AMSTRAD MAGAZINE

N°30

AMMAG

CPC PCW - PC

# 1988: votre magazine change de titre

## Dossier : et la B.D. devint micro




M 1157 - 30 - 20,00 F

3791157020009 00300

BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 $CAN

NUMERO SPECIAL

# 26 JANVIER 1988 : L'
# DANS LA PRESSE

**DÈS SON NUMÉRO 31**

**AMSTRAD**
MAGAZINE

**DEVIENT**

**AMMAG**
CPC PCW – PC

## LE CONTENU RESTE INCHANGÉ

**LES ABONNÉS VOIENT**
**LEUR ABONNEMENT**
**SE POURSUIVRE SANS CHANGEMENT**

# 26 JANVI
# UN NO

AM PRO

PC PCW

N° 1

en cadeau



LE MENSUEL PRO

POUR L'USAGE PRO DE VOTRE AMSTRAD

TRAVAILLER SUR PC ET PCW

Le n° 1
d'une nouvelle revue
entièrement consacrée aux
applications professionnelles sur votre Amstrad

Réservez d'i

# ER 1988 : LE DEUXIÈME
# UVEAU MAGAZINE SUR

## LE N° 1 DE LA PRESSE AMSTRAD SE MET "SUR SON 31"

## UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE:

## LES DEUX MAGAZINES SONT DISTRIBUÉS ENSEMBLE

**N° 31**

AMMAG
CPC PCW – PC

+

**N° 1**

AMPRO
PC PCW

(25 F seulement)

*ugence ce double numéro chez votre marchand de journa*

# ÉVÉNEMENT AMSTRAD

AMMAG

CPC

PCW – PC



N°31

## JOUER, S'INFORMER, PROGRAMMER, BIDOUILLER, TRAVAILLER SUR VOTRE AMSTRAD

300 000 lecteurs

Nouvelle appellation d'Amstrad magazine

# PREPAREZ-VOUS . . . ELITE PRESENTE TROIS DE SES MEILLEURS JEUX . . .

elite

**Elite Systems SARL**
1 Voie Félix Eboué,
94000 Créteil, Paris
Tél: **43.39.23.21**
Télex: 220 064, ext 3076

Spectrum – Cassette
Amstrad – Cassette
Amstrad – Disque
Commodore – Cassette
Commodore – Disque
CB/Chèque bancaire

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




## THUNDERCATS

Liono, le chef intrépide des Thundercats, est contraint d'accepter un combat désespéré pour récupérer l'"Epée des augures" et le fabuleux "Oeil de Thundera", source de mystérieux pouvoir des Thundercats.




## 6-PAK VOLUME 2

Suite du célèbre 6-PAK – les meilleurs jeux de 1986.
International Karate – System 3
Into the Eagles Nest – Pandora
ACE – Cascade
Light Force – Faster Than Light
Shockway Rider – Faster Than Light
Batty – previously unreleased




## BUGGY BOY

La classique machine à sous de Tatsumi fut l'un des jeux les plus "nouveau" et excitants jamais inventés. Aujourd'hui, vous pouvez profiter pleinement de l'excitation brutale créée par Buggy Boy sur votre propre ordinateur.

SOMMAIRE

# AMSTRAD MAGAZINE

## SOMMAIRE
## N° 30 JANVIER 88

### News


1988 : une page est tournée ..... 8
Loto sportif, une nouvelle façon de gagner 10
Grand prix US Gold/RKB, la finale ..... 15
Guides SOS de Micro Application, des réponses à toutes les questions ..... 16
PCW 9512 big promo ..... 17
Gérez vos cagnottes ..... 18


### Softs


Renegade / Jack the nipper II ..... 28
Rygar ..... 30
California Games ..... 34
Magic Sound ..... 35
Super Ski ..... 36
Quad ..... 37
Gauntlet II ..... 38
Ramparts ..... 42
Bob Morane ..... 44
Birdie ..... 51
Driller ..... 54
Crash Garett ..... 67
Oxphar ..... 70
Qin / L'Œil de Set ..... 73
Turlogh le Rodeur ..... 83
Basil the great détective ..... 84


### Amstrad Pro


News ..... 133
Initiation à Framework Premier ..... 140
Guide d'achat des Traitements de Texte .. 142
La D.A.O. avec Autosketch ..... 146
Walserve, complément à Valeur Plus ..... 149
Foxbase II + ..... 150
Microdraft ..... 152
Ability + ..... 154


### Trucs et bidouilles


Graphisme et Son : l'assembleur et le PSG 121
Comment apprendre les langages de l'informatique ..... 126
Les langages et leurs applications . 128
Initiation au Forth ..... 130


### Dossier


Et la B.D. devint micro ..... 60


### Reportage


Le PCW nous fait de l'électricité ..... 58


### Listings


Verlan ..... 86
Format 208 Ko ..... 88
Chasse à l'homme ..... 95
Ku Klux Klan ..... 106
Vérificateur V.2 ..... 119
Amsaisie ..... 120


### Divers


Hit Parade ..... 27
Help ..... 66
Concours Gremlin - Tour de Force ..... 82
Courrier ..... 80
PA ..... 162



**AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.**
**Directeur de la publication :** Jean Kaminsky.
**REDACTION. Directeur de la rédaction :** Jacques Eltabet.
**Rédacteur en chef :** Georges Brize. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Responsable rubrique Professionnelle :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Olivier Pavie, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, René-Paul Spiegel, Eric Mistelet. **Couverture :** Guy Poteau. **Illustrations :** Thiriet, Killofer.
**FABRICATION. Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balléríaud.
**ADMINISTRATION. Diffusion :** Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Christine Bedrines.
**Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.**
**Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
**Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** décembre 1987.
**Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto, SNIL.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



**Rejoignez-nous sur Microtel**

Dialoguez ! Echangez ! Apprenez ! Un bon plan ? Microtel ! Retrouvez toutes les infos concernant votre machine : Help, hits, tests, mea culpa etc. Pour tout voir, tout savoir c'est simple : **36.15 code MICROTEL**, le serveur complètement micro.





DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE




# 1988 : UNE PA

# AMSTRAD MAGAZINE CHANGE DE NOM

Rouge vert bleu sont les couleurs de base de la télévision et de votre moniteur. Elles sont et demeurent les couleurs de votre magazine. Vous savez qu'à partir de notre prochain numéro, le titre de couverture se modifie pour devenir AM-MAG. Bien entendu, le contenu reste inchangé, même si nous en profitons pour vous apporter quelques bonnes surprises : rubriques et perfectionnements divers.

Malheureusement pour nous, votre fidélité à l'égard du magazine a suscité quelques convoitises. Il y a quelques mois, grâce à des subtilités juridiques, AMSTRAD parvenait à nous interdire d'utiliser le titre que nous avions créé. (voir leur télex en fac-simile).

*L'accord d'origine pour le titre.*

PIE SERVICE GROUPES II

ETRAV C 220064F
156 1742
AMSFR 200101F

LE 5 JUIN 1985

TLX NO 4829

ATT. MR. KAMINSKY

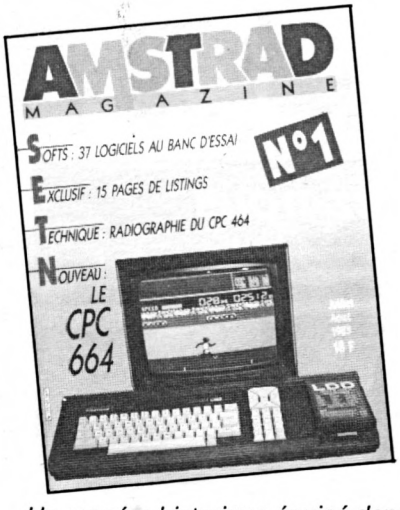
BONSOIR ICI AMSTRAD FRANCE

SUITE VOTRE TELEX POSITION 156 1455-
CONFIRMONS AUTORISATION D'UTILISER LE TITRE // AMSTRAD MAGAZINE//
SANS LIMITE DE DUREE, MAIS LE NOM D'AMSTRAD NE SAURAIT AVOIR LE
GRAPHISME DEPOSE PAR NS-
QUANT A LA COMPENSATIONNS LAISSONS CELA A VOTRE BON PLAISR

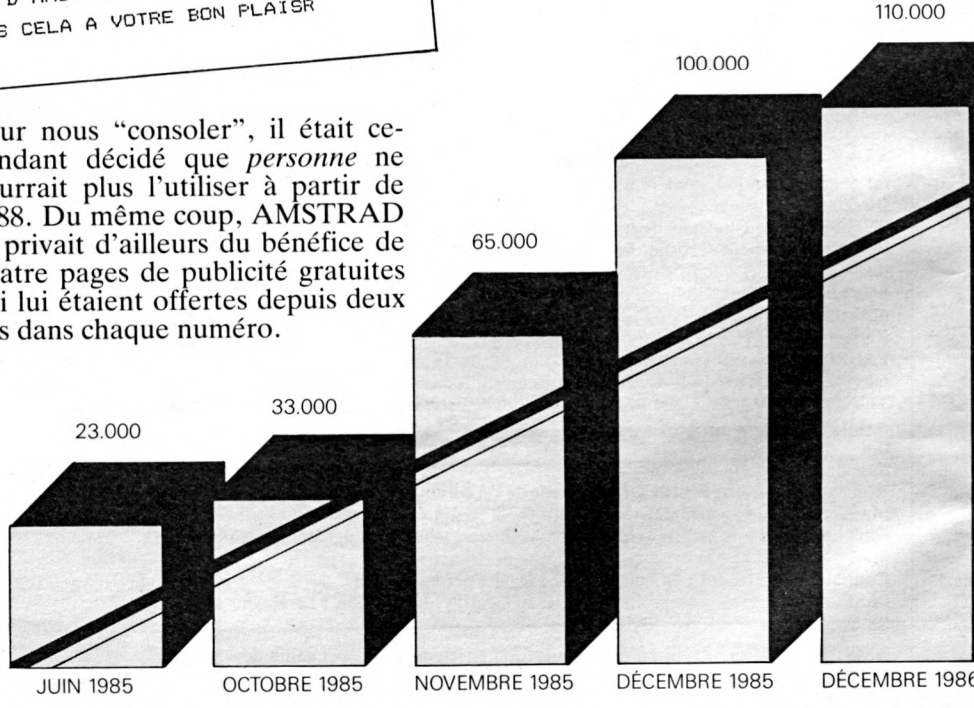
RECEVEZ NOS SALUTATIONS

Pour nous "consoler", il était cependant décidé que *personne* ne pourrait plus l'utiliser à partir de 1988. Du même coup, AMSTRAD se privait d'ailleurs du bénéfice de quatre pages de publicité gratuites qui lui étaient offertes depuis deux ans dans chaque numéro.

AMSTRAD MAGAZINE fut créé en juin 1985. Nous avons eu le coup de foudre pour le CPC et il est indiscutable que le magazine a contribué au succès de la marque. En six mois, à son lancement, le tirage était passé de 25 000 à 100 000 exemplaires. Aujourd'hui, il s'élève à 120 000, avec près de 90 000 exemplaires vendus. Etant donné que vous êtes en moyenne trois ou quatre à lire chacun des numéros en circulation, le magazine compte environ 300 000 lec-




*Un numéro historique épuisé depuis longtemps.*
*Tiré à 23 000 exemplaires seulement...*




*L'évolution du tirage : la plus forte croissance de la presse informatique.*

# GE EST TOURNEE

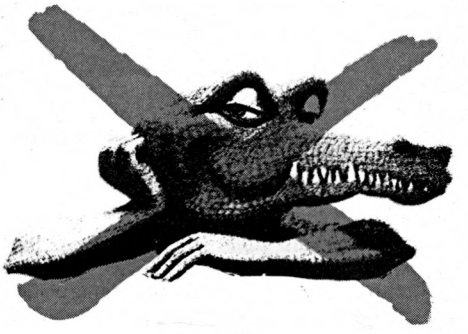
teurs. Ce chiffre impressionnant démontre l'incontestable besoin d'information des utilisateurs, auquel seul un magazine indépendant pouvait répondre.
Car les fabricants fabriquent, les distributeurs distribuent, les journalistes informent. Il serait malsain pour les consommateurs que ces fonctions s'inversent.

Bien sûr, vous avez remarqué qu'au même moment, un nouveau mensuel aux consonnances étrangement proches du titre d'AMSTRAD MAGAZINE naissait, avec la bénédiction d'AMSTRAD. Son patron : celui d'un distributeur, qui représentait notamment la marque au "SICOB" de septembre, à Paris. Pour notre part, nous demeurons sereins. Car nous savons que nous pouvons compter sur votre fidélité.

*Jean KAMINSKY*
*Editeur*
*et toute son équipe*



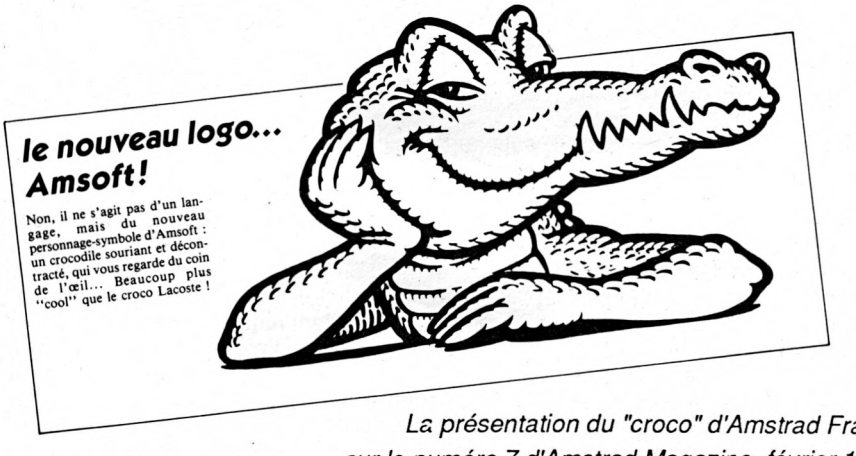

# AMSTRAD FRANCE CHANGE D'IMAGE



## Bye bye Croco !

Si de notre côté nous changeons de logo, la société Amstrad France, quant à elle a fait récemment ses adieux à son emblème fétiche. Le crocodile qui était apparu voici bientôt deux ans, en février 86, comme étant le symbole du "mordant informatique" est aujourd'hui remplacé par un Logo plus souple et surtout, moins agressif... Cette décision que nous avions cru pouvoir attribuer, selon des rumeurs, à l'insistance de la société Lacoste, pour des raisons de similitudes, a en fait été directement dictée par les hautes instances d'Amstrad International, autant dire par le grand manitou lui-même, j'ai nommé monsieur Alan Michael Sugar.

La seule et unique raison invoquée, et reprise par l'agence publicitaire Mendes France (responsable de la campagne d'Amstrad sur le territoire français) est l'uniformisation de l'image de la firme à l'échelle mondiale. Par ailleurs, si l'on se réfère à la publicité télévisée, le crocodile semble être encore, pour le moment du moins, le digne représentant des CPC. Cet abandon du logo signifierait-il à plus ou moins brève échéance, la disparition de l'ordinateur qui fut à l'origine de la renommée de la marque ? Mystère. Il n'en demeure pas moins que cela concorde avec une inquiétude sans cesse grandissante de la part de certains revendeurs, face aux difficultés d'approvisionnement en CPC qu'ils rencontrent. Nous tenterons, dans les mois à venir, de tirer au clair cette énigme. Dommage, pour le croco, car malgré ses grandes dents, il nous paraîssait bien sympathique. Espérons qu'en perdant son "mordant", Amstrad France y gagne en sagesse.




*La présentation du "croco" d'Amstrad France sur le numéro 7 d'Amstrad Magazine, février 1986.*

## TAO : TABULATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

La société TAO (Traduction Assistée par Ordinateur) International, spécialisée dans la traduction par ordinateur et la documentation industrielle, lance un utilitaire qui risque fort de séduire bon nombre d'utilisateurs de traitements de texte tels que Word, Wordperfect, Wordstar etc. et qui porte le nom d'AUTOTAB.
Autotab permet de générer automatiquement des tableaux jusqu'à dix fois plus rapidement qu'un utilisateur, même confirmé, de traitement de texte. Le logiciel crée lui-même ses tableaux à partir de saisies brutes en plaçant automatiquement tabulations, alignements (droite ou gauche) etc. Il sait également centrer et compter des lignes en vue de sauts de pages. Sur demande, il peut même tirer les traits. Ce logiciel améliorant les performances des traitements de texte coûte 1 000 francs HT et une disquete de démonstration est disponible pour 90 francs TTC.
TAO/Inter Trad, 54, rue de Ponthieu, 75008 Paris (ou)
TAO International, 343, bd Romain Rolland, 13009 Marseille.

## Ademir, le soutien aux clubs

De nombreuses demandes nous parviennent fréquemment à la rédaction concernant les clubs informatiques. Malheureusement, ne disposant que de peu de renseignements en la matière, nous ne sommes souvent que d'un piètre secours. L'organisme Ademir ne répondra pas non plus à toutes les questions que peuvent se poser les particuliers. Par contre, il offre un certain nombre de services aux clubs d'informatique en milieu scolaire et est peut-être plus apte que nous ne le sommes à vous fournir une aide qui peut vous être précieuse.
L'Ademir (Association pour le Développement dans l'Enseignement de la Micro-Informatique et des Réseaux) a plusieurs cordes à son arc : prêt de matériel, bulletins d'information, service d'SOS informatique et télématique, etc... Les clubs Ademir ont actuellement deux ouvrages à leur actif : l'informatique au service de la lecture, livre dont le thème est l'analyse critique des logiciels de lecture (50 F) et une revue bi-mestrielles le monstre de l'info à l'école qui offre une source d'informations concrètes et pratiques de la pédagogie autour du nanoréseau (60 F). L'Ademir c'est également un certain nombre de logiciels dont Eval, ouvrage et logiciel récapitulatifs des tests d'évaluation à l'école élémentaire et P.A.S sur PC et nanoréseau, logiciel dont le but est d'entrainer les enfants à faire face aux accidents domestiques, etc. Pour de plus amples renseignements, s'adresser au 16.1 45.44.70.73, ou Minitel : 36.14 code ADEMIR. Ademir, 9 rue Huysmans 75006 Paris.

## Loto Sportif, une nouvelle façon de gagner...

Vous n'êtes pas forcément passionné de football ni de statistiques sportives, mais si l'occasion vous était offerte de figurer parmi les gagnants du Loto Sportif, vous ne feriez certainement pas la grimace...
Le nouveau service Minitel, (décidément on ne peut plus faire un pas sans entendre parler télématique !), dont le nom est LEFOOT aborde l'étude des lotos sportifs de chaque semaine selon deux paramètres : primo, il analyse de manière rigoureusement scientifique les résultats des matchs passés, la forme physique des équipes, etc..., secundo, il utilise le principe du biorythme adapté à chaque joueur. Le tout débouche sur la présentation de grilles type proposées sur les écrans de Lefoot.
Pour compléter cet aspect bassement matérialiste, Lefoot offre un sommaire destiné à satisfaire les fanas du ballon rond : nouvelles fraîches, articles de fond sur l'historique du foot, etc... Mais ce n'est encore pas tout, puisque Lefoot contient également un jeu : le Top - Peno, basé à la fois sur le Quizz et un jeu d'animation. Pour clôre l'ensemble, Lefoot propose jusqu'au 9 janvier 88, 20 heures, un super concours dont les enjeux sont trois voyages d'une valeur respective de 10 000, 5 000 et 3 000 F. Pour jouer et surtout pour gagner, c'est très simple, il suffit de taper 36 15 code Lefoot.

## Amstrad TEL 95, un nouveau venu dans la télématique

L'ordinateur et *a fortiori* les logiciels de télécommunication sont une porte ouverte à de nouvelles vocations. La meilleure des preuves qui soit est l'apparition en de multiples endroits de petits serveurs réalisés par des amateurs. Le dernier en date, à notre connaissance, est le serveur Amstrad Tel 95 confectionné pour les besoins de la cause par J-M. Fillette demeurant à Pontoise, et à but évidemment non lucratif.
Ce serveur accessible par le 16 34.22.09.22 propose une douzaine de rubriques dont les trucs et astuces (tiens cela me rappelle étrangement quelque chose...), les pokes (gare aux pirates en herbe), les petites annonces, etc. Encore un dernier détail, Amstrad Tel 95 est ouvert tous les jours de 18 à 14 h le lendemain. Il fonctionne donc la nuit et offre ainsi la possibilité aux minitelistes économes de bénéficier des tarifs réduits. Contact : Jean-Marc Fillette, 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise

## VIF passe aux packs

Jusqu'à aujourd'hui, la société VIF ne s'était consacrée qu'à la distribution de logiciels du domaine public. L'évolution aidant, elle propose désormais une gamme complète de packs de logiciels Freeware, mais cette fois-ci réunis par thème, le tout livré avec un manuel en français. Parmi les trois gammes d'ordinateurs visés se trouvent, bien évidemment les PC et compatibles. Chaque VifPack en version 51/4 est commercialisé au prix de 199 F. D'ores et déjà au menu, figurent cinq packs : *Jeux,* contenant cinq jeux d'aventure, d'arcade et de réflexion; *Graphique,* doté également de cinq programmes destinés au dessin ou à la fusion des graphiques ; *Education,* trois programmes sur l'A.D.N, le latin et les mathématiques ; *Utilitaires,* cinq programmes pour capturer des images d'écrans, imprimer avec de nouvelles fontes ou encore créer des fichiers; et enfin, le pack professionnel comportant trois programmes, dont un traitement de texte, un mailing et un gestionnaire de compte bancaire. Les VifPacks ayant été testés lors du Sicob sont déjà assurés d'un succès important, notamment en raison de leur étonnant rapport qualité/prix. Pour de plus amples renseignements, vous adresser à : Patrick Le Granché - VIF - 50, rue Benoît-Malon 94250 Gentilly. Tél : (1) 47.40.09.11.

VIF micro

## May Institute : l'info-anglais n'est plus un mystère

La principale difficulté de l'informatique, si l'on veut dépasser le stade du pianotage sur Minitel, réside dans l'apprentissage et la maîtrise de l'Anglais de l'informatique. Tous ceux qui touchent de près ou de loin à l'informatique, opérateurs, pupitreurs, programmeurs, etc, doivent impérativement assimiler un vocabulaire spécifique pour être réellement performants. Grâce à l'E.A.O (Enseignement Assisté par l'Ordinateur) imaginé et mis au point par le linguiste et pédagogue John B. May, il n'est plus nécessaire d'être parfaitement bilingue. Seule une pratique de l'anglais durant deux ans lors des étude secondaires permet d'accéder sans problème à cet enseignement qui offre à l'élève au bout du compte la possibilité de déchiffrer aisément les notices d'emploi, les brochures, les journaux professionnels, et autres textes d'apparence rébarbative. Pour de plus amples renseignements, s'adresser au 45.22.16.19.

## Wing's : dernière minute

Cette information aurait dû



: DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# AMSTRAD MAGAZINE

HORS SERIE

25 F

**Comment choisir**

**votre ordinateur et son imprimante,**

**ses interfaces, ses périphériques et accessoires...**

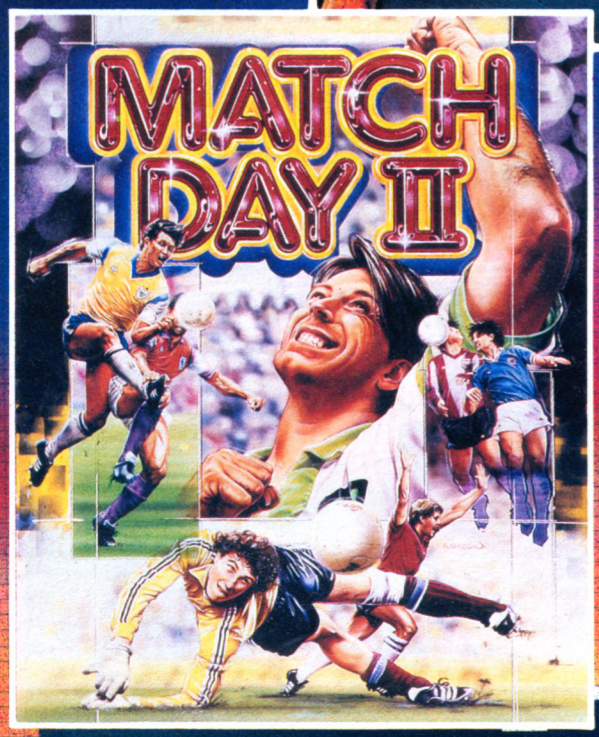


# SPECIAL MATERIEL

M 1896 - 4 H - 25,00 F-RD

3791896025006 00045






OCE

# BOURRE

Grâce aux commentaires des utilisateurs, il nous a été possible de mettre au point ce NOUVEAU Match Day, une des meilleurs simulations informatique de match de football. DIAMOND DEFLECTION SYSTEM™ permet au ballon de rebondir de façon réaliste avec musique et effets sonores le meilleur match de football disponible pour votre micro.



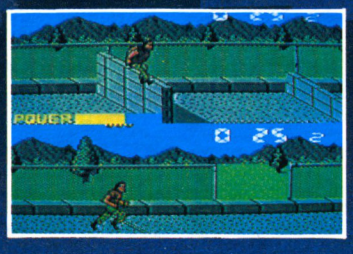


Il vous faudra vous infiltrer dans le quartier genéral des Rebelles Etrangers dans ce succès des jeux KONAMI. Négocier des champs électriques et surmonter vague après vague de guérilleros fanatiques. Un jeu indispensable à tous les inconditionnés de jeux d'arcades!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEA

# DE BITS

Enrôlez-vous et devenez capitaine, si vous avez assez de cran, dans "COMBAT SCHOOL." Frayez-vous un chemin à travers sept épreuves épuisantes dans ce succès des jeux d' arcades KONAMI et si vous n'y parvenez pas, vous avez droit à une épreuve de pénalité ou vous êtes éliminé!





Des superpuissances et super-héros font de "PHANTOM CLUB" un jeu à ne manquer à aucun prix-Avec de l'action et des aventures à trois dimensions, beaucoup d'animation et des graphiques renversants.

UNEUF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.

## FROZARDA




**FROZARDA :** Votre belle enlevée. Un vampire sadique. Une belle-mère vraiment Belle-mère. Voilà l'ambiance. Alors prenez votre courage à deux mains et préparez-vous à affronter le piège éternel. **Le manoir du Comte FROZARDA.**

## MARMELADE

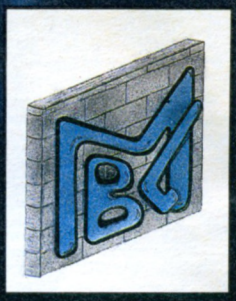



**MARMELADE :** Un détective en imper mastic, la clope au bec, sa femme toujours absente, c'est **S. MARLOW** la terreur des gangs ! L'aiderez-vous dans sa quête de la justice, et de l'ordre ?

## RAT CONNECTION




**RAT CONNECTION :** Détective au doux museau. Un flair de chien, une patience de chat, une vue de rapace, une force de taureau, une mémoire d'éléphant, la ruse du renard : c'est vous ! dans **RAT CONNECTION.** Un RAT de la plus belle espèce.




# DES SOFTS D'ENFER !...

## gagnez de l'argent en créant un jeu !

Vous avez créé un jeu.
Vous désirez l'éditer sans problème.
Vous voulez gagner de l'argent avec ce programme.

**MBC vous offre offre tout cela !**

- Votre jeu est prêt à être édité sans avoir à le retoucher.
- Votre scénario est original, bien construit, bien développé.
- Votre jeu s'adresse aux AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 - ATARI 520 ST, 1040 ST et Compatibles PC.

**Alors MBC vous offre 55 % des bénéfices de la vente***

**Pour tous renseignements : ☎ 27.68.00.00 - M. FREZARD**

* Aux conditions régies par le contrat.

# 8 PROGRAMMES EN 1

**C'est le copieur des copieurs !**
**Il a tous les atouts :**

- 99 % des protections K7 qui passent sur disquettes.
- Permet de visualiser et de modifier les ENTÊTES K7.
- Permet de visualiser les adresses des programmes/disquettes : c'est ENTÊTES DISQUE.
- TRANS DISQUE : qui transfert les fichiers standards de disques à K7.
- TRANS K7 : qui transfert les fichiers standards de K7 à disques.
- CHROMATON DISQUE : qui transfert les fichiers sans entête sur disque.
- CHROMATON K7 : qui transfert les fichiers sans entête sur K7 en format normal.
- DISCUTE : l'utilitaire disquette comprenant un archivage de K7/disques et un copieur Disquettes.
- TRANSFORM : qui passe les fichiers SPEEDLOCK K7/disques.




## TRANSFORMATEUR 3000

AMS 1/88

| | K7 | DISK |
|---|---|---|
| AMSTRAD FROZARDA | 120 F T.T.C. ☐ | 190 F T.T.C. ☐ |
| AMSTRAD MARMELADE | 100 F T.T.C. ☐ | 170 F T.T.C. ☐ |
| AMSTRAD RAT CONNECTION | 100 F T.T.C. ☐ | 170 F T.T.C. ☐ |
| TRANSFORMATEUR 3000 | | 390 F T.T.C. ☐ |

*Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à :*

**S.A.R.L. MBC**
**Institut de Développement**
Rue de Louvroil
**59330 HAUTMONT**
S.A.R.L. au capital de 50.000 F - R.C.S. en cours

*Règlement :*

ces prix s'entendent hors port : 10 F
☐ par chèque à l'ordre de MBC.
☐ à réception + 20 F.

Votre nom : .....

Adresse : ..... Code postal ..... Signature

faire partie de notre rubrique professionnelle. Qu'à cela ne tienne, la voici donc déplacée mais tout de même présente. On peut désormais se procurer 3 nouveaux produits chez Wing's. Le plus intéressant à nos yeux est sans conteste un disque dur de 20 méga pour PCW (ils sont rares), le WD 2000 de Wortex. Le WD 2000 a un temps d'accès de 65 ms, ce qui le place légèrement en avance par rapport à ses concurrents du moment. De plus, il est totalement compatible avec le nouveau PCW 9512 et le Locoscript 2. Commercialisé avec le logiciel de partition et les câbles pour un prix de 7 000 à 8 000 F.

Les deux autres produits sont deux émanations directes de Locoscript, à ceci près que la langue utilisée dans chacun d'eux n'a plus rien de commun avec l'orginale. Le Locoscript arabisé a en effet dû subir de multiples transformations avant de pouvoir écrire, aussi bien à l'écran que sur l'imprimante en caractères Arabes. Il en est de même du Locoscript Grec. Ces deux nouveaux traitements de texte ouvrent indiscutablement de nouvelles voies commerciales au PCW qui en a bien besoin.

## Grand prix U.S. Gold/RKB : la finale

Comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier, la suite du concours Out Run, débuté lors de l'Amstrad Expo, a bien eu lieu sur le circuit des Etards le dimanche 15 novembre 1987. Il était alors bien trop tard pour vous communiquer quelque résultat que ce soit dans notre numéro 29. Aujourd'hui, nous pouvons vous donner de plus amples détails sur le déroulement des opérations. Tout d'abord, les finalistes de ce concours avaient été sélectionnés sur la machine d'arcade. Pendant trois jours, 1021 «Outrunners» se sont disputé la victoire. S'il vous a déjà été donné de jouer sur cette fantastique machine, vous conviendrez aisément de la difficulté que représente le fait d'atteindre le désert du 31e tableau. A l'issue de cette première partie, trente participants étaient sélectionnés, dont Laurent Yonker âgé de 17 ans parvenu à pulvériser tous les records par un score de plus de 13 millions.

Le dimanche suivant avait donc lieu la véritable rencontre, sur de vrais véhicules : les karts. Après de multiples épreuves éliminatoires, Christophe Roquet - 16 ans- s'octroyait la victoire et repartait avec son propre engin. Il n'y eut heureusement aucun incident à déplorer malgré le mauvais temps qui sévit tout au long de la journée. Si les trente participants se sont découvert une passion, Christophe, le grand gagnant a fait preuve de beaucoup de talent et qui sait, sa victoire lui a peut-être ouvert les portes sur une vocation... Après tout, n'est-il pas vrai que la plupart des grands champions de F1, Alain Prost entre autres, ont commencé par là...




## Magazine magnétique, il y a du nouveau

La société Micro-Passion nous annonce la création d'un nouveau mensuel magnétique sur Amstrad CPC. De présentation agréable, ce nouveau venu se décompose en deux parties distinctes. D'une part la face A qui contient dix rubriques, dont les tests de softs, les initiations, etc., et d'autre part la face B réservée exclusivement aux softs (jeux, utilitaires et éducatifs). Le contenu de la première édition, bien que très divertissant, n'en manque pas moins de sérieux ni d'ambition. Nous souhaitons donc à notre confrère un succès mérité et une longue vie. Prix de la cassette : 31 F, disquette : 55 F. Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à Micro-Passion - 33 bis, rue Carnot 77400 Thorigny.

UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS
3615 code AMIE
A.M.I.E.
Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS — AMIGA : DIDIER ATARI : THIERRY AMSTRAD : FREDERIC
AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne (Sauf Promo bien sûr!) PLUS — VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +
AMIE vous garantie PLUS — 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

LA PENSEE DU MOIS
*Noël en décembre...*
*... En janvier, logiciels et librairie chez AMIE*

LE CONSEIL D'AMIE
Pour une qualité graphique maxi utilisez toujours le moniteur préconisé par le constructeur.
Exemple :
Pour Atari . . moniteur couleur SM 1425
Pour Amiga . . . . moniteur couleur 1084

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

COMMANDEZ
Par téléphone . . . ALLO RACHEL 43.57.96.89
Par courrier . . . . Bon de commande ci-dessous
Par minitel . . . . . 3615 code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

CONSOMMABLES 100 F

| RUBANS | DISQUETTES |
|---|---|
| MPS 801 (x2) | 3'' SF (x5) |
| MPS 803 (x2) | 3'' 1/2 DF DD (x10) |
| CITIZEN 120D (x1) | 5'' 1/4 DF DD (x20) |
| STAR NL10 (x1) | K7 20 mn (x20) |
| DMP 2 ou 3000 (x2) | 1000 feuilles papier listing |

IMPRIMANTES

| | 9 aiguilles | | 24 aiguilles | |
|---|---|---|---|---|
| STAR | NL 10 | 2850 | NB24-10 | 5990 |
| CITIZEN | 120D | 1950 | MQP45 | 6990 |
| EPSON | LX800 | 2995 | LQ1000 | 8980 |
| NEC | | | NEC P6 | 6990 |

COULEUR
Star OKI20 : 2490 Citizen MPS 1500C : 3390
Epson PJ 1080A : 9500 Nec JX 720 : 16500

COLLECTIVITE
ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

BON DE COMMANDE AMIE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom . . . . . Prénom . . . . . N° . . . rue . . . . . .
Code Postal . . . . . Ville . . . . . Tél . . . . . .
Mon ordinateur est un : réf . . . . . .

| article | quantité | prix unit | mont. |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Mont. Total : | |

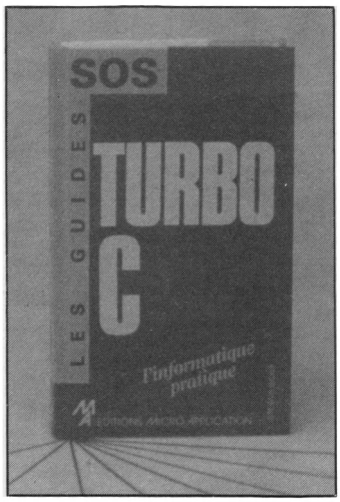
+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque
CB N° CCP . . . Date de validité
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

AMS 1/88

## RYU REVUGUIDE : AVOIR TOUTE LA PRESSE À DOMICILE

Il y a tant de revues et d'articles intéressants... L'idéal est donc, ne pouvant toutes les feuilleter, d'avoir un service qui puisse se charger de la centralisation des informations et des articles présentés chaque mois. C'est désormais chose faite : vous pouvez, par exemple, regarder tranquillement chez vous le sommaire d'Amstrad Magazine ou de toute autre revue. Il vous suffit, pour cela, de disposer d'un Minitel (ou d'un émulateur sur micro) et de passer par le 36-15 code RVU. Régulièrement réactualisé, ce service répertorie, pour le moment, une cinquantaine de revues (l'objectif étant de 200) avec sommaires, rubriques et parfois résumés d'articles. Si vous recherchez un article sur un thème bien précis (RVU regroupe de très nombreuses catégories), n'oubliez pas de consulter le 36-15 RVU.

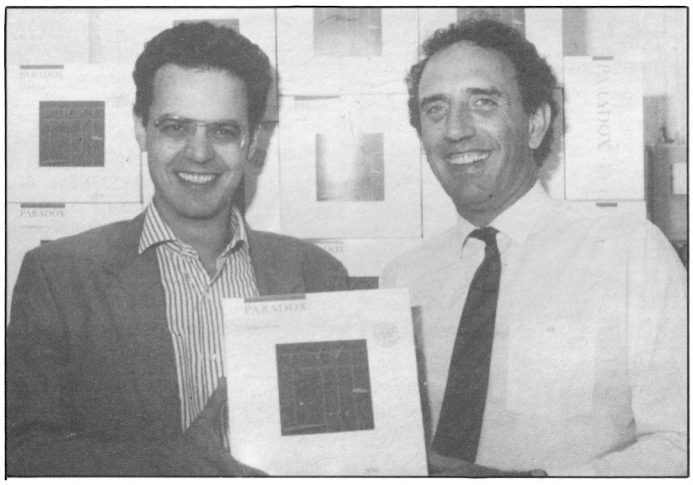


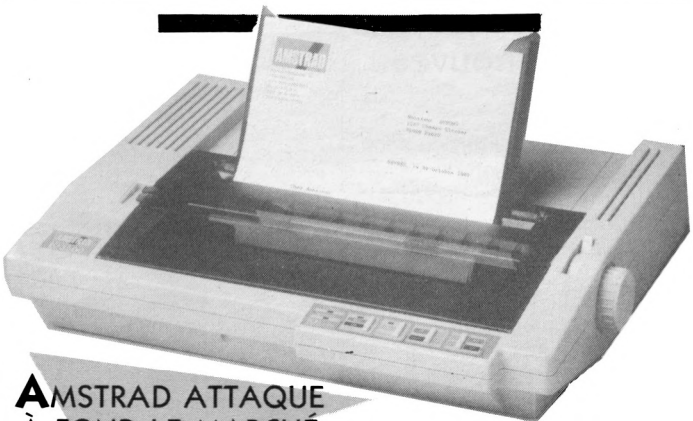

## GUIDES SOS DE MICRO-APPLICATION : "DES RÉPONSES A TOUTES LES PAGES"

L'ennuyeux, avec les logiciels professionnels, c'est que les notices et tutorials "volumineux" (mais très utiles lors de l'apprentissage du produit), encombrent rapidement les bureaux des utilisateurs "branchés". Heureusement Micro-Application a pensé à vous : Conscient que ces notices sont encombrantes mais à garder absolument sous la main (qui peut retenir plusieurs centaines de pages de commandes et de procédures ?) pour référence, le célèbre éditeur propose la gamme "SOS..." qui comprend des ouvrages synthétiques sur les plus grands logiciels. Peu encombrants, les guides SOS regroupent l'ensemble des commandes ou essentiel à savoir d'un logiciel, c'est-à-dire en n'encombrant votre bureau que de la "substantifique moëlle" des manuels de Turbo C, Word, Turbo Pascal, GW Basic, etc.

## DES ACCORDS DE DISTRIBUTION ENTRE BORLAND ET EDN

Les sociétés Borland International et EDN (European Distribution Network) ont signé un accord de distribution en France du SGBD d'Ansa, "Paradox". Rappelons que Borland International a racheté Ansa Software, société américaine ayant développé Paradox, et que EDN était, jusqu'à ce rachat, distributeur exclusif sur la France de ce logiciel. Par les contrats signés, EDN devient distributeur de l'ensemble de la gamme bureautique de Borland et la distribution de Paradox. EDN apportera, par son expérience du logiciel, ses connaissances et son appui techniques à l'équipe Borland et aux utilisateurs de ce logiciel.



## AMSTRAD ATTAQUE À FOND LE MARCHÉ DES IMPRIMANTES

Avec le lancement de la LQ 3500, imprimante 24 aiguilles à un prix — modique — de 3 390 F, Amstrad confirme sa volonté de devenir rapidement l'un des leaders du marché français des imprimantes. La gamme Amstrad comptait, jusqu'à présent, trois modèles : la DMP 2000 (vendue, d'après Amstrad France, à plus de 20 000 exemplaires sur les douze derniers mois), la DMP 3160 (ex-DMP 3000 à 160 cps) et la DMP 4000. Amstrad France, qui annonce avoir vendu, durant les douze derniers mois, plus de 62 400 imprimantes a pour objectif, pour 1988, la barre des 100 000 unités pour le seul marché français.

## RENFORCEMENT DE L'ÉQUIPE DE VENTE CHEZ BORLAND

Les professionnels de l'informatique seront sûrement intéressés d'apprendre l'arrivée de Mme Marie-Eve Schauber, chargée d'animer, sous la direction de M. Joël Poggiale, directeur commercial, l'équipe de vente Borland dans le secteur de la distribution.

## A.B.E. : DES COFFRETS POUR TOUS LES BESOINS

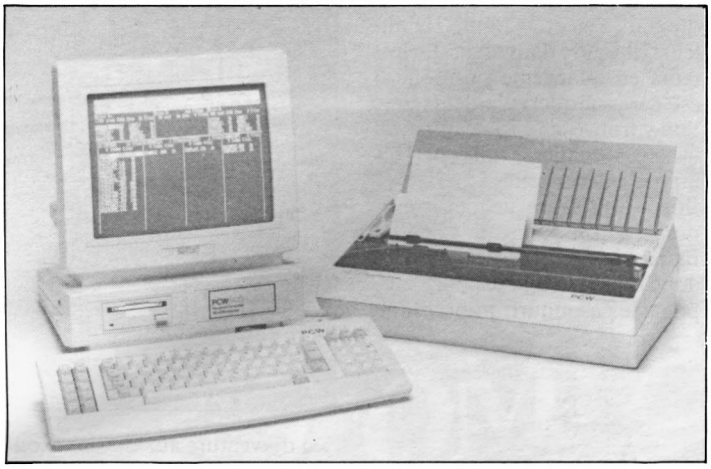
ABE (Atelier de Bobinage et d'Electronique) propose une solution à vos problèmes éventuels de Kits sans boîtiers... Vous avez besoin d'un boîtier "sur mesures" ? ABE travaille le plastique comme la tôle et vous propose donc une solution personnalisée en prototype, petites et moyennes séries, à des prix compétitifs. Les bidouilleurs de tous poils et professionnels du kit ou de la réalisation "à façon" ont le droit de jubiler de contentement...
A.B.E. : 24, rue Raymond-Lefèbvre, 94250 Gentilly.

## UBI SOFT ÇA DÉMÉNAGE

Ubi Soft, l'éditeur Français est en cette fin d'année extrèmement prolifique. Après l'OEil de Set et l'Anneau de Zangara, puis l'adaptation sur CPC du soft le Necromangen (une aventure dont vous êtes le héros) nous arrivent en ce mois de décembre "Peur sur Amity Ville", "Masque +" et "La Chose".
Peu avant courant octobre était sorti "Le Maître des Ames"... voici assurément un éditeur qui "déménage".
D'autre part Ubi Soft ne fait pas seulement de l'édition, il distribue également de grandes maisons anglo-saxonnes et américaines, en voici quelques-unes : Electronic Arts, CRL, Mirror Soft, FTL, Spectrum Holobyte, Mindscape Novagen, Origin system, SSD Elite, Domark... Ainsi que le japonnais Konami (en K 7 exclusivement).



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE



## PCW 9512, Big promo !

Le très attendu PCW 9512 (traitement de texte professionnel), devrait dès à présent être disponible chez nous, avec son imprimante à Marguerite, au prix de 5 490 F HT. La société Amstrad, dans le but louable de promouvoir son nouveau produit, propose avec l'appareil (sans augmentation de prix), une cassette d'autoformation et un livret d'initiation sous forme de bande dessinée (B.D. qui ne doit pas manquer de sérieux, puisque conçue par des universitaires et des spécialistes de la formation). Outre cet effort de marketing conséquent, Amstrad offre le luxe d'une assistance téléphonique de huit personnes, afin de satisfaire, au mieux, les demandes plus spécifiques des utilisateurs (numéro magique communiqué lors de l'achat). Tout cela pour un seul produit, chapeau ! Pas de quoi s'étonner, puisqu'avec ce matériel haut de gamme au design très professionnel, Amstrad ambitionne de pénétrer plus avant le marché professionnel.

## Wordperfect corporation, une progression fulgurante

Tout grand utilisateur de traitement de texte connaît Wordperfect, tout au moins de nom. Il s'agit en effet d'une sommité en la matière, tant d'un point de vue qualitatif que par rapport au nombre d'exemplaires vendus dans le monde. Selon les résultats enregistrés en 86, il apparaît que Wordperfect détient à lui seul 30 % du marché des traitements de textes, loin devant tous les autres. Face à un tel succès, la société n'a pu que progresser et c'est ainsi que les effectifs sont passés de 356 à 450 personnes entre 86 et 87, alors que le chiffre d'affaires doublait durant la même période, parvenant à 110 millions de dollars.

## TÉMOIGNAGES

Certains d'entre vous se souviendrons peut-être de la news datant de quelques mois déjà et qui signalait l'arrivée à notre rédaction d'un recueil, particulier il est vrai, édité par une congrégation religieuse (dont nous tairons cette fois-ci le nom, de peur d'autres représailles encore plus véhémentes), et que nous avions qualifié, à juste titre d'ailleurs de superbe livre. Mal nous en a pris, puisque cela nous valu durant plusieurs semaines des courriers nous reprochant tous à l'unanimité, une prise de position qui assurément relevait d'une erreur d'expression. L'ambiguité de la langue française avait une fois de plus joué en notre défaveur. En effet, l'adjectif ''superbe'' s'appliquait à la reliure, à la couverture ainsi qu'à la présentation, mais absolument pas au contenu.



UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

UNITES CENTRALES

| | | |
|---|---|---|
| CPC 464 M | Lecteur K7 Moniteur Mono | 1990 |
| CPC 464 C | Lecteur K7 Moniteur Couleur | 2990 |
| CPC 6128 M | Lecteur Disk Moniteur Mono | 2990 |
| CPC 6128 C | Lecteur Disk Moniteur Couleur | 3990 |

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

| | | | |
|---|---|---|---|
| *EXTENSION MEMOIRE* | | RALLONGE 464 | 130 |
| 64 K RAM DK' TRONICS | 490 | RALLONGE 6128 | 160 |
| 256 K RAM | 990 | PERITEL | 150 |
| 256 K SILICON DISK | 990 | CENTRONICS | 150 |
| *INTERFACES* | | CABLE MAGNETO | 70 |
| RS 232 | 590 | *GRAPHIQUE - VIDEO* | |
| ADAPTATEUR MP1 | 390 | TABLETTE GRAPHIQUE | |
| ADAPTATEUR MP2 | 490 | GRAPHISOPE II | 990 |
| MULTIFACE II | 570 | CRAYON OPTIQUE 464 DART | 350 |
| *TELEMATIQUE* | | CRAYON OPTIQUE 6128 DART | 690 |
| MODEM DTL 2000 | 1590 | SCANNER DART | 790 |
| MODEM DTL 2000 + | 1990 | TUNER TELE | 1390 |
| EMULATEUR MINITEL KENTEL | 390 | DIGITALISEUR VIDI | 990 |
| LECTEURS/IMPRIMANTES | | SOURIS AMX | 690 |
| CASSETTE | 300 | *AUDIO* | |
| DISQUE DD1 | 1690 | SYNTHETISEUR VOCAL | 540 |
| DISQUE FD1 | 1590 | SYNTHETISEUR MUSICAL | 980 |
| DMP 2000 | 1690 | CLAVIER MUSICAL | 1350 |
| *CABLES* | | DIGITAL DRUM | 370 |
| DOUBLEUR | | INTERFACE MIDI | 500 |
| JOYSTICK | 100 | | |

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F



LIBRAIRIE

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *MICRO APPLICATION* | | *PSI* | | *SYBEX* | |
| TRUCS ET ASTUCES | 149 | LA DECOUVERTE | | JEUX | |
| PROGRAMMES BASIC | 129 | DE L'AMST | 115 | DE REFLEXION | 78 |
| AMSTRAD OUVRE TOI LA BIBLE | 99 | 102 PROGRAMMES | 120 | JEUX D'ACTION | 58 |
| DU PROGRAMMEUR | 249 | AMSTRAD EN FAMILLE | 120 | 1er PROGRAMME | 108 |
| LE LANGAGE | | CLEFS POUR | | PROGRAMMES | 82 |
| MACHINE | 129 | AMSTRAD N° | 140 | PROGRAM | |
| GRAPHISME ET SON | 129 | TURBO PASCAL | 135 | EN ASSEMBL | 108 |
| PEEKS ET POKES | 99 | CPM PLUS | 100 | CP/M PLUS | 148 |
| LIVRE DU | | ASSEMBLEUR | 105 | CP/M 2.2 | 128 |
| LECTEUR DISK | 149 | BASIC | 100 | GUIDE | |
| LE LIVRE DU CPM | 149 | BASIC PLUS | 100 | DU GRAPHISME | 108 |
| LA BIBLE DU 6128 | 199 | GRAPHISME | | GUIDE DU CP/M | 148 |
| | | EN ASSEMBLEUR | 145 | GUIDE DU BASIC | 128 |

PAYEZ EN 4 FOIS

LOGICIELS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *EDUCATIF* | | SDI | 95/139 | ROAD RUNNER | 95/145 |
| ALGEBRE | 195/220 | COBRA | 95/139 | SAMOURAI | |
| EQUATION | | MISSION | 95/139 | TRILOGY | 89/139 |
| INEQUATION | 195/220 | LE MAITRE DES | | STAR RAIDER | 95/145 |
| MOTS CROISES | 195/220 | AMES | 95/139 | TANK | 89/139 |
| DEMONSTRATION | | GAME OVER | 95/139 | THE PAWN | /189 |
| GEOMETRIE | 195/220 | MASQUE | 95/139 | ULTRON 1 | |
| ORTHOGRAPHE | 195/220 | LES RIPOUX | 95/139 | WIZBALL | 89/139 |
| CARTE DE FRANCE | 195/220 | ARMY MOVE | 89/139 | WONDER BOY | 95/145 |
| CARTE D'EUROPE | 195/220 | ARCANOID | 89/139 | *SOCIETE* | |
| *GRAPHISME/MUSIC* | | ASPHALT | 115/165 | CHIFFRES ET DES | |
| SUPER PAINT | 390 | BARBARIAN | 95/139 | LETTRES | 168/220 |
| DR DRAW | 649 | BLACK MAGIC | 95/139 | MONOPOLY | |
| AMX PAGE MAKER | 600 | CANADAIR | 99/149 | SCRABB... | |
| ADVANCED MUSIC | 350 | COSAMOSTRA | 135/19. | | |
| *ARCADE/AVENTURE* | | CRAFTON XUNK | 135/195 | | |
| SOLOMON KEY | 95/139 | DWARF | 95/149 | | |
| L'ANNEAU DE ZEN | | DUNGEONS | 95/145 | | |
| GARAR | 95/139 | EXPRESS MAIDER | 89/139 | | |
| TAI PAN | 95/139 | FLASH | 139/195 | | |
| ACADEMY | 95/139 | GAUNTLET | 95/145 | | |
| RENEGATE | 95/139 | INDIANA JONES | 95/145 | | |
| SURVIVOR | 95/139 | KILLED UNTIL D. | 95/145 | | |
| PIRATES | 95/139 | LAST MISSION | 135/195 | | |
| BLUE BERRY | 95/139 | LIVING STONE | 135/195 | | |
| ROBINSON | | MAG MAX | 89/139 | | |
| CRUSOE | 95/139 | MARCHE | | | |
| MASK | 95/139 | A L'OMBRE | 145/195 | | |
| GLOBE TROTTER | 95/139 | MANHATTAN | 125/... | | |
| TUER N'EST PAS | | MASTER | | | |
| JOUER | 95/139 | OF UNIVERS | 95/145 | | |
| FREEDY HARDEST | 95/139 | MUTANTS | 89/139 | | |
| GUNSLINGER | 95/139 | NINJA | 95/145 | | |
| TEMPLIER | | PAPER BOY | 89/139 | | |
| D'ORVEN | 95/139 | PROHIBITION | 120/195 | | |
| | | QUARTET | 95/145 | | |

Liste non exhaustive

NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| Kygar | 95/145 |
| Indiana Jones | 95/145 |
| 720° | 95/145 |
| Gauntlet II | 99/139 |
| Quad | 169 |
| Frankestein | 92/139 |
| Xor | 92/139 |
| Thundercats | 145 |
| Super Sprint | 189 |
| Masque + | 145 |
| Necromancien | 105/155 |
| Pharaon | 179 |
| Cobra | 209 |
| Birdie | 195 |
| Forteresse | 119/189 |
| Live Ammo | 155 |
| Bivouac | 269 |
| Bob Morane | 269 |
| Iznogoud | |

114/159

CREDIT CREG IMMEDIAT

TOUS LES PRIX SONT TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 15

# GÉREZ VOS CAGNOTTES

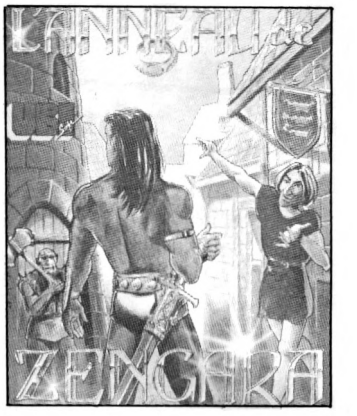
*La rentrée est synonyme de travail, c'est vrai. Mais comme nous ne sommes pas là pour jouer les bourreaux, nous survolerons comme à l'accoutumé les principaux titres de l'actualité ludique, parus ou à paraître. Après l'effort, le réconfort, n'est-il pas ?*

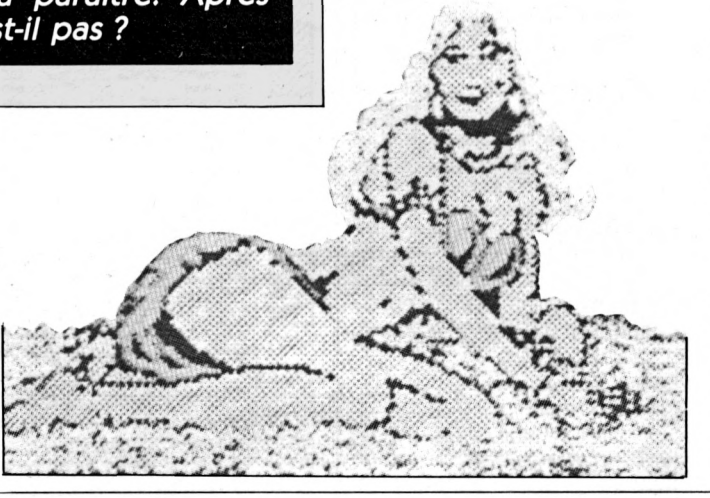
## ARRIVÉS

### L'ANNEAU DE ZANGARA

Ubi Soft

D'Ubi Soft, vous avez tous apprécié le fabuleux logiciel qu'était Fer et Flamme. D'ailleurs, il figure dans le hit des lecteurs en quatrième position. Il est à remarquer d'ailleurs que l'on y trouve cinq français parmi les six premiers, une performance intéressante.
Bon, je m'égare un peu, revenons à cet anneau. Fer et Flamme que vous connaissez donc tous (je l'espère pour vous, pour ne pas mourir idiot) est un



jeu d'aventure aux dessins excellents et à une gestion entièrement réalisée par icônes. De plus, ce logiciel est en français car édité par Ubi Soft.
Comme l'Anneau de Zangara est également distribué par le même éditeur, il est aussi en français. Si j'ai nommé Fer et Flamme c'est parce que l'Anneau de Zangara en est la suite. L'aventure est bien evidemment différente, mais le jeu est similaire. Cela est un bon point et permettra au connaisseur de partir dans cette aventure très facilement.

MagicSound
UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

TRANSFORMEZ VOTRE AMSTRAD EN SYNTHÉTISEUR OU EN STUDIO D'ENREGISTREMENT

Philippe LAINÉ - 47300 Villeneuve-sur-Lot

**6** octaves - **3** voies simultanées - **M**étronome - **B**oîte à rythmes 72 séquences - **P**alette de 288 accords - **C**hoix de l'enveloppe, du volume et de la fréquence - **V**olume séparé pour les 3 canaux - **P**rès de 2000 notes mémorisables - **E**nregistrement sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps réel ou pas-à-pas - **S**équenceur - **M**odification, adjonction ou suppression des notes - **F**enêtres et menus déroulants - **P**ossibilité d'utiliser vos compositions dans vos propres programmes - 100% langage machine.

**CPC 464 - 664 - 6128** QWERTY - AZERTY
TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE
expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL-- tél. 53.71.82.67
*cassette : 350,00 F disquette : 395,00 F*

Veuillez m'envoyer ***MagicSound*** ❑ cassette ❑ disquette
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code Postal ..... Ville .....
ci-joint mon règlement par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat-lettre
AMS 1/88

# POUR TOUT SAVOIR SUR LE PC 1512 ET TOUS LES COMPATIBLES




LISEZ

**compatibles PC magazine**

## Faites jusqu'à 110 F d'économie en profitant du tarif préférentiel réservé à nos abonnés.

**50 F d'économie**

**1 an, 11 numéros : 170 F**

**au lieu de 220** (prix de vente au numéro) (Europe : 210 F, airmail : 280 F)

**2 ans, 22 numéros : 330 F**

**au lieu de 440 F** (prix de vente au numéro) (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Veuillez m'abonner pour une durée de :
☐ 1 an (11 numéros) 170 F (Europe : 210 F, airmail : 280 F)
☐ 2 ans (22 numéros) 330 F (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

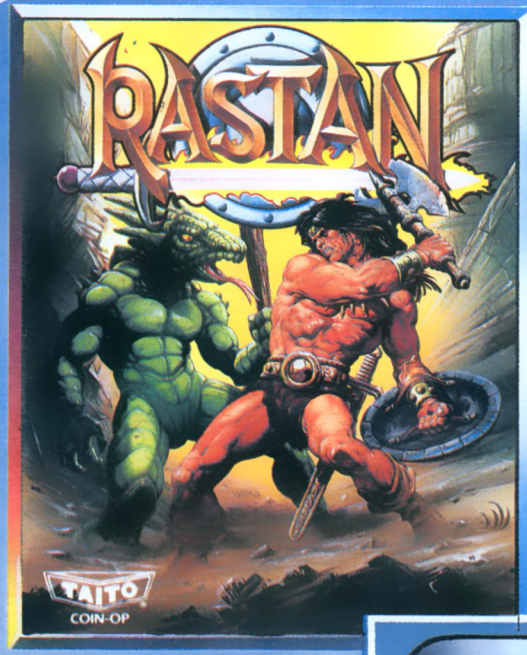
Je commande : le n°1 (20 F) - le n°2 (20 F)
Ci joint, mon règlement par :
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

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

**Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :**
**Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.**

# ARC

# CHAM

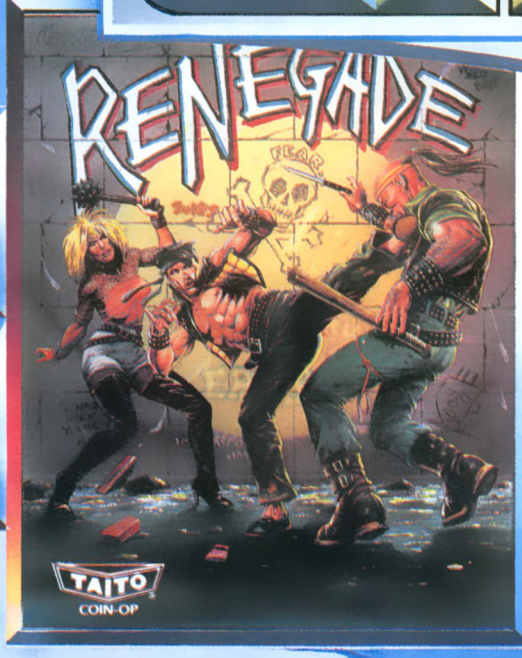





. . . le "Warrior King."
Le tout dernier succès de Taito.
Des pays produisant des hommes de légende, des tueurs de dragons qui vivent dans son ombre — des gardiens malfaisants dans la peur de son épée qui vomit du feu, de cette hache qu'il manie comme la foudre. Avec ce que l'on fait de mieux dans ce domaine, vous disposez de la simulation réelle du succès d'Arcade chez vous pour votre ordinateur personnel. Amusez-vous avec ces graphiques superbes et une action tout ce qu'il y a de plus réaliste lorsque RASTAN affronte une multitude de dangers — des sorciers magiques, lions cracheurs de feu, chauve-souris, serpents, squelettes et enfin les morts-vivants. Pourrez-vous tenir le coup?



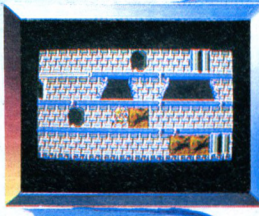





Dans le monde impitoyable de la milice de surveillance, pas moyen de se reposer où que ce soit, pas le temps de réfléchir — il faut se remuer — on peut toujours vivre un peu plus longtemps! Du métro aux ghettos du "milieu", vous ne cesserez de rencontrer les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul et unique homme qui osera leur jeter le gant. "Renegade," l'adaptation à vous couper le souffle du succès d'arcade chez Taito maintenant chez vous pour votre ordinateur personnel. A conservé toutes les caractéristiques du jeu d'origine.
SOYEZ LE RENEGAT . . . SOYEZ VIL ET MESQUIN!

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

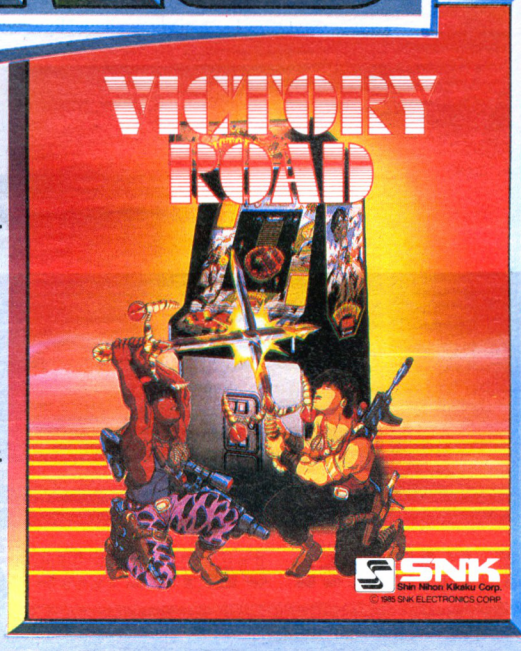
# ADE

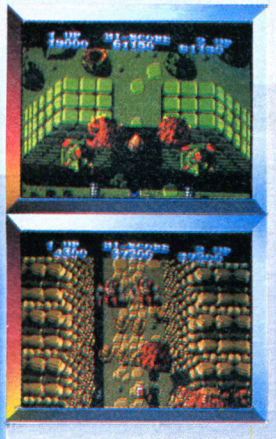





Encore plus de cette magie des arcades sous l'étiquette SNK. Soldat "Psycho" a toutes les chances d'arriver en haut lorsque sa soif d'action et d'aventure l'entraîne dans des mondes encore plus étranges.

# PIONS



Ayant survécu aux monstres vampiriques de la première étape, vous avancez maintenant sur la Route elle-même. C'est là que cela va commencer à se corser. Vous rencontrerez des vampires et des monstres à deux ou trois têtes — dont une des têtes se détachera et vous attaquera juste au moment où vous penserez avoir le dessus. Collectionnez les icônes pour monter la puissance de tir qui vous sera nécessaire pour combattre vos agresseurs.
Une jeu inhabituel et macabre bourré d'action et de sensations fortes avec ce quelque chose en plus d'indéfinissable qui vous fera en redemander.

Imagine

the name of the game

® Imagine is a registered trademark.

# QIN

RHO

**2 DISQUETTES !**

**Par les auteurs de SRAM**










PHOTOS AMSTRAD CPC

## L'ÉNIGME DE L'ARMÉE DE PIERRE

**UN GRAND JEU D'AVENTURE POUR AMSTRAD CPC PC et Compatibles, prochainement sur ATARI ST**

ERE INTERNATIONAL

**EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR**

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO.261041F - Fax 45 21 02 50

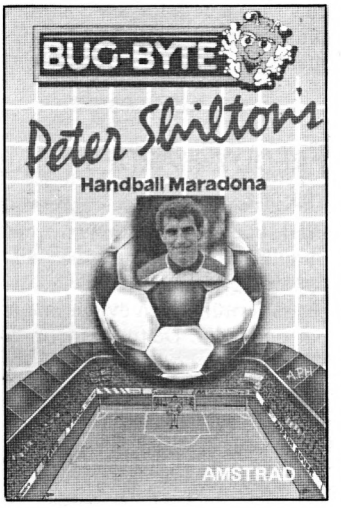
**Distribué par CABLE : 78 03 18 46**

Suite de la page 18

## PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

Bug Byte

Peter Shilton (encore un rosbeaf) l'Anglais est l'un des plus célèbres gardiens du Royaume Uni comme Zoff l'est pour l'Italie. Yachine le Russe est lui l'un des plus célèbres de l'histoire. En France, nous avons eu des goals fabuleux. Georges Carnus était l'un d'eux, plus près de nous il y a Joël Bats qui fut de l'aventure Mexicaine. Le jeu (l'histoire du soft) se déroule durant le match ayant opposé l'équipe de football d'Angleterre à celle de l'Argentine durant le dernier Mondial (Coupe du Monde de Football) au Mexique. Ce match avait un arrière-goût de Malvinas (Falklands). La défaite des footballeurs Argentins aurait été très mal ressentie au pays (ils devenaient quelques jours plus tard champions du monde). Le Capitaine de l'équipe Argentine n'était à l'époque personne d'autre que le grandiose Diego Maradona, jouant aujourd'hui à Naples. Le joueur joue le rôle du célèbre gardien anglais et doit évidemment arrêter le plus de ballons. Peter Shilton est le premier logiciel de football proposant au joueur de tenir ce rôle de gardien de but. Il est donc intéressant à ce titre.







## GARY LINEKER'S SUPER STAR FOOTBALL

Fil - Gremlin

La version anglaise de ce logiciel s'appelle Super Star Soccer. Ayant été francisé, le logiciel prend le nom de super star football, un mot que l'on comprend assurément mieux. Gary Lineker (une star du football britannique), se compose de deux parties : le jeu sur le terrain, le joueur faisant office d'avant-centre et une seconde partie où le joueur représente l'entraîneur et y joue véritablement son rôle. C'est à chaque fois arrêts de jeu, buts, sorties en touche, blessures, pénalty, mi-temps, etc. que l'entraîneur (vous-même) peut intervenir. Ces interventions concernent essentiellement les tactiques d'attaque et de défense. En attaque, les points primordiaux sont le tir, les passes ou le mixage des deux. En défense, ce sera plutôt le béton à l'italienne, le marquage et le changement de joueur (tactique de défense comme d'attaque).
En commandant l'option Tir, tous les joueurs en position s'essayeront au marquage de buts et feront donc moins de passes à l'avant-centre que vous pourrez être. L'inverse se produit en mode Passe où là beaucoup de ballons passeront par vous. L'option Mixte allie un peu des deux. En défense, les options permettent un marquage à la culotte de l'adversaire rendant les joueurs plus agressifs, ce qui risque d'occasionner un nombre de blessures plus impor-

AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC

RUN INFORMATIQUE
c'est encore noël dans les 2 points d'accueil RUN
62, rue gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT
ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE (angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26.
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

PC 1640 AMSTRAD
Enfin disponible !
SD Monochrome HERCULES
DD Couleur EGA
HD Couleur EGA
À la date de mise sous presse, AMSTRAD FRANCE ne nous avait pas communiqué les prix.
Nous consulter, nous aurons les meilleurs prix !!

PCW 9512
nouveau
512 Ko
Monit. noir et blanc 90 x 32 car.
Lecteur disque 1 mega
Traitement texte Locoscript 2
Imprimante marguerite 6 510 F
et toujours
PCW 8256 ..... 4740 F
PCW 8512 ..... 5930 F

CPC 464/6128
CPC 464 Monochrome ... 1990 F
Couleur ..... 2990 F
CPC 6128 Monochrome .. 2990 F
Couleur ..... 3990 F
IMPRIMANTE DMP 2000. .. 1690 F
LECTEUR DISQ. DD1 .... 1990 F

PC 1512
PC 1512 SD Monochr. .... 5 925 F
PC 1512 SD Couleurs .... 8 171 F
PC 1512 DD Monochr. .... 7 459 F
PC 1512 DD Couleurs .... 9 710 F
PC 1512 HD 20 Mo Monochrome
disque dur 20 Mo ..... 10 662 F
PC 1512 HD 20 Mo Couleurs
disque dur 20 Mo ..... 12 915 F

PCW la révolution DTP-PAO en français
NOUVEAU
DTP-PAO ..... 375 F
DTP-PAO + Souris AMX .. 875 F
DTP-PAO + Scanner MASTERSCAN ..... 875 F
DTP-PAO + Souris AMX + Scanner MASTERSCAN . 1 575 F
DTP-PAO + Digitaliseur VIDI + Souris AMX + MASTERSCAN + PCW Paint ..... 2 975 F
CREDIT CETELEM IMMEDIAT CONSULTEZ-NOUS
ÉTUDIANTS-COLLECTIVITÉS le meilleur accueil vous est réservé

MULTIFACE II ..... [C] 550 F
● jeux CPC
BARBARIAN .... C 99 F - D 132 F
MYSTERY OF THE NILE ..... C 105 F - D 145 F
OCEAN ALL STAR HITS 2 . D 180 F
GUADALKANAL C 105 F - D 160 F
CLASH ..... D 190 F
BLUEBERRY ..... D 225 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADES D 225 F
LES RIPOUX .... C 125 F - D 199 F
SKAAL ..... C 155 F
MASQUE + ..... D 199 F
LA GUERRE DES ÉTOILES C 115 F
BUGGY BOY .... C 107 F - D 170 F
BRAVE STAR .. C 123 F - D 175 F
MAGNIFICENT + C 120 F - D 210 F
MATCH DAY 2 .. C 108 F - D 165 F

| | | COMPTANT | CRÉDIT CÉTÉLEM | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | PC 1640 HD 20 couleurs | 15.880 F TTC | 1 329,20 F par mois 12 mensualités* | Apport comptant 1 880 F | TEG 18,24 % | Coût total du crédit avec assurance 1 940,40 F |
| B | PC 1512 DD monochrome | 7.459 F TTC | 633,90 F par mois 12 mensualités* | Apport comptant 759 F | TEG 18,24 % | Coût total du crédit avec assurance 906,80 F |
| C | PC 1512 SD couleurs | 9.710 F TTC | 814,30 F par mois 12 mensualités* | Apport comptant 1110 F | TEG 18,24 % | Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F |
| D | PC 1512 HD 20 monochrome | 10.662 F TTC | 892,40 F par mois 12 mensualités* | Apport comptant 1262 F | TEG 18,24 % | Coût total du crédit avec assurance 1308,80 F |
| E | PC 1512 HD 20 couleurs | 12.915 F TTC | 1101,30 F par mois 12 mensualités* | Apport comptant 1315 F | TEG 18,24 % | Coût total du crédit avec assurance 1615,60 F |
| F | IMPRIMANTE DMP 3160 | 2.290 F TTC | 359,40 F par mois 12 mensualités* | Apport comptant 290 F | TEG 18,24 % | Coût total du crédit avec assurance 156,40 F |

● jeux CPC
BASIL DETECTIVE C 115 F - D 165 F
720° ..... C 122 F - D 175 F
GRIZOR ..... C 108 F - D 165 F
PHANTOM CLUB C 112 F - D 175 F
CAPTAIN AMERICA ..... C 122 F
SPORT COMPIL C 175 F - D 250 F
HIGH FRONTIER C 120 F - D 170 F
MYSTERY OF ARKHAM .. C 120 F
JOYCON (Doubleur de joystick) FAMEUX ..... 75 F
● éducatifs CPC
MATH COURS MOYEN .. D 265 F
MATH 6e ..... D 132 F
MATH 5e-4e ..... D 132 F
MATH 3e ..... D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE 6e-5e ..... D 205 F

ENCORE POUR PC 1512
● traitement de texte
EVOLUTION SUNSET ..... 990 F
GEM WRITE ..... 990 F
PRINT MASTER ..... 480 F
TEXTOMAT ..... 814 F
WORDSTAR 1512 ..... 890 F
● utilitaires
D BASE II (base données)HT 990 F
FRAMEWORK 1er ..... 990 F
VECTORIA 3D GRAPH.. HT 675 F
REFLEX ..... 835 F
SIDEKICK ..... 330 F
SUPERCALC 3 (tableur) .. 750 F
CARTE KORTEX KX.TEL HT 2 460 F
KORTEX KX.MAIL ..... HT 1 950 F
● livre
LE LIVRE DU BASIC 2 ..... 179 F

des logiciels sérieux PCW
ALIENOR (comptab. gén.) D 1055 F
COMPTES BANCAIRES . D 730 F
QWICK MAILING ..... 790 F
SAC DE TRANSPORT POUR PCW ..... 380 F
MULTIPLAN ..... D 498 F
dBASE II ..... D 790 F
● et des jeux
BLAGGER/GUARDIAN (2 jeux) ..... 145 F
TOMAHAWK ..... 205 F
AM.STRAD.DAMES ..... 220 F
STAR GLIDDER ..... 185 F
THE PAWN ..... 235 F
REVERSI ..... 215 F
LEADERBOARD ..... 220 F
CYRUS II CHESS ..... 155 F

● encore des jeux AMSTRAD
6 X PAK ..... D 148 F
LE MAITRE DES AMES .. D 190 F
CRAZY CARS .. C 138 F - D 179 F
FINAL MATRIX .. C 140 F - D 160 F
TRESOR US.GOLD C 123 F - D 192 F
BIG 4 II ..... C 110 F
FIVE STAR GAME II ..... C 115 F
SUPER SPRINT . C 115 F - D 135 F
SPORT PACK .. C 165 F - D 235 F
TRANTOR ..... C 115 F - D 160 F
LIVE AMNO ..... C 115 F - D 160 F
GAME SET & MATCH C 145 F - D 185 F
BUBBLER ..... C 105 F - D 155 F
IMAGINE ARCADE HITS C 125 F - D 180 F
LES MEILLEURS AU MONDE
EPYX ..... C 125 F - D 195 F
6.PAK VOL. 2 ..... D 148 F

● jeux PC1512
TRIVIAL PURSUIT ..... 290 F
NECROMANCIEN ..... 175 F
PC 1512 HITS ..... 245 F
FLIGHT SIMULATOR ..... 445 F
PITSTOP II ..... 200 F
WINTER GAMES ..... 200 F
SDI ..... 305 F
TEST DRIVE ..... 365 F
CHESSMASTER 2000 ..... 330 F
WORLD GAMES ..... 275 F
MARBLE MADNESS ..... 285 F
ROBINSON CRUSOE ..... 215 F
NITROGLYCERINE ..... 240 F
JEWELS OF DARKNESS .. 245 F
SOLO FLIGHT ..... 315 F
SILENT SERVICE ..... 250 F
KARATEKA ..... 325 F

les imprimantes
IMPRIMANTE DMP 3160 . 2 290 F
IMPRIMANTE DMP 4000 . 3 990 F
AMSTRAD LQ 500 ..... 4 050 F

Joysticks
THE ELITE 130 F ► 4 microswitches
◄ THE PROFESSIONAL 6 microswitches
A. Standard 170 F
B. Autofire 195 F

SEGA® CONSOLE ET JEUX
CONSOLE SEGA ..... 990 F
PHASER (pistolet) ..... 449 F
ASTRO WARRIOR ..... 219 F
CHOPLIFTER ..... 219 F
ENDURO RACER ..... 219 F
F16 FIGHTER ..... 169 F
GREAT GOLF ..... 219 F
NINJA ..... 219 F
OUT RUN ..... 269 F
QUARTET ..... 219 F
SPACE HARRIER ..... 269 F
SUPER TENNIS ..... 169 F
WORLD GRAND PRIX ..... 219 F
ZAXXON ..... 219 F
autres titres : nous consulter.
NOUVEAU

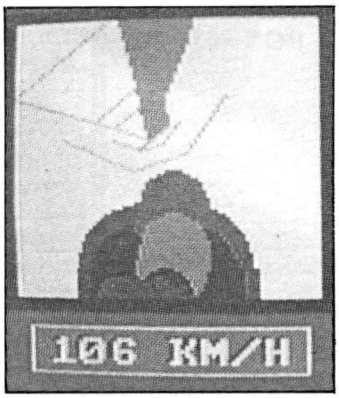
BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dept VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS
Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
logiciel _____
matériel _____
AMST 1
Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F + Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE : Total _____
Signature des parents pour les moins de 18 ans.
Je choisis la proposition ☐. Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CRÉDIT CÉTÉLEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de _____ par ☐ cheque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.
Je préfère règler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin.../...
Date de commande :
Signature obligatoire :
*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).

