. 155 - 71104 CHALON-SUR-SAONE-CEDEX
Si vous commandez ces 4 disquettes, n'en payez que 3. COBRA SOFT vous offre la quatrième !

Musithèque

Vous avez réalisé le logiciel de votre vie. C'est votre œuvre et vous en êtes fier. Très fier. Seulement voilà, du côté de l'animation musicale, vous n'êtes pas tout-à-fait le dernier des cancres, non ! Peut-être juste l'avant-dernier ?... Alors, comme depuis plusieurs numéros de notre revue, déjà, nous vous offrons de la partition : Bach, Schumann, Mozart, Schubert. Pas mal, non ? Mais attention : à partir de maintenant, si vous réalisez encore un seul jeu muet... quelle honte !!!



```
10 REM PETITE INTRO D'APRES LE GENIAL
20 REM J.S.BACH----------------------
30 REM ------------------------------
40 DIM X(265):DIM Y(265):DIM Z(265)
50 RESTORE 110:FOR A=1 TO 265
60 READ X,Y,Z:X(A)=X:Y(A)=Y:Z(A)=Z:V=6
70 SOUND X,Y,Z,V
80 IF X=2 THEN SOUND 4,Y*2,Z
90 NEXT A
100 FOR T=1 TO 500:NEXT T
110 DATA 1,284,30,1,284,15,1,284,15,1
120 DATA 253,15,1,253,15,2,95,30,2,142
130 DATA 15,2,127,15,2,113,15,2,106,15
140 DATA 1,225,30,1,225,30,1,225,30,1
150 DATA 213,30,1,213,15,2,95,30,2,142
160 DATA 30,2,142,30,2,84,30,2,106,15
170 DATA 1,213,15,1,213,15,1,213,15,1
180 DATA 225,30,1,225,30,2,95,15,2,84,15
190 DATA 2,80,15,2,71,30,2,142,30
200 DATA 1,225,30,1,253,30,1,225,15,1
210 DATA 225,15,1,225,15,2,142,30
220 DATA 2,106,30,2,95,15,2,106,15,2
230 DATA 113,15
240 DATA 1,253,15,1,284,30,1,284,15,1
250 DATA 284,15,1,284,15,2,127,15
260 DATA 2,113,30,2,106,15,2,113,15,2
270 DATA 127,15,1,284,15,1,190,30,1,225
280 DATA 15,1,225,15,1,284,15,2,142,15
290 DATA 2,150,30,2,142,15,2,127,15,2,113
300 DATA 15,1,284,15,1,190,30,1,379,15,1
310 DATA 213,15,1,225,15,2,142,15
320 DATA 2,113,30,2,127,15,2,127,15,2
330 DATA 127,15,1,253,15,1,225,30,1,225
340 DATA 15,1,225,15,1,253,15,2,127,15
350 DATA 2,95,30,2,142,15,2,127,15,2
360 DATA 113,15,1,253,15,1,284,30,1,225
370 DATA 30,1,284,30,1,213,30,2,106,15
380 DATA 2,95,30,2,142,30,2,142,30,2,84
390 DATA 30,1,213,15,1,213,15,1,213,15,1
400 DATA 213,15,1,225,30,2,106,15
410 DATA 2,95,15,2,84,15,2,75,15,2,71,30
420 DATA 1,213,15,1,225,15,1,253,15,1
430 DATA 284,15,1,253,30,2,142,15,2,142
440 DATA 15,2,142,15,2,142,15,2,127,30
450 DATA 1,253,15,1,253,15,1,301,15,1
460 DATA 301,15,1,284,30,2,95,15,2,106
470 DATA 15,2,113,15,2,127,15,2,113,30
480 DATA 1,190,15,1,190,15,1,379,15,1
490 DATA 379,15,1,284,30,2,113,15,2,127
500 DATA 15,2,142,15,2,150,15,2,142,30
510 DATA 1,284,15,1,284,15,1,284,15,1
520 DATA 284,7.5,1,284,7.5,1,142,30,1
530 DATA 142,15,1,142,15,1,142,15,1,142
540 DATA 15,2,56,30,2,71,15,2,63,15,2,56
550 DATA 15,2,71,15,1,150,30,1,150,15,1
560 DATA 150,15,1,150,15,1,150,15,2,63,30
570 DATA 2,95,15,2,84,15,2,75,15,2,95,15
580 DATA 1,169,30,1,142,15,1,142,15,1
590 DATA 169,15,1,169,15,2,71,30
```



```
600 DATA 2,84,15,2,75,15,2,71,15,2,95,15
610 DATA 1,127,30,1,113,15,1,106,15,1
620 DATA 127,30,1,253,15,2,100,30,2,113
630 DATA 15,2,100,15,2,127,30,2,127,15
640 DATA 1,253,15,1,253,15,1,253,15,1
650 DATA 253,15,1,253,15,2,113,15,2,100
660 DATA 15,2,95,15,2,84,15,2,75,15
670 DATA 1,225,30,1,190,30,1,201,30,1
680 DATA 190,30,1,150,30,2,71,30
690 DATA 2,75,30,2,84,30,2,75,30,2,127,30
700 DATA 1,253,30,1,379,30,1,190,30,1
710 DATA 213,30,1,225,30,2,100,30
720 DATA 2,95,30,2,95,30,2,95,30,2,95,30
730 DATA 1,190,15,1,190,15,1,225,30,1
740 DATA 213,30,1,169,15,2,142,15,2,150
750 DATA 15,2,142,30,2,84,30,2,142,15
760 DATA 1,169,15,1,213,30,1,225,30,1
770 DATA 253,30,1,284,30
780 DATA 2,150,15,2,142,30,2,95,30,2
790 DATA 106,30,2,113,30,1,190,15
800 DATA 1,190,15,1,190,15,1,190,15,1
810 DATA 127,30,2,127,15,2,142,15,2,150
820 DATA 15,2,142,15,2,127,30,1,379,15
830 DATA 1,379,15,1,379,15,1,379,15,1
840 DATA 301,15,2,190,15,2,169,15,2,150
850 DATA 15,2,142,15,2,127,15,1,301,15
860 DATA 1,338,30,1,  ,4,30,1,301,30,1
870 DATA 284,15,2,113,  5,2,106,30,2,113
880 DATA 30,2,127,30,2,113,15,1,284,15
890 DATA 1,225,30,1,190,30,1,284,30,1
900 DATA 284,60,2,95,15,2,142,30,2,150
910 DATA 30,2,142,30,2,284,60
920 FOR A=265 TO 1 STEP -1
930 V=5
940 SOUND X(A),Y(A),Z(A),V
950 IF X(A)=2 THEN SOUND 4,Y(A)*2,Z(A)
960 NEXT A
970 FOR T=1 TO 500:NEXT T:V=6
980 FOR A=1 TO 265
990 SOUND X(A),Y(A),Z(A),V
1000 IF X(A)=2 THEN SOUND 4,Y(A)*2,Z(A)
1010 NEXT A
1020 GOTO 920
```

```
10 '************************************
20 '************ REVERIES **************
30 '************ SCHUMANN **************
40 '************************************
50 ENV 1,1,2,6,2,0,200
60 FOR K=1 TO 45:READ A,B
70 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
80 SOUND 4,A,B*7,V,1
90 SOUND 2,A-2,B*7,V,1
100 SOUND 1,A,B*7,V,1
110 NEXT K
120 DATA 478,8
130 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
140 DATA 239,4,179,4,179,16,190,4,213,4
150 DATA 239,4,179,4,319,4,284,4,268,4
160 DATA 213,4,358,4,319,4,284,4,239,4
170 DATA 319,16,478,8
180 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
190 DATA 239,4,142,4,142,8,142,4,159,4
200 DATA 179,4,190,4,179,4,142,4,213,4
210 DATA 179,4,190,12,201,4,213,8,190,8
220 DATA 239,12,478,4
230 RESTORE 130:FOR K=1 TO 44:READ A,B
240 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
250 SOUND 4,A,B*6.5,V,1
260 SOUND 2,A-0.8,B*6.5,V,1
270 SOUND 1,A,B*6.5,V,1
280 NEXT K
290 FOR K=1 TO 90:READ A,B
300 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
310 SOUND 4,A,B*7,V,1
320 SOUND 2,A-2,B*7,V,1
330 SOUND 1,A,B*7,V,1
340 NEXT K
350 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
360 DATA 239,4,201,4,201,16,201,4,239,4
370 DATA 268,4,213,4,319,4,284,4,268,12
380 DATA 284,4,319,12,426,4,426,8,2,4
390 DATA 358,4,268,16,268,4,284,4,268,4
400 DATA 213,4,179,4,134,4,134,16,142,4
410 DATA 159,4,179,4,142,4,213,4,190,4
420 DATA 179,12,213,4,358,4,190,4,213
430 DATA 12,284,4,284,8,319,8
440 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
450 DATA 239,4,179,4,179,16,190,4,213,4
460 DATA 239,4,179,4,319,4,284,4,268,4
470 DATA 213,4,358,4,319,4,284,4,239,4
480 DATA 319,16,478,8
490 DATA 358,16,358,4,379,4,358,4,284,4
500 DATA 239,4,142,4,142,8,142,4,159,4
510 DATA 179,4,213,4,239,4,179,4,319,4
520 DATA 284,4,268,4,213,4,319,4,284,4
530 DATA 268,4,213,4,426,4,379,4,358,16
```

```
5 '************************************
6 '*** Serenade de Don Juan d'apres ***
7 '******* W.A MOZART (Arrgement) *****
8 '************************************
10 ENV 1,2,2,7,1,0,200
20 FOR K=1 TO 153:READ A,B
30 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
40 SOUND 4,A,B*4,V,1
50 SOUND 2,A-0.5,B*4,V,1
60 SOUND 1,A,B*4,V,1
70 NEXT K
80 DATA 478,4,426,4,379,4,358,4,319,4
90 DATA 319,4,478,8,379,8,319,8,358,4
100 DATA 319,4,284,4,253,4,239,4,284,4
110 DATA 358,8,284,8,239,8,319,4,284,4
120 DATA 253,4,239,4,213,4,190,4,179,4
130 DATA 190,4,179,4,213,4,253,4,213,4
140 DATA 239,4,190,4,239,4,319,4,379,4
150 DATA 319,4,478,8,2,8,319,8,319,8
160 DATA 239,8,239,8,239,16,253,8,253,16
170 DATA 284,8,2,8,284,8,319,16,319,8
180 DATA 319,8,284,8,358,8,319,16,358,8
190 DATA 379,8,2,8,319,8,319,8,239,8
200 DATA 239,8,239,16,253,8,284,24,253
210 DATA 24,319,16,239,8,253,12,239,4
220 DATA 284,8,319,24,319,4,253,4,213,4
230 DATA 253,4,319,4,253,4,319,4,239,4
240 DATA 190,4,239,4,319,4,239,4,338,4
250 DATA 284,4,213,4,284,4,338,4,284,4
260 DATA 319,4,253,4,213,4,159,4,213,4
270 DATA 253,4,319,8,2,8,319,8,319,16
280 DATA 319,8,319,8,358,8,379,8,358,24
290 DATA 268,24,319,16,319,8,239,12
300 DATA 213,4,268,8,284,24,284,8,2,8
310 DATA 358,8,239,16,319,8,284,12,319,4
320 DATA 358,8,239,24,301,24,284,12
330 DATA 253,4,239,8,478,16,379,4,426,4
340 DATA 478,24,506,4,478,4,426,4,379,4
350 DATA 358,4,426,4,478,4,426,4,379,4
360 DATA 358,4,319,4,379,4,426,4,379,4
370 DATA 358,4,319,4,284,4,253,4,239,4
380 DATA 159,4,190,4,239,4,190,4,159,4
390 DATA 119,8
```

```
10 '************************************
20 '****** VALSE FAVORITE ALLEGRETTO ***
30 '******* W.A MOZART (Arrgement) *****
40 '************************************
50 ENV 1,2,2,7,1,0,200
60 FOR K=1 TO 92:READ A,B
70 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
80 SOUND 4,A,B*5,V,1
90 SOUND 2,A-0.3,B*5,V,1
100 SOUND 1,A,B*5,V,1
110 NEXT K
120 DATA 159,4,169,4,159,4,127,4,159,4
130 DATA 213,4,253,4,239,4,284,4,190,4
140 DATA 213,4,253,4,319,4,253,4,319,4
150 DATA 213,4,239,4,284,4,338,4,284,4
160 DATA 338,4,213,8,2,4,159,4,169,4
170 DATA 159,4,127,4,159,4,213,4,253,4
180 DATA 239,4,284,4,190,4,213,4,253,4
190 DATA 319,4,253,4,319,4,213,4,239,4
200 DATA 284,4,338,4,284,4,338,8,319,4
210 DATA 2,4,426,4,319,4,253,4
220 DATA 253,4,239,4,284,4,426,4,338,4
230 DATA 284,4,284,4,253,4,319,4,426,4
240 DATA 319,4,253,4,338,4,213,4,426,4
250 DATA 213.4.338.4.213.4.319.4.253.4
```

```
260 DATA 426,4,426,4,319,4,253,4
270 DATA 253,4,239,4,284,4,426,4,338,4
280 DATA 284,4,284,4,253,4,319,4,426,4
290 DATA 319,4,253,4,338,4,213,4,426,4
300 DATA 213,4,338,4,213,4,319,8,2,4
310 RESTORE 220
320 FOR K=1 TO 44:READ A,B
330 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
340 SOUND 4,A,B*4.5,V,1
350 SOUND 2,A-0.8,B*4.5,V,1
360 SOUND 1,A,B*4.5,V,1
370 NEXT K
```

```
4 '************************************
5 '********** LA TRUITE **************
6 '********** D'apres SCHUBERT ********
7 '************************************
10 ENV 1,2,2,7,1,0,200
20 FOR K=1 TO 98:READ A,B
30 IF A=2 THEN V=0 ELSE V=9
40 SOUND 4,A,B*3,V,1
50 SOUND 2,A-1,B*3,V,1
60 SOUND 1,A,B*3,V,1
70 NEXT K
80 DATA 358,8
90 DATA 268,8,268,8,213,8,213,8,268,16
100 DATA 358,12,358,4,358,16,239,4,268,4
110 DATA 284,4,319,4
120 DATA 358,16,2,8,358,8,268,8,268,8
130 DATA 213,8,213,8,268,16,358,8,268,8
140 DATA 284,8,319,4,284,4,268,8,379,8
150 DATA 358,16,2,8,358,8
160 DATA 284,8,284,8,268,4,284,4,319,4
170 DATA 284,4,268,16,358,8,268,8,284,8
180 DATA 284,8,284,4,201,4,239,4,284,4
190 DATA 268,24,268,8
200 DATA 301,8,301,8,301,8,268,8,268,16
210 DATA 358,12,358,4,358,16,239,8,284,8
220 DATA 268,24,268,8,284,4,319,4,319,8
230 DATA 319,4,268,4,284,4,239,4
240 DATA 268,16,358,12,358,4,358,16
250 DATA 239,8,284,8,268,16,358,4,426,4
260 DATA 402,4,379,4,358,4,213,8,268,8
270 DATA 2,4,536,4,426,4,402,4,379,4
280 DATA 358,4,213,8,268,8,2,10,536,4
290 DATA 426,4,402,4,379,4,358,4,213,8
300 DATA 358,8,268,24
```



Musithèque

SYBEX

DES LIVRES ET DES LOGICIELS POUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR

6/8, impasse du Curé - 75018 PARIS - Tél. 42.03.95.95 - Télex : 211801 F

2 LOGICIELS POUR VOTRE AMSTRAD

NOUVEAU

STARTEXT

Désormais, avec STARTEXT, les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128 ont également accès à un système de traitement de texte professionnel. STARTEXT, développé et édité par Sybex, possède toutes les fonctions des logiciels de traitement de texte les plus performants : insertion de texte / suppression de texte / recherche et remplacement / retour à la ligne automatique / tabulation / coupure automatique des mots en fin de ligne / etc.

STARTEXT est livré avec un manuel de formation complet qui permet à tout utilisateur de commencer immédiatement à l'utiliser sans connaissances préalables.

STARTEXT fonctionne sur les CPC 664 et 6128, et sur le CPC 464 avec un lecteur de disques.

- Manuel de 96 pages
- Disquette de 3 1/4 pouces

Réf. : 1112 **275 F TTC**

Logiciel Microsoft®

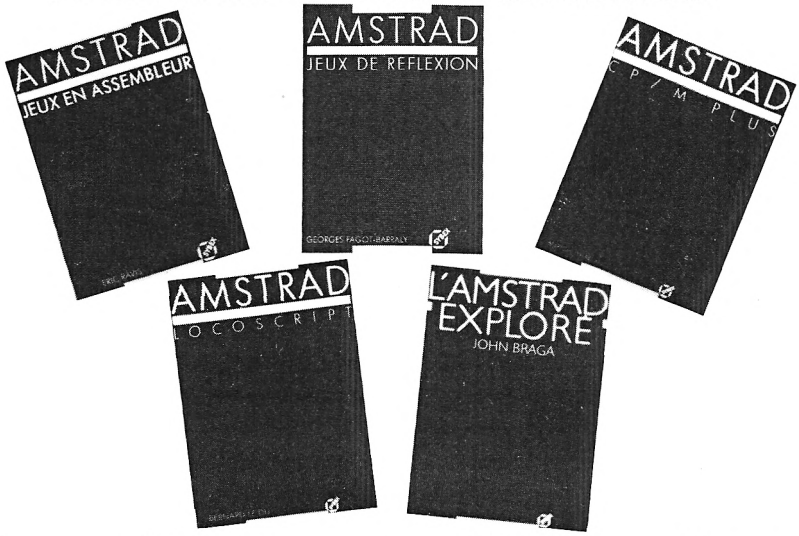
MULTIPLAN ®

Multiplan de Microsoft, est un logiciel de la famille des tableurs. Avec Multiplan, vous créez votre feuille de calcul en introduisant formules et données. Il se charge des calculs et fait apparaître les résulats. L'intérêt essentiel apparaît dès que vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses. Aussitôt que vous modifiez un paramètre, Multiplan recalcule automatiquement tous ceux qui en découlent. Vous avez de ce fait instantanément la réponse sous les yeux : des tableaux de 255 lignes et 63 colonnes, plusieurs feuilles liées, variation de largeur des colonnes, introduction des lignes de texte courant sur plusieurs colonnes et accélération importante pour la création de feuilles grâce à la fonction "Recopie". Multiplan est l'outil indispensable aux décideurs efficaces. Toutes les commandes sont en français.