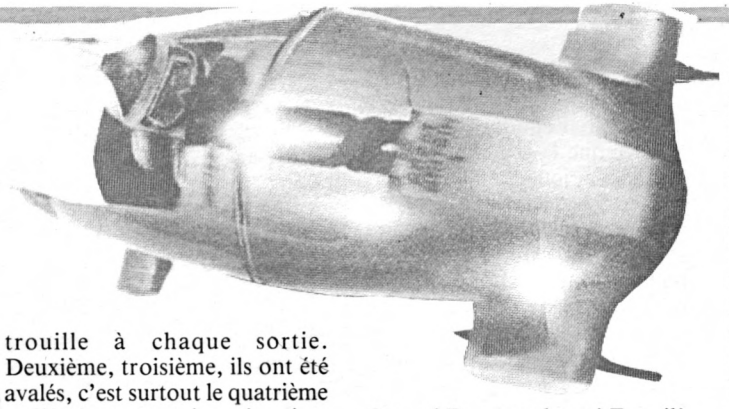
tant. La défense totale elle, ne permet pas à tous les joueurs de participer pleinement aux phases offensives.

## BOBSLEIGH

Digital Integration

La France va organiser des Jeux Olympiques d'hiver dans bien bien longtemps. Ce n'est pas une raison pour ne pas avoir l'impression de s'entraîner. Après Winter Games et Super Ski, voici Bobsleigh. Tout d'abord, un peu de concentration et ca démarre. Des risques, voilà ce qu'il faut prendre à chaque seconde pour espérer terminer sur le podium. Il est vrai qu'une place de premier sera difficile à obtenir tant les Allemands de l'Est sont forts.
Ça y est, le premier virage a été négocié. Mon cœur bat déjà à 180 pulsations, à vrai dire je ne peux m'empêcher d'avoir la trouille à chaque sortie. Deuxième, troisième, ils ont été avalés, c'est surtout le quatrième qu'il faut savoir négocier.



Cracc ! B... mon bras ! Et voilà la saison est foutue. Remarquez, ce virage a déjà fait des victimes plus en peine que moi. Finalement, je m'en sors très bien.

## FREDDY HARDEST

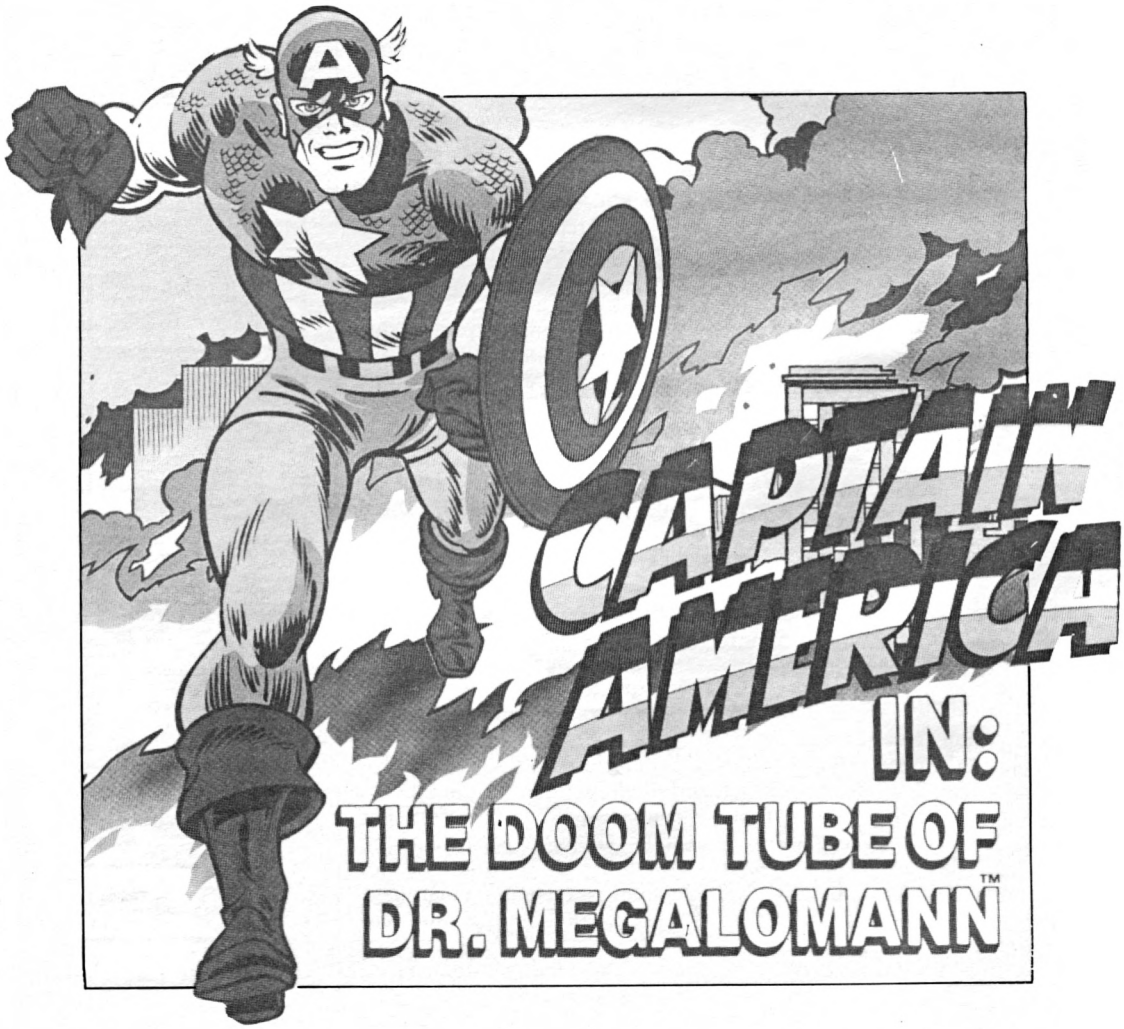
Imagine

Freddy est un bon vivant, et quand il se retrouve avec des copains pilotes de cargo la soirée se termine bien evidemment par une cuite. De toute façon la bonne vie, la bonne chaire, il n'y a pratiquement que cela qui satisfasse Freddy. Seulement se bourrer à ne plus savoir comment l'on pose parfois de petits problèmes. Quand ce ne sont pas des grands. C'est ainsi qu'après une enième soirée bien arrosée, Freddy décolle de l'astroport (on se demande encore comment il a réussi à retrouver sa fusée cargo). Bref, le voilà en phase de décollage. Depuis, personne n'en a plus eu de nouvelles.
Alors que son engin avait atteint la vitesse de croisière, il se mit à jouer du piano. Rien de bien grave si ce n'est que les touches du piano n'étaient autres que les divers boutons et manettes de son tableau de bord.
Ce qui devait arriver arriva, il se paya une sacrée ballade à travers la voie lactée. "Bourré", il atterrit sur la lune de Ternat (un atterrisage forcé !). Couvert de bleus et maintenant dégrisé, il s'aperçoit dans quelle situation périlleuse il s'est mis. Survivre et trouver un moyen de retour vont être ses seules préoccupations.

## CAPTAIN AMERICA

Go !

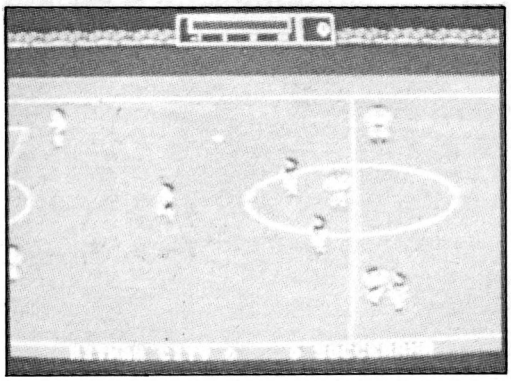
Le quatre juillet, ça vous dit quelque chose ? Allez cherchez bien. Ok. Si je vous dis que c'est une fête nationale... Vous pensez à la Belgique ! Alors vous avez tous faux car il s'agit des États-Unis d'Amérique. Et bien, ce jour-là, les ricains ne sont pas près de l'oublier. En effet, le jour de leur sacro-sainte fête nationale américaine, les USA (United States of America) vont basculer dans l'horreur. Le sordide et démoniaque Docteur Megloman de sinistre renom lance un ultimatum au président (Ronald pour les intimes). Et que dit cet ultimatum ? "Sous quatre heures, un missile intercontinental (il n'y a donc pas que les Russes et les Américains à en posséder...) à charge bactériologique a toutes les chances d'être lancé sur le pays."
Pourquoi, ce n'est pas à moi de le dire, d'ailleurs le président ne m'a pas mis dans le secret. Seul un homme d'une trempe exceptionnelle en l'occurence le héros Captain América est capable de sauver le pays...






E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN





## MATCH DAY II

Océan

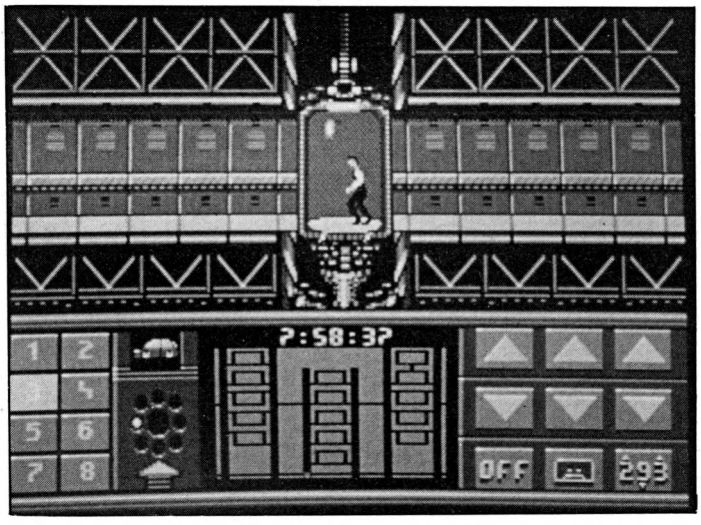
Après la stratégie de Gary Lineker, passons à la technique dont les seuls acteurs sur le terrain sont les footballeurs. Le logiciel permet d'effectuer de nombreuses figures auxquelles ne nous avaient pas habitué les précédents logiciels de football. Ce sont par exemple, des reprises de volées, des lobs, des talonnades (et oui !), des têtes (aussi !), des détournements de balles et tant d'autres choses...
Plusieurs options peuvent être prises en début de partie : seul contre l'ordinateur, à deux contre l'ordinateur, l'un (un partenaire) contre l'autre (vous), ou encore jusqu'à un maximum de sept personnes dans une confrontation en tournoi (championnat de France par exemple). Comme les anciens logiciels, c'est le joueur le plus près de la balle qui a la possibilité d'entrer en sa possession, ainsi, le joueur commandé par la manette de jeu change constamment il est avant, arrière, ailier... La grande nouveauté réside dans le nombre de possibilités de renvoi de la balle et surtout en rebonds.
C'est indiqué dans le manuel. Comment réussir à faire rebondir le ballon de telle ou telle façon sur commande. Si celui-ci entre en contact avec votre joueur, le rebond dépendra alors du sens de déplacement du joueur et de l'angle d'arrivée du ballon. Un compteur de puissance permet de frapper plus ou moins fort en contrôlant soi-même ce compteur (ceci dans les phases de tir). on y trouve son plus grand interêt lors des reprises de volée. De plus, en début de partie il est permis de choisir de pousser ses joueurs à l'attaque ou au contraire de leur demander de défendre.

# ANNONCÉS

## IMPOSSIBLE MISSION II

Epyx

Epyx, le Dieu éditeur des simulations sportives, rappelons au passage la série des "Games" (Summer I et II, Winter le plus connu, World et California arrivent), donc ce cher Epyx fait peu souvent de l'arcade. Simulation navale, oui (Subbattle, Destroyer), simulation mécanique oui (Pitstop I et II), simulation sportive oui (Street Sport Baseball ou Basketball), mais citez donc un jeu d'arcade. Il en existe peu mais tout aussi connu que les précédents nommés. Impossible Mission était l'une de leur meilleure vente, ils attaquent donc à nouveau sur le même créneau en proposant la suite de la première partie. Pour ne pas se tromper, le soft s'appelle Impossible Mission II.
Les lieux où se déroulent les investigations du personnage sont cinq tours à plusieurs étages. Bien entendu, remplies de pièges et de très nombreuses salles. Le graphisme dérive tant du premier que le héros est le même, une bonne façon de fidéliser la clientèle et les fans du premier. Nous allons tous y retrouver les ascenseurs et les couloirs, les pirouettes et sauts périlleux. En un mot, à AM-MAG nous sommes impatients.




## ROLLING THUNDER

U.S. Gold

Indiana Jones, Road Runner entre autres, sont des adaptations de jeux d'arcade réalisés par U.S. Gold. Cet éditeur en a signé tant et tant d'autres. La dernière en date de ces adaptations arrive. Elle se nomme Rolling Thunder. Ce très célèbre jeu de café coédité par Namco et Atari est un jeu d'arcade typique. L'un des plus prisés parmi la multitude, se voit donc porté aux nus du C.P.C.
Rolling Thunder est assez facile à expliquer. Il s'agit d'un personnage qui court devant lui en essayant d'éliminer le plus d'adversaires sur sa route. Sans attendre, mettez-vous donc aux commandes de la manette pour diriger la course folle et meurtrière de ce héros qui d'ailleurs n'est autre que le prolongement de vous-même.
Les adaptations d'arcade en Angleterre sont aussi en vogue que l'utilisation de personnages de bandes dessinnées sur micro en France. Les uns comme les autres ne sont pas toujours à la hauteur de leurs promesses. C'est un peu normal, les micros ne sont ni des albums, ni des bécanes de jeu aussi puissantes que celles des cafés.

## BEDLAM

Go !

Aux commandes de votre vaisseau spatial, frayez-vous un chemin dans la galaxie. Se frayer un chemin dans cette immensité ? Finalement, cette immensité n'en est pas vraiment une, remplie de météorites, de planètes, de lunes, de satellites et de vaisseaux spatiaux amis et ennemis. De plus, à des vitesses vertigineuses, les distances semblent bien plus courtes et pour ne pas percuter tel ou tel objet galactique les pilotes ont intérêt à prévoir très large et très en avance leur trajectoire. Le pilote que vous êtes se déplacera de bases spatiales en



E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

bases spatiales (elles sont au nombre de seize) au travers de pas moins de cent soixante tableaux. Le premier conseil que nous pouvons vous donner est de bien examiner vos ennemis de façon à choisir la technique à utiliser pour les anéantir.
Comme dans Side Arms, deux joueurs peuvent jouer en même temps. Ce combat de l'espace passionnant avec un pilote et son leader est édité par Go !

## OUT RUN

US. Gold

Que personne ne me dise qu'il ne connaît pas, qu'il n'aime pas et qu'il ne souhaite pas l'avoir sur son CPC au plus vite. Out Run, le jeu de café des records. Record de rentrée d'argent sur un an pour les loueurs de machines d'arcade, record de machines Out Run installées de part le monde... En un mot, comme en deux, c'est le jeu qui a rapporté le plus d'argent et c'est aussi le jeu qui a réalisé le plus gros chiffre d'affaires de l'histoire des jeux d'arcade. Out Run, déjà un mythe au pays des salles de jeux...
Out Run, l'anti promenade des chauffeurs du dimanche à jouer aussi le dimanche et maintenant chez soi. Le coffret comprend en plus du logiciel (attention, il deviendra certainement pièce de collection) une cassette audio du jeu de café. Ouvrez votre walkman, casque sur les oreilles et démarrez la cassette. Ca devient très vite l'enfer. Vous allez rester devant votre écran des heures durant, et le reste du temps vous continuerez à être en sa présence grâce à cette cassette audio.




## MASTERS OF THE UNIVERS

Go !

Les Maîtres de l'Univers actuellement sur les écrans, a été adapté sur micro-ordinateur par Gremlin. Le film est un événement, souhaitons que le logiciel en soit un autre. C'est evidemment un jeu d'arcade aventure. Vous êtes He-Man et votre objectif est de collecter huit notes de musique disséminées dans la ville. Le jeu comprend trois carrefours importants. Le premier est une sorte de Barbarian (un logiciel qui a été plébicité maintes fois). Combat, pièges et monstres à la clé. Le second tournant des Maîtres de l'Univers ressemble beaucoup à Prohibition, le logiciel d'Infogrames. Vu les ventes de ce dernier, Master of the Univers ne peut que se vendre.
Enfin, la troisième phase est un vrai combat complet. Je conseille à beaucoup d'entre vous d'aller voir le film. Ceci ne les aidera pas spécialement, mais leur permettra de s'imprégner d'images en faisant appel à leurs souvenirs du film. Au bout, il y aura un cocktail explosif garanti.

## NORTHSTAR

Océan

Ils travaillent d'arrache-pied depuis des mois. Les canons lasers à viseur gamma étaient déjà en action. La seule chose qu'ils n'avaient pas encore terminé était la mise en place et sous tension du bouclier thermonucléaire... Ces terriens avaient presque achevé la station de survie sur la planète Northstar. C'est à ce moment-là que les forces Aliens s'abatirent comme un essaim sur la planète.

La guerre de conquête avait commencé. Et elle risquait de durer d'interminables années si ce n'est quelques jours, mais alors, le vainqueur ne pourrait être que de ces êtres venus d'ailleurs.
Vous êtes le héros comme toujours désigné volontaire qui devra chasser les Aliens. Seul contre tous, sacrifié pour le bonheur de l'humanité. Moi, j'aimerai bien un jour être un Alien et attaquer la terre. C'est vrai quoi, dans les logiciels, nous sommes rarement japonais, russes ou encore allemands ! Autant dire jamais Aliens. Il y aura bien un jour où ils vaincront, et ce jour-là, je préfère de beaucoup être l'un des leurs.

# MEA-CULPA

Veuillez compléter ainsi la ligne suivante du programme EXPERT (N° 27).

```
2480 PRINT R$:IF R$=
"O" THEN 2580 ELSE P
RINT:GOTO 2390
```

Afin de dissiper le malaise suscité par l'adaptation quelque peu troublante du programme Machaon (n°29) ou modèle 464, voici les modifications à effectuer : effacez les lignes 2130 à 2210 et tapez les lignes suivantes :

```
2130 IF s=0 OR s<sc(
5) THEN 2090:ELSE SP
EED KEY 30,1
2140 CLEAR INPUT:CLS
 #3:LOCATE #3,6,10:P
RINT #3,"ENTREZ VOTR
E NOM EN MAJUSCULES"
2150 LOCATE #3,16,12
:INPUT #3,">",n$:IF
n$="" OR LEN(n$)>8 T
HEN 2140
```

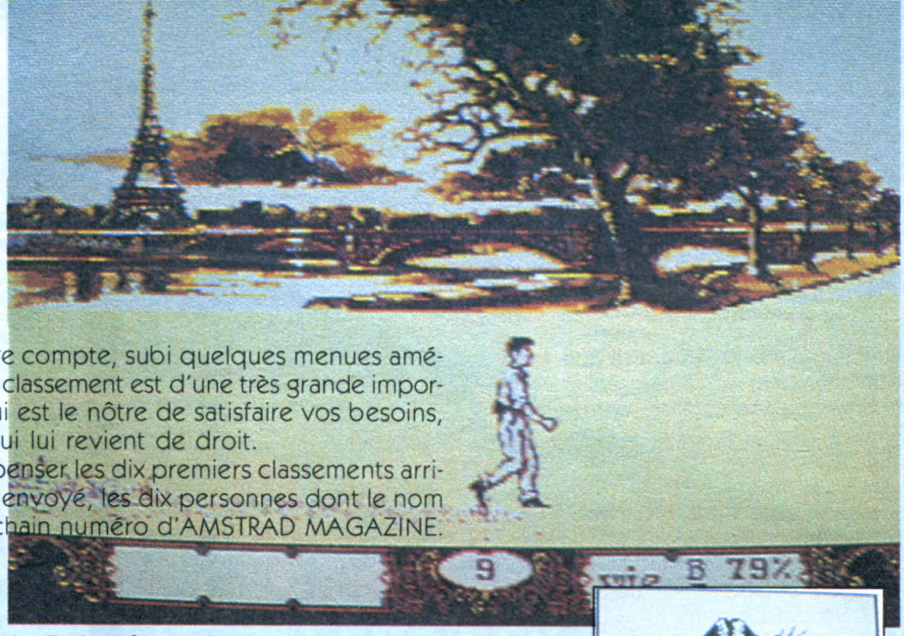
De plus, en ligne 1210 et quelque soit votre machine, il serait judicieux de remplacer le GOSUB 21200 par un GOSUB 2120.



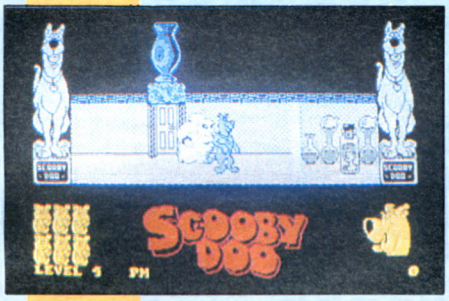
E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZI

# LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

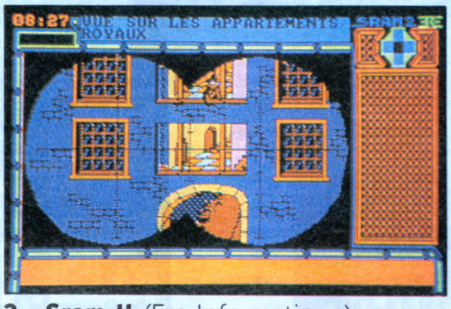
Le Hit Parade a, comme vous pouvez vous en rendre compte, subi quelques menues améliorations... En effet, il apparaît très nettement que ce classement est d'une très grande importance à vos yeux. Aussi, dans le souci continuel qui est le nôtre de satisfaire vos besoins, nous avons décidé de lui donner enfin la place qui lui revient de droit.
Nous ne nous arrêterons pas pour autant de récompenser les dix premiers classements arrivés à la rédaction, bien au contraire. En plus du jeu envoyé, les dix personnes dont le nom figure ci-dessous, recevront un exemplaire du prochain numéro d'AMSTRAD MAGAZINE.



**1 - Bob Winner** (Loriciels)




**2 - Scooby Doo** (Elite)




**3 - Sram II** (Ere Informatique)



**4 - Fer & Flamme** (Ubi Soft)



**5 - MGT** (Loriciels)



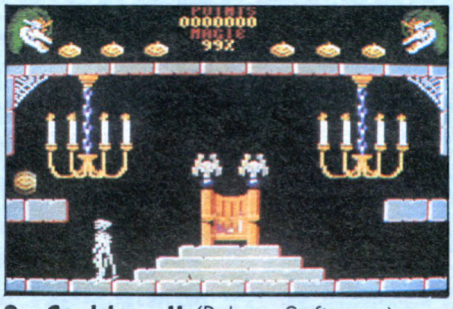

**6 - Sapiens** (Loriciels)



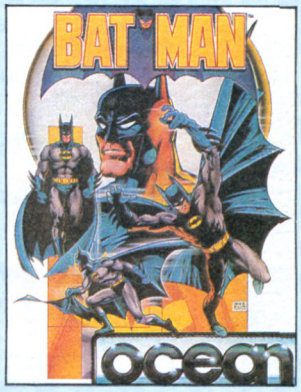

**7 - Barbarian** (Palace Software)




**8 - Arkanoïd** (Imagine)




**9 - Cauldron II** (Palace Software)




**10 Batman** (Ocean)

**11 - M'Enfin** (Ubi Soft)
**12 - Masque** (Ubi Soft)
**13 - Le Passager du Temps** (Ere Informatique)
**14 - Gauntlet** (US Gold)
**15 - Bactron** (Loriciels)
**16 - Trivial Pursuit** (Domark)
**17 - Ikari Warriors** (Elite)
**18 - Light Force** (FTL7)
**19 - Hit Pack** (Elite)
**20 - Les Passagers du Vent** (Infogrames)

Dieudonné X - *Godrine (Belgique)*
Boulet Olivier - *Meung s/Loire*
Bragard Thierry - *Malmedy (Belgique)*
Navarro Eric - *Meyzieu*
Henry Hugues - *Vernouillet*
Thibault Manuel - *Dugazon-Abymes (Guadeloupe)*
Bresolin Franck - *Paris*
Ludger David - *Pointe à Pitre*
Brouillet Gérard - *Roullet*
Nicolas Jérome - *Francheville*



Editeur : Imagine Software
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

# RENEGADE

**Décidément, Imagine Software aime beaucoup Taïto. Leur dernière collaboration remontait à Arkaanoïd, leur toute nouvelle s'appelle Renegade.**

Avant toute chose, petit résumé à l'usage des néophytes : le bridé Taïto est un éditeur spécialisé dans les jeux d'arcades, ces grosses consoles qu'on ne trouve guère que dans les salles de jeux. Imagine Software est un éditeur britannique, qui se spécialise dans les adaptations de ces Jeux (pas seulement ceux de Taïto) sur micro-ordinateur, avec apparemment du succès.
Voilà, passons maintenant aux choses sérieuses. Renegade est un jeu de combat. Allons bon, encore une simulation de karaté, une de plus, allez-vous penser. Eh bien non, c'est encore plus que ça. Accrochez-vous, j'explique.
C'est l'histoire d'un loubard new-yorkais, qui a maille à partir avec des bandes de loulous aussi diverses que nombreuses. Le seul problème, c'est que j'ai pas encore compris pourquoi. Enfin bon.
Plusieurs prises sont possibles : coup de poing, coup de pied, saut avec coup de pied à la figure et course. Mais la plus ignoble et la plus immorale reste sans conteste celle qui consiste à aller achever un adversaire à terre, en le ruant de coups au visage jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ah ben oui, que voulez-vous, on ne rigole pas, dans ces milieux-là.
Le premier tableau se passe dans le métro new-yorkais, qui a la propreté que l'on sait. Notre trépidant "zéro" est attaqué par une bande composée de six durs à cuire, trois blancs experts du corps à corps, et trois noirs armés de nunchakus (n'étant pas sûr de l'orthographe de ce mot, je vous prierai de bien vouloir le prononcer "nounechacou" merci d'avance). Une fois que la moitié de la bande a été décimée, c'est au tour du chef de se pointer ; ce dernier est bien entendu le plus dangereux et le plus coriace. Il est dur à abattre mais pas impossible.
Au second tableau, le décor change : on se retrouve sur le quai d'un port. Il est bien sûr possible de tomber à la flotte, c'est plus drôle. D'abord, des mecs à motos attaquent, et il faut les faire tomber de leur engin. Ensuite seulement arrive la bande.
Le troisième tableau est le domaine de "la grosse Bertha", avec sa bande de furies. Là, il faut oublier jusqu'à la signification du mot "galanterie" pour espérer pouvoir les battre. Je vous décrirai bien les deux derniers tableaux, mais malheureusement, je n'ai pas encore réussi à me débarrasser de Bertha.

### *Renegade à vous !*

Avant d'encenser complètement ce jeu, commençons par en énumérer les principaux défauts. Le plus énorme (et le plus impardonable par la même occasion) est sans conteste le choix des touches pour jouer. En effet, il faut tenir le Joystick de la main gauche pour les déplacements (gauche, droite, haut, bas, le bouton de feu ne sert pas), et avoir la main droite en constante action sur les flèches du pavé numérique, ces dernières servant à asséner les coups. Une élégante solution de remplacement consisterait à jouer des deux mains au clavier, si les programmeurs n'avaient décidé d'assigner les déplacements aux touches Q. A. D et Espace. Aucune de ces deux solutions n'est vraiment acceptable. Une troisième consiste donc à jouer à deux, l'un au joystick, l'autre au clavier. Second défaut, l'écran de jeu est trop petit, ce qui fait que les personnages, bien que réalistes, ont du mal à ressembler à des humains. De plus, dans la version originale de Renegade (que je connais, vous pensez bien), un scrolling horizontal accompagne les déplacements. Ici, un simple changement de tableau intervient.
Heureusement, Renegade a de quoi retenir pendant des heures entières les plus passionnés d'arcade. D'une part grâce à l'action sans cesse présente, et à la difficulté de Jeu sans cesse croissante, et d'autre part grâce à sa beauté graphique, à la musique d'accompagnement (elle est bien la musique, mais malheureusement inadaptée à l'atmosphère du Jeu). Quoiqu'il en soit, voilà un futur hit !

***Stéphane Schreiber***

# JACK THE NIPPER II
## IN COCONUT CAPERS

Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade
Graphisme : ★★
Intérêt : ★
Appréciation : ★

**La suite tant attendue de Jack the Nipper est enfin arrivée. Depuis le temps qu'elle était annoncée, on pensait à un truc génial, délirant, sensass... A tort, malheureusement.**

Après avoir causé tous les dégâts dont on se souvient encore, le petit Jack est déporté vers l'Australie, où, pense-t-on, il ne nuira plus à personne sinon aux arborigènes en mal de civilisation. Judicieux calcul certes, mais une fois dans la jungle, le petit Jack recommence à faire des bêtises, rien que des bêtises quand t'es pas là... Ce faisant, il doit bien sûr échapper à plein de dangers, qui le guettent sans en avoir l'air : fauves, indigènes, pièges naturels, etc.
Il est à regretter amèrement que ce deuxième épisode de la vie trépidante de Jack the Nipper ne soit pas à la hauteur du premier. Les deux n'ont strictement aucun rapport entre eux, sinon le nom du héros. Alors que Jack The Nipper Tout Court était drôle et joli graphiquement et musicalement parlant, Jack The Nipper II n'est pas drôle (les éléphants dans les arbres ne sont même pas roses), ni joli. Au contraire, les graphismes (en mode 1, quelle horreur) sont bâclés ; la sonorisation du jeu est quasi-inexistante. Bref, c'est pas la joie, Gremlin nous avait habitué à mieux.

***Stéphane Schreiber***



LA REVUE **DE TOUS** LES JEUX **MICRO** ET VIDEO

# GAME MAG

N° 3
MENSUEL
17 F

**JEUX :**
L'aventurier de tous les dangers
et le Parc des Princes
en vedette



**GRAND CONCOURS MEWILO :**
UNE SEMAINE AUX ANTILLES A GAGNER

## DES IDEES POUR VOS CADEAUX :

gadgets insolites, pistolets laser et compilations d'enfer !

M 4667 - 3 - 17,00 F
3794667017002 00030
DECEMBRE / JANVIER 1988

# RYGAR

Editeur : US Gold
Genre : arcade
Intérêt : ****
Graphisme : **
Difficulté : ***
Appréciation :*

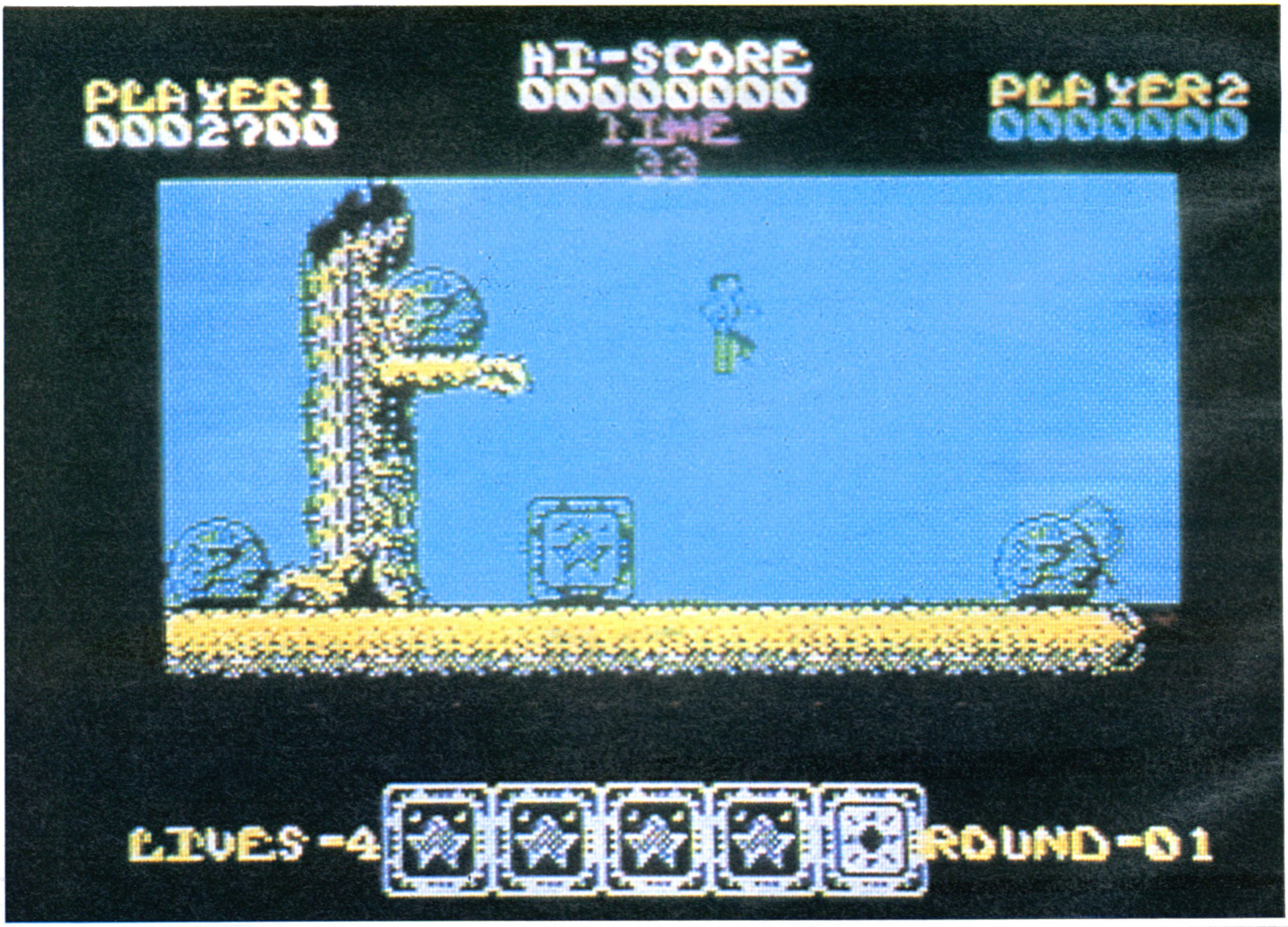
**Enfin ! Enfin, le must des jeux d'arcade, j'ai nommé Rygard, arrive sur les écrans de nos Amstrad. Hélas, quelle déception. C'est indescriptible.**

Mettez-vous à ma place : depuis presque deux ans que Rygar est arrivé dans ma salle de jeux préférée, j'y joue avec une ardeur infinie. Quel jeu, quelle musique, et quels graphismes... Le pied, quoi.
Et voilà que la version Amstrad me débarque dans les mains. Fébrilement, j'introduis la disquette dans mon drive. L'angoisse m'étreint de marchandises. Arrrrggghhhh ! (cri de douleur extrême et d'ultime déception). Qu'est-ce ? Que vois-je ? Qu'ouïs-je ? Qu'asperge ? Concombre ?
Aux accents d'une musique à peine passable (on a du mal à reconnaître la mélodie originale (tiens, à ce sujet, ça me fait penser que Mélodie a été libérée ; c'est notre rédacteur en chef qui va être content), un petit bonhomme déambule sur l'écran, lentement, dans un scrolling qui mérite qu'on s'arrête dessus, et lui avec. Des bestiaux immondes lui foncent dessus à toute berzingue (ou plutôt "*DEVRAIENT* lui foncer dessus à tout berzingue"), qu'il doit soit tuer à grands coups de bouclier destructeur, soit les éviter en leur sautant par dessus.
Seulement voilà, si tout ça se déroulait à une vitesse raisonnable, la médiocrité des graphismes pourrait encore être excusée. Ce qui n'est pas le cas.
Autre bug : dans la version originale, des bonus sont dissimulés, qu'il faut faire apparaître simplement en sautant à leur emplacement exact. Ici, il suffit de leur passer dessus pour les faire apparaître. Détail sans importance pour les novices, mais ô combien gênant pour les connaisseurs !

## Tout sauf un Rygar

Mouais. C'est vraiment pas un coup de génie que US Gold a réalisé là, même pas un coup d'essai.
On ne peut qu'espérer que les prochaines adaptations de jeux d'arcade par US Gold ("Rolling Thunder" et "Road Blaster", deux jeux d'Atari Games) seront de meilleure facture. Ce qui ne devrait pas poser beaucoup de problèmes...

***Stéphane Schreiber***






DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

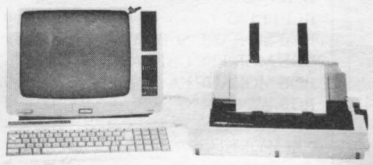
# EXCEPTIONNELLEMENT OUVERT LE DIMANCHE 20 ET LUNDI 21 DE 10 H 30 A 19 H

**ORDIVIDUEL**

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

## REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

**ORDIVIDUEL**



| | |
|---|---|
| ☐ PCW 9512 | 6510 F |
| ☐ PCW 8256 | 4750 F |
| ☐ PCW 8512 | 5925 F |
| ☐ 2e lecteur PCW 8256 | 1990 F |
| ☐ interface RS 232/centronicc | 690 F |
| ☐ rallonge câble imprim. + alim. | 299 F |
| ☐ rallonge clavier | 115 F |
| ☐ housses (clavier + impr. + écran) | 275 F |
| ☐ filtre écran | 365 F |

**Disquettes vierges**

| | |
|---|---|
| ☐ à l'unité | 31 F |
| ☐ par 10 | 275 F |

**Cassettes vierges C20**

| | |
|---|---|
| ☐ les 5 | 45 F |
| ☐ les 10 | 80 F |

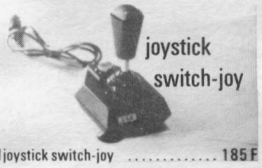
**Produits DART**

**STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous,** le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

| | |
|---|---|
| ☐ stylo optique (disquette) | 395 F |
| ☐ stylo optique (cassette) | 355 F |

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitalier toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

| | |
|---|---|
| ☐ scanner graphique "DART" | 790 F |




☐ joystick switch-joy ..... 185 F

SUPER PROMOTION NOËL

**AMSTRAD**




cadeau
1 joystick
4 logiciels

**CPC 6128 couleur + imprimante**

**4495 F**

| | |
|---|---|
| ☐ CPC 464 monochrome | 1990 F |
| ☐ CPC 464 couleur | 2990 F |
| ☐ CPC 6128 monochrome | 2990 F |



## INTERFACE T.V.

## NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE !

| | |
|---|---|
| ☐ **interface TV (avec câble)** | **1.490 F** |
| ☐ **interface TV avec télécommande (avec câble)** | **1.690 F** |




~~2190 F~~

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 ..... **1590 F**

| | |
|---|---|
| ☐ imprimante DMP 2000 | 1690 F |
| ☐ interface RS 232 (Amstrad) | 590 F |
| ☐ souris | 690 F |
| ☐ 1er lecteur de disquettes | 1990 F |
| ☐ 2e lecteur de disquettes | 1590 F |
| ☐ magnétophone (avec câble) | 340 F |
| ☐ câble magnéto | 50 F |

**DIGITALISEUR ARA**

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

| | |
|---|---|
| ☐ digitaliseur ARA | 990 F |

**Câble imprimante AMSTRAD**

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".

| | |
|---|---|
| ☐ câble imprimante | 150 F |

**Rallonge alimentation + vidéo**

| | |
|---|---|
| ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 | 130 F |
| ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 | 180 F |
| ☐ housse pour moniteur + clavier (préciser coul. ou monoc.) | 175 F |
| ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) | 198 F |
| ☐ ruban imprimante DMP 2000 | 99 F |
| ☐ adaptateur peritel tous CPC | 490 F |

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

| | |
|---|---|
| ☐ synthétiseur vocal | 549 F |
| ☐ 7 logiciels vocaux sur disquette | 195 F |

## LOGICIELS CPC

| | C | D |
|---|---|---|
| bob mora. chevalerie | ☐ 250 F | ☐ 250 F |
| bob mora. jungle | ☐ 250 F | ☐ 250 F |
| bob mora. scie. fiction | ☐ 250 F | ☐ 250 F |
| algèbre 4e 3e | ☐ 165 F | ☐ 225 F |
| apprends moi à lire | | ☐ 260 F |
| arsène | | ☐ 575 F |
| astérix chez rahazade | | ☐ 199 F |
| astérix potion magique | ☐ 165 F | ☐ 205 F |
| athlètes | ☐ 150 F | ☐ 180 F |
| autoformation à l'asse. | | ☐ 295 F |
| bacterick | ☐ 120 F | ☐ 150 F |
| barbarian | ☐ 100 F | ☐ 140 F |
| basket ball | ☐ 115 F | ☐ 150 F |
| bivouac | ☐ 120 F | ☐ 195 F |
| blueberry et spectre | ☐ 199 F | ☐ 335 F |
| bridge | ☐ 270 F | ☐ 295 F |
| budget familial | ☐ 140 F | ☐ 220 F |
| calcumat | | ☐ 390 F |
| canadair | ☐ 115 F | ☐ 160 F |
| charly diams | ☐ 155 F | ☐ 185 F |
| colossus chess 4 | ☐ 110 F | ☐ 140 F |
| conjuguer cp/cm | | ☐ 285 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| cosa nostra | ☐ 140 F | ☐ 195 F |
| crafton et xunk II | ☐ 125 F | ☐ 199 F |
| crazy car | ☐ 135 F | ☐ 175 F |
| d.a.m.s. | ☐ 295 F | ☐ 395 F |
| dame scanner | ☐ 140 F | ☐ 175 F |
| datamat | | ☐ 390 F |
| dbase II | | ☐ 790 F |
| des chiffres des lettres | ☐ 195 F | ☐ 275 F |
| dessin 3d | | ☐ 245 F |
| didact engli. orth. gram. | | ☐ 255 F |
| enduro racer | ☐ 105 F | ☐ 155 F |
| ère hits vol. 1 | ☐ 160 F | ☐ 230 F |
| ère hits vol. 2 | ☐ 155 F | ☐ 235 F |
| F15 strike eagle | ☐ 110 F | ☐ 155 F |
| fighter pilot | ☐ 100 F | ☐ 150 F |
| floopy (magazine) | ☐ 41 F | ☐ 75 F |
| foot | ☐ 120 F | ☐ 160 F |
| forteresse | ☐ 135 F | ☐ 190 F |
| freddy hardest | ☐ 110 F | ☐ 155 F |
| games set et match | ☐ 145 F | ☐ 190 F |
| gauntlet | ☐ 100 F | ☐ 145 F |
| graphic city | ☐ 150 F | ☐ 195 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| grapho | | ☐ 265 F |
| H.M.S. cobra | ☐ 299 F | ☐ 299 F |
| heartland | ☐ 100 F | ☐ 155 F |
| rally2 + 3dfight + inf. | ☐ 160 F | ☐ 199 F |
| foot + ten. + 5 eaxe | ☐ 160 F | ☐ 199 F |
| tony + aigle + empire | ☐ 160 F | ☐ 195 F |
| hit pack III | ☐ 115 F | ☐ 155 F |
| indiana jones | ☐ 115 F | ☐ 165 F |
| mgt + maracaib + billy | ☐ 155 F | ☐ 195 F |
| indiana jones | ☐ 115 F | 165 F |
| invitation | ☐ 140 F | ☐ 199 F |
| kid kit | ☐ 285 F | ☐ 285 F |
| la formule | | ☐ 215 F |
| le 1000 bornes | ☐ 155 F | ☐ 210 F |
| le casse | ☐ 130 F | ☐ 199 F |
| les dieux de la mer | ☐ 130 F | ☐ 199 F |
| fortunes du foot-ball | ☐ 195 F | ☐ 245 F |
| passager du vent | ☐ 290 F | ☐ 290 F |
| passagers du vent II | ☐ 295 F | ☐ 295 F |
| les ripoux | ☐ 120 F | ☐ 195 F |
| trésors d'U.S. gold | ☐ 110 F | 195 F |
| livingstone | ☐ 140 F | ☐ 195 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| loto | ☐ 130 F | ☐ 190 F |
| m.a. base | ☐ 165 F | |
| macadam bumper (flip.) | ☐ 145 F | ☐ 245 F |
| marche à l'ombre | ☐ 150 F | ☐ 199 F |
| mastercalc (pour 6128) | | ☐ 300 F |
| masterfile (pour 6128) | | ☐ 360 F |
| maths 3e (algèbre) | | ☐ 199 F |
| maths 5-4e (algèbre) | | ☐ 200 F |
| maths 6e (algèbre) | ☐ 170 F | ☐ 200 F |
| mentel | | ☐ 545 F |
| micro scrabble | ☐ 220 F | ☐ 265 F |
| missions en rafale | ☐ 160 F | ☐ 235 F |
| monopoly | ☐ 190 F | ☐ 245 F |
| multiplan | | ☐ 499 F |
| nitro lucky luke | | ☐ 185 F |
| play bac | | ☐ 230 F |
| printer pack 2 | ☐ 145 F | ☐ 185 F |
| progiciel de sport | ☐ 199 F | ☐ 299 F |
| prohibition | ☐ 125 F | ☐ 199 F |
| room ten | ☐ 100 F | ☐ 145 F |
| saboteur II | ☐ 95 F | ☐ 145 F |
| sapiens | ☐ 135 F | ☐ 180 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| silent service | ☐ 110 F | ☐ 160 F |
| sram 2 | | ☐ 225 F |
| strangeloop | ☐ 110 F | ☐ 185 F |
| strike force haarier | ☐ 100 F | ☐ 145 F |
| stryfe II | ☐ 125 F | ☐ 199 F |
| sweevo's world | ☐ 120 F | ☐ 140 F |
| tasword (pour 464) | ☐ 260 F | |
| tasword-mailmerge | | ☐ 360 F |
| tennis 3d | ☐ 120 F | ☐ 160 F |
| textomat | | ☐ 390 F |
| they sold a million n° 1 | ☐ 105 F | ☐ 150 F |
| they sold a million n° 2 | ☐ 105 F | ☐ 145 F |
| they sold a million n° 3 | ☐ 100 F | ☐ 145 F |
| trivial pursuit | ☐ 180 F | ☐ 220 F |
| tuer n'est pas jouer | ☐ 120 F | ☐ 170 F |
| uchi mata | ☐ 115 F | ☐ 145 F |
| valeur plus 1.2 | | ☐ 365 F |
| world class leader board | ☐ 120 F | ☐ 165 F |
| zox 2099 | ☐ 140 F | ☐ 199 F |

## LOGICIELS PCW

| | |
|---|---|
| ☐ alienor | 1450 F |
| ☐ astro 1 | 450 F |
| ☐ astro 2 | 950 F |
| ☐ astro 3 | 2000 F |
| ☐ astro couple | 600 F |
| ☐ azerty | 245 F |
| ☐ batman | 65 F |
| ☐ bob winner | 240 F |
| ☐ bridge player | 210 F |
| ☐ compta alphasoft | 1175 F |
| ☐ cyrus chess II | 60 F |
| ☐ damocles | 1750 F |
| ☐ datamat PCW | 395 F |
| ☐ dbase II | 790 F |
| ☐ dr draw | 790 F |
| ☐ dr graph | 790 F |
| ☐ dtp-pao | 395 F |
| ☐ dtp-pao + souris amk | 895 F |
| ☐ dtp-pao + sour. mas. sc. | 1595 F |
| ☐ factu. + gestion stock | 2099 F |
| ☐ frank bruno's boxing | 185 F |
| ☐ head over heels | 165 F |
| ☐ heath. air contr. + sout. | 160 F |
| ☐ heraklios | 350 F |
| ☐ histoire d'or | 250 F |
| ☐ la paie cresus | 1175 F |
| ☐ lang. "c" (ntc. angl.) | 550 F |
| ☐ mailing | 450 F |
| ☐ master file 8000 | 550 F |
| ☐ master scan | 895 F |
| ☐ mynea | 850 F |
| ☐ opticaisse | 795 F |
| ☐ orphée | 295 F |
| ☐ pcw graph | 295 F |
| ☐ pcw paint | 325 F |
| ☐ pocket base | 790 F |
| ☐ **polymail + polyword** | **265 F** |
| ☐ **polyprint + polyword** | **265 F** |
| ☐ **polyprogram** | **595 F** |
| ☐ quick mailing | 490 F |
| ☐ rotate | 345 F |
| ☐ sam | 290 F |
| ☐ spool | 350 F |
| ☐ strike force harrier | 185 F |
| ☐ tasprint | 230 F |
| ☐ the pawns | 245 F |
| ☐ tomahawk | 180 F |
| ☐ top secret | 295 F |
| ☐ trivial pursuit | 230 F |
| ☐ tuer n'est pas jouer | 185 F |
| ☐ exbasic | 220 F |

**COMMENT COMMANDER** :Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

NOM _____ ORDINATEUR : ☐ **PC 1512** ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL,** 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. ☐

AMS 1/88

## VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84




# AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512 DES PRIX DEMENTS

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

**SUPER PROMOTION**
**4 DISQUETTES VIERGES 99 F**
**AVEC BOITIER PLASTIQUE**

## INCROYABLE !

**LES TRESORS DE US GOLD**
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **195F**
+ACE OF ACES +METROCROSS
**BEST OF ELITE 2** **145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
**ALBUM EPYX**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **189 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
**OCEAN ALL STAR HIT N°2**
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **165 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
**IMAGINE ARCADE HITS**
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **165 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
**ALBUM DIGITAL**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **165 F**
**ALBUM HEWSON**
+EXOLON+ZYNAPS **145F**
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
**ALBUM LORICIEL**
+5° AXE+SAPIENS **145F**
+MGT+AIGLE D'OR
**ALBUM UBISOFT**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT **215F**
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
**CARRE D'AS**
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3 **195F**
**MALETTE JEUX FIL**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **245 F**
**ELITE 6 PACK N°2**
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **145 F**
**HIT PACK 2**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **145 F**
**GAME SET MATCH**
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... **179F**
+SUPERTEST DECATHLON
**ELITE TRIPLE PACK** **145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
**OCEAN STAR HITS** **145 F**
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
**AMSTRAD GOLD HITS N°2** **145F**
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX
+KONAMI'S GOLF
**PACK FIL N°2** **189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
**HIT PACK 1 NF**
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF **145F**
**KONAMIS GREATEST HITS**
+GREENBERET+PING PONG **145F**
+HYPERSPORTS+YE ARKUNG FU
**THEY SOLD A MILLION N°3**
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **145F**

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 720 DEGRES | 145F |
| ACE 2 | 145F |
| A.T.F ADV TACT FIGHTER | 139F |
| ALTERN WORLD GAMES | 145F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| BASKETMASTER | 145F |
| BLOOD VALLEY | 145F |
| BLUE WAR | 145F |
| BOB MORANE:ESPACE | 245F |
| BOB MOR:LES CHEVALIERS | 245F |
| BOB MORANE LA JUNGLE | 245F |
| CATCH 23 | 145F |
| CHARLIE CHAPLIN | 145F |
| CLASH | 195F |
| DEATH OR GLORY | 145F |
| ENTREPRISE | 145F |
| X1 | 195F |
| FIRE TRAP | 145F |
| GABRIEL NF | 175F |
| GUNSHIP | 245F |
| HURLEMENTS | 175F |
| IMPOSSIBLE MISSION2 | 145F |
| INTERNATIONAL KARATE 2 | 145F |
| LA MASCOTTE | 195F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 205F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 175F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 189F |
| LAZER TAG | 145F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 145F |
| MACH 3 | 179F |
| MAD BALLS | 145F |
| MATCH DAY 2 | 145F |
| MEWILO | 195F |
| NAVY MOVES | 145F |
| OXPHAR | 205F |
| PEPE BEQUILLE | 195F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 169F |
| PIRATES | 145F |
| PHARAON | 179F |
| PLATOON | 145F |
| PROFESSION DETECTIVE | 229F |
| PSHYCHOSOLDIER | 145F |
| QUIN | 245F |
| RASTAN | 145F |
| ROLLING THUNDER | 145F |
| RX 220 | 179F |
| SANTA FE | 175F |
| SEPTEMBER | 145F |
| SHACKLED | 145F |
| SIDE ARMS | 145F |
| SKAAL | 195F |
| STREETSPORT BASKET | 145F |
| STRYFE 2 | 175F |
| THE LAST NINJA NF | 145F |
| TOUR DE FORCE | 145F |
| V2 | 175F |
| VICTORY ROAD | 145F |
| WIZARD WARZ | 145F |
| WARLOCK | 145F |
| WORLD LEADB TOURN | 145F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 195F |
| BARBARIAN NF | 135F |
| BASIL THE DETECTIVE | 145F |
| BIVOUAC NF | 195F |
| BLUEBERRY | 195F |
| BOB WINNER NF | 169F |
| BOBSLEIGH | 145F |
| BUBBLE BOBBLE | 145F |
| BUGGY BOY | 145F |
| BRAVESTAR | 145F |
| CAPTAIN AMERICA | 145F |
| CALIFORNIA GAMES | 145F |
| COMBAT SCHOOL | 145F |
| COBRA(LORICIEL) | 179F |
| CRAZY CARS | 159F |
| FER ET FLAMME NF | 249F |

## HIT PARADE (suite)

| | |
|---|---|
| GAUNTLET 2 | 145F |
| GRYZOR | 145F |
| HMS COBRA NF | 299F |
| INDIANA JONES NF | 145F |
| IZNOGOUD | 245F |
| Les Chiffres & Les Lettres | 275F |
| LES DIEUX DE LA MER | 195F |
| LES RIPOUX | 195F |
| LE MAITRE DES AMES | 189F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 149F |
| L'OEIL DE SETE | 189F |
| MASK2 | 145F |
| MEUTRES EN SERIES NF | 299F |
| OUT RUN | 145F |
| PHANTOM CLUB | 145F |
| PROHIBITION NF | 195F |
| QUAD | 179F |
| RAMPART | 145F |
| RENEGADE NF | 145F |
| ROAD RUNNER NF | 145F |
| RYGAR | 145F |
| SCRABBLE NF | 220F |
| SILENT SERVICE NF | 139F |
| SUPER SKI | 195F |
| THUNDERCATS | 145F |
| TRANTOR | 145F |
| WORLD CLA LEADERBOAR | 145F |

| | |
|---|---|
| ACROJET NF | 145F |
| BIG BAND NF | 195F |
| BIRDIE | 175F |
| DEATH WISH 3 NF | 145F |
| ENDURO RACER NF | 145F |
| F15 STRIKE EAGLE | 149F |
| FLASH NF | 195F |
| FORTERESSE | 195F |
| FREDDY HARDEST | 145F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 169F |
| GALACTIC GAME | 145F |
| GUADALCANAL | 145F |
| INVITATION NF | 195F |
| IRON HORSE | 149F |
| JACKAL | 145F |
| JACK THE NIPPER 2 | 145F |
| LE PASSAGER du TempsNF | 195F |
| Les Passagers du vent 1 | 295F |
| Les Passagers du Vent 2 | 285F |
| MANHATTAN LIGHT | 189F |
| MARCHE A L'OMBRE | 195F |
| MASK1 | 145F |
| MASQUE PLUS | 189F |
| MISSION | 179F |
| MONOPOLY NF | 245F |
| NECROMANCIEN | 145F |
| SLAP FIGHT NF | 145F |
| SCOTT WINDER NF | 225F |
| SOLOMON'S KEY | 145F |
| SCALEXTRIC NF | 245F |
| SPY VS SPY 3 | 149F |
| STIFFLIP AND CO NF | 135F |
| STRYFE NF | 195F |
| SUPERSPRINT | 145F |
| SURVIVOR | 145F |
| TAI PAN NF | 145F |
| TOBROUCK NF | 169F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 229F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 145F |
| TURLOGH LE RODEUR | 245F |
| ZOMBI NF | 165F |

## PC 1512

**ALBUM EPYX** **225F**
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
**CARRE D'AS** **275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
**MALETTE JEUX FIL** **275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
**PC HITS** **225F**
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

## PC 1512 (suite)

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES | 195F |
| ARKANOID NF | 195F |
| ARMONQUE LE VIKING | 225F |
| ARTICFOX | 185F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 215F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| BALANCE OF POWER | 195F |
| BARDS TALE | 225F |
| BIVOUAC | 225F |
| BLUEBERRY | 215F |
| BOB MORANE:SCIENCE | 215F |
| BOB MOR:LES CHEVALIERS | 215F |
| BOB MORANE LA JUNGLE | 215F |
| BOB WINNER NF | 215F |
| BRUCE LEE NF | 175F |
| CALIFORNIA GAMES | 195F |
| CAPTAIN BLOOD | 275F |
| CHESS MASTER 2000 | 225F |
| CHUCK YEAGER FLIGHT SIM | 245F |
| CRASH GARET | 275F |
| CRAZY CARS | 245F |
| DARK CASTLE | 269F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 245F |
| DESTROYER | 215F |
| ECHECS 3D NF | 175F |
| ELITE | 225F |
| F15 STRIKE EAGLE NF | 185F |
| FER ET FLAMME | 225F |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 450F |
| GABRIELLE | 225F |
| GATO | 275F |
| GAUNTLET NF | 175F |
| GRAND PRIX 500CC NF | 175F |
| GRYZOR | 185F |
| GUNSHIP | 325F |
| HMS COBRA NF | 275F |
| HURLEMENTS | 215F |
| INFILTRATOR NF | 175F |
| IZNOGOUD | 275F |
| L'AFFAIRE | 215F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 215F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 215F |
| LA MASCOTTE | 185F |
| LAST MISSION | 225F |
| LE MAITRE DES AMES | 215F |
| LES DIEUX DE LA MER | 225F |
| LES RIPOUX | 175F |
| Les PASSAGERS du vent 1 | 275F |
| Les PASSAGERS du Vent 2 | 275F |
| LES CHIFFRES ET LETTRES | 255F |
| LES CLASSIQUES N1 | 175F |
| LES CLASSIQUES N2 | 175F |
| LIVINGSTONE | 225F |
| MACH3 | 215F |
| MARBLE MADNESS | 185F |
| MARCHE A L'OMBRE | 225F |
| MASQUE PLUS | 225F |
| MECH BRIGADE | 295F |
| MEWILO | 225F |
| MEURTRES EN SERIE NF | 275F |
| MISSION | 175F |
| MISSION RAFALE | 225F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 225F |
| PIRATES | 225F |
| PROHIBITION NF | 225F |
| QIN | 275F |
| ROADWAR 2000 | 245F |
| SABOTEUR 2 | 145F |
| SAPIENS | 220F |
| SCRABBLE NF | 225F |
| SCRAM NF | 225F |
| SHARD OF SPRING | 245F |
| S.D.I | 275F |
| SILENT SERVICE NF | 225F |
| SINBAD | 245F |
| SOLO FLIGHT NF | 195F |
| STARFLIGHT | 225F |
| SUBBATTLE SImulator | 225F |
| STREET SPORT BASKET | 185F |
| SUPER TENNIS NF | 195F |
| SUMMER GAMES 2 | 175F |
| TAI PAN NF | 145F |
| THE HUNT FOR RED OCTOB | 225F |
| THE PAWN | 185F |
| TOMAHAWK | 195F |
| TOP SECRET NF | 195F |
| TRIVIAL PURSUIT | 275F |
| ULTIMA 4 | 225F |
| WINTER GAMES NF | 195F |
| WIZARDS CROWN | 245F |
| WIZBALL | 185F |
| WORLD GAMES NF | 195F |
| WORLD TOUR GOLF | 185F |
| ZOMBI | 215F |

# AMSTRAD CASSETTES

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

## LES ALBUMS!

**LES TRESORS DE US GOLD**
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES **119 F**

**BEST OF ELITE 2** **95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

**ALBUM EPYX**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **119 F**
+IMPOSSIBLE MISSION

**OCEAN ALL STAR HIT N°2**
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **119 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK

**IMAGINE ARCADE HITS**
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **119 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

**ALBUM DIGITAL**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **119 F**

**MALETTE JEUX FIL**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **195 F**

**LORICIEL HIT 4**
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **149 F**

**ELITE 6 PACK N°2**
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **95 F**

**ERE HITS N°2** **145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT

**GAME SET MATCH**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON

**ERE HITS N°1**
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC **145F**

**OCEAN ALL STAR HITS**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE

**AMSTRAD GOLD HITS N°2**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONOMI'S GOLF

**PACK FIL N°2** **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY

**ELITE TRIPLE PACK**
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 **99F**

**LES EXCLUSIFS N°1**
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **99F**

**LES LAUREATS NF**
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**

**HIT PACK 2**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **95F**

**HIT PACK 1**
+BOMBJACK **85F**
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

**KONAMIS GREATEST HITS**
+GREEN BERET +PING PONG **95F**
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU

## LES ALBUMS (suite)

**ALBUM HEWSON**
+EXOLON+ZYNAPS **95F**
+RANARAMA+URIDIUM PLUS

**ALBUM UBISOFT**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT **175F**
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

**ALBUM LORICIEL**
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR **95 F**

**THEY SOLD A MILLION N°3**
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **95F**

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 720 DEGREES | 95F |
| ACE 2 | 95F |
| A.T.F ADV TACT FIGHTER | 89F |
| ALTERN WORLD GAMES | 95F |
| BASKET MASTER | 89F |
| BLOOD VALLEY | 95F |
| BOB MORANE:FICTION | 245F |
| BOB M LES CHEVALIERS | 245F |
| BOB MORANE:LA JUNGLE | 245F |
| CATCH 23 | 89F |
| CHARLIE CHAPLIN | 95F |
| CRASH GARET | 195F |
| DEATH OR GLORY | 99F |
| E.X.I.T | 145F |
| ENTREPRISE | 89F |
| FIRE TRAP | 95F |
| GABRIEL | 139F |
| GUNSHIP | 195F |
| HURLEMENTS | 135F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95F |
| INTERNATIONAL KARATE 2 | 95F |
| IRON HORSE | 99F |
| JACKAL | 99F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 135F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 145F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 145F |
| LAZER TAG | 95F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 95F |
| MACH 3 | 129F |
| MAD BALLS | 89F |
| NAVY MOVES | 89F |
| PEPE BEQUILLE | 145F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 129F |
| PHARAON | 129F |
| PIRATES | 95F |
| PLATOON | 89F |
| PSYCHOSOLDIER | 89F |
| ROLLING THUNDER | 95F |
| SANTA FE | 139F |
| SEPTEMBER | 95F |
| SHACKLED | 95F |
| SKAAL | 145F |
| SIDE ARMS | 95F |
| STREETSPORT BASKETBAL | 95F |
| STRYFE 2 | 135F |
| THE LAST NINJA NF | 95F |
| TOUR DE FORCE | 95F |
| VICTORY ROAD | 89F |
| WARLOCK | 95F |
| WIZARD WARZ | 95F |
| WORLD LEA TOURNAMENT | 95F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| BARBARIAN NF | 95F |
| BASIL LE DETECTIVE | 95F |
| BIVOUAC | 125F |
| BUBBLE BOBBLE | 95F |
| BUGGY BOY | 95F |
| BOB WINNER | 129F |
| BOBSLEIGH | 95F |
| BRAVESTAR | 95F |
| CAPTAIN AMERICA | 95F |
| CALIFORNIA GAMES | 95F |
| CAULDRON 2 | 85F |
| COMBAT SCHOOL | 89F |
| COBRA(LORICIEL) | 129F |
| CRAZY CARS | 129F |
| F15 STRIKE EAGLE | 99F |
| GAUNTLET 2 | 95F |
| GRYZOR | 89F |
| HSM COBRA NF | 259F |
| INDIANA JONES NF | 95F |
| IZNOGOUD | 195F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99F |
| LES DIEUX DE LA MER | 145F |
| LES RIPOUX | 125F |
| L'OEIL DE SETE | 145F |
| MASK 1 | 89F |
| MASK2 | 95F |
| MATCH DAY 2 | 89F |
| MEUTRES EN SERIES NF | 259F |
| OUT RUN | 95F |
| PHANTOM CLUB | 89F |
| PROHIBITION NF | 120F |
| QUAD | 145F |
| RASTAN | 89F |
| RAMPART | 95F |
| RENEGADE NF | 89F |
| ROAD RUNNER NF | 95F |
| RYGAR | 95F |
| SILENT SERVICE | 85F |
| SCRABBLE FR NF | 175F |
| SUPERSKI | 145F |
| THUNDERCATS | 89F |
| TRANTOR | 95F |
| WORLD C LEADERBOARD | 89F |
| ACROJET NF | 89F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 145F |
| BIRDIE | 135F |
| DEATH WISH 3 | 89F |
| ENDURO RACER NF | 95F |
| FLASH NF | 95F |
| FORTERESSE | 135F |
| FREDDY HARDEST | 89F |
| GALACTIC GAME | 95F |
| GRAND PRIX 500CC NF | 139F |
| GUADALCANAL | 95F |
| JACK THE NIPPER 2 | 89F |
| KILLED UNTIL DEAD NF | 95F |
| LAST MISSION NF | 95F |
| LES PASSAGERS DU VENT1 | 285F |
| MARCHE A L'OMBRE NF | 145F |
| M'ENFIN NF | 95F |
| MISSION | 129F |
| 1001 BC NF | 120F |
| MONOPOLY NF | 175F |
| NECROMANCIEN | 145F |
| NEMESIS NF | 89F |
| NEMESIS THE WARLOCK NF | 95F |
| RELIEF ACTION NF | 95F |
| RX220 | 145F |
| SCALEXTRIC NF | 95F |
| SLAP FLIGHT NF | 89F |
| SALOMON'S KEY | 89F |
| SPY VS SPY 3 | 99F |
| STIFFLIP AND CO NF | 95F |
| SUPERSPRINT | 95F |
| SURVIVOR | 89F |
| TOBROUCK NF | 119F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 175F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95F |
| TURLOGH LE RODEUR | 245F |
| ZOMBI | 135F |

## Promotions sur manettes

| | |
|---|---|
| **Manette Speed King** | **145 F** |
| **Terminator (grenade)** | **145 F** |
| **Manette Pro 5000** | **145 F** |
| **Elite autofire** | **145 F** |
| **Cheetah 125 +** | **90 F** |
| **Cheetah mach 1 +** | **135 F** |
| **Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)** | **75 F** |

## SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

**125 F**



## 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

| 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 .....

AMS 1/88

*Règlement : je joins* ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

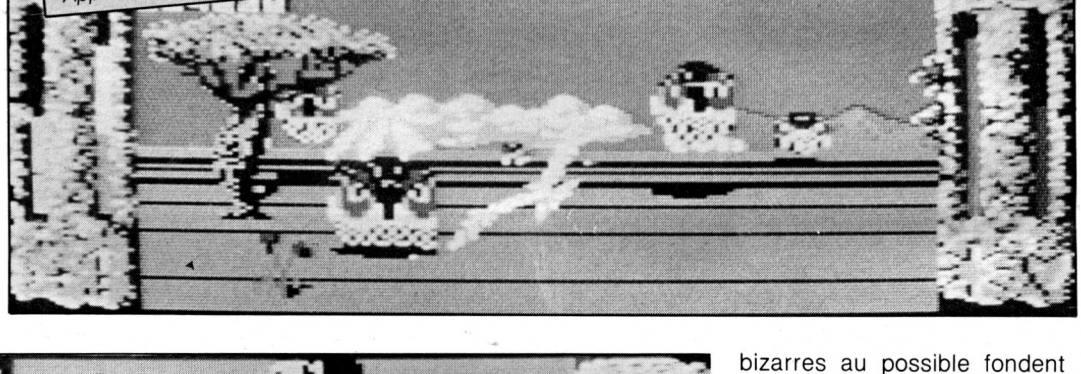
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

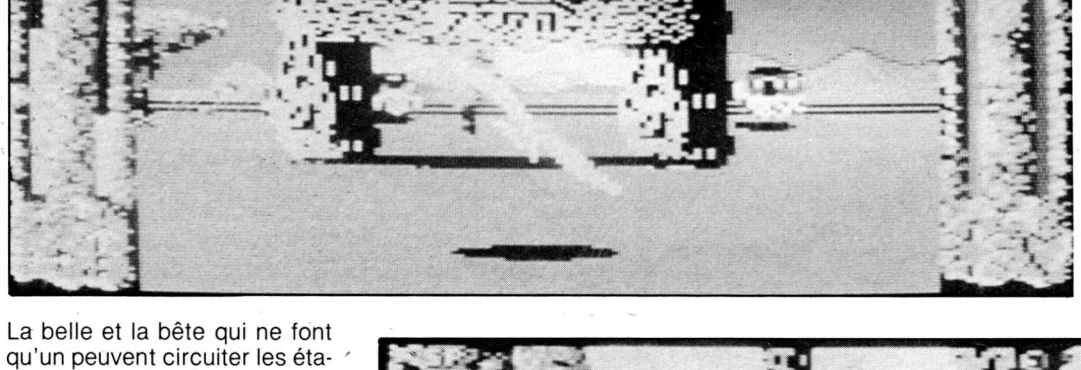
# BIRDIE

**Plus personne ne bouge, vous regardez bien droit l'objectif, allez le petit oiseau va sortir (il sort...) Eh bé ! Tu parles d'un piaf. Mossieur le zosieau est un véritable 747. Le pinson que je m'attendais à voir ressemble énormément à un aigle. 289 cm d'envergure et près de 43 de tour de taille.**

*Editeur : Ere Informatique*
*Genre : arcade*
*Graphisme : ★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★*

Il prend son envol et le voilà parti, le bel oiseau et si son endurance se rapporte à son plumage, nul doute qu'il est l'hôte de Birdie. Piloter un avion ou un oiseau. C'est toujours de la simulation de vol et à la portée de tous. Le volatile est télécommandé à distance (ça dépend de la longueur de fil de votre manette de jeu). Bref, tête de piaf (puisque l'oiseau c'est vous) passez aux commandes pilote et le superbe volatile aux travers de paysages aussi divers que changeant (nuit, orage, éclair, brouillard...).





bizarres au possible fondent sur vous pour un oui ou pour un non (d'ailleurs il ne vous demandent pas votre avis). Certains attendent même cachés derrière les arbres, heureusement leurs antennes les trahissent. Le birdie pour s'entretenir en énergie, mange des papillons. Ame sensible. logiciel à éviter. Bref un logiciel "à voler" comme il faut.

***Michel ROVEAU***

La belle et la bête qui ne font qu'un peuvent circuiter les étapes en biaisant et ce en empru ntant des portes dérobées (portiques très visibles) qui lui permettent de passer les paysages qui rebutent le plus au joueur. Prendre ces portes n'est pas évident quand l'on commence à jouer et de plus le cheminement à l'intérieur de ces corridors est des plus ardus pour les non initités. De très nombreuses bêtes





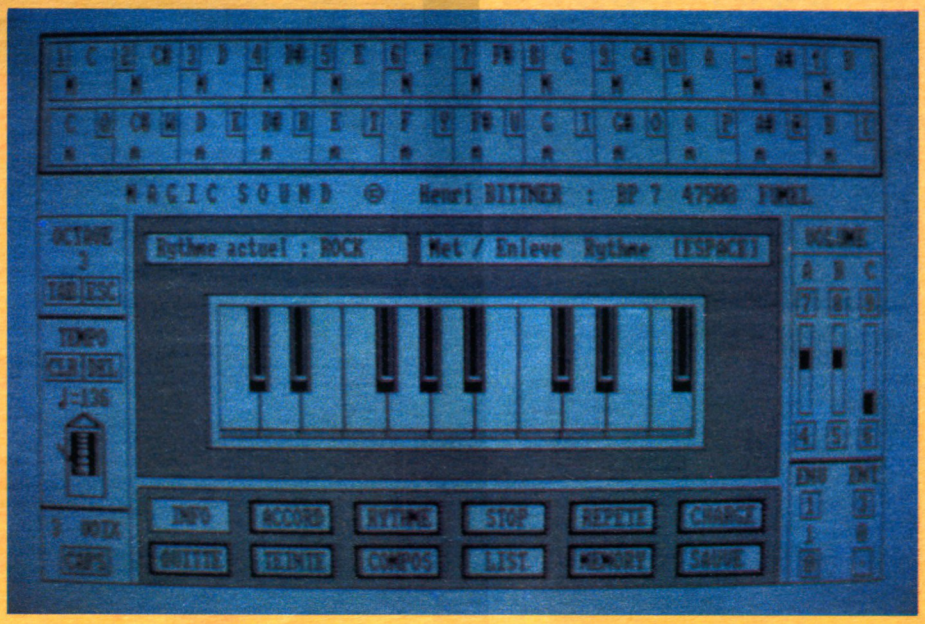
E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# MAGIC SOUND

**On ne peut reprocher à quiconque d'ignorer les règles fondamentales du langage musical. D'autant que dans bien des cas, la pratique d'un instrument, pour peu que l'on ait quelque don, se passe allègrement de théorie. Sur micro-ordinateur malheureusement, une telle méconnaissance interdit l'usage de logiciels musicaux nécessitant pour la plupart, quelques rudiments de solfège. Epargnant ce type d'étude (toutefois vivement conseillé par votre serviteur) Magic Sound permet à tous d'utiliser facilement l'Amstrad et son coprocesseur sonore, tel un véritable synthétiseur/séquenceur.**

## Du tout cuit

Au centre de l'écran principal, où figurent les commandes essentielles, trône un clavier de piano plutôt réaliste d'environ un octave et demi (Do à Fa≠ sup). "L'instrument" (octave réglable de 0 à 5) se pianote dès la mise en œuvre via le clavier Amstrad (le graphisme répond très précisément aux notes jouées). Sans accompagnement (rythmique ou accords arpégés), on peut plaquer un accord de trois notes simultanées. Il est évident que les trois voix seront gérées en fonction des choix effectués, par exemple : une voix conservée pour la ligne mélodique et les deux autres dédiées à la batterie et aux accords. Ces derniers s'obtiennent sous leur forme de base (majeure et mineure), par les touches affichées en haut de l'écran. Les accords altérés disponibles (septième, septième de dominante, quinte diminuée, mineur septième quinte diminuée, etc.), peuvent bien sûr être attribués à ces touches par l'option appropriée. Un métronome bat le tempo général désiré et trois curseurs permettent le réglage précis du volume de chacune des voix. Huit enveloppes de volume et de ton sont offertes gracieusement au musicien amstradiste. La boîte à rythme programmable en séquences, propose un choix de neuf accompagnements traditionnels du genre : rock, bossa nova, jazz, boléro, etc. Chaque canal peut-être listé afin de modifier une œuvre (effacement/insertion), ou entrer celle-ci pas à pas en précisant : note, durée, octave, enveloppes de volume et de ton, volume de la note, séquence. Notons que la traduction d'une partition sous cette forme, risque d'être problématique, mais ce n'est pas le but du logiciel Magic Sound, offrant un séquenceur d'environ 2 000 notes (666 notes par canal) pour l'enregistrement en temps réel d'une composition (Memory/Repete). Neuf séquences par canal peuvent être ainsi définies et répétées. Le fin du fin est de pouvoir réutiliser sous interruptions dans vos programmes, les musiques ainsi joyeusement créées. Cela nécessite le chargement préalable de la routine spécifique de Music Sound, suivi de Load "Ma jolie musique qu'elle bien" et d'un simple C Adresse pour l'exécution du chef d'œuvre. Séduisant par ses performances et son extrême facilité d'utilisation, souhaitons à ce logiciel un succès magique...




***Jean-Claude Paulin***

*Commande H. Bittner, BP7, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.82.67.*
*Cassette 350 F, disquette 395 F.*



EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# SUPER SKI

**En cette période hivernale, qui n'a rêvé risquer ses gambettes sur quelque piste enneigée et respirer à pleins poumons l'air alpestre si vivifiant ? A l'intention des pleutres défavorisés que nous sommes, voici une somptueuse simulation de ski, offrant quatre épreuves à faire baver d'envie n'importe quel skieur émérite.**



*Editeur : Microïds*
*Genre : sport simulation*
*Intérêt : ★★★★*
*Graphisme : ★★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Appréciation : ★★★★*

Slalom, slalom géant, descente et saut à ski ; avouez que vous êtes gâtés bande de sportifs d'opérette. Certes, affronter avec maestria de telles compétitions nécessite un entraînement des plus intensif, mais les néophytes ont ici tout loisir d'adapter préalablement leur habileté joystickéenne aux joies de la glisse sur poudreuse (les nécessiteux se contenteront du clavier). Accélération, hop ! Virage à droite, virage à gauche, Hop là ! Dérapage, bon sang ! Où est passé la piste ? Hé ! D'où y sort ce sapin ? Patatras ! Etc. La difficulté croissante des trois pistes proposées, permet, à force de chutes, collisions et autres maladresses, une initiation rude mais salutaire. Fin prêt, vous pourrez finalement affronter quelques concurrents au cours de fraîches et passionnantes compétitions (deux manches) et envisager un retour à l'entraînement en regard de vos performances.
Bien que l'on ait guère le temps de s'y attarder, le détail et les mouvements du paysage alpin au cours de l'action sont d'un réalisme confondant. A la limite, on s'y croirait. L'animation est en tout point remarquable et la célérité de l'ensemble follement excitante.

***Jean-Claude Paulin***







Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, match, vitesse, espace, espion, stratégie : à vos manettes !

**Mallette jeu PC :**
Échecs 3D, Infiltrator, Numéro 10.
PC et compatibles 295F*. Disquette.

fnac en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.

# QUAD

*Editeur : Microïds*
*Genre : arcade*
*Intérêt : ★★★*
*Graphisme : ★★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★*






**En possession des plans secrets du prochain et très attendu AM-MAG, l'agent X27 est plutôt satisfait de conclure sportivement sa périlleuse mission aux commandes du Quad flambant neuf offert par l'agence. Quelques kilomètres de pampa à traverser et youpi ! C'est la frontière !**

En fait, la partie de plaisir risque fort de tourner au désastre. Tout d'abord, la piste abandonnée choisie pour sa discrétion se révèle très vite impraticable : cactus, éboulis de toutes sortes, rochers et squelettes d'animaux jonchent ce qui fut jadis une voie sûre et soigneusement entretenue. En outre, l'exaction de notre héros qui n'est guère passée inaperçue, a fait réagir en conséquence les services compétents. Quelques hélicoptères bien armés viennent de prendre l'air pour se lancer à la poursuite de l'espion motorisé X27, au temps désormais compté.

Bref l'action consiste à rejoindre au plus vite la frontière (avant la fin du compte à rebours), en évitant les obstacles, l'enlisement et les tirs ennemis. De plus, vous devrez prêter une attention toute particulière à la jauge de carburant et vous réapprovisionner fréquemment aux jerricans répartis le long du trajet. Bien que saccadés, les scrollings des paysages, fonction de l'évolution du quad, confèrent à l'ensemble un réalisme certain. Un conseil toutefois : n'hésitez pas à anticiper pour compenser une certaine, heu, lenteur de réaction du véhicule.

***Jean-Claude Paulin***


# au fil des jeux !




**Mallette jeu Amstrad N° 1 :**
Express raider, Super soccer, Tai-Pan, Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

**Mallette jeu Amstrad N° 2 :**
Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II. Amstrad CPC.
De 149F* à 195F*. Cassette ou disquette.

*Prix public maximum conseillé.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

LBA

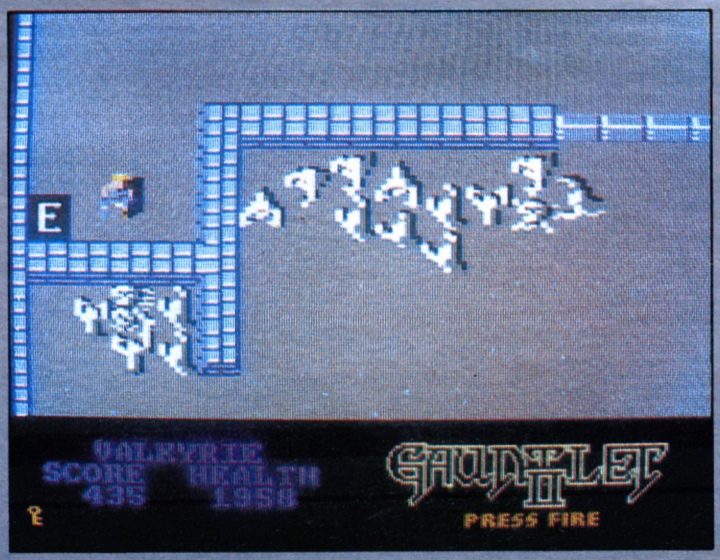
# GAUNTLET II

**Suite de Gauntlet premier du nom, Gauntlet II se présente d'emblée plus distrayant et plus riche, tant au niveau de la difficulté des tableaux qu'à celui de l'action.**

Au début du jeu, les deux joueurs possibles choisissent chacun le personnage qu'ils désirent incarner : Thor le guerrier, Thyra la valkyrie, Merlin le sorcier, ou Questor l'elf, chaque personnage ayant, bien entendu, ses capacités propres : ainsi, Thor est un excellent combattant, fort et résistant, mais nul en magie, Thyra possède une armure qui la protège en partie et une puissance magique moyenne, Merlin est nul au combat au corps à corps mais peut lancer des sorts destructeurs, et Questor se défend au combat, résiste peu aux tirs ennemis, et peut lancer quelques sorts magiques. Il appartient donc à chacun de choisir son camp, camarade.

En face de ces héros, des monstres en tous genres ne se gênent pas un seul instant pour venir leur pomper leur énergie, pourtant si précieuse : fantômes, grogneurs, démons, lanceurs, sorciers et autres morts sont autant de dangers à éviter ou à détruire. Mais bon, on va pas disserter là-dessus pendant trois mois, le principe est entièrement identique à celui de Gauntlet-Tout-Court.




Ce qui change dans Gauntlet II, c'est d'abord les tableaux, d'une part plus jolis graphiquement parlant, mais aussi et surtout plus difficiles à franchir. De nouveaux pièges ont été rajoutés, qui rendent le jeu attrayant, comme par exemple les blocs paralyseurs, les barrières énergétiques... Il y a également de nouveaux monstres, comme les super sorciers, qui se téléportent d'un endroit à un autre, et donc de fait très difficiles à abattre, ou bien les flaques d'acide vivantes, qui se jettent sur le guerrier, ou les monstres "It" et "That", dont je vous laisse le soin de découvrir le pouvoir.

## Pas mal

Déjà, Gauntlet Premier était pas mal du tout, et permettait de s'amuser pendant longtemps.

Et là, Gauntlet II se révèle comme étant encore meilleur, ce qui n'était pas évident. Un excellent logiciel, qui rattrape (et de loin) Rygard...

***Stéphane Schreiber***

*Editeur : US Gold*
*Genre : arcade-aventure*
*Intérêt : *****
*Graphisme : *****
*Difficulté : *****
*Appréciation :*****



DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

# INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE

TEL. : (1) 43.68.12.12 - Télex : 262.737

## INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE
99, av. du général leclerc - 94700 Maisons-Alfort
Tél : (1) 43.68.12.12
130, av. du général leclerc - 92340 Bourg-la-Reine
Tél : (1) 46.60.18.55

## VAL DE MARNE COMPUTER
62 Bis, av. clémenceau - 94700 Maisons-Alfort
Tél : (1) 43.78.00.72

## SAUMUR INFORMATIQUE
13, rue fourrier - B.P 106 - Saumur Cedex
Tél : (16) 41.67.82.43



**10.590 F TTC**

**PC 1512 HD 20 Mo Monochrome**

- Unité centrale 512 Ko
- Moniteur Monochrome
- Lecteur de disquettes 360 ko
- Disque Dur 20 Mo
- Souris
- MS DOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

| | MONOCHROME | COULEUR |
|---|---|---|
| PC 1512 SD | 5925 F TTC | 8170 F TTC |
| PC 1512 DD | 7460 F TTC | 9710 F TTC |
| PC 1512 HD 20 Mo | 10590 F TTC | 12890 F TTC |
| **NOUVEAU** | **PC 1640** | **15 880 F TTC** |

1/2 journée d'initiation gratuite en nos locaux pour l'achat d'un PCW ou d'un PC 1512.

## AMSTRAD PCW - Traitement de texte

| | |
|---|---|
| PCW 9512 | 6500 F TTC |
| PCW 8256 | 4740 F TTC |
| PCW 8512 | 5926 F TTC |

| AMSTRAD CPC | Monochrome | Couleur |
|---|---|---|
| CPC 464 | 1990 F TTC | 2990 F TTC |
| CPC 6128 | 2990 F TTC | 3990 F TTC |

| | |
|---|---|
| Disquettes 3" Prix unitaire | 24 F TTC |
| Disquettes 3" Prix unitaire x 50 : | 23 F TTC |
| Disquettes 3" Prix unitaire x 100 : | 22 F TTC |
| Disquettes 5" 1/4 Prix unitaire | 8 F TTC |
| Disquettes 5" 1/4 Prix unitaire x 50 : | 7 F TTC |
| Disquettes 5" 1/4 Prix unitaire x 100 : | 6 F TTC |

## Logiciels professionnels PC 1512

| | |
|---|---|
| Wordstar 1512 | 890 F TTC |
| Supercalc 3 | 890 F TTC |
| Reflex | 990 F TTC |
| Sidekick | 390 F TTC |
| Comptabilité Saari | 2350 F TTC |
| Facturation Stock Fassi | 2350 F TTC |
| MULTIPLAN | 490 F TTC |
| Framework Premier | 1170 F TTC |
| D Base II PC | 1170 F TTC |
| Compta LPC | 1120 F TTC |
| Gestion LPC | 4980 F TTC |
| Evolution Sunset | 1170 F TTC |

## IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| Citizen 120 D | 1.750 F TTC |
| Epson LX 800 | 2.890 F TTC |
| Nec P6 (24 aiguilles) | 6.990 F TTC |
| Seikosha (24 aiguilles) | 4.990 F TTC |
| DMP 2000 | 1.690 F TTC |
| DMP 3000 | 2.290 F TTC |
| DMP 4000 (132 colonnes) | 3.990 F TTC |
| Imprimantes Laser Epson | 19.900 F TTC |
| Seikosha SP 180 AI | 1.690 F TTC |

Pour tout achat d'une unité centrale PC 1512 nous vous proposons une imprimante Seiko SP 180 AI à 1.500 F TTC (offre valable au moment de l'achat de votre unité centrale).

ATTITUDES

**Informatique System France**
**99, Avenue du Général Leclerc 94700 Maisons Alfort - Tél. : 43.68.12.12**

| Qté | DÉSIGNATION | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| TOTAUX | | |

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
TÉL. _____

**CARTE BLEUE**
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date |_|_|_|_| de validité
Signature

AMS 1/88

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

# APRES LES FÊTES

## TITRES POUR AMSTRAD CPC

### CASSETTES

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 20000 AVANT J.-C. | 52 | 105 |
| | 3D GRAND PRIX | 32 | 65 |
| ● | 5 STAR GAMES No. 3 | 47 | 95 |
| | 6 PACK VOL. 2 | 44 | 89 |
| ● | 720 DEGRES | 47 | 95 |
| | ACADEMY | 42 | 85 |
| ▽ | ACE | 37 | 75 |
| | ACROJET | 44 | 89 |
| | ACTIVATOR | 24 | 49 |
| ● | ALBUM DIGITAL | 54 | 109 |
| ● | ALBUM EPYX | 54 | 109 |
| ● | ALBUM LIVE AMMO | 62 | 125 |
| ▽ | ALIEN 2 | 24 | 49 |
| | ALIEN HIGWAY | 27 | 55 |
| ● | ALIEN US | 39 | 179 |
| ● | ALT. WORLD GAMES | 47 | 95 |
| | AMERICA'S CUP | 39 | 79 |
| | AMSTRAD ACADEMY | 44 | 89 |
| | ANNALS OF ROME | 52 | 105 |
| ▽ | ANTIRIAD | 22 | 45 |
| | ARKANOID | 44 | 89 |
| ▽ | ARMY MOVE | 37 | 75 |
| ▽ | ASTERIX | 34 | 49 |
| ● | ATF | 47 | 95 |
| ▽ | AU REVOIR MONTHY | 39 | 79 |
| | AVENGER | 22 | 45 |
| ● | BACTERIK DREAMS | 62 | 125 |
| | BALL BREAKER | 49 | 99 |
| | BALLE DE MATCH | 24 | 49 |
| | BALOON CHALLENGE | 49 | 99 |
| | BARBARIAN | 47 | 95 |
| ● | BASILE DÉTECTIVE | 44 | 89 |
| | BASKET BALL | 44 | 89 |
| | BATMAN | 24 | 49 |
| | BIG 4 | 24 | 49 |
| ● | BIG 4 VOL. 2 | 49 | 99 |
| | BILLY LA BANLIEUE | 24 | 49 |
| ● | BIVOUAC | 54 | 109 |
| | BLACK MAGIC | 47 | 95 |
| | BLAGGER | 15 | 35 |
| ● | BOBSLEIGH | 47 | 95 |
| | BOMB JACK 2 | 37 | 75 |
| | BOULDERDASH 3 | 39 | 79 |
| ▽ | BOUNDER | 27 | 55 |
| ● | BRAVE STAR | 47 | 95 |
| | BUBBLER | 47 | 95 |
| ● | BUGGY BOY | 44 | 89 |
| | CAMELOT WARRIORS | 47 | 95 |
| ▽ | CANADAIR | 47 | 95 |
| ● | CAPTAIN AMERICA | 47 | 95 |
| | CATCH 23 | 52 | 105 |
| | CAULDRON 2 | 24 | 49 |
| | CENTURION | 47 | 95 |
| | CESNA OVER MOSCOU | 64 | 129 |
| | CHALENGE GOBOTS | 42 | 85 |
| | CHARLY DIAMS | 64 | 129 |
| | CHIFFRES ET LETTRES | 89 | 179 |
| | CITY SLICKER | 24 | 49 |
| | COBRA (loriciel) | 64 | 129 |
| ● | COMBAT SCHOOL | 42 | 85 |
| ● | COMPUTER HITS 10 No. | 47 | 95 |
| | CONFLIT | 52 | 105 |
| | CONFUZION | 24 | 49 |
| | CONVOY RAIDER | 47 | 95 |
| | COSA NOSTRA | 62 | 125 |
| | CRAFTON ET XUNK | 34 | 69 |
| | CRAZY CARS | 62 | 125 |
| | CREPUSCULE DU NAJA | 57 | 115 |
| | CRYSTAL CASTLE | 29 | 59 |
| | CRYSTANN | 82 | 165 |
| ● | DAMES SCANER | 62 | 125 |
| | DAN DARE | 27 | 55 |
| ▽ | DANDY | 24 | 49 |
| | DANGER STREAT | 62 | 125 |
| | DARK STAR | 22 | 45 |
| | DEATHCATE | 47 | 95 |
| | DEATHVILLE | 32 | 65 |
| | DEATHWISH | 47 | 95 |
| | DESPOTICK DESIGN | 62 | 125 |
| | DEVIL'S CROWN | 32 | 65 |
| | DOG FIGHT | 49 | 99 |
| | DRAGON'S LAIR | 22 | 45 |
| ● | DRILLER | 69 | 1139 |
| | DYNAMITE DAN | 39 | 79 |
| ▽ | EAGLE NEST | 39 | 79 |
| ▽ | EDEN BLUES | 19 | 39 |
| ● | ELITE COLLECTION | 67 | 135 |
| | ENDURO RACER | 47 | 95 |
| | ENIGME A OXFORD | 79 | 159 |
| | EREBUS | 54 | 109 |
| | EXOLON | 42 | 85 |
| ▽ | EXPRESS RIDER | 22 | 45 |
| ▽ | F15 STRIKE EAGLE | 42 | 85 |
| | FIGHTER PILOT | 15 | 30 |
| | FIGHTING WARRIOR | 15 | 30 |
| ▽ | FIRE LORD | 29 | 59 |
| ● | FIRESCAPE | 49 | 99 |
| ● | FIRESTRAP | 47 | 95 |
| | FLASH | 39 | 79 |
| | FLIGHT PAT 737 | 15 | 30 |
| ● | FOOTBALL FORTUNE | 82 | 165 |
| ▽ | FORMULA ONE SIMULA | 15 | 30 |
| ● | FORTERESSE | 64 | 129 |
| ● | FREDDY HARDEST | 47 | 95 |
| ▽ | FUTURE KNIGHT | 19 | 39 |
| ● | GABRIELLE | 67 | 135 |
| | GAME OVER | 44 | 89 |
| ● | GAME SET AND MATCH | 62 | 125 |
| ▽ | GAUNTLET | 27 | 55 |
| ● | GAUNTLET No. 2 | 47 | 95 |
| | GOLD HITS 2 | 27 | 55 |
| | GOLDEN HITS | 27 | 49 |
| | GOLF TROPHEE | 57 | 115 |
| | GOLIATH | 27 | 55 |
| | GREYFEEL | 42 | 85 |
| | HACKER 2 | 32 | 65 |
| | HANSE | 74 | 149 |
| | HEAD OVER HEELS | 44 | 89 |
| | HIGHWAY ENCOUNTER | 24 | 69 |
| ▽ | HIJACK | 27 | 55 |
| ▽ | HIT PACK 2 | 39 | 79 |
| | HOW TO BE A BASTARD | 47 | 95 |
| | HOWARD THE DUCK | 44 | 89 |
| | HYDROFOOL | 47 | 95 |
| ● | IMAGINE ARCADE HITS | 54 | 109 |
| | IMPOSSABALL | 32 | 65 |
| | IMPOSSIBLE MISSION | 34 | 69 |
| | INDIANA JONES | 49 | 99 |
| | INDOR SPORT | 47 | 95 |
| | INERTIE | 59 | 119 |
| | INVITATION | 64 | 129 |
| | JACK THE NIPPER 2 | 47 | 95 |
| ● | JACKAL | 44 | 89 |
| | K.Y.A. | 54 | 109 |
| | KAT TRAP | 44 | 89 |
| | KILLED UNTIL DEAD | 47 | 95 |
| | KILLER KING | 49 | 99 |
| | KINEKIT | 44 | 89 |
| | KNIGHT LORE | 15 | 30 |
| | KRACK OUT | 44 | 89 |
| ▽ | L'HÉRITAGE | 37 | 75 |
| ● | L'ŒIL DE SET | 67 | 135 |
| ▽ | LAST V8 | 15 | 30 |
| | LE GESTE D'ARTILLAC | 67 | 135 |
| | LE NECROMANCIEN | 49 | 99 |
| | LE TALISMAN D'OSIRIS | 59 | 119 |
| | LEADER BOARD | 42 | 85 |
| | LES CLASSIQUES | 69 | 139 |
| | LES DIEUX DE LA MER | 59 | 119 |
| ● | LES RIPOUX | 54 | 109 |
| ▽ | LEVIATHAN | 39 | 79 |
| | LIGHT FORCE | 32 | 65 |
| | LIVINGSTONE | 44 | 89 |
| | MAD DOG | 69 | 139 |
| ▽ | MAGMAX | 37 | 75 |
| ● | MAITRES DE L'UNIVERS | 57 | 95 |
| | MALEFICE ATLANTES | 62 | 125 |
| ▽ | MANANTHAN 95 | 54 | 109 |
| | MANHATAN LIGHT | 62 | 125 |
| ▽ | MANIC MINER | 15 | 30 |
| | MARBLE MADNESS | 49 | 99 |
| | MARCHE A L'OMBRE | 72 | 145 |
| ▽ | MARIO BROTHERS | 32 | 65 |
| | MARTIANOIDS | 42 | 85 |
| | MASK | 44 | 89 |
| ● | MASK 2 | 47 | 95 |
| | MASTER OF THE LAMPS | 22 | 45 |
| ● | MATCH DAY 2 | 42 | 85 |
| ● | MENACE SUR L'ARTIQUE | 62 | 125 |
| | MERCENAIRE | 37 | 75 |
| ▽ | MERCENARY | 39 | 79 |
| ▽ | METROCROSS | 39 | 79 |
| ▽ | MIAMI VICE | 19 | 39 |
| | MICROPPOL HITS | 47 | 95 |
| | MISSION | 64 | 129 |
| ▽ | MISSION 2 | 24 | 49 |
| ● | MISSION EN RAFALE | 99 | 199 |
| | MOVIE | 32 | 65 |
| ▽ | MR FREEZE | 15 | 30 |
| | MUTANTS | 44 | 89 |
| | NEMESIS | 37 | 75 |
| | NEMESIS T. WARLOCK | 44 | 89 |
| | NEXUS | 22 | 45 |
| | NIGHTSHADE | 19 | 39 |
| | NOW GAMES 4 | 49 | 99 |
| ● | OCEAN HITS No. 2 | 54 | 109 |
| ● | OUT RUN | 47 | 95 |
| | PAPERBOY | 37 | 75 |
| ● | PEUR SUR AMITYVILLE | 67 | 135 |
| ● | PHANTOM CLUB | 44 | 89 |
| | PRODIGY | 29 | 59 |
| | PROFANATION | 59 | 119 |
| | PSI 5 TRADING CO | 47 | 95 |
| ● | PSYCHO SOLDIER | 47 | 95 |
| ▽ | QUARTET | 37 | 75 |
| | QUESTOR | 42 | 85 |
| | RAID | 24 | 49 |
| ● | RAMPARTS | 47 | 95 |
| ● | RASTAN | 47 | 95 |
| ● | RED LED | 49 | 99 |
| | RED SCORPION | 47 | 95 |
| ▽ | RELIEF ACTION | 52 | 105 |
| | RENEGADE | 42 | 85 |
| | ROAD RUNNER | 47 | 95 |
| ▽ | ROBBBOT | 27 | 55 |
| | ROCKET BALL | 37 | 75 |
| | RODEO | 12 | 45 |
| | ROOM 10 | 34 | 69 |
| ● | RYGAR | 49 | 99 |
| | SABOTEUR 2 | 39 | 79 |
| | SAI COMBAT | 12 | 65 |
| | SAILING | 39 | 79 |
| | SAMOURAI TRILOGY | 44 | 89 |
| | SARACEN | 44 | 89 |
| ▽ | SCALEXTRIC | 42 | 85 |
| | SCOOBYDOO | 24 | 49 |
| | SECRET DU TOMBEAU | 37 | 75 |
| ▽ | SENTINEL | 42 | 85 |
| | SHAOLIN'ROAD | 42 | 85 |
| | SHOCKWAY RIDER | 44 | 89 |
| | SHOLO | 64 | 129 |
| ▽ | SHORT CIRCUIT | 15 | 35 |
| ● | SIDE ARMS | 47 | 95 |
| | SIGMA 7 | 24 | 49 |
| | SLAP FIGHT | 44 | 89 |
| | SOLD A MILLION 2 | 22 | 45 |
| | SOLD A MILLION 3 | 22 | 45 |
| | SORCERY | 15 | 30 |
| | SPACE HARRIER | 29 | 59 |
| | SPORT COMPILATION | 74 | 149 |
| ▽ | SPY VS SPY 2 | 39 | 79 |
| | SPY VS SPY 3 | 49 | 99 |
| | STAR GLIDER | 32 | 65 |
| | STAR RAIDERS 2 | 44 | 89 |
| ● | STAR WARS | 47 | 95 |
| | STARFOX | 49 | 99 |
| ▽ | STARION | 24 | 49 |
| | STARQUAKE | 47 | 105 |
| | STREAT HAWK | 19 | 39 |
| ▽ | STRYFE | 29 | 59 |
| | SUN STAR | 47 | 95 |
| ▽ | SUPER HITS | 42 | 85 |
| ● | SUPERSPRINT | 39 | 79 |
| | SUPERSTRS GAMES 2 | 42 | 85 |
| | SURVIVOR | 49 | 99 |
| | TAI BOXING | 34 | 69 |
| | TAI PAN | 44 | 89 |
| | TANK | 42 | 85 |
| | TENSION | 54 | 109 |
| ▽ | TENTH FRAME | 19 | 39 |
| | TERROR OF THE DEEP | 44 | 89 |
| | THANATOS | 37 | 75 |
| | THE GREAT ESCAPE | 22 | 45 |
| | THE LAST MISSION | 62 | 125 |
| | THING BOUNCES BACK | 44 | 89 |
| ▽ | THINK | 27 | 55 |
| | THOMAHAWK | 44 | 89 |
| ● | THUNDERCATS | 44 | 89 |
| | TOAD RUNNER | 24 | 49 |
| | TOP GUN | 19 | 39 |
| ● | TOUR DE FORCE | 47 | 95 |
| ● | TRAITEMENT BZZZ | 62 | 125 |
| ● | TRANTOR | 47 | 95 |
| ● | TRESORS D'US GOLD | 54 | 109 |
| ▽ | TRIO HIT PACK 3 | 42 | 85 |
| | TRON FIRE | 44 | 89 |
| | TUER N'EST PAS JOUER | 49 | 99 |
| | ULTRON 1 | 57 | 115 |
| | VIRGIN ATLANTIC | 49 | 99 |
| | VOLEY BALL | 57 | 115 |
| | W. CLASS LEAD. BOARD | 47 | 95 |
| | WARLOCK | 47 | 95 |
| | WARLORD | 44 | 99 |
| | WERNER | 29 | 59 |
| | WIZBALL | 44 | 89 |
| | WONDERBOY | 47 | 95 |
| | WORLD GAMES | 47 | 95 |
| ● | X-OR | 49 | 99 |
| ▽ | XARQ | 27 | 55 |
| ▽ | XENO | 37 | 75 |
| ▽ | XEVIOUS | 19 | 39 |
| ▽ | ZOIDS | 15 | 35 |
| | ZOMBIE | 59 | 119 |
| | ZYNAPS | 42 | 85 |

### DISQUETTES

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 20000 AVANT J.-C. | 74 | 149 |
| | 6 PACK VOL. 2 | 67 | 135 |
| ● | 720 DEGRES | 69 | 139 |
| | A VIEW TO A KILL | 39 | 79 |
| | ACADEMY | 74 | 145 |
| ▽ | ACE | 42 | 85 |
| ● | ALBUM DIGITAL | 77 | 155 |
| ● | ALBUM EPIX | 87 | 175 |
| ● | ALBUM LIVE AMMO | 75 | 149 |
| | ALIEN HIGWAY | 57 | 115 |
| ● | ALIEN US | 59 | 119 |
| ● | ALT. WORLD GAMES | 69 | 139 |
| | AMERICA'S CUP | 57 | 115 |
| | ARMY MOVE | 57 | 115 |
| ▽ | ASPHALT | 42 | 85 |
| ● | ASTÉRIX CHEZ HARAZ | 94 | 189 |
| ● | ATF | 69 | 139 |
| | ATHLETE | 49 | 99 |
| | AU REVOIR MONTHY | 75 | 115 |
| | AVENGER | 54 | 109 |
| ● | BACTERIK DREAMS | 77 | 155 |
| | BALL BREAKER | 72 | 145 |
| | BALOON CHALENGE | 72 | 145 |
| | BARBARIAN | 57 | 115 |
| ● | BASILE DÉTECTIVE | 67 | 135 |
| ▽ | BASKET BALL | 57 | 115 |
| | BATMAN | 52 | 105 |
| ▽ | BIG 4 | 52 | 105 |
| ● | BIG 4 VOL. 2 | 69 | 139 |
| | BIG BAND | 102 | 205 |
| ● | BIVOUAC | 89 | 179 |
| | BLACK MAGIC | 74 | 149 |
| | BLUE WAR | 79 | 159 |
| ● | BLUEBERRY | 94 | 189 |
| ● | BOBSLEIGH | 69 | 139 |
| | BOUNDER | 59 | 119 |
| ● | BRAVE STAR | 69 | 139 |
| | BREAKTHRU | 32 | 65 |
| | BUBBLER | 72 | 145 |
| ● | BUGGY BOY | 69 | 139 |
| | CANADAIR | 77 | 155 |
| ● | CAPTAIN AMERICA | 69 | 139 |
| ● | CARRÉ D'AS | 92 | 185 |
| | CATCH 23 | 72 | 145 |
| | CENTURION | 69 | 139 |
| ▽ | CESNA OVER MOSCOU | 62 | 125 |
| | CHALENGE GOBOTS | 72 | 145 |
| | CHARLY DIAMS | 89 | 179 |
| | CHIFFRES ET LETTRES | 127 | 255 |
| | CLASH | 92 | 185 |
| | COBRA (loriciel) | 89 | 179 |
| | COBRA | 57 | 115 |
| ● | COMBAT SCHOOL | 67 | 135 |
| ● | COMPUTER HITS 10 VOL. | 72 | 145 |
| ▽ | CONFLIT | 67 | 135 |
| ▽ | CONVOY RAIDER | 54 | 109 |
| ▽ | COSA NOSTRA | 84 | 169 |
| | CRAZY CARS | 79 | 159 |
| | CRÉPUSCULE DU NAJA | 72 | 145 |
| | CRYSTAL BLEU | 62 | 125 |
| | CRYSTAL CASTLES | 64 | 129 |
| | DAKAR MOTO | 84 | 169 |
| ● | DAMES SCANER | 77 | 155 |
| ▽ | DAN DARE | 44 | 89 |
| | DANDY | 49 | 99 |
| | DANGER STEAT | 72 | 145 |
| | DEACTIVATOR | 67 | 135 |
| ● | DEATH OR GLORY | 82 | 165 |
| | DEATHCAPE | 67 | 135 |
| | DEATWISH | 64 | 129 |
| | DEEP STRIKE | 67 | 135 |

# ENCORE LA FÊTE !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

| | | |
|---|---|---|
| | DESPOTIK DESIGN | 92 185 |
| | DOG FIGHT | 72 145 |
| | DONKEY KONG | 62 125 |
| ● | DRILLER | 69 139 |
| ● | DWARF | 74 149 |
| | EAGLE NEST | 72 145 |
| ● | ELITE COLLECTION | 87 175 |
| ● | ENDURO RACER | 57 115 |
| ● | ÉNIGME A MADRID | 104 209 |
| ● | ÉNIGME A MUNICH | 104 209 |
| | ÉNIGME A OXFORD | 109 219 |
| | EQUINOXE | 65 145 |
| | EREBUS | 64 129 |
| ▽ | ETHNOS | 72 145 |
| | EX. FIST FIGHT. WARR | 47 95 |
| | EXOLON | 67 135 |
| | F15 STRIKE EAGLE | 77 155 |
| | FAIAL | 79 159 |
| | FAIRLIGHT | 44 89 |
| | FIRE LORD | 57 115 |
| ● | FIRESCAPE | 74 149 |
| ● | FIRESTRAP | 69 139 |
| ▽ | FLASH | 54 109 |
| ● | FOOTBALL FORTUNE | 92 189 |
| ● | FORTERESSE | 89 179 |
| ● | FRANÇAIS 5e-6e VOL. 1 | 112 225 |
| ● | FRANÇAIS 5e-6e VOL. 2 | 112 225 |
| ● | FRANCK | 79 159 |
| ● | FREDDY HARDEST | 67 135 |
| | FUTURE KNIGHT | 57 115 |
| ● | GABRIELLE | 84 169 |
| | GALVAN | 37 75 |
| ▽ | GAME OVER | 64 129 |
| ● | GAME SET AND MATCH | 87 175 |
| ● | GAUNTLET 2 | 69 139 |
| | GLIDER RIDER | 52 105 |
| | GLOBE TROTTER | 102 205 |
| ▽ | GOLD HITS 2 | 47 95 |
| | GOLDEN HITS | 39 79 |
| | GOLF TROPHÉE | 89 179 |
| ● | GREYFEEL | 67 135 |
| ● | GUADALANAL | 74 149 |
| ● | GUILD OF THIEVES (61) | 89 179 |
| | HACKER | 57 115 |
| | HANSE | 84 169 |
| | HAWAI | 82 169 |
| ● | HEAD OVER HEELS | 52 105 |
| | HISTOIRE D'OR | 72 165 |
| ● | HURLEMENTS | 84 169 |
| | HYDROFOOL | 64 129 |
| | IKARI WARRIORS | 37 75 |
| ● | IMAGINE ARCADE HITS | 77 155 |
| | IMPOSSABALL | 52 105 |
| | INCANTATION | 87 175 |
| | INDIANA JONES | 69 139 |
| | INDOR SPORT | 67 135 |
| | INERTIE | 74 149 |
| | INVITATION | 87 175 |
| | JACK THE NIPPER 2 | 67 135 |
| ● | JACKAL | 69 139 |
| | JAIL BREACK | 52 105 |
| | K.Y.A. | 92 185 |
| ● | KINEKIT | 62 125 |
| | KNIGHT GAMES | 47 95 |
| | KONAMI COIN OP HITS | 44 89 |
| | KRACK OUT | 67 135 |
| ● | L'ANNEAU DE ZENGARA | 84 169 |
| | L'ANTRE DE GORK | 82 169 |
| ● | L'ŒIL DE SET | 87 175 |
| | LA CITE PERDUE | 92 185 |
| | LE CHEVALIER BLANC | 72 145 |
| | LE MAITRE DES ÂMES | 84 169 |
| | LE NECROMANCIEN | 72 145 |
| | LE TALISMAN D'OSIRIS | 74 149 |
| ▽ | LEADER BOARD | 59 119 |
| | LEGENDE | 72 145 |
| | LES ANNALES DE ROME | 69 139 |
| | LES CLASSIQUES | 94 189 |
| | LES DIEUX DE LA MER | 92 185 |
| ● | LES RIPOUX | 89 179 |
| ▽ | LEVIATHAN | 59 119 |
| ▽ | LIVINGSTONE | 64 129 |
| | LOTO SPORTIF 1N2 | 122 245 |
| ▽ | M'ENFIN | 64 129 |
| ▽ | MAD DOG | 57 115 |
| | MAG MAX | 72 145 |
| ● | MAITRES DE L'UNIVERS | 69 139 |
| | MALÉFICE DES ATLANT | 77 155 |
| ▽ | MANHATAN 95 | 47 95 |
| | MANHATAN LIGHT | 79 159 |
| | MARCHE A L'OMBRE | 92 185 |
| ▽ | MARIO BROTHERS | 49 99 |
| ● | MASK | 59 119 |
| ● | MASK 2 | 69 139 |
| ● | MASQUE PLUS | 84 169 |
| ● | MENACE S. L'ARTIQUE | 77 155 |
| | MERCENARY | 92 185 |
| | MERMAID MADNESS | 54 109 |
| ▽ | METROCROSS | 62 125 |
| | MICROPOOL HITS | 72 145 |
| | MIROIR ASTRAL | 109 219 |
| | MISSION | 89 179 |
| ● | MISSION EN RAFALE | 122 245 |
| | MISSION OMEGA | 62 139 |
| | MLM 3D | 82 165 |
| | MONOPOLY | 97 195 |
| | MOVIE | 37 75 |
| | MUTANTS | 74 149 |
| ▽ | NEMESIS | 59 119 |
| ▽ | NEXUS | 32 65 |
| ● | OCEAN HITS No. 2 | 77 155 |
| | OPERATION NEMO | 77 155 |
| ● | OUT RUN | 69 139 |
| ▽ | PAPERBOY | 59 119 |
| ● | PEUR SUR AMITYVILLE | 84 169 |
| ● | PHANTOM CLUB | 67 135 |
| ● | PLAYBAC | 114 229 |
| | PROFANATION | 74 149 |
| | PSI 5 TRADING CO | 69 139 |
| ● | PSYCHO SOLDIER | 69 139 |
| | PYRAMIDE D'ATLANTIS | 49 99 |
| ▽ | QUARTET | 54 109 |
| ● | RAMPARTS | 69 139 |
| ● | RASTAN | 69 139 |
| ● | RED LED | 74 149 |
| ▽ | RELIEF ACTION | 67 135 |
| | RENEGADE | 64 129 |
| | RESCUE ON FRACTALUS | 52 105 |
| | REVOLUTION | 39 79 |
| | ROAD RUNNER | 67 135 |
| | ROBINSON CRUSOE | 79 159 |
| | RODEO | 82 165 |
| | ROOM 10 | 59 119 |
| ● | RYGAR | 69 139 |
| | SABOTEUR | 62 139 |
| | SABOTEUR 2 | 69 139 |
| | SAILING | 57 115 |
| | SALOMON'S KEY | 72 145 |
| | SAMOURAI TRILOGY | 74 149 |
| | SARACEN | 72 145 |
| ▽ | SCALEXTRIC | 59 119 |
| ● | SCIENTEX | 77 155 |
| | SECRET DU TOMBEAU | 54 109 |
| | SHADIN'ROAD | 72 145 |
| | SHOCKWAY RIDER | 54 109 |
| | SHOLO | 84 169 |
| | SHORT CIRCUIT | 32 65 |
| ● | SIDE ARMS | 69 139 |
| ▽ | SIGMA 7 | 34 69 |
| | SKAAL | 99 199 |
| | SLAP FIGHT | 72 145 |
| | SPORT COMIPILATION | 104 209 |
| | SPY VS SPY 3 | 72 145 |
| | STAIRWAY TO HELL | 69 139 |
| ▽ | STAR RAIDERS 2 | 57 115 |
| | STARFOX | 59 119 |
| | STARQUAKE | 69 139 |
| | STRYFE | 64 129 |
| | SUN STAR | 69 139 |
| | SUPER CYCLE | 69 139 |
| ▽ | SUPER HITS | 44 89 |
| ● | SUPERSPRINT | 59 119 |
| | SUPERSTAR GAMES 2 | 72 145 |
| ● | SYBOR | 79 159 |
| | TAI BOXING | 49 99 |
| | TAI PAN | 64 129 |
| | TANK | 64 129 |
| | TENSION | 67 135 |
| | TENTH FRAME | 39 79 |
| | TERROR OF THE DEEP | 72 145 |
| | THE LAST MISSION | 89 179 |
| | THE PAWN | 64 129 |
| | THING BOUNCES BACK | 64 129 |
| | THOMAHAWK | 57 115 |
| ● | THUNDERCATS | 69 139 |
| | TOAD RUNNER | 59 119 |
| | TORNADO LOW LEVEL | 49 99 |
| | TRAILBLAZER | 57 115 |
| ● | TRAITEMENT BZZZ | 77 155 |
| ● | TRANTOR | 67 135 |
| ● | TRESORS D'US GOLD | 82 165 |
| | TRIVIAL PURSUIT | 94 189 |
| | TUER N'EST PAS JOUER | 74 149 |
| | UCHIMATA | 62 125 |
| | ULTRON 1 | 72 145 |
| ● | V2 | 84 169 |
| ▽ | VOLLEY BALL | 67 135 |
| | W. CLASS LEAD. BOARD | 72 145 |
| | WARLOCK | 67 135 |
| | WINTER GAME | 57 115 |
| ▽ | WIZBALL | 49 99 |
| | WONDERBOY | 57 115 |
| ▽ | WORLD GAMES | 59 119 |
| ● | X-OR | 69 139 |
| | XENO | 57 115 |
| | XEVIOUS | 47 95 |
| | YIE AR KUNG FU 2 | 37 75 |
| ● | ZARXAS | 77 155 |
| | ZOIDS | 39 79 |
| | ZYNAPS | 67 135 |

GAO

## COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

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

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

**BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42**

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

## BULLETIN D'ADHÉSION

### LOGICIELS ENVOYÉS

| TITRE | C | D | VALEUR DE REPRISE (1ère colonne) |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL REPRISE | | | |

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

### LOGICIELS COMMANDÉS

| TITRE | C | D | VALEUR COMMANDE (2ème colonne) |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL COMMANDE | | | |

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

ADHÉSION 50 F* + FRAIS D'ENVOI 15 F _____ + 15 F

**MONTANT TOTAL** _____

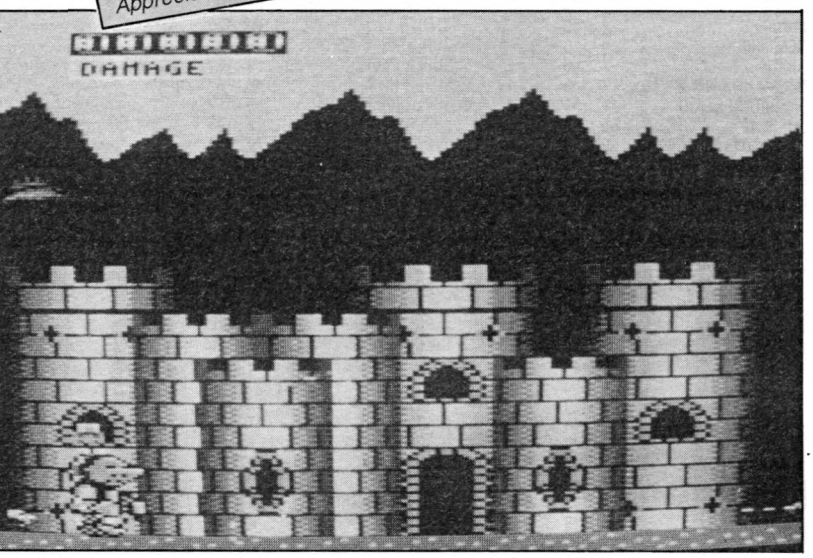
VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

AMS 1/88

Editeur : Us gold (gamme Go !)
Genre : arcade
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★

# RAMPARTS




**Alerte - stop - Esprit Malin a jeté un sort sur Sir Griswold et Sir Larkin - stop - Ont besoin de votre aide pour retrouver leur honneur de chevalier - stop - Attention aux barons qui vous veulent du mal - stop - Mission dangereuse - stop - Mais pas impossible - stop - Fin du message - stop.**

Coucou, c'est moi, je reprends la main - et la plume. Ramparts, c'est un jeu qui se passe au moyen-âge. Déjà, la page de présentation est sympathique, apparemment pleine d'humour et tout et tout. Ça commence plutôt bien. Le jeu finit de se charger. Et là, à nouveau une page de présentation bien réalisée, avec des couleurs qui cyclent (qui défilent si vous préférez, et non pas qui clignotent), avec une musique marrante, et des textes écrits en gros, qu'il faudrait être plus borgne qu'un aveugle pour ne pas les lire. C'est génial, j'adore ce genre de trucs. Ça laisse en général présager d'excellents jeux...

Ben pour une fois, non. Ça doit être l'exception qui confirme la règle. Y'a un petit bonhomme en armure jaune qui se balade sur l'écran, devant un château, style médiéval. Et qu'est-ce qu'il fait là, ce mec ? Ben il doit assommer plein de petits personnages bizarres qui apparaissent aux fenêtres du château et qui lui balancent plein de trucs sur la gueule. Quand ils sont tous morts, il doit défoncer le pont-levis et passer au château suivant. Et c'est tout. Franchement, c'est pas génial. Je m'attendais à beaucoup mieux de la part de Go ! Surtout après avoir vu Trantor. J'espère sincéremment que cette déception ne sera que passagère. Ça serait dommage. Beurk.

***StS***

# 720°

Editeur : US Gold
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★

**Après le skate de California Games voici 720°. Si la mode du skate board est arrivée en Europe il y a maintenant plus de 6 ou 7 ans, les logiciels de glisse n'ont commencé à nous envahir que depuis deux ans à peine.**



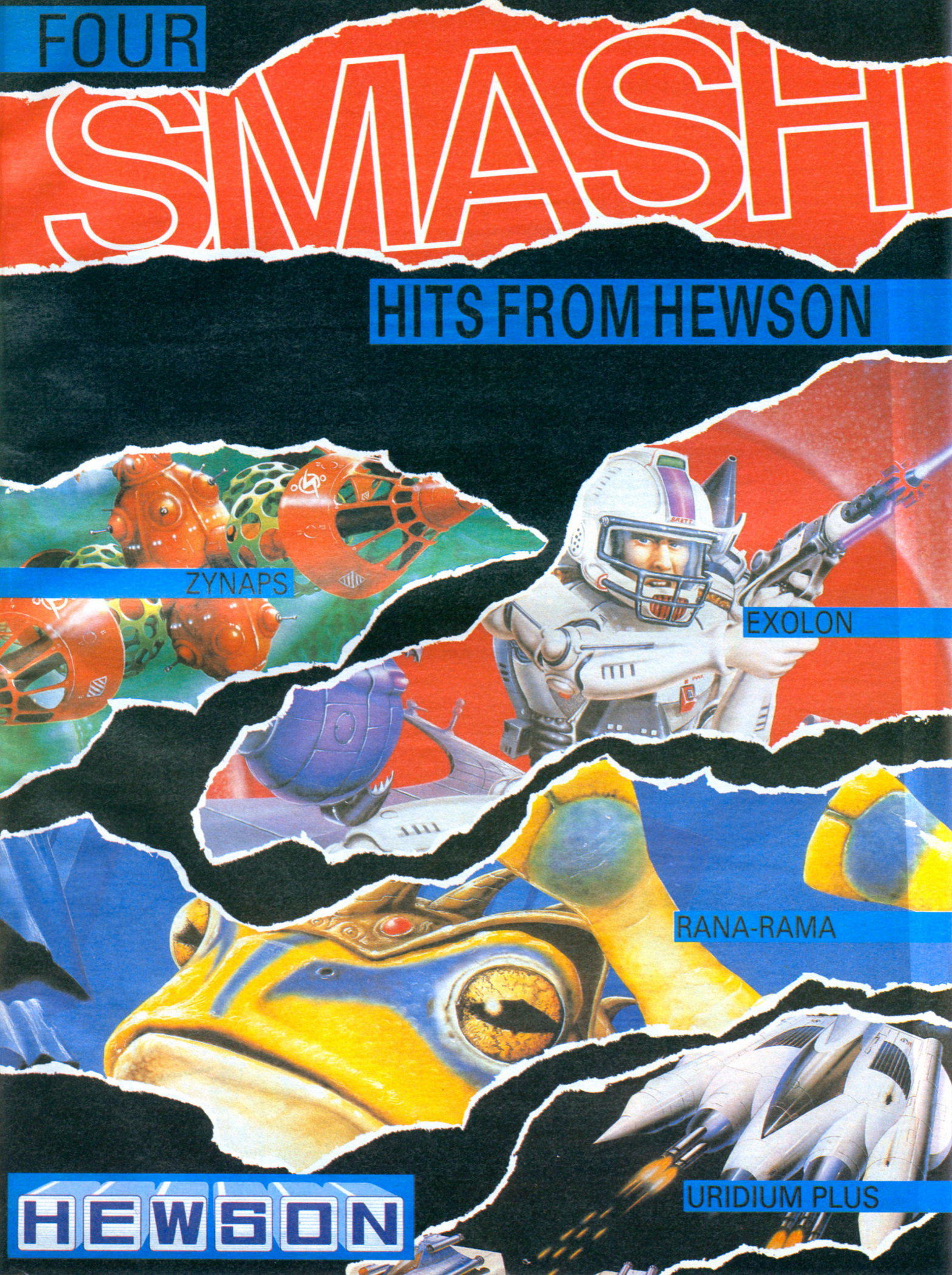

Tout d'abord je vous dois une petite leçon d'algèbre. Combien un tour complet sur soi-même fait-il en degrés. Réponse 360°. Alors combien de demi-tours font 720°. Gagné c'est quatre. 720° le titre du logiciel indique au joueur qu'il a à tenter le plus souvent de fois possibles une double pirouette sur son skateboard. Evidemment chaque pirouette lui vaudra des bonus supplémentaires en plus de quelques billets à ramasser sur la chaussée.

720° est un logiciel d'action qui se déroule dans les rues de Los Angeles ou San Francisco (je ne me suis pas encore décidé mais de toute façon sous le soleil de Californie). Si vous n'arrivez pas à vous décider entre California Games et 720° c'est normal. Il faut vous procurer les deux.

***Michel ROVEAU***



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ


FOUR
SMASH
HITS FROM HEWSON
ZYNAPS
EXOLON
RANA-RAMA
URIDIUM PLUS
HEWSON

# BOB MORANE

**Après les romans et les B.D., voici le nouveau bob morane édité par Infogrames. Trois logiciels inspirés de ses aventures qui vous entraîneront successivement dans la jungle, le moyen âge et l'espace.**

Ils sont accompagnés d'un mode d'emploi sommaire du logiciel et, plus surprenant, d'un livre constitué de quatre parties vous permettant de mieux vous imprégner de l'ambiance du jeu. Il se décompose ainsi : une nouvelle relatant une aventure de Bob Morane, une B.D., un guide approprié au contexte et une aventure en solitaire où vous serez, tenez-vous bien, Bob Morane lui-même. Chaque partie est indépendante des autres mais reste fondée sur le même type d'aventure que le logiciel. Ainsi, chevalerie 1 vous entraînera au moyen âge et science fiction 1 dans l'espace. Le "1" signifirait-il qu'une suite de ces aventures est en cours ? Espérons-le.

## Bob morane, chevalerie 1

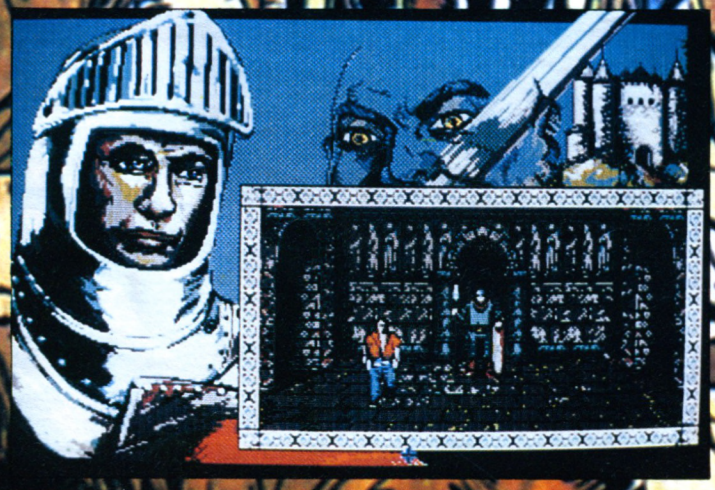
Nous voici plongés dans l'époque médiévale ou la patrouille du temps vous a envoyé pour combattre votre ennemi de toujours, l'ombre jaune. Vous devez l'empêcher de s'emparer du saint-suaire et pour cela, il vous faudra combattre les délicieuses créatures que vous rencontrerez. Vous êtes téléporté dans le château de Savoie (au XIII[e] siècle) et vous partez pour l'exploration du château.
Vous noterez que votre santé est représentée à droite de l'écran et que la force des coups est représentée sur sa gauche cependant, dès qu'une créature est dans la même pièce que vous, une barre sur ce dernier vous indique la force nécessaire pour l'abattre. Il est d'ailleurs conseillé de jouer au joystick avec lequel toutes les fonctions indispensables peuvent être obtenues bien que l'option clavier reste disponible. Ce jeu demande une dextérité et une prise rapide de décision d'où ce besoin du joystick ; combattre ou fuir ? voilà la question et vous disposerez de peu de temps pour la résoudre.

## Château et gardiens

Vous devrez fouiller le château de fond en comble et vous rencontrerez des gardiens particulièrement résistants qui s'opposeront à votre progression. De même, les hommes de l'ombre jaune vous harcèleront sans cesse mais des passages secrets vous permettront de reprendre un peu de recul face à la situation. Toutefois, vous remarquerez que les hommes de l'ombre jaune, alias ming, ont la particularité de bloquer les passages de certaines pièces afin de vous obliger à combattre les gardiens du château (les plus coriaces !) ; de plus ces mêmes gardiens reviennent rapidement à la charge si vous restez dans la pièce ou vous les avez trucidés.
Bien que ce thème ne soit pas des plus original, le jeu est agréable et rapide soutenu par une musique entraînante. Le seul grand point noir du logiciel reste la collecte des objets dans les coffres dont la règle ne daigne pas nous informer ni de leurs existences, ni de leurs utilités dans le jeu. Cela me semble un grave oubli. Quant à la représentation des pièces et l'animation des personnages, elle est réussie (dans le pur style de l'époque). Cependant les mouvements de Bob Morane sont quelque peu délicats car très rapides et peu faciles à contrôler au début.

## Patience et longueur de temps...

Pour obtenir des résultats satisfaisants il vous faudra optimaliser les dépenses physiques de votre personnage et faire preuve de patience car vous ne réussirez pas du premier coup. Ce jeu d'arcade est plutôt pour ceux qui relèvent volontiers les défis impossibles mais en tant que Bob Morane vous devez accepter cette mission. Non ? alors vous nêtes pas le héros que vous prétendez être, ce logiciel vous est absolument déconseillé.



*Editeur : Infogrames*
*Genre : arcade/aventure*
*Graphisme : ★★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Appréciation : ★★★★*

IE DEVIENT AMSTRAD MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMSTRAD MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

## Bob Morane, science fiction 1

Cette fois, l'aventure vous entraîne dans le milieu inhospitalier de l'espace. Vous avez appris que votre ami de toujours, Bill Ballantine, s'est fait capturer par l'ombre jaune et vous volez à son secours. Cependant, il est détenu dans un satellite parfaitement gardé par des sbires qui vous prennent pour cible. Heureusement, vous disposez d'un pistolet laser qui vous permettra de les descendre un par un sans sourciller.

Vous débarquez au premier niveau de ce satellite maléfique et aussitôt un décompte musical vous informe que le tireur embusqué va vous tirer dessus si vous tarder à le trouver et à le tuer. Un viseur vous indique l'endroit ou vous tirer mais il sert également d'indicateur pour connaître la position de l'ennemi. Cependant seule une précision sur sa localisation horizontale est apportée par la mire afin de ne pas trop vous faciliter la besogne. Un scrolling horizontal et vertical vous permet de vous promener sur plusieurs écrans ce qui offre un grand nombre de possibilités d'apparitions aux tueurs de ming. Vous disposez aussi d'un abri temporaire qui pourra vous protéger des tirs et repoussera l'ultime échéance.

## Observer et viser

Ce jeu est fondé sur une parfaite coordination entre l'observation de la zone et la position du viseur. On remarque que le tire au coup par coup ne fonctionne pas, aussi le joystick est-il quasiment indispensable pour apprécier ce jeu. Au clavier on ne dispose pas d'assez de temps pour situer l'adversaire et le descendre. Donc un bon conseil : surveillez l'indicateur et tirez par rafale si vous voulez avoir une chance de le toucher.

Toute la philosophie de ce jeu prend sa source dans le thème du chasseur et du chassé aussi prenez garde de rester le chasser. N'oubliez pas que Bill compte sur vous alors soyez vif et léger sur la détente de votre arme. Une boule se balladant sur l'écran vous informera que vous allez accéder au niveau supérieur par l'intermédiaire d'un ascenseur.

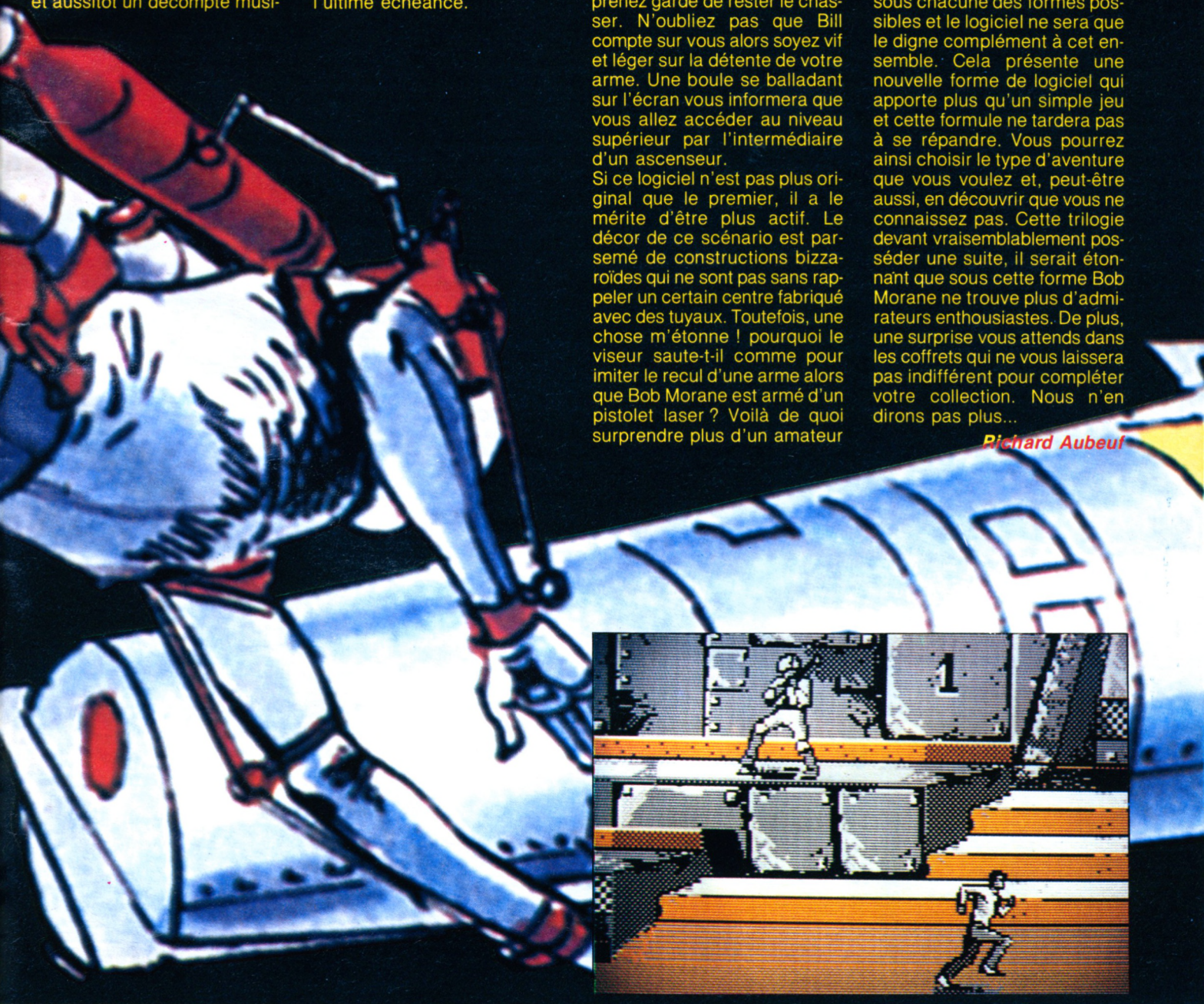
Si ce logiciel n'est pas plus original que le premier, il a le mérite d'être plus actif. Le décor de ce scénario est parsemé de constructions bizzaroïdes qui ne sont pas sans rappeler un certain centre fabriqué avec des tuyaux. Toutefois, une chose m'étonne ! pourquoi le viseur saute-t-il comme pour imiter le recul d'une arme alors que Bob Morane est armé d'un pistolet laser ? Voilà de quoi surprendre plus d'un amateur éclairé. Cependant, cela apporte un peu plus de piquant au jeu et ce n'est pas déplaisant lorsque l'on en a pris l'habitude.

## Evolution et aventure

Bob Morane est l'aventurier moderne par excellence aussi est-il normal que dans son développement il ait choisi comme support de ses aventures l'informatique. Les jeux ne sont pas originaux mais ils sont plaisants et sans nul doute vous apporteront-ils de joyeuses soirées.

Le livre vous permettra de varier les plaisirs de l'aventure sous chacune des formes possibles et le logiciel ne sera que le digne complément à cet ensemble. Cela présente une nouvelle forme de logiciel qui apporte plus qu'un simple jeu et cette formule ne tardera pas à se répandre. Vous pourrez ainsi choisir le type d'aventure que vous voulez et, peut-être aussi, en découvrir que vous ne connaissez pas. Cette trilogie devant vraisemblablement posséder une suite, il serait étonnant que sous cette forme Bob Morane ne trouve plus d'admirateurs enthousiastes. De plus, une surprise vous attends dans les coffrets qui ne vous laissera pas indifférent pour compléter votre collection. Nous n'en dirons pas plus...

*Richard Aubeuf*





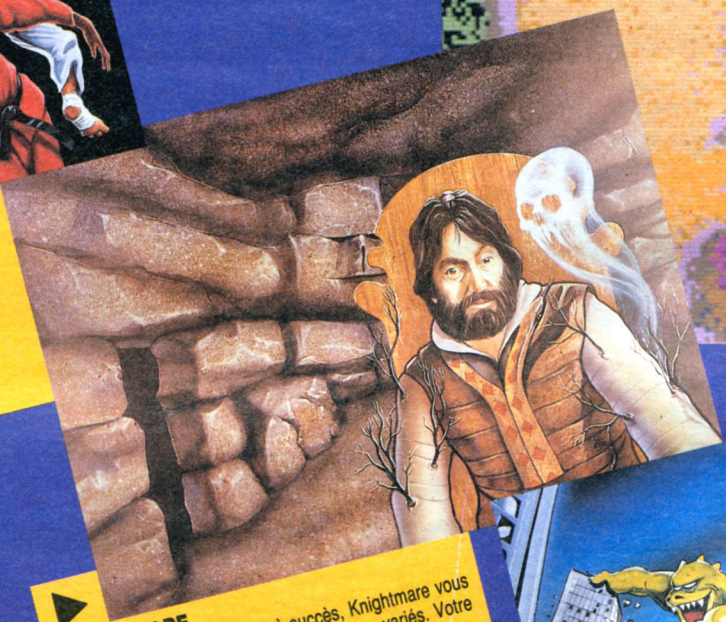
EVIENT AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMSTRAD MAGAZINE

# HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !




**INTERNATIONAL KARATE +**
Prenez International Karaté, ajoutez-y un joueur hors paire (vous), une animation débordante, des figures supplémentaires, une musique remixée... et voilà International Karaté +.
A vous de tester, seul ou à deux, les nombreux autres coups remarquables de finesse et de précision !
Disponible sur AMSTRAD K7 ou DK, COMMODORE K7 ou DK, SPECTRUM K7 de 99 à 149 F
© System 3 Software - ACTIVISION





**KNIGH MARE**
Inspiré d'une série télévisée à succès, Knightmare vous fournit un éventail de casse-têtes des plus variés. Votre mission : guider un aventurier à l'intérieur d'un donjon où règne une ambiance à la fois fantastique et macabre.
Disponible sur AMSTRAD K7 ou DK, COMMODORE K7 ou DK, ATARI ST DK, SPECTRUM K7 de 99 à 249 F
© ACTIVISION



**3D HELICOPTER**
Une simulation de vol en hélicoptère unique. Eprouvez toutes les angoisses, les émotions et l'ivresse provoquées par des manœuvres exceptionnelles : vol en arrière, de côté, rotation à 360 degrés entre ciel et terre. A vous de choisir votre mode de jeu : le vol, le combat ou la cible.
Disponible sur PC et compatibles. Prix TTC 199 F
© SIERRA - ACTIVISION




**RAMPAGE**
Dans un univers dévastateur mais drôle, vous errez de ville en ville, démolissant tous les buildings sur votre passage. Rien ne vous résiste ni même les soldats qui se mettent en travers de votre route et dont vous faites une seule bouchée !
Un jeu plein de surprises pour 1, 2 ou même 3 joueurs.
Disponible sur AMSTRAD K7 ou DK, COMMODORE K7 ou DK, ATARI ST, SPECTRUM de 99 à 249 F
© Bally Midway MFG. co-ACTIVISION

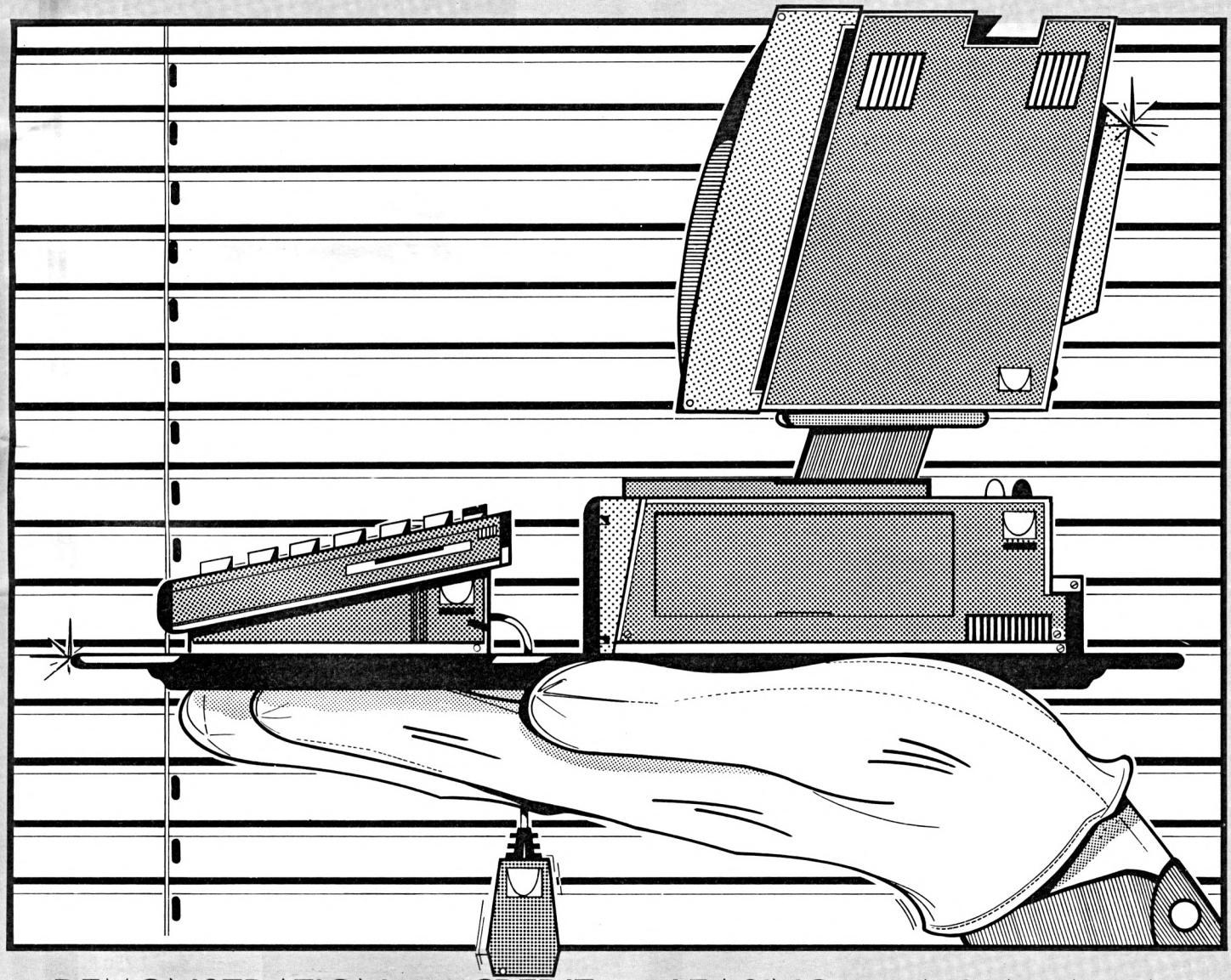
* Prix public maximum

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWA

**DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGIC**
**Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galli**
**93175 BAGNOLET cedex**

# SERVICE!

**Depuis 5 ans en micro familiale comme en informatique professionnelle, notre succès réside dans « le service » !**



• DEMONSTRATION • CREDIT • LEASING • INSTALLATION •
• FORMATION • VENTE PAR CORRESPONDANCE • MAINTENANCE •
• SERVICE APRES-VENTE • COLLECTIVITES GRANDS COMPTES •

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

**INTELCOM**
*l'espace professionnel de videoshop*

ATTITUDES

# INTELCOM L'ESPACE PROFI

## INFORMATIQUE • TELEMATIC

● ***DEMONSTRATION***

*Toutes les configurations proposées sont en démonstration dans notre espace professionnel (graphisme, gestion, P.A.O.). Si vous ne pouvez pas venir nous voir, nous vous rendons visite à bord de notre camion-expo, sur simple rendez-vous.*

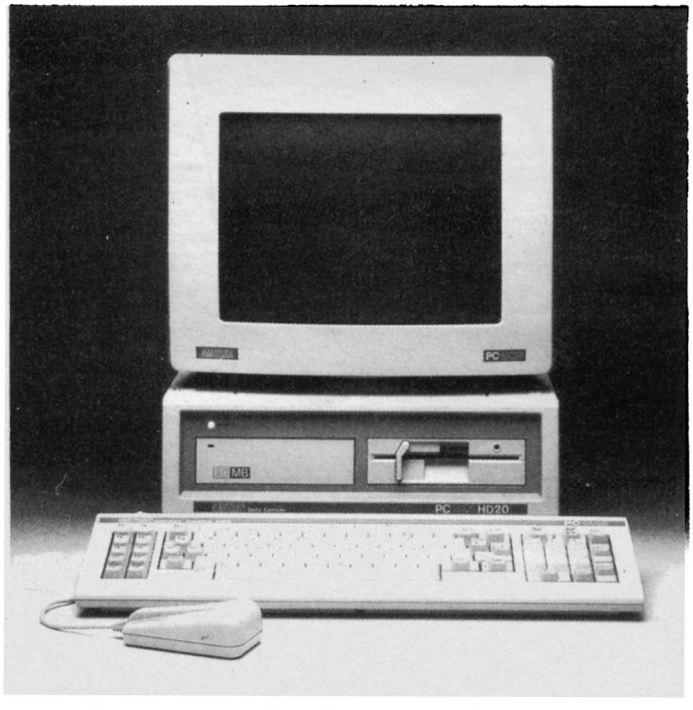
**Service commercial : 42 96 93 95**

● ***INSTALLATION***

*Tout le matériel vendu dans le domaine professionnel peut bénéficier d'une mise en place rapide sur site, une mise en route des logiciels est également possible.*

● ***LEASING***

*Toute informatisation nécessite un important investissement. Le leasing est un des modes de financement que nous pouvons vous proposer. D'autres propositions peuvent être suggérées et réalisées, après étude commune d'un plan de financement.*



### AMSTRAD PC 1640 HD 20 CD 13 390 HT

La micro qui, sans rien bouleverser, amène à la gamme PC 1512 un graphisme haute révolution permettant de multiples applications.
Livré avec carte EGA, écran haute résolution 640 × 350 extension mémoire 640 KO.

### AMSTRAD PC 1512 HD 20

L'outil professionnel idéal pour toutes les applications comptables bureautique.
Livré avec tous les outils nécessaires à une utilisation complète (Traitement de texte EVOLUTION, base de données SUPERBASE, tableur CALCOMAT).

**PC 1512 HD 20 Monochrome** ____ **8 990 F**
**PC 1512 HD 20 Couleur** ____ **10 890 F**

## OFFRES COMPLETES

**PC 1512 HD 20 Monochrome** ____ **10 490 F**
+ Imprimante CITIZEN LSP 10

**PC 1512 HD 20 Couleur** ____ **12 490 F**

## OFFRE GESTION

**PC 1512 HD 20 Monochrome** ____ **11 990 F**
+ Imprimante CITIZEN LSP 10
+ Logiciel comptabilité ALLIENOR II

**Avec Moniteur couleur** ____ **13 990 F**
**Comprend : l'installation du logiciel, la formation complète, la maintenance gratuite.**

### LOGICIELS PROFESSIONNELS

**MULTIPLAN 3.0** ____ **2 790 F**
Le meilleur et le plus complet des tableurs existant sur le marché ! Compatible avec traitement de texte, base de données...

**WORD 3.0** ____ **4 490 F**
Le traitement de texte le plus vendu dans la gamme des logiciels professionnels.

**SYMPHON Y 1.2** ____ **5 700 F**
Logiciel intégrant tableur graphique, base de données traitement de texte et logiciel de communication.

**LOTUS 1.2.3** ____ **4 100 F**
Intégre tableur graphique et base de données.

**HAL** ____ **1 350 F**
Utilitaire de gestion du tableurs.

**LOTUS 1.2.3 + HAL =** ____ **4 590 F**
**WORLD PERFECT 4.1** ____ **5 600 F**
Intègre une fonction dessin.
Possibilité de gérer six imprimantes en simultané. Existe en version mono ou multi utilisateurs pour les réseaux locaux.

**OPEN ACCESS II** ____ **7 900 F**
**SPRINT** ____ **1 990 F**
La nouvelle génération de traitement de texte /
Sauvegarde automatique, 24 fichiers similaires, jusqu'à 6 fenêtres à l'écran, correcteur orthographe de 300 000 mois.

**PAGE MAKER** ____ **6 950 F**
L'un des best sellers en matière d'édition élecctronique.
Compatibilité complète avec les textes créés sous WORD 3.

**PAGE MAKER + WORD 3 + SOURIS** ____ **13 490 HT**

### LOGICIEL MEDICAUX

**Logiciel médical intégrant** ____ **3 990 F**
Fichiers patients, fichier thérapeutique, édition d'ordonnances, comptabilité.

**MEDIFISC** ____ **790 F**
Logiciel de gestion comptable du cabinet médical. Dépenses - gestion de recettes - calcul des amortissements - établissement de la déclaration fiscale 2035.

### CARTES INTEL

**CARTE INTEL AT 2 MEGA** ____ **7 500 F**
**CARTE INTEL PC XT 2 MEGA** ____ **5 850 F**

### CARTES KORTEX

**KORTEX 300** ____ **1 750 F**
Carte Modem V21-V23, Full duplex CCITT

**KORTEX 1200** ____ **4 990 F**
Carte Modem V21-V22-V23, comptabilité VIDEO TEX.

**KX MAIL 2** ____ **1950 F**
Logiciel de mailing automatique. Dévalisez l'annuaire électronique pour vous constituer votre fichier clients ciblés et éditez tous vos mailings.

**KX PHONE** ____ **1 950 F**
Outil logiciel de marketing direct. Gère et automatise la relance téléphonique des clients capturés par KX MAIL S.

# SSIONNEL DE VIDEOSHOP

## E • COMMUNICATION

47, rue Richelieu 75001 PARIS – Tél. : 42 96 93 95 – METRO PALAIS-ROYAL.



MAINTENANCE SUR SITE 1 AN GRATUITE

*** Formation agréée : agrément N° 11751183375.**

- ***FORMATION***
  *Une salle de formation est à votre disposition pour tout apprentissage sur le matériel et les logiciels.*
  *Des formations plus adaptées à vos besoins peuvent être réalisées sur site ou en entreprise.*
- ***MAINTENANCE***
  *Toute la gamme vendue dans le domaine professionnel bénéficie d'une maintenance GRATUITE durant 1 an, avec intervention sur site sous 48 heures.*
- ***DEPARTEMENT GRANDS COMPTES***
  *Un service spécial est sur place pour assurer le service commercial dans les entreprises et grands comptes, désirant un équipement important. Des propositions de prix vous seront communiquées après étude de l'offre.*
  **Service commercial : M. Assor 42 96 93 95**

## CREDIT IMMEDIAT
## 90 – 120 JOURS LEASING

### TRAITEMENT DE TEXTE

**AMSTRAD PCW 8256** ____ **3 997 F**
L'outil qui a révolutionné l'utilisation de la machine à écrire. Livré avec lecteur de disquettes 180 KO, imprimante qualité courrier, 256 KO de mémoire vive.