- Manuel de 496 pages
- Disquette de 3 1/4 pouces

Réf. : 1111 **498 F TTC**

NOS LIVRES POUR UTILISER AU MIEUX VOTRE MICRO-ORDINATEUR AMSTRAD



JEUX EN ASSEMBLEUR	Réf. 0205, 104 pages, 78 F.
LOCOSCRIPT	Réf. 0202, 140 pages, 98 F.
MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC	Réf. 0166, 148 pages, 98 F.
GUIDE DU LOGO	Réf. 0171, 128 F.
JEUX DE RÉFLEXION	Réf. 0201, 78 F.
ROUTINES EN ASSEMBLEUR	Réf. 0203, 98 F.
CP/M 2.2	Réf. 0156, 248 pages, 128 F.
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	Réf. 0195, 82 F.
L'AMSTRAD EXPLORÉ	Réf. 0135, 192 pages, 98 F.
PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	Réf. 0136, 208 pages, 98 F.
PREMIERS PROGRAMMES	Réf. 0105, 248 pages, 98 F.
JEUX D'ACTION	Réf. 0108, 96 pages, 49 F.
AMSTRAD 56 PROGRAMMES	Réf. 409, 160 pages, 78 F.
GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS	Réf. 0157, 240 pages, 148 F.
MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	Réf. 0193, 148 F.
GAGNEZ AUX COURSES	Réf. 0197, 112 pages, 98 F.
CP/M PLUS	Réf. 0184, 208 pages, 148 F.
GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS	Réf. 0159, 288 pages, 128 F.
ASTROCALC	Réf. 0162, 168 pages, 148 F.
CRÉER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS	Réf. 0176, 144 pages, 128 F.
GUIDE DU GRAPHISME	Réf. 0141, 208 pages, 98 F.
ASTROLOGIE/ NUMÉROLOGIE BIORYTHMES	Réf. 0167, 160 pages, 98 F.

NUMÉRO VERT
APPEL GRATUIT
05-45-10-40

Barème des frais de port :
1 livre : 13,50 F
2 à 4 livres : 19,60 F
5 à 8 livres : 35,30 F

VOTRE COMMANDE

A renvoyer avec votre règlement à SYBEX, 6-8, impasse du Curé - 75881 PARIS Cédex 18

Réf.	Qté	Prix	

Calculez vos frais de port . . . . . F

TOTAL A RÉGLER _____ **F**

SOCIÉTÉ _____

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

FONCTION _____

TÉLÉPHONE _____

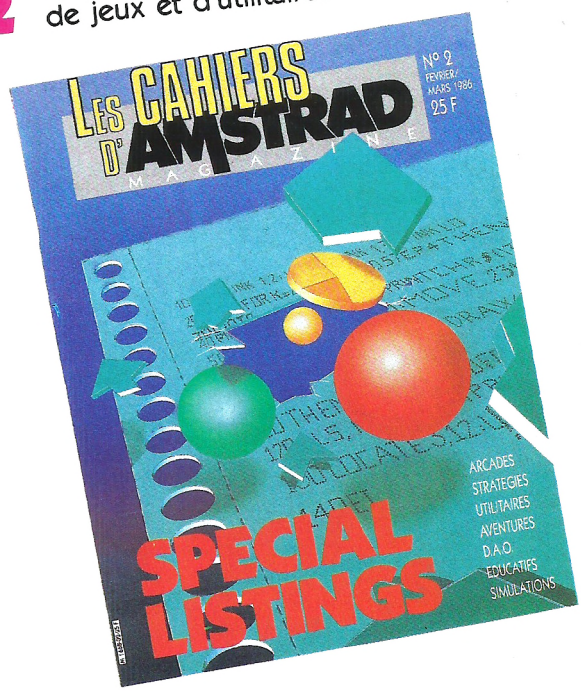
Signature :

ABONNEZ-VOUS!



Economisez 29 F et choisissez votre cadeau :

- **N°1** Tous les logiciels sur CPC 464 664, 6128 et PCW 8256
- **N°2** Spécial Listing. 60 pages de jeux et d'utilitaires



LES CAHIERS D'AMSTRAD
MAGAZINE

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

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

Etc...

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

Cadeau : N°1 ☐ ou N°2 ☐ (mettre une croix)

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 .....

Faites-nous rire

Bravo ! Vous avez été plus de soixante-dix à nous envoyer des programmes ! Il y avait de tout, vraiment de tout, mais deux thèmes ont dominé : le scatologique et le pornographique (plus ou moins soft). Comme nous sommes un magazine extrêmement puritain et uniquement attaché aux choses immatérielles de l'âme, nous avons effectué une sélection terriblement rigoureuse : tant pis !



Soirée de claquettes chez les frères Flox

Les gagnants, après mûrs rires et réflexion, sont donc :

DOMINOT Jérôme, pour sa "Soirée de claquettes avec les frères Flox".

DIEUPART Pierre, pour "Le Pisseur du Val".

LOSSOUARN Yann, pour son entonnoir, ses fous et ses pinceaux.

ROUX Patrick pour son Einstein.

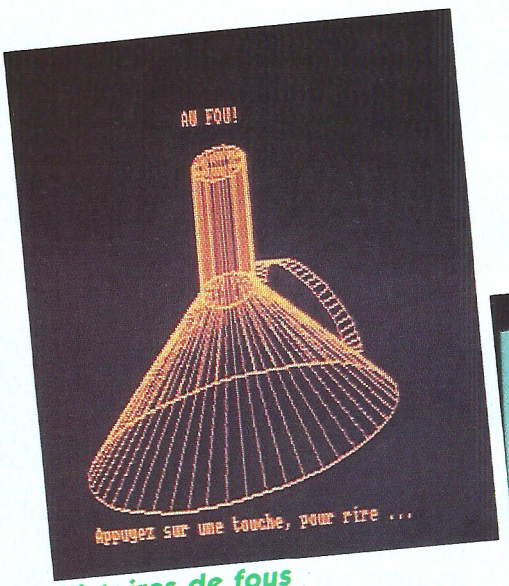
JARRY Pascal pour son menu de blagues.

Chacun d'entre eux recevra très prochainement un synthétiseur DK'TRONICS.

Dominique Bizaoui (Scène de ménage), Bruno Magot (Cinémascope), et Thierry Helmstetter (Visage) ont droit à un lot de consolation : le logiciel de "POKER AVEC SAMANTHA FOX" d'Innelec.

Encore bravo, et à bientôt pour un nouveau thème de programmes !

La rédaction



Histoires de fous



Le "Pisseur" du Val



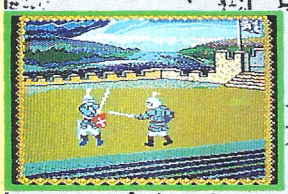
Einstein

```
1 MODE 1:INK 1,6:INK 2,19:INK 3,24:INK 0
,0:BORDER 0:PEN 3:LOCATE 9,11:PRINT"Soir
ee claquettes avec":LOCATE 11,13:PRINT"l
es 3 freres FLOX.":FOR 1=1 TO 3000:NEXT:
SYMBOL AFTER 128:FOR t=1 TO 20:READ a,b,
c,d,e,f,g,h:SYMBOL 128+t,a,b,c,d,e,f,g,h
:NEXT
2 DATA 0,0,3,7,15,31,63,255,0,0,192,224,
240,248,252,255,63,51,51,63,47,119,120,1
27,252,204,204,252,236,222,62,254,0,7,15
,31,28,28,28,8,255,255,255,255,127,127,1
27,127,255,255,255,255,254,254,254,254,0
,224,240,248,56,56,56,16,127,127,63,63,6
3,63,30,28
3 DATA 254,254,252,252,252,252,120,56,0,
0,0,0,0,127,255,255,28,28,28,28,28,28,25
4,254,56,56,56,56,56,56,127,127,0,0,0,0,
0,254,255,255,0,1,3,7,14,60,120,112,0,12
8,192,224,112,60,30,14,0,124,63,31,15,1,
0,0,28,28,156,220,252,252,126,14
4 DATA 56,56,57,59,63,63,126,112,0,62,25
2,248,240,127,0,0
5 a$=" "+CHR$(129)+CHR$(130):b$=" "+CHR$
(131)+CHR$(132):c$=CHR$(133)+CHR$(134)+C
HR$(135)+CHR$(136):d$=" "+CHR$(137)+CHR$
(138):e$=CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(141)+C
HR$(142):f$=CHR$(143)+CHR$(134)+CHR$(135
)+CHR$(136):g$=CHR$(143)+CHR$(134)+CHR$(
135)+CHR$(144)
6 h$=CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(
144):i$=CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(141)+CH
R$(142):j$=CHR$(145)+CHR$(146)+CHR$(147)
+CHR$(148):k$=CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(1
47)+CHR$(148):x$(1)=e$:x$(2)=d$:x$(3)=c$
```

```
:x$(4)=b$:x$(5)=a$:CLS:FOR i=1 TO 5:PEN
1:LOCATE 8,18-i
7 PRINT x$(i):PEN 2:LOCATE 19,18-i:PRINT
 x$(i):PEN 3:LOCATE 30,18-i:PRINT x$(i):
NEXT i:x=8:GOSUB 8:x=30:GOSUB 8:x=19:GOS
UB 8:t$(1)="That's":t$(2)=" all ":t$(3)=
"FLOX!":LOCATE 13,6:FOR i=1 TO 3:PRINT t
$(i);:SOUND 1,500,3,7,,,9:FOR r=1 TO 800
:NEXT:NEXT:END
8 PEN INT(x/8):FOR i=1 TO 2:FOR j=1 TO 8
:LOCATE x,17:PRINT i$:LOCATE x,15:PRINT
f$:SOUND 1,500,3,7,,,9:LOCATE x,17:PRINT
 e$:LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT j:FOR t=1
TO 12:LOCATE x,17:PRINT j$:LOCATE x,15:P
RINT g$:SOUND 1,350,3,7,,,9:LOCATE x,17:
PRINT e$
9 LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT:FOR h=1 TO 8
:LOCATE x,17:PRINT k$:LOCATE x,15:PRINT
h$:SOUND 1,200,3,7,,,9:LOCATE x,17:PRINT
 e$:LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT h:FOR k=1
TO 13:LOCATE x,17:PRINT j$:LOCATE x,15:P
RINT g$:SOUND 1,350,3,7,,,9:LOCATE x,17:
PRINT e$
10 LOCATE x,15:PRINT c$:NEXT k:NEXT i:y(
1)=8:y(2)=19:y(3)=30:FOR u=1 TO 10:FOR m
=1 TO 3:LOCATE y(m),17:PEN m:PRINT j$:LO
CATE y(m),15:PRINT g$:SOUND 1,350,3,7,,,
9:NEXT:FOR d=1 TO 3:LOCATE y(d),17:PEN d
:PRINT e$:LOCATE y(d),15:PRINT c$:NEXT:N
EXT u:RETURN
11 REM DOMINOT jerome La Renaudiere Rome
goux 17250 St Porchaire


1 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:INK 2,12:INK
 3,26:MODE 1:DEG:i=25:j=12:MOVE 20,51:DR
AWR 130,0,3:DRAWR 0,-130:MOVE 620,51:DRA
WR -130,0,3:DRAWR 0,-130:MOVE 20,51:DRAW
R 0,170,3:MOVE 620,51:DRAWR 0,170
2 PEN 3:LOCATE 38,25:PRINT CHR$(143);CHR
$(143):PEN 1:FOR z=1 TO 27:READ a,b,c,d,
e,f,g:GOSUB 5:NEXT z:ORIGIN 550,4:c=1:d=
2:FOR r=120 TO 176 STEP 2:PLOT 100*COS(r
),100*SIN(r),c:e=c:f=d:c=f:d=e:NEXT r:FO
R z=1 TO 21:READ a,b,c,d,e,f,g:GOSUB 6:N
EXT z
3 ORIGIN 550,4:FOR r=120 TO 176 STEP 2:P
LOT 100*COS(r),100*SIN(r),0:NEXT r:ORIGI
N 420,9:c=1:d=2:FOR r=40 TO 182 STEP 2:P
LOT 100*COS(r),150*SIN(r),c:e=c:f=d:c=f:
d=e:NEXT r:FOR z=1 TO 401:INK 1,i:INK 2,
j:k=i:l=j:i=l:j=k:NEXT z
4 ORIGIN 420,9:FOR r=40 TO 182 STEP 2:PL
OT 100*COS(r),150*SIN(r),0:NEXT r:INK 1,
3:FOR z=1 TO 5:LOCATE 34,17:PRINT CHR$(2
31):READ l,c:LOCATE l,c:PRINT CHR$(228):
NEXT z:CALL &BB06:INK 1,26:END
5 ORIGIN a,b:FOR r=c TO d STEP e:PLOT f*
COS(r),g*SIN(r),3:NEXT r:RETURN:DATA 1,2
58,283,395,2,100,40,20,337,294,457,2,140
,60,620,337,84,245,2,140,60,640,258,145,
257,2,100,40,310,300,85,275,2,40,40,340,
300,128,234,2,50,50
6 ORIGIN a,b:FOR r=c TO d STEP e:PLOT f*
COS(r),g*SIN(r),3:INK 1,i:INK 2,j:k=i:l=
j:i=l:j=k:NEXT r:RETURN:DATA 160,80,262,
300,2,80,80,240,80,240,300,2,80,80,320,8
0,240,300,2,80,80,400,80,240,300,2,80,80
,480,80,240,275,2,80,80
7 DATA 530,104,110,430,3,31,23,555,71,16
0,196,1,35,35,561,71,160,196,1,35,35,519
,56,100,295,12,15,4,570,71,160,196,1,35,
35,576,71,160,196,1,35,35,534,56,100,415
,12,15,4,510,139,40,320,3,20,13,530,154,
1,200,10,7,7,520,154,85,180,10,7,7

8 DATA 537,142,290,440,2,22,18,540,334,2
57,276,1,175,175,533,162,1,180,3,15,8,50
7,112,270,360,2,22,18,517,112,260,360,2,
22,18,507,94,300,450,3,7,7,110,104,110,3
50,3,31,23,87,71,343,379,1,35,35,81,71,3
43,379,1,35,35,123,56,260,444,12,15,4

9 DATA 72,71,343,379,1,35,35,66,71,343,3
79,1,35,35,103,56,100,410,12,15,4,130,13
9,220,500,3,20,13,110,154,1,200,10,7,7,1
20,154,1,100,10,7,7,103,142,100,260,2,22
,18,103,142,100,160,2,28,19,103,142,100,
160,2,16,16,103,142,100,160,2,10,16

10 DATA 103,142,100,160,2,4,16,133,111,1
80,220,3,30,30,123,111,180,220,3,25,25,1
08,94,10,210,6,5,5,137,111,243,477,3,12,
10,127,111,220,500,3,12,10,530,154,1,360
,10,7,7,31,13,34,11,36,14,32,12,29,11
11 REM DIEUPART Pierre 15 chemin du clos
 du gagneur 93160 Noisy Le Grand


10 MODE 2:INK 1,6:INK 0,0:BORDER 0:x=320
:y=335:x1=1:y1=0:ORIGIN x,y:DEG:PLOT 25,
7:FOR q=0 TO 360 STEP 7.5:x=COS (q):y=SI
N (q):a=25:b=15:c=4:f=0:GOSUB 90:f=-115:
GOSUB 90:a=145:b=55:c=28:f=-250:GOSUB 90
20 IF q<=180 THEN a=40:b=a:c=-35:f=-145:
g=60:PLOT a*x+g,b*y+c*x+f:DRAW a*x1+g,b*
y1+c*x1+f:g=g+15:DRAW a*x+g,b*y+c*x+f:DR
AW a*x1+g,b*y1+c*x1+f:g=0
30 PLOT 25*x,15*y2+4*x:x1=x:y1=y:NEXT q:
LOCATE 37,2:PRINT"AU FOU!":LOCATE 23,25:
PRINT"Appuyez sur une touche, pour rire
...":WHILE INKEY$="":WEND
40 MODE 2:INK 1,6:INK 0,0:BORDER 0:DEFST
R a,b:DIM a(3,2):FOR i=1 TO 3:FOR j=0 TO
 1:READ a(i,j):NEXT j:NEXT i:DATA "le","
l'","du","de l'","au","a l'"
50 DATA " histoire"," echelle"," fou","
plafond"," fou"," pinceau","rien":FOR n=
```

KNIGHT GAMES

Par
Dennis
Travers

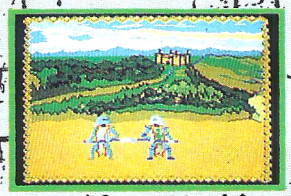

Sword fight 1

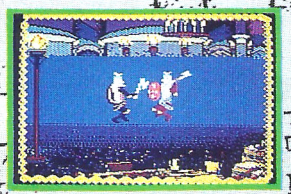

Crossbow


Quarterstaff


Ball & Chain


Archery


Pike Staff


Axe Man


Sword fight 2

AMSTRAD 464/664/6128
Cassette
AMSTRAD 3" DISK

DISPONIBLE SUR CBM 64 / 128

Un Gala Épique de Batailles Médiévales

ENGLISH SOFTWARE™
1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX.
Tel: 061-835 1358
TELEX: 8950511 ONEONE G Ref: 14797001