**AMSTRAD PCW 8512** ____ **4 997 F**
Livré avec double lecteur 720 KO, 512 KO de mémoire vivre.

**AMSTRAD PCW 9512** ____ **5 490 F**
La nouvelle machine traitement de texte AMSTRAD aussi performante que ses ainées avec la qualité d'impression en plus. Livrée en standard avec l'imprimante à Marguerite.

### LOGICIELS MEDICAUX

Meditor ____ 1 990 F
Pedia Master ____ 1 990 F
Medifisc ____ 490 F

**OFFRE MEDICALE PCW COMPRENANT** ____ **6 750 F**
- Amstrad PCW 8512
- Logiciel médical MEDITOR
- Installation
- Formation

### RAYON IMPRIMANTES

**Toute une gamme (Epson, Citizen, Nec, Centronics...) en démonstration permanente.**
**De l'imprimante matricielle classique à l'impression laser.**

### OFFRE SPECIALE

Imprimante laser Centronics ____ **19 990 F.**

Toute la gamme PC bénéficie d'une demi journée de formation et d'une maintenance gratuite sur site d'une durée d'un an.

La gamme PCW bénéficie d'une demi-journée de formation gratuite.

Nos prix s'entendent HT (Hors taxes) TVA en sus (18,6%), frais de port, d'installation et de déplacement en sus.
Les prix annoncés incluent pour tout le matériel une demi-journée de formation et une maintenance sur site gratuite d'un an.
* Photos non contractuelles,
* Sous réserve des stocks disponibles
* Prix au 1/11/87 susceptibles de baisses éventuelles. Nous consultez.

**DEMANDE DE DOCUMENTATION PROFESSIONNELLE** AMS 1/88

**A retourner à INTELCOM, 47, rue de Richelieu – 75001 PARIS**

SOCIETE _____
FONCTION _____ PRENOM _____
NOM _____ ADRESSE _____ VILLE _____
CODE POSTAL _____ TELEPHONE _____

Je désire recevoir
☐ Une documentation matériel (Marque) _____
☐ Une documentation formation
☐ La visite d'un attaché commercial

Méridien informatique

# DISCOLOGY

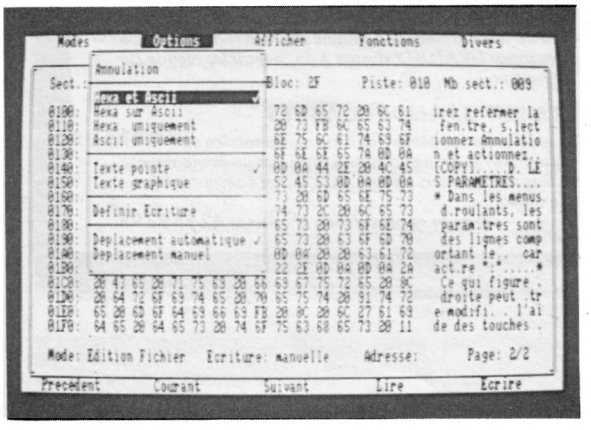
VERSION 3.2

## La performance au service de votre Amstrad.

Editeur + Copieur + Exploreur +

Ultra rapide : 150 Ko de Langage Machine,
Fenêtres, Menus déroulants, Aide intégrée,
Manuel de 24 pages + Additif technique.

*Nouvelle version : Encore plus de perfomances pour votre Amstrad !*




## L'EDITEUR

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

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

## LE COPIEUR

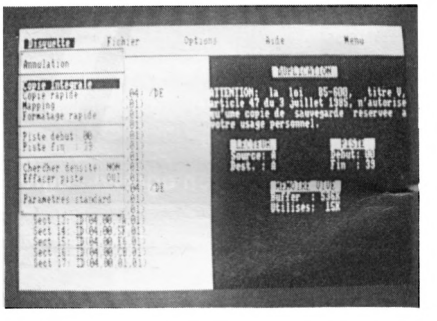
NOUVEAU +
La copie intégrale
encore plus puissante !

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



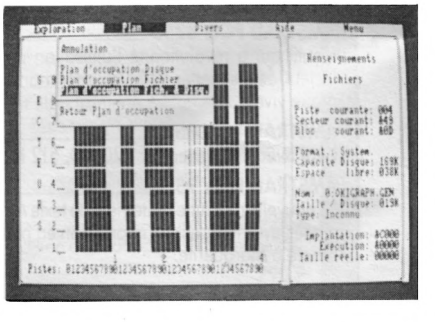
## L'EXPLOREUR

NOUVEAU +
Découvrez les pistes
cachées de vos disquettes.

Voyage au centre de la disquette... L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette : Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

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

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



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : **MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

## BON DE COMMANDE

VERSION 3.2

AMS 1/88

O JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
O JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
O JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : O CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) O CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL (facultatif) : _____

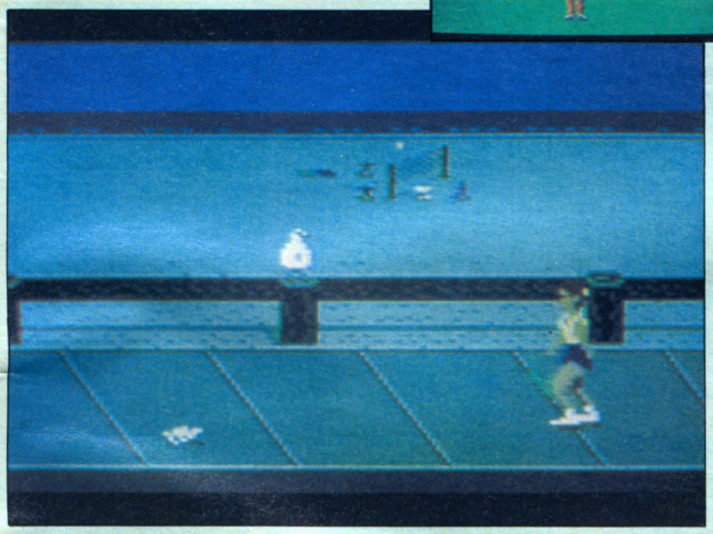
**A retourner à : MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

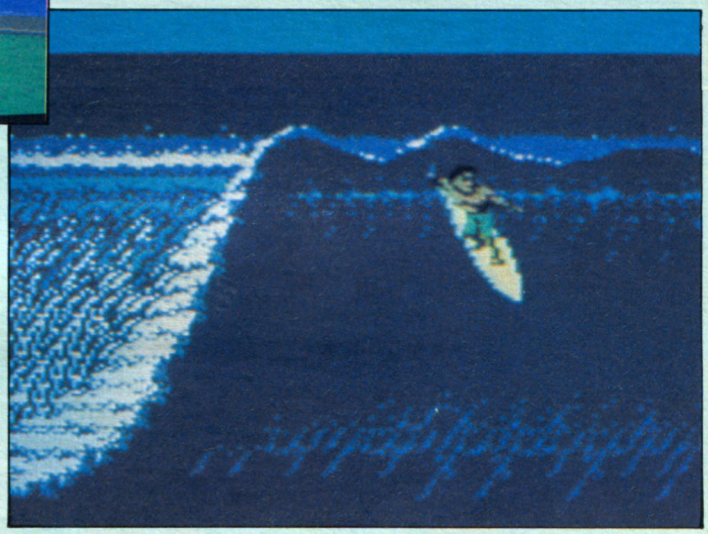
# CALIFORNIA GAMES

**Nombreux sont les logiciels que l'on attend avec impatience. California Games sur CPC est obligatoirement l'un d'eux. L'histoire (car ça remonte à quelques années) a commencé avec Summer Games I. Puis il y eut le II et tout de suite après Winter Games. Bon là, stop. Flight Simulator est certainement l'un des softs les plus distribués de par le monde (achat et piratage). Winter Games s'il est à quelques longueurs derrière n'en demeure pas moins un sommet du soft.**

*Editeur : Epyx*
*Genre : simulation sportive*
*Graphisme : ★★★★*
*Intérêt : ★★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★*







C'est ainsi que tout le monde attend au tournant les sorties de chez Epyx. World Games le successeur ne cassait pas des briques (normal c'est pas un casse-briques), nous avons été déçus. Aucune innovation, des graphismes moins bons... Et voilà que sort California Games sur 464. Une animation supérieure, et des décors moins satisfaisants. L'un dans l'autre ça s'équilibre.

California Games propose six disciplines de loisirs : du surf, du skate board, du frisbie, du bicross, du patin à roulettes et un jeu de balle bizarre. Les plus passionnantes de ces épreuves sont le surf, le skate et le bicross. Le frisbie est la plus dure surtout lorsque l'engin revient et qu'il faut le récupérer. Des mouettes, des ballons, les vagues de l'océan et les nombreux bruitages ne font qu'apporter des plus à cette récréation californienne.

California Games est à Winter Games ce que l'élève est à son maître. Il ne l'a pas dépassé. Lorsque l'éditeur développera directement ses softs sur ST ou Amiga, les versions CPC n'en seront que meilleures. En attendant le n-ième Games procurez-vous déjà celui-ci. De toute façon, il n'y a actuellement aucune marque qui lui arrive à la cheville pour les simulations sportives en série. Il est sûr que comparé à un logiciel ne proposant qu'une épreuve, les Games Epyx peuvent être détrônés. Nous attendons le challenger avec impatience ne serait-ce que pour forcer l'éditeur américain à contre-attaquer.

***Michel ROVEAU***

A PARTIR DU N° 31

AMSTRAD MAGAZINE

DEVIENT

AMMAG
CPC PCW – PC



VIENT AMMAG CPC PCW – PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW – PC AMSTRAD MAGAZINE D

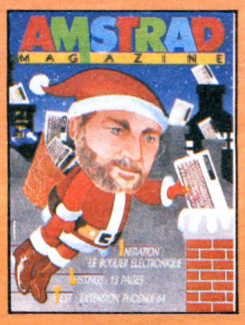
# COMPLETEZ VOTRE COLL
# CASSETTES, DISQU




**N° 4 -** Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).




**N° 5 -** Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).




**N° 6 -** Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.




**N° 7 -** Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.




**N° 8 -** Help : le début avec Sorcery + Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.




**N° 9 -** Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.




**N° 10 -** Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).




**N° 11 -** Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.




**N° 12 -** Enquête ; des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.




**N° 13 -** Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.




**N° 14 -** Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.




**N° 15 -** Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.




**N°16 -** Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



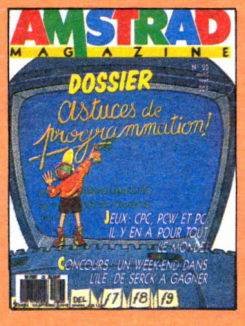

**N° 17 -** Enquête : Commercialisation du PC 1512.




**N° 18 -** Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.




**N° 19 -** Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.




**N° 20 -** Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.




**N° 21 -** Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.




**N° 22 -** Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.




**N° 23 -** Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.

# ECTION ET COMMANDEZ ETTES, RELIURES.




**N° 24 -** L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.




**N° 25 -** Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.




**N° 26 -** Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



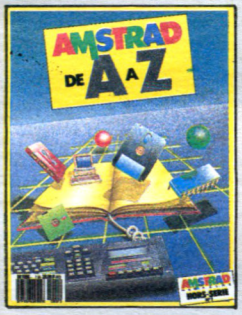

**N° 27 -** L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.




**N° 28 -** Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.



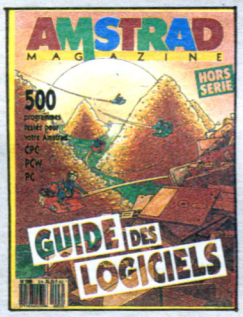

**N° 29 -** Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).




**HS n° 1**




**HS n° 2**




**HS n° 3**




**HS n° 4**

*Reliez vos brochures*



## BON DE COMMANDE

**Coupon à retourner à : Amstrad Magazine, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé**

**CASSETTES** à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 (entourez celles que vous désirez
Collection de 6 cassettes : 340 F

**DISQUETTES** comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 170 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 170 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 170 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 170 F.
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

**RELIURES** Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

**ANCIENS NUMEROS** ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 : 340 F.
(envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F

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

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

# DRILLER

**D'après son éditeur Incentive Software, Driller est un logiciel innovateur, en ce sens où il utilise un procédé délicatement patronymé "Freescape", qui permet de gérer les décors à base de géométrie fractale.**

*Editeur : Incentive Sofware*
*Genre : arcade-aventure*
*Intérêt : *****
*Graphisme : ****
*Difficulté : ******
*Appréciation :*****

Au départ, ça commence mal : la page de présentation n'est pas des plus soignées, loin s'en faut. Deuxième appréhension : la protection consiste à demander le quarante-douze-millième mot de la ligne cinquante-treize de la page cent-vingt-douze du manuel. C'est très énervant, à la longue. Non pas que j'encourage le piratage, mais je crois que les éditeurs devraient trouver des protections qui ne gênent en rien l'utilisateur honnête qui achète ses logiciels. Enfin bon, après tout, ils défendent leur gagne-pain, hein. Mais quand même...

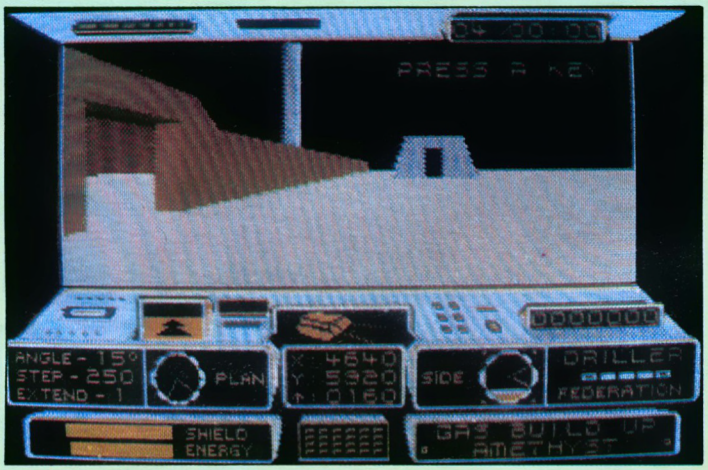
L'histoire commence plutôt bizarrement : la Terre (pas la nôtre que nous connaissons bien, mais une autre Terre, dans le système solaire Vasculéen) se mourrait peu à peu : le noyau n'était plus en état de fournir assez d'énergie, indispensable à la survie de la planète. De plus, la population était trop nombreuse, le globe était surpeuplé. Les habitants décidèrent alors d'envoyer des explorateurs robots dans l'espace, à la recherche de planètes susceptibles d'être colonisées, pour assurer la survie de l'espèce.

Un de ces explorateurs est enfin revenu sur Terre, avec la certitude d'avoir trouvé une planète qui conviendrait parfaitement à la vie humaine. Seulement voilà : Evath, comme on décida de l'appeler, était à plus d'un siècle de la Terre, et les sciences de cette époque ne permettaient pas de voyages spatiaux aussi longs.

La situation resta donc bloquée quelque temps, jusqu'à ce qu'un savant découvre la cyrogénisation, procédé qui permettait de "congeler" un être vivant, au point de ralentir son rythme de vie de 87 %. Il vieillirait ainsi moins vite qu'un humain normal, et serait donc à même de supporter le voyage. Inutile de dire que cette découverte fit vite renaître l'espoir dans le cœur des humains. On décida alors que les premiers vrais voyageurs de l'espace terrien seraient des embryons, qui se développeraient pendant le trajet...

Enfin bon, une colonie naît sur Evath, vous êtes un de ces colons, et vous devez survivre.

Votre mission, en tant que chef des colons, consiste à s'assurer que la communauté terrienne ne dépérisse pas, et surtout se développe dans le calme et la sérénité. Vous disposez de plusieurs équipements, qui vous permettront de visiter entièrement Evath, et de parer à toute éventualité.







## Reuhhh !

Ça c'est de l'histoire bien romancée ; ça c'est du scénario bien préparé. Ça fait plaisir à voir, de temps en temps. Heureusement, parce que le reste n'est pas tout-à-fait à la hauteur.

Le principe du jeu (ce "Freescape" dont Incentive Software est si fier) ressemble à s'y tromper à Sentinel, de Firebird : même manière de progresser, même temporisation dans l'animation des décors... Qui sont d'ailleurs plus jolis, graphiquement parlants. Mais ceci mis à part, franchement, je ne vois pas ce que le Freescape peut avoir de révolutionnaire...

Mais bon, le jeu n'en reste pas moins assez passionnant, mais surtout d'une difficulté très bien dosée.

A noter un détail amusant : en plus de la documentation, est fourni dans le packaging, par ailleurs de fort belle facture, une carte en 3D de Evath. Cette carte se présente sous la forme d'un polyhèdre à 26 faces (le premier qui me dit comment s'appelle en mathématique un polyhèdre à 26 faces verra son nom dans le prochain numéro de sa revue préférée), à construire en kit. Amusant.

***Stéphane Schreiber***



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

# STARSOFT

## PROMOTIONS STAR !

TAPIS SOURIS : 1 tapis : 75 F — 2 tapis : 130 F

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :

— pour disquettes 3''
- la boîte 40 DK : 90 F
- la boîte 80 DK : 139 F
- 2 boîtes 80 DK : 250 F

— pour disquettes 5''1/4
- la boîte 50 DK : 110 F
- la boîte 100 DK : 165 F
- 2 boîtes 100 DK : 300 F

KIT DE NETTOYAGE 5''1/4 : 90 F

HOUSSES : 464 couleur : 109 F
6128 couleur : 109 F
8256 vert : 189 F
PC 1512 : 189 F

DISQUETTES VIERGES

| MODELE \ QUANTITE | | 10 | 20 | 50 | 100 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3'' | | 250 F | 470 F | 1.099 F | 2.149 F |
| 5''1/4 | SFDD | 80 F | 150 F | 350 F | 650 F |
| | DFDD | 90 F | 170 F | 399 F | 750 F |
| | DF Haute D | 210 F | 399 F | 950 F | 1.799 F |

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

## AMSTRAD

### *NOUVEAUTES*

| | | |
|---|---|---|
| ALBUM UBI | 169 F | 205 F |
| ALBUM EPIX | 119 F | 169 F |
| ANDY CAPP | 99 F | 155 F |
| BAZIL DETECTIVE | 99 F | 149 F |
| BIG 4 II | 99 F | 139 F |
| BIRDY | 115 F | 185 F |
| BOB MORANE : | | |
| LA JUNGLE | 235 F | 239 F |
| LA CHEVALERIE | 235 F | 239 F |
| SCIENCE FICTION | 235 F | 239 F |
| BIVOUAC | 109 F | 169 F |
| BUGGY BOY | 85 F | 145 F |
| CHARLY DIAMS | 125 F | 175 F |
| CLASH | | 175 F |
| COBRA | 125 F | 175 F |
| COMPIL. NOEL LORICIELS | 99 F | 149 F |
| CRASH GARRET | | 209 F |
| CRAZY CARS | 129 F | 165 F |
| DEFENDER OF THE CROWN | | 289 F |
| E.X.I.T. | 135 F | 175 F |
| ELITE COLLECTION | 145 F | 195 F |
| GABRIELLE | 125 F | 159 F |
| HURLEMENTS | | 159 F |
| HIT PACK III | 99 F | 138 F |
| IMAGINE ARCADE HITS | 115 F | 169 F |
| INDIANA JONES | 99 F | 139 F |
| IZNOGOUD | 185 F | 239 F |
| JACK THE NIPPER II | 99 F | 149 F |
| L'ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N° 2) | 139 F | 215 F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 135 F | 175 F |
| L'ŒIL DE SET | 135 F | 175 F |
| LA CHOSE DE GROTENBURG | 125 F | 159 F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99 F | 145 F |
| LA MARQUE JAUNE | 279 F | 279 F |
| LE MAITRE DES AMES | | 175 F |
| LE MALEFICE DES ATLANTES | 114 F | 145 F |
| LE MANGE CAILLOUX | 99 F | 155 F |
| LE TALISMAN D'OSIRIS | 115 F | 149 F |
| LIVE AMMO (comp. OCEAN) | 95 F | 145 F |
| MATCH DAY | 95 F | 145 F |
| MAGIC CUBE N° 1 ou N° 2 | 189 F | 189 F |
| MALETTE CADEAU FIL N° 1 | 149 F | 195 F |
| MALETTE CADEAU FIL N° 2 | 195 F | 245 F |
| MASQUE PLUS | | 175 F |
| MYSTERY ON NILE | 89 F | 145 F |
| PACK MAGNIFICIANT 7 | 99 F | 185 F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 125 F | 159 F |
| PHARAON | 135 F | 195 F |
| QUAD | 145 F | 195 F |
| RX 220 | 145 F | 195 F |
| SUPER SPRINT | 89 F | 139 F |
| TERMIDOR | 135 F | 175 F |
| TRANTOR | 99 F | 149 F |
| TURLOG LE RODEUR | 239 F | 239 F |
| V 2 | | 165 F |

### *SELECTION*

| | | |
|---|---|---|
| 20 MILLES AVANT JC | 115 F | 145 F |
| ADVENCED ART STUDIO | | 239 F |
| ADVENCED MUSIC SYSTEM | | 289 F |
| ARKANOID | 79 F | 113 F |
| ASPHALT | 125 F | 159 F |
| BARBARIAN | 79 F | 119 F |
| BIVOUAC | 109 F | 169 F |
| BOB WINNER | 135 F | 179 F |
| CATCH 23 | 89 F | 139 F |
| CENTURION | 89 F | 139 F |
| CHALLENGE OF THE GOBOTS | 88 F | 135 F |
| CHARLY DIAMS | 125 F | 175 F |
| CHOLO | 145 F | 175 F |
| CONFLITS | 89 F | 139 F |
| DEATH WISH III | 85 F | 129 F |
| DIEUX DE LA MER | 129 F | 169 F |
| ENDURO RACER | 73 F | 109 F |
| ERE HITS VOLUME 2 | 145 F | 219 F |
| F-15 STRIKE EAGLE | 99 F | 143 F |
| FER ET FLAMME | | 265 F |
| FLASH | 135 F | 189 F |
| GOLD HITS II | 95 F | 135 F |
| GRAPHIC CITY | 135 F | 175 F |
| GRAND PRIX 500 | 135 F | 165 F |
| GUILDE OF THIEVES | | 209 F |
| H.M.S. COBRA | 269 F | 269 F |
| HIT PACK TRIO | 95 F | 139 F |
| HITS N° 4 (Loriciels) | 145 F | 179 F |
| INERTIE | 125 F | 159 F |
| KILLED UNTIL DEAD | 99 F | 139 F |
| LE CREPUS. DU NAJA | 119 F | 155 F |
| LE NECROMANCIEN | 89 F | 135 F |
| LE PASSAGER DU TEMPS | | 189 F |
| LES PASSAGERS DU VENT I | 259 F | 259 F |
| LES PASSAGERS DU VENT II | 259 F | 259 F |
| LES AVENTURES DE J. BURTON | 95 F | 145 F |
| LES CLASSIQUES (compil.) | 135 F | 185 F |
| LES RIPOUX | 109 F | 169 F |
| LEADERBOARD | 87 F | 125 F |
| L. B. TOURNAMENT | | 65 F |
| LOTO SPORTIF | | 185 F |
| M'ENFIN (G. Lagaffe) | 135 F | 175 F |
| MANHATTAN LIGHT | 125 F | 159 F |
| MARCHE A L'OMBRE (Renaud) | 135 F | 179 F |
| MASK | 95 F | 139 F |
| MEURTRE EN SERIE | 235 F | 269 F |
| MISSION | 125 F | 175 F |
| MULTIPLAN (utilitaire) | | 495 F |
| PAPERBOY | 75 F | 135 F |
| PAWN | | 139 F |
| PLAY-BAC | | 245 F |
| PROHIBITION | 119 F | 185 F |
| PROFESSION DETECTIVE | | 249 F |
| RELIEF ACTION (+ lunettes) | 149 F | 189 F |
| ROAD RUNNER | 89 F | 129 F |
| SENTINEL | 95 F | 139 F |
| SILENT SERVICE | 95 F | 139 F |
| SPORTS PACK | 139 F | 195 F |
| SPY VS SPY III | 99 F | 149 F |
| SRAM 1 ou SRAM 2 | | 195 F |
| STAR RAIDERS II | 79 F | 135 F |
| STARGLIEDER | 119 F | 159 F |
| SUPER HITS (Océan) | 89 F | 139 F |
| THAI PAN | 89 F | 139 F |
| TRIVIAL POURSUIT | 165 F | 239 F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95 F | 149 F |
| WONDERBOY | 99 F | 159 F |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 89 F | 149 F |
| ZOMBI | 125 F | 159 F |

### *EDUCATIFS*

| | | |
|---|---|---|
| DECOUVERTE DE LA VIE 6e 5e | | 179 F |
| ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 1 | | 189 F |
| ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 2 | | 189 F |
| OBJECTIF FRANCE 4e 3e | | 179 F |
| OBJECTIF MONDE 6e | | 179 F |
| VISA POUR HYDE PARK 6e | | 195 F |
| FRANÇAIS CM | 149 F | 195 F |

## PCW

| | |
|---|---|
| ACE + JOYSTICK | 384 F |
| BOB WINNER | 219 F |
| COMPTABILITE ALIENOR | 799 F |
| GUILDE OF THIEVES | 199 F |
| HISTOIRE D'OR | 199 F |
| KNIGHT ORK | 209 F |
| LEADERBOARD | 175 F |
| LORDS OF THE RINGS | 165 F |
| MULTIPLAN (utilitaire) | 495 F |
| ORPHEE | 229 F |
| PAWN | 225 F |
| PCW GRAPH | 319 F |
| PCW PAINT | 289 F |
| RUBIS (logiciel de gestion en français) | 499 F |
| TOMAHAWK | 149 F |
| STARGLIEDER | 239 F |
| STRIKE FORCE HARRIER | 149 F |
| TOP SECRET | 229 F |
| TRIVIAL POURSUIT | 199 F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 155 F |

## IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

### *UTILITAIRES*

| | |
|---|---|
| CALCOMAT | 749 F |
| DATAMAT | 749 F |
| DIMENSION 3D | 385 F |
| FASST (assembleur-desassembleur) | 750 F |
| FINANCIUS | 335 F |
| INTERFACE TABLEURS | 845 F |
| LIAISON | 685 F |
| MUSIC CONSTRUCTION SET | 149 F |
| PORTEFEUILLE BOURSIER | 995 F |
| SOLUTION PC 1512 | 1.803 F |
| TEXTOMAT | 749 F |
| VECTORIA 3D | 765 F |
| WORDWRITER | 435 F |

### *JEUX*

| | |
|---|---|
| 7 CITIES OF GOLD TO RELEASE | 169 F |
| 3D HELICOPTER SIMULATOR | 355 F |
| ARKANOID | 169 F |
| BALANCE OF POWER | 259 F |
| BASKETBALL | 245 F |
| BIVOUAC | 185 F |
| BOB MORANE : LA JUNGLE | 249 F |
| LA CHEVALERIE | 249 F |
| SCIENCE FICTION | 249 F |
| BOB WINNER | 212 F |
| CHIFFRES ET LETTRES | 249 F |
| CHUCK YEAGER | 295 F |
| DARK CASTLE | 315 F |
| DESTROYER | 215 F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 299 F |
| DIEUX DE LA MER | 185 F |
| F-15 STRIKE EAGLE | 215 F |
| GABRIELLE | 249 F |
| GRAND PRIX 500 | 215 F |
| GUILDE OF THIEVES | 249 F |
| GUNSHIP | 225 F |
| H.M.S. COBRA | 269 F |
| IZNOGOUD | 285 F |
| KNIGHT ORK | 209 F |
| L'AFFAIRE | 235 F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 249 F |
| L'ŒIL DE SET | 249 F |
| LE MAITRE DES AMES | 249 F |
| LE NECROMANCIEN | 149 F |
| LES PASSAGERS DU VENT N° 1 ou N° 2 | 269 F |
| LES RIPOUX | 189 F |
| MACADAM BUMPER | 269 F |
| MACH III | 215 F |
| MARBLE MADNESS | 279 F |
| MASQUE PLUS | 249 F |
| MONTEZUMA'REV | 159 F |
| STAR-LORD (en 3D) | 249 F |
| MALETTE CADEAU FIL | 295 F |
| MEURTRE EN SERIE | 269 F |
| MISSION | 215 F |
| PAWN | 249 F |
| PROHIBITION | 235 F |
| SAPIENS | 215 F |
| SRAM N° 1 ou N° 2 | 245 F |
| TRACKER | 209 F |
| TRIVIAL POURSUIT | 265 F |
| ULTIMA IV | 245 F |
| WINTER GAMES | 155 F |
| WORLD GAMES | 215 F |
| ZOMBI | 249 F |

## SEGA

| | |
|---|---|
| ACTION FIGHTER | 195 F |
| ALEX KID | 195 F |
| ASTROW./PIT POT | 195 F |
| BLACK BELT | 195 F |
| CHOPLIFTER | 295 F |
| ENDURO RACER | 199 F |
| FANTASY ZONE | 195 F |
| F-16 FIGHTER | 159 F |
| GHOST BUSTER | 159 F |
| MY HERO | 159 F |
| OUT RUN | 249 F |
| PRO WRESLING | 195 F |
| QUARTET | 195 F |
| ROCKY | 249 F |
| SECRET COMMAND | 195 F |
| SHOOTING GALLERY | 195 F |
| SPACE HARRIER | 249 F |
| SUPER TENNIS | 159 F |
| TEDDY BOY | 159 F |
| THE NINJA | 199 F |
| TRANSBOT | 195 F |
| WONDERBOY | 195 F |
| WORLD GRAND PRIX | 195 F |

## PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V) | 100 F |
| PROLONGATEUR JOYSTICK CPC | 89 F |
| RUBAN IMPRIMANTE PCW | 85 F |
| QUICK-SHOT 1 | 59 F |
| QUICK-SHOT II | 79 F |
| QUICK-SHOT II+ | 120 F |
| QUICK-SHOT II TURBO | 139 F |
| ECONOMY (controller) | 55 F |
| PROFESSIONAL STANDARD | 145 F |
| SPEED KING | 119 F |
| SUPER PROFESSIONAL | 145 F |
| SWITCH JOY I (Tir rafale) | 89 F |
| SWITCH JOY II | 79 F |
| SWITCH JOY DOUBLE-PRISE | 100 F |
| TAC I + | 285 F |
| VENUS (6 microswitch) | 170 F |

*ET DE NOMBREUX AUTRES TITRES DISPONIBLES, CONTACTEZ-NOUS !*

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

## BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

| ORDINATEUR Marque et Type | TITRES | K7 | D | Qt | PRIX |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

| | |
|---|---|
| TOTAL | |
| Frais de Port | 15 F |
| C. R. | |
| **TOTAL** | |

carte bleue CB

***Payer par Carte Bleue***

□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

*Date d'Expiration ..../....* *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
*Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83*

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

**MODE DE RÈGLEMENT**

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement + **20 F** ☐

*(Livraison sous 48 heures des produits en stock)*

AMSTR. MAG. 01-88

# 5e ANNIVERSAIRE

# VIDEOSHOP L'ESPACE

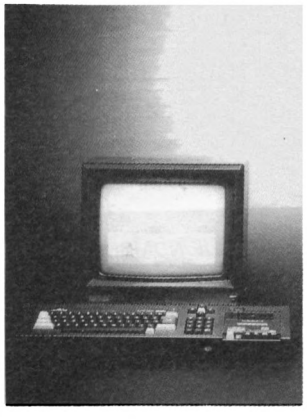
VIDE SHOP

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96 93.95 - Met. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tel. : (1) 43.21.54.45 - Met. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  *Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.*
  *Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.*
- ***CREDIT***
  *Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).*
- ***FORMATION***
  *Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.*
  **Service formation : 45 38 71 00**
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  *La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.*
  *Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).*
  **Service correspondance : 45 38 98 88**



## GAMME CPC

Une gamme de micro-ordinateur dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

### MATERIEL

| | |
|---|---|
| 464 MONOCHROME | 1 990 F |
| 464 COULEUR | 2 990 F |
| 6128 MONOCHROME | 2 990 F |
| 6128 COULEUR | 3 990 F |
| SPECTUM +2 | 990 F |

La gamme CPC et SPECTRUM est livré avec 6 jeux + 1 manette.

### PROMOTIONS

| | |
|---|---|
| CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL | 2 290 F |
| CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL | 3 290 F |
| CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000 | 5 490 F |

## PERIPHERIQUES CPC

| | C/D |
|---|---|
| LECTEUR JASMIN 5 1/4 + CABLE | 1 990 F |
| LECTEUR DE DISK FDI | 1 590 F |
| LECTEUR DDI | 1 990 F |
| IMPRIMANTE DMP 2000 | 1 690 F |
| IMPRIMANTE EPSON LX 800 | 2 990 F |
| RS 232 C | 590 F |
| SOURIS AMX | 690 F |
| LECTEUR CASSETTES + CABLE | 290 F |
| MERCITEL 1 (RS 232 + CABLE + LOGICIEL COMMUNICATION) | 1 290 F |
| DIGITALISEUR ARA | 990 F |
| TUNER TV | 1 390 F |
| STYLO OPTIQUE | 290/395 F |
| SCANNER GRAPHIQUE DART | 790 F |
| SYNTHETISEUR VOCAL TECHNIMUSIQUE | 490/560 F |
| ARSENE (EMULATEUR MINITEL) | 590 F |
| GRAPHISCOP II | 990 F |
| MULTIFACE 2 | 590 F |
| ADAPTATEUR MP2 | 490 F |

## COMPILATIONS

| | C/D |
|---|---|
| HIT LORICIELS 1<br>Rally II, Infernal runner, 3D fight | 149/180 F |
| HIT LORICIELS 2<br>Tennis, foot, 5e axe. | 149/180 F |
| HIT LORICIELS 3<br>Empire, Tony le Truand, Aigle d'or | 149/180 F |
| HIT LORICIELS 4<br>Mgt, Maracaibo, Billy la Banlieu. | 149/180 F |
| ALBUM EPYX<br>Winter games, World games, Super cycle, Impossible mission. | 119/189 F |
| GAMES SET MATCH | 129/179 F |
| GAMES SET MATCH | 129/179 F |
| MALETTE FIL I<br>Express raider, Super soccer, Tai pan, Xerious | 195/245 F |
| MALETTE FIL II<br>Canadair, Dwaf, Starglider, Star raiders II. | 146/195 F |
| SUPER HITS OCEAN<br>Miami vice, Galvan, Street hawk, Short circuit, Top gun, Knight rider. | 119/179 F |

| | |
|---|---|
| ARKANOID | 89/145 F |
| BALLE DE MATCH | 99/149 F |
| BARBARIANS | 89/149 F |
| BRIDGE PLAYER 3 | 129/189 F |
| CRAFTON | 129/195 F |
| DANGER STREET | 129/179 F |
| DAMES SCANNER | 140/195 F |
| GAME OVER | 95/149 F |
| GAUNTLET | 95/149 F |
| GRAND PRIX 500 CC | 149/180 F |
| KIDKIT | 299 F |
| M'ENFIN | 139/179 F |
| PASSAGERS DU VENT | 299 F |
| PAPERBOY | 99/139 F |
| SCALEXTRIC | 119/149 F |
| STRYFE | 145/195 F |
| SAILING | 99/149 F |
| SCRABBLE | 195/245 F |
| ZOMBI | 149/245 F |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| ASTERIX | 199 F |
| BLUEBERRY | 199 F |
| BIVOUAC | 145/195 F |
| COBRA | 135/195 F |
| CHIFFRES ET LETTRES | 195/280 F |
| IZNOGOUD | 199/249 F |
| INDIANA JONES | 95/145 F |
| LES DIEUX DE LA MER | 145/195 F |
| LES RIPOUX | 145/195 F |
| MARCHE A L'OMBRE | 145/195 F |
| MISSION EN RAFALE | 195/245 F |
| NECROMANCIEN | 99/149 F |
| PROHIBITION | 145/195 F |
| ROAD RUNNER | 95/145 F |

## EDUCATIFS CPC

| | |
|---|---|
| ALGEBRE | 160/220 F |
| ASSIMIL | 549/590 F |
| BALLADE OUTRE RHIN (Allemand) | 180/225 F |
| BALLADE BIG BEN (Anglais) | 180/225 F |
| CARTE DE FRANCE | 165 F |
| CARTE D'EUROPE | 149/220 F |
| CONJUGUER | 285 F |
| COURS DE SOLFEGE 1 | 249/290 F |
| COURS DE SOLFEGE 2 | 249/290 F |
| DIDACT ENGLISH | 249 F |
| EQUATIONS | 180/229 F |
| GEOMETRIE | 229 F |
| GRAMAIRE 1 | 249 F |
| GRAMMAIRE 2 | 249 F |
| MATHS 6e | 160/199 F |
| MATHS 5e 4e | 160/199 F |
| MATHS SECOND CYCLE | 195/229 F |
| IL ETAIT UNE FOIS | 195 F |
| ONCE UPON A TIME | 195 F |

## UTILITAIRES CPC

| | |
|---|---|
| ADVANCED MUSIC SYSTEM | 295 F |
| ADVANCED ART STUDIO | 249 F |
| AUTOFORMATION ASSEMBLEUR | 195/295 F |
| CALCOMAT | 390 F |
| D.A.M.S. (ASSEMBLEUR) | 295/395 F |
| DATAMAT | 390 F |
| D BASE 2 | 790 F |
| MULTIPLAN | 499 F |
| POCKET BASE | 690 F |
| POCKET CALC | 450 F |
| POCKET WORDSTAR | 890 F |
| SPACE MOVING | 295/395 F |
| SUPER PAINT | 395 F |
| TEXTOMAT | 390 F |
| TURBO PASCAL GRAPHIC | 940 F |
| TURBO TOOL BOX | 790 F |
| TURBO TUTOR | 295 F |
| LA SOLUTION DATMAT + TEXTOMAT + CALCOMAT | 790 F |

## BIBLIOGRAPHIE

| | |
|---|---|
| TRUCS ET ASTUCES - (MICRO APPLICATION) | 149 F |
| JEUX D'AVENTURES (") | 129 F |
| BIBLE DU PROGRAMMEUR (") | 249 F |
| GRAPHISMES ET SONS (") | 129 F |
| LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES (") | 149 F |
| LIVRES DU CP/M (") | 149 F |
| DES IDEES POUR LE PC (") | 129 F |
| LES ROUTINES DE L'AMSTRAD (") | 149 F |
| PROGRAMMES EDUCATIFS (") | 179 F |
| COMMUNICATION ET MODEM (") | 179 F |
| BIBLE DU GRAPHISME (") | 198 F |
| JEUX D'ACTION (SYBEX) | 58 F |
| 102 PROGRAMMES (PSI) | 135 F |
| SUPERS JEUX (") | 140 F |
| BASIC AMSTRAD (") | 105 F |
| CP/M + (") | 100 F |
| TURBO PASCAL (") | 150 F |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| DISQUETTES 3 " CF2 (10) | 199 F |
| DISQUETTES 5 1/4 FUJI (10) | 89 F |
| CASSETTES (10) | 79 F |
| CABLE IMPRIMANTE | 145 F |
| CABLE PERITEL | 145 F |
| RALLONGE 464/6128 | 145 F |
| RUBAN DMP 2000 | 99 F |
| CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK | 95 F |
| CABLE LECTEUR CASSETTES | 49 F |
| MANETTES SWITCH JOY | 129 F |

## GAMME PCW

### PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| LECTEUR FD2 | 1 690 F |
| RS 232 | 690 F |
| CRAYON OPTIQUE | 880 F |
| DIGITALISEUR VIDEO | 1 490 F |
| SOURIS PCW | 1 490 F |
| EXTENSION 256 KO | 490 F |

### JEUX

| | |
|---|---|
| 3 D CLOCK CHESS | 149 F |
| BATMAN | 149 F |
| BRIDGE PLAYER 200 | 199 F |
| GUILD OF THIEVES | 229 F |
| LEADER BOARD | 199 F |
| PAWN | 249 F |
| STARGLIDER | 290 F |
| TOMAHAWK | 199 F |
| TRIVIAL PURSUIT | 249 F |
| OPHEE | 295 F |
| TOP SECRET | 295 F |
| BOB WINNER | 240 F |

### UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| AUTOFORMATION ASSEMBLEUR | 295 F |
| AZERTI | 290 F |
| COMPAGNION | 290 F |
| COMPTABILITE ALIENOR | 1 055 F |
| D BASE II | 790 F |
| DEVIS LOGICYS | 1 150 F |
| DT PAO | 395 F |
| EX-BASIC | 250 F |
| MULTIPLAN | 499 F |
| PCW GRAPH | 395 F |
| PAYE LOGICYS | 1 150 F |
| QUICK MAILING | 490 F |
| ROTATE | 350 F |
| STOCK FACTURATION | 1 690 F |
| TURBO PASCAL GRAPHIC | 940 F |
| MYNEA (EMULATEUR MINITEL) | 830 F |
| SYNEA (SERVEUR MINITEL) | 1 150 F |

## LA VIDEO

AMSTRAD VHS VCR 4600 MK II — 3 490 F
Livré avec un film + 3 cassettes vierges.

## LA HIFI

| | |
|---|---|
| CHAINE HIFI SM 45 | 1 490 F |
| CHAINES HIFI TS 46 | 1 690 F |
| AMSTRAD CD 1000 | 3 990 F |
| AMSTRAD CD 2000 | 4 490 F |

# LE PLUS MICRO DE PARIS

**A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.**
**Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !**

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
**CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS**
**CREDIT A 90 JOURS**



## GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livré avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC II.
Livrée avec l'intégrale PC : Traitement de texte EVOLUTION, base de données SUPERBASE, tableur CALCOMAT. + 4 jeux : LEADER BOARD, WORLD GANES, ARKANOID, SUPER TENNIS.

**SD MONOCHROME — 5 926*/ 7 450 F ****
**SD COULEUR — 6 171*/ 9 450 F ****
**DD MONOCHROME — 7 460*/ 8 950 F ****
**DD COULEUR — 9 713*/10 950 F ****
*** sans imprimante**
**** avec imprimante Citizen LSP 10**

## PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| LECTEUR FD3 | 1 990 F |
| IMPRIMANTE DMP 3160 | 2 290 F |
| IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 (24 aiguilles) | 3 850 F |
| IMPRIMANTE DMP 4000 (132 col.) | 3 990 F |
| DISQUE DUR 20 MEGA | 2 990 F |
| DISQUE DUR 30 MEGA | 3 990 F |
| CARTE KORTEX K X TEL | 1 490 F |
| COPROCESSEUR ARITHMETIQUE 8087 | 1 990 F |
| CARTE D'EXTENSION 2 MEGA | 5 990 F |
| SCANNER | 3 990 F |

## COMPILATIONS

| | |
|---|---|
| MALETTE FIL<br>Infiltrator, Echec 3D, Numero 10 | 295 F |
| EPYX<br>Winter games, Pitstop II, Summer games | 225 F |
| PC 1512 HITS<br>Top gun, Strip Poker, Great escape, Dambusters | 2 45 F |
| COLLECTION AMSTRAD PC 1512<br>World class leader board, World games, Arkanoid, Super tennis | 295 F |
| ACE OF ACES | 349 F |
| ARKANOID | 195 F |
| ASTERIX | 245 F |
| BALANCE OF POWER | 295 F |
| BLUEBERRY | 245 F |
| BOB WINNER | 220 F |
| BOB MORANE | 249 F |
| BRIDGE PLAYER 2000 | 199 F |
| CHIFFRES ET LETTRES | 260 F |
| COMMANDO | 349 F |
| CHESS MASTER 2000 | 349 F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 249 F |
| DIDACT ENGLISH | 249 F |
| ECHEC 3D | 195 F |
| FER ET FLAMMES | 295 F |
| FLIGHT SIMULATOR II | 490 F |
| F 15 STRIKE EAGLES | 195 F |
| GRAND PRIX 500 CC | 195 F |
| GUNSHIP | 349 F |
| IZNOGOUD | 299 F |
| INFILTRATOR | 195 F |
| JET | 490 F |
| KARATEKA | 295 F |
| KARMA | 240 F |
| NECROMANCIEN | 149 F |
| MACADAM BUMPER | 295 F |
| MARCHE A L'OMBRE | 245 F |
| MICRO SCRABBLE | 245 F |
| MISSION | 220 F |
| MEAN 18 (GOLF 1) | 195 F |
| MISSIONS EN RAFALE | 245 F |
| MEURTRES EN SERIE | 295 F |
| PASSAGERS DU VENT | 295 F |
| PHALSBERG | 295 F |
| PROHIBITION | 245 F |
| ROADWAR 2000 | 249 F |
| SAPIENS | 240 F |
| SILENT SERVICE | 220 F |
| SRAM | 245 F |
| STARGLIDER | 199 F |
| SUMMER GAMES II | 195 F |
| SUPER TENNIS | 195 F |
| TOP GUN | 199 F |
| TRIVIAL POURSUIT | 295 F |
| WINTER GAMES | 195 F |
| WORLD GAMES | 195 F |
| ZOMBI | 245 F |

- ***SERVICE APRES-VENTE***
  *Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.*
  *Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.*
  **Service technique : 42 96 93 95**

- ***OCCASIONS***
  *Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.*

- ***LES COLLECTIVITES***
  *Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.*
  *Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.*
  **Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95**

## UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| J'APPREND MS DOS | 490 F |
| EVOLUTION PC | 990 F |
| MULTIPLAN JUNIOR | 690 F |
| DATAMAT | 750 F |
| TEXTOMAT | 750 F |
| WORD JUNIOR | 1 150 F |
| WORDSTAR PC 1512 | 750 F |
| SUPERBASE | 990 F |
| COMPTABILITE SAARI | 2 250 F |
| COMPTABILITE ALIENOR II | 1 650 F |
| REFLEX + WORKSHOP | 1 490 F |
| SUPERCALC 3.2 | 1 490 F |
| TURBO PASCAL | 1 850 F |
| TURBO TUTOR | 349 F |
| TURBO BASIC | 990 F |
| TURBO PROLOG | 990 F |
| TURBO C | 990 F |
| VECTORIA 3D | 750 F |
| QUICK MAILING | 790 F |
| FACTURATION SAARI | 2 250 F |

## BIBLIOGRAPHIE PC

| | |
|---|---|
| LIVRE DU BASIC 2 (MICRO PPLICATION) | 179 F |
| BIEN DEBUTER PC 1512 (") | 149 F |
| GRAND LIVRE DU MSDOS (") | 149 F |
| DU BASIC AU TURBO PASCAL (") | 199 F |
| DISQUETTE ET DISQUE DUR PC (L + D) (") | 269 F |
| LANGAGE MACHINE SUR PC (") | 199 F |
| DEVELOPPER EN LANGAGE C (L + D) (") | 349 F |
| ECRANS ET FICHIERS EN C (") | 199 F |
| C FACILE (") | 149 F |
| GW/PC BASIC (") | 149 F |
| PROGRAMM AVANCEE GW BASIC (") | 199 F |
| LIVRE DU GW BASIC (") | 149 F |
| MANUEL REF TECHNIQUES PC 1512 (") | 249 F |
| INTRODUCTION A DBASE II (SYBEX) | 188 F |
| INTRODUCTION A DBASE III (") | 210 F |

* Tous nos prix s'entendent TTC port et prestation en sus (Matériel : 100 F par colis en expédition SERNAMEXPRESS, Logiciels 15 F par colis en poste reçommandé URGENT). * Photos non contractuelles, * Prix au 1/11/87, susceptibles de baisses. * Sous réserve des stocks disponibles.

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP. Departement 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 choisis la formule de reglement :
☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identite, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF )

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités .....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

| DESIGNATION | PRIX TTC |
|---|---|
| | PORT * |
| Montant total TTC | |

AMS 1/88

# LE PCW NOUS FAIT DE L'ELECTRICITE

**Cette petite machine est décidément bien à l'honneur. Après notre confrère Libération à Lyon et l'agence de détectives JB Kinson (voire n° 29), voici maintenant une filiale de la CGE qui tourne son regard sur celui qui fut le laissé pour compte de la marque Amstrad, avec 70 postes installés en PCW 8512 dans ses agences.**

Lorsque j'ai vu le nom de la société en question, j'ai tout de suite imaginé le PCW cloué au mur en lieu et place de notre bon vieux compteur électrique. C'est donc dans un état proche de l'affolement que je me rendais sur les lieux du crime, pour tout dire, dans les bureaux de CGE Distribution avec la ferme intention de tirer promptement cette affaire au clair. Non mais des fois ! Je n'allais pas laisser impunément mutiler et rabaisser à ce point mon Amstrad préféré...

## Trêve de plaisanterie

Je ne devais pas mettre longtemps pour comprendre à quel point je m'étais mépris sur les intentions des têtes pensantes de CGE Distribution. Primo parce qu'en dehors de la confusion que pouvait causer le nom de la société, le rapport avec la Compagnie Générale d'Electricité n'était que financier (au passage, si vous pouviez faire une croix sur ma facture des derniers mois, je ne m'en porterai pas plus mal...), secundo, parce que j'étais dès lors rassuré sur l'utilisation que l'on pouvait faire du PCW. En effet, ce dernier était bien employé, à sa juste valeur, sur un bureau et pas n'importe lequel, puisqu'il était chargé d'apporter une aide à la décision aux conseillers techniques des comptoirs de vente de la société. Ouf ! Trois fois ouf !

CGE Distribution, comme a bien pris soin de me l'expliquer, le directeur de la communication, monsieur Edouard Weil, bien qu'étant une filiale de la CGE (celle que l'on connait si bien) n'a aucun lien avec la distribution d'électricité domestique. En un mot comme en cent, l'énergie qui fait briller les petites ampoules de nos foyers, c'est pas eux... Leur tasse de thé serait plutôt le fil et la douille, bref tout ce qui vient après.
Cet organisme qui sévit sur la France entière au travers d'une centaine d'agences, distribue plus de vingt mille références sous de multiples marques, allant du conducteur le plus sophistiqué au plus simple des interrupteurs, destinées aux professionnels de l'aménagement électrique du bâtiment.

## Et le PCW dans tout ça ?

Jusqu'à la sortie relativement récente du PCW (tout juste un peu plus de deux ans), les conseillers techniques de CGE Distribution (si jamais j'oublie le «Distribution», je risque les pires ennuis...) devaient avoir recours aux ressources empiriques de la calculatrice afin d'obtenir un bilan approximatif des matériaux à utiliser dans telle ou telle situation donnée. Avec l'avènement de l'informatique à très fort rapport qualité/prix, dont le PCW est à mon humble avis l'un des meilleurs représentants, arrivait enfin l'outil devenu quasi indispensable. Tout avait débuté par la réalisation de petits programmes sur calculatrices programmables permettant de résoudre les petits problèmes de routine dans un temps acceptable. Ces programmes avaient d'ailleurs été réalisés à l'époque par les utilisateurs eux-mêmes. Si je dis déjà, c'est que les quelques utilitaires tournant actuellement sur les PCW installés, tels que : calcul de section de câble ou calcul de condensateur par tangente, ont été également mis au point par les «ordinophiles» de la société. Une affaire de famille quoi !

## Le pourquoi du comment du choix

Ce service rendu à l'installateur, qui consiste à lui donner une idée assez précise des achats à effectuer en fonction de la configuration du plan sur lequel il travaille, est bien évidemment présenté par les responsables comme un «plus» par rapport aux sociétés concurrentes. Mais il ne faut pas confondre sens aigu du commercial et philanthropie. Selon l'aveu même de monsieur Weil, le plan mis en oeuvre se devait de répondre à un besoin, sans nécessiter un investissement à fonds perdus. Le point déterminant dans le choix du PCW a donc été son prix, hors concurrence à sa sortie, d'autant plus que le projet visait à son terme un nombre de postes équivalent à celui des



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGA

*Le sigle par qui la confusion arrive...*

# CGE DISTRIBUTION

points de vente. Un calcul simple permet de constater rapidement l'envergure des frais engagés : plus de 600 000 F.
Le deuxième atout indiscutable du PCW est d'être suffisamment performant pour remplir parfaitement des fonctions sans que son utilisation réclame une formation qu'il eut été souhaitable d'acquérir sur compatible. La machine n'est ici mise à contribution que dans le cadre d'une analyse préliminaire et la relative simplicité des travaux à effectuer n'oblige pas à l'emploi d'un système plus lourd.
Enfin, pour conclure sur les raisons primordiales qui ont suscité le choix du PCW, il ne faut pas oublier le traitement de texte pour lequel il fut conçu à l'origine et dont les conseillers techniques de CGE Distribution font également usage.



*Des stocks et des stocks, de quoi faire pâlir d'envie tous les férus de bricolage électrique.*




*Le PCW en pleine assistance*

## L'avenir

A priori, personne n'a de raison de se plaindre du PCW. Il est donc peu probable qu'il y ait un quelconque changement de politique de l'aménagement informatique de la société, dans les mois, voire les années à venir. L'expérience est donc tout à fait probante et gageons qu'il ne s'agit là que d'un exemple supplémentaire parmi beaucoup d'autres.

*Georges Brize* 59

DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE


ET
LA
BD
DEVINT
MICRO
MICROSDECOMPUTER LV3J
CONSUMER ELECTRONIC PLC

**Le premier jour, il fallait bien qu'il y en eut un, l'homme créa le micro-ordinateur familial. Après un tel effort, il s'accorda un repos bien mérité. Le second jour, l'homme fit appel à son imagination pour se distraire tout en fournissant à sa création une étincelle de vie. Ainsi naquirent les premiers programmes que l'homme baptisa jeux. Le troisième jour enfin, son imagination ne donnant plus de fruits, il eut recours à la source intarissable de la bande dessinée. Et la BD devint micro...** *L'informagile selon Saint Bill Chapître XXVII, verset 18*







## LES PASSAGERS DU VENTS I & II

*Infogrames – Aventure*

L'héroïne, Agness (de Roselande, excuser du peu) plus communément appelée Isa pour les intimes possède un charme indéniable. C'est beaucoup plus prononcé dans la série des albums de bandes dessinées. Agness-Isa a changée de nom avec son amie Isa devenue Agness.

Isa a fait la connaissance d'un marin breton accusé de meurtre et qui fuit la France. Elle le suivra, alors commence l'épopée des Passagers du Vent. Parmi les personnages croisés par Isa, l'infâme Viaroux qui n'attend qu'une chose, mettre la belle dans son lit. Il y a aussi le capitaine Boisbœuf un négrier, le roi du Dahomey...

Le premier tome de la BD de Bourgeon est fourni avec le premier logiciel. Le but de cette première partie est de sauver Hoël empoisonné par Etienne de Viaroux. Les graphismes sont superbes il n'y a qu'à regarder.

L'atmosphère visuelle, et seulement elle, est assez bien retransmise.

Par contre le jeu en lui même (l'aventure) ne donne pas envie de jouer. Pour réussir, il faut enchaîner dans l'ordre des questions et réponses des divers personnages tel un arbre à une branche. Toute autre solution risque de vous amenez dans un cul de sac.

L'idée était originale, les Passagers du Vent fut le premier logiciel du genre. Malheureusement comme idée ne fut pas aboutie. La seule chose que le joueur a le droit de faire est de déplacer un curseur (assez lent) et d'assister platoniquement au déroulement de l'histoire si tout se passe bien.

## L'Heure du Serpent

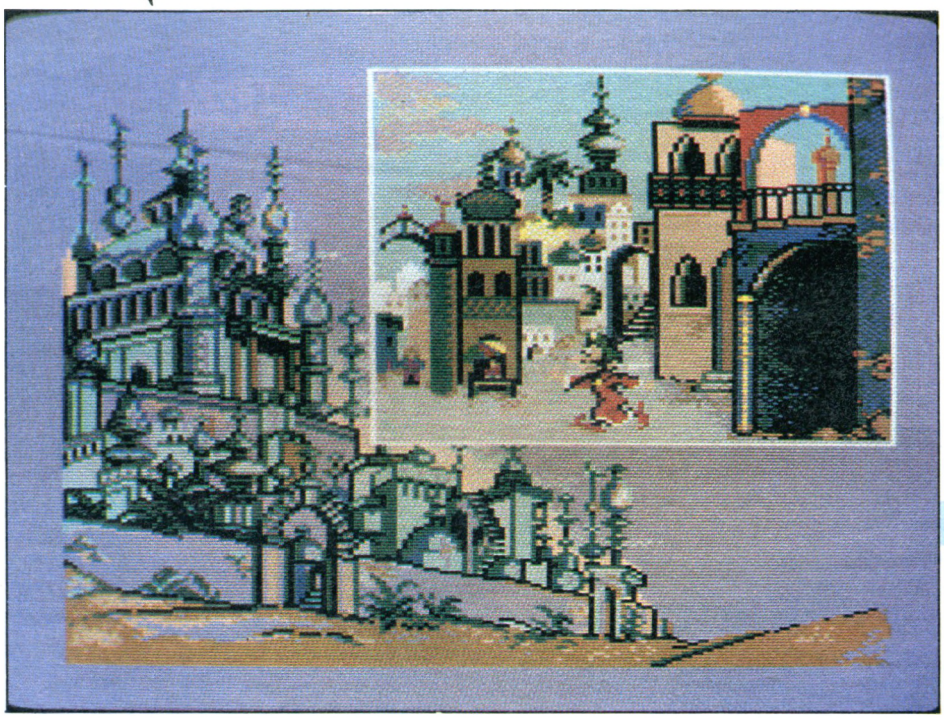
L'Heure du Serpent est le sous-titrage du deuxième volume micro des Passagers du Vent. Dans ce second logiciel vous vivez la suite des aventures des personnages rencontrés précédemment. Le Vaudou est au rendez-vous.



Les décors y sont tout aussi superbes que dans la première partie et comble de ravissement vous pouvez les voir. En effet dans la première partie si le joueur était incapable de trouver la sortie d'un chapitre il ne voyait pas les tableaux suivant. La seconde partie l'autorise.



VIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE D





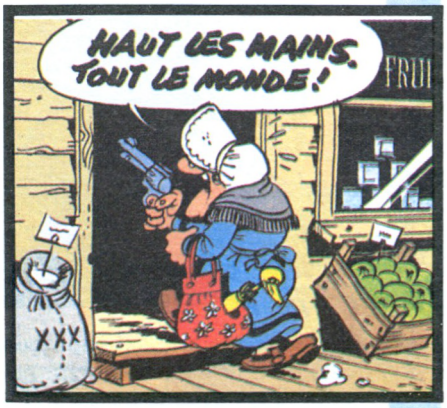

## IZNOGOUD
### *Dernière Minute !!*

Ça y est les voilà Iznogoud, l'infâme Dilat Larath son ''fidèle'' serviteur et tous les autres pour une aventure au Pays des Merveilles édité par Infogrames.

## NITROGLYCERINE
### Lucky Luke
### *Coktel Vision – Arcade*

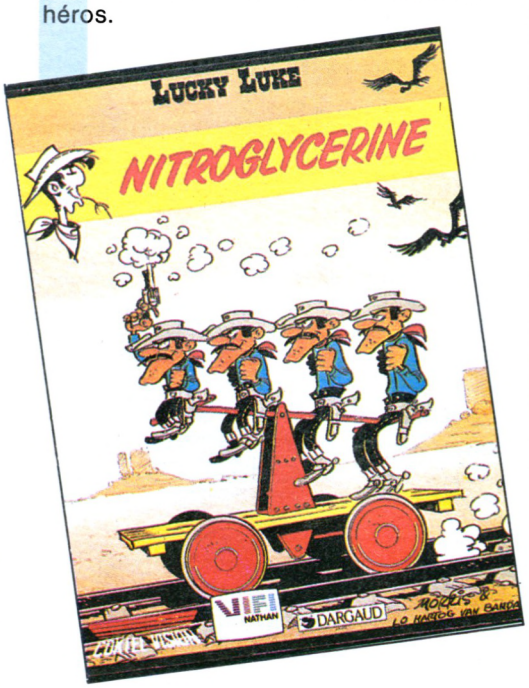
Après la potion magique d'Astérix. Nitroglycérine fut la deuxième utilisation d'un personnage de bande dessinée par Coktel Vision. Lucky Luke (le cow-boy solitaire) et les Daltons sont en scène. Le logiciel est un jeu d'arcade avant tout et les écrans n'y sont pas extraordinaires.

L'action se déroule dans une petite citée de l'ouest américain. Après avoir effectué une visite en règle des différents lieux de la ville le cow-boy se rend




à la gare pour y prendre le train. Auparavant chez l'armurier il se sera procuré des munitions, pour nettoyer la ville des despérados qui l'infeste. Une fois la ville nettoyée il doit protéger le train contre une attaque des daltons et dynamiter un rocher qui encombre la voie.

C'est avec ce logiciel que Coktel Vision a commencé a proposer des jeux mi arcade mi réflexion. Car pour arriver au dernier tableaux (seulement quatre ! ! !) le joueur est obligé de se taper entre chacun d'eux un petit peu d'arcade pas vraiment extraordinaire. En fait, l'utilisation d'un personnage de bande dessinée en jeu d'arcade n'a aucune utilité. Cela vaut pour les autres de Bob Morane à Zorro en passant par tous les autres. N'importe quel personnage ferait l'affaire et n'aurait pas pour effet de décevoir les fans de tel ou tel héros.




## ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE
### *Melbourne House – Arcade*

Nous sommes en 50 avant J.-C. Toute la Gaule est occupée par les romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur... bla... bla... bla... Qui ne connaît cette introduction que l'on retrouve dans la série mondialement connue qu'est Astérix. Ce logiciel d'arcade/aventure inspiré de l'album du même nom propose au héros gaulois




de partir à la recherche du chaudron magique qui lui donne ainsi qu'au village la potion magique.

Mais comment donc ont-ils pu perdre le chaudron ? C'est bien simple en vérité. Obélix (le gros mais ne le dites pas trop fort) dans un accès de colère l'a brisé. Ne connaissant pas sa force, il a trouvé le moyen de disséminer huit morceaux du chaudron en huit endroits différents. Une fois le chaudron, où tout du moins les huit morceaux qui le com-



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

posent retrouvé, le forgeron se fera un plaisir de le réparer.
Seulement c'est sans compter avec la bêtise du gros (oui mossieur !) ainsi qu'avec celle légendaire des légionnaires. Astérix (le joueur) sera perpétuellement suivit par Obélix sans pour autant vraiment participer aux recherches. Non seulement il n'aidera pas mais en plus il faudra chasser pour le nourrir. Les personnages à part Astérix et Obélix ne portent pas les mêmes noms que dans la bande dessinée. Il en est de même pour les camps romains (étrange !)




## TARZAN
*Martech – Arcade*

Au cœur de l'enfer vert (les écolos y serait heureux comme des Papes) et au son du Tam-tam, au sifflement des grillon ou peut-être des fléchettes de réducteurs de têtes, ce soft possède déjà un petit quelque chose de par le bruitage.
Jane est allée faire son shopping il ne s'agit donc pas d'aller la délivrer. En effet il s'agit de lady Greystoke (mince Tarzan s'embourgeoise !). Si Tarzan pas retrouver lady G, lady G servira de repas au grand Wamabos. Bien que le maître de la jungle ait pas faim, il va tout de même se dépêcher de retrouver Wamabos avant que ce dernier ne se mette à table. Il est toujours désagréable d'arriver chez un hote en retard surtout si l'on est pas invité.
La jungle s'assombrit de plus en plus et le temps (horloge interne au logiciel) s'accélère parfois lorsque le héros fait le c... (par exemple lorsqu'il tombe dans des sables mouvant). Une forêt vierge est finalement remplie de bêtes de tous poils (panthères, migales, indiens, serpents...) qui risquent de causer le plus grand tord à l'avance de Tarzan. Tarzan se bat à mains nues et est d'une telle agilitée qu'il est capable d'éviter les balles des blancs (pas les balles à blancs) ainsi que les javelots empoisonnés. En chemin de nombreuses boites lui permettent de trouver une corde, une torche, un bouclier... Tarzan n'est pas devenu un hit et ne le sera jamais...

## ZORRO
*Datasoft – Arcade*

Les prisonnières sont toujours jolies. Et comme toujours il se trouve un bon chevalier servant pour l'allé libérer. Bon cette prisonnière est prisonnière et alors... Et alors ? Zorro est arrivé.. hé.. hé. Sur son Cheval cabré.. hé.. hé..
Zorro, vous savez le type qui signe ses chéques d'un Z à la pointe de son bic. Et ben c'est vous ce mec. La belle est gardée jour et nuit comme un diamant rare par des hommes bien armés. Ne vous prenez pas pour Bruce Lee bien que le soft y ressemble.
Donc à coup de rapière la bête que vous êtes va courir délivrer la belle après avoir passé plusieurs tableaux que comprend le jeu. Jeu d'échelles et de poursuites, Zorro en janvier 88 n'offre plus guère d'intérêt au joueur d'arcade exigeant que nous sommes...

## CAPTAIN AMERICA
*GO ! – Arcade*

Nous n'avons malheureusement pas reçu le logiciel qui est en cours de développement. Néanmoins une préview a été développée dans la rubrique Gérez Vos Cagnottes.

## BOB MORANE ESPACE
## BOB MORANE JUNGLE
## BOB MORANE MOYEN-AGE
*Infogrames – Arcade*

Bob Morane, le héros de tous les dangers (dixit Indochine) fait son apparition sur micro. Une nouvelle aventure commence pour Henri Vernes et Infogrames. Bob Morane n'est pas seulement un logiciel mais tout un esprit. Les coffrets comprennent le soft et un livre de poche magazine. Ce livre est composé de quatre parties : un roman, une bande dessinée, une aventure dont vous êtes le héros et un guide pratique en rapport avec le thème du logiciel comme les trois autres. Bob Morane Espace et Moyen-Age ont été testé dans la rubrique SOFT.

## BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE
*GREMLIN – Arcade*

Basil est la célèbre souris détective de Walt Disney qui habite la maison de Sherlock Holmes. La courageuse souris se met en quête d'une dangereuse mission. Elle espère retrouver le Docteur Dawson ami de Sherlock qu'a kidnappé l'infâme Professeur Ratigan... La suite dans SOFT.

## M'ENFIN
*Ubi Soft – Jeu de société*

Qui a dit Cluedo ? M'enfin personne. Ah bon. Ce logiciel qui reprend Gaston Lagaffe et Longtarin l'agent est un prétexte pour nous proposer un jeu de société étrangement apparenté au célèbre jeu de détective. Cette fois-ci un crime a également été commis au siège des éditions Dupuis. Le Gafophone de Gaston a été cassé, il est inutilisable et cela en réjouit beaucoup. Bref d'innombrables suspects en perspective (Prunelle, Fantasio, M'zelle Jeanne...).
Gaston est vraiment trop bête pour trouver, alors Longtarin se charge de l'affaire. Le jeu se joue à un ou deux joueurs. L'écran est divisé en deux parties. L'une d'elles représente le plan des lieux et montre les pièces dans lesquelles on se trouve. L'autre partie propose de nombreuses icônes (loupe, écrire, direction...) qui permettront aux joueurs de mener à bien une enquête. Comme au cluedo, il va s'agir de trouver la personne responsable du sacrilège de lèse Gaston et l'outil qui lui a permis de briser le superbe instrument de musique. Attention comme tout jeux de société, certaines action donnent droit au malus.

## BATMAN
*Océan – Arcade*

Posons le décor. L'ami mais néanmoins célèbre Robin des villes (ni des



VIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE D



champs, ni des bois) est en danger. Ça y est, encore un truc pour m'obliger à voler à son secours. Quand ce n'est pas la jolie princesse, ou le président voire le monde qu'il faut que je défende, c'est ce cher Robin. De toute façon lui il a vraiment l'art et la manière de se mettre dans des situations pas possibles.
Seulement voilà, avant il faut que je récupère certaines pièces détachées de ma Batmobile. Vous m'avez tous reconnu je suis Batman (en français un chouette mec). Les graphismes 3D ressemblent à Alien 8 et les pièces dans lesquelles je vais évoluer forment un labyrinthe. Oui, mon garagiste est un peu bizarre. Les décors sont potables et l'animation de même.
Certaines pièces vous donneront du fil à retordre et c'est vraiment là que réside tout l'intérêt du jeu. Les salles approchent le nombre vertigineux de cent cinquante si ce n'est plus. Avant d'en finir, notons que ce logiciel tourne également sur PCW et que les graphismes passent donc en noir et blanc

## REDHAWK
*Melbourne House – Arcade*

Quand l'aventure commence, Kevin est à l'hôpital. Mais qui est donc Kevin ? Kevin n'est autre que Le Faucon Rouge. Quand il crie K-WAH cela ne signifie pas qu'il réclame du café - tout simplement une transformation en super héros. De simple étudiant cet homme devient un « monstre » sacré de l'amérique. Le défenseur de la veuve et l'orphelin, de la patrie en danger, du monde...
Le coté bande dessinée très légèrement représenté par trois cases qui découpent l'écran. La comparaison s'arrête là car les graphismes ne sont vraiment pas terribles. Deux jauges dans le bas de l'écran permettent de jouer et de connaître son état de force et de construction. Sous l'apparence de Kevin le personnage gagne de la vitalité qu'il perd en se transformant en Redhawk. La puissance de ce dernier réclame tellement d'énergie qu'il lui faudra se reposer périodiquement.
N'effectuez les transformations que si vous êtes sûr de ne pas vous faire attaquer. Car sous l'apparence de Kevin, en cas de combat l'hôpital attend irrémédiablement le joueur. La cote du héros évolue en fonction de ses exploits. Plus il stoppe de bandits et plus la seconde jauge augmente. Le logiciel permet de se ranger du coté des méchant, la jauge elle diminuera mais le joueur aura



ainsi plus de chance d'arriver au bout de l'aventure.
L'ensemble de l'action se déroule dans la ville (parc, building, métro...). Jouer les rôles de méchant est passionnant. Essayez de dévaliser une bijouterie et si par malheur Kevin se faisait arrêter, il aurait toujours la possibilité de sortir de prison en se transformant en Redhawk...

## BLUEBERRY
## (Le Spectre aux balles d'or)
*Coktel Vision*
*Aventure/Arcade*

Les graphismes sont les plus grandes qualités de ce logiciel mi-aventure, mi-arcade (version PC EGA). Le logiciel Blueberry est presque monté sur le principe des Passagers du Vent. Sur le décor de fond viennent s'incruster des fenêtres lorsque les personnages vivent des événements ou seulement lorsqu'ils parlent. Ces ouvertures sur de nouveaux graphismes sont nombreuses et leurs tailles varient énormément (certaines prennent presque tout l'écran).
La partie aventure de Blueberry ne ressemble pas tellement aux logiciels d'aventure avec lesquelles vous avez l'habitude de jouer. Le programme ne propose pas une entière liberté aux joueurs sur la route qu'ils peuvent suivre. Il est vrai que ce logiciel n'est pas vraiment un jeu d'aventure mais un mixage d'aventure et d'arcade. Les héros sont obligés de prendre une route et une seule pour atteindre leur but (c'est peu au regard d'autres logiciels).
Attention, chaque évènement majeur est pris en compte par le logiciel (telle une chute de pierre, une morsure de serpent, etc.). Accumulés, ces faits ont toutes les chances de rendre impossible la quête de Blueberry. Ce dernier perd en effet à chaque fois quelques « points de vie ». Mais comme aucun




NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

compteur n'est présent à l'écran, restez vigilant.
Entre chaque chapitre de l'aventure est entrecoupé de séances d'arcade (de type prohibition). Les amateurs sont ainsi servit. Les séances d'arcade seule ne feraient pas un hit, et l'aventure seule non plus. Réunies et sous le nom de Blueberry la chose est peut-être possible.

## ASTERIX CHEZ RAHAZADE

*Coktel Vision*
*Aventure/Arcade*

Astérix chez Rahazade du même éditeur propose beaucoup moins de fenêtres. D'ailleurs les seules ouvertures sont faites essentiellement sur les visages des personnages quand ils parlent. Comme pour Blueberry, ce soft est divisé en chapitre ou presque.
Entre chacun d'eux le logiciel offre un jeux d'arcade (du genre pacman) il y en a ainsi pour tous les goûts. Le joueur invétéré et passionné d'arcade se dépêchera de conclure les séances d'aventure pour assouvir sa passion et inversement. Si par hasard ces deux passions se retrouvent réunies, alors l'aventure avancera à vitesse grand V. Car pour les autres qui ont cru acheter un jeu d'aventure ils seront peut être déçus.
Astérix, Obélix, Idéfix et leurs compagnons de voyage sont en route pour un



long voyage qui les mènera de Rome en Grèce et dans bien d'autres endroits. Le trajet est effectué en tapis volant (c'est plus confortable). Le joueur ne manie pas le tapis. Ce sont les personnages qui proposent une direction ou une autre mais les quatres de la rose des vents sont rarement disponibles en une seule image. Souvent il s'agit de répondre à une question sur deux.
Avant de descendre l'on ne sait même pas où l'on va mettre les pieds. Pourtant en tapis volant la visibilité est normalement des meilleurs. Attention et c'est un conseil à suivre si jamais vous oubliez quelque chose au village il n'est pas possible d'y retourner immédiatement. Il faudra attendre et vous aurez perdu beaucoup de temps. Le tapis ne possède pas de volant ni de marche arrière.



## TURLOGH LE RODEUR

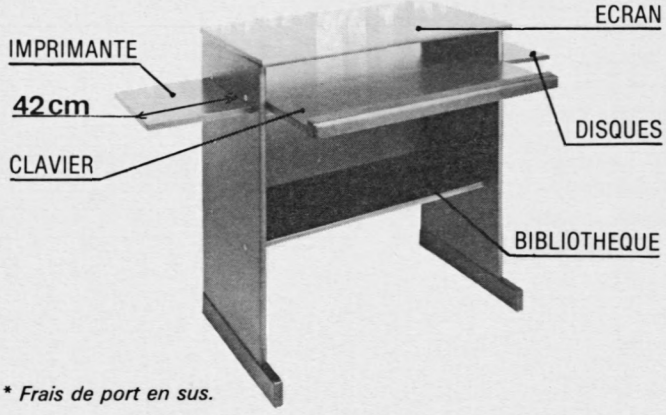
*Cobra Soft – Aventure*

Turlogh le Rodeur c'est au même titre qu'un logiciel une bande dessinée dont vous êtes le héros. L'un et l'autre peuvent très bien se jouer séparément et servir néanmoins à l'un ou l'autre. Turlogh le Rodeur a été testé dans rubrique Soft alors, allez-y jeter un œil... ou deux...




**ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 490 F T.T.C.***

**• Structure rigide en bois de 35 kgs • Large espace disponible • Espace de rangement pour cassettes • Belle finition d'ensemble. Peinture anti-reflets, disquettes et papier • Livré en kit. Grande facilité de montage • Dimensions. Hauteur : 80 cm. Longueur : 77 cm. Profondeur : 61 cm.**




** Frais de port en sus.*

**REVENDEURS, NOUS CONTACTER**

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A :**
**S.N.P.P., 39, rue Lafayette**
**75009 PARIS - Tél. : (1) 48.74.40.61**

AMS 1/88

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Je commande..... bureau (x) pour ordinateur personnel au prix unitaire de 490 F T.T.C.
Ci-joint mon règlement par chèque augmenté de 160,00 F de frais de port par article, soit au total de..... T.T.C.




VIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# HELP !

**Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de « tricheur », ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples « trucs » pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains !**

## 255 VIES POUR BOMB JACK II

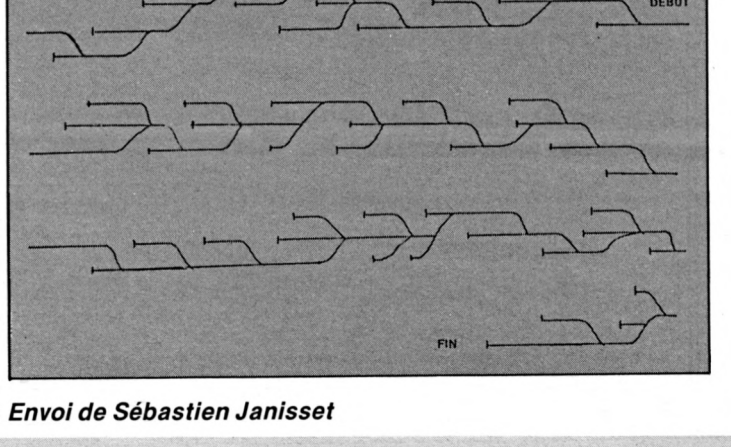
```
10 ' 255 vies pour BOMB JACK II par [2414]
 Jean-Marc TALENTON
20 MEMORY 5799:BORDER 0:CLS:FOR f=0 [7862]
 TO 15:READ a:INK f,a:NEXT f:MODE 0
:LOAD "!b2screen.bin",49152:LOAD "!
b2code.bin",5980
30 MODE 1:BORDER 1:PAPER 0:PEN 1:a$ [3222]
="NOMBRE DE VIES (1/255)"
40 LOCATE 9,10:PRINT CHR$(34)+a$+CH [2164]
R$(34)
50 LOCATE 9,12:LINE INPUT " ";vie$  [1140]
60 d=VAL(vie$)                      [1413]
70 POKE 6744,d                      [430]
80 MODE 0                           [507]
90 CALL 6000                        [350]
100 DATA 0,26,1,8,11,10,14,5,20,15, [2939]
21,25,6,3,12,24
```

***Envoi de Jean-Marc Talenton***

## ROAD RUNNER,

### *plan du level 3*

Dans le level 3, il est possible de croiser le vil coyote lorsqu'il vous suit en procédant de la façon suivante : coincé par lui dans une impasse, il faut se placer en haut du chemin. Il suffit ensuite de descendre en diagonale et de reprendre la bonne route. Ce plan peut vous faciliter la tâche.




***Envoi de Sébastien Janisset***

## INERTIE

### *à compléter...*

| N° : Code des planètes | : | Liste des espions (Les autres sont des savants) |
|---|---|---|
| 1 : (indiqué dans le jeu) | : | TAMIS |
| 2 : A 3 5 F 1 3 | : | STYLO, XUTTI, FUXOS, ORVAL |
| 3 : J 7 4 V 9 9 | : | PI852, WC664, XY312, LEPEN, J12C5, PL312 |
| 4 : K I M 7 4 2 | : | FACE, PILE, CENTI, BIBOP, FACHO |
| 5 : S U N C 7 9 | : | HELLO, BADOU, POPOF |

A vous de découvrir les autres...

***Envoi de Laurent Masson***

## L'AFFAIRE VERA CRUZ

### *la solution !*

| | |
|---|---|
| 1) M CRRJ LYON | ''VERA CRUZ'' |
| 2) E ''AUTOPSIE VERA CRUZ'' | |
| 3) E ''ANALYSE GRAPHOLOGIQUE LETTRE ECRITE'' répondre | ''VERA CRUZ'' |
| 4) D CONCIERGE | DOMICILE VERA CRUZ |
| 5) D VOISIN | DOMICILE VERA CRUZ |
| 6) D NADINE LAFEUILLE | 2 RUE BALAY-ST-ETIENNE |
| 7) M CRRJ LYON | ''MANOUCHE'' |
| 8) M GIES ST-GALMIER | ''ZIELGER'' |
| 9) M PRIS ST-PAUL LYON | ''ZIELGER'' |
| 10) D ZIELGER | PLACE CARNOT |
| 11) D EVA DELARUE | RESTO DES ROUTIERS GIVORS |
| 12) M CIAT ST-ETIENNE | ''DELROCHE'' |
| 13) M CRRJ LYON | ''BLANC GILLES'' |
| 14) M CIAT LYON | ''BLANC GILLES'' |
| 15) M CRRJ LYON | ''LE FRISE'' |
| 16) D ABDOULLAH HOCINE | BAR DES PEUPLIERS ST-ETIENNE |
| 17) D BLANC GILLES | 2 RUE DE LA GARE ST-ETIENNE |
| 18) M CRRJ LYON | ''KOWALSKI STANISLAS'' |
| 19) M GIE MONTBRISON | ''KOWALSKI STANISLAS'' |
| 29) E ''ANALYSE GRAPHOLOGIQUE LETTRE ECRITE'' répondre | ''BLANC GILLES'' |
| 30) M PREF LYON | ''BMW 9111 CD 69'' |
| 31) M CRRJ LYON | ''BLANC PHILIPPE'' |
| 32) M BDRJ ST-ETIENNE | ''BLANC PHILIPPE'' |
| 33) M CIAT PARIS | ''BLANC PHILIPPE'' |
| 34) M GIE CLERMONT | ''BLANC PHILIPPE'' |
| 35) M GIE CLERMONT | ''PISTOLET G56743'' |
| 36) D BLANC PHILIPPE | 32 PLACE DES TERREAUX LYON |
| 37) D KOWALSKI STANISLAS | COURS E.-ZOLA VILLEURBANNE |
| 38) D ZIELGER | PLACE CARNOT |
| 39) D BLANC GILLES | 2 RUE DE LA GARE ST-ETIENNE |
| 40) D BLANC PHILIPPE | 32 PLACE DES TERREAUX LYON |

***Envoi de Patrice Guilleray***



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

# CRASH GARRETT

**1938, le péril nazi est pratiquement à son comble en Europe. Les États-Unis eux-mêmes ne sont pas à l'abris du spectre fachiste. C'est ce que les héros de Crash Garrett vont découvrir...**

*Editeur : Ere Informatique*
*Genre : aventure*
*Graphisme : ★★★★*
*Intérêt : ★★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★*
*Originalité : ★★★*







Il s'agit d'un jeu d'aventure qui se déroule pendant l'entre-deux guerres (la première et la seconde), avant, il n'y en a apparemment pas eu ! L'histoire débute par une banale enquête de journaliste (tous des fouineurs) dans laquelle vient se faire piéger un pilote d'avion taxi (le héros loué par cette même journaliste Cynthia Sleeze. Vous, le joueur n'êtes rien si ce n'est le neurone conseil (nous verrons plus loin) du pilote Crash Garrett.

La célèbre commère d'Hollywood alias Cynthia et Crash Garrett interprété par Ron Rictus vont s'embringuer dans une bien sale histoire qui pourrait devenir le plus grand scoop de Cyntia si toutefois elle en ressort vivante.

A la suite du suicide d'une star de l'écran allant prochainement se marier, Cynthia se rend chez le fiancé pour une interview. C'est pourquoi nos deux comparses se retrouvent aux abords d'une clinique privée aux infirmiers très ''étranges''. D'entrée Crash a toutes les chances de se prendre des coups de barres de fer s'il ne réagit pas assez vite. Ensuite viendront les balles de 9 mm... La jolie journaliste mettant énormément de temps à revenir, Crash Garrett se décide à l'aller chercher. Bien mal lui en prend, il commence par tomber sur un os qu'il ronge facilement pour ensuite passer un plus mauvais quart d'heure... Débute alors réellement l'aventure.

Plus haut je vous parlais du rôle du joueur comme celui d'un ''neurone conseil''. En fait il arrive que Crash Garrett demande son avis au joueur sur la marche à suivre ou la conduite à tenir à l'occasion de tel ou tel événement. Ce n'est qu'un avis, car ce héros possède tout de même son code de conduite et vous ne lui ferez pas faire n'importe quoi. Par exemple il refusera de tuer la journaliste Cynthia si vous le lui demandez... Crash ne connaît pas la nature de sa voix intérieure qu'il est seul à entendre. Cela a commencé il y a quelques années à la suite d'une blessure grave... De plus, cet ''ami interne'' (c'est toujours vous) possède des pouvoirs qu'il distille par dose. Ces pouvoirs ont pour effet de rendre le héros plus apte à entreprendre certaines actions décisives. Néanmoins, il arrive que ceux-ci se trouvent inutilisables (la nature étrange de Garrett commande encore).

Se retrouvant emprisonné avec sa compagne, les deux personnages vont comprendre à demi-mots que l'histoire dans laquelle ils se sont embarqués concerne un trafic, plus véritablement la ''traite des blanches''. L'aventure peut prendre l'aspect de divers scénarios au gré des actions de Garrett et des conseils du joueur.

Comme au cinéma, le projecteur écran égraine les images d'une aventure en une suite de mini-scènes. Le joueur n'intervenant que lorsque le héros se décide à parler avec sa voix interne. A vous d'imposer votre façon de voir (c'est pas toujours évident). Les graphismes (version CGA seulement) sont de première qualité tout comme la trame de l'aventure. A l'inverse de nombreux analyseurs de syntaxe celui-ci vous jette assez rarement (bien que...). Enfin, un mode sauvegarde permet de sauvegarder une partie en cours.

***Michel Roveau*** 67

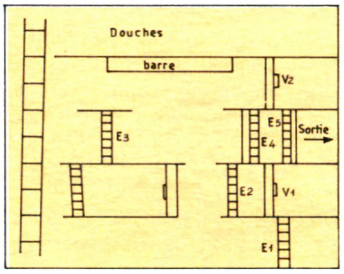
EVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# THE GOONIES

## Question de stratégie

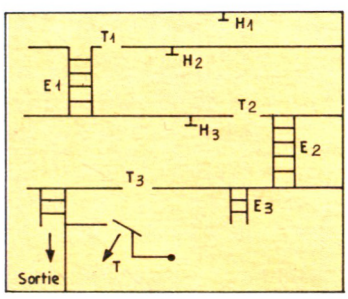
The Goonies se joue à deux et il est impossible de réussir seul, le 3ème tableau.

**2ème tableau :** le premier goonie monte E1 puis E2. Le second monte alors E1 et se place sur V1 (de ce fait, V2 ne crache plus de gaz). Le premier goonie saute sur l'autre plate-forme, monte E3, saute pour attraper la barre, traverse, atterrit sur la plate-forme de




droite, descend E4, monte E5 et se met sur V2. C'est au tour du second goonie d'effectuer le même périple, afin de rejoindre son copain sur V2 et faire disparaître ainsi le morceau de tuyau (attention aux gouttes).

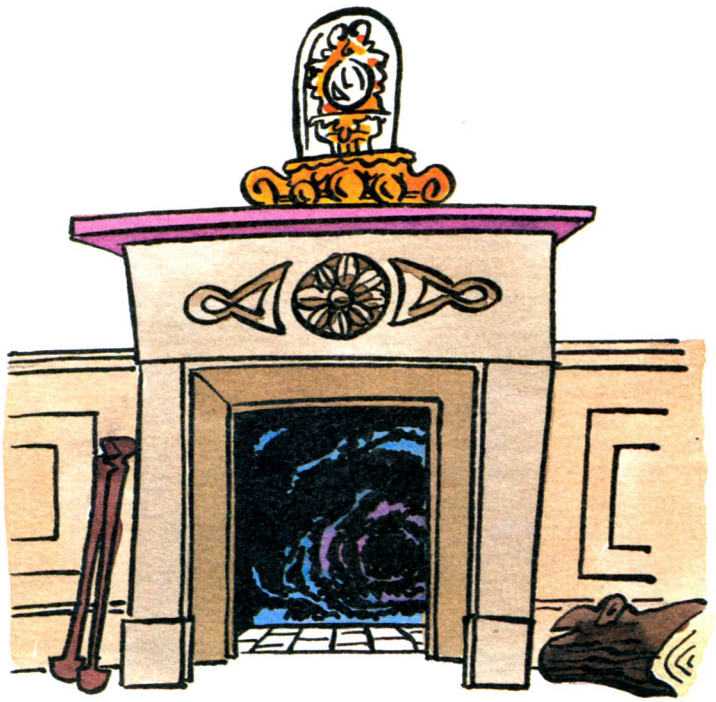
**3ème tableau :** le premier goonie saute et attrape M1, pendant que le second descend E1 et attrape M2. Dès que la bille est tombée dans T1, le 1er goonie descend E1, puis E2 et attrape M3. Pendant ce temps, le second goonie descend E2,






puis E3 quand la bille est tombée dans T2 et se place sur S. La bille tombe dans T3 puis dans T, ce qui retire un barreau. Les deux goonies doivent aussitôt remonter prendre leur place. Il n'y a plus de barreaux lorsque trois billes sont tombées. Ce tableau nécessite une PARFAITE coordination entre les deux joueurs (ne vous occupez que de votre personnage).

**4ème tableau :** le but est ici d'empiler quatre œufs en bas à droite de l'écran pour former une espèce d'échelle. Le premier goonie (clavier) doit monter tirer la manette en haut à droite, afin de boucher le "trou" et permettre au second goonie (joystick) d'apporter l'œuf. Sitôt quatre œufs empilés, le second goonie, doit rester à côté de ceux-ci. Le premier goonie descend alors au bord du trou grâce au passage secret, se place "très" au bord et saute. Les deux goonies escaladent l'échelle d'œufs, tournent à droite et gagnent ainsi la liberté.



Il est conseillé d'éliminer les œufs tombant dans la partie gauche de l'écran, en les poussant dans le petit bain d'acide qui apparaît lorsqu'on tire la manette en haut à gauche de l'écran.

**5ème tableau :** les deux goonies passent en prenant garde à ne pas se faire écraser par les pierres, puis descendent par le "ressort". Là, un seul descend l'échelle et se place à côté de l'espèce de sucre d'orge pour faire monter la



pierre. Ainsi, le goonie resté au premier étage monte sur le bateau. Problème, les commandes sont inversées ! le goonie passe en évitant le liquide qui tombe des "casseroles". Après cette courte "croisière", il lui faut sauter sur la terre ferme, mais attention : à ce moment précis, les commandes ne sont plus inversées. Ensuite, il saute et attrape la barre lumineuse pour ôter l'obstacle vers la sortie. Pendant ce temps, l'autre goonie lâche la pierre (pas sur son copain, quand même) et se dirige vers la gauche de l'écran où se trouve la sortie. N'oublions pas les vilains petits papillons qui font rien qu'à vous embêter.

**6ème tableau :** le plus intéressant mais le plus dur à passer. Il suffit tout "simplement" de traverser à l'aide des barres





NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGA



qui apparaissent et disparaissent. Voici quelques trucs : tout d'abord, il faut sauter la première barre (ne pas marcher dessus) en évitant, si possible, les gouttes qui tombent. Les deux goonies se placent ensuite sur les dernières barres situées à l'extrême droite et attendent qu'elles disparaissent pour choir sur la dernière barre bleue (en bas). Ils sautent. L'un monte attraper la manette ouvrant le passage secret. L'autre emprunte ce passage (la "grille"), atterrit en haut à droite, saute sur l'étage interieur, puis sur la plateforme inférieure. Il doit ensuite avancer (et ne pas sauter) vers le vide, lorsque la goutte du milieu se trouve à environ un centimètre de la barre qu'elle touche. Il s'agit, bien sûr, des gouttes tombant sur les barres faisant partie du "monument" au centre du tableau. Donc, le goonie s'avance, tombe dans le vide ! Va-t-il plonger dans l'acide ? Non, car une barre apparaît in extremis pour stopper sa chute. Le goonie saute alors très vite sur la "terre" et tire la manette. A l'autre goonie de parcourir le même chemin.





Lorsque les deux copains se trouvent réunis en bas à droite, bonjour le 7ème tableau.

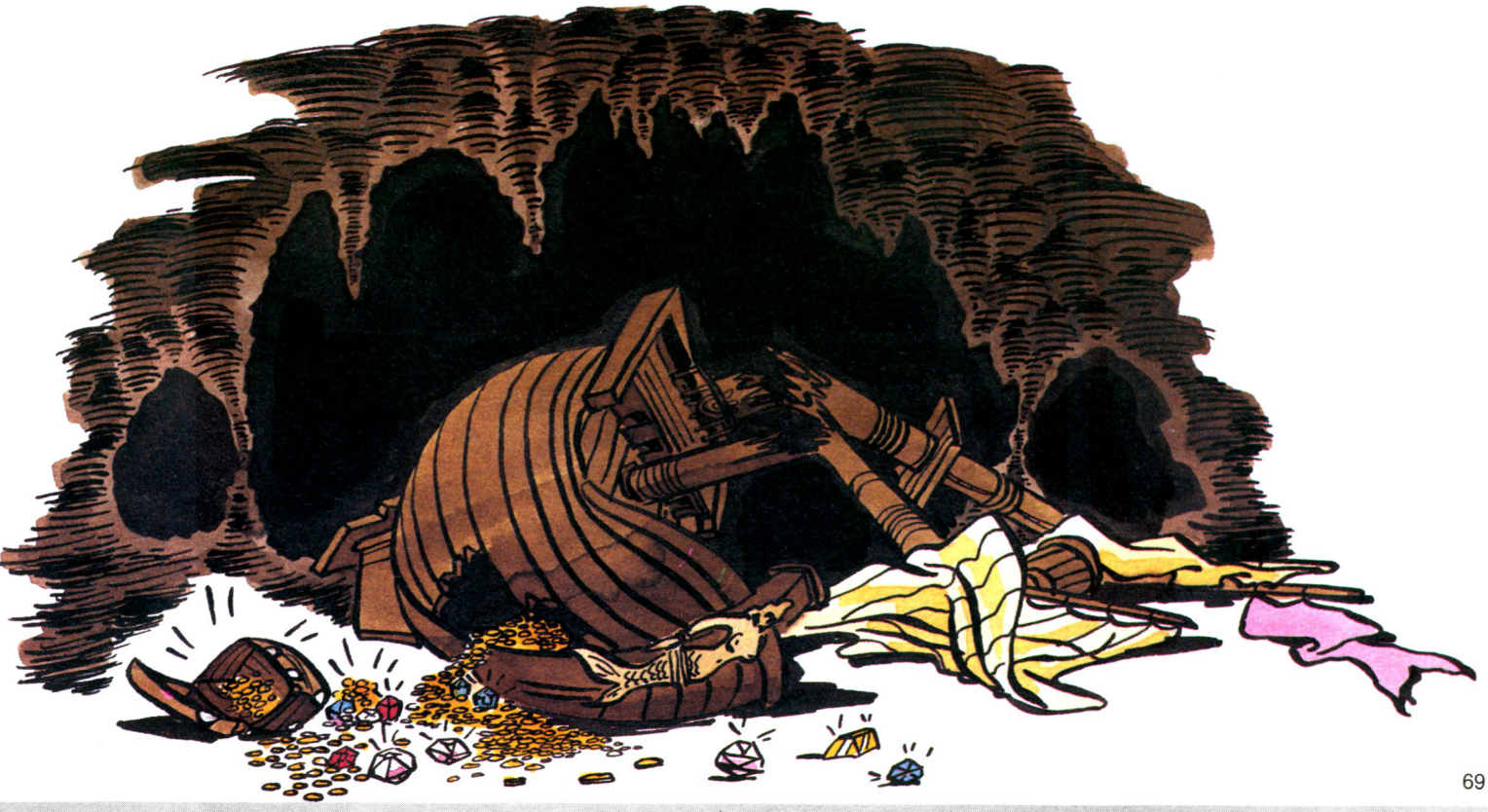
**7ème tableau :** très simple. Un des goonies monte l'échelle, attrape l'échelle "horizontale", traverse et atterrit sur un des "flips". Placé au bout de ce dernier, il saute pour attraper la manette et faire tomber un bloc que l'autre goonie doit rattraper et pousser à gauche (dans l'eau) jusqu'à ne plus pouvoir (là, il faut faire vite, car le bloc est emporté par le courant). Le second goonie saute alors dessus et attrape la manette d'en bas. Les deux goonies ainsi accrochés, la pieuvre va descendre et nos deux copains pourront traverser le cours d'eau jusque là obstrué.

**8ème tableau :** le tableau du trésor et de la liberté ! Les deux goonies montent sur le bateau par la grande échelle et s'accrochent chacun à une manette. Un bloc tombe du grand mât. Lorsque l'affreuse sorcière du rez-de-chaussée se



dirige vers la droite, faire tomber le bloc avec un goonie par le "trou" central. Le goonie tombé doit pousser le bloc, afin d'attraper la manette d'en bas et faire apparaître un trésor à droite du bateau. La cupide sorcière va rester dessous dans l'espoir de se l'approprier, qu'elle y reste ! Après que le goonie d'en haut ait rejoint celui d'en bas, nos deux complices grimpent l'échelle de gauche, puis la dernière et tournent finalement à droite pour gagner une liberté ôôôô combien méritée.

***Envoi de Véronic et Laurent***





EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# CHAQUE MOIS, TIREZ LE MEILLEUR PARTI DE VOTRE

AMSTRAD
MAGAZINE

QUI DEVIENT
A PARTIR DU N° 31

AMMAG
CPC PCW – PC

## Le magazine le plus diffusé : 300 000 lecteurs

— Les abonnés d'AMSTRAD MAGAZINE voient leur abonnement se poursuivre normalement
— Le contenu rédactionnel demeure bien entendu inchangé

**Le plus complet . Le plus diffusé des magazines consacré aux Ordinateurs AMSTRAD**

# Chaque mois, tirez le meille



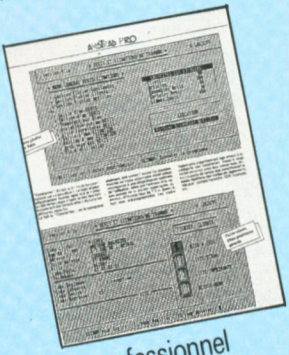

des informations




des listings




et l'utilitaire de la programmation



le professionnel



des jeux

## + 4 HORS - SERIE




Amstrad de A à Z




Spécial Listings




Guide des Logiciels




Spécial Matériel

# ur parti de votre AMSTRAD

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

## Economisez 65 F

275 F au lieu de 340 F

**12 Numéros + 4 Hors Série**




**GARANTIE**

**Nous vous garantissons le droit d'interrompre à tout moment votre abonnement à AMMAG et nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.**

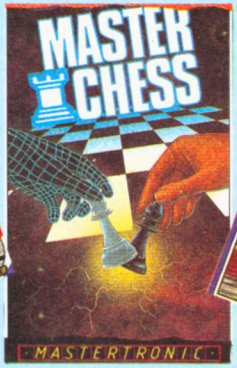
**+ CADEAU**

1 K7 gratuite

au choix

*choix respecté dans la limite du stock disponible*







*Offre limitée à la France Métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement.*

BON D'ABONNEMENT AU VERSO.

# OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Oui je m'abonne à AMMAG CPC PCW-PC
pour 12 numéros + 4 Hors série pour
le prix de 275 F (au lieu de 340 F)
☐ Europe 375 F ☐ Airmail : 400 F

**K7 choisie :** *(offre uniquement pour France Métropolitaine)*

☐ ***Feud***
☐ ***Master Chess***
☐ ***Jackie & Wide***

Nous nous réservons le droit au cas où la K7 choisie serait épuisée de vous en adresser une autre.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

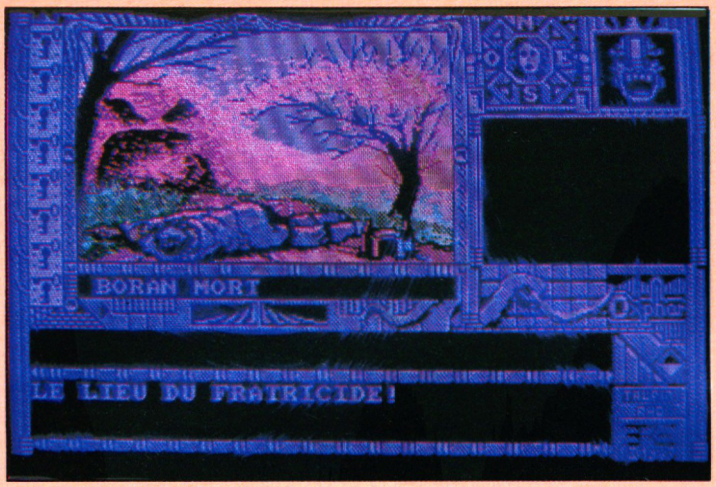
Ville : .....

Date des Naissance : .....

Règlement par : ☐ Chèque postal
☐ Chèque bancaire
☐ Mandat

Adresser votre coupon d'abonnement à :

AMMAG CPC PCW-PC **Laser Presse**
**Service Abonnement**
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDÉ.




# OXPHAR

**En quête du bonheur suprême symbolisé par "la pierre bleue de Savanah", ce cabotin de chevalier Oxphar a acquis la notoriété, grâce aux représentations théâtrales de la "Compagnie de la Manicle" mettant en scène ses propres aventures (Amstrad Mag. n° 24). La magie de l'informatique et le talent des sémillants duettistes Philippe Taupin et Michel Rho, permet désormais à quiconque de vivre intensément sur CPC les affres de ce héros désormais légendaire.**

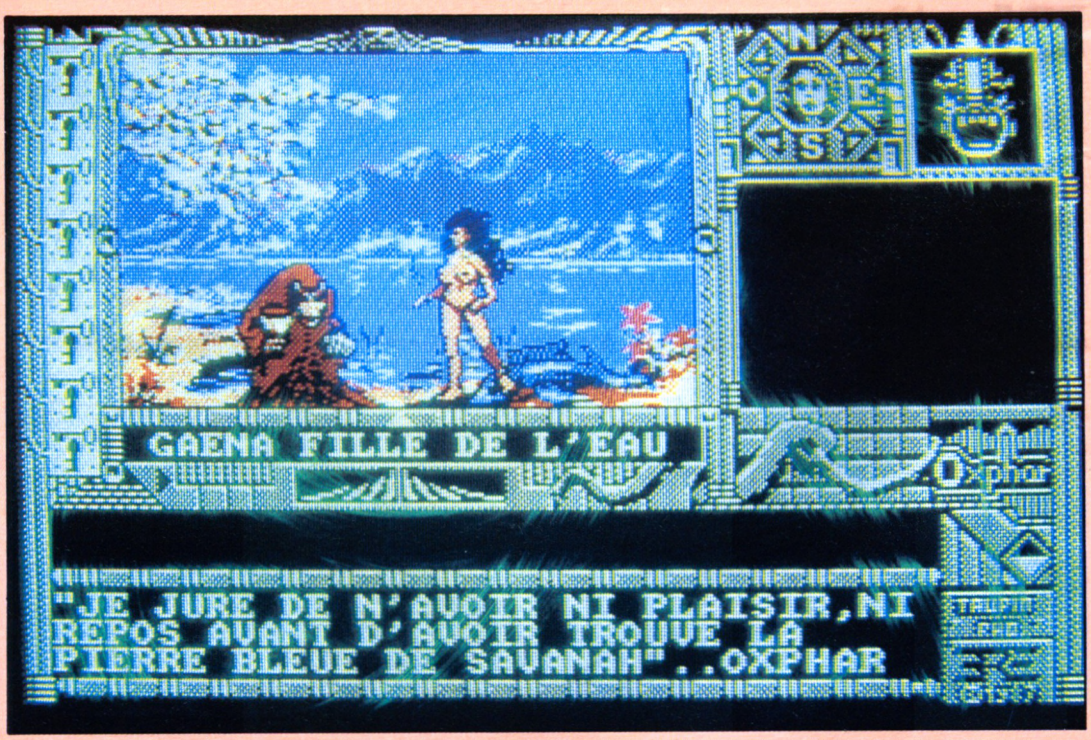
Editeur : Ere
Genre : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

L'objectif est atteint, les auteurs ont TOUT compris ! Voici une œuvre dont la conception n'engendre pas la mélancolie de par la richesse de l'action, la beauté des graphismes et la truculence des dialogues (le tout additionné de sympathiques innovations). D'entrée de jeu, GAL, étrange personnage à la verve acide, offre ses bons offices au joueur incréduble. L'informe et palpitante créature (Amibe ? Baudruche ?) qui se prétend "maître du jeu", baguenaude dans le décor et se métamorphose en visage goguenard pour ironiser sur votre situation et guider votre quête en évitant toute somnolence ("j'ai tout mon temps, merci ! As-tu pensé à tirer la chasse d'eau ?", etc.). Soyez d'avance prévenu : toute insulte à son endroit, se traduira par l'effacement contraint de l'infamie (je garde le secret).

A la demande de GAL, l'entrée du nom Oxphar lors des présentations — "mon nom est GAL, quel est le tien ?" — vous métamorphose en chevalier héroïque plongé dans une fantastique aventure. Outre les traditionnels dialogues (verbe/sujet) et choix de directions, la moisson et la pose de moult objets passent par la capture d'icônes dissimulés dans quelques scènes. Ainsi, une fois en possession de quincaillerie et face à une situation donnée, l'entrée de propos judicieux ouvre dans l'image une petite fenêtre, où il convient de placer l'objet adéquat (il est souvent vital de faire le bon choix). Exemple : face à la "grande armurerie", la carte bancaire récoltée au début se révèle très utile une fois tapée la phrase : "introduire carte"... Le jeu est souple, désopilant et ne bloque jamais le joueur qui peut éventuellement réclamer de l'aide à son "copain" GAL (lequel, d'ailleurs, n'est pas toujours disposé à répondre).
Par manque de superlatifs pour qualifier les graphismes, contentons-nous de rappeler qu'ils sont d'un "certain" Michel Rho particulièrement inspiré. A ce propos (l'inspiration) et au niveau programmation, il semble qu'un "dénommé" Philippe Taupin n'ait rien à lui envier. Quel talent ! Aaaah, combien il eût été agréable que l'adaptation de quelques BD (des noms ! Des noms !) passât entre leurs mains ! Dieu comme à son habitude, était distrait ce jour-là...

***Jean-Claude Paulin***

*P.S. : Si Oxphar, le spectacle, passe dans votre ville, profitez de l'invitation pour deux personnes gracieusement offerte avec la jaquette.*






DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZI

1 - **Liste des objets à mettre sur le PV d'audition**

— 1 pistolet G 56743
— 1 douille TE 9 F 3-79
— 1 carnet
— 1 sac à main
— 1 rothman
— 1 lettre écrite
— 1 fil noir
— 1 bouton noir
— 1 boîte d'allumettes

Nota : écrire sous la forme : "pistolet G56743 douille TE 9 F 3-79 carnet rothman lettre écrite", etc.

2 - **Marche à suivre** (M)essage, (E)xamen, (D)éposition

# SENTINEL

*Additif*

| Landscape | Code |
|---|---|
| 0011 | 34128668 |
| 0013 | 82497760 |
| 0014 | 89619176 |
| 0016 | 69076196 |
| 0017 | 18167694 |
| 0027 | 93449087 |
| 0033 | 51837557 |
| 0046 | 66526784 |
| 0059 | 58764476 |
| 0076 | 99522386 |
| 0092 | 72627605 |
| 0100 | 57228885 |

***J.D. et Cl. H.***

# LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

*La solution "complète"*

**Première partie :**

DROITE, PRENDS MASSUE, GAUCHE, AVANCE, GAUCHE, GAUCHE, PRENDS GOURDE, DROITE, DROITE, DROITE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, POSE MASSUE, PRENDS COUTEAU, DEMI-TOUR, AVANCE, DROITE, AVANCE, DROITE, AVANCE, DROITE, AVANCE, AVANCE, LANCE COUTEAU, PRENDS COUTEAU, PRENDS PELLE, DEBLAYE TERRE, POSE PELLE, AVANCE, PRENDS BOTTES, METS BOTTES, BOIS GOURDE, POSE GOURDE, DEMI-TOUR, AVANCE, GRIMPE COCOTIER, PRENDS NOIX DE COCO, DESCENDS, DROITE, AVANCE, DROITE, AVANCE, COUPE PLANTE, PRENDS TROUSSE DE SURVIE, POSE COUTEAU, PRENDS FORTIFIANTS, PRENDS SERUM, DEMI-TOUR, AVANCE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, DROITE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, PRENDS MASSUE, DROITE, LANCE MASSUE, MANGE NOIX DE COCO, AVALE FORTIFIANTS, OUVRE TRAPPE, PRENDS TORCHE, AVALE CACHET D'ASPIRINE, DROITE, AVANCE, DROITE, AVANCE, DROITE, AVANCE, CAUCHE, ALLUME TORCHE, GAUCHE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, OUVRE TIROIR, PRENDS PAQUET DE CIGARETTES, OUVRE PAQUET, PRENDS CLEF, DROITE, DESCENDS, DEMI-TOUR, OUVRE GRILLE, AVANCE.

Ô miracle ! chargement de la deuxième partie :

GAUCHE, PRENDS CORDE, DROITE, APPUIE OEL, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, AVANCE, DROITE, PRENDS JERRICAN, DROITE, AVANCE, AVANCE, DROITE, PRENDS CASQUE, GAUCHE, AVANCE, DROITE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, POSE JERRICAN, GAUCHE, PRENDS MARTEAU, DEMI-TOUR, PRENDS SABRE, DROITE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, DROITE, BRISE GRILLE, AVANCE, POSE CASQUE, POSE CORDE, AVANCE, DROITE, POSE SABRE, APPUIE OEIL, AVANCE, AVANCE, RECULE, RECULE, PRENDS SABRE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, LANCE SABRE, DROITE, PRENDS SEAU, DROITE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, PRENDS SABRE, DEMI-TOUR, PRENDS CASQUE, METS CASQUE, PRENDS CORDE, ATTACHE SEAU, GAUCHE, AVANCE, AVANCE, GAUCHE, DESCENDS SEAU, REMONTE SEAU, BOIS EAU, GAUCHE, AVANCE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, DROITE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, DROITE, INTERROGE SAGE, DEMI-TOUR, OUVRE PORTE, AVANCE, DROITE, DECAPITE DRAGON, DROITE, AVANCE, POSE CORDE, AVANCE, GAUCHE, PRENDS DIAMANT, GAUCHE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, AVANCE, GAUCHE, AVANCE, AVANCE, AVANCE, POSE CASQUE, PRENDS JERRICAN, AVANCE, GAUCHE, APPUIE BOUTON, DEMI-TOUR, FAIS PLEIN, MONTE HELICO, DECOLLE.

***Arkan***

# MARCHE A L'OMBRE

**Quelques conseils pour amener votre amie au concert**

— Pour gagner, il faut terminer avant 20 h.
— Battez-vous pour obtenir la fourche, le guidon, la roue arrière et la selle.
— Achetez les tickets chez le disquaire du coin avant 14 h, sinon allez chez Germaine.
— Téléphonez à votre amie pour la prévenir de votre arrivée.
— Combat : maintenez bloquée la barre d'espace et appuyez sur "flèche haut" pour les coups de boule, "flèche bas" pour les coups de pied et "flèche droite" ou "flèche gauche" pour les coups de poing.
— Energie : buvez une bonne bière au bar.
— Le moteur se trouve au fond de l'impasse du début, mais il faut d'abord demander à Germaine.
— Pour trouver le réservoir et quelquefois la selle, il convient d'appuyer par à-coups sur "flèche droite" et "flèche haut" à chaque passage devant une palissade.
— Achetez la roue avant à la casse.
— Si vous terminez avant 20 h, il faut téléphoner à votre amie et lui dire "prépare-toi...".

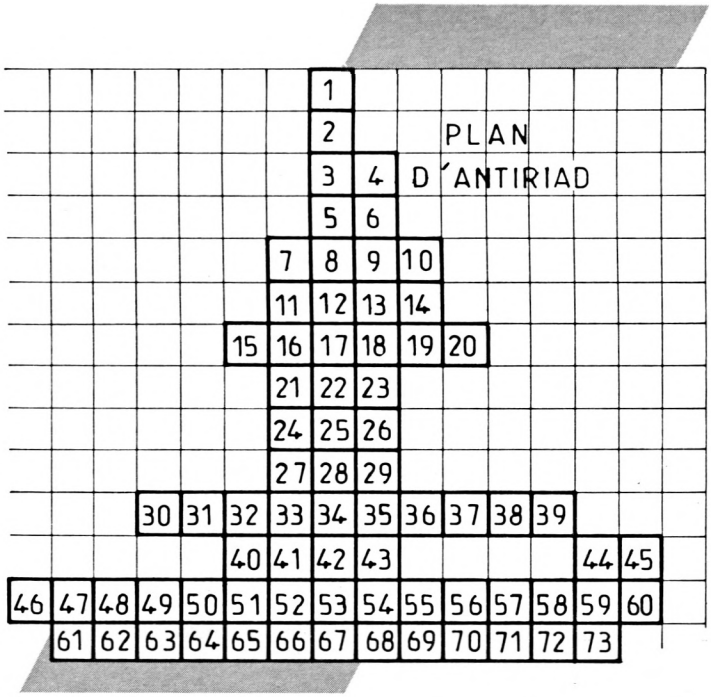
***Thor le "pirate"***

# ANTIRIAD

**Plan et réponse à Sébastien du n° 26**

— Le départ s'effectue dans la salle 61 ou 73.
— L'armure est au 68, la chaussure au 48, la mine au 22, l'inverseur de particules au 37 et le générateur au 7.

***Arnaud Schneider***






DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

## Questions

**Je lance un S.O.S. à tous ceux qui ont résolu le jeu attentat. Je trouve le walkman et la bombe, mais je ne parviens pas à la désarmorcer.**

*Guy SARDA*

**J'ai un problème avec Barbarians. L'appui sur la touche 'V' fait apparaître le message suivant : MONEY VI00587. Eclairez-moi s.v.p.**

*Laurent PIAGE*

**Dans Antiriad, comment rester dans l'armure ? Lorsqu'on roule dans Miami-Vice, comment s'arrêter devant les bars et y entrer ?**

*Vincent COSTE*

**— Dans Kung-Fu Master, comment battre le garde du niveau 5 ?**
**— Dans Knight Tyme, que faut-il faire pour que Sarab accepte de m'aider ?**
**— Au début de Human Torch, je n'arrive pas à sortir 'the thing' de la fosse à goudron.**

*Michaël PEIGNEY*

**A l'aide, je suis bloqué dans Fairlight version PCW sur les points suivants :**
**— Quelles sont les propriétés de chaque objet trouvé au gré des salles ?**
**— Comment faire pour tuer le fantôme situé devant un crucifix, en haut d'un escalier et bloquant une porte ?**
**— Et enfin, où se trouvent le livre de lumière ainsi que le magicien ?**

*Pierre BRUET*

**Dans Street Hawk, que faut-il faire ? Quelles sont les voitures des bandits ? Dans Redhawk, que faut-il faire ?**

*Fabien BOUQUET*

**Qui peut me dire comment ouvrir la caisse dans la salle du jeu Globe Trotters. Dans le jeu Harry & Harry (mission torpedo), que souffler à M. Oldmaied.**

*Remy KOCH*

**Je n'arrive pas à progresser dans le jeu les passagers du vent sur PC 1512. L'image se fixe désespérément, alors que je pars à la recherche du roi africain et de l'antidote à la fin de la scène 8. What can I do ?**

*David DESCHATRETTE*

***Qui peut me dire comment descendre de la barque et mettre pied à terre dans Les joyaux de Babylone (au tout début du jeu).***
***De plus, dans empire, je n'ai toujours pas réussi à produire ou construire quoi que ce soit.***

*Thierry Martinet*

***Appel à tous : dans ZOX 2099, où se trouve le quatrième otage ainsi que le rocher que l'on peut voir dans la démonstration ? Comment combattre le "maître" à Kung Fu Master ? Comment dans Mask, à l'âge préhistorique, rassembler toutes les parties des clés ? Qui peut m'éclairer sur Cauldron 1 ?***

*Véronic et Laurent*

***Au secours ! Je suis perdu dans Le Bagne de Népharia.***

*Laurent Chevalley*

***Dans Montségur, je peux baguenauder dans la cour du château, mais impossible de rentrer dans celui-ci malgré mes tentatives acharnées. Dans Strike Force Harrier, quelles sont les manœuvres à effectuer pour atterrir sans se crasher ?***

*Franck F.*

***Je désespère de trouver les tueurs dans Zombi. J'ai pourtant tout essayé, le talkie-walkie de jour comme de nuit ; rien... S.O.S. !***

*Cédric et Damien Signori*

***Qui peut aider un pauvre chevalier solitaire tel que moi ? Que faire dans The devils crown et quel est le but de ce jeu démoniaque ? Que faire et comment dans Strange loop ? Dans le temple du jeu Bob Winner, comment réussir les quatre tests nécessaires à la régénération ?***

*François S.*

***Je réclame de l'aide avant l'éclatement de mes neurones...***
***— Dans Sram 1, comment obtenir l'oreille du loup-garou ?***
***— Dans Back to reality, quelle est la marche à suivre et le but du jeu ?***
***— Quelqu'un aurait-il le plan de Storm 1 ?***

*Marc Venchiarutti*

## Réponses

**A Christophe Soulier**
(N° 26 - Mission Elevator)

Il faut examiner ce qui fait partie du décor (colonnes, prises électriques, chaises, etc.) en te plaçant devant et en positionnant le joystick de la manière dont on ouvre une porte (en bas à gauche). Dans la fenêtre du bas s'inscrit alors parfois : "There is a sign". Appuies alors sur le bouton pour voir apparaître : "It says" et une direction (left, right, up ou down). L'inscrire sur un papier et continuer. Il y a deux codes par stage. Arrivé à l'ordinateur, il suffit de déplacer le curseur dans les directions préalablement notées et d'appuyer sur le bouton.

*Christophe Beaucour*

**A Christophe Soares et M. Jouvet**
(N° 27 - Airwolf et Saboteur II)

Pour trouver la boîte de contrôle, il suffit de détruire le mur dans le tableau de départ. Place l'hélico de face et canarde le point blanc situé sur le bloc. A toi la boîte !
Pour Saboteur II, le code Jonin permet de commencer une nouvelle mission.

*Erwan*

**A Fabrice Dubois**
(N° 27 - Infiltrator)

L'ADF se programme en appuyant sur la touche 3, puis A. Composer ensuite 72.8.

*Franck Lafosse*

**A. M. Jouvet**
(N° 27 - One)

Pour accrocher le seau d'eau, il faut d'abord le remplir. Le poser près d'un robinet à l'aide d'un tabouret, s'accroupir et appuyer sur Fire : l'eau coulera. Déposer ensuite un seau, attendre, puis le reprendre une fois rempli. Pour commencer, fermer la porte avec Fire (on n'y arrive pas toujours). Utiliser ensuite deux tabourets placés l'un contre l'autre et grimper dessus. Après avoir pris le seau rempli, appuyer sur le bouton pour voir le seau se placer tout seul.

*Olivier Lambert*

**A Antoine Jungling, Frédéric Covasso et Grégory Reiffers**
(N° 28 - HMS Cobra)

Le port de Mourmansk se trouve aux alentours des coordonnées : X = 28500 et Y = 7500. Il faut faire entrer tous les navires dans le port en les laissant dans leur formation de départ. Pour se battre, il est nécessaire pour chaque navire, d'avoir accès à l'artillerie et faire prendre en charge le navire ennemi par l'acquisition radar ou visuelle si possible. Après cela, on ouvre le feu par l'escadre. On peut aussi envoyer un ou deux bateaux sur le navire ennemi. Il faut être à moins de 2 000 miles nautiques pour lancer une torpille. Pour détruire le sous-marin avec les grenades, il est nécessaire que le Halouin, Tonkin ou HMS Cobra obtiennent un écho radar. Se rapprocher ensuite de l'objectif, puis lancer les grenades après avoir réglé la profondeur d'explosion.

*Guillaume Géandier*

**A Guillaume Garidel**
(N° 28 - Hipersports)

*Natation :* dès le coup de feu, tu dois procéder comme au décathlon : manœuvres ta manette de droite à gauche le plus vite possible. Lorsque l'ordinateur affiche "Breath" (essouflé), appuies sur le bouton de tir pour que ton nageur reprenne son souffle. Continues ensuite la course en réintérant l'opération chaque fois que "Breath" apparaît.
*Ball trap :* tu disposes de deux viseurs (les deux carrés au centre de l'écran). Pour tirer, appuies sur le bouton de tir tout en sélectionnant ton viseur. Lorsqu'une cible est dans un des viseurs, vas à droite ou à gauche en appuyant sur Tir.
*Cheval d'arçon :* procèdes comme au décathlon. Une fois sur le tremplin, appuies sur Tir et continues à aller de droite à gauche jusqu'à l'affichage des scores. Tu effectueras ainsi jusqu'à seize sauts périlleux.

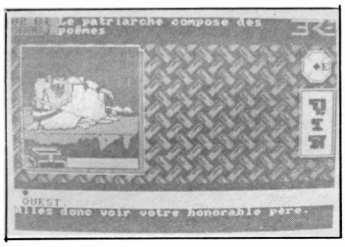
*Laurent Letourmy*



INE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGA

# QIN

Editeur : Ere
Genre : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★







**Le temps n'a pu effacer la légende du tyran notoire que fut le premier empereur de Qin. Mégalomane jusque dans la mort, il se fit ensevelir dans un tombeau colossal en compagnie d'un incroyable trésor, source d'immenses convoitises.**

Les siècles ont passé. Nous voici en Chine, 780 après J.-C., époque de la dynastie Tang. Le descendant de Liou, génial architecte et concepteur de l'antique sépulcre, éprouve à son réveil une étrange fascination pour une magnifique vase de porcelaine prônant sur une commode ancestrale...

## Chinoiseries

Le climat très asiatique de la présentation, nous plonge d'emblée dans l'ambiance exotique de cette aventure plutôt conséquente, puisqu'elle occupe à elle seule les deux faces de deux disquettes. Ici, pas d'innovation à base d'icônes et multifenêtres. Les ordres sont classiquement donnés à partir de courtes phrases, verbe à l'infinitif + sujet (exemple : "prendre amulette") rentrées au clavier et les directions (N, S, E, O) sélectionnées à l'aide des touches fléchées. Un message précise la scène souvent superbe qui apparaît à l'écran, un calendrier indique la durée du périple (jours et heures) et une boussole montre au joueur les directions possibles. Le but mystique de cette quête immense est á rechercher dans le psaume sibyllin (parce qu'en désordre) figurant dans la notice. Je suis dans la confidence mais ne vous en dirais pas plus.

***Jean-Claude Paulin***




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

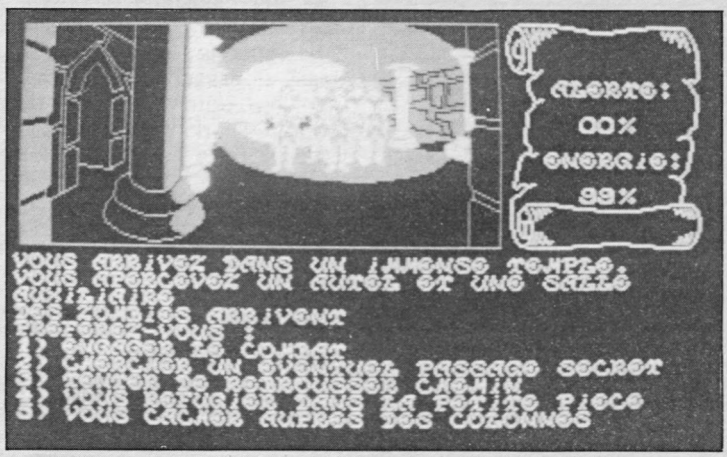
# L'ŒIL DE SET

Les Nécromanciens de tous poils n'ont qu'un but dans la vie : dérober les bibelots sacrés qui octroient quelque puissance aux souverains lymphatiques. Pour ne pas faillir à la tradition, le démoniaque Atrackses vient de dérober au puissant roi d'Okkmokk', un sceptre fabuleux : *l'œil de Set*. Le fidèle guerrier Tyrkos, fort, sage, intelligent et tout ça, va se faire un plaisir de ramener le précieux joujou à son maître.

## Mon œil !

Guidé jusqu'à la geule ouverte d'une statue grimaçante (entrée peu avenante d'un souterrain menant au repère sordide du Nécromancien), notre costaud de Tyrkos franchit le seuil avec détermination. Quelques marches descendues et vlan ! le passage se referme. Vous voilà embarqué dans une aventure dite "d'une nouvelle génération". Pourquoi ? Parce qu'ici, l'effort du dialogue et de la recherche syntaxique ne sont plus à faire. Il suffit, pour chaque situation, de choisir une option parmi celles proposées (2 à 9). Jouxtant la fenêtre dédiée aux images, un parchemin affiche votre coefficient énergétique et le pourcentage d'alerte des ennemis peuplant les lieux traversés. La jaquette offre à votre sagacité, le plan torturé des quatre labyrinthes à traverser. Fort peu enthousiasmante, cette "nouvelle génération" d'aventures à base de choix ! Surtout lorsqu'en plus, les graphismes sont passables...

***Jean-Claude Paulin***




DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

SUITE - *Educatif*

# L'INFORMATIQUE A L'ECOLE

## RETOUR AUX SOFTS

**Après un dossier plutôt accés sur le reportage (voir n°29), nous revenons cette fois-ci à la sagesse du test pur et simple. Nous n'abandonnerons pas pas pour autant la voie que nous nous sommes fixés et nous continuerons, au cours des prochains numéros à vous donner le plus possible d'informations sur les créateurs de didactiels : leurs buts, leurs ambitions et surtout, la vision qu'ils ont de l'éducatif dans un proche avenir.**

## OBJECTIF EUROPE GÉOGRAPHIE

Cedic-Nathan & Cocktel Vision

Dans la série des logiciels éducatifs, *Objectif Europe* permet d'étudier certains aspects principaux de la CEE (Communauté économique européenne) et en particulier la géographie européenne et l'économie. Il fonctionne sur tous les CPC sous CP/M 2.2.

Le logiciel a pour support la classique disquette 3''. Un simple feuillet joue le rôle de manuel. Il présente succinctement les différents épisodes du programme, donne les explications de mise en route et les commandes principales. L'utilisation du programme étant, nous le verrons plus loin, très simple, la présence d'un vrai manuel aurait été inutile.

### Le programme

Il vous propose quatre ''épisodes'' : l'Europe dans tous ses états (localisation et données statistiques simples), les institutions européennes (économiques et militaires), l'Europe agricole (type d'agriculture, rendements), l'Europe industrielle (historique par secteurs). Très complet, il vous faudra nettement plus d'une heure (en étant rapide) pour faire le tour de toutes les questions que peut poser *Objectif Europe*.
Ce programme est agrémenté de commentaires qui vous familiariseront avec ces données techniques.
Voyons plus en détails les ''épisodes'' proposés par le logiciel :

**• L'Europe dans tous ses états.**
Cette partie vous permettra de tester vos connaissances géographiques concernant la localisation des pays et les capitales respectives. De plus, vous pourrez étudier quelques chiffres significatifs des pays d'Europe quant à la superficie, la densité de population, le taux d'urbanisation et le PNB par habitant.
Il s'agit certainement de l'épisode le plus simple des quatre proposés.

**• Les institutions européennes.**
Vous pourrez étudier les principales institutions mondiales au niveau économique et militaire. Vous travaillerez sur des organismes très connus (CEE, COMECOM, AELE, ACP, OTAN). Vous aurez également à répondre à des questions (et à lire des commentaires), notamment sur le pacte de Varsovie.




• **L'Europe agricole.**
Aucune surprise quant aux exercices de cetté partie. Vue d'ensemble de l'agriculture européenne et "visite" chez les exploitants agricoles pour se familiariser avec les grandes régions.

• **L'Europe industrielle.**
Vous aborderez, à travers cet épisode, trois générations d'industries :
— le charbon ou l'industrie du XIXe siècle ;
— les grands ports d'Europe (industrie liée au développement des échanges et du commerce international) ;
— la nouvelle vie industrielle, la coopération européenne dans le secteur des industries de pointe avec des questions sur Airbus et Ariane.

## Conclusion

A la fin de chaque exercice, vous serez noté et le programme émettra une appréciation sur vos résultats. Attention aux fautes de frappes, elles sont considérées comme des erreurs.
Ce logiciel remplit parfaitement son objectif pédagogique pour des classes de quatrième et troisième. Le graphisme est de très bonne qualité, on regrettera peut-être le manque de précision lors du pointage d'une ville sur les cartes. Toutefois, les questions sont très claires et bien posées. De même, les commentaires sont très explicites et peuvent aider pour les exercices, alors, lisez-le attentivement.

***Eric Mistelet***

# DISQUETTE EDUCATIVE 6

## Cobra Soft CPC

**Pour enchanter les jeunes et les moins jeunes, Cobra Soft nous présente ce logiciel éducatif permettant de se familiariser avec les opérations, le système métrique et les accords des participes passés.**

L'enseignement est le maître mot de nos jours aussi il existe de plus en plus de logiciels éducatifs. Celui que nous vous présentons aujourd'hui est dans le même ordre d'idée que ceux déjà édités par Cobra Soft (nombres, dico, amsterm, amscom, memoram, pluriel etc...). Il se décompose en trois parties distinctes sous les noms : Operam, System, et Particim ; une option explicative permet de choisir le style d'exercices que l'on veut effectuer.
Cela permet aux parents de sélectionner des options pour jauger le niveau de leur "progéniture" et de procurer ainsi un outil fournissant une base d'apprentissage et des exercices appropriés à chaque niveau. Ce logiciel pourra combler certaines lacunes, de par sa représentation simpliste et de l'aide qu'il procure durant son déroulement.

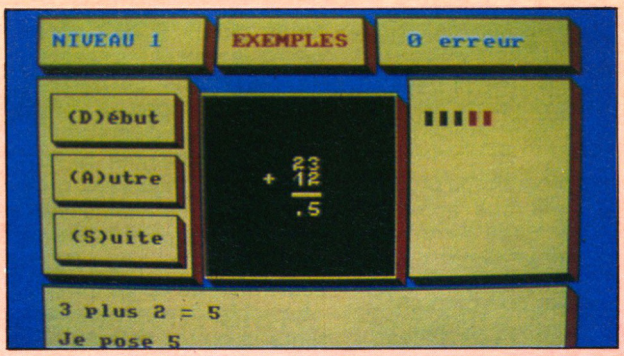
## Operam, Sysmet et Particim

Opéram est la partie apprentissage des opérations et assiste l'écolier dans le déroulement du calcul. En cas d'erreurs répetées, la bonne solution est fournie et commentée de façon simple et concise. Cette aide donnera la possibilité à l'écolier de localiser l'erreur et de la comprendre. Cette partie comprend la multiplication, la division, l'addition et la soustraction et ceci avec ou sans retenue suivant la série d'exercices choisie. System fournit un moyen de se familiariser avec le système métrique qui pose bien souvent des problèmes. Il offre des conversations, des identifications sur des images, une compréhension des tableaux du système. Que contient un verre 10 l, 10 dl, 10 cl ? ; un crayon pèse-t-il 100 g, 10 g, ou 1 g ? Des illustrations analogues permettront de se faire une idée sur les dimensions réelles des choses de tous les jours. Particim risque, lui, de faire grincer les dents de beaucoup d'écoliers car nous nous attaquons ici à leur bête noire. En effet le programme fournit des phrases aléatoires auxquelles on doit associer le bon accord du participe passé. Certains retrouveront "avec plaisir" les règles des accords que le programme vous rappelera, le cas échéant. Quelquefois, du fait que les phrases sont conçues aléatoirement, on en observera certaines dont la signification ne sera pas toujours évidente. Cependant le mérite de cette version est de procurer des exercices parfaitement originaux. La nature de ces trois sous-ensembles permet de limiter le temps de réponse du candidat mais aussi de visualiser les résultats obtenus dans un tableau fournissant le nombre d'erreurs et la série dans laquelle elles ont été commises.

## Une question de niveau

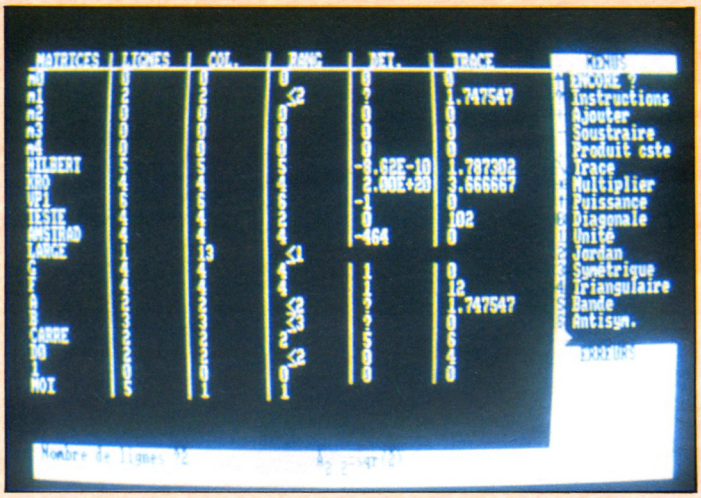
Ce logiciel est annoncé pour la pédagogie à l'école élémentaire, cependant certains pourront sans doute apprendre pas mal de choses en s'en servant (et pas obligatoirement des élèves de CE, CM1 ou CM2). Il offre un outil permettant de fournir des exercices à volonté et d'envisager toutes les possibilités. Il maitrisera ainsi des bases de calcul, de conversion et de français ce qui n'est pas négligeable si l'on tient compte de l'enseignement de telles matières.

***Richard Aubeuf***






EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE




# MATRICES

## Pilat Informatique Educative

*Quel bonheur de pouvoir faire facilement du calcul matriciel sur votre micro préféré ! En effet, les fervents adeptes de ce type de calculs apprécieront les facilités qu'offre ce logiciel développé par Pilat Informatique Educative. Il vous permettra tout d'abord d'opérer sur des matrices de taille allant jusqu'à 23. Tous les types d'opérations vous seront permis : calcul de déterminants, de matrices inverses, opérations sur les vecteurs, résolutions de systèmes etc.*

A l'achat, un très petit manuel (8 pages !) vous est fourni avec la disquette. Il est heureux que l'auteur ait pensé à doter son logiciel d'un menu d'aide car les explications s'avèrent nettement insuffisantes. Après chargement du logiciel vous pouvez choisir : la démonstration : qui effectue seule différentes applications d'opérations sur des matrices quelconques. Vous n'avez aucun souci à vous faire en ce qui concerne la compréhension du logiciel car de petites pauses vous permettront une meilleure assimilation des procédures d'utilisation.

L'accès au programme proprement dit s'effectue après le déroulement total de la démonstration, si vous l'avez choisie. Le programme : vous propose un menu, sous la forme d'un simulacre de rouleau, vous permettant de faire défiler à l'aide des touches de déplacement curseur différentes options correspondant à des opérations prédéfinies. Il ne vous reste plus, alors, qu'à faire votre choix. Ce logiciel vous permet de rentrer les coefficients d'une matrice un par un et peut aussi vous construire rapidement des matrices particulières comme, par exemple, la matrice unité. Il est cependant dommage de ne pas pouvoir effectuer les calculs en mode direct. Il faut en effet définir le nom et les caractéristiques de chaque matrice à traiter de façon à pouvoir sélectionner le calcul souhaité. Inutile de souligner le labeur que cela représente. L'ordinateur vous demandera ensuite le nom de chaque matrice concernée par l'opération. Ce n'est seulement qu'après cette procédure laborieuse qu'il effectuera le ou les calculs.

### Les matrices à votre portée

Les demandes de données et l'affichage des résultats sont effectués dans une fenêtre réservée à cet usage, tout le reste de la page permettant la visualisation des matrices. Il vous est en effet possible de consulter le répertoire des 35 dernières matrices utilisées. Ce répertoire est sauvegardé sur disquette, ce qui évite toute perte accidentelle de données. Cependant, les 4 premières matrices qui le composent sont en mémoire et non sur disque ce qui diminue leur temps d'accès durant les calculs. Possibilité vous est aussi offerte de créer votre propre fichier indépendamment du répertoire.

D'autre part, le programme ne visualise pas directement les résultats écrits sous la forme d'une matrice (la fenêtre étant trop petite). Il vous faudra donc en demander l'affichage. Par contre, le fonctionnement est "normal" pour des résultats s'exprimant sous la forme d'un nombre simple. D'autres fonctions plus élaborées sont disponibles telles l'impression des résultats, oter, copier, permuter des matrices et bien plus encore !

### Être à la hauteur...

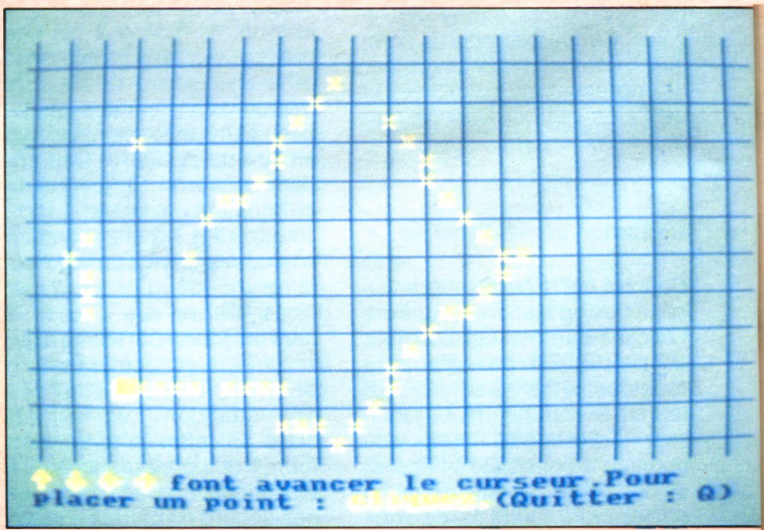
Ce logiciel permet avec un peu d'habitude, malgré son utilisation peu pratique, d'effectuer des calculs matriciels puissants et rapides. Il peut devenir ainsi rapidement un outil de calcul précieux pour tous ceux dont le niveau est supérieur à la terminale et pour qui le calcul matriciel fait défaut mais ne rebute pas.

***Olivier Fronteau***

# MATHS-3

## Micro-C - CPC

Ce logiciel éducatif traite, comme MATHS SECOND CYCLE2, le domaine des mathématiques, peu aimé de nos écoliers. MATHS-3 est du niveau de la classe de 3e mais peut toutefois être utile à des élèves de seconde surtout en ce qui concerne les vecteurs ou encore la trigonométrie.






E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

Tout comme avec MATHS SECOND CYCLE2, on ne trouve pas de manuel dans la pochette. Celui-ci est d'ailleurs inutile puisque le logiciel est extrêmement simple à utiliser.

## Les options

Huit options sont proposées : placer un point sur l'écran (pour s'habituer au repère et aux coordonnées), l'écriture d'une fraction (présente dans MATHS SECOND CYCLE2 !), constructions de vecteurs, calculs sur les droites, régionnement d'un plan, racines carrées, systèmes d'équations linéaires 2,2, trigonométrie.
Pour les racines carrées et la trigonométrie, l'utilisation d'une calculatrice sera nécessaire puisque les problèmes posés demandent une précision trop importante pour le calcul mental. Vous me direz que vous ne voyez pas l'intérêt de ces problèmes s'ils sont révolvables directement à l'aide d'une calculatrice et vous aurez tout à fait raison. Il est en effet dommage de donner un tel réflexe aux collégiens alors que dans certains cas le calcul mental est suffisant voire même plus rapide.
Mise à part ce détail qu'il fallait tout de même préciser, le logiciel remplit tout de même son rôle pédagogique en illustrant parfaitement les cours de mathématiques que peuvent donner les professeurs. Ces derniers pourront même l'utiliser pendant leurs cours (s'ils possèdent un CPC bien sûr) ce qui leur permettra d'attirer un peu plus l'attention des élèves sur le cours et non pas sur ce qui se passe dehors (n'est-ce pas ceux du fond ?).

## Conclusion

Ce logiciel est un bon outil pédagogique pour la géométrie. On peut toutefois regretter la difficulté à résoudre de tête les calculs algébriques (allez les profs, le cosinus d'un angle est 0.93, donnez-moi son sinus, la réponse : 0,367 environ).

*Eric Mistelet*

# CARTE DE FRANCE

## Coktel vision & Vifi International CPC




**Ce logiciel à caractère éducatif permet à des enfants ayant au moins 8 ans d'apprendre ou de réviser les bases de la géographie française.**

Le logiciel vous accueille par plusieurs pages de présentation assez sobres (à ce propos, pour obtenir ces pages normalement, ne lancez pas le programme depuis le MODE 2 de 80 caractères par lignes, faute de quoi, vous ne pourrez lire tous les mots présents à l'écran puisque le logiciel utilise plus de 2 couleurs).
Le manuel de 16 pages fourni avec la disquette 3 pouces, définit le rôle des options à sélectionner, ainsi que certaines touches (comme Ctrl-L pour sortir d'une option). De plus, par référence au manuel, on peut utiliser un stylo optique.
Le graphisme de la carte de France (principaux fleuves et massifs montagneux) est très correct et offre une présentation soignée avec une utilisation simple du logiciel.

## Aspect éducatif

Le rôle éducatif du logiciel est parfaitement rempli. Par l'apprentissage et le jeu, l'utilisateur apprend les points essentiels de la géographie française, pour ensuite essayer de relever les défis lancés par l'ordinateur.
On regrette toutefois une très nette insistance dans la partie apprentissage du jeu. Certains noms reviennent beaucoup trop souvent et périodiquement. Dans nos essais, la ville de DUNKERQUE revenait 1 fois sur 2 et celle de NANTES 1 fois sur 5. Cela ressemble plus à du "bourrage de crâne" qu'à un cours classique.
Malgré parfois la répétition insistante mais nécessaire pour l'apprentissage et la connaissance de la géographie.

## Conclusion

Voici un bon logiciel éducatif très souple à utiliser : la méthode "apprendre en s'amusant" a déjà fait ses preuves.

***Eric Mistelet***

# FONCTIONS NUMÉRIQUES

## DU CALCUL FORMEL AUX GRAPHES

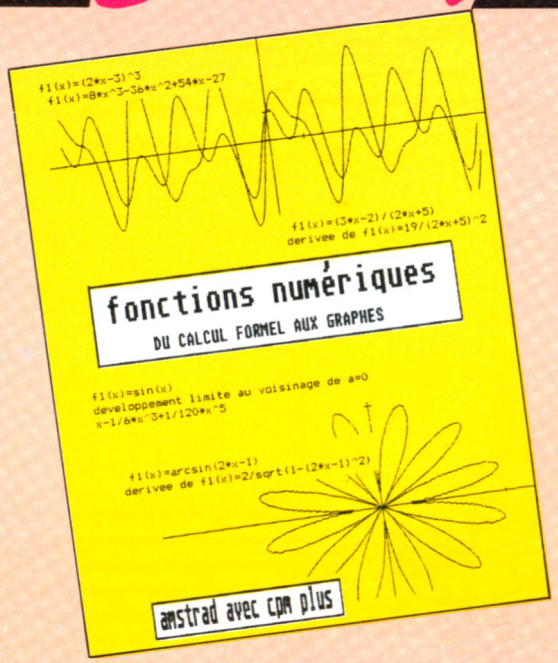
### Pilat Informatique
### Éducative - CPC 6128/CPM+

**Ces logiciels à caractère éducatif sont prévus pour le second cycle ou pour les études post-bac, où le niveau atteint en mathématiques est relativement élevé.**

Les programmes, utilisables sous C/PM+, sont FONCTION.COM et COURBE.COM. Ils ne pouvaient être regroupés en un seul bloc en raison d'un espace mémoire insuffisant sous C/PM+ sur le CPC 6128 (ou CPC 464/664 avec une extension RAM C/PM+). Ces logiciels sont écrits en TURBO-PASCAL et leurs programmes sources (*.PAS) sont présents sur la disquette, ce qui permet aussi d'étudier les algorithmes de résolution utilisés. Cela représente un second aspect pédagogique non négligeable pour les cours d'informatique traitant de ce langage.
Un mini-manuel de huit pages est fourni avec la disquette. Il fait plus figure de manuel de démonstration que de manuel de fonctionnement.



VIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE




Toutefois, deux fichiers d'explications sont présents sur la disquette, il s'agit de SOURCES.DOC et A-LIRE.DOC.

## Les programmes

### — FONCTION.COM

Ce programme permet de "jongler" avec neuf fonctions mathématiques que vous devrez définir au préalable. Par exemple, vous pouvez travailler sur la fonction sin(x)/x en rentrant sin(x)/x. Comme vous pouvez le constater, il suffit de rentrer littéralement la fonction, ce qui est un des points forts de ce programme.
Il est alors possible, après avoir défini une ou plusieurs fonctions, de développer des produits (par exemple (x + 1)* (x – 1) donnera xΛ2 – 1), de développer des puissances entières (comme (x + 1)Λ2 ce qui donne xΛ2 + 2*x + 1), de calculer des valeurs de f(x) ce qui est classique dans ce genre de logiciel, de calculer LITTERALEMENT une dérivée ainsi qu'un développement limité. Vous avez bien lu, ce logiciel peut calculer littéralement une dérivée ou un développement limité et cela très rapidement lorsque l'on pense au travail qu'il faut effectuer (les étudiants connaissent bien le problème et trouveront dans ce logiciel une aide efficace pour leurs devoirs de maths).

Les fonctions disponibles sont : ln, exp, sin, cos, tan, sqrt (pour la racine carrée), sh, ch, th, arcsin, arccos, arctan. Existent aussi int et abs respectivement entier et valeur absolue qu'il vaut mieux éviter d'employer dans les fonctions à dériver.
Comme vous pouvez le constater, ce logiciel est un excellent outil de travail pouvant rendre service non seulement dans l'éducation, mais aussi aux professionnels qui désirent économiser le temps qu'ils passent à étudier des fonctions mathématiques.

### — COURBE.COM

Comme son nom l'indique, le rôle de ce programme est de tracer les courbes relatives aux fonctions définies. Comme dans FONCTION.COM, neuf fonctions peuvent être définies littéralement. De plus, une des options de FONCTION.COM a été reprise, il s'agit du calcul de valeurs de f(x) qui peut s'avérer utile pour connaître les coordonnées d'un point particulier de la courbe.
Trois types de graphes sont possibles : type y = f(x), courbes paramétriques ou courbes en coordonnées polaires. Le tout avec la possibilité d'avoir plusieurs courbes à l'écran et une HARDCOPY possible si vous possédez une imprimante.

## Conclusion

Ces deux logiciels sont d'une excellente qualité. Ils exploitent pleinement les capacités mathématiques du TURBO-PASCAL. En bref, ils forment d'excellents outils que peuvent utiliser les professeurs pour illustrer leurs cours.
A noter que ces logiciels existent aussi pour IBM-PC et compatibles, et qu'ils peuvent aussi tourner sur PCW muni d'une interface graphique.

*Eric Mistelet*

A PARTIR DU N° 31

AMSTRAD MAGAZINE

DEVIENT

AM MAG
CPC PCW – PC

# MOTS CROISES MAGIQUES

Cedic-Nathan CPC






NE DEVIENT AM MAG CPC PCW – PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW – PC AMSTRAD MAGAZ

Toujours dans la lignée des didactiels, Cedic-Nathan nous propose ici un logiciel pour les 5-8 ans et qui a pour but d'assister l'enfant à la lecture et l'orthographe.

Le logiciel est toujours livré avec un petit manuel où tout est clairement expliqué : contexte pédagogique, les différents scénarii de l'activité et les possibilités d'adaptation (synthèse vocale entre-autre).
Voyons donc le contexte pédagogique du logiciel. En fait, il y a deux niveaux d'utilisation.
Le premier, pour ceux qui possèdent le synthétiseur vocal, consiste à utiliser le logiciel comme outil d'assistance à l'apprentissage de la lecture. L'auteur conseille cette option pour les élèves de CP.
Le second, pour ceux qui n'ont pas le synthétiseur vocal, est destiné aux élèves de cours élémentaire, comme entraînement à l'orthographe.

## Le principe

Dans les deux cas, l'élève dispose sur l'écran d'une grille de six mots numérotés, entourée par six dessins disposant également d'un repèrage numérique. Au-dessus de la grille se trouvent les lettres soigneusement mélangées qui devront y être placées. Ainsi, dans l'option sonore, l'enfant devra reconnaître le mot cité et observer sa transcription écrite, ou l'écrire lui-même (s'il choisit la dictée), dans la grille. Pour l'autre option, dite "silencieuse", il devra être capable de reconnaître les figures affichées. L'enfant a la possibilité de corriger ses erreurs, et même de demander de l'aide à l'ordinateur. Un bilan est affiché à la fin de chaque exercice.

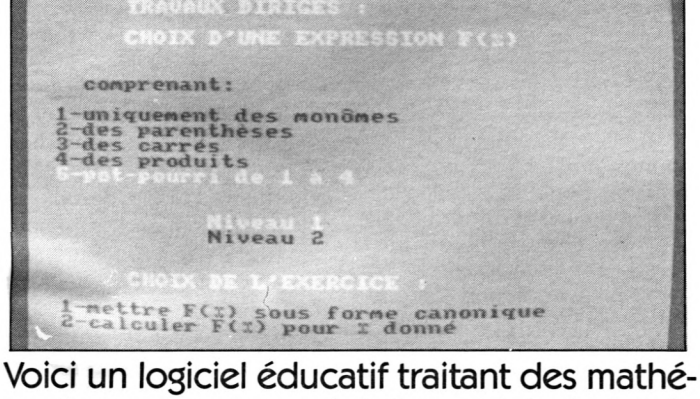
"Mots croisés magiques" est un bon didactitiel. Simple d'utilisation, et au niveau de difficulté progressif. Il permet à l'enfant de progresser en orthographe et en lecture. Un reproche s'impose toutefois concernant les graphismes en mode 0 dont la lisibilité s'avère être plus que douteuse.

Malgré cela nous ne pouvons faire moins que de recommander ce logiciel, ne serait-ce que d'un simple point de vue pédagogique.

***Andrianombana Eric***

# ALGEBRE

## Vifi Nathan
## CPC




Voici un logiciel éducatif traitant des mathématiques et plus précisément ici, de l'algèbre, cet ennemi juré de la plupart de nos petits écoliers... Il s'adresse aux élèves se trouvant, au moins, en classe de 4e.

Un manuel de 16 pages accompagne la disquette, détaille les différentes options proposées. Accompagné d'exemples illustrant bien les problèmes éventuels. Ce manuel se révèle de très bonne qualité.
Le logiciel, relativement simple à utiliser (et même très simple lorsque l'on suit les instructions du manuel), demande tout de même un minimum de connaissances en algèbre pour pouvoir être utilisé correctement (en fait, il teste les connaissances de l'élève).
Trois options principales figurent au menu :
— La calculatrice : permet de tester ses connaissances et éventuellement de se faire aider par l'ordinateur pour la vérification.
— Les travaux dirigés : l'ordinateur propose des exercices à l'élève et le corrige (très pédagogiquement) en cas d'erreur.
— Interrogations : interroge l'élève sur ses connaissances sur le sujet sélectionné parmi ceux disponibles.

## Conclusion

Ce logiciel est excellent et représente un outil pédagogique performant sans bien sûr, remplacer le professeur qui peut être "utilisé" pour illustrer son cours.
Signalons au passage que ce logiciel existe aussi pour APPLE, T07 et M05.

***Eric Mistelet***


**disquettes Réussir**

**ORTHOGRAPHE CM**
**ORTHOGRAPHE CE**
**LES 4 OPERATIONS**

50 exercices,2000 questions
assistance en cas d'erreur
enregistrement des résultats
visualisation des progrès
rédigée par des enseignants
compatible AMSTRAD 464,664,6128
en démonstration à AMSTRAD EXPO

Nom:
Adresse:

commande disquette ORTHOGRAPHE CM à 120 F
disquette ORTHOGRAPHE CE à 120 F
disquette LES 4 OPERATIONS à 120 F
+ 20 F de frais de port
Je joins un chèque de F à l'ordre de
LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE

AMS 1/88




DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# COURRIER

***Q : Vous avez fait paraître le listing d'un vérificateur de frappe nommé V2 et V3 le numéro 23 de votre revue. Je n'en ai pas trouvé pour PC 1512. Pourriez-vous me dire, s'il existe, où je pourrais me le procurer ?***
***Docteur J. Forestier***
***Port-A-Binson***

**R :** Ce n'est pas grave, docteur. Les vérificateurs publiés dans notre revue, sont l'œuvre d'un programmeur de nos amis, dont la gentillesse aura été jusqu'à nous donner les fruits de ses cogitations nocturnes. Las, ledit programmeur ne nous fit point part d'un équivalent PC 1512 de son programme. Il ne vous est donc pas loisible, pour l'instant tout du moins de disposer d'un tel utilitaire.