Distribué par U.S. GOLD (France) Ltd.,
Zac Des Mousqettes 06740 Chateauneuf de Grasse. (93) 4271 44/45.

```
1 TO 6:pris(n)=0:NEXT n:FOR n=1 TO 6:RES
TORE 50
60 m=INT(RND(TIME)*6+1):IF pris(m)<>0 TH
EN 60 ELSE pris(m)=1:FOR i=1 TO m:READ r
$:NEXT i:b(n)=r$:IF RIGHT$(r$,1)="e" THE
N g(n)=1 ELSE g(n)=0
70 NEXT n:PRINT"     C' est ",a(1,g(1));
b(1);" ";a(2,g(2));b(2);" qui repeint so
n";b(3):PRINT"    L' autre";b(4);" arriv
e et lui dit :":PRINT"     _ Accroche-toi
 ";a(3,g(5));b(5);" , j'enleve ";a(1,g(6
));b(6);" ."
80 PRINT:PRINT"    Tapez une touche ...":
WHILE INKEY$="":WEND:PRINT CHR$(11);"
                    ":GOTO 50
90 DRAW a*x,b*y+c*x+f:DRAW a*x1,b*y1+c*x
1+f,1:PLOT a*x,b*y+c*x+f:RETURN
100 REM Yann Lossouarn 13 rue de l'Egli
e 91330 Yerres
```

```
1 BORDER 0:MODE 1:FOR i=0 TO 3:INK i,13:
NEXT:adr=&C920:FOR i=1 TO 62:READ l$:FOR
 j=1 TO LEN(l$):POKE adr+j-1,VAL("&"+MID
$(l$,j,1)+"0"):NEXT j:IF adr<&F800 THEN
adr=adr+&800 ELSE adr=adr-&37B0
2 NEXT i:FOR i=1 TO 21:READ l$:FOR j=1 T
O LEN(l$) STEP 2:POKE adr+INT(j+1)/2-1,V
AL("&"+MID$(l$,j,2)):NEXT j:IF adr<&F800
 THEN adr=adr+&800 ELSE adr=adr-&37B0
3 NEXT i:LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"COUCOU
":LOCATE 5,15:PEN 3:PRINT"LA VOILA !!!":
SPEED INK 50,75:INK 0,13:INK 1,26:INK 2,
13,26:INK 3,26,13:WHILE INKEY$="":WEND:P
EN 1:PRINT:PRINT"Il ne lui manque que la
 parole !!!":PRINT:END
4 DATA 0000000f8,000000307,000000660c,00
00004900e,00000048011,000010d1fc,00001cd
38f,000004c777dc,000300e7fff2,0018186daf
7f,00113c6f1bfe1c,00223e7fff3e77,00543c7
fffdf01,000830ffffefe,0011edfffffffe,000
7FFFFE3FFFFC,00C07FFFFC3E7F7,039FFFFFFFC
7BF1
5 DATA 0723FFFFF033DF,045FFFFFFFD9EFE,00
3FFFFFF0EDFFF,0047FFFFFE36FFF8,00BFFFFFF
F9EFF7F,247FFFFFFFEFDFBA8,2451FFFFFFFF7E7
F8,4C40FFFF17F7FBFF,4C807FFF01F7EFCE8,4C
83FFFF45F7EFE6,847BFFFFFFF7F7F3F,80FEFFF
FFFFBFBFFC,84FFFFFFFFFBFFFFF8,04FFBFFFFF
FBEFFF7
6 DATA 04C19FFF83FDF7E78,0CA0CFFFC8FDF9F
9E,0CC04FF7067DFFFFC,0C1927EA497FFFFFC,0
492A7D4D47FFBF3F8,04C8A7DDC6FFFBFCC8,01C
96FDC29FFF77FE,0180EFED937FF7BF6,0021CFF
C833FFF8F1,01278FFE7FFFFF87C,01859EFF1E7
DFE53F,017D9EFFE337F255F,01FF9F7FFCDBE6D
7B8
7 DATA 03FF3F7FFF7FE4D798,03FF3F7FFFFCEA
EFE,03FF7FBFFFFCEBEFE,03FF7FBFFFFE6BEFE,
03FEFFAFFFFE51EFE,03FEFF77FFFE72CFE,03DC
7FF7FFDC572FE,03BC3E17FFFC575FC,03BE1DED
FFFCD75D,037FC1FEFFFCB7BE,036BFFE37FFCB7
6F8,0372EF7FBFFC4F748,036AFFFBDFFCCF2E,0
1757BEDA7FCD607
8 DATA 016D9EDF7FFCB002,01ABDBB6FFFCF,00
A2A90A1FFCE,0000B6000000000070F0F0CFE6,0
000DB801188FF0030F0F1D2CC,000056CB5977F8
87F070F0DA88,000054E578B4B496F17871B588,
000067E178D2B43CF17978B3,000022E17178B44
AF17A78BF,000022E978DC3249F27A7BAA
9  DATA 000011BA3CD2342DF0F0B3AA,0000117
63CA56996B4E2FF,0000117734A5693CF0EEEE,0
00000BB32B46978F3EEEE,000000BB33A9D2F7FF
DDCC,0000003311FFDDFFFFDD88,0000001199BB
99FFFFBB,00000000CCFFBBFFFFEE,0000000044
DD77FFFFCC,00000000660077FFFF,0000000033
00FFFFEE
10 DATA 0000000011FFFFFF88,0000000000AAF
FFF,000000000033FFAA
20 REM Roux Patrick 63 route du chateau
d'eau 38150 roussillon
```

```
1 REM ************************************
      *          Pascal Jarry            *
      *       255, rue St Jacques        *
      *           75005 Paris            *
      ************************************
10 a$(0)="caca":a$(1)="pipi":a$(2)="crot
e":a$(3)="boudin":a$(4)="quequette":a$(5
)="prout":a$(7)="Voyez ma secretaire pou
r un R.D.V.":INK 2,0
20 MODE 1:PRINT"JE VOUS PROPOSE :":PRINT
:PRINT,"1 Aventure":PRINT,"2 Hasard":PRI
NT,"3 Eclat de Rire":PRINT,"4 Humour pur
 (3/6 ans)":PRINT,"5 Spy-Analyse":INPUT
a:CLS:IF a=4 THEN FOR i=1 TO 50:PRINT a$
(INT(RND*6)),:NEXT:GOTO 80 ELSE ON a GOT
O 40,60,70
30 INPUT"Quel est votre probleme ";b$:FO
R i=1 TO 999:NEXT:PRINT:INPUT"Soyez plus
 precis ";b$:FOR i=1 TO 999:NEXT:PRINT "
hum !":FOR i=1 TO 5000:NEXT:PRINT:PRINT"
Je vois ...",,,,,,,,,,,,,,"Ca fait 500 f
":PRINT:PRINT:PRINT a$(7):GOTO 80
40 ORIGIN 0,200,0,350,0,200:CLG 2:WINDOW
#1,1,22,1,12:PAPER #1,3:CLS#1:WINDOW 2,2
1,2,11:CLS
50 FOR i=1 TO 6:PRINT"Vous etes dans une
  piece noire !":INPUT "quelle direction
    (N.S.E.O) ";b$:b$=UPPER$(b$):INK 3,R
ND*26:NEXT:PRINT:PRINT" Vous etes mort d
e   FAIM.":GOTO 80
60 INPUT "Etes-vous mauvais joueur (O/N)
";b$:b$=UPPER$(b$):PRINT:IF b$="O" THEN
PRINT"Super, vous avez deja gagne !!!!!!
!":GOTO 80 ELSE PRINT"J'ai choisi un nom
bre.":PRINT:INPUT"faites-moi une proposi
tion ";a:PRINT:PRINT:PRINT"perdu, c'etai
t";a+1;".":GOTO
```

```
70 PRINT"Au bip sonore, vous aurez 10 se
condes   pour rire aux eclats.":FOR i=1
TO 4000:NEXT:PRINT:PRINT CHR$(7)+"Allez-
y":FOR i=1 TO 4000:NEXT:PRINT:PRINT:PRIN
T CHR$(7)+"Stop, ne vous rendez pas mala
de ...":GOTO 80
80 PRINT:PRINT:INPUT"Voulez-vous rejouer
 (O/N)";b$:IF UPPER$(b$)="N" THEN PRINT"
mais si, voyons !!!!":GOTO 80 ELSE 20


10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:SYMBOL AFTER
240:SYMBOL 240,240,240,240,96,248,255,25
5,248:SYMBOL 241,0,0,0,128,120,192,192,0
:SYMBOL 242,248,252,252,216,216,216,222,
240:SYMBOL 243,15,15,15,6,31,31,63,127:S
YMBOL 244,255,255,31,27,27,27,123,15
20 Z$="pour une gourde":SYMBOL 245,120,1
20,120,48,120,125,127,122:SYMBOL 246,0,0
,32,64,192,128,0,0:SYMBOL 247,120,120,12
0,88,88,88,94,120:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
:PRINT "4 h 34 du mat...":FOR I=3000 TO
1200 STEP -100:SOUND 1,I,4,7:NEXT:FOR J=
1 TO 999:NEXT J
30 FOR N=1 TO 3:SOUND 1,0,2,7,0,0,10:FOR
 K=1 TO 400:NEXT K,N:FOR I=1200 TO 3000
STEP 100:SOUND 1,I,4,7:NEXT:FOR A=1 TO 1
500:NEXT:SOUND 1,28,5,7:WINDOW#1,1,40,1,
1:F1=243:F2=244
40 INK 0,1:BORDER 1:CLS:LOCATE 10,10:PRI
NT CHR$(240)CHR$(241):LOCATE 10,11:PRINT
 CHR$(242):LOCATE 20,10:PRINT CHR$(F1):L
OCATE 20,11:PRINT CHR$(F2):MOVE 330,260:
DRAW 355,260,1:DRAW 355,225,1:DRAW 330,2
25,1:DRAW 330,260,1:PLOT 333,240,1:IF C=
1 THEN RETURN
50 MOVE 200,370:DRAW 300,370:FOR A=1 TO
1000:NEXT A:FOR I=1 TO 5:READ A$,H,L:PRI
NT#1,A$:MOVE 250,370:DRAW H,L,1:FOR A=1
TO 1800:NEXT A:CLS#1:MOVE 250,370:DRAW H
,L,0:NEXT I:SOUND 1,28,5,7:CLS:INK 0,0:B
ORDER 0:READ A$:LOCATE 1,15:PRINT A$:FOR
 N=1 TO 10
60 SOUND 1,0,2,7,0,0,10:FOR K=1 TO 40:NE
XT K,N:FOR I=1 TO 300:NEXT I:FOR I=1 TO
6:READ A$:LOCATE 1,15:PRINT A$:FOR T=1 T
O 3000:NEXT T:CLS:NEXT I:C=1:F1=245:F2=2
47:GOSUB 40:LOCATE 21,10:PRINT CHR$(246)
:MOVE 330,260:DRAW 355,260,1:DRAW 355,22
5,1
70 DRAW 330,225,1:DRAW 330,260,1:PLOT 33
3,240,1:SOUND 1,28,5,7:MOVE 168,247:FOR
I=1 TO 1000:NEXT:DRAW 305,247,3:FOR I=25
 TO 30:SOUND 1,I,5,7,,,10:NEXT I:MOVE 16
8,247:DRAW 305,247,0:LOCATE 20,10:PRINT
CHR$(207)CHR$(207):LOCATE 20,11:PRINT CH
R$(207)
80 FOR I=15 TO 1 STEP -1:SOUND 1,429,20,
I,,,1:NEXT I:LOCATE 20,10:PRINT CHR$(32)
CHR$(32):LOCATE 20,11:PRINT CHR$(32):MOV
E 330,260:DRAW 355,260,1:DRAW 355,225,1:
DRAW 330,225,1:DRAW 330,260,1:PLOT 333,2
40,1:PRINT:PRINT"Fallait quand meme pas
me prendre "Z$
90 DATA "SURPRIIIIIISE !!!",160,260,"C'e
st a c't'heure la qu'tu rentres ?!!!",16
0,260, "Tiens... Cherie...hum Ca va ?",3
00,260,"Que fais-tu avec le LASER, mon a
mour ?",300,260,"Devine !!!",160,260,"MA
IS... ALLUME LA LUMIERE, SALAUD ! OU  ES
-TU ?"
100 DATA "BANG !   BOUM..! CRAC AIIIIIEE
 MAIS...    ARRETE ... . .  .","ARRETE
! s'il te plait...","HI HI HI ! Salauuud
 ! OUH !","Vilain grand mechant, pas ici
iii hi hi  hi!","Va allumer la lumiere,
on verra apres...","Tout de suite cherie
 ! HA HA HA!"
110 REM BIZAOUI dominique 6 rue des Carn
eaux 77380 Combs la Ville


1 MODE 1:BORDER 0:INK 1,15:INK 2,3
2 FOR a=1 TO 400:ORIGIN -50+a,82:DRAW 0,
100,3:DRAW 50,150,1:PLOT 50,148,0:DRAW 5
0,50,2:DRAW 0,0:DRAW -100,0,0:DRAW -100,
100:DRAW -50,150:SOUND 1,a,7,9:NEXT:CLS
3 OUT &BC00,1:OUT &BD00,47:OUT &BC00,2:O
UT &BD00,50:LOCATE 11,16:PRINT"  DANS QU
ELQUES INSTANTS LA SU":LOCATE 1,17:PRINT
"ITE DE NOTRE FILM":FOR t=0 TO 8500:NEXT
:CLS:LOCATE 25,15:PRINT "THE END":PEN 0
4 REM Magot Bruno, Montargis


10 MODE 0:INK 3,0:INK 1,0:INK 2,15:INK 0
,15:INK 4,26:INK 5,0:BORDER 15:CLS:FOR i
=1 TO 180:DEG:y=320+40*SIN(i):x=150+40*C
OS(i):f=320+40*SIN(i):g=490+40*COS(i):f2
=320-40*SIN(i):y2=320-40*SIN(i):PLOT g,f
:DRAW g,f2,3:PLOT x,y:DRAW x,y2,3:NEXT
20 i=0:FOR i=1 TO 180:w=320+12*SIN(i):q=
170+12*COS(i):s=320+12*SIN(i):a=510+12*C
OS(i):s2=320-12*SIN(i):w2=320-12*SIN(i):
qe=130+12*COS(i):ge=470+12*COS(i)
30 PLOT q,w:DRAW q,w2,5:PLOT a,s:DRAW a,
s2,5:PLOT qe,w:DRAW qe,w2,4:PLOT ge,s:DR
AW ge,s2,4:NEXT:FOR t=90 TO 267:DEG:PLOT
 320+130*SIN(t),100+90*COS(t),1:NEXT:FOR
 K=267 TO 453:DEG:PLOT 320+130*SIN(K),10
0+90*COS(K),2:NEXT
40 INK 1,0:INK 2,15:INK 4,26:INK 5,0:FOR
 P=1 TO 2000:NEXT:INK 1,15:INK 2,0:INK 4
,0:INK 5,26:FOR O=1 TO 2000:NEXT:GOTO 40
50 REM Thierry Helmstetter 83 rue de la
division Leclerc Petersbach 67290 Wingen
 sur Moder
```

STARSOFT

La Passion du Soft !..

Tout pour Amstrad !

En CADEAU !
1 disquette vierge
ou 3 K7 vierges
pour l'achat
de 3 logiciels.

Jeux cassettes

5e axe	175 F
Alien 8	99 F
Bad max	119 F
Boulderdash	105 F
Bruce lee	99 F
Big ben	149 F
Balle de match	99 F
Commando	95 F
Contamination	119 F
Combat lynx	129 F
Computers hits 10	99 F
Cyrus chess	99 F
Crafton	119 F
Cauldron	89 F
3D Fight	139 F
2 D Grand Prix	105 F
D Th Super hits	89 F
Eden blues	119 F
Fighter pilot	89 F
Foot	145 F
La geste d'Artillac	229 F
Hypersports	89 F
Highway encounter	95 F
Infernal runner	175 F
Jump jet	105 F
Microscrabble	225 F
Mystère de Ki ke kan koi	155 F
Macadam bumper	120 F
Mandragore	195 F
Match day	85 F
Meurtre sur l'atlantique	195 F
Pouvoir	145 F
Raid	95 F
Rallye 2	120 F
Rocky horror show	99 F
Saboteur	95 F
Skyfox	99 F
Sorcery	95 F
Spy vs spy	95 F
Spitfire	99 F
TLL	89 F
Théâtre europe	115 F
Tau ceti	89 F
They sold a million	105 F
Vendredi 13	89 F
Who dares wins	89 F
Warrior +	135 F
Winter sports	96 F
Yie ar kung fu	89 F
Zorro	99 F

Nouveautés

They sold a million	112 F
Spindizzy	105 F
NOMAD	95 F
Way of the tiger	99 F
Strike force harrier	105 F
Franckie goes to holly.	99 F
Ping pong	90 F
Ordidactic	199 F
Movie	105 F
Red hawk	105 F
Rock'n wrestle	115 F
Turbo esprit	105 F
Alien highway	99 F
Deathsville	100 F
Strategy	125 F
Samantha fox strip poker	105
Zoids	105 F
Green beret	109 F

A paraître : Blade Runner et Bombjack.

Jeux disquettes

5e axe	189 F
Attentat	195 F
Bad max	179 F
Bruce Lee	149 F
Big ben	199 F
Commando	145 F
Cours de basic	125 F
Cyrus chess	129 F
Crafton	190 F
Cauldron	135 F
3D Grand Prix	145 F
Eden blues	190 F
Exploding fist	189 F
Fighter pilot	135 F
Foot	195 F
La geste d'Artillac	315 F
Hypersports	125 F
Highway encounter	125 F
Jump jet	139 F
Mission delta	170 F
Macadam bumper	199 F
Mandragore	235 F
Meurtre sur l'atlantique	295 F
Pouvoir	175 F
Raid	145 F
Rallye 2	195 F
Rocky horror show	125 F
Sorcery +	145 F
Spy vs spy	169 F
T L L	129 F
Théâtre europe	185 F
They sold a million	135 F
Vendredi 13	145 F
Who dares wins	139 F
Warrior +	149 F
Yie ar kung fu	125 F
Zorro	145 F

Nouveautés

They sold a million II	142 F
Way of the tiger	129 F
Strike force harrier	139 F
Alien highway	159 F
Deathsville	145 F
Sta rategy	170 F
Mindshadow	159 F
Spindizzy	159 F

A paraître : Zorro

Utilitaires pour 8256

D Base 2	790 F
Pocket	890 F
Steck	990 F
Textomat	399 F
Turbot pascal	749 F
D Assembleur	399 F
Facturation standard	999 F
Datamat	450 F
Gestion bancaire	350 F
Masterfile	350 F

...Autres produits, consultez-nous !

Périphériques

Joystick	150 F
Crayon optique	395 F
Adaptateur peritel	495 F
Housse moniteur	180 F
Boite rangement disquet.	280
Synthétiseur vocal	430 F

...Autres produits, consultez-nous !

Demandez notre sélection complète. Commandez par tél. avec le Carte Bleue.

Bon de Commande

(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à : **STARSOFT**

187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 — 48 04 71 89

NOM : _____

Adresse : _____

_____ Tél. : _____

Commande de matériels
Frais supplémentaires : 50 F.

TITRES	K7	D	PRIX
Frais de port			+ 20 F
TOTAL			

A - 11

Mode de règlement : Chèque ☐ Mandat-poste ☐ Contre-remboursement + 20 F ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

MEA CULPA

Que des listes de datas sont dures à mettre au point !! Surtout lorqu'elles sont en héxadécimal et qu'elles sont précédées d'un "&" qu'on a une fâcheuse tendance à oublier... Si le programme "Transfert" vous a donné des soucis, vous pouvez vous reposer...

Beaucoup y ont reconnu LE poisson d'Avril cher à de nombreuses rédactions... En effet, la politique d'Amstrad Magazine a toujours été de dissuader le piratage et, en aucune façon, de l'encourager... Il est vrai que certains d'entre vous n'avaient aucune arrière-pensée et que si ce programme avait tenu ses promesses, il aurati été bien utile pour transférer des programmes achetés sur cassette et dont il est maintenant pénible (depuis que vous avez goûté aux joies du lecteur de disquette) d'attendre le chargement...

Quoi qu'il en soit, si votre programme ne marche pas, vérifiez bien vos datas, enlevez tous les "INK" du programme (ceux qui vous empêchent de voir se dessiner notre superbe poisson d'avril et par là même les éventuels messages d'erreur). Maintenant, vous pouvez lire tranquillement votre Magazine, c'est le seul Poisson d'avril de la revue... MEA CULPA, MEA MAXIMA CULPA...

Voici quelques remarques concernant des améliorations possibles du jeu "Yam 5 colonnes" (Cahiers d'Amstrad n° 2).

```
2700 RANDOMIZE TIME : FOR L=1 TO 5 : IF DR(L)=1  THEN  DT(L)=
     INT (RND * 6) + 1
2705 NEXT L
6110 IF C(M,81)>C(L,81) THEN AA=C(L,81):AA$=NOMJOU$(L):C(L,81
     )=C(M,81):NOMJOU$(L)=NOMJOU$(M):C(M,81)=AA:NOMJOU$(M)=AA$
4010 IF DECI$=CHR$(242) THEN LOCATE #5,5,6:PRINT #5,SPC  (20):
     FOR L=1 TO 5:FF(L)=0:NEXT:GOTO 3980:'curseur G
575  GOSUB 1030: IF DECI$="M" THEN 2510
675  GOSUB 1030: IF DECI$="M" THEN 2510
SUPPRIMER LA LIGNE 6190.
```

Corrections au listing Distocas (Cahiers d'Amstrad n° 3).

```
Ligne 180 : supprimer [REC]
Ligne 390 : modifier la ligne pour obtenir :
390 POKE &2F68,0:POKE &2F69,&30:POKE &2F66,NP:POKE &2F67,NS1:
    CALL &2f60
```

***Morts célèbres** (A.M. N° 10) : vous avez sûrement des problèmes pour stopper ce programme lancé par un RUN. Pour rétablir la fonction de la touche <BREAK>, et pouvoir arrêter le programme une fois lancé, il vous suffit de supprimer les lignes :

2175 POKE BDEE,201 : FOR T = 0 to 10
2215 NEXT : POKE BDEE,195

Au passage, rien ne vous empêche de noter cette astuce pour l'incorporer, si nécessaire, à vos programmes...

***Supercatalog** (Cahiers N° 3) : il semblerait que ce petit utilitaire fasse des difficultés pour fonctionner sur 464 et 664. Testé sur 6128, il tourne parfaitement. Malheureusement, la présence de "POKE" et d'appels à des vecteurs en L.M. (dont les adresses seraient sensiblement différentes sur 664 et 464) gênent le fonctionnement. Pas de panique, l'auteur a été contacté et nous prépare un additif/rectificatif permettant à ce programme de tourner sur toutes machines.

***Amstermind** (A.M. N° 9) : de la même manière, la présentation du jeu "Amstermind" semble poser des problèmes aux possesseurs de 6128 (affichage du titre en caractères redéfinis). Si tel est le cas :

- Supprimer les lignes 90, 100 et 120
- Modifier la ligne 110 pour obtenir :

110 MODE 0:INK 0,24:BORDER 24:INK 1,24:PAPER 3:PEN 1:LOCATE 1,11:PRINT "(20 ESPACES)":LOCATE 1,12:PRINT "A M S T E R M I N D":LOCATE 1,13:PRINT "(20 ESPACES)"

- Enlever le "NEXT" en début de la ligne 130.

Résultat garanti tous CPC !!

***Catdisk Printer** (Cahiers N° 3) : on nous a signalé que le listing pouvait être amélioré en modifiant les lignes :

- 2610 IF K(0)< =K AND I> =K(0) THEN...

2620 IF FL AND K(1)< =K AND I< =K(1) THEN...

Dans Amstrad Magazine n° 10, un article **"CP/M, les commandes transitoires, les fonctions internes"**, a été amputé de ces deux exercices de fin de démonstration. Excusez-nous et regardez un peu ce qui suit :

```
;EXEMPLE 1
;---------
;            AFFICHAGE D'UN MESSAGE A L'ECRAN
;
BDOS   EQU   5            ;ENTREE DANS BDOS
AFF    EQU   9H           ;FONCTION AFFICHE CHAINE CARACTERES
;
       ORG   100H         ;ADRESSE DEBUT PROGRAMME
;
       MVI   C,AFF        ;NO FONCTION DANS REGISTRE C
       LXI   D,MS1        ;ADRESSE CHAINE MESSAGE 1
       CALL  BDOS         ;EXECUTE LA FONCTION
;
       LXI   D,MS2        ;ADRESSE CHAINE MESSAGE 2
       CALL  BDOS         ;(AFF EST TOUJOURS DANS REG. C)
;
       JMP   0            ;RETOUR A CP/M
;
MS1    DB    13,10,'LIGNE 1 DU MESSAGE$'
MS2    DB    13,10,'LIGNE 2 PRECEDEE DE CR ET LF$'
;                         CR=RETOUR CHARIOT  LF=SAUT DE LIGNE
       END
```

```
;EXEMPLE 2
;---------
;            LECTURE DE L'ENREGISTREMENT NO 2 DU FICHIER STOCK1.DAT
;
BDOS   EQU   5            ;ENTREE DANS BDOS
FCB    EQU   5CH          ;BLOC CONTROLE FICHIER PAR DEFAUT
TAMP   EQU   80H          ;TAMPON DE RECEPTION
;
       ORG   100H         ;ADRESSE DEBUT PROGRAMME
;
       LXI   D,FCB        ;ADRESSE BLOC CONTROLE FICHIER DANS D
       MVI   C,0FH        ;FONCTION OUVERTURE FICHIER
       CALL  BDOS         ;EXECUTE LA FONCTION
;
       INR   A            ;FF DEVIENT 0
       LXI   D,MESER      ;MESSAGE ERREUR
       JZ    FIN          ;SAUT CAS PAS DE FICHIER
;
       MVI   C,21H        ;FONCTION LECTURE DIRECTE
       LXI   D,FCB        ;FCB CONTIENT ADRESSE LECTURE
       CALL  BDOS         ;EXECUTE LA FONCTION
       JMP   0            ;RETOUR A CP/M
;
FIN    MVI   C,9H         ;FONCTION AFFICHE CHAINE CARACTERES
       CALL  BDOS         ;EXECUTE LA FONCTION
       JMP   0            ;RETOUR A CP/M
;
;-------------------------------
;
FCB    DB    0            ;UNITE ACTUELLE
       DB    'STOCK1  '   ;NOM DU FICHIER CADRE A GAUCHE
       DB    'D'+80H      ;EXTENSION, PROJEGE EN ECRITURE (R/O)
       DB    'AT'         ;SUITE EXTENSION
       DB    0            ;NO EXTENSION
       DB    0            ;UTILISE PAR SYSTEME
       DB    0
       DB    0            ;NB BLOCS DE 128 OCTETS DANS EXTENSION
       DS    16           ;ZONE ADRESSE BLOCS RESERVE AU SYSTEME
       DB    0            ;NO BLOC LECT/ECRIT MODE SEQUENTIEL
NBD    DB    2            ;NO BLOC POUR ACCESS DIRECT
       DB    0
       DB    0
;
MESER  DB    13,10,'FICHIER INEXISTANT$'
;
       END
```

La Solution d'Avenir

QUICK MAILING©



Fichier clientèle

Capacité: 880 clients par face.
Nombre de champs par enregistrement: 1 à 9.
Nombre de caractères par enregistrement: 125.
Recherche instantanée.
Sélection multicritère.

Impression étiquettes

Sélection du nombre d'étiquettes/client.
Sélection des critères à imprimer.
Qualité courrier ou listing.
Impression globale ou sélective du fichier.

Courrier personnalisé

Édition à partir d'un document de base créé sur logoscript.
Entière compatibilité avec traitement de texte intégré à l'Amstrad PCW 8256.
Impression qualité courrier ou listing.
Sélection des critères à partir du fichier existant.
Sélection feuille à feuille ou papier continu.
Publipostage multidirectionnel ou sélectif.

Rapide: recherche instantanée.

Simple: accès facile et sans recherche laborieuse.

Efficace: touche une large clientèle.

Rentable: une solution peu coûteuse pour une rentabilité maximale.

Prix: 790 F TTC.

ATTITUDES

Pour AMSTRAD 8256 et 8512

Recherchons programmeurs indépendants, nous contacter.

Démonstration-Vente, chez tous les bons revendeurs. A-11

Bon de commande à adresser à Télésoft BP 112, 75749 Paris cedex 15

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code Postal _____

Participation aux frais de port : 20 F

Télésoft

3, rue de l'Arrivée
75749 Paris Cedex 15
Tél.: 45.38.71.00

© Copyright 1986 TELESOFT.

CHAINE COMPACT-DISC LASER

elle va faire jazzer.



4490F* la chaîne complète

La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité. Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires,
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 X 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

** Prix public généralement constaté.*
***La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD

LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

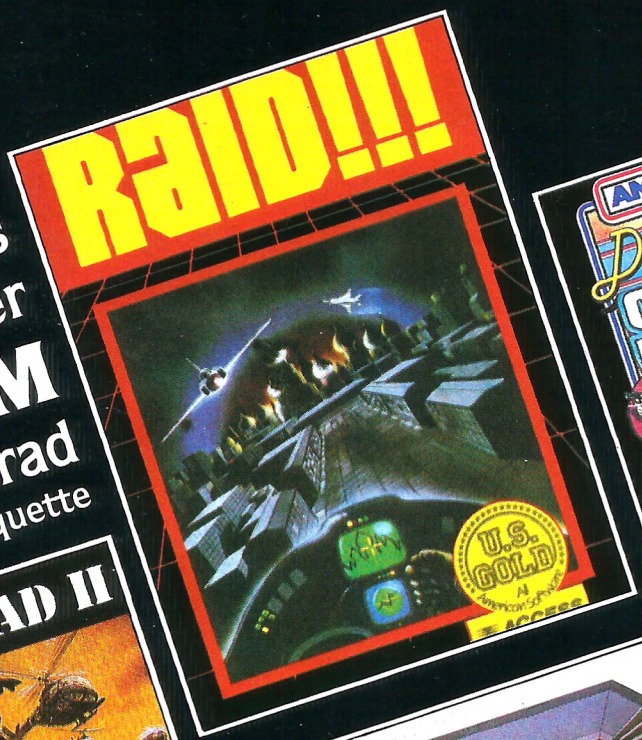
Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.
nom : _____
adresse : _____
_____
Renvoyez ce coupon à
Amstrad France, BP 12
92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

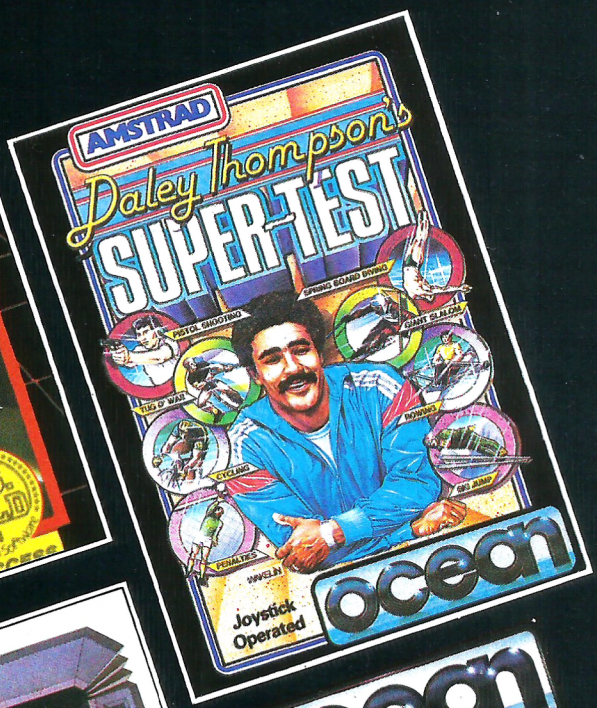
AMS - 11

Mendès-France. M.C

AMSTRAD GOLD HITS

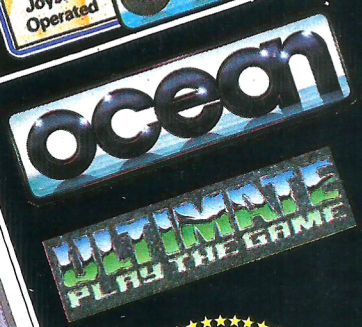
4 Hit dans un super **ALBUM** pour Amstrad
Cassette et Disquette







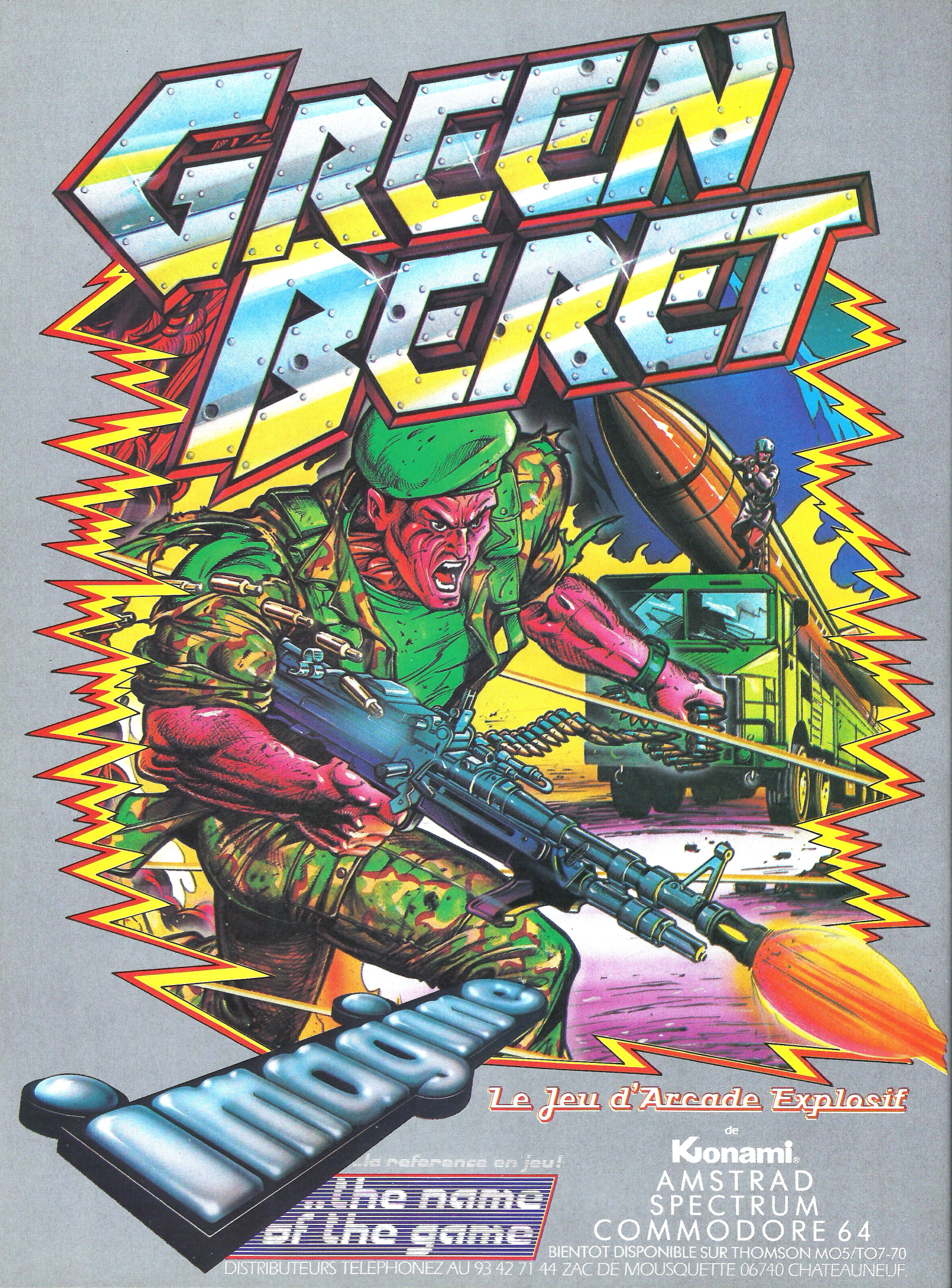




U.S. GOLD
All American Software

AMSTRAD

U.S. GOLD FRANCE
Zac de Mousquette 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
Telephone 93 42 71 44


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

Trois petits pouces...