***Q : Je viens d'acquérir une imprimante Epson, modèle EP80+. Malheureusement, le manuel d'utilisation est imprimé en anglais, et il m'est donc impossible d'exploiter à fond mon imprimante.***
***J'aimerais donc que vous me communiquiez l'adresse d'Epson France, que mon revendeur n'a pu me fournir, afin d'obtenir le manuel de l'EP80+ rédigé en la langue de Molière.***
***Jérôme Le Mer***
***Nemours***

**R :** En vérité, jamais défi ne fut plus simple à relever !
Vous pouvez contacter Epson France à l'adresse suivante :
Epson France
55, rue Deguigand 92300 Levallois-Perret
Téléphone : (1) 47.39.67.70.

***Q : Auriez-vous la bonté de bien vouloir m'expliquer comment se servir des jockers avec le lecteur de disquettes DDI-1 ? L'explication du manuel n'est en effet pas des plus claires...***
***Frédéric Boisgerault***
***Rennes***

**R :** Certainement. Mais avant toute chose, un petit rappel sur l'utilité des jockers.
L'astérisque « * » et le point d'interrogation « ? » servent à décrire plusieurs fichiers du disque en même temps, dont les noms ont des points communs. Ainsi par exemple, AM?TRAD.BAS pourra désigner aussi bien le fichier AMSTRAD.BAS que le fichier AMCARD.BAS (c'est un exemple...) ; R??.COM désignera tous les fichiers à l'extension « COM », dont le nom contiendra trois lettres, la première étant un R; *.RAS représente tous les fichiers dont l'extension « .BAS »; et pour finir, *.* désigne tous les fichiers du disque, sans exception.
Les jockers sont utilisés principalement lors de commandes DIR ou ERA. Sur CPC 6128, leur utilisation est des plus simples : IDIR « *.BAS » (la barre verticale est la même pour les RSX) affichera à l'écran tous les fichiers dont l'extension est « .BAS ».
Sur CPC 464 + DDI-1, leur utilisation diffère quelque peu, du fait d'un bug dans la Rom ; il faut en effet passer par une chaîne intermédiaire : A$ = «*BAK »: IERA, @A$ effacera du disque tous les fichiers backup (extension « .BAK »).

***Q : J'ai lu avec tout l'intérêt qu'ils méritent, les articles « Graphisme et Son » parus dans les numéros 27 et 28 d'Amstrad Magazine. Mon problème est le suivant : comment programmer un enchaînement son et graphisme ? Je possède en effet un petit programme graphique, qui dessine des figures de différentes couleurs et formes, ainsi qu'un petit programme musical. Comment, à partir de ces deux éléments, puis-je réaliser un programme qui me permette d'entendre la musique pendant qu'à l'écran, se déroule le graphisme ?***
***X. Thomy***
***Le Pouliguen***

**R :** Votre problème est courant, et malheureusement quelque peu ardu à solutionner. En effet, même avec les instructions basic « EVERY » et « AFTER », des interférences subsisteront entre les deux programmes.
La solution passe donc par le langage machine et les interruptions. Seule la rapidité de l'assembleur permettrait en effet de remédier à ce problème. Si vous désirez en savoir plus, continuez à lire le dossier « Graphisme et Son », dans lequel nous nous penchons (justement !) sur la musique sous interruptions.




***Q : Fervent admirateur de votre revue et des ordinateurs Amstrad, je me permets de vous écrire pour vous demander de m'aider à résoudre un petit problème : mon père, possède un PC 1640 HD 20, et je désirerai me connecter dessus, pour profiter moi aussi des avantages du disque dur 20 mégas. Pourriez-vous donc publier le schéma d'un montage permettant cette connection ?***
***Dominique Lagrauss***
***Paris***

**R :** Quid ?
Si je comprends bien votre question, vous désirez pilotez directement le disque dur du PC 1640 de votre CPC, via un câble quelconque ?
Cette opération est, pour de multiples raisons, hélas impossible.
Toutefois, vous pouvez, par l'intermédiaire de l'interface RS 232 (elle est incluse dans le PC mais vendue séparément pour le CPC) transférer des fichiers textes ou binaires d'une machine à l'autre, dans les deux sens. Cela suppose bien entendu l'emploi d'un logiciel adéquat. De cette manière, il vous sera ainsi possible de stocker sur le disque dur vos propres données, sans toutefois le contrôler.
Il est dans nos intentions de publier, dans un futur plus ou moins proche, le schéma d'un câble et le listing du logiciel idoine.

***Q : J'aimerais beaucoup m'initier au langage machine sur CPC, mais n'y connaissant (encore) rien, je vous demande votre généreuse aide pour me conseiller sur le(s) livre(s) que je devrais acheter...***
***Anne Hau***
***Nîmes***

**R :** Pour un débutant professionnel, le meilleur apprentissage me semble, à mon avis, la série des « langages machine sur Amstrad CPC », parue chez Micro Application. Cette série comprend plusieurs titres, destinés au novice jusqu'à l'amateur éclairé.
Un ouvrage tel que « Clefs pour Amstrad CPC », paru aux éditions du PSI, me semble également indispensable pour connaître le cœur de son ordinateur, condition « sine qua non » à une programmation efficace.

***Q : J'aimerais connaître le nom d'un logiciel qui me permettrait de connecter mon CPC 664 à un minitel de type 1B ?***
***Olivier Vaneukem***
***Ruy***

**R :** A mon humble avis (si tant est qu'il vaille quelque chose...), le logiciel qui offre le meilleur rapport qualité/prix est Kentel, édité par la société Enter, sise au 140 rue Legendre, 75017 Paris. Téléphone : (1) 42 26 32 00.



E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZI

**Q :** *A propos de votre dossier "graphisme et son" du n° 27, je me permets de vous signaler deux erreurs d'impressions qui ont dû poser quelques problèmes aux lecteurs néophytes qui ont essayé de comprendre les instructions Basic OUT. Il fallait lire :*
*— "Pour écrire une donnée dans le CTRC, deux simples instructions Basic OUT suffisent : une première en &BC00 pour choisir le registre à charger", etc.*
*— 20 OUT &DB00, &40, etc.*
*L'explication de ce court programme est simple : il permet de faire commencer en &4000, le début de la mémoire écran qui se trouve habituellement en &C000. Il est également possible de la faire débuter en &8000. Il existe une routine qui exécute cette commutation en langage machine :*
*LD A, &CO*
*CALL &BC08*
*Et enfin, la ligne OUT & BC 00,8 : OUT &BD00,1 provoquant la "maladie de Parkinson", peut être annulée par OUT&BC00,8 : OUT &BD00,2.*

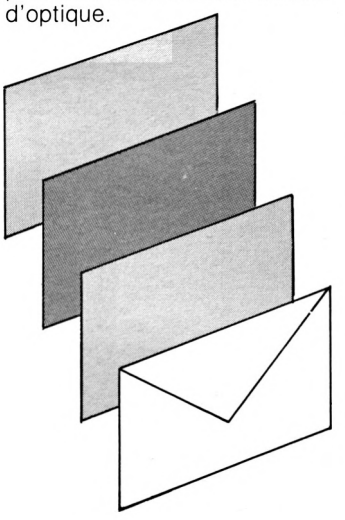
**Philippe Leduc**

**R :** Vous avez parfaitement raison de souligner ces erreurs indépendantes de notre bonne volonté (c'est du moins ce que prétend l'auteur de l'article incriminé). Grâce à vous, tout est bien qui finit bien ! Encore merci pour vos précisions complémentaires fort instructives.

**Q :** *Dans le programme musical Supercopter du numéro 28 de votre magazine, j'ai constaté au moyen du vérificateur V2, l'existence d'un bug en ligne 130. Le lancement du listing affiche l'erreur : "Improper Argument in 130". N'arrivant pas à comprendre pourquoi, je fais appel à votre immense savoir.*

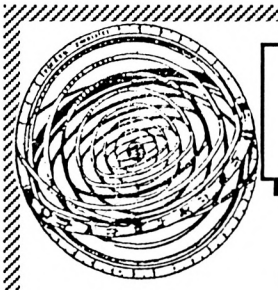
**Stéfan Catheline**

**R :** Il n'y a pas d'erreur à proprement parler, mais un simple défaut d'impression vous faisant confondre points et virgules (plusieurs lecteurs nous ont signalé cette anomalie). Alors voilà :
130 IF c=2 THEN SOUND c,n,d,14,1 ELSE SOUND c,n,d,13: SOUND 4,n-0.8,d,13
Encore toutes nos excuses pour cette malheureuse illusion d'optique.









**SOUS QUELLE ETOILE SUIS-JE NE ?**

**290 F.**
La disquette double-face

# MIROIR ASTRAL

*Avec une date, une heure et un lieu de naissance, votre CPC établira un* ***portrait psychologique approfondi*** *d'environ 15 pages sur imprimante ! un logiciel qui vous étonnera par sa profondeur ! (version familiale d'un logiciel utilisé par les professionnels)*

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

# PRÉVISIONS ASTRALES

*Un logiciel qui vous fera une étude prévisionnelle approfondie d'une période donnée ; (analyse basée sur les transits des planètes)*

**350 F** les 2 disquettes — Pour CPC 6128

Ces deux programmes existent aussi en version MS/DOS
**au PRIX de 390 F. chacun**

Ces programmes sont en démonstration sur minitel
**36 15 URANIE**
***La Messagerie Cosmique***

## BON DE COMMANDE

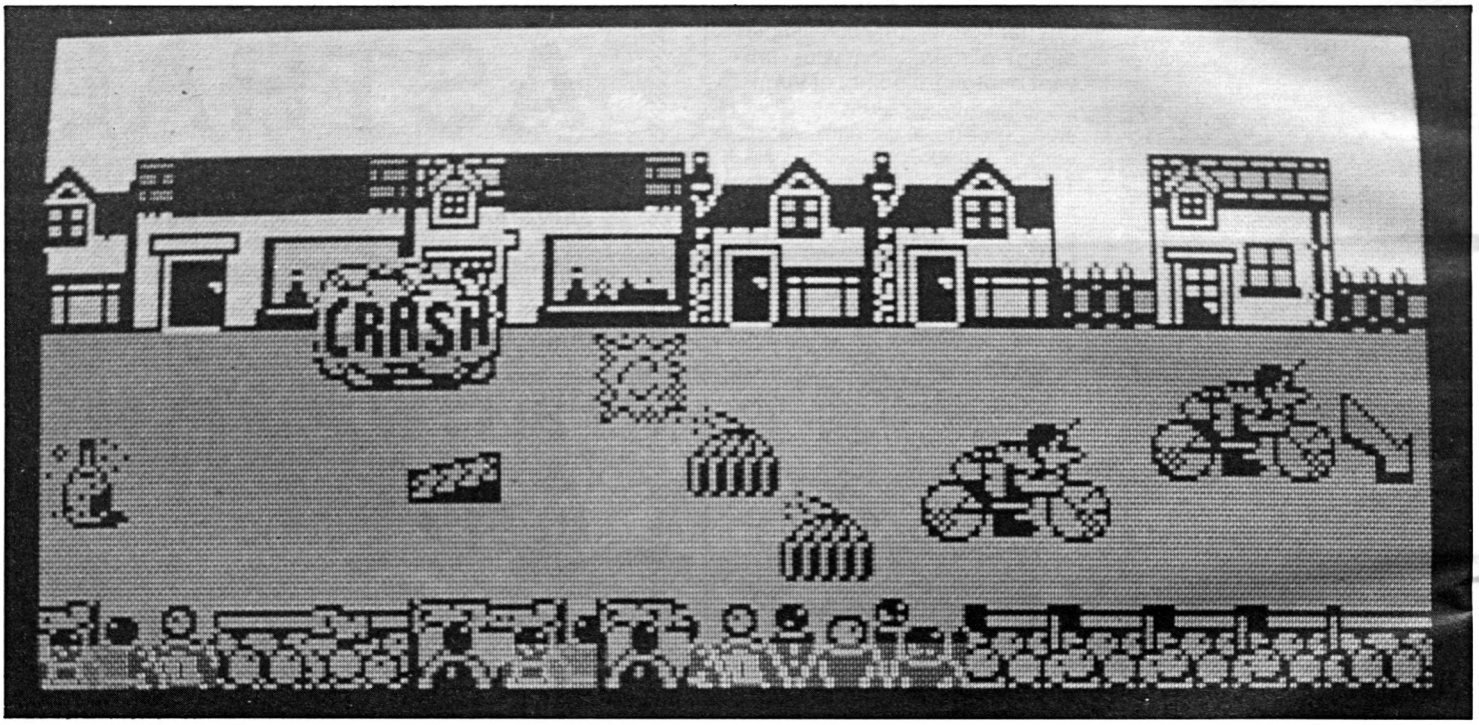
A renvoyer à **URANIE Software**
B.P. 84 - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00

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

Je vous commande :
☐ 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"
☐ 1 logiciel "PREVISIONS ASTRALES"
(port compris)
ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou C.C.P.

AMS 1/88

# CONCOURS TOUR DE FORCE GREMLIN AMSTRAD MAGAZINE




**Vous aurez bien sûr noté l'anologie du titre de ce nouveau jeu de Gremlin avec le nom de la plus connue des compétitions cyclistes : le tour de France. Vous y êtes, Tour de Force est effectivement une épreuve qui se déroule à bicyclette. Alors devinez «quoi qui n'y a à gagner ?...» Un vélo of course (non non pas de course !), un bicross d'une valeur d'environ 2 000 F, rien que ça ! Astiquez vos selles, gonflez bien vos pneus et préparez-vous au départ.**

## COUPON-REPONSE «TOUR DE FORCE»

Réponse 1 :

Réponse 2 :
- moyen _____
- tenue vestimentaire _____

_____

Réponse 3 : _____

Réponse 4 : _____

_____

_____

Nom : _____

Prénom : _____

Age : _____

Adresse : _____

### Règlement du concours :

1) Vous avez jusqu'au 25 janvier 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à l'adresse suivante : Amstrad Magazine, Concours Tour de Force 5/7, rue de l'amiral Courbet, 94160 SAINT- MANDE

2) Les lots seront directement envoyés par l'éditeur, par la poste, à partir du 1er mars 1988 et la liste des gagnants sera communiquée dans notre numéro 32.

3) Le règlement de ce concours est déposé chez maître Jean Le Hennec, 8, Place Morau David, 94 Fontenay-Sous- bois.

### Les prix :

1er prix : 1 bicross d'une valeur de 2 000 francs environ.

2e prix : 2 logiciels Gremlin à paraître : Deflector, Alternative World Game, Blood Valley, Mask II et Superstar Football.

Du 3e au 10e prix : le logiciel Mask II.

### Questions :

1) Quelles sont les quatre époques parcourues dans Mask (1) ?

2) Par quel moyen et dans quelle tenue Jack the Nipper arrive-t-il dans la jungle, dans Jack the Nipper II ?

3) Comment se nomme l'ennemi N°1 de Basil dans Basil the great detective ?

4) Quels sont les trois coureurs cyclistes ayant remporté quatre fois le tour de France durant leur carrière ?

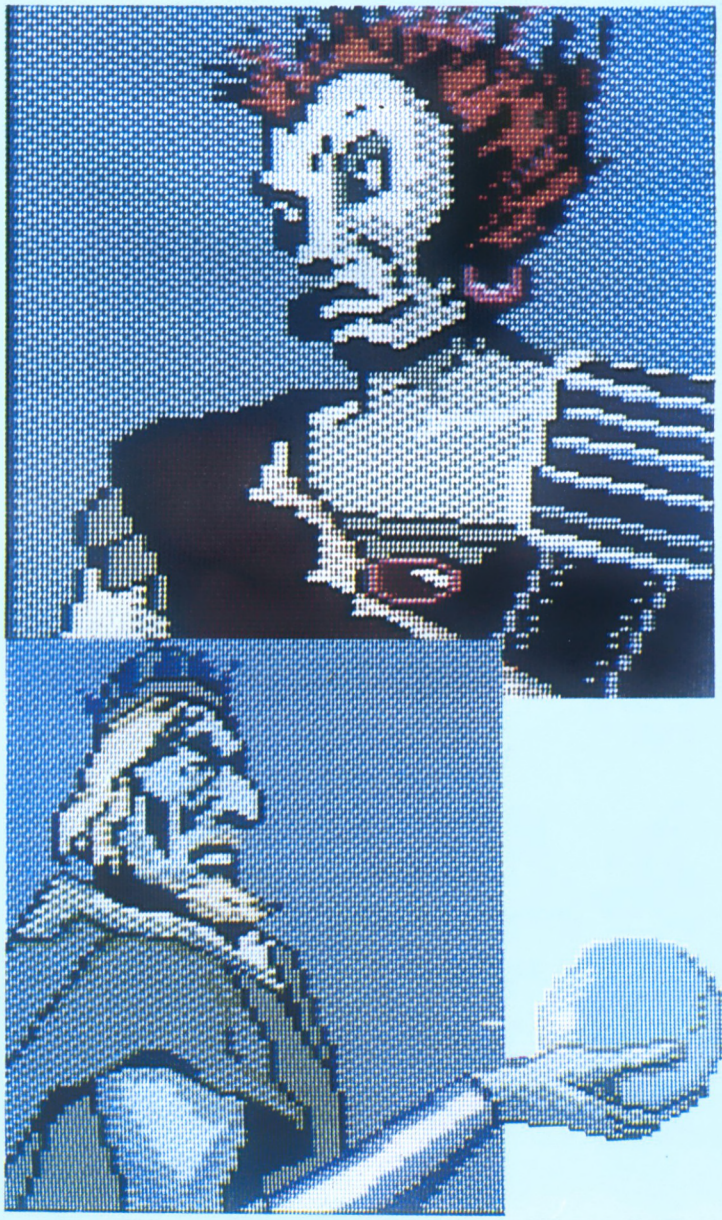
DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

Editeur : Cobra Soft
Genre : aventure
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

# TURLOGH LE RODEUR

**Acceptez l'offrande d'un somptueux coffret au sein duquel flamboie un violent album dit de BD interactive estampillé "La sphère de Nécromant" (Cailleteau — Larnoy édition Delcourt) ainsi qu'un logiciel du même métal déclamé "Turlogh de Penroth". Magie, sexe et cruauté au royaume de Thoz !**

Facture EDF non réglée ou Amstrad en rade, découvrez céans la BD interactive (?). Très simple en vérité : l'histoire débute normalement puis semble très vite incohérente dans le cas d'un feuilletage traditionnel et distrait. Ce désordre apparent prend tout son sens lorsqu'on se donne la peine de compulser les règles. Chaque groupe de deux ou trois images se trouve numéroté et toute action entreprise entraîne un choix qui renvoie obligatoirement à un numéro de groupe, etc. Trois dés à six faces (ou bien leur représentation figurant en bas de pages) peuvent être utilisés pour définir vos aptitudes de "rôdeur" (surnom de baroudeur des bois) et affronter vos ennemis en toute loyauté. Le but du massacre ? Reprendre la sphère magique (boule de cristal haute définition) jadis dérobée par le terrifique Nécromant Skroful et l'offrir à votre suzerain bien aimé. Attention, l'histoire n'est pas tendre, l'horreur transpire et le sang gicle à toutes les pages, mais les enfants adorent ça.



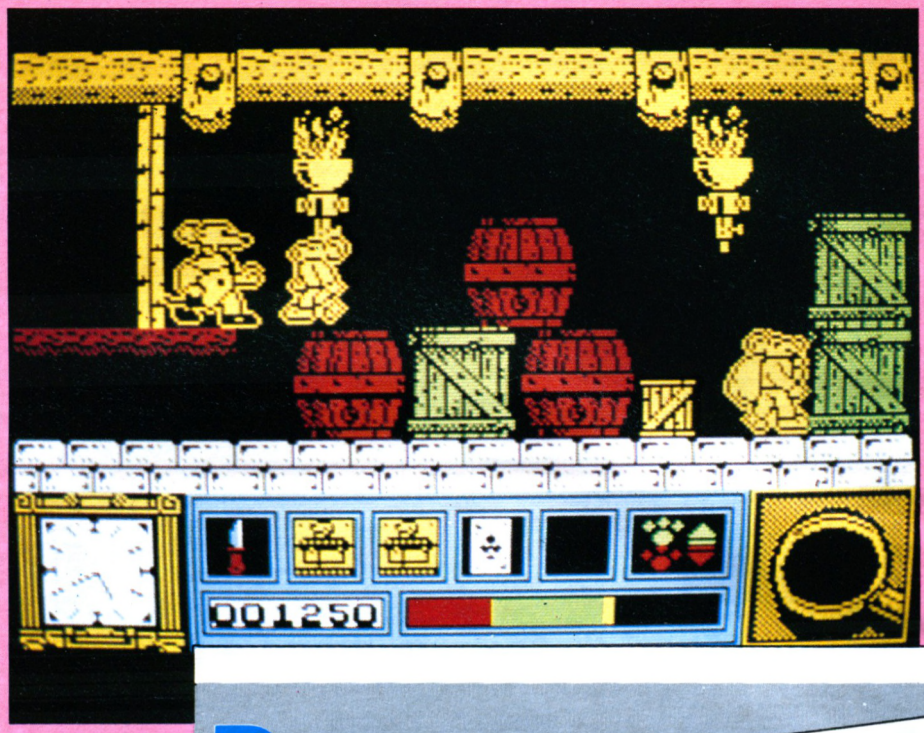
## Turlogh le passif

Et l'aventure se poursuit (ou commence, si vous avez revendu la BD) sur ordinateur. En présence de Turlogh, le roi perçoit nettement dans la sphère retrouvée, l'imminence d'une horrible menace. Nous assistons à la scène :
Le roi — Bon sang ! Quelle zone autour de la citadelle de Much'Quaryat ! Si elle tombe aux mains du félon, c'en est fait du sanctuaire de Lingkar Dzongh.
Turlogh — A vos souhaits !
Le roi — Il me semble qu'on cherche à nous chourrer les Kula Kangrih, tu sais ? Les tables sacrées. Toi qui est jeune, va voir un peu ce qu'il se trame.
Turlogh — Ben, j'ai un petit coup de barre...
Le roi — Justement, ça te fera une balade. Et puis je te signale que celui qui possède les tables, commande aux forces obscures alors hein ! Au fait, pense à me ramener des cigarettes !
Après la présentation des personnages (dragons, gobelins, manants, nains, etc.) et le choix des caractéristiques du héros (expérience, magie, chance, force, etc.), nous voilà plongés dans le vif de l'action via deux fenêtres principales — une dédiée aux paysages et personnages rencontrés, l'autre destinée aux réactions de Turlogh — séparées d'une plus petite en forme d'écusson pour les diverses animations. Le joueur doit alors se contenter de lire les commentaires et d'effectuer ses choix par les icônes affichés en bas de l'écran. Comme toujours, la passivité qu'engendre ce type de logiciel n'a pas provoquée l'engouement de votre serviteur. Reste de beaux graphismes et une belle BD teintée d'érotisme (sacré Turlogh !).

***Jean-Claude Paulin***



EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE




# BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade-aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Basil vit dans le sous-sol du 221 Baker Street, adresse du célèbre détective Sherlock Holmes. A l'instar de ce dernier, Basil est l'un des fins limiers les plus réputés de Londres... tout du moins dans les milieux rongiphicoles. Aujourd'hui, il doit résoudre l'égnime la plus ardue de sa carrière : retrouver son ami, le joufflu Docteur Dawson, kidnappé par l'ignoble, que dis-je ? l'infâme Professeur Ratigan...

Pour délivrer votre ami, vous devez découvrir des indices en trois lieux différents : les boutiques et les docks, les égouts, et enfin le repaire de Ratigan. Ces indices sont contenus dans les objets que Basil peut découvrir tout au long de son enquête : pots de confitures, boîtes de conserve, sacs, bouteilles de cidre (en Angleterre ?), coffres et baluchons. Ces objets, Basil peut les examiner grâce à sa loupe ou les empocher, qu'on sait jamais, que ça peut servir plus tard. Attention toutefois : la jaquette de Basil à un nombre de poches limité, et Ratigan a semé de faux indices un peu partout.

Bien sûr, les sbires du professeur se font une joie de venir entraver la marche de la justice, qu'il faudra éviter sous peine de voir son énergie diminuer de manière inversement proportionnelle au temps qui s'écoule, ce qui n'est pas peu dire. Heureusement, des morceaux de fromage, judicieusement disséminés au gré des programmeurs, aident Basil à refaire le plein.

Il est très dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur de ce scénario qui, quoique ne prêchant pas pour une originalité flagrante, suffit à tenir le joueur en haleine. Oh certes, ils ne sont pas moches (je reviens aux graphismes, là), mais franchement, on a déjà vu beaucoup mieux sur CFC. De même, l'animation des sprites n'est pas des plus réussies, pas plus que les effets sonores qui viennent agrémmenter la partie. Vraiment, les fabuleux personnages de Walt Disney ont été bien mal utilisés...

***StS***

# PHANTOM CLUB

Editeur : Ocean
Genre : arcade-aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★

**Un gros problème se pose à moi : on a reçu une nouveauté Ocean en avant-première, c'est-à-dire avec juste la cassette. Pas de documentation avec, rien. Juste mes yeux pour pleurer.**

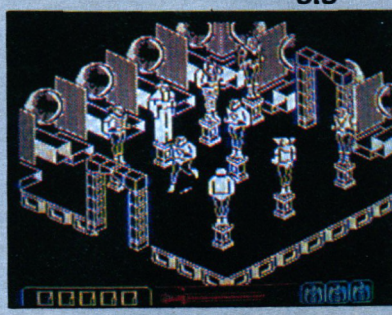
Et en plus, ce que j'en ai vu, de ce Phantom Club, m'a fait hurler de rage, de dégoût et désespoir à la fois. C'était vraiment très moche.

Ce n'était ni plus ni moins qu'un Batman assorti d'un Great Escape mélangé avec un Knight Lore aux arrière-goûts d'Alien 8. Non pas que je dénigre ces logiciels, mais franchement, la mode est passée.

D'un autre côté, je patauge dans la semoule. Parce que je sais pas du tout quel est le scénario du jeu, s'il est intéressant ou au contraire complètement dénué de tout intérêt... Bref, je sais rien. Alors vous comprendrez que je ne puisse pas en faire un critique longue et totalement objective.

Tout ce que je suis en mesure de vous dire, c'est que les graphismes sont en mode 1 et nuls, que l'animation est complètement ratée, et que j'ai pas entendu le moindre son jaillir du pourtant mélodieux haut-parleur de mon CPC. En attendant d'en savoir un peu plus sur Phantom Club, je vous prie, chers lecteurs, d'agréer l'expression de mes sentiments distingués.

***StS***





DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# PIRATES!

## A LA RECHERCHE DE LA RENOMMÉE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure



EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE

**Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde**

*Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.*

*Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.*

*Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.*

*Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?*

*Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.*

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST PC

Prix Public Generalement Constatés

MICROPROSE FRANCE - 50, rue de la Condamine - 75017 Paris - Tél. : 45.22.57.01

# VERLAN

*Le verlan c'est chébran. Par la grâce de ce programme singulier, mettez l'informatique au service du langage moderne et prestigieux que le monde entier vous envie.*

*Olivier PAINNOT*




```
1 '**--------    VERLAN    --------** [1092]
2 '*------------  par  ------------* [1311]
3 '**-------- PAINNOT . O -------** [1405]
4 '*-------------------------------* [1907]
5 '********************************* [1285]
6 REM-------- PRESENTATION -------- [1679]
7 A=0:B=26:C=26                     [1302]
8 MODE 0                            [507]
9 INK 0,A:INK 1,B:BORDER C          [1607]
10 LOCATE 7,5:PRINT"VERLAN":LOCATE  [11698]
3,7:PRINT"c'est le monde":LOCATE 10
,9:PRINT"a":LOCATE 6,15:PRINT"L'ENV
ERS":LOCATE 7,21:PRINT"selection":L
OCATE 5,23:PRINT" des couleurs":LOC
ATE 5,25:PRINT"PUIS [ENTER]"
11 A=A+1:B=B-1:C=C-1                [1467]
12 IF A>26 THEN A=0                 [970]
13 IF C<0 THEN C=26                 [625]
14 IF B<0 THEN B=26                 [581]
15 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN GOTO 9   [936]
16 IF ASC(Q$)=13 THEN GOTO 18       [1683]
17 GOTO 9                           [308]
18 CLS:MODE 1:BORDER 1:PAPER 1:REM* [3095]
**************************
19 PEN 3:LOCATE 11,1:PRINT"******** [11932]
***********":LOCATE 11,2:PRINT"*
                *":LOCATE 11,3:PRINT"
*   V E R L A N   *":LOCATE 11,4:PR
INT"*                 *":LOCATE 11,
5:PRINT"******************
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

```
20 LOCATE 31,2:PRINT"V=VERLAN":LOCA [4857]
TE 31,3:PRINT"I=IMPRIMER":LOCATE 31
,4:PRINT"T=TERMINER"
21 R$=INKEY$                        [1646]
22 IF R$="V" OR R$="v" THEN GOTO 45 [1250]
23 IF R$="I" OR R$="i" THEN GOTO 26 [1787]
24 IF R$="T" OR R$="t" THEN END     [1460]
25 GOTO 21                          [397]
26 '****** IMPRIMANTE *******       [1749]
27 CLS:MODE 1:LOCATE 1,10:PRINT"Vot [12721]
re imprimante est elle prete ?":PRI
NT:PRINT" Si oui tapez un ESPACE.":
PRINT:PRINT"(En cas d'erreur d'opti
on,tapez X)"
28 R$=INKEY$                        [1646]
29 IF R$=" " THEN 32                [643]
30 IF R$="X" OR R$="x" THEN GOTO 18 [2354]
31 GOTO 28                          [390]
32 CLS:LOCATE 10,12:PRINT"IMPRESSIO [2928]
N EN COURS"
33 WIDTH 86                         [860]
34 PRINT #8,"                       [1761]
        V E R L A N"
35 PRINT #8,"                       [1804]
      -------------"
36 PRINT #8:PRINT #8                [1314]
37 PRINT #8,"PHRASE:"               [1678]
38 PRINT #8,P$                      [836]
39 PRINT #8                         [343]
40 PRINT #8,"PHRASE EN VERLAN:"     [1913]
41 PRINT #8,x$                      [1012]
42 PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8       [1827]
43 x$="":z$="":GOTO 18              [976]
44 '*****************************  [1252]
45 REM ENTREE DES DONNEES           [734]
46 V$="AEIOUY"                      [817]
47 PRINT:PRINT                      [743]
48 INPUT"PHRASE A TRADUIRE ";P$     [1312]
49 P$=UPPER$(P$)                    [915]
50 PRINT:PRINT"PHRASE EN VERLAN:"   [1737]
51 REM DECOMPOSE LA PHRASE EN MOTS  [2145]
52 A$="":FOR L=1 TO LEN(P$)         [1284]
53 C$=MID$(P$,L,1)                  [320]
54 IF C$<>" " THEN A$=A$+C$:GOTO 56 [970]
55 GOSUB 64:A$="":REM C'EST UN MOT, [2847]
ON LE TRADUIT
56 NEXT L:GOSUB 64                  [840]
57 LOCATE 17,25:PRINT"ESPACE"       [1190]
58 M$=INKEY$                        [180]
59 IF M$=" " THEN GOTO 18           [449]
60 GOTO 58                          [376]
61 REM *****************************  [1393]
62 REM * EFFECTUE LA TRADUCTION EN  [2001]
VERLAN *
63 REM *****************************  [1393]
64 IF LEN(A$)<3 THEN Z$=A$:GOTO 93  [2006]
65 REM CONSONNES OU VOYELLES ?      [1044]
66 B$=""                            [53]
67 FOR I=1 TO LEN(A$)               [791]
68 T$="C":A1$=MID$(A$,I,1)          [1571]
69 FOR J=1 TO 5                     [624]
70 IF A1$=MID$(V$,J,1) THEN T$="V"  [1658]
71 NEXT J                           [370]
72 B$=B$+T$                         [37]
73 NEXT I                           [375]
74 REM PREND LS 1ERE SYLLABE DU MOT [3881]
 SELON LE PRINCIPE SUIVANT:
75 REM PARCOURIR LE MOT JUSQU'A UNE [5099]
 VOYELLE,PUIS EN FONCTION DES
76 REM CONSONNES QUI SUIVENT,ON DET [3767]
ERMINE SI LA SYLLABE S'ARRETE
77 REM JUSTE APRES LA VOYELLE OU SI [5074]
 LA CONSONNE QUI SUIT EST INCLUSE
78 REM DANS LA PREMIERE SYLLABE...  [1988]
79 I=0:N$="":IE=0:IV=0              [1157]
80 I=I+1                            [444]
81 T$=MID$(B$,I,1)                  [753]
82 IF IV=0 THEN 88:REM SI ON A DEJA [2417]
 RENCONTRER UN VOYELLE,
83 :                REM ON VA A LA  [3788]
LA PROCHAINE CONSONNE.
84 IF T$="V" THEN 88:REM SI C'EST U [5590]
NE VOYELLE,CE N'EST PAS FINI...
85 T1$=MID$(B$,I+1,1):T2$=MID$(A$,I [1354]
+1,1)
86 IF T1$="V" OR T2$="H" OR T2$="R" [3143]
 OR T2$=MID$(A$,I,1) THEN IE=1
87 IF MID$(B$,I-1,3)="CCC" OR I>LEN [1564]
(A$) THEN IE=1
88 IF T$="V" THEN  IV=1             [1310]
89 IF IE=0 THEN N$=N$+MID$(A$,I,1): [1267]
GOTO 80
90 REM INVERSION DES SYLLABES       [2465]
91 Z$=MID$(A$,LEN(N$)+1,LEN(A$)-LEN [1886]
(N$))+N$
92 IF MID$(Z$,1,1)=MID$(Z$,2,1) THE [3524]
N Z$=MID$(Z$,2,LEN(Z$)-1)
93 x$=x$+z$+" ":PRINT Z$;" ";       [1095]
94 RETURN                           [555]
```


**Des Cours par correspondance POUR AVOIR UN METIER**

*Sans interrompre vos activités vous pouvez préparez, à votre propre rythme et à n'importe quel moment de l'année, le cours qui complètera vos études.*

*Vous serez ainsi immédiatement opérationnel dans des secteurs qui marchent et votre insertion dans la vie professionnelle n'en sera que plus rapide.*

**INFORMATIQUE**

Analyste Programmeur - Cours Général d'Informatique - Programmeur sur Micro-ordinateur - **BP - BTS** (Diplomes d'Etat)

**BUREAUTIQUE ET SECRETARIAT**

Traitement de Texte sur AMSTRAD PCW - **BTS** (Diplome d'Etat)

**GESTION - COMPTABILITE**

Comptabilité Générale - Formation Professionnelle Comptable - Gestion Comptable et Financière -
**CAP - BEP - BP - CPECF - DECS - BTS** (Diplomes d'Etat)

**ACTION COMMERCIALE**

Gestion et Stratégies Commerciales : MARKETING **BTS** (Diplome d'Etat)

**ELECTRONIQUE**

Technicien en Microprocesseurs, Electronique, Micro-Electronique

**LANGUES**

**Anglais** : Initiation et Perfectionnement.

AMS 1/88

**EFC - IPIG**
(Organismes Privés)
7, rue Heynen
92270 BOIS-COLOMBES
EFC-IPIG **(1) 42.42.59.27**

*Brochure gratuite* **T 4878**
Matière choisie : _____
NOM : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Tél. _____

# UTILITAIRE 208 KO

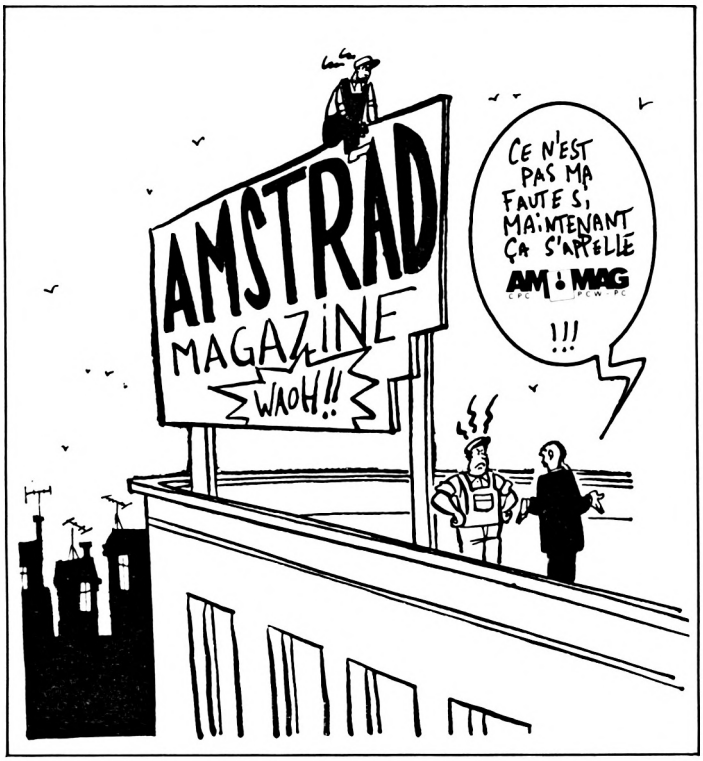
*Offre exceptionnelle ! 20 % de baisse sur le coût du Kilo-octet disquette ! Stockez désormais 208 Ko par face de disquette Amstrad (464- 6128). Cet utilitaire entièrement en langage machine, est composé d'un programme principal (formatage 128 Ko, transfert de fichiers entre 178 Ko et 208 Ko, catalogue) et de deux RSX (| 178 et | 208) indépendantes de celui-ci pour la manipulation des fichiers sous ces formats.*

### *Programme principal UTIL208*

*Entrez les codes hexadécimaux par le programme AMSAISIE en vous reportant à son mode d'emploi. Spécifiez 9000 comme adresse de début et sauvegardez le langage machine par l'option appropriée sous le nom "UTIL208". Pour l'obtention d'un gain de temps appréciable lors du lancement, confectionnez comme suit un fichier Basic Loader (sauvez-le sous un nom de votre choix) : 10 MODE 2: MEMORY &8FFF: LOAD"UTIL 208.BIN", &9000*

### *Fonctionnement*

*Le menu principal propose les options suivantes :*
*— 1 COPIEUR*
*— 2 FORMATEUR*
*— 3 CATALOGUE*
*COPIEUR : le message défilant qui accompagne la page de présentation, demande d'appuyer sur une touche. Si cette dernière est ESC, on retourne au menu principal. ce copieur fichier par fichier permet la copie de fichiers 178 Ko vers 208 Ko, 208 Ko vers 178 Ko et 208 Ko vers 208 ko. Divers messages guident les manœuvres : choix d'option, disque source, catalogue, nom de fichier en entrée puis en sortie (RETURN pour même nom), etc. En cas d'erreur, ESC ramène à l'option choix. La séquence de travail se termine par une réinitialisation complète (pas de retour au menu principal).*
*FORMATEUR : cette option crée sur la disquette, un petit fichier nommé "CAT.BAS" servant à conditionner le système au format. Après formatage, la commande CAT habituelle affiche : CAT.BAS 1K — 177K free. Mais un RUN"CAT" puis CAT affiche : CAT.BAS 1K — 207K free, car la DPB du système disque se trouve ainsi conditionnée au nouveau format. La ligne du fichier "CAT.BAS" pourra être fondue dans un menu à votre convenance. En résumé, pour conditionner la RAM disque, attaquez votre disquette par un RUN"CAT" (ou RUN"MENU"). Une autre solution consiste dans les RSX dont nous parlons plus loin.*
*CATALOGUE : simple catalogue de la disquette pour faciliter les manœuvres.*
*Nota : pour COPIEUR, FORMATEUR et CATALOGUE, lorsque le message défilant demande d'appuyer sur une touche, l'appui sur ESC provoque un retour au menu principal.*




### *Programme RSX | 208 et | 178*

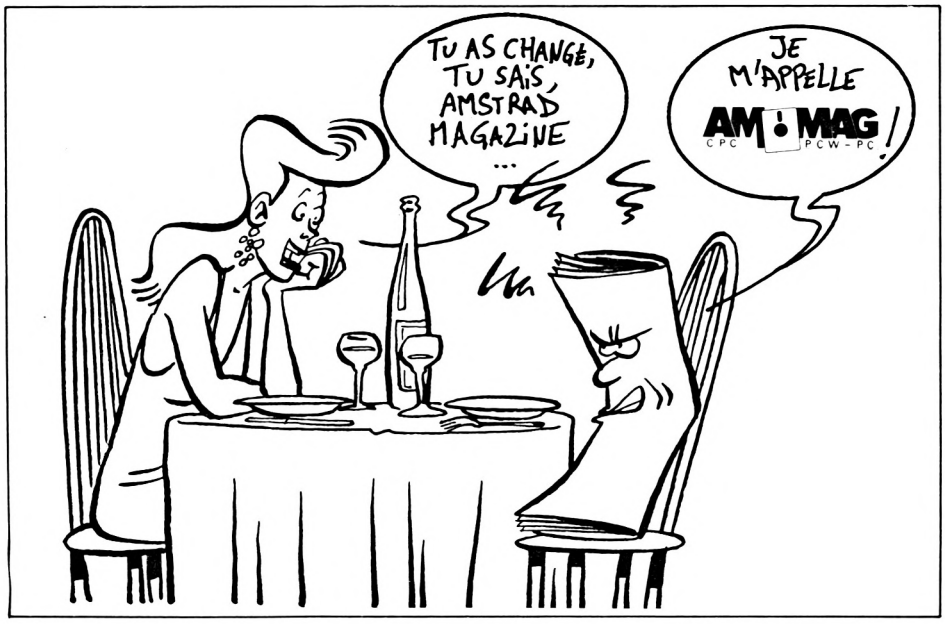
*Ce court programme Basic (à sauver par exemple, sous le nom "208, RSX"), charge en mémoire (après vérification) le langage machine présent dans les lignes de DATA et rend disponible les commandes | 208 et | 178 destinées à conformer la RAM disque au format de la disquette sur laquelle vous voulez lire ou écrire.*
*Exemple : vous avez, en début de travail, chargé les RSX et confectionné un programme "TRUC.BAS" que vous désirez sauver sur disquette au format | 208 Ko, faites : | 208 : SAVE" TRUC"*
*Le tour est joué.*
*Attention : si vous sauvegardez sur une disquette 208 Ko en oubliant le "| 208", le fichier sera sauvé, mais vous ne pourrez remplir complètement la disquette.*

***Amsteph***

```
9000:CD 00 BB CD 03 BB 3E 02:E3
9008:CD 0E BC 3E 00 06 00 0E:81
9010:00 CD 32 BC 3E 01 06 1A:BA
9018:48 CD 32 BC 06 00 0E 00:BF
9020:CD 38 BC 11 00 00 01 7F:02
9028:02 21 00 00 CD 5F BC 11:D4
9030:00 00 01 7F 02 21 C7 00:2A
9038:CD 5F BC 11 00 00 21 00:E2
9040:00 01 C7 00 CD 62 BC 11:94
9048:7F 02 21 00 00 01 C7 00:42
9050:CD 62 BC CD 54 BB 21 C4:8C
9058:91 CD E3 90 26 01 16 4E:44
9060:2E 01 1E 16 CD 66 BB 21:62
9068:3D 92 CD E3 90 21 12 93:CD
9070:CD E3 90 CD 8B 90 CD 5A:4F
9078:BB CD 19 BD FE 31 CA CE:2D
9080:90 FE 32 CA 5B 91 FE 33:B7
9088:CA A0 90 CD 81 BB CD 06:EE
9090:BB CD 84 BB FE 31 C8 FE:DC
9098:32 C8 FE 33 C8 C3 8B 90:F9
90A0:CD 6C BB 21 1F 92 CD E3:A6
90A8:90 21 B6 92 CD E3 90 CD:3E
90B0:ED 90 21 CF 92 CD E3 90:7F
90B8:11 00 80 CD 9B BC 3E 0A:45
90C0:CD 5A BB 3E 0A CD 5A BB:5C
90C8:CD ED 90 C3 00 90 CD 6C:2E
90D0:BB 21 D3 91 CD E3 90 21:01
90D8:66 93 CD E3 90 CD ED 90:EB
90E0:C3 13 95 7E FE 5F C8 CD:4B
90E8:5A BB 23 18 F6 E1 22 44:05
90F0:91 21 92 91 22 42 91 06:50
90F8:30 C5 CD 19 BD CD 16 91:94
9100:3E 2F CD 1E BB C2 46 91:3D
9108:3E 42 CD 1E BB C2 00 90:11
9110:C1 10 E6 18 DC C9 3E 08:5B
9118:21 92 C6 11 91 C6 01 4E:D9
9120:00 ED B0 01 B2 07 09 E5:F6
9128:D1 1B 3D 20 F1 2A 42 91:F0
9130:23 22 42 91 26 4E 2E 15:90
9138:CD 75 BB 2A 42 91 7E C3:04
9140:5A BB 00 00 00 00 2A 44:54
9148:91 E5 26 01 2E 15 CD 75:FB
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN




```
9150:BB 06 4E 3E 20 CD 5A BB:30
9158:10 FB C9 CD 6C BB 21 F7:C9
9160:91 CD E3 90 21 75 92 CD:B7
9168:E3 90 CD ED 90 21 D4 92:3D
9170:CD E3 90 CD 2B 99 21 9A:8D
9178:92 CD E3 90 CD 81 BB CD:B1
9180:06 BB CD 84 BB F6 20 FE:F2
9188:6F 28 D0 FE 6E 20 F0 C3:BF
9190:00 90 2E 2E 2E 2E 2E 2E:C5
9198:20 20 41 50 50 55 59 45:3D
91A0:52 20 53 55 52 20 20 3C:19
91A8:20 45 53 50 41 43 45 20:2A
91B0:3E 20 20 50 4F 55 52 20:25
91B8:43 4F 4E 54 49 4E 55 45:AE
91C0:52 20 20 00 1F 46 18 A4:04
91C8:20 41 4D 53 54 45 50 48:8B
91D0:20 5F 00 1F 18 01 18 20:50
91D8:20 20 43 20 4F 20 50 20:EB
91E0:49 20 45 20 55 20 52 20:26
91E8:20 20 32 20 30 20 38 20:B3
91F0:4B 20 20 20 18 5F 00 1F:C2
91F8:15 01 18 20 20 20 46 20:7D
9200:4F 20 52 20 4D 20 41 20:41
9208:54 20 45 20 55 20 52 20:5A
9210:20 20 32 20 30 20 38 20:DC
9218:4B 20 20 20 18 5F 00 1F:EB
9220:1A 01 18 20 20 20 43 20:A8
9228:41 20 54 20 41 20 4C 20:5C
9230:4F 20 47 20 55 20 45 20:72
9238:20 20 18 5F 00 1F 0F 01:B0
9240:18 20 20 20 55 20 54 20:33
9248:49 20 4C 20 49 20 54 20:8C
9250:41 20 49 20 52 20 45 20:83
9258:20 20 46 20 4F 20 52 20:71
9260:4D 20 41 20 54 20 20 20:74
9268:32 20 30 20 38 20 4B 20:5F
9270:20 20 18 5F 00 1F 01 04:DD
9278:2D 20 49 4E 53 45 52 45:1D
9280:5A 20 44 49 53 51 55 45:57
9288:20 41 20 46 4F 52 4D 41:10
9290:54 45 52 20 2E 2E 2E 20:D7
9298:5F 00 1F 01 09 2D 20 41:40
92A0:55 54 52 45 20 44 49 53:72
92A8:51 55 45 20 28 4F 2F 4E:39
92B0:29 20 3A 20 5F 00 1F 01:64
92B8:03 2D 20 49 4E 53 45 52:1B
92C0:45 5A 20 44 49 53 51 55:97
92C8:45 20 2E 2E 2E 5F 00 1F:C7
92D0:01 04 5F 00 1F 01 06 2D:19
92D8:20 46 4F 52 4D 41 54 41:94
92E0:47 45 20 50 49 53 54 45:A3
92E8:20 3A 20 5F 00 C5 78 D6:66
92F0:2A ED 44 06 00 04 D6 0A:C7
92F8:F2 F5 92 05 C6 0A 4F 78:9F
9300:C6 30 CD 5A BB 79 C6 30:DA
9308:CD 5A BB 3E 15 CD 6F BB:C7
9310:C1 C9 1F 1E 07 2D 20 31:EF
9318:20 2D 20 20 43 4F 50 49:63
9320:45 55 52 20 20 20 3A 1F:58
9328:1E 08 2D 20 32 20 2D 20:CD
9330:20 46 4F 52 4D 41 54 45:F1
9338:55 52 20 3A 1F 1E 09 2D:3F
9340:20 33 20 2D 20 20 43 41:37
9348:54 41 4C 4F 47 55 45 20:0C
9350:3A 1F 1E 0C 2D 20 56 4F:58
9358:54 52 45 20 43 48 4F 49:19
9360:58 20 3A 20 5F 00 1F 01:44
9368:04 41 54 54 45 4E 54 49:18
9370:4F 4E 20 3A 20 4C 61 20:E7
9378:6C 6F 69 20 38 35 2D 36:3F
9380:30 30 2C 74 69 74 72 65:C7
9388:20 56 2C 61 72 74 69 63:D0
9390:6C 65 20 34 37 20 64 75:78
9398:20 33 20 6A 75 69 6C 6C:BE
93A0:65 74 20 31 39 38 35 2C:2F
93A8:6E 27 61 75 74 6F 72 69:64
93B0:73 65 20 0D 0A 1F 0D 05:83
93B8:71 75 27 75 6E 65 20 63:23
93C0:6F 70 69 65 20 64 65 20:09
93C8:73 61 75 76 65 67 61 72:B9
93D0:64 65 20 72 65 73 65 72:6D
93D8:76 65 65 20 61 20 76 6F:31
93E0:74 72 65 20 75 73 61 67:8E
93E8:65 20 70 65 72 73 6F 6E:97
93F0:6E 65 6C 2E 2E 2E 1F 01:6C
93F8:08 52 45 4D 41 52 51 55:B0
9400:45 53 20 3A 20 43 65 20:6E
9408:63 6F 70 69 65 75 72 20:B3
9410:76 6F 75 73 20 70 65 72:D8
9418:6D 65 74 20 64 65 20 74:6F
9420:72 61 6E 73 66 65 72 65:0A
9428:72 20 64 65 73 20 66 69:79
9430:63 68 69 65 72 73 20 65:C7
9438:6E 74 72 65 20 6C 65 20:96
9440:66 6F 72 6D 61 74 1F 0D:89
9448:09 44 41 54 41 20 31 37:87
9450:38 20 4B 6F 20 65 74 20:0F
9458:6C 65 20 66 6F 72 6D 61:F2
9460:74 20 53 50 45 43 49 41:3D
9468:4C 20 44 41 54 41 20 32:D4
9470:30 38 20 4B 6F 2E 1F 0D:A0
9478:0A 4C 61 20 6C 6F 6E 67:93
9480:75 65 75 72 20 64 65 20:DE
9488:63 65 73 20 66 69 63 68:11
9490:69 65 72 73 20 70 65 75:41
9498:74 20 61 74 74 65 69 6E:45
94A0:64 72 65 20 34 32 20 4B:60
94A8:6F 2E 1F 0D 0B 43 65 20:D8
94B0:6E 27 65 73 74 20 70 61:16
94B8:73 20 75 6E 20 22 64 65:CD
94C0:70 6C 6F 6D 62 65 75 72:BA
94C8:22 2E 43 65 72 74 61 69:04
94D0:6E 73 20 66 69 63 68 69:68
94D8:65 72 73 20 70 72 6F 74:9B
94E0:65 67 65 73 20 6E 65 20:2B
94E8:73 65 72 6F 6E 74 20 1F:56
94F0:0D 0C 70 61 73 20 74 72:E7
94F8:61 6E 73 66 65 72 65 73:E3
9500:20 63 6F 72 72 65 63 74:A7
9508:65 6D 65 6E 74 2E 1F 4E:51
9510:14 5F 00 21 00 A7 11 00:F1
9518:AC 01 AF 04 ED B0 3E AD:95
9520:32 79 BC 32 85 BC 32 7C:3D
9528:BC 32 8E BC 32 9A BC 32:AF
9530:91 BC 32 9D BC 32 88 BC:13
9538:32 8B BC 32 94 BC 32 97:91
9540:BC 32 43 BE 32 1B AE 32:F1
9548:1D AE 32 1F AE 3E AE 32:C5
9550:04 AC 32 19 AE 32 41 BE:BF
9558:32 63 BE 32 77 BE 3E AC:91
9560:32 7E BE 32 61 BE 97 32:7D
9568:00 A7 21 00 A7 11 01 A7:25
9570:01 AE 04 ED B0 21 83 95:8E
9578:11 E0 B0 01 A9 03 ED B0:F8
9580:CD E0 B0 C3 01 B2 4E 4F:85
9588:4D 20 44 55 20 46 49 43:15
9590:48 49 45 52 20 45 4E 20:20
9598:5F 20 00 45 4E 54 52 45:2A
95A0:45 20 3A 20 5F 00 53 4F:F5
95A8:52 54 49 45 20 3A 20 5F:4A
95B0:00 41 55 54 52 45 20 46:2C
95B8:49 43 48 00 45 52 20 44:1C
95C0:45 20 46 4F 52 4D 41 54:83
95C8:20 5F 00 44 49 46 46 45:3A
95D0:52 45 4E 54 20 28 4F 2F:64
95D8:4E 29 20 3A 20 5F 00 49:06
95E0:44 45 4E 54 49 51 55 45:D4
95E8:20 28 4F 2F 4E 29 20 3A:14
95F0:20 5F 00 2D 20 31 20 2D:CF
95F8:20 5F 00 2D 20 32 20 2D:D8
9600:20 5F 00 2D 20 33 20 2D:E2
9608:20 5F 00 43 4F 50 49 45:8D
9610:20 44 45 20 46 49 43 48:89
9618:49 45 52 20 3A 20 5F 00:67
9620:31 37 38 4B 20 56 45 52:AE
9628:53 20 32 30 38 4B 5F 00:75
9630:32 30 38 4B 20 56 45 52:B8
9638:53 20 31 37 38 4B 5F 00:8B
9640:32 30 38 4B 20 56 45 52:C8
9648:53 20 32 30 38 4B 5F 00:95
9650:56 4F 54 52 45 20 43 48:21
9658:4F 49 58 20 3A 20 5F 00:B7
9660:1F 14 02 5F 00 50 52 4F:7B
9668:43 45 44 55 52 45 20 44:1A
9670:45 20 54 52 41 4E 53 46:39
9678:45 52 54 20 5F 00 00 00:78
9680:00 00 00 00 00 00 00 00:16
9688:00 00 44 49 53 51 55 45:E9
9690:20 53 00 4F 55 52 43 45:17
9698:20 5F 00 00 00 00 00 00:AD
96A0:00 00 00 00 CD 6C BB CD:F7
96A8:12 B4 21 50 B1 CD F1 B3:97
96B0:21 68 B1 CD F1 B3 21 7D:8F
96B8:B1 CD F1 B3 CD 12 B4 21:24
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

```
96C0:58 B1 CD F1 B3 21 68 B1:0A
96C8:CD F1 B3 21 8D B1 CD F1:EC
96D0:B3 CD 12 B4 21 60 B1 CD:AB
96D8:F1 B3 21 68 B1 CD F1 B3:BD
96E0:21 9D B1 CD F1 B3 CD 12:35
96E8:B4 CD 12 B4 21 AD B1 CD:11
96F0:F1 B3 CD 06 BB FE 31 CA:B1
96F8:64 B2 FE 32 CA 64 B2 FE:B2
9700:33 CA 64 B2 C3 4F B2 32:A0
9708:00 B2 3A 00 B2 FE 31 CA:36
9710:BE B2 FE 32 CA A6 B2 FE:67
9718:33 CA D6 B2 C3 01 B2 3E:E8
9720:24 32 90 AD 3E B3 32 95:02
9728:AD 3E 09 32 A0 AD 3E 00:70
9730:32 A8 AD C9 3E 28 32 90:3F
9738:AD 3E D1 32 95 AD 3E 0A:47
9740:32 A0 AD 3E FF 32 A8 AD:1A
9748:C9 CD 29 B4 21 8D B1 CD:7E
9750:F1 B3 CD 91 B2 CD 3C B4:58
9758:CD 7C B2 CD 40 B3 CD AC:23
9760:B3 CD 29 B4 21 7D B1 CD:70
9768:F1 B3 CD 7C B2 CD 3C B4:5B
9770:CD 91 B2 CD 40 B3 CD AC:50
9778:B3 CD 29 B4 21 9D B1 CD:A8
9780:F1 B3 CD 91 B2 C3 CA B2:0A
9788:CD 12 B4 21 E3 B0 CD F1:24
9790:B3 21 F8 B0 CD F1 B3 21:35
9798:DB B1 06 0C 36 00 23 10:36
97A0:FB 21 DB B1 CD FB B3 21:7B
97A8:F8 B1 71 41 21 DB B1 11:58
97B0:72 01 CD 77 BC DA 1B B3:62
97B8:CD EF B3 C3 E5 B2 32 F9:43
97C0:B1 7A FE C0 20 08 3E FF:A5
97C8:32 88 B4 11 00 60 ED 53:7E
97D0:FA B1 ED 43 FE B1 2A FA:15
97D8:B1 CD 83 BC 22 FC B1 CD:C8
97E0:7A BC C9 CD 12 B4 21 E3:0D
97E8:B0 CD F1 B3 21 03 B1 CD:42
97F0:F1 B3 21 DB B1 CD FB B3:53
97F8:79 FE 00 28 41 21 F8 B1:39
9800:71 3A F8 B1 47 21 DB B1:E0
9808:11 72 01 CD 8C BC DA 74:87
9810:B3 CD EF B3 C3 40 B3 3A:BA
9818:88 B4 FE FF CC 52 B4 ED:A8
9820:4B FC B1 2A FA B1 ED 5B:CD
9828:FE B1 3A F9 B1 CB 87 CD:72
9830:98 BC CD 8F BC 3A 88 B4:AA
9838:FE FF CC 75 B4 C9 3A F8:BD
9840:B1 47 21 DB B1 7E CD 5A:22
9848:BB 23 10 F9 C3 5E B3 CD:68
9850:12 B4 21 0E B1 CD F1 B3:FF
9858:21 3C B1 CD F1 B3 CD 06:42
9860:BB CD 5A BB F6 20 FE 6F:18
9868:CA 67 B2 FE 6E C2 AC B3:70
9870:CD 12 B4 21 0E B1 CD F1:39
9878:B3 21 28 B1 CD F1 B3 CD:FB
9880:06 BB CD 5A BB F6 20 FE:CF
9888:6F CA 01 B2 FE 6E C2 CD:07
9890:B3 C7 37 C9 7E FE 5F C8:45
9898:CD 5A BB 23 18 F6 0E 00:51
98A0:06 0D CD 06 BB FE 0D C8:AC
98A8:FE FC CA 01 B2 0C CD 5A:EA
98B0:BB 77 23 10 ED CD 78 BB:9A
98B8:26 01 2C CD 75 BB C9 CD:36
98C0:12 B4 CD 12 B4 11 00 40:02
98C8:CD 9B BC C9 CD 6C BB CD:0E
98D0:12 B4 21 BD B1 CD F1 B3:2E
98D8:21 C2 B1 CD F1 B3 C9 CD:0B
98E0:12 B4 CD 12 B4 21 E7 B1:8A
98E8:CD F1 B3 CD 06 BB CD 1C:68
98F0:B4 CD E5 B2 C9 21 00 C0:4A
98F8:11 40 00 01 00 40 ED B0:BF
9900:CD 6C BB 21 00 60 11 00:1F
9908:C0 01 00 40 ED B0 2A FA:63
9910:B1 3E C0 67 22 FA B1 C9:55
9918:97 32 88 B4 21 40 00 11:28
9920:00 C0 01 00 40 ED B0 CD:24
```




```
9928:6C BB C9 CD 39 99 CD 53:70
9930:99 CD 86 99 97 32 A8 A8:67
9938:C9 3E 28 32 90 A8 3E D1:79
9940:32 95 A8 3E 0A 32 A0 A8:0A
9948:3E 26 32 A2 A8 3E FF 32:30
9950:A8 A8 C9 21 C8 99 06 0A:94
9958:97 77 23 23 23 23 10 F8:93
9960:06 2A C5 1E 00 3A C8 99:A7
9968:57 0E C1 21 C8 99 DF C5:4D
9970:99 06 0A 21 C8 99 7E 3C:EE
9978:77 23 23 23 23 10 F7 C1:DC
9980:CD ED 92 10 DD C9 CD F0:D8
9988:99 21 C1 99 CD D4 BC D0:62
9990:22 C2 99 79 32 C4 99 1E:CC
9998:00 16 00 0E C1 21 EE 9A:BF
99A0:DF C2 99 CD 0E 9A 21 C1:CA
99A8:99 CD D4 BC D0 22 C2 99:B4
```

```
99B0:79 32 C4 99 1E 00 16 00:85
99B8:0E C5 21 EE 9A DF C2 99:07
99C0:C9 85 00 00 00 52 C6 07:C6
99C8:00 00 C1 02 00 00 C3 02:E9
99D0:00 00 C5 02 00 00 C7 02:F9
99D8:00 00 C9 02 00 00 C2 02:00
99E0:00 00 C4 02 00 00 C6 02:07
99E8:00 00 C8 02 00 00 CA 02:17
99F0:21 25 9A 01 14 00 11 EE:7D
99F8:9A ED B0 06 0C 97 12 13:96
9A00:10 FB 62 6B 3E E5 12 13:BA
9A08:01 DF 01 ED B0 C9 21 39:43
9A10:9A 01 B5 00 11 EE 9A ED:80
9A18:B0 62 6B 3E FF 12 13 01:92
9A20:4A 00 ED B0 C9 00 43 41:EE
9A28:54 20 20 20 20 20 42 41:39
9A30:53 00 00 00 02 02 00 00:21
9A38:00 00 43 41 54 20 20 20:0A
9A40:20 20 42 41 53 00 00 00:F0
9A48:00 00 00 00 00 00 70 01:53
9A50:00 34 00 00 00 00 00 00:1E
9A58:00 00 00 00 00 00 00 00:F2
9A60:00 00 00 00 00 00 00 00:FA
9A68:00 00 00 00 00 00 00 00:02
9A70:00 00 00 00 00 00 00 00:0A
9A78:00 34 00 00 27 03 32 00:A2
9A80:0A 00 AD 20 0F 01 BE 20:DF
9A88:1C 90 A8 2C 1C 28 00 01:E7
9A90:BE 20 1C 95 A8 2C 1C D1:7A
9A98:00 01 BE 20 1C A0 A8 2C:A1
9AA0:1C A0 00 01 BE 20 1C A8:99
9AA8:A8 2C 1C FF 00 01 84 00:B6
9AB0:00 00 1A FF FF FF FF FF:5F
9AB8:FF 32 00 0A 00 AD 20 0F:69
9AC0:01 BE 20 1C 90 A8 2C 1C:D5
9AC8:28 00 01 BE 20 1C 95 A8:C2
9AD0:2C 1C D1 00 01 BE 20 1C:7E
9AD8:A0 A8 2C 1C 0A 00 01 BE:CB
9AE0:20 1C A8 A8 2C 1C FF 00:4D
9AE8:00 00 00 00 00 00 00 00:82
9AF0:00 00 00 00 00 00 00 00:8A
```

```
10 MODE 2:INK 0,1:BORDER 1:INK 1,24:PEN 1:R
ESTORE 80:AD=&A600:MEMORY &A5FF
20 FOR NL=80 TO 150 STEP 10:S=0
30 FOR R=1 TO 8
40 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE AD,A:AD=AD+1:
S=S+A:NEXT
50 READ A$:A=VAL("&"+A$):IF A<>S THEN PRINT
 CHR$(7),"-> ERREUR DE DATAS EN LIGNE :";NL
:END
60 NEXT NL
70 CALL &A600:PRINT"** RSX INSTALLEES : |20
8 et |178":|178:NEW
80 DATA 21,09,A6,01,0D,A6,CD,D1,322
90 DATA BC,00,00,00,00,15,A6,C3,23A
100 DATA 1C,A6,C3,36,A6,32,30,B8,37B
110 DATA 31,37,B8,00,3E,28,32,90,248
120 DATA A8,3E,D1,32,95,A8,3E,0A,36E
130 DATA 32,A0,A8,3E,26,32,A2,A8,35A
140 DATA 3E,FF,32,A8,A8,C9,97,32,451
150 DATA A8,A8,C9,00,00,00,00,00,219
```



DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# ENFIN UN SERVEUR COMPLETEMENT MICRO !

QUAND LA MICRO DEVIENT TRISTE... QUAND LES BUGS VOUS RONGENT... QUAND LE TURBIN VOUS MINE... QUAND LES BITS SE BATTENT... QUAND VOTRE TETE S'ENTETE... QUAND VOS OCTETS HOQUETTENT... QUAND VOS SPOOLS ONT DES DENTS... QUAND VOTRE CLAVIER S'ENCLAVE... QUAND LES LOGICIELS SE COUVRENT... QUAND LES

QUAND LE HARD SE

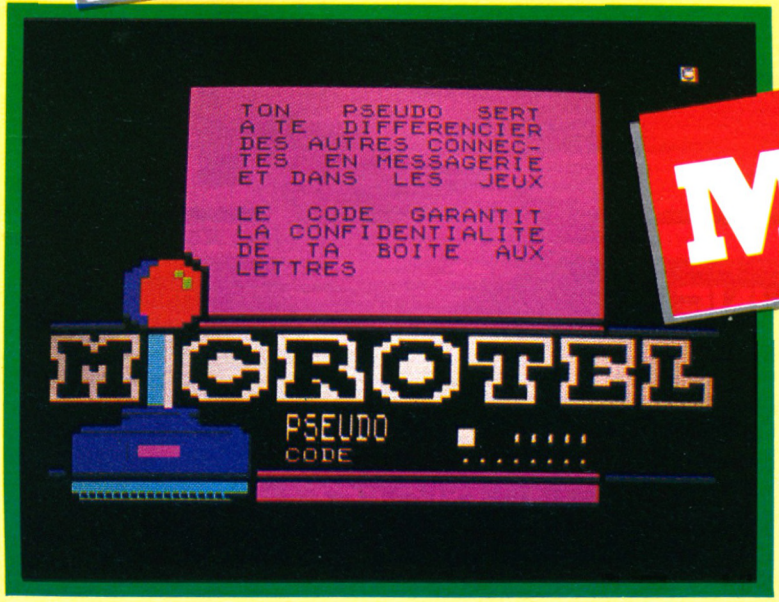
ARCADES SOURCILLE

SOFTS SONT TROP DU

QUAND BAT CERES




**36.15**




**MICROTEL**

**JEUX... DES INFOS**
**T... DES BIDOUILLES**
**DES MESSAGERIES...**
**DE... ET BIENTOT LE**
**TELECHARGEMENT**

# 4 AS

ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION




UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES

**AMSTRAD**

DIGITAL
INTEGRATION

# DU NOUVEAU POUR LES MICROVORES




**BUBBLE BOBBLE**

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontozores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le Baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

**AMSTRAD DK ET K7 - COMMODORE DK ET K7 - ATARI ST : DE 89 F A 199 F TTC***
© **FIREBIRD GOLD**

**SIDEWIZE**

Une lutte sans merci pour empêcher l'invasion de votre planète dont vous êtes l'unique survivant.
Un graphisme superbe qui vous fera découvrir des êtres étranges venus de mondes différents ainsi que des paysages magnifiques. Action et merveilleux, un cocktail qui vous promet de très agréables moments.

**COMMODORE K7 ET DK : DE 89 F A 129 F TTC* ©FIREBIRD GOLD.**

**SCARY MONSTERS**

Vous avez rendez-vous avec... Dracula et Frankenstein. Entrez dans le monde terrifiant de ces monstres légendaires et devenez l'hôte opportun de demeures hantées par des esprits démoniaques, des zombies, des mutants... A donner froid dans le dos... Votre survie dépendra de leur destruction.

**COMMODORE K7 ET DK : DE 79 F A 129 F TTC* ©FIREBIRD GOLD.**

**STAR TREK**

Retrouvez dans ce jeu, les héros du fameux film STAR TREK : Kirk, Spock et le reste de l'équipage du vaisseau Enterprise. Une rebellion de grande envergure menace la Fédération : vous avez 5 ans pour rétablir la paix dans l'univers.

**AMSTRAD DK ET K7 - ATARI ST - COMMODORE K7 ET DK - IBM - SPECTRUM K7 : DE 129 F A 249 F TTC* ©FIREBIRD GOLD.**

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

FIREBIRD

DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET
Cedex.

# DANS UN UNIVERS VASTE ET EN EXPANSION, LE DEFI EST DE SURVIVRE

CAPCOM

# SIDE ARMS

**Une expérience unique pour des astronautes de galeries prêts à tirer pour rien ...**



Le tyrannique Bozon veut détruire la terre. Seuls le Lieutenant Henri et le sergent Sanders peuvent se battre avec les attaquants extra-terrestres. Ils forcent le passage du gigantesque empire sous-terrain pour faire face à l'arme ultime de Bozon: "Le Sentipet Blindé Mobile". Un "feu à volonté" classique combiné avec de brilliants graphismes et une mise à l'épreuve des réflexes.

CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM
CASSETTE

GO!

GO! (France) S.A.R.L. BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel. (16) 93 427144.

# CHASSE A L'HOMME

Est-il ô combien excitant pour un chasseur d'avoir un homme pour gibier ! Rassurez-vous, grâce à ce programme la perversité d'un tel plaisir ne porte pas forcément à conséquence et la morale est sauve...
Soit deux joueurs, un "chasseur" et un "prisonnier" à l'intérieur d'un labyrinthe en 3 dimensions. Le prisonnier tente éperdument de trouver la sortie, avant d'être découvert et tué par le chasseur. Chaque belligérant dispose d'une fenêtre dans laquelle il évolue en temps réel. Outre la direction suivie par chacun, l'ordinateur indique au prisonnier : combien de pas le séparent de la sortie et au chasseur : combien de pas l'éloignent du prisonnier.

Prisonnier et chasseur peuvent utiliser respectivement le joystick et les touches fléchées (haut, droite, gauche), ou bien les touches E (haut), S (gauche), F (droite) et les touches fléchées. Le tir du chasseur s'effectue par l'appui simultané sur flèche bas/petit ENTER.

***Olivier Riche***

```
1 REM CHASSE A L'HOMME / AMSTRAD CP [3471]
C 464-664-6128 / OLIVIER RICHE / AV
RIL 1987
2 DEFINT A-Z:SYMBOL AFTER 243:SYMBO [12555]
L 255,0,0,0,0,8,16,0,0:SYMBOL 254,0
,0,0,0,0,16,8,4:DIM LAB(25,20):DIM
LAB2(25,20):DIM MAZ(11):FOR L=0 TO
20:FOR C=0 TO 25:READ LAB(C,L):LAB2
(C,L)=LAB(C,L):NEXT C:NEXT L:SYMBOL
 252,15,60,60,15,0,60,15,0
3 SYMBOL 244,0,7,24,32,32,64,64,64: [12780]
SYMBOL 245,0,224,24,4,4,2,2,2:SYMBO
L 246,2,2,2,4,4,24,224,0:SYMBOL 247
,64,64,64,32,32,24,7,0 :SYMBOL 253,
240,60,0,240,60,60,240,0:MAJ$=CHR$(
252)+CHR$(253):B$=CHR$(244)+CHR$(24
5):C$=CHR$(247)+CHR$(246)
4 MODE 2:INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0: [10376]
PAPER 0:PEN 1:FOR C=2 TO 31:LOCATE
C,1:PRINT CHR$(143):LOCATE C,16:PRI
NT CHR$(143):NEXT:FOR L=1 TO 16:LOC
ATE 2,L:PRINT CHR$(143):LOCATE 31,L
:PRINT CHR$(143):NEXT
5 FOR C=50 TO 79:LOCATE C,1:PRINT C [10544]
HR$(143):LOCATE C,16:PRINT CHR$(143
):NEXT:FOR L=1 TO 16:LOCATE 50,L:PR
INT CHR$(143):LOCATE 79,L:PRINT CHR
$(143):NEXT
6 WINDOW 36,45,3,9:PAPER 1:PEN 0:CL [2741]
S
7 LOCATE 3,2:PRINT "CHASSE":LOCATE  [16984]
6,4:PRINT "a":LOCATE 3,6:PRINT "l'H
OMME":WINDOW 1,80,1,25:FOR C=35 TO
46:LOCATE C,2:PRINT CHR$(207):LOCAT
E C,10:PRINT CHR$(207):NEXT C:FOR L
=2 TO 10:LOCATE 35,L:PRINT CHR$(207
):LOCATE 46,L:PRINT CHR$(207):NEXT
L
8 LOCATE 41,5:PRINT CHR$(254):TIR=0 [3487]
:DIRECTION=0
9 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 35,12:PRINT  [14951]
"Olivier RICHE":LOCATE 47,11:PRINT
CHR$(255):LOCATE 39,14:PRINT "1987"
:LOCATE 11,1:PAPER 1:PEN 0:PRINT "
PRISONNIER ":LOCATE 60,1:PRINT " CH
ASSEUR ":PAPER 0:PEN 1
10 FOR F=1 TO INT(RND*10)+1:NEXT F: [3558]
PROUT=INT(RND*3)+1:ON PROUT GOTO 13
,15,11
11 C1=INT(RND*24)+1:L1=INT(RND*19)+ [9211]
1:IF LAB(C1,L1)=1 THEN 11 ELSE LAB2
(1,0)=5:C5=1:L5=0:DIREC=1:LAB2(C1,L
1)=3:GOTO 12
12 C2=INT(RND*24)+1:L2=INT(RND*19)+ [7674]
1:IF LAB(C2,L2)=1 OR LAB2(C2,L2)=3
OR C2-1+L2<25 THEN 12 ELSE LAB2(C2,
L2)=4:GOTO 17
13 C1=INT(RND*24)+1:L1=INT(RND*19)+ [9589]
1:IF LAB(C1,L1)=1 THEN 13 ELSE LAB2
(9,13)=5:C5=9:L5=13:DIREC=3:LAB2(C1
,L1)=3:GOTO 14
14 C2=INT(RND*24)+1:L2=INT(RND*19)+ [7658]
1:IF LAB(C2,L2)=1 OR LAB2(C2,L2)=3
OR ABS(C2-9)+ABS(L2-13)<25 THEN 14
ELSE LAB2(C2,L2)=4:GOTO 17
15 C1=INT(RND*24)+1:L1=INT(RND*19)+ [7963]
1:IF LAB(C1,L1)=1 THEN 15 ELSE LAB2
(14,16)=5:C5=14:L5=16:DIREC=3:LAB2(
C1,L1)=3:GOTO 16
16 C2=INT(RND*6)+19:L2=INT(RND*13)+ [7513]
1:IF LAB(C2,L2)=1 OR LAB2(C2,L2)=3
OR ABS(C2-14)+ABS(L2-16)<25 THEN 16
 ELSE LAB2(C2,L2)=4:GOTO 17
```