Que ceux qui ne sont pas à la recherche de disquettes au format trois pouces, lèvent le doigt ! Difficile de travailler avec du matériel que l'on ne peut nourrir qu'avec ces maudits rectangles de plastique. Certains ont trouvé des solutions parallèles pour continuer à travailler avec leurs machines, principalement des adaptations de lecteurs de disquettes aux formats 5'' 1/4 et 3'' 1/2. D'autres, complètement découragés et peu bricoleurs, ont préféré revendre leurs CPC. Aujourd'hui pour rassurer les utilisateurs et calmer les attaques de nombreux journalistes et distributeurs, Amstrad France produit une lettre de Matsushita adressée à M. Sugar. Cette lettre se veut rassurante. Mais son contenu recevra-t-il l'écho souhaité auprès des principaux concernés, les utilisateurs ? Le ''standard'' trois pouces existe-t-il réellement ? En réalité, ne seriez-vous pas également des enfants un peu trop gâtés, habitués à ''tout avoir'' immédiatement ?

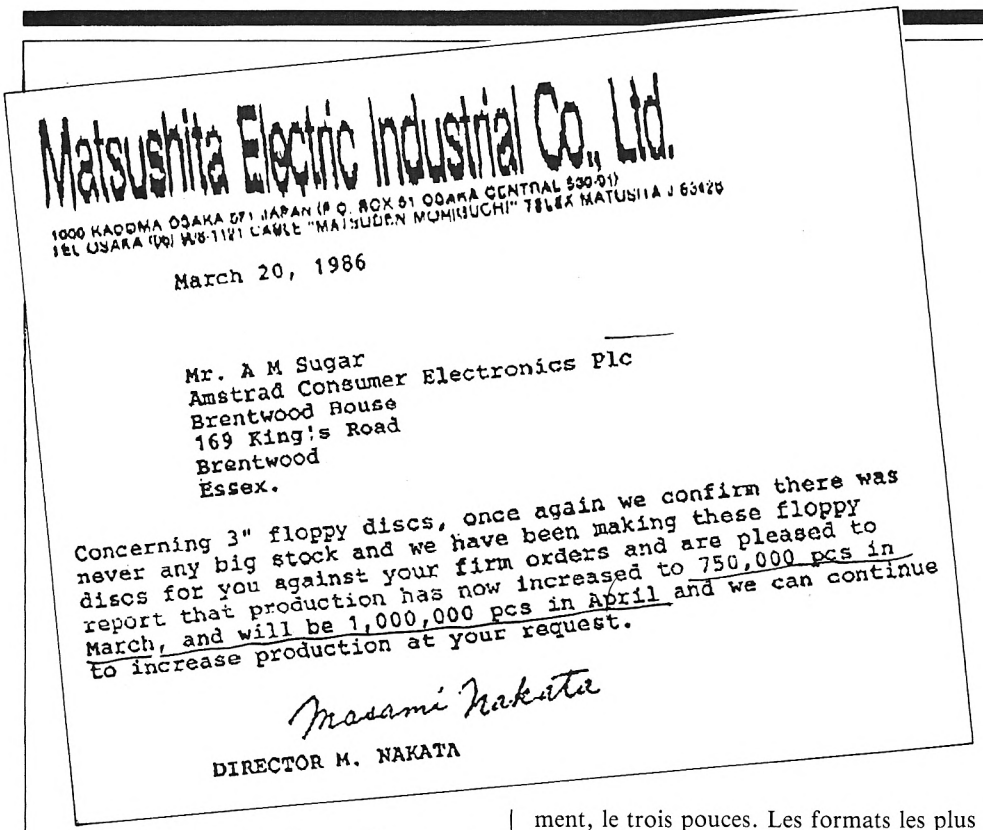
...et puis s'en vont

La confiance

A l'origine, Alan Sugar était connu pour ses chaînes Hi-Fi. Il commercialisait du matériel peu cher, mais de qualité acceptable. Un jour il décida de fabriquer un ordinateur bon marché, facile d'utilisation, fiable, quelque chose de différent. Il reprit des techniques déjà utilisées comme : l'intégration du magnétophone, un microprocesseur connu de tous les développeurs, un Basic intégré puissant. Il rajouta le moniteur et vendit le tout pour le prix d'une console de jeux.

Lorsque les premiers CPC 464 apparurent sur le marché français, personne ne s'attendait à un succès aussi fulgurant. La machine présentait de nombreux avantages par rapport à ses concurrentes, mais pas au point de paniquer un marché ronronnant. Ce fut une telle panique que, en quelques semaines, la plupart des micros du marché virent leurs prix baisser, au point que certains étaient soldés au quart de leur valeur habituelle. Tout le monde se mit à l'Amstrad. Sugar inquiétait, mais on l'attendait au tournant.
Ce tournant se présenta sous l'aspect des lecteurs de disquettes trois pouces. Des voix s'élevèrent pour prévenir l'utilisateur du risque qu'il prenait en acceptant ce format. Certains pensaient très sincèrement qu'il s'agissait d'une erreur, et qu'une mévente pour Amstrad entraînerait le choix pour un autre standard. D'autres, de loin les plus nombreux, espéraient par contre qu'Amstrad serait perçu comme un soldeur de matériels inutilisables et que son aventure dans le milieu de la micro-informatique s'arrêterait instantanément. Ils pensaient tenir leur revanche.
C'était une belle erreur. Essayez de vous moquer de la Reine d'Angleterre auprès du





Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.

1006 KADOMA OSAKA 571 JAPAN (P.O. BOX 51 OSAKA CENTRAL 530-91)
TEL OSAKA (06) 908-1121 CABLE "MATSUDEN MOMIGUCHI" TELEX MATUSITA J 63426

March 20, 1986

Mr. A M Sugar
Amstrad Consumer Electronics Plc
Brentwood House
169 King's Road
Brentwood
Essex.

Concerning 3" floppy discs, once again we confirm there was never any big stock and we have been making these floppy discs for you against your firm orders and are pleased to report that production has now increased to 750,000 pcs in March, and will be 1,000,000 pcs in April and we can continue to increase production at your request.

Masami Nakata

DIRECTOR M. NAKATA

plus libéral des Anglais, il se rebiffera immédiatement. Attaquer Alan Sugar sur les trois pouces, c'était enclencher ce même type de réaction. Têtus les "Britishs" ! "Les utilisateurs achèteront ces machines avec ce format sinon, qu'ils acquièrent une autre marque !"

Manque de chance pour ceux qui voulaient "casser" de l'Amstrad, le public continue à faire confiance à Sugar.

Une plus grande sécurité

Il y a quelques années, Hitachi et Matsushita définissent en commun les normes d'un nouveau support magnétique, ainsi que celles de son unité de lecture et d'enregistrement, le trois pouces. Les formats les plus couramment utilisés à cette époque sont le 8" et l'indétrônable 5" 1/4. On trouve également d'autres formats ou types de supports qui sont toujours utilisés mais qui ne nous intéressent pas dans le cas présent : cartouches à bandes, cassettes, disques durs etc.

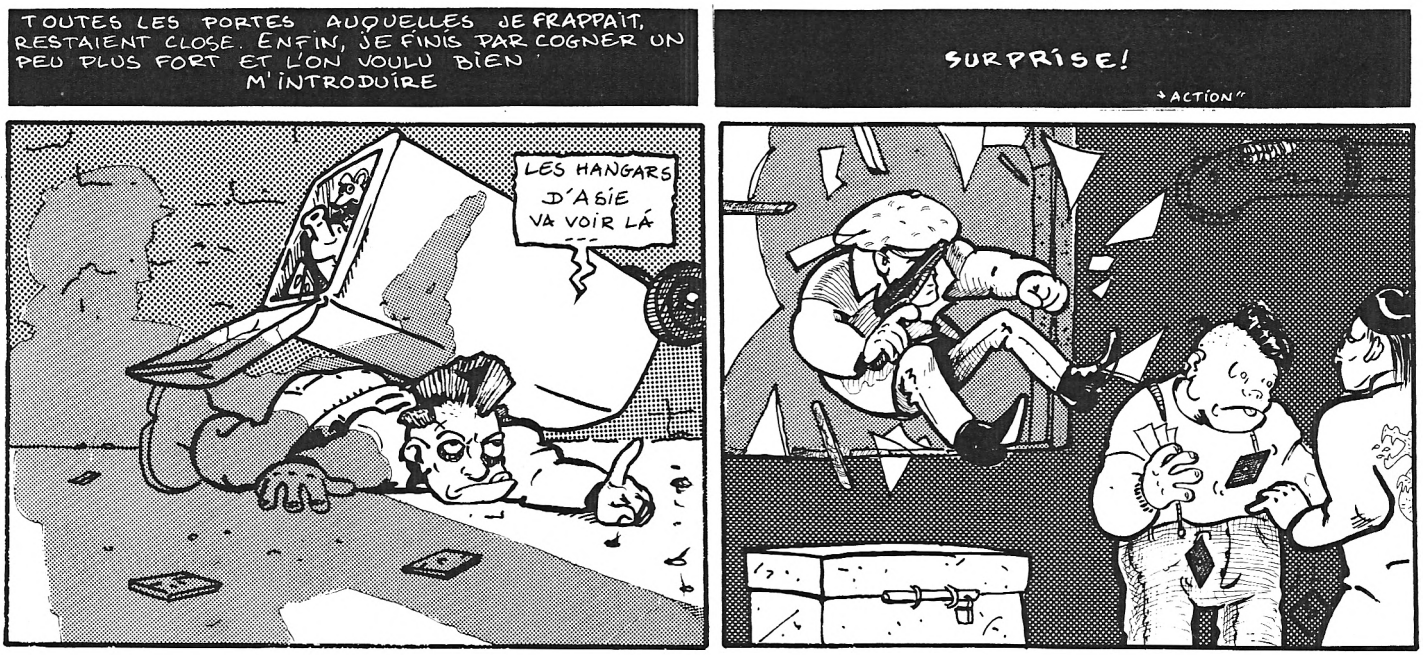
A la même époque apparaît un autre format, le 3" 1/2, mis au point pas un autre constructeur japonais, Sony. Comme pour le 3", le prix des disquettes était excessif au début, environ 80/90 F, ce qui fit reculer beaucoup d'amateurs et de constructeurs tentés par ce nouveau format. Néanmoins l'avantage que présentent ces nouveaux produits est plus qu'intéressant : le disque magnétique est enfermé dans un boîtier en plastique dur, la fenêtre pour la tête de lecture est protégée par un volet escamotable protégeant la surface du disque, la taille réduite des boîtiers et leur rigidité permettent d'effectuer de nombreuses manipulations et de les transporter sans danger. Ces caractéristiques sans être révolutionnaires, permettent aux supports magnétiques de ce type de faire un grand bond en avant. La disquette devient un objet usuel que l'on peut transporter, manipuler, expédier sans observer toutes les précautions habituelles. Quant à la capacité de stockage du disque, elle a augmenté.

Un format "non standard"

Le trois pouces est-il réellement un standard ? Oui et non !

Oui, parce que ce format, même s'il est peu utilisé, a reçu l'aval de différents constructeurs. Oric fut l'un des premiers à lui faire confiance, mais on le retrouve sur différentes configurations comme l'Einstein, des calculateurs à usages professionnels, des machines industrielles et bien entendu, sur notre marque vénérée, Amstrad. Donc le 3" est bien un standard.

Non, parce que cette définition de standard, en particulier pour les disquettes, est bien évasive. Prenons pour exemple une voiture. Suivant sa marque, son pays d'origine, le modèle, on chaussera un type de pneu précis. Si les dimensions sont courantes, pas de problème, on en trouve aussi bien dans les supermarchés que chez le petit mécanicien d'un village de trente habitants. Par contre, essayez chez ce même mécanicien de trouver des pneus pour votre Buick modèle 67, souvenir de vos années passées au Canada. Il serait étonnant qu'il puisse vous les fournir dans l'heure, mais celà ne veut pas dire non plus qu'il ne peut en obtenir. C'est le même problème pour la disquette 3". Il est très difficile de citer des exemples de standard unique, universellement utilisé. Le seul qui pourrait se prévaloir de ce titre est celui défini dans les années soixante par Philips pour les cassettes magnétiques audio.



Des trois pouces pour Apple

On a souvent accusé Alan Sugar d'avoir acheté un lot de lecteurs promis à la rouille dans les hangars d'Asie. Même si cette information est vraie, il en aurait pris environ 600 000. De quoi vendre 450 000 micros équipés de ce format, dont 150 000 avec double-unité. Quel constructeur peut afficher un volume de vente équivalent dans le milieu de la micro "personnelle/grand public" ?

La chose la plus méprisable dans cette histoire, c'est que parmi ceux qui crient le plus fort aujourd'hui, il y en a beaucoup qui sont les premiers à récupérer des "lecteurs à cartouches" dont personne ne veut, même si l'offre est un cadeau. Ce sont certainement les mêmes personnes qui, il y a encore moins d'un an, cherchaient à "fourguer" ces "incroyables" lecteurs trois pouces aux fanatiques d'Apple en parlant de "la haute technologie d'Hitachi". La différence entre eux et Sugar, c'est que ce dernier a proposé des lecteurs à moitié prix et qu'il a "cassé" le marché de la disquette en demandant à ses revendeurs d'afficher un prix unitaire de 35 F T.T.C. (disquette Amsoft).

Imaginez la tête des gens qui les vendaient tranquillement 80 F. Surtout que les copains qui travaillaient sur Oric et autres mangeurs de 3", ont profité de l'aubaine pour se constituer un stock à bon prix. Saviez-vous que Sinclair a failli lui aussi utiliser ce "maudit format" ? En tout cas, l'importateur qui n'a visiblement pas insisté, avait un lecteur pour ses machines. S'il avait su, le malheureux, que le petit mangerait le gros, il les aurait "bichonnées" ses 3".

Zorro est arrivé...

Le principal fournisseur d'Amstrad c'est Matsushita, et comme Zorro, la brave firme du Soleil Levant est venue au secours de son petit client adoré, Alan Sugar.

Celui qui s'est déguisé en cavalier surgissant de la nuit, s'appelle M. Masami Nakata. Directeur commercial de la vénérable entreprise, il a fait parvenir une lettre au dirigeant d'Amstrad.

Le contenu de sa missive indique : qu'ils (les honorables dirigeants) sont désolés des rumeurs qui circulent en Europe à propos des disquettes et lecteurs 3" ; qu'Amstrad peut utiliser le contenu de la lettre pour rassurer ses consommateurs (c'est vous) et les journalistes (c'est nous). Après ces hors-d'œuvres, M. Nakata précise que sa firme est particulièrement enchantée de travailler avec Amstrad (le contraire serait étonnant), qu'en ce qui concerne les lecteurs 3" il faut un délai de trois mois entre la commande et la livraison.

Ensuite on aborde le problème de la disquette. Dans cette partie de la lettre, il est précisé que les stocks de Matsushita étant normaux, la fabrication des disquettes n'est effectuée qu'à la réception de la commande, donc comme précédemment, il faut tenir compte des trois mois séparant fabrication et livraison. Le nombre de pièces commandées en mars 1986 était de 750 000, et comme suite aux indications d'Amstrad, il passerait en avril à 1 000 000 unités. M. Nakata termine en remerciant encore une fois le très cher M. Sugar, ils restent (lui et sa firme) à son entière disposition. Ce qui veut dire que Matsushita peut produire sans problème un, deux ou trois millions de disquettes, du moment qu'on lui en fait la demande.

Si cette lettre peut effectivement nous rassurer, il n'en subsiste pas moins quelques problèmes pour s'approvisionner. Donc nous avons interrogé différentes personnes que l'on dit compétentes.

200 000 disquettes par mois

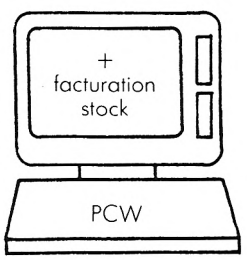
Vous avez-déjà reçu une bonne gifle n'est-ce-pas ? Pas agréable du tout, ça fait mal et puis ensuite on se sent tout penaud. C'est un peu la surprise que m'a réservée Jean Cordier, directeur commercial d'Amstrad France. Je lui pose gentiment une première question : quand trouverons-nous de la disquette en suffisance sur le marché ? Réponse tranquille : bientôt.

sur
AMSTRAD PCW

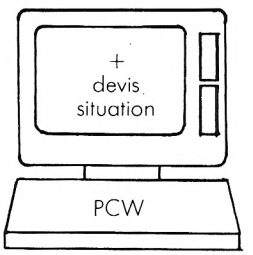
ALIENOR

COMPTABILITE GENERALE

LOGICYS



Présents à la Foire Internationale de Bordeaux du 23 mai au 2 juin



Pour documentation, joindre grande enveloppe timbrée à 3,20 F.

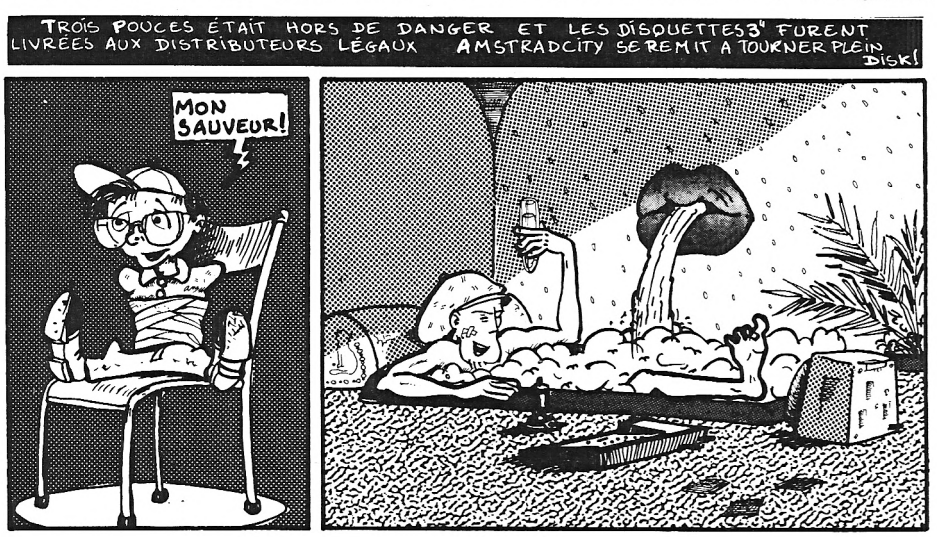
LOGICYS. Centre Émeraude, cidex 47, 61/69 rue Camille Pelletan - 33150 CENON - tél. 56.40.94.75

En poursuivant notre discussion, J. Cordier me précise que 150 000 disquettes sont entrées dans les stocks au début du mois d'avril, et qu'à nouveau 150 000 unités venaient d'arriver (fin avril).
Pour les mois suivants, Amstrad France recevrait 200 000 disquettes par mois. J. Cordier pense que le retard, environ 450 000 unités, devrait se résorber d'ici à deux mois (fin juin-juillet) et qu'ensuite la balance devrait être équilibrée entre demande et livraison. Perspective encourageante pour l'utilisateur-consommateur, n'est-il pas ? Comme de coutume, j'insiste pour être sûr. C'est à ce moment précis que Cordier m'assène une superbe gifle à décoiffer un chauve : *"Dites-moi, a-t-on déjà demandé à Apple ou IBM de fournir les disquettes pour leurs lecteurs ?"* Là, je peux vous assurer que ma réponse fut négative. Bon, vous me direz qu'ils utilisent du 5''1/4 et du 3''1/2 , mais c'est vrai que personne ne leur a fait un procès parce qu'on ne trouvait pas de disquette sous leurs marques et à un prix préférentiel. Merci pour la gifle, surtout que j'ai évité le pire. J'aurais été sur place, "Il" aurait même mis ses beaux gants rouges et ses oreilles de "Mickey".

Dis M'sieur, t'as du 3'' !

Malgré la douleur qui irradiait sur ma joue droite, j'ai appelé ensuite M. Gourson d'Hitachi. Celui-ci m'a indiqué que sa firme continuait à produire du 3'' sous sa marque et sous celle de Maxell. Donc pas de problème, Hitachi et Matsushita sont toujours dans la course. J'ai essayé de contacter Panasonic mais le téléphone est resté muet... "no comment". Quant aux disquettes Tatung importées par Micro-Programme 5, elles n'arrivaient qu'en toute petite quantité.
Un appel chez K.B.I., spécialisé dans la duplication de supports magnétiques, m'apprend qu'il lui faudrait environ 50 000 disquettes par mois pour faire face à la demande. Si Amstrad rattrape son retard d'ici à fin juillet, essayons d'évaluer la quantité à disposition pour chaque revendeur. On retire les disquettes de K.B.I., mais on rajoute une quantité sensiblement équivalente provenant des importations sous d'autres marques qu'Amsoft. Soit 200 000 disquettes que se partageront environ 3 000 points de ventes. Calcul simple : un peu moins de 70 disquettes chacun. En jouant sur les besoins exacts par revendeur, le marché serait alors normalement approvisionné, dont 80 % assuré par Amstrad. Celà restera à vérifier, et nous ne nous en priverons pas.
Le plus important reste de trouver aujourd'hui cette maudite disquette. Une petite enquête auprès des revendeurs donne un résultat identique à celle que nous avions déjà effectuée il y a quelques mois. Des disquettes oui, mais par deux ou trois au maximum pour un prix compris entre 39 F (Amsoft) et 80 F (marques diverses). Cette situation est malgré tout anormale puisque l'on recense au moins neuf marques : Amsoft, Hitachi, Matsuhita, Panasonic, Tatung, Maxell, Schneider, National et Nagaoka. Donc question : pourquoi semble t-il impossible de trouver de la disquette en quantité suffisante pour un prix correct, environ 40 F, en dehors de la marque Amsoft ? Sur ce point particulier, aucun distributeur n'apporte d'argument valable. Sauf, qu'il est facile de jouer sur la pénurie pour se remplir ses petites "popoches" sur le dos des utilisateurs. La disquette Amsoft est vendue au revendeur à un tarif leur permettant de gagner suffisament d'argent. La "surtaxe" inexplicable appliquée par certains distributeurs, entre 3 F et 5 F par disquette Amsoft, c'est pour leurs vieux jours à ces braves gens.

Si un industriel fabriquait en France ces disquettes, leur coût serait inférieur à 10 F (fabrication du moule, support magnétique, montage, frais et charges, transport et emballage, royalties versées aux détenteurs du brevet, eau et gaz compris). Vendue 20 F au commerçant, son prix pourrait varier entre 30 F et 35 F, peut-être moins chez les "gros" de la distribution. Le seul point sensible semble venir de l'autorisation de la part de Hitachi-Matsushita. Pourtant avec quelques arguments, ils ne devraient pas faire de difficultés. De plus, ce serait une bonne chose pour leur 3''. Enfin, s'ils prélevaient deux ou trois francs par disquette pour le brevet, nos honorables fils du Fujihama pourraient offrir des tournées de Saké au Japon tout entier.



3'', 3''1/2, 5''1/4, vous avez le choix

L'avenir semble excellent pour tous les amstradistes puisque le marché de la disquette devrait redevenir normal d'ici à quelques semaines. Pourtant, il reste un point sur lequel certains butent toujours, les logiciels sous CP/M. Dans ce cas, bricolez-vous un 5''1/4 ou un 3''1/2, ou encore, trouvez un amstradiste capable de vous faire sur 3'' des transferts de fichiers tant convoités. Autre solution, échangez votre 664/6128 contre un 464 et équipez-le en unités 5''1/4. Pour ces deux formats, vous trouverez des disquettes à moins de dix francs pour le plus grand et aux alentours de 22 F pour l'autre. Si vous ne souhaitez pas investir, vous pouvez toujours conserver les jeux et les fichiers les moins utilisés sur cassettes.
Une erreur a faussé les données dès le départ : tous les utilisateurs, aidés par de nombreux médias, ont demandé à Amstrad et uniquement à cette société, de fournir lecteurs et disquettes. Les autres marques se sont alors désintéressées d'un marché, qu'elles croyaient éphémère et peu lucratif, et dans lequel on ne leur demandait pas d'intervenir. Le temps leur a donné tort.
De plus maintenant, Amstrad leur semble déjà à six pieds sous terre. Or le petit "soldeur" de Brentwood est toujours là et plus présent que jamais. Même si sa prochaine machine n'utilisait pas de lecteur 3'', il resterait un marché considérable pour peu que l'on veuille, comme Ducros, se "décarcasser un peu".
Nous avons le choix entre trois formats de disquettes, le support cassette, le disque dur, pourquoi nous plaindre ? Parce qu'Amstrad nous en a trop donné dès le départ.

Les vrais raisons de la crise

Grâce à des informateurs bien placés chez Amstrad France, nous avons obtenu quelques informations qui expliqueraient la pénurie de disquettes. D'après nos sources, Alan Sugar n'a pas du tout aimé la façon dont il fut traité par un confrère.
En effet, celui-ci avait publié une photo de Sugar, le montrant affublé du gros nez et des oreilles de "Mickey", vous savez la petite souris. Or cette photo était un faux, nous en sommes sûr. La preuve ? Et bien, Alan Sugar, qui se prenait pour le Stallone de la micro, avait acheté à bas prix un stock de gants de boxe de couleur rouge. Les mêmes que ceux de "Rocky Balboa". Il avait fait sa campagne de pub avec cet emblême. Il s'est mis en "pétard" le petit Alan quand il a vu comment les "frenchies" le voyaient. Du coup, il a bloqué le million de disquettes qui nous était destiné. Il en a fait des surgelés qu'il a vendus (à prix soldé, bien entendu) sous le nom de "gaufrettes aux trois pouces de Bambou". Il paraîtrait qu'accompagnées d'un sirop à la pétale de rose, c'est délicieux...

Donald Lamigeon

AMSTRAD

UNE ACTION EXPLOSIVE



UN PLAISIR FOU



AVEC LES

3

GRANDS



Imagine

the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE - 06740 CHATEAUNEUF - TEL. 93 42 57 12

PREPAREZ-VOUS AU COMBAT DE VOTRE VIE; VOUS ETES

KUNG-FU MASTER



AMSTRAD
464/664/6128

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

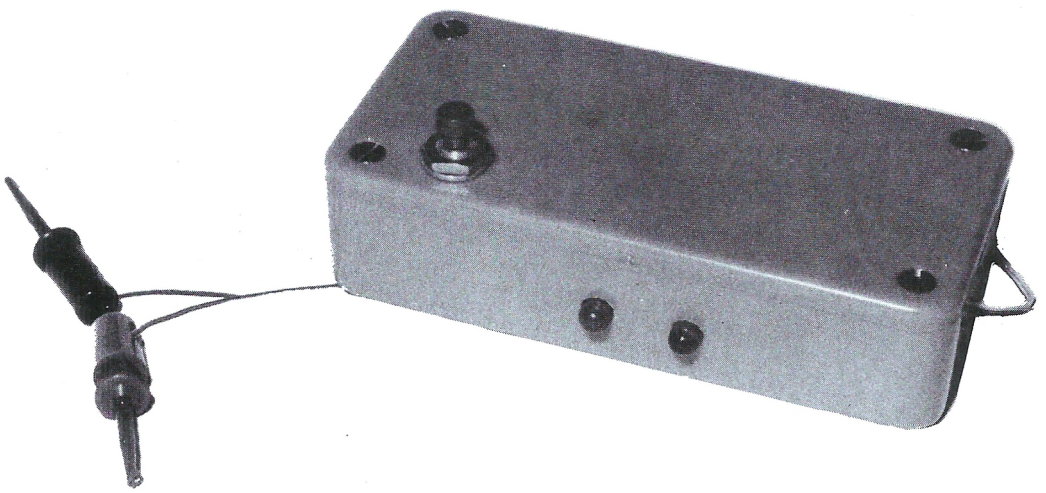
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712

KIT

La sonde logique

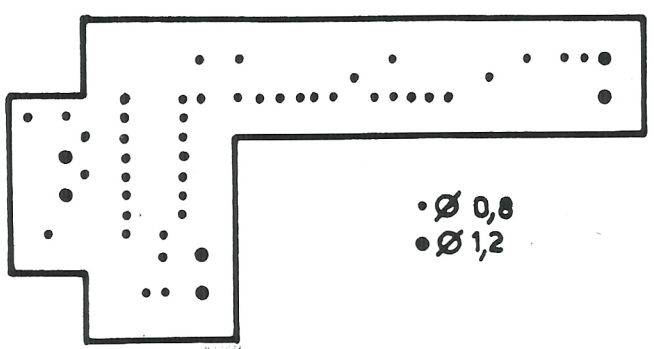
TTL

Les circuits logiques (utilisés dans les ordinateurs) ne connaissent que deux états : 0 ou 1. Le 0 équivaut au niveau bas de la tension considérée, et le 1 équivaut donc à un niveau haut de cette même tension. Pour simplifier, nous associerons le 0 à 0V et le 1 à la tension d'alimentation des circuits.



Il y a deux technologies utilisées lors de la fabrication de ces circuits : la TTL et la C-MOS. Les circuits fabriqués en TTL (appelés circuits TTL) sont plus rapides mais doivent être alimentés en +5 V (+ou − 10 %) alors que les C-MOS, moins rapides acceptent d'être alimentés entre +3 V et +18 V pour la plupart. Les états logiques, comme vu précédemment, dépendent de la valeur de la tension d'entrée des circuits. Cette valeur est comparée à deux valeurs fixes dites tensions de seuil (VIL et VIH respectivement tension d'entrée correspondant à l'état bas et tension d'entrée correspondant à l'état haut). Ces valeurs varient en fonction des alimentations en C-MOS mais sont fixes en TTL (où VIL vaut environ 0,8 V et VIH environ 2,1 V).
Supposons que l'on utilise des circuits C-MOS alimentés en +5 V donc comme des TTL. On a VIL = 1,5 V et VIH = 3,5 V ce qui n'est pas totalement compatible avec les valeurs TTL.
Une sonde logique est utilisée pour savoir quel état logique se trouve à l'entrée ou à la sortie d'un opérateur logique sans avoir à utiliser un voltmètre ou un oscilloscope qui coûtent beaucoup plus cher. Le montage que nous vous proposons ici est une sonde logique simple donnant les états logiques compatibles TTL d'où son nom.

PERÇAGE DE LA CARTE



ocean

ULTIMATE
PLAY THE GAME

U.S. GOLD
All 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

COURRIER

Q. — Félicitations pour le programme Géo de France. Je tiens cependant à vous signaler des imprécisions concernant certains départements : en ligne 510, la préfecture des Ardennes est en fait Charleville-Mézières ; en ligne 630, la Corse se trouve divisée en deux départements distincts depuis 1975 : la Corse Sud (2A), préfecture Ajaccio, et la Haute Corse (2B), préfecture Bastia. Par ailleurs, ligne 710, l'Eure-et-Loir s'orthographie sans "e", en référence au Loir et non pas à la Loire. Pour rester pointilleux, j'ajouterais que le titre devrait être "Géo de France Métropolitaine", les départements d'Outre-Mer n'étant pas mentionnés...

D. Honnart - Fontaine-les-Dijon

R. — Merci de votre sagacité et de vos précisions. Pour un éducatif, autant que les chères têtes blondes n'apprennent pas des sottises en soutenant que "l'ordinateur l'a dit". Notre spécialiste listings vérifie la syntaxe du programme, rarement le contenu et l'orthographe. Sua Culpa, sua maxima culpa...

Q. — Possédant un CPC 464 depuis un an, j'ai l'honneur de vous demander de bien vouloir me faire savoir s'il existe un livre qui transcrit le langage basic Thomson (MO 5) en langage basic Amstrad (...)

J. Cordier - Longuyon

R. — Depuis un an, vous devriez savoir que chaque ordinateur possède un langage basic spécifique... Si vous programmez, vous devriez pouvoir adapter les programmes en basic Thomson. Les basics en sont pas trop différents, si ce n'est la gestion d'écran, la gestion sonore et surtout certaines instructions (peek, pokes, call...). A notre connaissance, il n'existe pas ce genre de programme dans la logithèque Amstrad. Essayez de voir chez Thomson !...

Q. — J'ai toujours eu du respect pour les personnes capables de trouver des programmes intéressants. Je n'ai ni le temps, ni les capacités pour égaler le talent de certains lecteurs. Quelle fut ma surprise en page 56 du numéro de mars. Le Casse-Brique ressemble beaucoup trop, à mon avis, au programme "Bustout" de la notice d'utilisation du CPC 6128, annexe 3, page 1. Personnellement, je trouve ces méthodes honteuses... En espérant que vous approuverez ma critique, je vous souhaite longue vie car votre journal est bien... *M. Ayme G.C - Niort*

R. — Sans commentaire. Merci d'abonder dans le sens de différents articles passés à ce sujet, dans notre revue...

Q. - J'ai été très agréablement surpris par votre article sur le Syntox de CTS France. Vous serait-il possible de me fournir leur adresse pour obtenir de plus amples informations ? *Leichtnam Eric - Meyzieu*

Q. - A la suite de votre article se rapportant au Tuner télévision pour le moniteur de l'Amstrad, vous serait-il possible de me communiquer les coordonnées de CTS et de ses revendeurs...

Christophe Verdin - Pont-de-Briques

Q. - Ayant relevé dans le n° 9 du mois d'avril que l'entreprise CTS France vient de créer le Synto-X, je désirerais recevoir une documentation [...].

G. Lynda - Chalonnes-sur-Loire

R. - Vous êtes très nombreux à vouloir encore plus de renseignements sur le Synto-X et la société CTS France qui le commercialise. Nous ne pouvons, en tant que rédation, vous envoyez des documentations concernant ce produit. Par contre, vous pouvez demander ces renseignements à la société CTS qui se fera un plaisir de répondre à vos questions, de vous donner la liste de leurs revendeurs et documentations que nous ne possédons pas :
CTS France - 47, avenue de la Villeneuve, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.32.20.

NOUVEAU pour AMSTRAD

Smart

464, 664, 6128

C/D 150 F TTC/190 F TTC

Carnet d'adresses. Edition d'enveloppes, d'étiquettes, de fichier.
Budget Familial. Graphe de comparaison des résultats.
Comptes bancaires. Simple et efficace, édition de tableaux.
Mailing. Petit traitement de courrier simple d'utilisation.
Fichier. 19 rubriques de 50 caractères, tri et recherche multi-critère sur 19 rubriques.

TABLEUR pour 664 et 6128 sur disquette 290 F TTC. 26 colonnes sur 40 lignes. Nombreuses fonctions préprogrammées : comptage, somme, moyenne, écart type plus une fonction de test logique. Calculatrice et graphe incorporés. Très simple d'utilisation grâce à l'utilisation de nombreux messages à l'écran.