```
17 DIR1=INT(RND*4)+1:PERS=1:C=C1:L= [12535]
L1:DIR=DIR1:GOSUB 31:DIR2=INT(RND*4
)+1:PERS=2:C=C2:L=L2:DIR=DIR2:GOSUB
 31:LOCATE 1,19:PRINT "1 : PRISONNI
ER > JOYSTICK  et  CHASSEUR > CLAVI
ER":LOCATE 1,21:PRINT "2 : PRISONNI
ER et CHASSEUR > CLAVIER"
18 IF INKEY(13)=0 OR INKEY(64)=0 TH [9404]
EN CLAV=0:H2=72:D2=75:G2=74:H1=0:D1
=1:G1=8:T1=6:GOTO 19 ELSE IF INKEY(
14)=0 OR INKEY(65)=0 THEN CLAV=1:H2
=58:G2=60:D2=53:H1=0:D1=1:G1=8:T1=6
:GOTO 19 ELSE 18
19 LOCATE 1,19:PRINT STRING$(60," " [14310]
):LOCATE 1,21:PRINT STRING$(60," ")
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# CHASSE A L'HOMME

```
:LOCATE 3,18:PRINT "DISTANCE DE LA
SORTIE:    PAS":LOCATE 50,18:PRINT
"DISTANCE DU PRISONNIER:    PAS":GO
SUB 359:GOSUB 360:A$="DIRECTION SUI
VIE:":LOCATE 5,20:PRINT A$:LOCATE 5
3,20
20 PRINT A$:ON DIR2 GOTO 21,22,23,2 [2593]
4
21 LOCATE 23,20:PRINT "NORD  ":GOTO [1818]
 25
22 LOCATE 23,20:PRINT "EST   ":GOTO [2305]
 25
23 LOCATE 23,20:PRINT "SUD   ":GOTO [2267]
 25
24 LOCATE 23,20:PRINT "OUEST "       [1421]
25 ON DIR1 GOTO 26,27,28,29          [1208]
26 LOCATE 71,20:PRINT "NORD  ":GOTO [1716]
 30
27 LOCATE 71,20:PRINT "EST   ":GOTO [2082]
 30
28 LOCATE 71,20:PRINT "SUD   ":GOTO [1523]
 30
29 LOCATE 71,20:PRINT "OUEST "       [1472]
30 GOTO 139                          [394]
31 REM                               [272]
32 REM         REPRESENTATION  3D    [1015]
33 REM                               [272]
34 ON DIR GOTO 35,38,40,42           [1896]
35 MAZ(1)=LAB(C-1,L):MAZ(2)=LAB(C+1 [5138]
,L):MAZ(3)=LAB(C-1,L-1):MAZ(4)=LAB(
C,L-1):MAZ(5)=LAB(C+1,L-1)
36 IF L=1 THEN 44 ELSE MAZ(6)=LAB(C [5087]
-1,L-2):MAZ(7)=LAB(C,L-2):MAZ(8)=LA
B(C+1,L-2)
37 IF L=2 THEN 44 ELSE MAZ(9)=LAB(C [6097]
-1,L-3):MAZ(10)=LAB(C,L-3):MAZ(11)=
LAB(C+1,L-3):GOTO 44
38 MAZ(1)=LAB(C,L-1):MAZ(2)=LAB(C,L [7639]
+1):MAZ(3)=LAB(C+1,L-1):MAZ(4)=LAB(
C+1,L):MAZ(5)=LAB(C+1,L+1):IF C=24
THEN 44 ELSE MAZ(6)=LAB(C+2,L-1):MA
Z(7)=LAB(C+2,L):MAZ(8)=LAB(C+2,L+1)

39 IF C=23 THEN 44 ELSE MAZ(9)=LAB( [3757]
C+3,L-1):MAZ(10)=LAB(C+3,L):MAZ(11)
=LAB(C+3,L+1):GOTO 44
40 MAZ(1)=LAB(C+1,L):MAZ(2)=LAB(C-1 [10086]
,L):MAZ(3)=LAB(C+1,L+1):MAZ(4)=LAB(
C,L+1):MAZ(5)=LAB(C-1,L+1):IF L=19
THEN 44 ELSE MAZ(6)=LAB(C+1,L+2):MA
Z(7)=LAB(C,L+2):MAZ(8)=LAB(C-1,L+2)
41 IF L=18 THEN 44 ELSE MAZ(9)=LAB( [5189]
C+1,L+3):MAZ(10)=LAB(C,L+3):MAZ(11)
=LAB(C-1,L+3):GOTO 44
42 MAZ(1)=LAB(C,L+1):MAZ(2)=LAB(C,L [11667]
-1):MAZ(3)=LAB(C-1,L+1):MAZ(4)=LAB(
C-1,L):MAZ(5)=LAB(C-1,L-1):IF C=1 T
HEN 44 ELSE MAZ(6)=LAB(C-2,L+1):MAZ
(7)=LAB(C-2,L):MAZ(8)=LAB(C-2,L-1)
43 IF C=2 THEN 44 ELSE MAZ(9)=LAB(C [45961]
-3,L+1):MAZ(10)=LAB(C-3,L):MAZ(11)=
LAB(C-3,L-1)
44 IF PERS=2 THEN ORIGIN 16,160:WIN [7551]
DOW 3,30,2,15:CLS:WINDOW 1,80,1,25
ELSE ORIGIN 400,160:WINDOW 51,78,2,
15:CLS:WINDOW 1,80,1,25
45 IF MAZ(1)=1 THEN 46 ELSE GOTO 64 [1550]
46 GOSUB 70:IF MAZ(4)=1 THEN 47 ELS [2974]
E GOTO 48
47 GOSUB 113:IF MAZ(2)=1 THEN GOSUB [3967]
 73:RETURN ELSE GOSUB 119:RETURN
48 IF MAZ(2)=1 THEN GOSUB 73:GOTO 4 [2380]
9 ELSE GOSUB 86:GOTO 50
49 IF MAZ(5)=1 THEN GOSUB 83:GOTO 5 [2997]
0 ELSE GOTO 51
50 IF MAZ(3)=1 THEN GOSUB 77:GOTO 5 [2363]
2 ELSE GOTO 53
51 IF MAZ(3)=1 THEN GOSUB 77:GOTO 5 [2756]
5 ELSE GOTO 56
52 IF MAZ(7)=1 THEN GOSUB 125:RETUR [2722]
N ELSE GOTO 54
53 IF MAZ(7)=1 THEN GOSUB 125:GOSUB [3837]
 122:RETURN ELSE GOSUB 92:GOTO 58
54 IF MAZ(6)=1 THEN GOSUB 89:GOTO 5 [2131]
8 ELSE GOTO 57
55 IF MAZ(7)=1 THEN GOSUB 128:GOSUB [3383]
 125:RETURN ELSE GOSUB 98:GOTO 59
```




```
56 IF MAZ(7)=1 THEN GOSUB 122:GOSUB [4156]
 125:GOSUB 128:RETURN ELSE GOSUB 92
:GOSUB 98:GOTO 60
57 IF MAZ(8)=1 THEN GOSUB 95:GOTO 6 [1912]
1 ELSE GOTO 62
58 IF MAZ(8)=1 THEN GOSUB 95:GOTO 6 [2283]
0 ELSE GOTO 63
59 IF MAZ(6)=1 THEN GOSUB 89:GOTO 6 [1257]
0 ELSE GOTO 61
60 IF MAZ(10)=1 THEN GOSUB 134:RETU [4938]
RN ELSE GOSUB 107:GOSUB 101:RETURN
61 IF MAZ(10)=1 THEN GOSUB 134:GOSU [4027]
B 131:RETURN ELSE GOSUB 104:GOSUB 1
07:RETURN
62 IF MAZ(10)=1 THEN GOSUB 131:GOSU [4186]
B 134:GOSUB 137:RETURN ELSE GOSUB 1
04:GOSUB 110:RETURN
63 IF MAZ(10)=1 THEN GOSUB 134:GOSU [6211]
B 137:RETURN ELSE GOSUB 110:GOSUB 1
01:RETURN
64 IF MAZ(2)=1 THEN GOSUB 73:GOTO 6 [1777]
5 ELSE GOTO 66
65 IF MAZ(4)=1 THEN GOSUB 116:GOSUB [2509]
 113:RETURN ELSE GOTO 67
```



DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

```
66 IF MAZ(4)=1 THEN GOSUB 113:GOSUB [3653]
 116:GOSUB 119:RETURN ELSE GOSUB 80
:GOSUB 86:GOTO 52
67 IF MAZ(3)=1 THEN GOSUB 80:GOTO 6 [2774]
8 ELSE GOTO 55
68 IF MAZ(5)=1 THEN GOSUB 83:GOTO 5 [2640]
2 ELSE GOTO 55
69 REM                              [272]
70 REM DALLE 1                      [520]
71 PLOT 0,180:DRAW 38,144:DRAW 38,2 [1172]
8:DRAW 0,0
72 RETURN                           [555]
73 REM DALLE 2                      [515]
74 PLOT 223,180:DRAW 185,144:DRAW 1 [1628]
85,28:DRAW 223,0
75 RETURN                           [555]
76 REM DALLE 3                      [518]
77 PLOT 38,144:DRAW 68,120:DRAW 68, [2281]
48:DRAW 38,28
78 RETURN                           [555]
79 REM DALLE 3'                     [617]
80 PLOT 38,144:DRAW 68,120:DRAW 68, [4740]
48:DRAW 38,28:DRAW 38,144:DRAW 0,14
4:PLOT 38,28:DRAW 0,28
81 RETURN                           [555]
82 REM DALLE 5                      [532]
83 PLOT 185,144:DRAW 155,120:DRAW 1 [3037]
55,48:DRAW 185,28
84 RETURN                           [555]
85 REM DALLE 5'                     [653]
86 PLOT 185,144:DRAW 155,120:DRAW 1 [6348]
55,48:DRAW 185,28:DRAW 185,144:DRAW
 223,144:PLOT 185,28:DRAW 223,28
87 RETURN                           [555]
88 REM DALLE 6                      [527]
89 PLOT 68,120:DRAW 92,100:DRAW 92, [1423]
66:DRAW 68,48
90 RETURN                           [555]
91 REM DALLE 6'                     [631]
92 PLOT 68,120:DRAW 92,100:DRAW 92, [3406]
66:DRAW 68,48:DRAW 68,120:DRAW 38,1
20:PLOT 68,48:DRAW 38,48
93 RETURN                           [555]
94 REM DALLE 8                      [509]
95 PLOT 155,120:DRAW 131,100:DRAW 1 [2149]
31,66:DRAW 155,48
96 RETURN                           [555]
97 REM DALLE 8'                     [476]
98 PLOT 155,120:DRAW 131,100:DRAW 1 [4538]
31,66:DRAW 155,48:DRAW 155,120:DRAW
 185,120:PLOT 155,48:DRAW 185,48
99 RETURN                           [555]
100 REM DALLE 9                     [512]
101 PLOT 92,100:DRAW 112,80:DRAW 92 [1503]
,66
102 RETURN                          [555]
103 REM DALLE 9'                    [629]
104 PLOT 92,100:DRAW 112,80:DRAW 92 [4716]
,66:DRAW 92,100:DRAW 68,100:PLOT 92
,66:DRAW 68,66
105 RETURN                          [555]
106 REM DALLE 11                    [675]
107 PLOT 131,100:DRAW 112,80:DRAW 1 [1085]
31,66
108 RETURN                          [555]
109 REM DALLE 11'                   [560]
110 PLOT 131,100:DRAW 112,80:DRAW 1 [3701]
31,66:DRAW 131,100:DRAW 155,100:PLO
T 131,66:DRAW 155,66
111 RETURN                          [555]
112 REM DALLE CARREE 4              [573]
113 PLOT 38,144:DRAW 185,144:DRAW 1 [3792]
85,28:DRAW 38,28:DRAW 38,144
114 RETURN                          [555]
115 REM DALLE CARREE 3              [570]
116 PLOT 0,28:DRAW 38,28:DRAW 38,14 [1197]
4:DRAW 0,144
117 RETURN                          [555]
118 REM DALLE CARRE 5               [704]
119 PLOT 223,28:DRAW 185,28:DRAW 18 [2490]
5,144:DRAW 223,144
120 RETURN                          [555]
121 REM DALLE CARREE 6              [579]
122 PLOT 38,48:DRAW 68,48:DRAW 68,1 [2082]
20:DRAW 38,120
123 RETURN                          [555]
124 REM DALLE CARREE 7              [582]
125 PLOT 68,120:DRAW 155,120:DRAW 1 [3320]
55,48:DRAW 68,48:DRAW 68,120
126 RETURN                          [555]
127 REM DALLE CARREE 8              [585]
128 PLOT 185,48:DRAW 155,48:DRAW 15 [1778]
5,120:DRAW 185,120
129 RETURN                          [555]
130 REM DALLE CARREE 9              [588]
131 PLOT 68,66:DRAW 92,66:DRAW 92,1 [2317]
00:DRAW 68,100
132 RETURN                          [555]
133 REM DALLE CARREE 10             [568]
134 PLOT 92,66:DRAW 131,66:DRAW 131 [2271]
,100:DRAW 92,100:DRAW 92,66
135 RETURN                          [555]
136 REM DALLE CARREE 11             [571]
137 PLOT 155,66:DRAW 131,66:DRAW 13 [3665]
1,100:DRAW 155,100
138 RETURN                          [555]
139 IF INKEY(H1)=0 THEN 145         [1128]
140 IF INKEY(G1)=0 THEN 150         [761]
141 IF INKEY(D1)=0 THEN 151         [1101]
142 IF INKEY(T1)=0 THEN 156         [1695]
143 GOSUB 162:IF TIR=1 THEN GOSUB 3 [2830]
04:GOTO 205 ELSE GOTO 205
144 C=C1:L=L1:DIR=DIR1:PERS=1:GOSUB [5084]
 31:GOSUB 162:IF TIR=1 THEN GOSUB 3
04:GOTO 205 ELSE GOTO 205
145 ON DIR1 GOTO 146,147,148,149    [1511]
146 IF LAB(C1,L1-1)=1 OR LAB2(C1,L1 [5793]
-1)>1 THEN 205 ELSE LAB2(C1,L1)=0:L
1=L1-1:LAB2(C1,L1)=3:GOSUB 360:GOTO
 144
147 IF LAB(C1+1,L1)=1 OR LAB2(C1+1, [5237]
L1)>1 THEN 205 ELSE LAB2(C1,L1)=0:C
1=C1+1:LAB2(C1,L1)=3:GOSUB 360:GOTO
 144
148 IF LAB(C1,L1+1)=1 OR LAB2(C1,L1 [5045]
+1)>1 THEN 205 ELSE LAB2(C1,L1)=0:L
1=L1+1:LAB2(C1,L1)=3:GOSUB 360:GOTO
 144
149 IF LAB(C1-1,L1)=1 OR LAB2(C1-1, [6436]
L1)>1 THEN 205 ELSE LAB2(C1,L1)=0:C
1=C1-1:LAB2(C1,L1)=3:GOSUB 360:GOTO
 144
150 ON DIR1 GOTO 154,155,152,153    [1325]
151 ON DIR1 GOTO 152,153,154,155    [1302]
152 DIR1=2:LOCATE 71,20:PRINT "EST  [2588]
 ":GOTO 144
153 DIR1=3:LOCATE 71,20:PRINT "SUD  [2029]
 ":GOTO 144
154 DIR1=4:LOCATE 71,20:PRINT "OUES [2605]
T ":GOTO 144
155 DIR1=1:LOCATE 71,20:PRINT "NORD [3062]
  ":GOTO 144
156 IF TIR=1 THEN 143               [728]
157 ON DIR1 GOTO 158,159,160,161    [1432]
158 IF LAB(C1,L1-1)=1 THEN 143 ELSE [5865]
```



EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# CHASSE A L'HOMME

```
 DIRECTION=1:SOUND 1,1000,20,7,0,0,
30:TIR=1:C3=C1:L3=L1:GOTO 143
159 IF LAB(C1+1,L1)=1 THEN 143 ELSE [4481]
 DIRECTION=2:SOUND 1,1000,20,7,0,0,
30:TIR=1:C3=C1:L3=L1:GOTO 143
160 IF LAB(C1,L1+1)=1 THEN 143 ELSE [5851]
 DIRECTION=3:SOUND 1,1000,20,7,0,0,
30:TIR=1:C3=C1:L3=L1:GOTO 143
161 IF LAB(C1-1,L1)=1 THEN 143 ELSE [5874]
 DIRECTION=4:SOUND 1,1000,20,7,0,0,
30:TIR=1:C3=C1:L3=L1:GOTO 143
162 ORIGIN 400,160:ON DIR1 GOTO 163 [2711]
,175,184,196
163 IF LAB2(C1,L1-1)>1 THEN 165 ELS [1106]
E 164
164 IF LAB2(C1,L1-1)=1 THEN RETURN  [4366]
ELSE LOCATE 64,13:PRINT " ":GOTO 16
7
165 IF LAB2(C1,L1-1)=4 THEN LOCATE  [3970]
64,13:PRINT CHR$(249):GOTO 167
166 IF LAB2(C1,L1-1)=5 AND DIREC=1  [8133]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 62,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN EL
SE RETURN
167 IF LAB2(C1,L1-2)>1 THEN 169 ELS [1658]
E 168
168 IF LAB2(C1,L1-2)=1 THEN RETURN  [3660]
ELSE LOCATE 65,12:PRINT " ":GOTO 17
1
169 IF LAB2(C1,L1-2)=4 THEN LOCATE  [2782]
65,12:PRINT CHR$(249):GOTO 171
170 IF LAB2(C1,L1-2)=5 AND DIREC=1  [5833]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 62,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN EL
SE RETURN
171 IF LAB2(C1,L1-3)>1 THEN 173 ELS [1799]
E 172
172 IF LAB2(C1,L1-3)=1 THEN RETURN  [6181]
ELSE LOCATE 65,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
173 IF LAB2(C1,L1-3)=4 THEN LOCATE  [3652]
65,11:PRINT CHR$(249):RETURN
174 IF LAB2(C1,L1-3)=5 AND DIREC=1  [8226]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 64,10:PRI
NT MAJ$:PAPER 0:PEN 1:RETURN ELSE R
ETURN
175 IF LAB2(C1+1,L1)>1 THEN 177 ELS [2260]
E 176
176 IF LAB2(C1+1,L1)=1 THEN RETURN  [3779]
ELSE LOCATE 64,13:PRINT " ":GOTO 17
8
177 IF LAB2(C1+1,L1)=4 THEN LOCATE  [4333]
64,13:PRINT CHR$(249):GOTO 178
178 IF LAB2(C1+2,L1)>1 THEN 180 ELS [2417]
E 179
179 IF LAB2(C1+2,L1)=1 THEN RETURN  [3347]
ELSE LOCATE 65,12:PRINT " ":GOTO 18
1
180 IF LAB2(C1+2,L1)=4 THEN LOCATE  [5191]
65,12:PRINT CHR$(249):GOTO 181
181 IF LAB2(C1+3,L1)>1 THEN 183 ELS [2724]
E 182
182 IF LAB2(C1+3,L1)=1 THEN RETURN  [4143]
ELSE LOCATE 65,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
183 IF LAB2(C1+3,L1)=4 THEN LOCATE  [3525]
65,11:PRINT CHR$(249):RETURN
184 IF LAB2(C1,L1+1)>1 THEN 186 ELS [2417]
E 185
185 IF LAB2(C1,L1+1)=1 THEN RETURN  [3809]
ELSE LOCATE 64,13:PRINT " ":GOTO 18
8
186 IF LAB2(C1,L1+1)=4 THEN LOCATE  [3430]
64,13:PRINT CHR$(249):GOTO 188
187 IF LAB2(C1,L1+1)=5 AND DIREC=3  [6825]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 62,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN
188 IF LAB2(C1,L1+2)>1 THEN 190 ELS [2324]
E 189
189 IF LAB2(C1,L1+2)=1 THEN RETURN  [4225]
ELSE LOCATE 65,12:PRINT " ":GOTO 19
2
190 IF LAB2(C1,L1+2)=4 THEN LOCATE  [3472]
65,12:PRINT CHR$(249):GOTO 192
191 IF LAB2(C1,L1+2)=5 AND DIREC=3  [6454]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 62,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN
192 IF LAB2(C1,L1+3)>1 THEN 194 ELS [1647]
E 193
193 IF LAB2(C1,L1+3)=1 THEN RETURN  [7042]
ELSE LOCATE 65,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
194 IF LAB2(C1,L1+3)=4 THEN LOCATE  [4207]
65,11:PRINT CHR$(249):RETURN
195 IF LAB2(C1,L1+3)=5 AND DIREC=3  [5380]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 64,10:PRI
NT MAJ$:PAPER 0:PEN 1:RETURN
196 IF LAB2(C1-1,L1)>1 THEN 198 ELS [2276]
E 197
197 IF LAB2(C1-1,L1)=1 THEN RETURN  [4607]
ELSE LOCATE 64,13:PRINT " ":GOTO 19
9
198 IF LAB2(C1-1,L1)=4 THEN LOCATE  [2525]
64,13:PRINT CHR$(249):GOTO 199
199 IF LAB2(C1-2,L1)>1 THEN 201 ELS [1394]
E 200
200 IF LAB2(C1-2,L1)=1 THEN RETURN  [4995]
ELSE LOCATE 65,12:PRINT " ":GOTO 20
2
201 IF LAB2(C1-2,L1)=4 THEN LOCATE  [3179]
65,12:PRINT CHR$(249):GOTO 202
202 IF LAB2(C1-3,L1)>1 THEN 204 ELS [1254]
E 203
203 IF LAB2(C1-3,L1)=1 THEN RETURN  [5580]
ELSE LOCATE 65,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
204 IF LAB2(C1-3,L1)=4 THEN LOCATE  [3700]
65,11:PRINT CHR$(249):RETURN
205 IF INKEY(H2)=0 THEN 210         [1098]
206 IF INKEY(G2)=0 THEN 220         [1004]
207 IF INKEY(D2)=0 THEN 221         [745]
208 GOSUB 226:IF TIR=1 THEN GOSUB 2 [5072]
87:GOSUB 304:GOTO 269 ELSE GOTO 269
209 C=C2:L=L2:DIR=DIR2:PERS=2:GOSUB [7709]
 31:GOSUB 226:IF TIR=1 THEN GOSUB 2
87:GOTO 269 ELSE GOTO 269
210 ON DIR2 GOTO 211,215,216,219    [970]
211 IF LAB(C2,L2-1)=1 AND LAB2(C2,L [2444]
2-1)<>5 OR LAB2(C2,L2-1)=3 THEN 139
212 IF LAB(C2,L2-1)=0 AND LAB2(C2,L [6212]
2-1)<>6 THEN LAB2(C2,L2)=0:L2=L2-1:
LAB2(C2,L2)=4:GOSUB 360:GOSUB 359:G
OTO 209
```



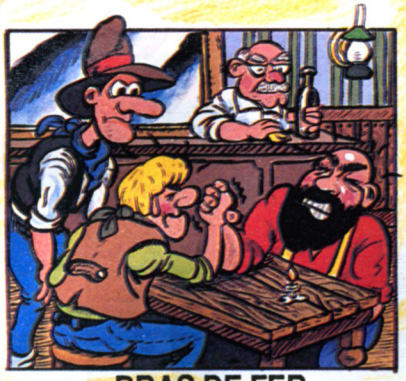
DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# WANTED !

1 ou 2 joueurs

## Greenhorns for

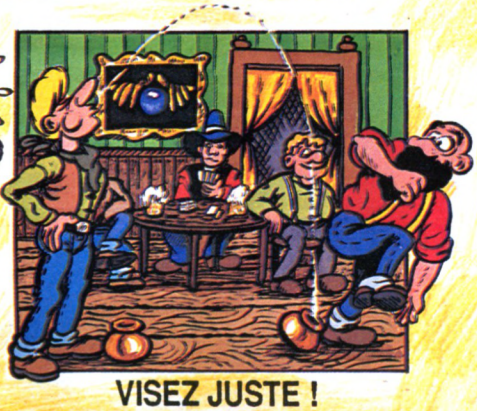
# WESTERN GAMES



BRAS DE FER



CONCOURS DE DANSE



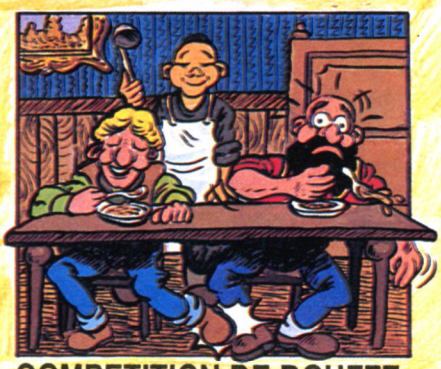
VISEZ JUSTE !



TIR A LA CANETTE



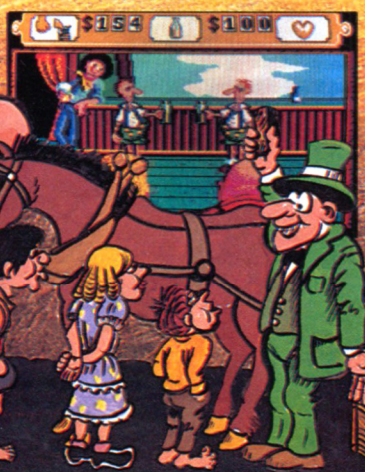
TRAITE DES VACHES



COMPETITION DE BOUFFE



Atari ST



AMSTRAD
Schneider CPC

MAGIC BYTES

INFOGRAMES

LA MICRO-SPECTACLE

AMSTRAD, ATARI, AMIGA,
CBM .64 et bientôt THOMSON

# FONCEZ DE GO!

**Une révolution dans la rapidité de la qualité et du divertissement a pris d'assaut la scène du logiciel.**




**SPECTRUM + 3**
Disque
**AMSTRAD**
Cassette Disque
**CBM 64/128**
Cassette Disque
**SPECTRUM**
**ATARI ST**

**TRANTOR**
LE DERNIER
SOLDAT D'ASSAUT

L'ordre du système solaire, tel qu'il était maintenu pendant des milliers d'années par le peuple de Zybor, commençait à se désintégrer. On alors fit appel à Trantor dans les ranges de l'armée de combat. Leader d'un groupe de mercenaires hors-la-loi, il devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde NEBULITHONE avant que sa menace "automatique" ne tourne à un effroyable conflit cataclysmique.




**BRAVESTARR** – Marshall Bravestarr, un homme de détermination, de force, de justice et de courage. Un homme doué d'étonnants pouvoirs d'animal qui lui donnent des possibilités inimaginables et tous lui sont nécessaires pour affronter un monde de rejetés et de vauriens. Il vient à bout de tous. Tous sauf un. Un personnage méchant qui est âpre au gain. Ce hors-la-loi, c'est Tex Hex qui lui aussi d'un temps qui appartient au lointain passé lorsque New Texas était habité par les monstrueux Broncosaures. A une époque où les imitations sont chose courante, Bravestarr est un original. Un mélange irrésistible de sensations fortes et d'insolite qui rassemble en un l'Ouest légendaire et les frontières de l'espace du futur.

**CBM64/128** – Cassette, Disquette
**AMSTRAD** – Cassette, Disquette
**SPECTRUM** – Cassette

***Le Logiciel de Demain Aujourd***

# Y TOUT

ns de jeu remarquables, action rapide,
phismes éblouissants... Le logiciel de
! Une frénésie de titres ! Ne soyez pas en
ard... Le logiciel de demain est déjà là!




**RAMPARTS** – Des Chevaliers aux armures étincelantes? Certainement pas! Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs, au coeur dur, vous déchainant sur de nombreux paysages mediévaux, saccageant forteresse sur forteresse. Il y aura la résistance des paysants, de la noblesse et des Maitres du Moyen Age, mais ceci ne doit pas détérer trois gredins aux intentions diaboliques comme vous. Une aventure entrainante et pleine d'action qui ne cessera pas de votre remettre d'aplomb.

**CBM 64/128**
Cassette, Disque
**AMSTRAD**
Cassette, Disque
**SPECTRUM**
Cassette




**CAPTAIN AMERICA™ IN THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN™**
En plein dans les célébrations du 4 Juillet. Soudain, le Dr. Mégalomann fait irruption dans la Maison Blanche ! "Désistez-vous, Mr. Le Président, soumettez-vous à ma loi ou l'Amérique connaitra aujourd'hui même un fléau d'où la mort ne semblera qu'une délivrance heureuse !"
Avancez Capitaine América. Il y a un missile non identifié situé dans un silo sous-terrain au milieu du Désert de Californie. C'est ce que ça doit être. Enfourchez votre vélo du ciel. Tous les deux, vous et le Capitaine América, sauverez le monde libre. Que Dieu Sauve l'Amérique !

**CBM64/128** Cassette Disque
**AMSTRAD** Cassette Disque
**SPECTRUM**
**ATARI ST**

© 1987 Marvel Entertainment Group.
Captain America et sa forme caractéristique est une marque de Marvel Entertainment Group et est utilisé avec permission.

ui

GO!

GO! (FRANCE), S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette-06740, Châteauneuf-de-Grasse – Tel: 93 42 71 44

# 10 JEUX SUPER

# LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

# PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS

# SET AND MATCH




SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

ocean

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

# CHASSE A L'HOMME

```
213 IF LAB2(C2,L2-1)=5 AND DIREC=1  [2997]
THEN 352 ELSE GOTO 361
214 IF LAB(C2,L2-1)=5 THEN 352      [1727]
215 IF LAB(C2+1,L2)=1 OR LAB2(C2+1, [4685]
L2)=3 THEN 139 ELSE LAB2(C2,L2)=0:C
2=C2+1:LAB2(C2,L2)=4:GOSUB 359:GOSU
B 360:GOTO 209
216 IF LAB(C2,L2+1)=1 AND LAB2(C2,L [2463]
2+1)<>5 OR LAB2(C2,L2+1)=3 THEN 139
217 IF LAB(C2,L2+1)=0 AND LAB2(C2,L [6222]
2+1)<>6 THEN LAB2(C2,L2)=0:L2=L2+1:
LAB2(C2,L2)=4:GOSUB 360:GOSUB 359:G
OTO 209
218 IF LAB2(C2,L2+1)=5 AND DIREC=3  [1972]
THEN 352 ELSE GOTO 361
219 IF LAB(C2-1,L2)=1 OR LAB2(C2-1, [6872]
L2)=3 THEN 139 ELSE LAB2(C2,L2)=0:C
2=C2-1:LAB2(C2,L2)=4:GOSUB 359:GOSU
B 360:GOTO 209
220 ON DIR2 GOTO 224,225,222,223    [841]
221 ON DIR2 GOTO 222,223,224,225    [567]
222 DIR2=2:LOCATE 23,20:PRINT "EST  [1908]
 ":GOTO 209
223 DIR2=3:LOCATE 23,20:PRINT "SUD  [2833]
 ":GOTO 209
224 DIR2=4:LOCATE 23,20:PRINT "OUES [1716]
T ":GOTO 209
225 DIR2=1:LOCATE 23,20:PRINT "NORD [1489]
  ":GOTO 209
226 ORIGIN 16,160:ON DIR2 GOTO 227, [1971]
239,248,260
227 IF LAB2(C2,L2-1)>1 THEN 229 ELS [1974]
E 228
228 IF LAB2(C2,L2-1)=1 THEN RETURN  [3318]
ELSE LOCATE 16,13:PRINT " ":GOTO 23
1
229 IF LAB2(C2,L2-1)=3 THEN LOCATE  [3738]
16,13:PRINT CHR$(249):GOTO 231
230 IF LAB2(C2,L2-1)=5 AND DIREC=1  [5882]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 14,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN EL
SE RETURN
231 IF LAB2(C2,L2-2)>1 THEN 233 ELS [2179]
E 232
232 IF LAB2(C2,L2-2)=1 THEN RETURN  [2536]
ELSE LOCATE 17,12:PRINT " ":GOTO 23
5
233 IF LAB2(C2,L2-2)=3 THEN LOCATE  [2870]
17,12:PRINT CHR$(249):GOTO 235
234 IF LAB2(C2,L2-2)=5 AND DIREC=1  [4536]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 14,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN EL
SE RETURN
235 IF LAB2(C2,L2-3)>1 THEN 237 ELS [2256]
E 236
236 IF LAB2(C2,L2-3)=1 THEN RETURN  [4773]
ELSE LOCATE 17,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
237 IF LAB2(C2,L2-3)=3 THEN LOCATE  [3231]
17,11:PRINT CHR$(249):RETURN
238 IF LAB2(C2,L2-3)=5 AND DIREC=1  [5809]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 16,10:PRI
NT MAJ$:PAPER 0:PEN 1:RETURN ELSE R
ETURN
239 IF LAB2(C2+1,L2)>1 THEN 241 ELS [1827]
E 240
240 IF LAB2(C2+1,L2)=1 THEN RETURN  [4322]
ELSE LOCATE 16,13:PRINT " ":GOTO 24
2
241 IF LAB2(C2+1,L2)=3 THEN LOCATE  [3595]
16,13:PRINT CHR$(249):GOTO 242
242 IF LAB2(C2+2,L2)>1 THEN 244 ELS [1947]
E 243
243 IF LAB2(C2+2,L2)=1 THEN RETURN  [2903]
ELSE LOCATE 17,12:PRINT " ":GOTO 24
5
244 IF LAB2(C2+2,L2)=3 THEN LOCATE  [2996]
17,12:PRINT CHR$(249):GOTO 245
245 IF LAB2(C2+3,L2)>1 THEN 247 ELS [1566]
E 246
246 IF LAB2(C2+3,L2)=1 THEN RETURN  [4293]
ELSE LOCATE 17,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
247 IF LAB2(C2+3,L2)=3 THEN LOCATE  [2745]
17,11:PRINT CHR$(249):RETURN
248 IF LAB2(C2,L2+1)>1 THEN 250 ELS [1646]
E 249
249 IF LAB2(C2,L2+1)=1 THEN RETURN  [2918]
ELSE LOCATE 16,13:PRINT " ":GOTO 25
2
250 IF LAB2(C2,L2+1)=3 THEN LOCATE  [2798]
16,13:PRINT CHR$(249):GOTO 252
251 IF LAB2(C2,L2+1)=5 AND DIREC=3  [3939]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 14,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN
252 IF LAB2(C2,L2+2)>1 THEN 254 ELS [1713]
E 253
253 IF LAB2(C2,L2+2)=1 THEN RETURN  [5160]
ELSE LOCATE 17,12:PRINT " ":GOTO 25
6
254 IF LAB2(C2,L2+2)=3 THEN LOCATE  [1989]
17,12:PRINT CHR$(249):GOTO 256
255 IF LAB2(C2,L2+2)=5 AND DIREC=3  [3425]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 14,10:PRI
NT "SORTIE":PAPER 0:PEN 1:RETURN
256 IF LAB2(C2,L2+3)>1 THEN 258 ELS [1556]
E 257
257 IF LAB2(C2,L2+3)=1 THEN RETURN  [4895]
ELSE LOCATE 17,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
258 IF LAB2(C2,L2+3)=3 THEN LOCATE  [3838]
17,11:PRINT CHR$(249):RETURN
259 IF LAB2(C2,L2+3)=5 AND DIREC=3  [7411]
THEN PAPER 1:PEN 0:LOCATE 16,10:PRI
NT MAJ$:PAPER 0:PEN 1:RETURN
260 IF LAB2(C2-1,L2)>1 THEN 262 ELS [2641]
E GOTO 261
261 IF LAB2(C2-1,L2)=1 THEN RETURN  [4770]
ELSE LOCATE 16,13:PRINT " ":GOTO 26
3
262 IF LAB2(C2-1,L2)=3 THEN LOCATE  [4275]
16,13:PRINT CHR$(249):GOTO 263
263 IF LAB2(C2-2,L2)>1 THEN 265 ELS [1947]
E 264
264 IF LAB2(C2-2,L2)=1 THEN RETURN  [2387]
ELSE LOCATE 17,12:PRINT " ":GOTO 26
6
265 IF LAB2(C2-2,L2)=3 THEN LOCATE  [2625]
17,12:PRINT CHR$(249):GOTO 266
266 IF LAB2(C2-3,L2)>1 THEN 268 ELS [924]
E 267
267 IF LAB2(C2-3,L2)=1 THEN RETURN  [4256]
ELSE LOCATE 17,11:PRINT " ":PLOT 13
1,66:DRAW 112,80:RETURN
```



DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# CHASSE A L'HOMME

```
268 IF LAB2(C2-3,L2)=3 THEN LOCATE  [5314]
17,11:PRINT CHR$(249):RETURN
269 IF TIR=0 THEN GOTO 139          [1085]
270 ON DIRECTION GOTO 271,275,279,2 [2453]
83
271 L3=L3-1:IF LAB(C3,L3)=1 THEN TI [4588]
R=0:LAB2(C3,L3+1)=0:GOSUB 287:GOSUB
 304:GOTO 139
272 IF LAB2(C3,L3+1)<>3 THEN LAB2(C [2120]
3,L3+1)=0
273 IF LAB2(C3,L3)=4 THEN 361       [1441]
274 LAB2(C3,L3)=6:GOSUB 287:GOSUB 3 [3033]
04:GOTO 139
275 C3=C3+1:IF LAB(C3,L3)=1 THEN TI [4509]
R=0:LAB2(C3-1,L3)=0:GOSUB 287:GOSUB
 304:GOTO 139
276 IF LAB2(C3-1,L3)<>3 THEN LAB2(C [1411]
3-1,L3)=0
277 IF LAB2(C3,L3)=4 THEN 361       [1441]
278 LAB2(C3,L3)=6:GOSUB 304:GOSUB 2 [2319]
87:GOTO 139
279 L3=L3+1:IF LAB(C3,L3)=1 THEN TI [4349]
R=0:LAB2(C3,L3-1)=0:GOSUB 287:GOSUB
 304:GOTO 139
280 IF LAB2(C3,L3-1)<>3 THEN LAB2(C [1219]
3,L3-1)=0
281 IF LAB2(C3,L3)=4 THEN 361       [1441]
282 LAB2(C3,L3)=6:GOSUB 304:GOSUB 2 [2319]
87:GOTO 139
283 C3=C3-1:IF LAB(C3,L3)=1 THEN TI [4168]
R=0:LAB2(C3+1,L3)=0:GOSUB 287:GOSUB
 304:GOTO 139
284 IF LAB2(C3+1,L3)<>3 THEN LAB2(C [2709]
3+1,L3)=0
285 IF LAB2(C3,L3)=4 THEN 361       [1441]
286 LAB2(C3,L3)=6:GOSUB 304:GOSUB 2 [2319]
87:GOTO 139
287 ON DIR2 GOTO 288,292,296,300    [1160]
288 IF LAB2(C2,L2-1)=6 THEN LOCATE  [9260]
16,13:PRINT B$:LOCATE 16,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C2,L2-1)=0 THE
N LOCATE 16,13:PRINT "  ":LOCATE 16
,14:PRINT "  "
289 IF LAB(C2,L2-1)=1 THEN RETURN E [7976]
LSE IF LAB2(C2,L2-2)=6 THEN LOCATE
16,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C2,L2-2)=0 THEN LOCATE 16,12:PRINT
" "
290 IF LAB(C2,L2-2)=1 THEN RETURN E [5139]
LSE IF LAB2(C2,L2-3)=6 THEN LOCATE
17,11:PRINT "O":RETURN
291 RETURN                          [555]
292 IF LAB2(C2+1,L2)=6 THEN LOCATE  [8403]
16,13:PRINT B$:LOCATE 16,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C2+1,L2)=0 THE
N LOCATE 16,13:PRINT "  ":LOCATE 16
,14:PRINT "  "
293 IF LAB(C2+1,L2)=1 THEN RETURN E [9681]
LSE IF LAB2(C2+2,L2)=6 THEN LOCATE
16,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C2+2,L2)=0 THEN LOCATE 16,12:PRINT
" "
294 IF LAB(C2+2,L2)=1 THEN RETURN E [5200]
LSE IF LAB2(C2+3,L2)=6 THEN LOCATE
17,11:PRINT "O":RETURN
295 RETURN                          [555]
296 IF LAB2(C2,L2+1)=6 THEN LOCATE  [9662]
16,13:PRINT B$:LOCATE 16,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C2,L2+1)=0 THE
N LOCATE 16,13:PRINT "  ":LOCATE 16
,14:PRINT "  "
297 IF LAB(C2,L2+1)=1 THEN RETURN E [7447]
LSE IF LAB2(C2,L2+2)=6 THEN LOCATE
16,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C2,L2+2)=0 THEN LOCATE 16,12:PRINT
" "
298 IF LAB(C2,L2+2)=1 THEN RETURN E [6203]
LSE IF LAB2(C2,L2+3)=6 THEN LOCATE
17,11:PRINT "O":RETURN
299 RETURN                          [555]
300 IF LAB2(C2-1,L2)=6 THEN LOCATE  [7368]
16,13:PRINT B$:LOCATE 16,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C2-1,L2)=0 THE
N LOCATE 16,13:PRINT "  ":LOCATE 16
,14:PRINT "  "
301 IF LAB(C2-1,L2)=1 THEN RETURN E [10145]
LSE IF LAB2(C2-2,L2)=6 THEN LOCATE
16,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C2-2,L2)=0 THEN LOCATE 16,12:PRINT
" "
302 IF LAB(C2-2,L2)=1 THEN RETURN E [5903]
LSE IF LAB2(C2-3,L2)=6 THEN LOCATE
17,11:PRINT "O":RETURN
303 RETURN                          [555]
304 ON DIR1 GOTO 305,309,313,317    [1399]
305 IF LAB2(C1,L1-1)=6 THEN LOCATE  [9099]
64,13:PRINT B$:LOCATE 64,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C1,L1-1)=0 THE
N LOCATE 64,13:PRINT "  ":LOCATE 64
,14:PRINT "  "
306 IF LAB(C1,L1-1)=1 THEN RETURN E [6587]
LSE IF LAB2(C1,L1-2)=6 THEN LOCATE
64,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C1,L1-2)=0 THEN LOCATE 64,12:PRINT
" "
307 IF LAB(C1,L1-2)=1 THEN RETURN E [4797]
LSE IF LAB2(C1,L1-3)=6 THEN LOCATE
65,11:PRINT "O":RETURN
308 RETURN                          [555]
309 IF LAB2(C1+1,L1)=6 THEN LOCATE  [8963]
64,13:PRINT B$:LOCATE 64,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C1+1,L1)=0 THE
N LOCATE 64,13:PRINT "  ":LOCATE 64
,14:PRINT "  "
310 IF LAB(C1+1,L1)=1 THEN RETURN E [5622]
LSE IF LAB2(C1+2,L1)=6 THEN LOCATE
64,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C1+2,L1)=0 THEN LOCATE 64,12:PRINT
" "
311 IF LAB(C1+2,L1)=1 THEN RETURN E [4869]
LSE IF LAB2(C1+3,L1)=6 THEN LOCATE
65,11:PRINT "O":RETURN
312 RETURN                          [555]
313 IF LAB2(C1,L1+1)=6 THEN LOCATE  [7880]
64,13:PRINT B$:LOCATE 64,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C1,L1+1)=0 THE
N LOCATE 64,13:PRINT "  ":LOCATE 64
,14:PRINT "  "
314 IF LAB(C1,L1+1)=1 THEN RETURN E [8695]
LSE IF LAB2(C1,L1+2)=6 THEN LOCATE
64,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C1,L1+2)=0 THEN LOCATE 64,12:PRINT
" "
315 IF LAB(C1,L1+2)=1 THEN RETURN E [5718]
LSE IF LAB2(C1,L1+3)=6 THEN LOCATE
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN




```
65,11:PRINT "O":RETURN
316 RETURN                                  [555]
317 IF LAB2(C1-1,L1)=6 THEN LOCATE  [6794]
64,13:PRINT B$:LOCATE 64,14:PRINT C
$:RETURN ELSE IF LAB(C1-1,L1)=0 THE
N LOCATE 64,13:PRINT "  ":LOCATE 64
,14:PRINT "  "
318 IF LAB(C1-1,L1)=1 THEN RETURN E [9798]
LSE IF LAB2(C1-2,L1)=6 THEN LOCATE
64,12:PRINT "O":RETURN ELSE IF LAB(
C1-2,L1)=0 THEN LOCATE 64,12:PRINT
" "
319 IF LAB(C1-2,L1)=1 THEN RETURN E [5159]
LSE IF LAB2(C1-3,L1)=6 THEN LOCATE
65,11:PRINT "O":RETURN
320 RETURN                                  [555]
321 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1, [2300]
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
322 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1, [2353]
0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
323 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1, [2879]
0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1
324 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1, [2835]
0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1
325 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1, [2648]
0,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1
326 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1, [2955]
0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1
327 DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0, [2432]
0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1
328 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1, [2160]
0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1
329 DATA 1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1, [2063]
0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1
330 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1, [1696]
0,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1
331 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1, [2445]
0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1
332 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1, [2636]
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1
333 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1, [2279]
0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1
334 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0, [2367]
0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
335 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1, [1964]
1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1
336 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0, [2491]
1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1
337 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0, [3084]
1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1
338 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0, [2550]
0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
339 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0, [1761]
1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
340 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0, [2862]
0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1
341 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1, [2300]
1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
342 REM ************************** [1365]
***
343 REM ***** POUR LES TRICHEURS ** [1488]
***
344 REM ************************** [1365]
***
345 MODE 1:DIM LAB(25,21)                   [640]
346 FOR L=0 TO 20                           [445]
347 FOR C=0 TO 25                           [861]
348 READ LAB(C,L)                           [958]
349 LOCATE C+2,L+2:IF LAB(C,L)=1 TH [2772]
EN PRINT CHR$(143)
350 NEXT C                                  [381]
351 NEXT L                                  [368]
352 FOR F=1 TO 900:NEXT                     [1566]
353 WINDOW 3,30,2,15:CLS:WINDOW 1,8 [2973]
0,1,25
354 LOCATE 5,6:PRINT "BRAVO!! VOUS  [4140]
AVEZ REUSSI":LOCATE 5,8:PRINT "A SO
RTIR DU LABYRINTHE."
355 LOCATE 6,12:PRINT "Une autre pa [3465]
rtie ? (O/N)":FOR F=1 TO 100:NEXT
356 IF INKEY(34)=0 THEN RUN                 [345]
357 IF INKEY(46)=0 THEN MODE 2:END  [1143]
358 GOTO 356                                [480]
359 LOCATE 25,18:PRINT ABS(C2-C5)+A [4476]
BS(L2-L5):RETURN
360 LOCATE 73,18:PRINT ABS(C2-C1)+A [3546]
BS(L2-L1):RETURN
361 WINDOW 3,30,2,15:CLS:WINDOW 1,8 [2973]
0,1,25
362 ORIGIN 0,0                              [298]
363 LOCATE 9,3:PRINT "VOUS ETES MOR [1961]
T"
364 PLOT 152,224:DRAW 152,272:DRAW  [6895]
168,288:DRAW 168,320:DRAW 152,336:D
RAW 96,336:DRAW 80,320:DRAW 80,288:
DRAW 96,272:DRAW 96,224:DRAW 152,22
4
365 PLOT 152,240:DRAW 96,240:PLOT 1 [2751]
52,256:DRAW 96,256
366 PLOT 16*8,18*16:DRAW 15*8,18*16 [4362]
:DRAW 15*8,17*16:DRAW 16*8,17*16:DR
AW 16*8,18*16
367 PLOT 14*8,20*16:DRAW 12*8,20*16 [6604]
:DRAW 12*8,19*16:DRAW 13*8,18*16:DR
AW 14*8,18*16:DRAW 14*8,20*16
368 PLOT 17*8,20*16:DRAW 17*8,18*16 [4470]
:DRAW 18*8,18*16:DRAW 19*8,19*16:DR
AW 19*8,20*16:DRAW 17*8,20*16
369 LOCATE 5,14:PRINT "Une autre pa [4020]
rtie? (O/N)"
370 GOTO 356                                [480]
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# KU KLUX KLAN




*D'ordinaire, le Ku Klux Klan est loin d'œuvrer pour le mélange des modes et des couleurs. C'est pourtant ce que propose le programme ainsi malicieusement nommé, offrant la possibilité de définir dans un même écran, une fenêtre pour chacun des modes (soit quatre fenêtres indépendantes).*
*Le lancement du premier programme créé et sauvegarde le fichier binaire "KLUXKLAN". Pour disposer des commandes ci-dessous, il convient de taper :*
*MEMORY 40999 : LOAD "KLUXKLAN.bin": CALL 41560*

### Nouvelles commandes

*| MARCHE : active les quatre fenêtres.*




*| STOP : désactive les quatre fenêtres.*

*| MODE, < numéro de la fenêtre entre 1 et 4 >, < mode entre 0 et 3 > : donne le mode de la fenêtre. Le mode 3 est identique au mode 0, sauf qu'il ne dispose que de 4 couleurs comme le mode 1.*

*| INK, < numéro de la fenêtre entre 1 et 4 >, < encre entre 0 et 15 >, < couleur n° 1 entre 0 et 26 >, < couleur n° 2 entre 0 et 26 > : sélectionne les couleurs. Le clignotement ne peut être ralenti, mais il permet de créer des nuances. La 2e couleur est impérative.*
*| ECRITURE, < mode désiré > : Le Basic écrira, dessinera dans le mot désiré.*

### Démonstration

*Le second programme propose une brillante démonstration des commandes précitées.*

***Pascal Lesenne***

```
10 DATA 21,43,A0,1,0,B1,11,4E,A0,CD [11699]
,19,BD,CD,E0,BC,3E,0,32,92,A0,21,93
,A0,22,60,A1,C9,0,0,0,0,0,B1,4E,A0,
0,0,0,2A,60,A1,7E,D9,E,88,B1,4F,ED,
49,C5,D5,E5,2A,60,A1,6,10,C5,3E,10,
98,1,0,7F,ED,79,23,7E,C6,40,ED,79,C
1,10,EE,23,22,60,A1,1FF3
20 DATA E1,D1,C1,D9,3A,92,A0,3C,FE, [8158]
C,20,B,3E,0,21,93,A0,22,60,A1,2A,60
,A1,32,92,A0,C9,4,1,14,6,A,13,A,E,E
,C,C,E,E,A,A,0,0,0,1,14,C,15,1A,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,14,D,16,E,1A
,10,8,1D,E,7,A,1C,13,6,18,15,1,E47
30 DATA 14,19,1C,B,1A,10,8,1D,E,7,A [11363]
,1C,13,6,18,15,1,14,19,1C,B,1A,10,8
,1D,E,7,A,1C,13,6,18,15,1,14,6,A,13
,A,E,E,C,C,E,E,A,A,0,0,0,1,14,6,A,1
3,E,E,C,C,E,E,A,A,B,0,0,0,1,14,C,15
,1A,0,0,0,0,0,0,0,0,3E6
40 DATA 0,0,0,0,1,14,D,16,E,1A,10,8 [9647]
,1D,E,7,A,1C,13,6,18,15,1,14,19,1C,
B,1A,10,8,1D,E,7,A,1C,13,6,18,15,1,
14,19,1C,B,1A,10,8,1D,E,7,A,1C,13,6
,18,15,1,14,6,A,13,E,E,C,C,E,E,A,A,
B,0,0,0,0,D7,A0,21,43,A0,CD,E6,835
50 DATA BC,3E,0,32,5F,A1,C9,0,AA,55 [11556]
,7C,E6,7,67,22,C9,1,88,44,22,11,AA,
55,7C,E6,2,80,40,20,10,8,4,2,1,21,8
0,A1,7B,FE,0,20,3,21,6E,A1,FE,1,20,
3,21,77,A1,7E,32,C8,B1,23,11,CF,B1,
1,8,0,ED,B0,C9,FE,4,C0,DD,7E,6,FE,5
,D0,47,11,11,0,21,1D46
60 DATA 82,A0,19,10,FD,23,DD,7E,4,F [11947]
E,10,D0,6,0,4F,9,DD,7E,2,FE,1B,D0,C
D,F9,A1,77,11,66,0,19,DD,7E,0,FE,1B
,D0,CD,F9,A1,77,DD,7E,6,FE,4,20,7,3
E,5,DD,77,6,18,C5,FE,1,20,7,3E,6,DD
,77,6,18,BA,C9,E5,21,3D,A2,16,0,5F,
19,7E,E1,C9,FE,2,C0,229A
70 DATA DD,7E,2,FE,5,D0,47,11,11,0, [8887]
21,82,A0,19,10,FD,DD,7E,0,FE,4,D0,7
7,11,66,0,19,77,DD,7E,2,FE,1,20,7,3
E,6,DD,77,2,18,DC,FE,4,20,7,3E,5,DD
,77,2,18,D1,C9,14,10,15,1C,18,1D,C,
8,D,16,6,17,1E,0,1F,E,7,F,12,11,13,
1A,19,1B,A,9,1608
80 DATA B,1,66,A2,21,62,A2,CD,D1,BC [10255]
,C9,FC,A6,66,A2,77,A2,C3,28,A0,C3,6
2,A1,C3,A9,A1,C3,4,A2,C3,89,A1,4D,4
1,52,43,48,C5,53,54,4F,D0,49,4E,CB,
4D,4F,44,C5,45,43,52,49,54,55,52,C5
,00,BF,CE,D2,9E,C9,C7,C2,C2,0,0,21C
4
```

suite p 111



E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

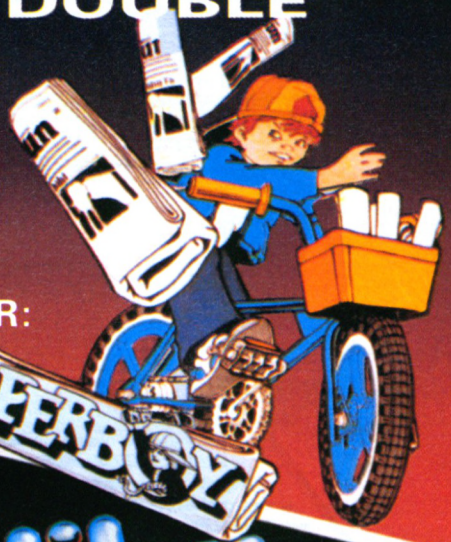
# THE elite COLLECTION

## COLLECTION ELITE DE JEUX POUR ORDINATEUR EN PACK DOUBLE

8 GRANDS SUCCES,

DONT LE BEST-SELLER:







**VOL 1**
**NK BRUNO**
985 Elite Systems Ltd.
**MMANDO**
n Capsule Computers (UK)
© 1985.
**BJACK**
985 Tecmo Ltd.
**WOLF**
984 Universal City Studios Inc.
s droits réservés. Marque
osée et licence de Universal
Studios Inc.

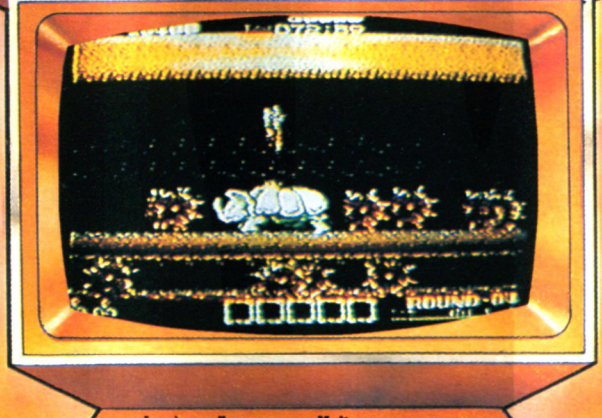
**du sous les formes**
**antes:**
**sette Spectrum**
**sette Amstrad**
**uette Amstrad**
**sette Commodore 64**
**uette Commodore 64**
**sette Commodore 16**

**VOL 2**
**PAPERBOY**
© 1984 Atari Games Inc. Tous droits réservés.
**GHOSTS 'N' GOBLINS**
Japan Capsule Computers (UK) Ltd. © 1985.
**SPACE HARRIER**
Sega® Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japan, avec SPACE HARRIER, ce sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.
**SPACE HARRIER** n'est pas disponible en format C16. Le C16 comprend **AIRWOLF II** © 1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés
*marque déposée et licence de Universal City Studios Inc.
**BOMBJACK II** © Tecmo Ltd of Japan.

**e Systems SARL** 1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
**43.39.23.21** Télex: 220 064, ext 3076

# LES CONVERSIONS D'

## RYGAR



Le règne d'un nouveau Maître commence ... RYGAR, le Guerrier Légendaire! Ce héro ne respecte qu'un code: le code du combat. Gladiateurs antagonistes, reptiles, monstres, créatures aux pouvoirs maléfiques ... l'intrépide RYGAR doit tous affronter. Il est le Maître. Aussi suivons ses paroles: Battons-nous!!!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
AMSTRAD – Cassette, Disque

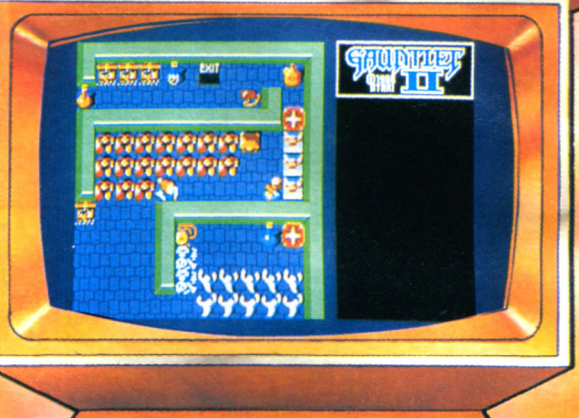
TECMO™



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE

U.S. Gold France, S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette
6740, Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/Tel: Bureau Paris: 1/43 35 06 75

## GAUNTLET II




Captivant, frénétique et contenant beaucoup de dispositifs, Gauntlet II est un jeu entièrement nouveau. Dans cette croisade passionnante, Gauntlet II n'est pas simplement un épisode de plus mais une expérience parfaitement nouvelle, une aventure pleine d'action.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ATARI ST

*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Tout droits reservés.
Licensé à U.S. Gold Ltd.

# R MASSIF DE U.S.GOLD

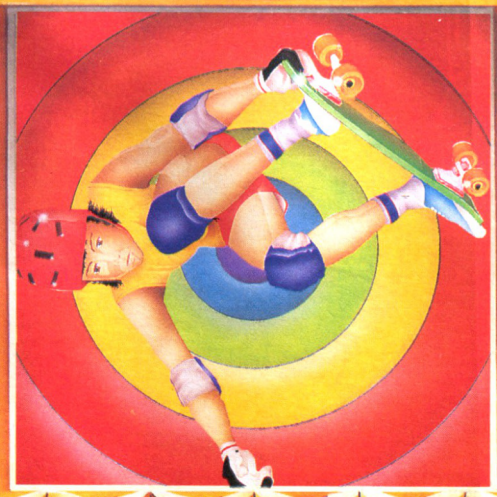
## 720°




Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! Essayez votre habileté parmi les parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette

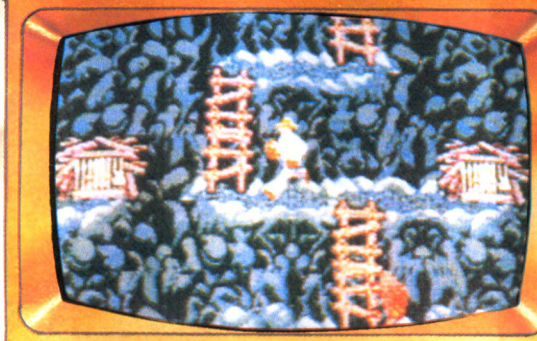
ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION SPECTRUM

*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Tout droits reservés.
Licensé à U.S. Gold Ltd.

## INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM™



Saisissez votre chapeau en feutre et votre fidèle fouet à taureau, partez à l'assaut du maudit "Temple of Doom" liberez les enfants qui y sont emprisonnés et ramenez les pierres magiques. Enforcez vous jusqu'à la limite, tentez cranement votre chance, et les pierres magiques pourraient être à vous!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE

© 1985 Lucasfilm Ltd et Atari Games Corporation.
Touts droits reservés. *Marques deposées de Lucasfilm Ltd.,
fabriqué sous licence par U.S. Gold Ltd.

# PLATOON

**La première victime de la guerre c'est l'innocence.**



SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD

SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD




ocean




© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145. ®

suite de la p 106

```
90 SYMBOL 255,112,176,54,123,50,124 [2723]
,55,98
100 SYMBOL 254,12,4,48,28,24,24,56, [2137]
12
110 SYMBOL 253,48,24,13,22,54,54,54 [2149]
,92
120 SYMBOL 252,39,78,218,218,210,22 [2671]
7,126,60
130 SYMBOL 251,69,62,30,6,62,102,12 [1991]
7,50
140 SYMBOL 250,22,59,27,27,27,30,24 [2414]
,40
150 SYMBOL 249,8,24,62,24,24,24,58, [2199]
12
160 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 0,3:IN [2356]
K 1,24:BORDER 3
170 PRINT " CHARGEUR DE KU KLUX KLA [1667]
N"
180 PRINT "      VERSION 3.1286"     [1731]
190 PRINT:PRINT STRING$(19,32)+"CRE [7389]
ATION DU "+CHR$(252)CHR$(251)CHR$(2
50)CHR$(249)" "CHR$(255)CHR$(254)CH
R$(253)CHR$(253)
200 PRINT:PRINT" TAPEZ [1] POUR 464 [4476]
, [2] POUR 664/6128"
210 PRINT:INPUT "",AMST             [385]
220 IF AMST<1 OR AMST>2 THEN 210    [1433]
230 PRINT                           [361]
240 V=1:I=0:VL=0                    [1672]
250 FOR T=41000 TO 41626:READ A$:A= [2642]
VAL("&"+A$):VL=VL+A:POKE T,A
260 V=V+1:IF V=80 THEN I=I+10:V=0:R [10726]
EAD A$:IF A$<>HEX$(VL) THEN PRINT "
ERREUR EN LIGNE ";I:END ELSE VL=0:P
RINT "LIGNE";I ;"CORRECTE":PRINT
270 NEXT                            [350]
280 I=I+10:READ A$:IF A$<>HEX$(VL)  [8507]
THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE ";I:END
 ELSE VL=0:PRINT "LIGNE";I ;"CORREC
TE"
290 IF AMST=1 THEN 320              [619]
300 POKE 41373,&C3:POKE 41374,&B7   [1196]
310 POKE 41377,202:POKE 41378,&B7   [1986]
320 SAVE"KLUXKLAN",B,41000,627,4156 [1409]
0
330 |BASIC                         [1303]
```

```
10 MEMORY 15000                     [374]
20 IF PEEK(41000)<>33 THEN GOSUB 10 [4518]
10:GOSUB 680:LOAD"KLUXKLAN.bin":CAL
L 41560
30 |STOP:GOSUB 1700                 [2980]
40 MODE 1:INK 0,0:INK 1,15:INK 2,24 [9531]
:BORDER 0:LOCATE 14,10:PEN 1:PRINT
"KU KLUX KLAN":LOCATE 8,12:PEN 2:PR
INT" C'EST 64 COULEURS SUR VOTRE AM
STRAD":GOSUB 1610
50 MODE 2                           [513]
60 |MARCHE                          [1491]
70 CLG 0                            [222]
80 RESTORE 90:FOR T=1 TO 4:|INK,T,0 [1643]
,0,0:NEXT T
90 DATA 26,26,26,24,24,24,24,15,15, [3434]
15,15,6,6,6,6,15,15,15,15,24,24,24,
24,26
100 |MODE,1,0:|ECRITURE,0:BORDER 0 [3335]
110 DIM A(13),B(13)                 [297]
120 FOR T=1 TO 12:READ A(T),B(T):|I [2341]
NK,1,T,A(T),B(T):NEXT T
130 I=1:DEG                         [733]
140 FOR T=0 TO 638 STEP 4           [1180]
150 V=V+5:Z=346+SIN(V)*12           [2114]
160 MOVE T,Z:DRAW 350,600,I:MOVE T, [3558]
Z+2:DRAW 350,602,I
170 II=II+1:IF II=6 THEN II=0:I=I+1 [3465]
:IF I=13 THEN I=1
180 NEXT T                          [360]
190 RESTORE 210                     [569]
200 |ECRITURE,1:|MODE,2,1:|INK,2,1, [6313]
19,25:|INK,2,2,9,9:|INK,2,3,21,21:P
LOT -10,10,3
210 DATA "J",13,"F",32,"M",27,"A",3 [4586]
4,"M",39,"J",36,"J",45,"A",30,"S",3
5,"O",32,"N",40,"D",45
220 FOR TE=1 TO 12:READ A$,D:MOVE 2 [2889]
0+(TE*40),234
230 TAG:PRINT A$;:TAGOFF:MOVER -16, [1666]
4
```




```
240 FOR G=1 TO D STEP 2:DRAWR 16,0, [3340]
1:DRAWR 8,8,2:MOVER -24,-6:NEXT G
250 MOVER 0,2:FOR G=1 TO 4:DRAWR 16 [2943]
,0,3:MOVER -14,2:NEXT
260 NEXT                            [350]
270 |MODE,3,2:|MODE,4,2:|INK,3,1,26 [5161]
,26:|INK,4,1,26,26:|ECRITURE,2
280 H=96:L=0:R=30:R1=30:I=0:PR=0.16 [1378]
:DEG
290 MOVE -30,270:FOR I=1 TO 11:FOR  [8391]
T=270 TO 630 STEP 20:DRAW L+SIN(T)*
R,H+COS(T)*R1,1:L=L+1.6:R1=R1+PR:NE
XT T:NEXT I
300 FOR I=1 TO 12:FOR T=270 TO 630  [4936]
STEP 20:DRAW L+SIN(T)*R,H+COS(T)*R1
,1:L=L+1.6:R1=R1-PR:NEXT T:NEXT I
310 LOCATE 30,25:PEN 1:PRINT "<ESPA [3014]
CE> POUR CONTINUER";
```



VIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

```
320 CALL &BB18:|STOP:MODE 1:LOCATE  [9484]
14,10:PEN 1:PRINT "KU KLUX KLAN":LO
CATE 8,12:PEN 2:PRINT"  LES 3 MODES
 AFFICHES SIMULTANEMENTS ":GOSUB 16
10:|MARCHE
330 MODE 2:BORDER 26:FOR T=1 TO 4:| [3292]
INK,T,0,26,26:NEXT
```




```
340 |MODE,1,2:|ECRITURE,2:|INK,1,1, [3127]
0,0
350 MOVE 10,330:DRAW 630,330,1:DRAW [2617]
 630,390:DRAW 10,390:DRAW 10,330
360 WINDOW #1,3,78,2,4               [1065]
370 RESTORE 380                      [735]
380 DATA 0,2,6,21                    [540]
390 |MODE,2,1:|ECRITURE,1:FOR T=1 T [4286]
O 3:READ A:|INK,2,T,A,A:NEXT T
400 MOVE 10,218:DRAW 630,218,1:DRAW [3413]
 630,292:DRAW 10,292:DRAW 10,218
410 WINDOW #2,2,39,8,12              [1147]
420 RESTORE 430                      [781]
430 DATA 0,11,9,21,1,7,5,15,16,24,3 [1356]
,20,10,4,2
440 |MODE,3,0:|MODE,4,0:|ECRITURE,0 [6666]
:FOR T=1 TO 15:READ A:|INK,3,T,A,A:
|INK,4,T,A,A::NEXT T
450 MOVE 10,10:DRAW 630,10,1:DRAW 6 [3492]
30,182:DRAW 10,182:DRAW 10,10
460 WINDOW #3,2,19,15,24             [1260]
470 |ECRITURE,2:PRINT #1,TAB(35);"M [3511]
ODE 2"
480 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"PEN [3185]
 1                    <ESPACE> PO
UR CONTINUER"
490 |ECRITURE,1:PEN #2,1:PRINT #2,T [3181]
AB(17);"MODE 1"
500 PRINT #2:PEN #2,1:PRINT #2,"PEN [1234]
 1",:PEN #2,2:PRINT #2,"PEN 2"
510 PEN #2,3:PRINT #2,"PEN 3"        [823]
520 |ECRITURE,0::PEN #3,1:PRINT #3, [2836]
TAB(7);"MODE 0"
530 PRINT #3:FOR T=1 TO 14 STEP 2    [1495]
540 PEN #3,T:PRINT #3,"PEN";T;:LOCA [4428]
TE #3,10,VPOS(#3):PEN #3,T+1:PRINT
#3,"PEN";:PRINT #3,T+1:NEXT T
550 PEN #3,15:PRINT #3,"PEN 15"      [1566]
560 CALL &BB18:|STOP:BORDER 0:MODE  [10266]
1:LOCATE 14,10:PEN 1:PRINT "KU KLUX
 KLAN":LOCATE 8,12:PEN 2:PRINT"DES
ANIMATIONS EN 12 COULEURS EN MODE 1
":GOSUB 1610:|MARCHE
570 BORDER 1:|ECRITURE,1:|STOP:MODE [2303]
 1:PEN 1
580 MODE 2                           [513]
590 DATA 0,26,10,24,0,21,9,19,0,2,1 [1917]
,20,0,6,3,15
600 RESTORE 590:FOR t=1 TO 4:FOR g= [4026]
0 TO 3:READ a:|INK,t,g,a,a:NEXT g,t
610 RESTORE 620                      [751]
620 DATA 0,300,600,900,1200,1500,18 [5864]
00,1500,1200,900,600,300,0,300,600,
900,1200,1500,1800,1500,1200,900,60
0,300,0,300,600,900,1200,1500
630 DIM PS(16),ME(30)                [812]
640 FOR T=1 TO 30:READ ME(T):NEXT T [1858]
650 ps(1)=49240:PS(2)=49266:PS(3)=4 [7929]
9292:PS(4)=49720:PS(5)=49746:PS(6)=
49772:PS(7)=50200:PS(8)=50226:PS(9)
=50252:PS(10)=58872:PS(11)=58898:PS
(12)=58924
660 |MODE,1,1:|MODE,2,1:|MODE,3,1:| [3246]
MODE,4,1
670 |MARCHE:BORDER 0:GOTO 940       [3054]
680 ME=33000:C=2:Z=3:P1=36:P2=20:MO [2062]
DE 1
730 DEG                              [133]
740 FOR P=60 TO -60 STEP -20         [1269]
750 ORIGIN 0,400-40                  [581]
760 FOR L=180 TO 0 STEP -P1          [466]
770 PLOT (L/C)/Z,(L/C)/Z,3           [1055]
780 FOR T=0 TO 180 STEP P2           [835]
790 DRAW (T+(L/C))/Z,(SIN(T)*(SIN(L [2877]
)*P)+(L/C))/Z
800 NEXT                             [350]
810 NEXT                             [350]
820 FOR T=0 TO 180 STEP P2           [835]
830 FOR L=180 TO 0 STEP -P1          [466]
```






NE DEVIENT AM·MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM·MAG AMSTRAD MAGAZ

```
840 IF L=180 THEN PLOT (T+(L/C))/Z, [4519]
(SIN(T)*(SIN(L)*P)+(L/C))/Z:GOTO 86
0
850 DRAW (T+(L/C))/Z,(SIN(T)*(SIN(L [2877]
)*P)+(L/C))/Z
860 NEXT:NEXT                       [1022]
870 CALL 32063,192*256,ME           [744]
880 ME=ME+300                       [632]
890 CLS                             [91]
900 NEXT                            [350]
910 CALL 32146,240,33000,35100,2100 [1111]
920 CALL 32146,15,33000,37200,2100  [838]
930 RETURN                          [555]
940 CLS                             [91]
950 |ECRITURE,1:LOCATE 10,25:PRINT  [4170]
"<ESPACE> POUR CONTINUER";
960 ME=33000                        [284]
970 FOR T=1 TO 12:FOR V=1 TO 12:CAL [4899]
L 32000,PS(V),ME+ME(T+(V-1)):ME=ME+
2100:IF ME=39300 THEN ME=33000
980 NEXT:NEXT                       [1022]
990 IF INKEY$="" THEN 970           [862]
1000 GOTO 1120                      [347]
1010 RESTORE 1030:FOR T=32000 TO 32 [1279]
180
1020 READ a:POKE t,a:NEXT t:POKE &7 [3708]
DAD,&B1:RETURN
1030 DATA 221,102,1,221,110,0,221,8 [3293]
6,3,221,94,2,237,83,56,125,34,58
1040 DATA 125,58,62,125,71,197,229, [3237]
213,237,75,60,125,237,176,225,17,0
1050 DATA 8,25,220,51,125,209,229,4 [2428]
2,60,125,25,209,193,16,229
1060 DATA 201,17,80,192,25,201,0,19 [3084]
2,0,64,12,0,24,0,221,102,1,221
1070 DATA 110,0,221,86,3,221,94,2,2 [3431]
37,83,56,125,34,58,125,58,62,125,71
1080 DATA 197,229,213,237,75,60,125 [2932]
,235,237,176,235,225,17,0,8,25
1090 DATA 220,117,125,209,229,42,60 [2680]
,125,25,209,193,16,227,201
1100 DATA 17,80,192,25,201,221,102, [8132]
3,221,110,2,221,126,0,245,1,32,2,24
1,245,174,119,238,0,185,32,247,241,
201,221,102,5,221,110,4,221,86,3,22
1,94,2,221,70,1,221,78
1110 DATA 0,126,221,166,6,18,35,19, [3085]
11,120,161,254,0,32,242,201,0,
1120 ENT 1,15,-2,3,15,2,3           [1085]
1130 |STOP:MODE 1:INK 0,0:INK 1,15: [11156]
INK 2,24:BORDER 0:LOCATE 14,10:PEN
1:PRINT "KU KLUX KLAN":LOCATE 4,12:
PEN 2:PRINT" DES JEUX EN MODE 2 EN
6 COULEURS":GOSUB 1610:|MARCHE:PEN
1
1140 DATA 10240,10240,6144,2048,142 [5507]
56,10160,10160,10160,10160,14256,20
48,6144,10240,10240,10240,10240
1150 RESTORE 1140:DIM f(12):FOR t=0 [2507]
 TO 12:READ f(t):NEXT t
1160 MODE 2:|ECRITURE,2             [1307]
1170 |MODE,1,2:|MODE,2,2:|MODE,3,2: [3089]
|MODE,4,2
1180 |INK,4,1,24,24:|INK,3,1,24,24: [3635]
|INK,2,1,14,14:|INK,1,1,14,14
1190 |INK,4,0,9,9:|INK,3,0,9,9:|INK [3043]
,2,0,10,10:|INK,1,0,2,2
1200 CLS:LOCATE 1,16                [840]
1210 DATA 0,0,0,1,6,24,17,32,71,79, [12636]
```




```
191,144,199,57,0,0,7,60,213,42,85,1
70,85,0,255,255,0,126,227,227,255,1
27,255,42,85,170,85,170,85,2,128,25
5,127,3,184,199,128,0,192,60,83,170
,85,170,85,170,0,255,254,0,127,128,
0,0,0,0,192,48,76,163,84,168,0,255,
24,199,63,
1220 DATA 121,63,0,0,0,0,0,0,240,14 [4293]
,1,254,3,152,231,240,224,192,0,0,0,
0,0,0,0,0,224,30,195,3,252,0,0,0
1230 RESTORE 1210:FOR T=240 TO 253  [1884]
1240 READ A,B,C,D,E,F,G,H:SYMBOL T, [3758]
A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT T
1250 PRINT CHR$(240);CHR$(242);CHR$ [5374]
(244);CHR$(246);CHR$(248);CHR$(250)
;CHR$(252)
1260 PRINT CHR$(241);CHR$(243);CHR$ [3876]
(245);CHR$(247);CHR$(249);CHR$(251)
;CHR$(253)
1270 SYMBOL 240,0,0,202,238,255,255 [2467]
,255,255
1280 PRINT                          [361]
1290 a$=STRING$(10,240)+CHR$(215)+S [8281]
TRING$(6,32)+CHR$(214)+STRING$(8,24
0)+CHR$(215)+STRING$(3,32)+CHR$(214
)+STRING$(9,240):PRINT a$;a$;
1300 a$=STRING$(11,143)+CHR$(215)+S [7490]
TRING$(4,32)+CHR$(214)+STRING$(10,1
43)+CHR$(215)+STRING$(1,32)+CHR$(21
4)+STRING$(10,143):PRINT a$;a$;
1310 FOR t=1 TO 5:PRINT STRING$(80, [2283]
143);:NEXT t
1320 LOCATE 30,25:PRINT CHR$(24)+"< [4677]
ESPACE> POUR CONTINUER"+CHR$(24);
1330 FOR l=0 TO 60 STEP 4:ORIGIN 0, [1400]
l
```



DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

```
1340 MOVE 0,250:DRAWR 11,-10,1:DRAW [12597]
R 11,10:DRAWR 21,-20:DRAWR 31,30:DR
AWR 21,-20:DRAWR 11,10:DRAWR 21,-20
:DRAWR 31,30:DRAWR 21,-20:DRAWR 11,
10:DRAWR 21,-20:DRAWR 31,30:DRAWR 2
1,-20:DRAWR 11,10:DRAWR 21,-20:DRAW
R 31,30:DRAWR 21,-20:DRAWR 11,10
1350 DRAWR 21,-20:DRAWR 31,30:DRAWR [10011]
 21,-20:DRAWR 11,10:DRAWR 21,-20:DR
AWR 31,30:DRAWR 21,-20:DRAWR 11,10:
DRAWR 21,-20:DRAWR 31,30:DRAWR 21,-
20:DRAWR 11,10:DRAWR 21,-20:DRAWR 3
1,30:NEXT l
1360 FOR l=0 TO 45 STEP 2           [805]
1370 ORIGIN 0,1                     [78]
1380 MOVE 0,278:DRAWR 150,14:DRAWR  [6010]
35,-8:DRAWR 100,-17:DRAWR 30,-4:DRA
WR 5,0:DRAWR 200,25:DRAWR 20,-1:DRA
WR 170,-25
1390 NEXT                           [350]
1400 ORIGIN 0,0,0,640,308,400:CLG 1 [968]
1410 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:FOR t= [6900]
1 TO 100:PLOT INT(RND(640)*600)+20,
INT(RND(90)*70)+330,0:DRAWR +5,0:DR
AWR -2,+2:DRAWR -1,-4:NEXT t
1420 !MARCHE:INK 1,26:BORDER 26     [2771]
1430 CALL 32063,192*256+80*14-4+204 [1342]
8*2,30000
1440 RESTORE 1570                   [741]
1450 LOCATE 73,18:PRINT SPC(8);:LOC [5124]
ATE 73,17:PRINT SPC(8);:LOCATE 73,1
6:PRINT SPC(8);
1460 FOR t=1 TO 71                  [811]
1470 IF INKEY$<>"" THEN 1560        [942]
1480 com=com+1:IF com=4 THEN GOSUB  [2002]
1580:com=0
1490 IF t=5 OR t=18 OR t=45 OR t=60 [4278]
 THEN fla=1:SOUND 4,200,60,12,0,1
1500 IF fla<>0 THEN vc=0            [585]
1510 CALL 32000,50269+t+vc+f(fla),3 [1978]
0000
1520 IF fla<>0 THEN fla=fla+1:IF fl [2174]
a=12 THEN fla=0
1530 IF vc=2048*2 THEN vc=0 ELSE vc [3158]
=2048*2
1540 NEXT                           [350]
1550 IF INKEY$="" THEN 1450         [758]
1560 !STOP:RUN                      [2088]
1570 DATA 426,426,213,213,239,239,2 [4038]
84,239,213,426,426,213,213,239,239,
284,319,426,0,0,9999
1580 READ A:IF A=9999 THEN RESTORE  [1966]
1570:GOTO 1580
1590 IF A=0 THEN SOUND 1,0,22,0:SOU [5647]
ND 2,0,22,0 ELSE SOUND 1,A,20:SOUND
 1,0,2:SOUND 2,A+5,22
1600 RETURN                         [555]
1610 FOR t=1 TO 2800:NEXT:RETURN    [1964]
1620 GOTO 1700                      [359]
1630 FOR T=1 TO 14                  [816]
1640 K=T*2                          [121]
1650 SOUND 1,32,10,(30-K)/4,0,0,K   [1942]
1660 SOUND 2,0,10,(30-K)/4,0,0,K    [2285]
1670 SOUND 4,50,10,(30-K)/4,0,0,K   [1852]
1680 NEXT T                         [360]
1690 RETURN                         [555]
1700 SYMBOL 255,112,176,54,123,50,1 [2723]
24,55,98
1710 SYMBOL 254,12,4,48,28,24,24,56 [2137]
,12
1720 SYMBOL 253,48,24,13,22,54,54,5 [2149]
4,92
1730 SYMBOL 252,39,78,218,218,210,2 [2671]
27,126,60
1740 SYMBOL 251,69,62,30,6,62,102,1 [1991]
27,50
1750 SYMBOL 250,22,59,27,27,27,30,2 [2414]
4,40
1760 SYMBOL 249,8,24,62,24,24,24,58 [2199]
,12
1770 PRINT CHR$(23)+CHR$(3);:MODE 1 [4116]
:PAPER 0:PEN 1:INK 0,3:INK 1,3:INK
2,3:INK 3,24:BORDER 3
1780 LOCATE 13,11:PRINT "DEMONSTRAT [2774]
ION DE"
1790 LOCATE 15,13:PRINT "KU KLUX KL [1474]
AN"
1800 LOCATE 10,15:PRINT "CREATION D [6069]
U "+CHR$(252)CHR$(251)CHR$(250)CHR$
(249)" "CHR$(255)CHR$(254)CHR$(253)
CHR$(253)
1810 PEN 3                          [547]
1820 FOR V=8 TO 2 STEP -4           [977]
1830 FOR T=50 TO 562 STEP 8         [1311]
1840 SOUND 1,T,3:SOUND 2,T/3,3:SOUN [3294]
D 4,T+5,3
1850 MOVE 320,0:DRAW T+V,250,2:NEXT [2411]
1860 FOR T=564 TO 50 STEP -8        [1211]
1870 SOUND 1,T,3:SOUND 2,T*3,3:SOUN [3224]
D 4,T*6,3
1880 MOVE 320,0:DRAW T+V,250,2:NEXT [2411]
1890 NEXT V                         [358]
1900 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);        [1314]
1910 GOSUB 1630                     [861]
1920 RETURN                         [555]
```






NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

# Vous avez trouvé des tresors dans vos rêves les plus sauvages

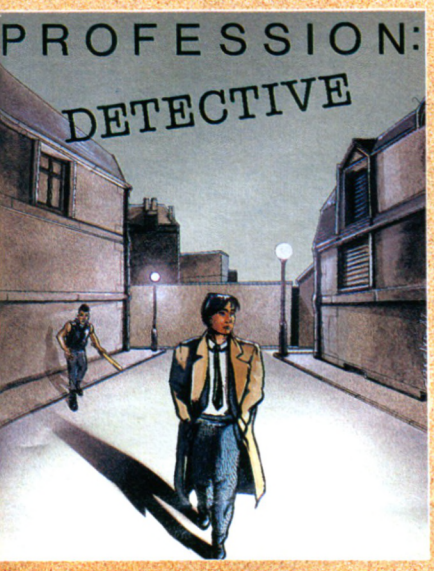



Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs". LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64. INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS ... Faites vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.