LOGICIELS PROFESSIONNELS pour PCW

avec fenêtres de saisies et menus déroulants.

LIVRE DE BANQUE 680 F TTC

Logiciel utilitaire professionnel de gestion de 4 comptes bancaires simultanés, avec mots de passe d'accès spécifique à chaque compte. Possibilité d'indiquer les références bancaires de chaque compte avec édition du RIB. Echéancier par saisie des dates d'émission et d'échéance (très utile pour les billets à ordre et les lettres de change !). Choix du mode de règlement à l'aide d'une touche : carte créd., ch. banc., ch. post., espèces, etc. Saisie des N° de pièces comptables. Modification, destruction et recherche multi-critère suivant 2 types de sélection des critères. Rapprochement de banque. Superbe édition du tableau des écritures avec solde réel et solde théorique.

FICHIER 680 F TTC

Gestion de FICHIERS professionnelle conçue pour une utilisation simple. Il permet la création de fiches de 15 rubriques de 50 caractères maximum par rubrique, soit 750 caractères par fiche !

— 3 types de rubriques peuvent être sélectionnés à l'aide d'une touche : Alphabétique 50 caractères, numérique 11 caractères, date 6 caractères.

— Tri sur n'importe laquelle des 15 rubriques. Recherche multi-critère à 2 sélections des critères sur 15 rubriques. Modification, destruction, édition, paramètrable permettant l'impression : d'étiquettes, d'une sélection de rubriques dans les fiches ou de l'intégralité de la fiche.

CARNET D'ADRESSES 380 F TTC

Simple et performant, il assure à faible coût la gestion d'adresses (clients, fournisseurs, etc.) avec une rubrique commentaire de 30 caractères permettant d'indiquer, par exemple la profession. Tri et recherche multi-critère sur toutes les rubriques. Edition d'étiquettes ou de l'intégralité de la fiche.

BUDGET FAMILIAL 380 F TTC

Utilitaire de gestion domestique. Il vous permet de connaître les écarts entre les dépenses et revenus du foyer, d'une manière mensuelle et annuelle. Saisie des dépenses sur 12 postes redéfinissables. Edition sous forme de tableau de ventilation mensuelle des dépenses et revenus.

Revendeurs, grossistes :
Tarifs spéciaux sur demande.

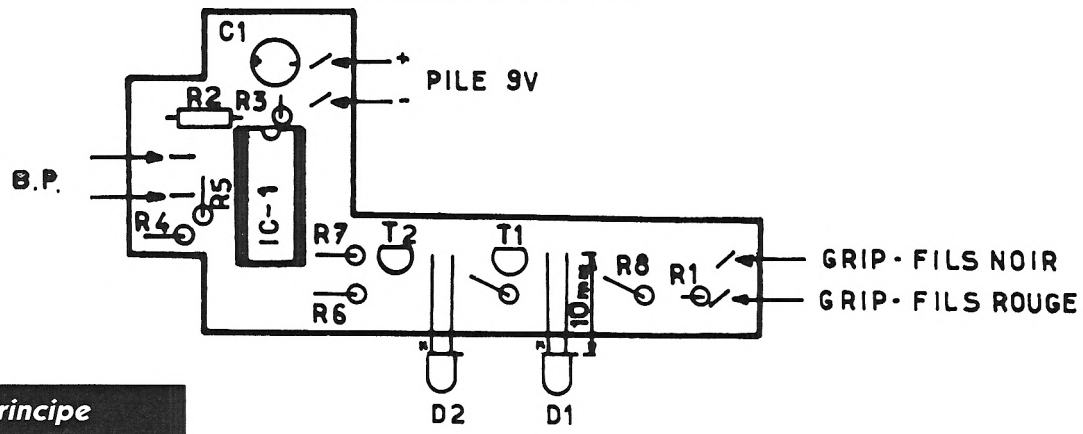
SMART développement
11 bis, rue du Colysée
75008 PARIS
Tél. : 43.59.20.20.

BON A DECOUPER (Port 10 F, recommandé 20 F) AMS 11

NOM : ..... TITRE : _____ PRIX : _____
ADRESSE : ..... TITRE : _____ PRIX : _____
..... TITRE : _____ PRIX : _____
..... TITRE : _____ PRIX : _____
Ordinateur : PORT : _____
☐ Ci-joint mon règlement ☐ Contre-remboursement. TOTAL : _____

KIT

IMPLANTATION



Le principe

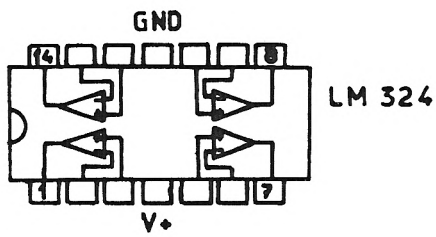
Le fonctionnement de ce montage est très simple. Il compare la valeur de la tension, dont on désire connaître l'état logique, aux tension VIL et VIL TTL. Cette comparaison est réalisée à l'aide du LM 324 qui contient quatre amplis opérationnels, que nous n'étudierons pas en détail car les utilisations possibles d'un ampli opérationnel sont trop nombreuses.

Considérons uniquement un seul des quatre amplis opérationnels. Supposons bien sûr qu'il est alimenté. Il possède deux entrées et une sortie. Ces entrées sont appelées entrée inverseuse (−) et entrée non-inverseuse (+). Si la tension appliquée à l'entrée + est supérieure à celle appliquée à l'entrée −, la tension de sortie est égale à la tension d'alimentation du circuit. Sinon, la tension de sortie est égale à 0 V. Il suffit donc d'appliquer les deux tensions à comparer aux entrées du circuit et le signe de leur différence relative est indiqué par l'état de la sortie.

Il ne reste plus qu'à afficher le résultat grâce à des LED. Celles-ci consommant un courant assez important (environ 20 mA pour une bonne luminosité), on utilise des transistors pour que le LM 324 n'ait pas à fournir un tel courant. Ces transistors sont utilisés en commutation (bloqués ou saturés) et donc, tout transistor NPN bon marché peut convenir.

Mode d'emploi

1. Connecter le grip-fils noir à la masse du circuit à tester.
2. Connecter le grip-fils rouge au point voulu.



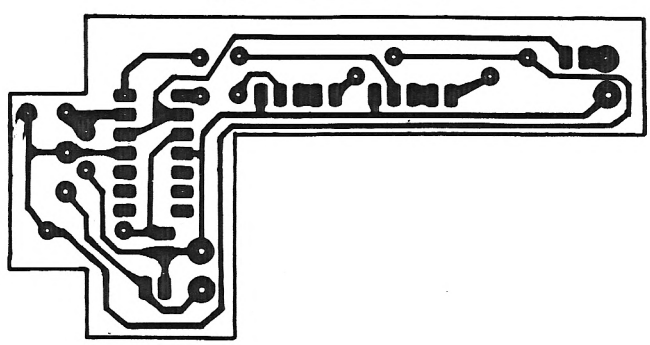
VUE DE DESSUS



VUE DE DESSOUS



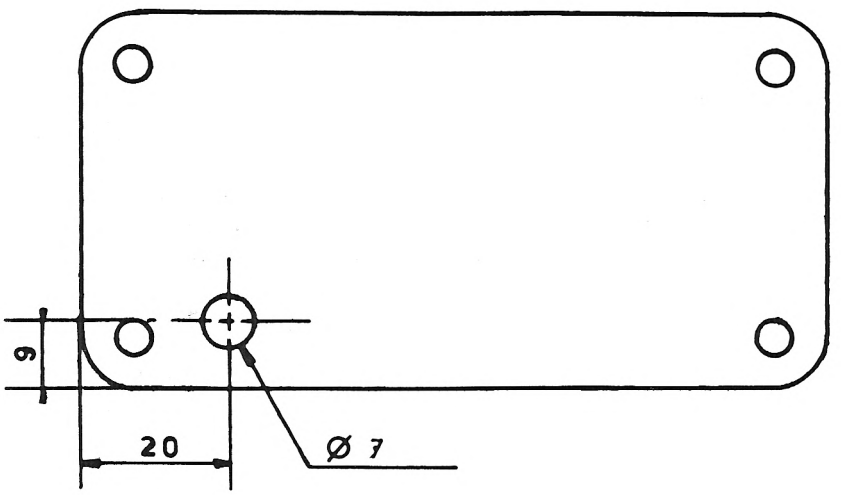
VUE COTE CUIVRE



KIT

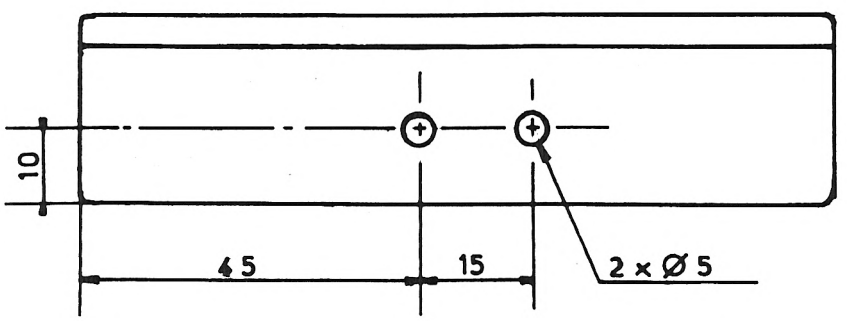
SCHEMA

VUE DE DESSUS (COUVERCLE)

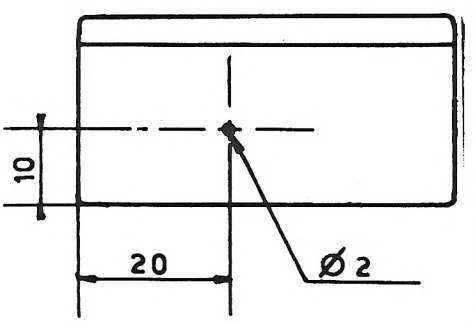


PERÇAGE DU BOITIER

VUE DE FACE



VUE DE GAUCHE



3. Appuyer sur le bouton poussoir et lire le résultat (« 0 » si la LED verte est allumée, « 1 » si la LED rouge est allumée et oscillation si les deux LED sont allumées).

Nomenclature

Résistances :
R1 = 180
R2 = 10 k
R3 = 1 k
R4 = 8,2 k
R5 = 2,7 k
R6 = R7 = 470
R8 = 380
R9 = 330

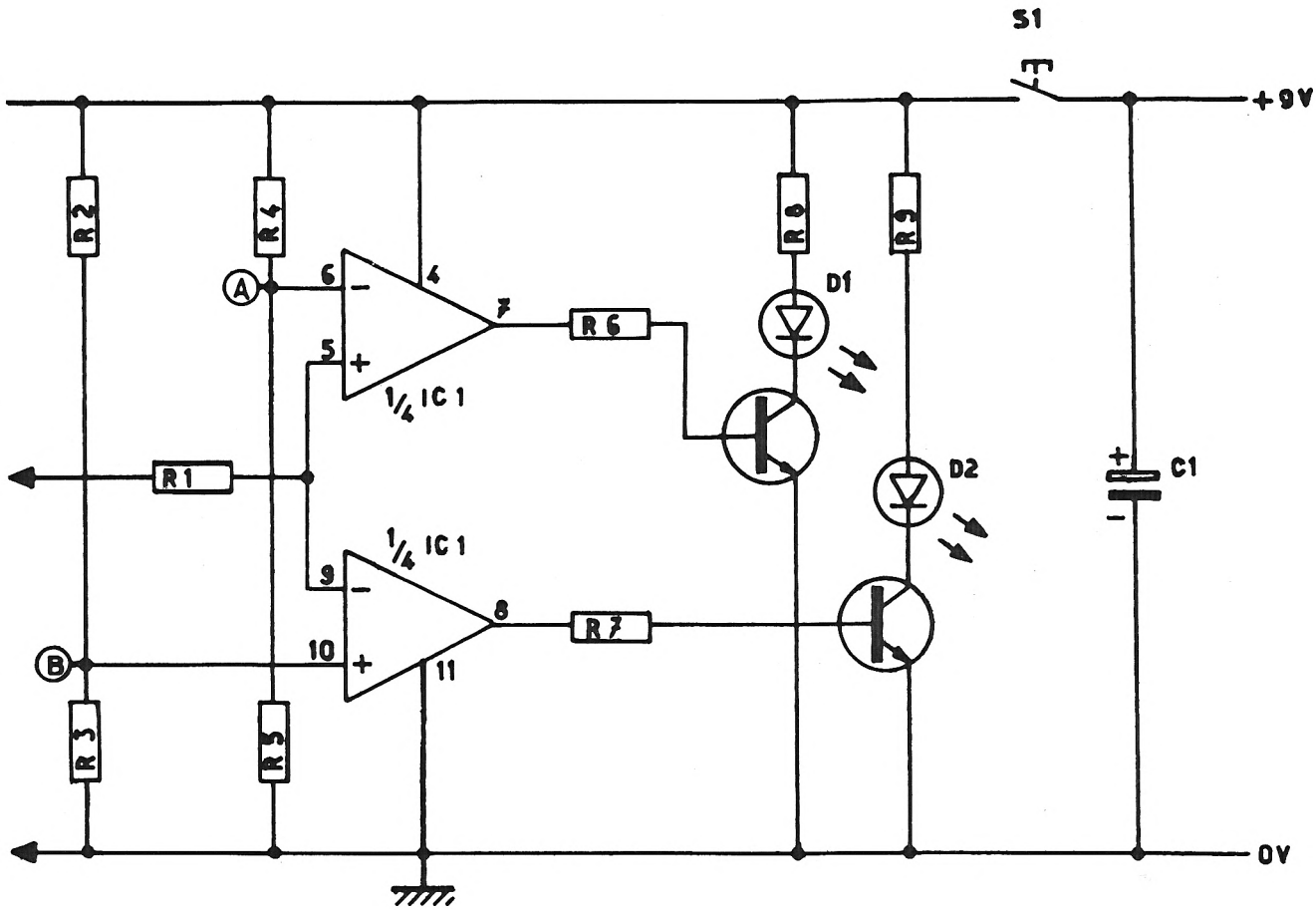
Semi-conducteurs :
IC1 = LM324
T1 = T2 = 2N2222 ou équivalent (NPN)
D1 = LED rouge ; 5 mm
D2 = LED verte ; 5 mm

Condensateur :
C1 = 47 F/16 V (implantation verticale).

Divers :
1 bouton-poussoir S90 fugitif unipolaire 1 contact travail.
1 grip-fils rouge (taille au choix).
1 grip-fils noir (taille au choix).
6 cosses poignard.
1 coffret « ABS » CP 12 (100 × 50 × 25).
1 prise pour pile 9 V.
1 support pour circuit intégré 14 broches.

Procédure de montage de la sonde logique

I. Montage des composants sur la carte :
Implantez et soudez dans l'ordre :



— Le support du circuit intégré.
— Les résistances.
— Le condensateur (attention au sens).
— Les transistors.
— Les LEDS.
— Les cosses poignards.

II. Connexions :

Montez le bouton-poussoir sur le couvercle du boîtier puis reliez-le à la carte imprimée comme indiqué sur le plan d'implantation.

Soudez les fils de la prise de la pile 9 V sur les cosses correspondantes (attention à la polarité, le fils rouge est le + de la pile).

Reliez les grip-fils aux cosses correspondantes.

III. Essais (nécessite un voltmètre) :

Ne montez pas le LM324 sur son support.

Branchez la pile de 9 V.

Court-circuitez le bouton-poussoir (en reliant ses deux bornes par un fils par exemple).

Vérifiez les alimentations sur les pattes du support du circuit intégré (il doit y avoir 9 V entre les pattes 4 et 11 du support). Si vous n'obtenez rien, vérifiez vos soudures ou le support et recommencez la procédure.

Vérifiez que vous avez environ 2,2 V au point A et 0,8 V au point B (la référence est la masse).

Enlevez le court-circuit du bouton-poussoir.

Insérez le LM324 avec précaution sur son support et dans le bon sens (le repère du circuit doit être vers le condensateur).

Reliez entre-eux les contacts des grip-fils et pressez le bouton-poussoir. La LED verte doit s'allumer. Si c'est la rouge qui s'allume, vous avez inversé les LEDS. Débranchez la pile et rectifiez. Si aucune des LEDS ne s'allume, vérifiez son sens (méplat à gauche).

Reliez maintenant le grip-fils rouge à la borne + de la pile.

Appuyez sur le bouton-poussoir. La LED rouge doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, vérifiez son sens (méplat à gauche).

Si tout est correct, vous pouvez fermer le boîtier, vous avez une sonde logique qui fonctionne correctement. Veillez à ne l'utiliser qu'avec des signaux logiques TTL (+5 V/0 V).

Eric Mistellet



Graphiquez en Turbo Pascal sur votre Amstrad

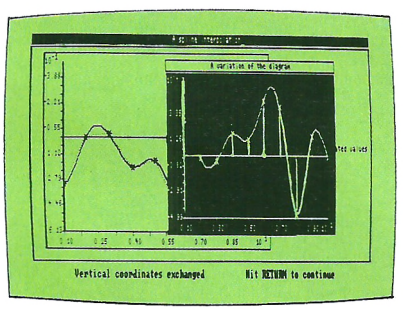
Pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 : un nouveau Turbo Pascal avec extension graphique qui vous transforme facilement en champion de dessin – depuis le tracé d'une ligne jusqu'à l'implémentation complète d'une tortue graphique. Et pour vos applications graphiques de haut niveau, toutes les routines sont dans Turbo Graphix, en code source et utilisables librement. C'est une "boîte à outils" signée Borland, maintenant disponible sur CPC 6128.

TURBO Pascal option graphique

Cette nouvelle version de Turbo Pascal, pour CPC 464, 664, et 6128, est destinée à faciliter l'emploi de Turbo Pascal et vous présenter les possibilités graphiques de votre machine. Elle est accessible même aux débutants (à condition qu'ils se passionnent un minimum pour la programmation, tout de même !) et idéale pour l'enseignement et la formation : grâce à la tortue, même les enfants peuvent dessiner à l'écran.

Voici quelques-unes de ses possibilités :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)



- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.

Plusieurs programmes de démo illustrent les capacités du graphisme Turbo. Et si vous êtes déjà un inconditionnel de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement la différence. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

TURBO Graphix

Avec ce nouveau toolbox, graphiquez tout ce qui vous plaît ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
- système complet de gestion des fenêtres graphiques
- des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
- traçage des courbes, interpolation, lissage
- résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal (la version standard suffit) pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes en turbo sont librement commercialisables.

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES"

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. _____

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

☐ **TURBO Pascal 3,0 CP/M 2,2 et 3,0 :** 625 F HT (741.25 TTC)

☐ **TURBO Pascal 3,0 option graphique :** 800 F HT (948.80 TTC)

☐ **Échange Turbo Pascal pour Turbo Pascal avec option graphique :** renvoyez la disquette originale + 175 F HT (207.55 TTC) (port gratuit)

☐ **TURBO Graphix Toolbox :** 675 F HT (800.55 TTC) (sur CPC 6128 uniquement)

☐ **TURBO Tutor :** 350 F HT (415.10 TTC)

☐ **TURBO Database Toolbox :** 625 F HT (741.25 TTC)

BORLAND FRACIEL

Logiciel n'est-ce pas ?

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - **Tél. : 1/42.72.25.19 - Télex : 216120**

AM - 11

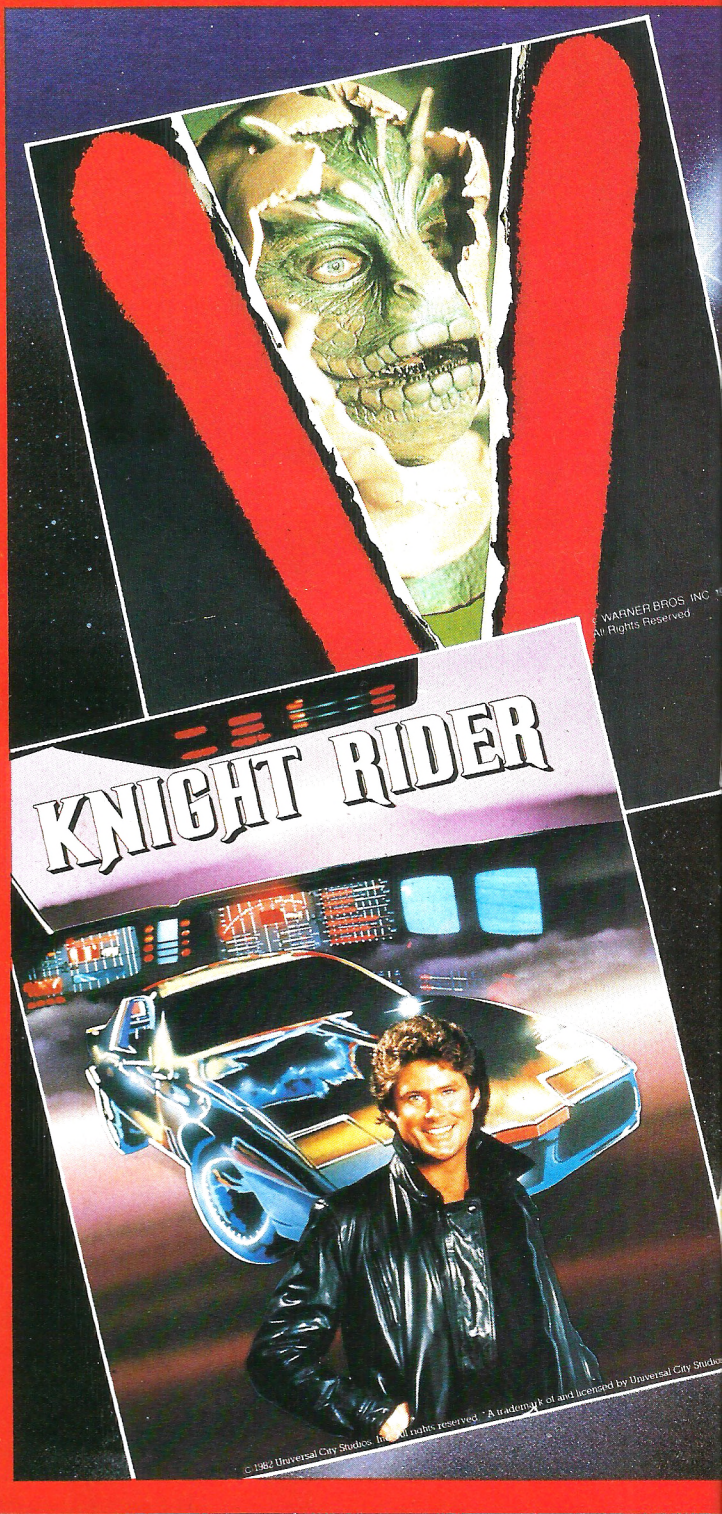
Arcade

V

Les visiteurs arrivent! Des reptiles venus d'un monde lointain et déguisés en êtres humains, ont débarqué sur terre pour la conquérir et réduire sa population à l'esclavage. Vous êtes Michael Donovan, votre mission, faire échec aux envahisseurs et sauver l'humanité.

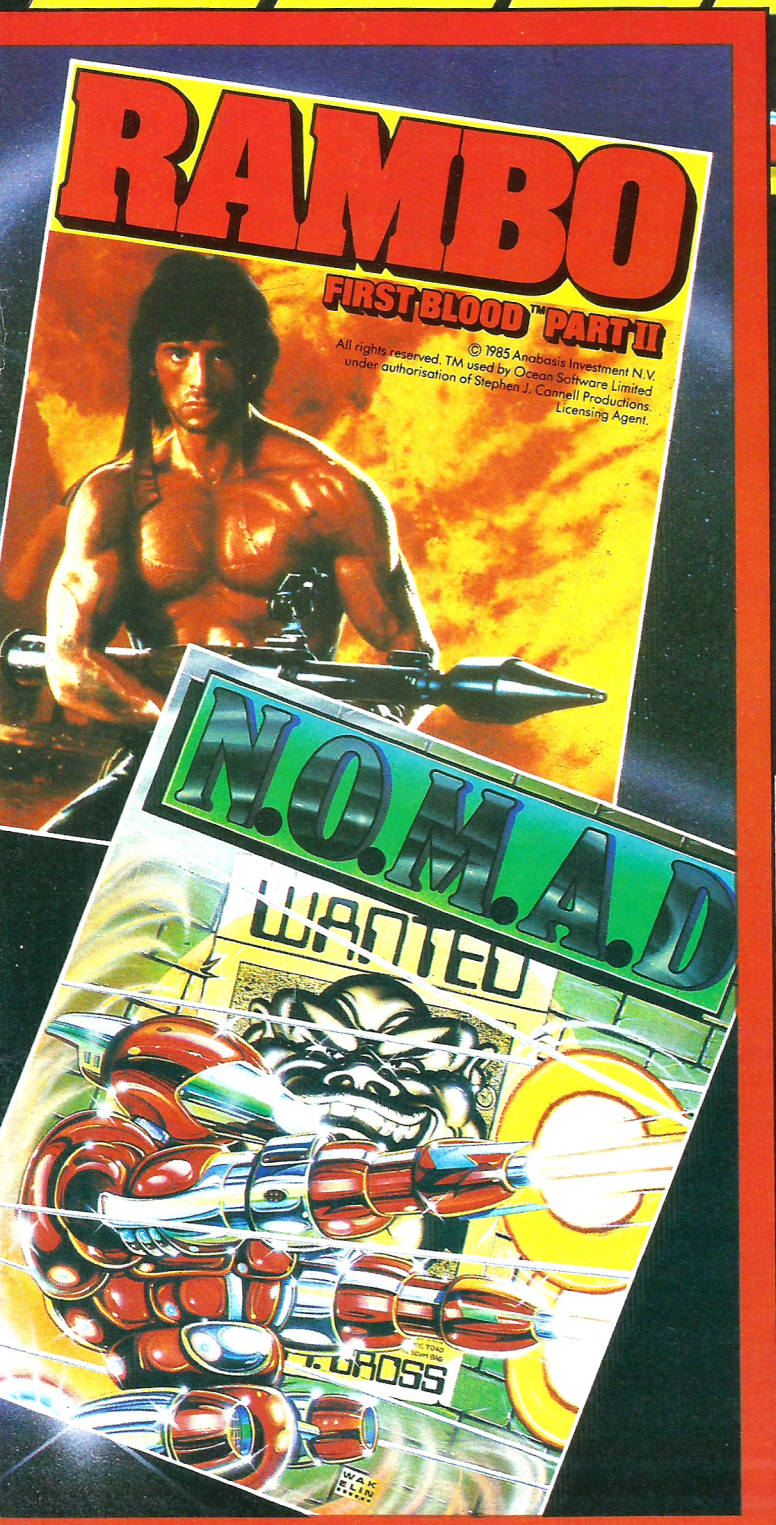
KNIGHT RIDER

Avec votre voiture indestructible K.I.T.T. et votre inébranlable volonté de défendre la justice, vous formez une équipe invincible contre le crime organisé!



ocean

actioN

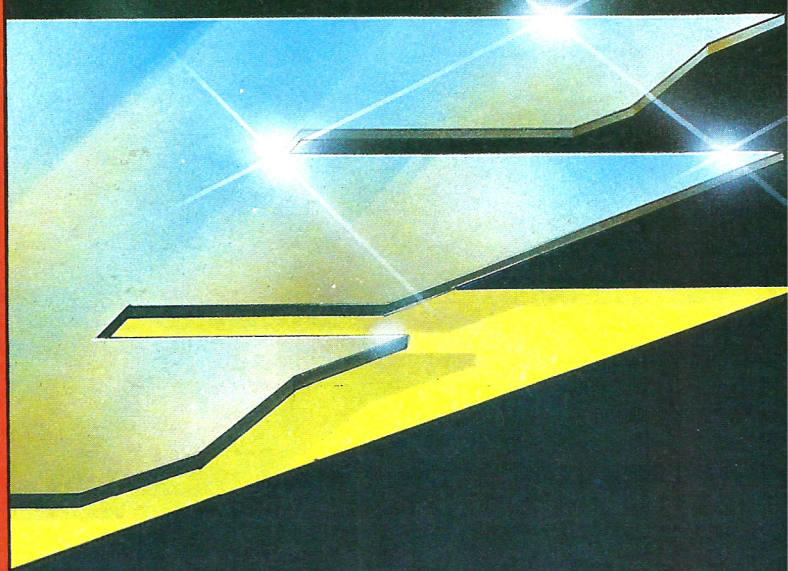


RAMBO

Le jeu officiel du célebre film Rambo! Entrez dans la peau de John Rambo et servez vous de toutes les armes qui sont à votre disposition pour libérer vos compatriotes des prisons cachées dans la jungle. Des frayeurs et de la sueur en perspective dans cet incroyable jeu d'action.

N.O.M.A.D

C.T. Cross, un dictateur qui vit dans une planète lointaine, a décidé de régner sur l'univers. Les responsables des autres planètes veulent mettre un terme définitif aux agissements de ce maniaque. Pour y parvenir seul un robot, NOMAD pourra déjouer les systèmes de protection qui entourent le dictateur. A vous de piloter ce robot!



ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
TEL 93 42 57 12

OFFRE SPECIALE

PACK 6 JEUX
(CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.



198F TTC au lieu de 594F

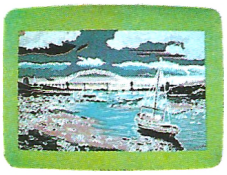


US GOLD 1 *(CASSETTE)*
US GOLD 2 *(DISQUETTE)*

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.

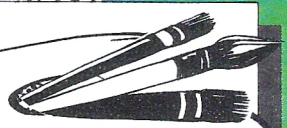
78F TTC au lieu de 120F

118F TTC au lieu de 180F



SALUT L'ARTISTE: *(CASSETTE)*

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.



98F TTC au lieu de 185F

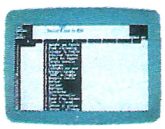
UTILITAIRES *(CASSETTES)*



INITIATION AU BASIC

Un apprentissage simple, clair et complet pour tous ceux qui veulent programmer leur Amstrad.

198F TTC au lieu de 245F



EASY AMSCALC

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.

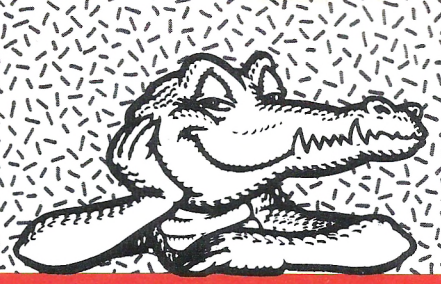
148F TTC au lieu de 245F



MASTER FILE

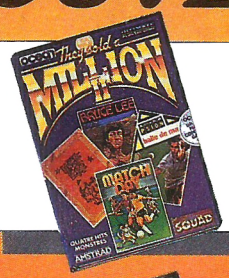
Gérez, triez, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.

198F TTC au lieu de 290F



AMSOFT

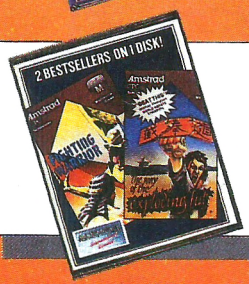
NOUVEAUTÉS



US GOLD 3 *(CASSETTE)*
US GOLD 4 *(DISQUETTE)*

Quatre leaders du hit parade logiciel pour Amstrad: Bruce Lee, Balle de Match, Match Day, Knight Lore.

120F TTC **180F TTC**



PACK 1955 *(DISQUETTE)*

The Way Of Exploding Fist: un fantastique jeu de Karaté pour un ou deux joueurs.
Warrior: passionnant jeu de guerre.

240F TTC



SPITFIRE 40 *(DISQUETTE)*

Un excellent simulateur de vol avec possibilités de combat aérien.

169F TTC

VIDEO SHOP
50, rue de Richelieu
75001 - PARIS

GENERAL VIDEO
10, bd. de Strasbourg
75010 - PARIS

A.M.I.E
11, bd. Voltaire
75011 - PARIS

HYPER CB
183, rue St Charles
75015 - PARIS

MICRO FOLIE'S
4, rue André Chénier
78000 - VERSAILLES

LOISITECH
83, av. Faidherbe
93106 - MONTREUIL

VDMC
62 bis, av. Georges Clémenceau
94700 - MAISONS ALFORT

ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 - VINCENNES

LECOMTE S.A.R.L.
31, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHEIN - les - BAINS

CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis
13006 - MARSEILLE

MICROLUDE
44, rue Saint Yon
17000 - LA ROCHELLE

KEMPER INFORMATIQUE
72-74, av. de la Libération
29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 - TOULOUSE

MICRO DIFFUSION
6-8, rue Fernand Philippart
33000 - BORDEAUX

ESPACE MICRO
47, av. Alsace Lorraine
38000 - GRENOBLE

MICRONAUTE
9, rue Urvoy St Bedan
44000 - NANTES

M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
45140 - St JEAN DE RUELLE

TEMPS 01
17, place Molière
49000 - ANGERS

LOGIMICRO LERTHIER
2, av. de Laon
51100 - REIMS

GRYCHTA FRERES
1, rue de la Fontaine
57000 - METZ

MICROPUCE
87, bd de Valmy
59650 - VILLENEUVE D'ASCQ

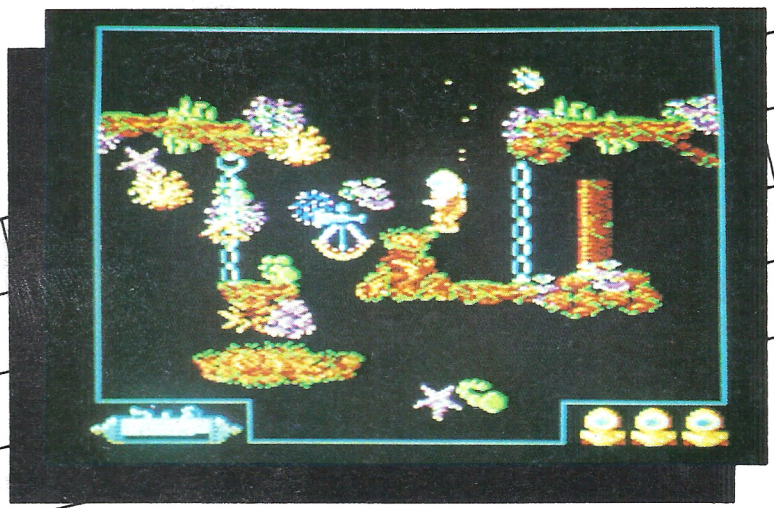
PALAIS DE LA TELEVISION
Centre Commercial Place des Halles
67000 - STRASBOURG

MICRO BOUTIQUE
37, passage de l'Argue
69002 - LYON

VIDEO PLAY
C.C. Barnéoud
83160 - LA VALETTE

Ces produits sont également en vente par correspondance aux adresses ci-dessus.

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



MAGIC

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAY

Disponible

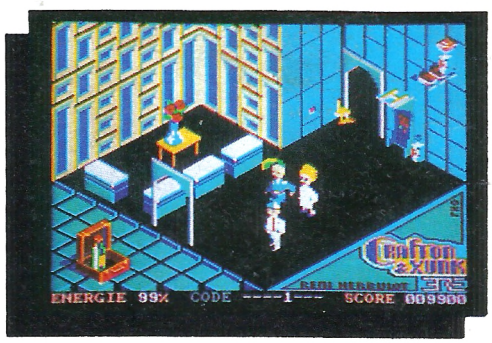
Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcourus d'animaux 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