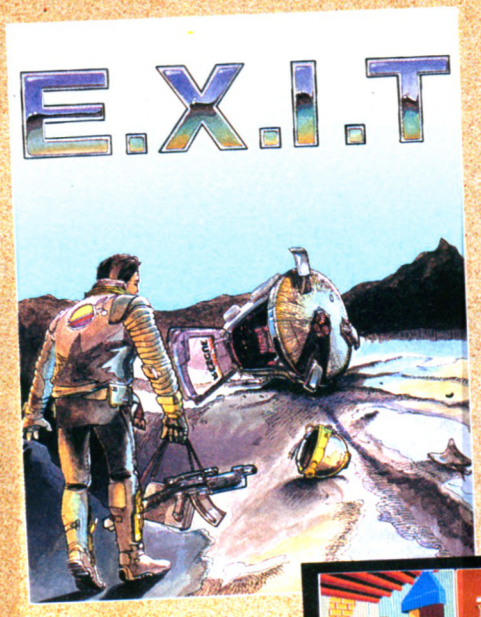
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/

| CBM 64/128 | SPECTRUM 48K | SPECTRUM + 3 | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| CASSETTE | CASSETTE | DISQUE | CASSETTE |
| DISQUE | | | DISQUE |


LA CHOSE DE GROTEMBURG
DEFENSE D'ENTRER
UBI Soft
LE MAITRE DES AMES
LE MAITRE DES AMES
UBI Soft
NEWS
■ NEW... NEW...
UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros"... le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent... Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventures, deux disques et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM, Apple et PCW...
■ A NE PAS MANQUER !
L'album UBI... Une super-compilation avec cinq super productions UBI-SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 95 Light (Amstar d'Or 1987) et Mange-Cailloux ! Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.
■ Vous êtes des PASSIONNES de la PROGRAMMATION
vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.
■ Vous êtes MUSICIENS, vous êtes GRAPHISTES et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soin...
■ UBI SOFT et toute son Equipe de programmeurs vous souhaitent à toutes et à tous une BONNE et HEUREUSE ANNÉE !
HURLEMENTS
UR SUR AMITYVILLE
UBI Soft
AMITYVILLE
Jocelyn 87
fnac
Disponibles dans
points de vente e
dès la sortie des

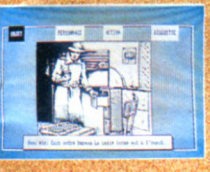
















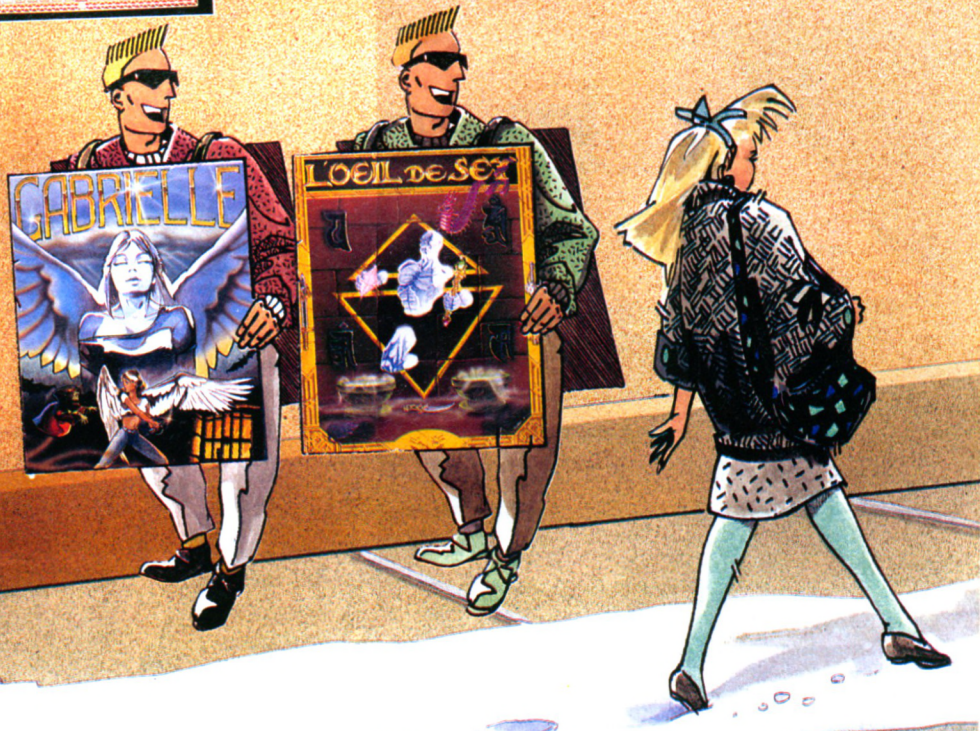













illeurs
es FNAC
s.

**Revendeurs, attention !**
UBI SOFT DIFFUSION *se tient*
*à votre disposition pour tous renseignements*
*et commandes. APPELEZ :*
*16 (1) 43 39 23 21*

UBI Soft

# BOBSLEIGH



## La dernière folie sportive



Disponible sur Amstrad CPC – Commodore – Spectrum

**BOBSLEIGH** – Une simulation spectaculaire d'un des sports les plus dangereux des Jeux Olympiques d'Hiver. Entraînez votre équipe, peaufinez les réglages de votre bob et lancez-vous sur la piste pour un parcours sans faute.

Améliorez vos temps sur les différents parcours en recherchant les trajectoires optimales pour prendre de plus en plus de vitesse et vous finirez par vous qualifier pour l'épreuve ultime – les Jeux Olympiques d'Hiver.

Rejoignez l'équipe olympique et partez à la conquête de la médaille d'or.







## Au-delà de la technologie de nos jours

# ATF



En avance sur la technique moderne . . . . . ATF l'avion de chasse tactique perfectionné de Lockheed.
Montez à bord de l'avion du siècle et engagez-vous sur le territoire ennemi.
Attaquez ou éludez les forces ennemies en rasant le terrain en relief tridimensionnel.
Engagez les systèmes perfectionnés à bord, préparez votre stratégie et rompez l'équilibre des forces à votre avantage.
ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeux tridimensionnels et de la stratégie militaire, lançant un défi sans parallèle.
Etes-vous prêt? VOUS avez été choisi pour faire voler un ATF.





DIGITAL INTEGRATION

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 57 12. FAX: 93 42 51 12.

# VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

## Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

## Exemple

```
10 DATA 2,3,4    [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacee par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4    [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:!ON
190 '
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:!ON
190 '
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:!ON
190 '
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```



IENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE D

# AMSAISIE

*Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.*

*Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :*

| Adresse : | Codes | Somme de contrôle |
|---|---|---|
| 8 FAO : | 00 00 00 00 00 00 00 00 | 2F |

*entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.*

*Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.*

*— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.*

*— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE''PENDU.BIN'',b,&8DDO, &10AC. Enfantin !*



## Mode d'emploi

*Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':',*

```
10 ' *** AMSAISIE par Denis JARRIL  [2431]
***
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):BORDER 0 [18482]
:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:PRINT"
I pour changer l'adresse courante":
PRINT" S pour sauver les donnees":P
RINT" Tapez les caracteres sans esp
ace ni     return (tout se fait aut
omatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN           [1132]
80 IF T$<>"S" THEN 100 ELSE D=VAL(" [6713]
&"+D$):PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",
N$:IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
90 GOTO 50                          [384]
100 IF T$<>CHR$(127) THEN 120 ELSE  [7912]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
110 GOTO 60                         [390]
120 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
130 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
140 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
150 O$(I)=T$                        [592]
160 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
170 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
180 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
190 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```





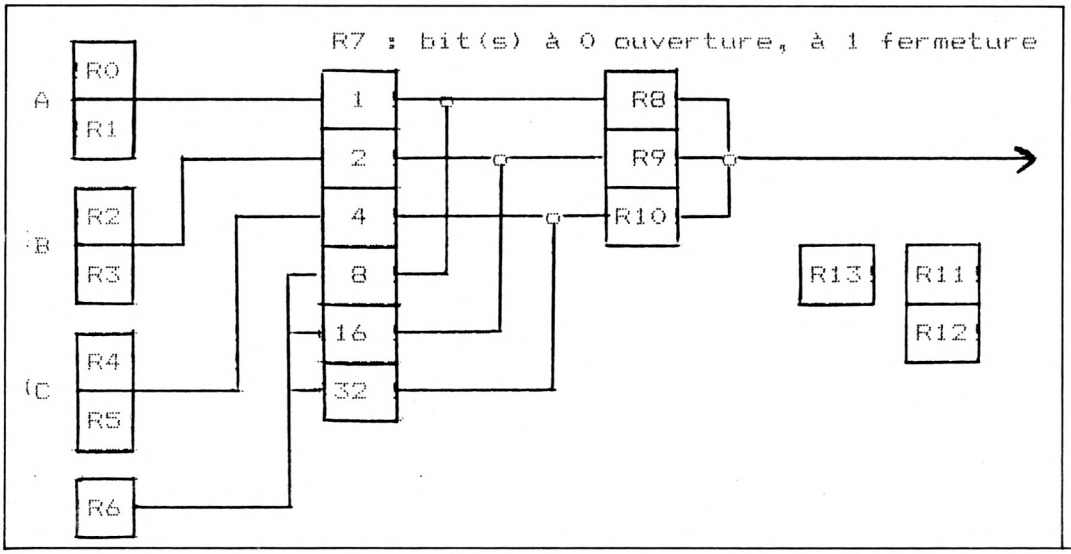

E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

# L'ASSEMBLEUR ET LE P.S.G.

*Notre bruyant dossier du n° 28, vous a sans doute permis d'apprécier la puissance des fonctions Basic spécifiques aux sons musicaux. Notre quête initiatique nous entraîne aujourd'hui, par le biais du langage assembleur, au cœur même du mystère sonore de l'Amstrad : le P.S.G. (Programmable Sound Generator). Fort de cette lecture un tantinet ésotérique, nous aborderons prochainement un sujet absolument désopilant : la musique sous interruptions.*

Le PSG est constitué de 16 registres numérotés de 0 à 15, dont 14 (de 0 à 13) sont concernés par la génération sonore et peuvent être programmés en conséquence. Si l'intermédiaire des fonctions Basic spécifiques simplifie grandement les rapports avec le coprocesseur sonore, sa programmation directe en langage machine via l'assembleur, nécessite une parfaite connaissance de la fonction des registres précités. Le PSG comporte :

— trois générateurs de sons musicaux A, B et C, constitués chacun d'une paire de registres : RO - R1, R2 - R3, R4 - R5 ;
— un générateur de bruit RG ;
— un mélangeur R7 permettant le mixage du générateur de bruit avec les générateurs A, B et C ;
— trois contrôleurs d'amplitude (volume sonore) R8, R9, R10, correspondant aux sorties des générateurs A, B et C ;
— un contrôleur de "période" d'enveloppe de volume constitué par la paire de registres R11 - R12 ;
— un contrôleur R13 de "forme" d'enveloppe de volume (8 formes possibles) ;
— deux registres R14 et R15 permettant la gestion des ports entrée/sortie.





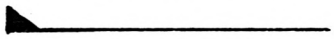
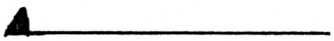
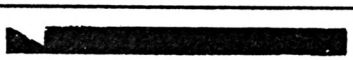
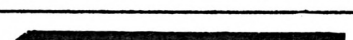

VIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE D

Le bit 5 des registres de volume R8, R9 et R10 mis à 1 (valeur = 16, indique que le volume du canal concerné est pris en charge par le générateur d'enveloppe. L'amplitude sera celle de l'enveloppe choisie.
A chacun des 4 bits du registre R13 correspond une forme de modulation. Ainsi, quelques savantes combinaisons de ces bits offrent le choix entre huit formes possibles d'enveloppe.

Les bits marqués "X" n'ont pas de signification.

### *Un peu d'assembleur*

Le chargement d'un registre du PSG s'effectue le plus simplement du monde par les bons offices d'une routine-système ayant son point d'entrée en &BD34. Le numéro du registre et la valeur à y placer doivent être rangés respectivement dans les registres A et B du Z80 par le mnémonique de chargement LD, un CALL #BD34 s'occupant du reste. Le principal avantage de cette programmation est de pouvoir utiliser les enveloppes offertes par le PSG.

| No | Forme de l'enveloppe | Bits 3 | 2 | 1 | 0 | Valeur |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 0 | 0 | x | x | 0 à 3 (ou 9) |
| 2 |  | 0 | 1 | x | x | 4 à 7 (ou 15) |
| 3 |  | 1 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| 4 |  | 1 | 0 | 1 | 0 | 10 |
| 5 |  | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 |
| 6 |  | 1 | 1 | 0 | 0 | 12 |
| 7 |  | 1 | 1 | 0 | 1 | 13 |
| 8 |  | 1 | 1 | 1 | 0 | 14 |

| Reg. | Fonction | Bits 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | Valeur |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | période basse de A | | | | | | | | | 0 à 255 |
| 1 | période haute de A | | | | | | | | | 0 à 15 |
| 2 | période basse de B | | | | | | | | | 0 à 255 |
| 3 | période haute de B | | | | | | | | | 0 à 15 |
| 4 | période basse de C | | | | | | | | | 0 à 255 |
| 5 | période haute de C | | | | | | | | | 0 à 15 |
| 6 | fréquence du bruit | | | | | | | | | 0 à 31 |
| 7 | mixage son/bruit | | | | | | | | | 0 à 63 |
| 8 | volume canal A | | | | | | | | | 0 à 15/16 |
| 9 | volume canal B | | | | | | | | | 0 à 15/16 |
| 10 | volume canal C | | | | | | | | | 0 à 15/16 |
| 11 | période basse env. | | | | | | | | | 0 à 255 |
| 12 | période haute env. | | | | | | | | | 0 à 255 |
| 13 | forme de l'enveloppe | | | | | | | | | 0 à 15 |



Nous vous laissons admirer un petit exemple de programmation et écouler son résultat. Rendez-vous aux explications. Il n'est pas très utile de s'éten-






NE DEVIENT AM MAG CPC PCW PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW PC AMSTRAD MAGA

```
10 LN=90:FOR I= &A000 TO &A02F STEP 16:LN=L
N+10:CHKSUM=0
20 FOR J=0 TO 15:READ OCT$:OCT=VAL("&"+OCT$
):POKE J+I,OCT:CHKSUM=CHKSUM+OCT:NEXT:READ
VERIF$:IF CHKSUM<>VAL("&"+VERIF$) THEN PRIN
T"ERREUR DATA LIGNE"LN:ELSE:NEXT
30 DATA FE,0E,20,21,3E,00,32,0B,A0,DD,4E,00
,3A,0B,A0,CB,0543
40 DATA 3F,D6,0D,ED,44,CD,34,BD,3A,0B,A0,3C
,3C,32,0B,A0,064B
50 DATA FE,1C,20,E5,C9,DD,7E,02,DD,4E,00,C3
,34,BD,A0,00,07C4
60 MODE 1:INK 0,0:INK 3,19:PAPER 0:BORDER 0
:PRINT"He non, cette fois ci, je n'ecris ri
en!
70 FOR i=0 TO 253:FOR j=0 TO 2:CALL &A000,i
,j,i+1,j,i+2,j,0,&38,15,15,15,0,0,0:NEXT j,
i
80 GOTO 70
```

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

;
;
        ORG   #9000
        ENT   $
        CP    #0E                ; Y-A T'IL 14 DONNEES
        JR    NZ,QUEDEUX         ; SI NON SON NOM L'INDIQUE
        LD    A,0                ; DU REGISTRE 0 AU 13 SUR DEUX OCTETS
        LD    (DONNEE+2),A       ; INDEXES PAR A
DONNEE  LD    C,(IX+0)           ; DONNEE DANS C
        LD    A,(DONNEE+2)       ; No DE DONNEE DANS A
        SRL   A                  ; A=A/2 POUR UN OCTET SUR 2
        SUB   #0D                ; CAR LA TRANSMISSION DE PARAMETRES
        NEG                      ; INVERSE LES DONNEES
        CALL  #BD34              ; ENVOI REGISTRE PSG DANS A
        LD    A,(DONNEE+2)       ; RECUPERATION DU No DE DONNEE
        INC   A                  ; DONNEE SUIVANTE
        INC   A                  ; 2 OCTETS PLUS LOIN
        LD    (DONNEE+2),A       ; PRETE A ETRE ENVOYE
        CP    #1C                ; 14 * 2 DONNEES ENVOYEES + 2 NON
        JR    NZ,DONNEE          ; 14 J'AI DIT
        RET                      ; 14 REGISTRES CHARGES
QUEDEUX LD    A,(IX+2)           ; REGISTRE DANS A
        LD    C,(IX+0)           ; DONNEE DANS C
        JP    #BD34              ; ET C'EST PARTI

Text:#38F5          End:#3B6E          # 279 Bytes
Imem:#7539
```

dre outre-mesure sur la routine assembleur à notre avis suffisamment commentée.
Reste à souligner "l'astuce" qui consiste à calculer le numéro de registre en fonction du numéro de donnée. Cette programmation excentrique est motivée par l'étrange mais pratique passage de paramètres entre le basic et la "machine". En effet, il faut passer par l'indexation de IX pour pouvoir utiliser une ou plusieurs données numériques envoyees par un CALL. L'octet faible du dernier paramètre est en (IX + O), son octet fort en (IX + 1). L'avant-dernier paramètre est en (IX + 2), (IX + 3), etc. Le nombre de données à recevoir est contenu dans l'accumulateur. Maintenant que les brumes sont quelque peu dissipées, passons aux choses sérieuses.
Pour utiliser la routine, deux solutions s'offrent à vous : soit envoyer quatorze paramètres qui seront logés dans leur registre respectif et dans l'ordre d'écriture, soit spécifier seulement deux données. Dans ce cas, le premier paramètre représentera le registre à remplir de la donnée suivante. En clair :
CALL &9000, R0, R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13
Ou bien, CALL &9000, Numéro de registre, donnée.
Toutes les informations généreusement promulguées ici, ne seront pas de trop pour vous aider à utiliser au mieux ce fantastique coprocesseur sonore. Il est vivement conseillé de dégrossir préalablement le travail sur papier.
Un dernier conseil : ne mettez jamais à 1 le bit 6 du registre R7 (ouverture/fermeture des canaux) sous peine de rendre votre clavier inopérant. En effet, le PSG est équipé de deux ports d'entrée/sortie programmables, commandés par les bits 6 et 7 du registre R7. Le clavier étant raccordé à l'un de ces ports, un changement d'état du bit 6 perturbe la routine-système suffisamment pour vous obliger à éteindre votre CPC.
A vous maintenant de réaliser vos propres routines en fonction de votre imagination et activité neuronales (voir à ce sujet l'ouvrage *"Des neurones plein la tête, pourquoi faire ?"* du Japonais Heng RIKRA ZUKI).

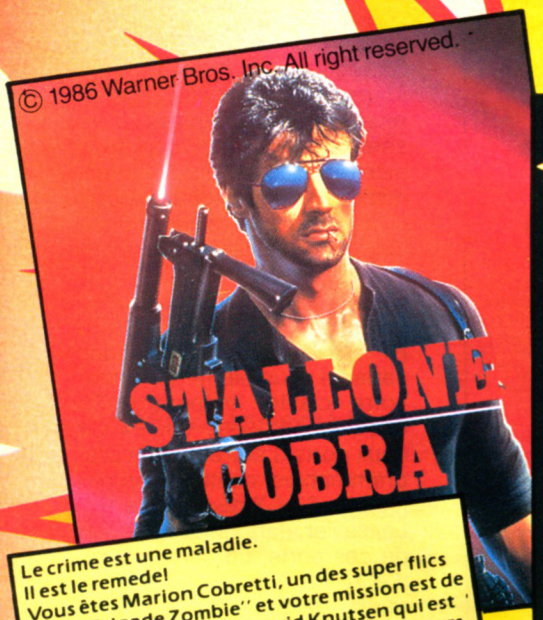
***Jean-Claude Paulin***
***et Denis Jarril***






DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE

# OCEAN ALL STAR HITS No 2




Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.




HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique—Action en 3 D.




Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!




ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.




Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.




L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

ocean

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

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

*"tant qu'il y aura des héros..."*

# MACH 3




**POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC**

loriciels®

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

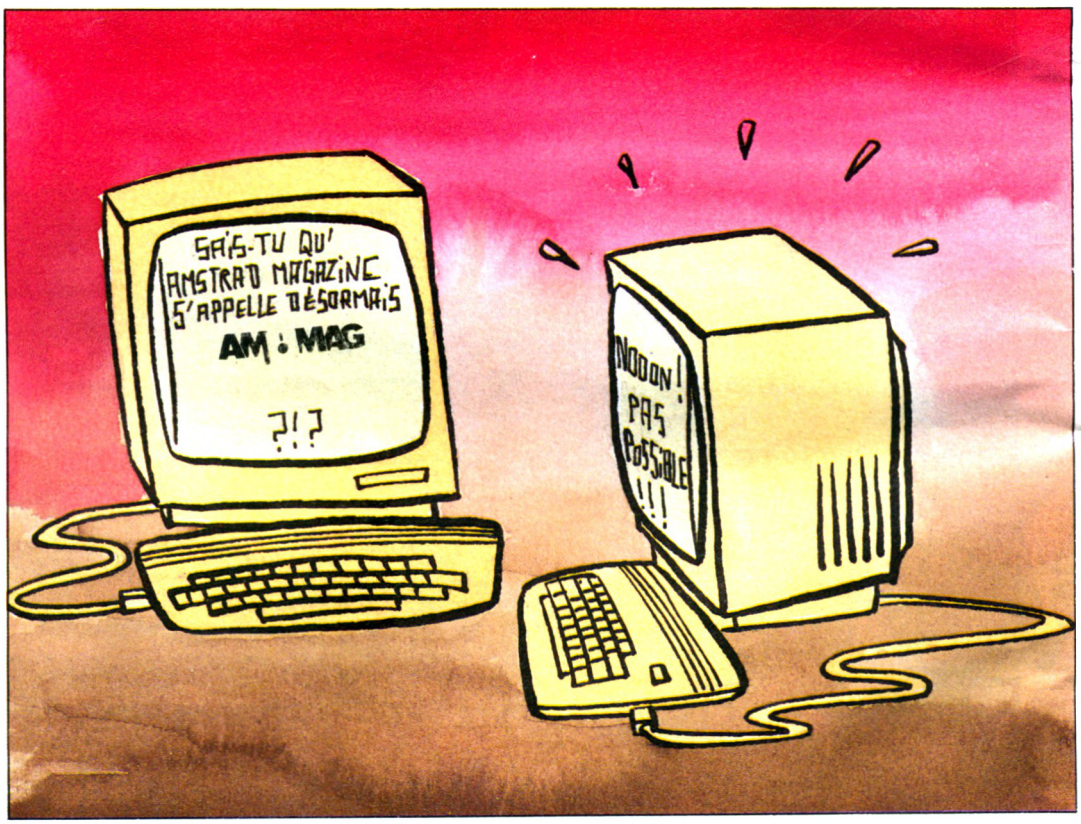
# COMMENT APPRENDRE LES LANGAGES DE L'INFORMATIQUE ?

La programmation d'un ordinateur se fait grâce à des langages informatiques. Ces derniers sont de plus en plus nombreux et aucun informaticien ne peut se vanter de les connaître tous. Cependant, il est utile d'en connaître plusieurs. Le problème est : par lequel commencer, quel ordre suivre ? C'est ce que nous allons essayer de voir ensemble.

Certains peuvent se dire qu'il suffit de connaître à fond un seul langage pour pouvoir faire n'importe quoi avec un ordinateur. Que celui qui peut me démontrer cela se désigne ! Personne ? c'est normal ! En effet, connaître "à fond" un seul et même langage, c'est bien, même très bien. Mais ce n'est pas suffisant. Cette restriction du langage unique donne un grand défaut de programmation, celui des œillères (vous savez : regarder devant soit sans voir les à-côtés). Un programmeur ne possèdant qu'un seul langage n'aura qu'une manière de résoudre informatiquement un problème ; il ne pourra donc pas choisir parmi plusieurs solutions possibles et sélectionner la meilleure.

L'intérêt de connaître plusieurs langages est multiple. En effet, cela renforce la notion de programmation (le plus important pour un programmeur) et permet de trouver plus rapidement et plus efficacement des algorithmes de programmation. De plus, certains langages étant plus aptes que d'autres à résoudre un problème appartenant à un domaine particulier, il est utile de connaître celui qui sera le plus "qualifié" à permettre la programmation du logiciel de résolution du problème.

Un autre intérêt, dont on ne se rend pas toujours compte, est la détermination d'un algorithme. En effet, avec l'habitude, on acquiert involontairement un certain "réflexe" de programmation dès que l'on travaille avec un langage particulier. Mais, dans l'esprit, ces réflexes se trouvent mélangés et réapparaissent dès que l'on se trouve confronté à un problème particulier et cela quel que soit le langage utilisé. Il ne faut pas oublier qu'un programmeur a, même s'il ne s'en doute pas, une très bonne mémoire dès qu'il s'agit d'informatique. Il puise très souvent dans son subconscient des solutions informatiques déjà utilisées auparavant dans un programme et donc, il possède dans son cerveau une véritable librairie de routines et d'algorithmes. Cela fait partie de ces




## Le meilleur langage

On ne peut pas dire qu'universellement, un langage soit meilleur qu'un autre. Tout ou plus est-il plus pratique pour concevoir un programme particulier utilisable dans un domaine particulier (gestion, mathématiques, éducation, robotique...). Bien sûr, les programmeurs ont tous un langage qu'ils préfèrent. En général, il s'agit du PASCAL ou du C. Les débutants préfèrent, eux, le BASIC car il leur semble plus à leur portée. Mais leurs goûts changent avec l'expérience car ils se rendent compte alors de ses défauts.

Les langages d'informatique ont été conçus spécifiquement pour certaines catégories d'application (le COBOL pour la gestion, le FORTRAN pour les calculs mathématiques...). Ils ne peuvent donc pas être parfaits. Il est fort improbable d'ailleurs qu'apparaîsse un jour un tel langage.

## Les principaux langages

Les langages dits principaux sont ceux qui sont le plus utilisés aussi bien par les professionnels que par les amateurs. Tous ces langages réunis permettent de résoudre efficacement tous les problèmes possibles.

Les six langages principaux sont : le BASIC, l'assembleur (à ne pas confondre avec le langage-machine), le PASCAL, le C, le COBOL et le FORTRAN. Ils sont suivis par : le LOGO,



NE DEVIENT AM·MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM·MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

l'ABA, le LISP, le PROLOG, le FORTH... bien sûr, différentes versions de tous ces langages existent, mais la base est la même. Ensuite viennent des langages beaucoup plus "haut de gamme" comme, par exemple, le GAP3.

## Par lequel faut-il commencer ?

Vous pensez tous (ou presque) au BASIC bien sûr. D'accord, il faut le connaître puisque de toute façon, il est présent sur pratiquement tous les micro-ordinateurs que l'on trouve dans le comerce. Cependant, et les habitués ne me contrediront certainement pas, il est préférable de commencer par le PASCAL. Celui-ci n'est pas si difficile que ça et il est peut-être même aussi sinon plus simple que le BASIC. Comparons ces deux langages :

— Le BASIC : il a été conçu pour les débutants (son nom l'indique : *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code* où *Beginner's* signifie débutant). Il est donc tout logiquement recommandé pour l'apprentissage informatique mais il possède beaucoup de défauts, il est lent, très lent (mettons de côté les BASIC compilés comme le TURBO-BASIC de BORLAND ou le QUICK BASIC de MICROSOFT). La lecture et la compréhension d'un programme écrit en BASIC n'est pas évidente pour une personne qui n'a pas participé à l'élaboration du programme en question, et cela est dû au fait qu'un programme écrit en BASIC est toujours un peu "brouillon", il n'y a pas (sauf si le programmeur s'y attache vraiment) de structuration du programme (un programme est dit structuré s'il est constitué de plusieurs "modules" ou blocs qui sont : bloc principal et sous-programme). L'utilisation abusive de l'instruction GOTO est un très mauvais réflexe, il est préférable de travailler avec des GOSUB (accompagnée des RETURN).

— Le PASCAL : sa syntaxe est très simple, ses instructions sont nombreuses. Il permet, et même il impose, une programmation structurée (le GOTO existe aussi, mais il est très rarement utilisé, voire même jamais). Le PASCAL permet de faire tout ce que l'on peut faire en BASIC mais beaucoup plus rapidement (un programme écrit en PASCAL est compilé pour l'exécution, c'est-à-dire qu'il est "traduit" en langage machine et est donc plus rapide qu'un langage interprété comme le BASIC). Le fait qu'un programme écrit en PASCAL soit structuré impose une certaine notion de programmation dite modulaire. Cela est très utile lorsque l'on décide de passer à d'autres langages car ils demandent pratiquement tous cette notion. De plus, la programmation modulaire permet de rendre un programme beaucoup plus lisible et il est donc plus simple de détecter une erreur et de la corriger.

Nous avons vu les avantages du PASCAL par rapport au BASIC. Vous savez donc maintenant pourquoi il est préférable d'apprendre d'abord le PASCAL plutôt que le BASIC.




## Et après ?

Une fois que ces deux langages sont maîtrisés, il est souhaitable de passer à l'assembleur. La programmation en assembleur permet indirectement celle en langage-machine (le langage-machine est le langage binaire seul compris par le micro-processeur cerveau d'un ordinateur ; tous les langages se trouvent ramenés en langage-machine lors de leur exécution).

La programmation en assembleur permet de s'habituer au fonctionnement interne d'un ordinateur et surtout des circuits qui le composent. Au début, on regrette le PASCAL ou le BASIC qui possèdent des instructions toutes faites comme la division ou l'affichage d'un texte. En effet, en assembleur, ce type d'instructions n'existent pas et il faut les recréer en cas de besoin. Cela représente un excellent exercice de programmation qu'il ne faut surtout pas négliger même si cela semble difficile (on n'a rien sans rien !). Vous verrez que lorsque vous repasserez à un langage évolué (un langage est dit évolué quand son vocabulaire se rapproche du vocabulaire d'un langage humain ce qui est le cas du PASCAL, du BASIC, du COBOL, mais pas vraiment de l'assembleur), vous serez nettement plus "à l'aise" et serez près à affronter des problèmes plus complexes qu'auparavant.

"réflexes" dont nous avons parlé auparavant.

## Pour continuer

Une fois ces trois langages acquis, vous pourrez vous attaquer à pratiquement tous les autres langages existant puisque vous aurez des bases très solides en programmation. La suite logique serait d'apprendre le C ou le COBOL ou le FORTRAN par exemple. Mettons de côté le LOGO qui fait office de "jouet" dans l'opinion des professionnels. Travailler avec ces langages mettra une réelle touche de professionnalisme dans vos réalisations (cette touche est déjà présente avec le PASCAL). Cependant, il est souhaitable de faire un détour pour le FORTH et par le PROLOG dont la programmation est assez spéciale.

En ce qui concerne le FORTH, il est nécessaire de s'habituer à raisonner avec une pile (les piles de nombres bien sûr !). Le FORTH travaille avec une pile de type "premier entré", "dernier sorti". Le travail en assembleur vous a déjà habitué à ce type de raisonnement lors du stockage des données dans la pile gérée par le microprocesseur.

Le PROLOG, lui, permet de travailler sur des applications "d'intelligence artificielle" (c'est aussi le cas de LISP et de L'ADA). Il raisonne par associations d'idées et impose donc une programmation totalement différente des autres langages.

## Y'a plus qu'à...

Vous connaissez maintenant un ordre logique d'apprentissage de certains langages de programmation. Bien sûr, cet ordre n'est pas obligatoire, mais il est recommandé. Dans quelques années, vous serez alors peut-être capable de créer un nouveau langage (c'est le rêve de presque tous les programmeurs). Mais, d'ici là, essayez d'en maîtriser quelques-uns parmi ceux existant. Il n'est pas nécessaire de connaître parfaitement tous ces langages, mais au moins d'en maîtriser trois ou quatre. Pour les autres, il suffit simplement de savoir comment on peut les utiliser et dans quel cas.

**Eric Mistelet**



VIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# LES LAN
# ET LEURS AP

*L'ordinateur ne travaille qu'en binaire, ce qui n'est pas le cas de l'être humain (heureusement pour nous). Il est pourtant nécessaire que l'un et l'autre puissent se comprendre pour que l'ordinateur soit vraiment utile. D'où l'existence des langages informatiques.*

Lorsque les ordinateurs sont nés, (le premier était le MARK1 de IBM en 1944 et pesait près de 4 tonnes !), leur programmation s'effectuait en binaire, à l'aide de cartes perforées en général. Dès 1950, les besoins en informatique étaient tels qu'il y avait pénurie de programmeurs. Il fut alors nécessaire que des non-spécialistes possèdent rapidement les moyens de communication avec la "machine". C'est ainsi que l'on créa des langages "artificiels" de programmation de plus en plus proches du langage humain. Comme ce dernier, les langages informatiques, dits évolués, possèdent un vocabulaire ainsi qu'une syntaxe.

## Langage machine et assembleur

Beaucoup confondent ces deux termes qui désignent pourtant des langages différents. Le langage machine permet la programmation sans *interpréteur* (nous reviendrons sur ce terme). Il s'agit ni plus ni moins du langage binaire. Ces codes "injectés" dans le microprocesseur (cerveau de l'ordinateur) à travers la mémoire, sont, par simplification, exprimés en héxadécimal (base 16) les humains comptent en décimal base 10). Ceci permet d'exprimer plus aisément un mot binaire (un mot est un groupe de bits et un bit est le plus petit élément que peuvent traiter un microprocesseur et une mémoire ; dans un ordinateur 8 bits, un mot représente un octet. C'est donc le plus ancien des langages informatiques. On imagine le travail fastidieux consistant à écrire un programme de plusieurs milliers d'instructions, source d'erreurs avec un temps de programmation très important.
L'assembleur est le langage à travers lequel on programme en langage machine. Son vocabulaire est constitué de mnémoniques qui sont en fait les commandes de programmation. Les mnémoniques représentent des ordres prédéfinis pour le microprocesseur (comme ADD pour l'addition par exemple) que l'assembleur traduira en langage machine par le code binaire correspondant à l'instruction désirée.
Cette notion de traduction nous amène à l'interpréteur : pour simplifier les choses, disons que l'interpréteur est, comme son nom l'indique, un interprète entre le langage évolué et le langage machine. C'est un peu plus complexe que ça, mais ne compliquons pas les choses !

## Les langages évolués

Les langages dits évolués sont ceux qui se rapprochent le plus du langage humain, mais incompréhensible directement pour un ordinateur. Pour ce faire, ils doivent être associés à un interpréteur ou a un compilateur, ce dernier "traduisant" le programme écrit avec un langage évolué en langage-machine. De nombreux langages évolués existent, citons les plus connus : BASIC, PASCAL, COBOL, FORTH, FORTRAN, C, LISP, LOGO, LSE, MODULA2, PROLOG, ADA...
On peut se demander l'utilité de tant de langages différents alors qu'un seul aurait peut-être pu suffire. En fait, chaque langage a été conçu pour pouvoir résoudre plus aisément un type de problème particulier. Chacun est donc spécialiste dans son domaine d'applications.

## Lequel choisir ?

Vous savez que l'informatique est partout présente dans notre société. Tous les domaines sont concernés : médecine, éducation, gestion, automatisme et robotique, intelligence artificielle, jeux...
Un programmeur professionnel ne connaît pas parfaitement tous ces langages, mais en maîtrise tout de même quelques-uns. Il va donc devoir effectuer un choix de langage de programmation pour résoudre un problème particulier et devra donc poser toutes les données du problème et de sa résolution. En fonction de ces données, il pourra choisir parmi un ou plusieurs langages offrant les meilleures capacités de résolution.
Par exemple, pour un programme mathématique complexe sans textes importants, le FORTRAN a de grandes chances d'être choisi car c'est le spécialiste des calculs mathématiques difficiles.
De même pour les applications professionnelles, le langage BASIC est rejeté et même peu apprécié. Cela est dû à sa lenteur ainsi qu'à sa programmation peu "élégante".

## Les langages et leurs spécialités

Chaque langage a donc une ou plusieurs spécialités. Voici les particularités des langages évolués les plus utilisés.

**Le BASIC :** c'est le langage d'initiation par excellence. Le plus simple à apprendre, mais très lent, il ne permet pas une bonne méthode de programmation. C'est toutefois le langage le plus répandu sur les micro-ordinateurs et on ne compte plus les différentes versions existantes du BASIC.

**Le PASCAL :** très apprécié par les programmeurs, ce langage permet de résoudre de très nombreux problèmes. Beaucoup de versions de ce langage existent (PASCAL UCSD ou encore le fameux TURBO-PASCAL de BORLAND). Les novices hésitent à travailler avec le PASCAL, redoutent une complexité d'apprentissage reposant en fait sur des préjugés. En effet, ce langage très simple à apprendre, est de plus en plus recommandé aux débutants au détriment du BASIC. Le PASCAL permet, comme beaucoup d'autres, une programmation structurée (c'est-à-dire que le programme est divisé en blocs de sous-routines un peu comme une entreprise et ses usines de sous-traitance) qui permet une programmation claire et efficace ainsi qu'une lecture agréable.
Le PASCAL est rapide puisque compilé (le langage le plus rapide étant le langagemachine puisqu'aucune traduction des commandes n'a besoin d'être effectuée par l'ordinateur, ces dernières sont donc exécutées directement). A titre d'information, le PASCAL est né en 1969 et a été conçu par un profes-



IE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

# GAGES PLICATIONS

seur de l'école polytechnique de Zurich (Suisse), alors que le BASIC est né en 1964.

**Le FORTRAN** est un des plus vieux langages (1956) et, comme nous l'avons vu précédemment, spécialisé dans les calculs mathématiques (FORTRAN vient de FORmula TRANslator = traducteur de formule). Cependant, il est de moins en moins utilisé car il est "dépassé" par d'autres langages comme le C. Il a encore, toutefois, de longues années devant lui avant d'être considéré uniquement comme "pièce de musée".

**Le COBOL** (COmmon Business Oriented Language) : conçu en 1959 (5 ans de moins que le FORTRAN), il a été élaboré pour être particulièrement adapté aux applications de gestions, à la manipulation de gros fichiers de données. Malgré son âge, il est toujours très utilisé dans la plupart des entreprises.

**Le FORTH :** créé en 1969 à l'observatoire national de radioastronomie de Charlottesville (Etat de Virginie USA), il fut créé spécialement pour les automatisations d'observatoires. Toutefois, ce n'est pas son seul domaine d'action. En effet, musique, acquisition et traitement de données, intelligence artificielle etc, peuvent être couverts par le FORTH.

L'intérêt de ce langage est d'être très rapide puisque compilé et peu gourmand en mémoire. Cette dernière particularité est de plus en plus recherchée. En effet, un programme est stocké en mémoire ainsi que parfois le langage avec lequel il a été écrit. C'est le cas d'un programme BASIC sur CPC où ce dernier est résidant dans la mémoire de l'ordinateur, et donc encombrant. Les programmeurs cherchent au maximum à économiser l'espace-mémoire disponible pour en avoir le plus possible pour stocker les données que devra traiter le programme. C'est pourquoi le FORTH est très apprécié par les professionnels. L'inconvénient du FORTH est sa difficulté. Les utilisateurs des calculatrices HEWLETT-PACKARD connaissent la notation dite "polonaise inversée". C'est cette même notation qui est utilisée en FORTH. La notion de pile (premier entré, dernier sorti) est fondamentale et la difficulté est de s'y retrouver parmi tous les éléments contenus dans cette pile. C'est une gymnastique de l'esprit totalement différente de celle imposée dans les autres langages.

**Le langage C :** comme le PASCAL, le C est un langage structuré ; relativement proche du langage machine, il permet toutefois la programmation à haut niveau. Il a la faculté de pouvoir effectuer des traitements directement sur des pointeurs d'adresse (ce que peu de langage peuvent faire), de forcer l'utilisation de registres rapides du microprocesseur, d'accéder aux chiffres binaires (bits). Le langage C peut couvrir les mêmes domaines que le FORTRAN ou le PASCAL avec une excellente efficacité. Très prisé par les programmeurs, il est en passe de devenir un des rois des langages d'ici quelques années.

**LE LISP :** un des tout premiers langages consacré à l'intelligence artificielle. Sa syntaxe est très particulière : tous les blocs constituant un programme sont encadrés par des parenthèses d'où lecture difficile. Le LISP est de moins en moins utilisé par les programmeurs qui lui préfèrent le PROLOGS ou encore l'ADA, plus lisibles.

**Le PROLOG :** assez éloigné des autres car il travaille par association d'idées. Cela rend son mode de programmation totalement différent du PASCAL ou du BASIC. Le PROLOG est très rapide (beaucoup plus rapide que le LISP), et c'est un spécialiste du raisonnement. Il peut aussi effectuer des traitements mathématiques, mais ce n'est pas sa spécialité.

**L'ADA :** le futur roi des langages et en plus d'origine française (cocorico !). Son historique est un peu particulier. En effet, l'armée américaine avait organisé un concours informatique dans le but d'obtenir un langage utilisable dans de nombreux domaines et plus spécialement dans l'intelligence artificielle. Celui-ci devait répondre à un cahier des charges très strict et c'est une équipe française dirigée par M. Ichbiach qui remporta ce concours avec l'ADA. Celui-ci est assez proche du PASCAL et du C puisqu'il impose une programmation structurée. De plus, un de ses nombreux points forts réside dans le fait qu'un programme écrit en ADA est très facilement lisible, ce qui, est très important dans la recherche des bugs (les erreurs *bugs* en jargon informatique).

## *Notion de programme-source et de programme-objet ?*

Pour différencier ces deux notions, prenons l'exemple du langage PASCAL. L'écriture d'un programme se fait à l'aide d'un éditeur de texte (ou encore d'un traitement de texte). Le programme ne sera donc, à ce point, rien de plus qu'un texte. Il devra, pour être exécutable, être compilé, donc traduit en langage machine. Le programme-source est donc le texte du logiciel et le programme-objet celui résultant de la compilation.

## *Les clônes des langages*

Ce terme de clône est surtout utilisé lorsque l'on parle des ordinateurs compatibles IBM-PC. Il représente des copies presque conformes à l'original. Ce phénomène existe aussi pour les langages. En effet, il existe de nombreuses versions du BASIC (pratiquement un BASIC pour chaque modèle de micro-ordinateur) ainsi que du PASCAL, du C, du PROLOG... Citons par exemple, dans le cas du PROLOG, le TURBO-PROLOG, le D-PROLOG, le M-PROLOG, le PROLOG-2 ou encore le MICROPROLOS. Ils sont tous du même noyau mais sont tous légèrement différents.

## *A vous de choisir*

Nous avons vu ensemble les avantages et inconvénients des principaux langages de programmation. Cela vous aidera donc peut-être à vous diversifier dans d'autres langages de programmation et ensuite de pouvoir faire un choix parmi ceux-ci pour écrire un programme utilisable dans un domaine particulier. De toute façon, il est toujours utile de connaître (même seulement quelques notions de base) plusieurs langages de programmation.

***Eric Mistelet***



VIENT AMSTRAD MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMSTRAD MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE D

# INITIATION AU FORTH

## LES NOMBRES EN DOUBLE LONGUEUR

Nous avons vu que FORTH manipulait normalement des nombres sur deux octets, dont les limites étaient de 0 à 65535 pour les nombres non signés et de – 32767 à 32768 pour des nombres signés. Cela est déjà suffisant pour manipuler beaucoup de grandeurs : le nombre d'élèves d'une classe ou même d'un (très grand !) lycée, le nombre d'électeurs d'une petite ville, la distance entre les principales villes du monde, le prix en centimes des produits de consommation courante, etc. Cela devient insuffisant pour chiffrer la population d'une grande ville ou le prix de votre Ferrari. La solution est de coder les nombres non plus sur deux octets, mais sur quatre octets ou 32 bits. Cela donne une gamme de 0 à 4294967295 pour des nombres non signés ou de – 2147483648 à 21474 83647 pour des nombres signés, vous auriez quand même pu faire le calcul, c'est moi qui fais tout ici...

Cela permet déjà de gérer des sommes rondelettes, même en centimes (il sera toujours temps, les calculs effectués, de placer le point décimal pour afficher le résultat.

Les opérations sur les nombres doubles ressemblent à celles que nous avons vues concernant les nombres simples. Vous trouverez ci-dessous celles qui sont homologuées par le *Forth Standard Team*. Auparavant, notez bien que les nombres symbolisés par d (nombre double signé), wd (nombre double signé ou non) et ud (nombre double non signé) prennent chacun deux emplacements sur la pile.

**D+** (wd1 wd2 --- wd3) : donne la somme des nombres wd1 et wd2.

**D–** (wd1 wd2 --- wd3) : donne le résultat de la soustraction de wd2 à wd1.

**D2/** (d1 --- d2) : donne le résultat de la division de d1 par 2.

**DO=** (wd1 wd2 --- drapeau) : donne un drapeau vrai si wd1 égale wd2.

**D<** (d1 d2 --- drapeau) : donne un drapeau vrai si d1 est inférieur à d2.

**DU<** (ud1 ud2 --- drapeau) : donne un drapeau vrai si ud1 est inférieur à ud2.

**DABS** (d --- ud) : donne la valeur absolue de d.

**DNEGATE** (d1 --- d2) : donne l'opposé de d1.

**DMAX** (d1 d2 --- d3) : donne le plus grand de d1 et d2.

**DMIN** (d1 d2 --- d3) : donne le plus petit de d1 et d2.

A partir de ces mots, il est toujours possible d'en construire d'autres. Par exemple :

: D> 2SWAP D< ;
: D>= D< 0= ;
: D<= D> 0= ;

Comment FORTH "sait-il" que vous lui avez fourni un nombre double ? C'est très simple : pour introduire un nombre double, il suffit d'insérer un point, ou une virgule, lors de la saisie. 1 000 sera traité comme un nombre simple et occupera deux octets.

10.00 1.000 ou 1000. seront traités comme des nombres doubles et occuperont quatre octets.

Le mot le plus simple pour afficher un nombre double est : D. (d ---) : affiche le nombre double signé pris au sommet de la pile.

Un nombre double peut également être, à l'affichage, aligné à droite d'un champ de longueur déterminée : D.R (d n ---) : affiche le nombre d en l'alignant à droite d'un champ de longueur n.

Cette dernière option permet, par exemple, de disposer convenablement des nombres en colonnes.

Exemple : (l'astérisque marque le début de l'affichage) :

| Vous frappez | FORTH répond |
|---|---|
| 1000000. D. | 1000000 |
| 100. D. | 100 |
| 1000000. 10 D.R. | 1000000 |
| 100. 10 D.R. | 100 |

Encore plus intéressants sont les mots qui permettent de convertir un nombre en une chaîne de caractères. Avant de les décrire, en voici quelques exemples :

| Vous frappez | FORTH répond |
|---|---|
| (1) 25825. <# # # # # # # # # # # # #> TYPE | 25825 |
| (2) 25825. <# # # 46 HOLD # # # # # # # # #> TYPE | 258.25 |
| (3) 25825. <# # # 46 HOLD #S#> TYPE | 258.25 |
| (4) –25825. <# # # 46 HOLD #S SIGN#> TYPE | –258.25 |
| (5) 258 <#70 HOLD 32 HOLD ##46 HOLD #S#> TYPE | 258.25 F |

**<#** commence la conversion d'un nombre en chaîne et **#>** la termine. La suite des mots commençant à **<#** et finissant à **#>** délivre l'adresse de la chaîne résultante (cette adresse est habituellement le début de la zone appelée PAD, mais vous pouvez l'ignorer) et sa longueur. Il ne reste plus qu'à exécuter TYPE pour afficher la chaîne.

Dans l'exemple (1), chaque **#** ajoute un chiffre à la chaîne. En l'occurence, le nombre de **#** étant supérieur au nombre de chiffres, la chaîne est complétée par des espaces à gauche. La séquence **<# # # # # # # # # # # #>** TYPE équivaut à 10 D.R.

La conversion d'un nombre se fait toujours de la droite vers la gauche. L'exemple (2) fonctionne de la façon suivante :

— les deux premiers **#** convertissent les deux derniers chiffres. A ce stade, la chaîne est : "25" ;

— **HOLD** prend le nombre sur la pile et le convertit en un caractère ASCII qu'il ajoute **à gauche** de la chaîne. 46 est le code du point décimal, donc, après HOLD, la chaîne est : ".25" ;

— les **#** qui suivent convertissent les chiffres à gauche de la virgule. Les **#** en excédent complètent la chaîne avec des espaces.

Il est à noter que la place du point au moment de la saisie n'a aucune importance dans ce cas : le point sert juste à indiquer à FORTH qu'il s'agit d'un nombre double.

Le mot **#S** dans l'exemple (3) complète la chaîne avec tous les chiffres restant à placer. Ce mot est expéditif, mais l'alignement à droite n'est plus garanti.

Dans l'exemple (4), le mot SIGN place le signe – à gauche de la chaîne si le nombre est négatif.

L'exemple (5) permet d'afficher une valeur en francs (70 est le code de F, 32 est le code de l'espace).

Comme toujours, il est possible de compléter le jeu de mots (sans jeu de mots) officiels. Le F83, par exemple, nous offre UD. qui affiche un nombre double non signé dans un champ de longueur déterminée.

Si votre FORTH ne comporte pas ces deux mots, vous pouvez les définir comme suit :

D'abord, (UD.) va nous aider à définir les deux mots qui suivent.

```
: (UD.) ( ud --- adr 1) <# #S #> ;
: UD. (ud --- affiche le nombre double non-signé ud) (UD.) TYPE SPACE ;
: UD.R (ud n --- affiche le nombre double non signé ud en l'alignant à droite d'un champ de n caractères) >R (UD.) R> OVER - SPACES TYPE ;
```

Vous voilà donc en mesure d'afficher les nombres comme vous le souhaitez. Si vous faites des programmes de gestion portant sur des sommes ne dépassant pas 21474836.47 francs, ne vous préoccupez pas de la virgule pour les calculs. Comptez plutôt en centimes, et pour l'affichage ou l'impression compilez une fois pour toutes le mot suivant :

```
: FRANCS (d --- affiche en francs une somme de d centimes)
<# 70 HOLD 32 HOLD ## 46 HOLD # # # # # # # # # SIGN #> ;
```

Par exemple, la séquence : 100.000 FRANCS affichera : 100.00 F

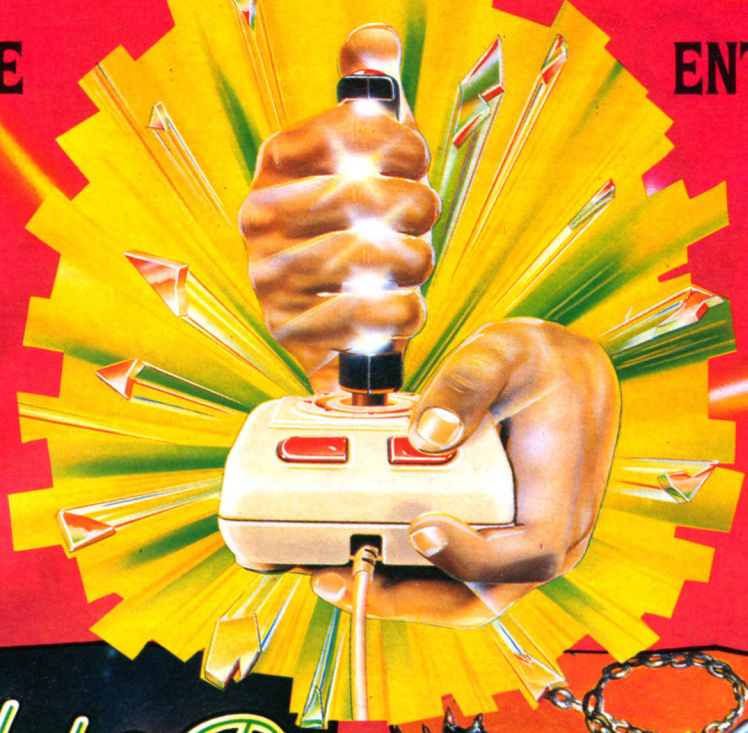
***Charles Corbou***



DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

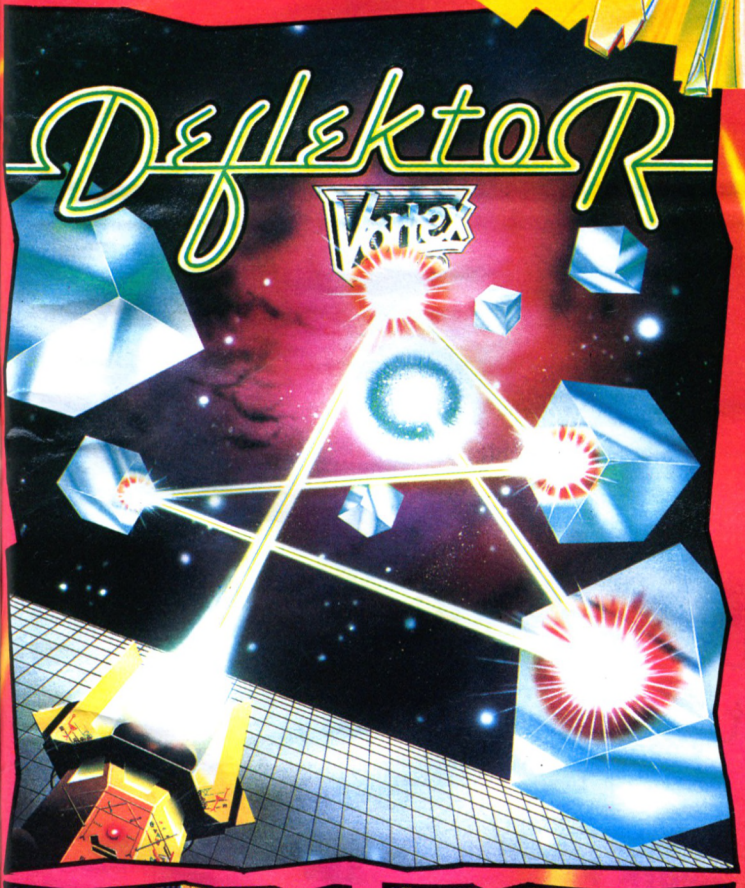
# AFFRONTEZ UNE TECHNOLOGIE TACQUINE

Ni héros, ni ennemi, seulement du savoir-faire et de la technologie pures alors que vous guidez votre rayon laser à travers une mer de dangers, une pyramide d'obstacles. Faites-le réfléchir avec des miroirs, faites-le rebondir sur les murs, déviez-le à travers des lentilles, tout en calculant constamment les angles, en surveillant soigneusement son chemin vers le recepteur.



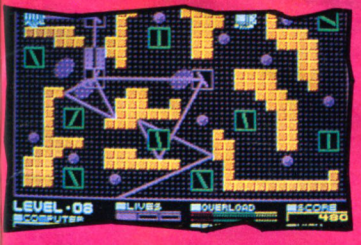
# ENTREZ DANS UNE IMAGINATION EFFRAYANTE

Archvault, le chef hideux et puissant des Firedrake a décrété que vous devez être traqué comme un animal et ramené pour être condamné. Votre seul espoir de survie est de vous échapper de la vallée. Avez-vous la volonté et la ressource nécessaires pour réussir non seulement contre votre adversaire mais aussi contre les créatures et les êtres sinistres du monde imaginaire d'Orb?



















AMSTRAD CASSETTE ET DISQUE • SPECTRUM CASSETTE • ATARI ST DISQUE • CBM 64/128 CASSETTE ET DISQUE

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., ALPHA HOUSE. 10 CARVER STREET. SHEFFIELD S1 4FS. ANGLETERRE.

C'EST UNE EXPERIENCE FRACASSANTE

GREMLIN

# AMSTRAD PRO



## Vous trouverez dans "Amstrad Pro"


News ..... 141
Initiation à Framework premier ... 148
Traitements de texte ..... 150
La D.A.O. avec Autosketch ..... 154
Walserve : complément à Valeur Plus 157
Foxbase II + ..... 158
Microdraft pour CPC 6128 et PC 1512 160
Ability ..... 162


DESVERGNES

CPC~PC~PCW

# AMSTRAD PRO

**De plus en plus de nouveautés professionnelles arrivent à notre rédaction : des logiciels, des matériels, des livres, des services... Le monde professionnel est en pleine effervescence et l'informatique semble retrouver sa vocation première : l'assistance de l'homme dans le travail. Face à cette recrudescence de communiqués de presse annonçant les nouveaux produits, pour vous aider dans l'informatisation de votre société et vous présenter un ensemble encore plus important de produits, nous lançons dès le mois prochain "AMPRO", le magazine de l'informatique "sérieuse et professionnelle" sur l'ensemble de la gamme Amstrad (CPC, PCW et PC). Toutefois, sachez dès à présent que cette rubrique professionnelle, dans Amstrad Magazine, continuera sous sa forme actuelle. Pour ne pas perdre, donc, les bonnes habitudes, voici le reflet mensuel de l'actualité professionnelle.**

## WALDATA : DES NOUVEAUTÉS POUR PCW ET PC

L'éditeur Waldata persiste et signe dans la voie (royale) des logiciels boursiers. Après Valeurs Plus, Valeurs Plus II, Walserve, voici Décisionnel Boursier. Logiciel de gestion et d'analyse de portefeuille boursier, Décisionnel Boursier (ou DB) doit vous permettre de vous simplifier la vie et d'améliorer votre rendement... Outre de nombreuses fonctions de tri, de manipulation de donées, de visualisation, d'impression etc., DB permet des liaisons avec les serveurs boursiers (EchoA2) par l'intermédiaire du Minitel ou de cartes Kortex. Très documenté, Décisionnel Boursier est entièrement paramétrable en fonction de vos besoins réels et fonctionne en CGA, EGA...

En marge des logiciels boursiers, Waldata outre son Walbasic (Basic étendu et graphique pour PCW) propose désormais un autre produit "non-boursier" : Menu.

Présenté dans un packaging original, ce logiciel est un gestionnaire de fichiers très convivial et qui fonctionne sur l'ensemble de la gamme PCW d'Amstrad (nous l'avons vu fonctionner sur PCW 9512 à Amstrad Expo). "Menu", outre sa présentation attrayante (en rapport avec son nom) possède de nombreuses fonctions tout en sachant rester très simple pour qui veut une gestion de fichiers permettant même les mailings sans passer trois mois en formation...

Waldata : 7, square Surcouf, 91350 Grigny.

## SOFTISSIMO : AVEZ-VOUS NOTÉ LES NOUVELLES COORDONNÉES ?

Dure rançon de la gloire et de l'expansion : le déménagement... Il vous faudra donc désormais contacter Softissimo au 129-131, boulevard de Sébastopol, 72002 Paris et au (16-1) 42.33.77.10.

Pour sa première année d'activité, Softissimo annonce un chiffre d'affaire de 4 700 000 F dégageant un bénéfice de plus de 900 000 F. Ce succès commercial s'explique, selon la firme, par le succès de Softissimo auprès des Grands Comptes et grâce soit à des rapports "privilégiés" avec les éditeurs de certains logiciels, soit par les droits exclusifs qu'elle détient pour les versions françaises de VP Planner, VP Graphics, VP-Expert et Bookmark.

## LORICIELS DISTRIBUTEUR DES ONDULEURS ONDYNE

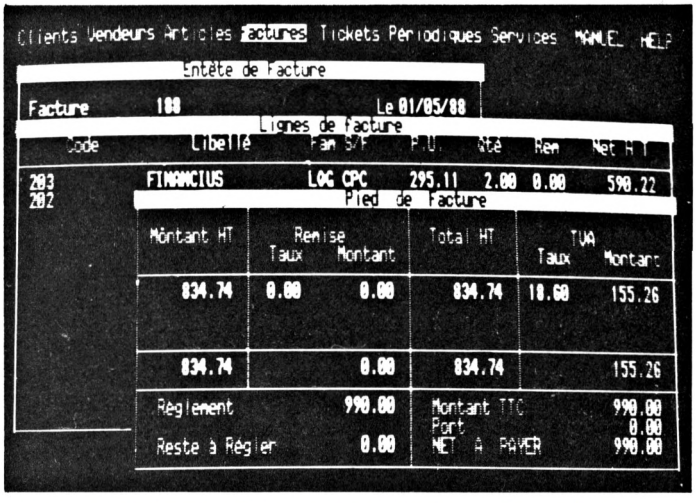
Le mois passé, nous vous présentions les onduleurs "Power Lab" de Ondyne. Sachez que Loriciels distribue désormais cette nouvelle gamme d'alimentations de secours permettant la protection intégrale de votre travail et de votre matériel informatique (finies les craintes de coupures de courant, de micro-coupures, et autres réjouissances énergétiques...). Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison.

## LOGYS PRÉSENTE CHORUS, POUR PC ET COMPATIBLES

Vu à Amstrad Expo, Chorus est un logiciel pour petites entreprises et commerçants permettant la facturation, la gestion des stocks et des statistiques commerciales sur PC et compatibles (dont Amstrad). Simple d'emploi (utilisation de menus déroulants) pour une gestion quotidienne efficace, Chorus permet l'établissement de factures, de tickets de caisse, la tenue des stocks avec réapprovisionnement, gère les inventaires, les déclarations de TVA, les échéanciers etc. Il peut également être interfacé avec des matériels accroissant encore notablement son efficacité : lecteurs code-barre, "douchettes", imprimantes "tenue de caisse"...

Le logiciel est vendu 2 350 F HT auxquels viennent s'ajouter (non ogligatoires) 3 600 F de lecteur code à barres Barcode MR230 + PEN 40 (interface et crayon optique) ou 9 650 F HT pour un lecteur Barcode Microbar (interface et douchette émulation crayon). A noter la possibilité d'accéder à une formation au logiciel ou une assistance téléphonique permanente.

Logys : 36, rue Nollet, 75017 Paris.




## RICHE DÈS DEMAIN ?

La Bourse est d'actualité et si vous faites partie de ceux qui "jouent" encore (avec vos nerfs ?), vous avez besoin de tous les outils afin de suivre de près votre fortune (ou vos infortunes). Fil vient donc de concocter pour vous "Portefeuille Boursier". Conçu pour PC et compatibles, Portefeuille Boursier assurera aussi bien le suivi de votre portefeuille que ceux des Clubs d'Investissement (il comprend même dans ce dernier cas les fonctions nécessaires à la gestion des adhérents, des mouvements de trésorerie etc.). Ce logiciel convivial vous permettra des analyses rapides et puissantes, des synthèses et même la visualisation de vos résultats sous forme de graphiques. A l'heure où nous écrivons ces lignes, la sortie de ce logiciel est imminente ; nous aurons l'occasion d'en reparler. FIL : Tour Galliéni II, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex.



VIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE D

## LOGICIELS DU JAGUAR : TOUTE UNE GAMME DE LOGICIELS PROFESSIONNELS DE GESTION

A l'occasion d'Amstrad Expo, nous avons pu assister à des démonstrations magistrales de logiciels de gestion sur le stand des Logiciels du Jaguar. Cet éditeur niçois propose, en effet, toute une gamme de produits simples mais très puissants adaptés à l'entreprise : comptabilité, facturation, paie etc. Ces produits qui, en démonstration sur Amstrad Expo, nous ont séduit, sont proposés — en plus — à des prix qui les rendent accessibles à tous (de 1 990 à 4 990 F HT). A suivre, donc, de très près...
Les Logiciels du Jaguar : 14, avenue Félix-Faure, 06000 Nice.

## PRIAM : LES ÉVOLUTIONS

Déjà bien diffusé auprès des utilisateurs de PC, Evolution Sunset de Priam est désormais fourni avec le package "intégrale PC" livré avec chaque PC 1512 Amstrad depuis le 7 septembre (voir nos précédents numéros concernant ces accords avec la société Amstrad France). Considérant le parc de logiciels déjà vendus et le nombre de logiciels qu'un tel accord risque d'imposer au marché, Priam a développé un complément de Sunset à Evolution pour PC 1512. Ce complément permettra aux possesseurs de la version Sunset (version Junior d'Evolution) d'arriver à la version "normale" d'Evolution pour seulement 990 F TTC. Un très bon plan qui ne s'adresse qu'aux possesseurs de PC 1512 ayant déjà le logiciel Sunset et qui ne durera que jusqu'au 30 janvier 1988.
Le complément de Sunset à Evolution 1.2 version Amstrad PC 1512 permet d'accéder, entre autres fonctions, aux règles types, la création directe de dossier à partir du logiciel, le groupement de paragraphe, deux polices supplémentaires, les césures automatiques, la fusion de textes et l'accès à une très grande souplesse d'impression avec des drivers pour plus de 250 imprimantes y compris les imprimantes laser et 24 aiguilles. Priam : 81, rue de la Procession, 92500 Rueil Malmaison.

## TURBO-KIT : LE "PRÊT À L'EMPLOI" D'ADALOG

Présent à Amstrad Expo, AdaLog, l'une des premières sociétés à avoir introduit le concept de "logiciel bon marché mais de bonne qualité" compte désormais un nouveau produit dans son catalogue. Turbo-Kit est un ensemble de composants logiciels pour Turbo Pascal (de Borland). Ces "composants" se présentent sous la forme de "sources" prêts à être intégrés dans vos propres programmes. Entre autres, l'accès à l'environnement du programme, la gestion des noms de fichiers, l'édition de textes, la gestion de menus et de masques de saisie etc.
Ce Turbo-Kit (390 F) vient compléter la gamme des programmes AdaLog : Dactyl'aid, Classifiche, Machine/PC, Modifich, Visitrap. Ces logiciels "budget" sont tous français et l'éditeur, partant du principe que "bon ne signifie pas forcément cher" et confiant en la qualité de ses produits s'engage à vous le rembourser si vous rencontrez la moindre erreur de programmation. AdaLog, 115, avenue du Maine, 75014 Paris.

## MAILING-11 : LA PROSPECTION COMMERCIALE TÉLÉMATIQUE DE SYNATEL

Si vous possédez un PC ou compatible, Synatel vous propose de réaliser vos prospections commerciales à partir des adresses du Minitel et ce, avec l'aide de son nouveau produit : Mailing-11.
Mailing-11 permet donc la récupératoin automatique des adresses avec gestion automatique des codes postaux et bureaux distributeurs ; il utilise le modem du Minitel (cordon de liaison fourni avec le logiciel) et peut imprimer en-têtes de lettres, étiquettes etc. (impression mixte adresse/courrier). Très simple d'emploi, il possède des séquences de consultation de l'annuaire électronique comprenant mémorisation, extraction de pages et de renseignements pouvant être entièrement automatisés...
Pour 1 250 F HT, Mailing-11 émule le Minitel mais pourra vous rendre de grands services dans vos utilisations télématiques. Synatel SNC : 47, avenue de Lorraine, 78110 Le Vésinet.

## CÔTE-OUEST : TOUTE UNE GAMME SUR PC ET COMPATIBLES

L'éditeur nantais Côte-Ouest, bien connu des utilisateurs de PCW Amstrad, commercialise désormais toute une gamme de logiciels de gestion pour PC sous MS/Dos.
Bilan Plus est une comptabilité générale conçue (en Turbo Pascal) pour toutes les catégories d'entreprises : mono, multi-sociétés, libérale (2035-B) etc. Pour les artisans, commerçants, PME/PMI jusqu'aux experts comptables, Bilan Plus est un logiciel puissant qui allie convivialité et performances. Bilan Plus PC coûte 990 F HT en version mono-société et 1 650 F en version libérale ou multi-sociétés. Par ailleurs, Côte-Ouest Soft Editions propose l'Analyste, annoncé comme le premier tableur comptable (1 650 F HT), Budget Plus qui est une comptabilité budgétaire et Maxima, une gestion commerciale (1 650 F HT). Côte-Ouest Soft Editions : 13, allée Maison-Rouge, BP 291, 44010 Nantes.

## TÉLÉSOFT : OFFENSIVES TOUS AZIMUTHS

Après Quick Mailing version PCW et PC, après Meditor, une gestion complète de cabinet médical sur PCW et Pediamaster, Télésoft propose Medifisc, une gestion comptable complète des cabinets médicaux et pour les professions libérales. Medifisc, pour PC (790 F HT) et PCW (490 F HT) Amstrad, permet la tenue des comptes de dépenses, de recettes, le calcul des amortissements, la gestion des salaires et la "fameuse" déclaration fiscale 2035 (selon modalités agréées par l'administration fiscale).
Télésoft propose également, outre son département édition de logiciels, des stages de formation à l'informatique sur PCW et PC, intra ou extra-entreprises. Effectuées par petit groupe (chaque personne possédant un poste de travail), ces séances de formation peuvent également porter sur les logiciels les plus courants du marché et de l'entreprise : gestion, comptabilité, traitements de texte, etc.
Télésoft : 3, rue de l'Arrivée, BP 112, 75749 Paris Cedex 15. Tél. Formation : (16-1) 45.38.71.00.

## VP PLANNER PLUS EN VERSION FRANÇAISE

Softissimo annonce la version française de VP Planner Plus. VP Planner Plus améliore le désormais célèbre VP Planner, notamment en ce qui concerne la puissance (calcul sur chaînes de caractères, 48 nouvelles fonctions etc.), la convivialité (utilisation de menus déroulants, accès à Dos, sauvegarde automatique...) et améliorations de l'ouverture au monde extérieur (compatible Lotus 1.2.3 version 2, lecture des fichiers au format Sylk de Multiplan, lecture et écriture directs de fichiers dBase...).
Au niveau de la présentation, VP Planner Plus apporte également de nouvelles fonctionnalités très intéressantes telles que la mise en place et la combinaison de cadres, textes, tableaux et graphiques...
Conformément à la politique enoncée par Softissimo au sujet des améliorations constantes des produits, VP Planner Plus pourra être obtenu (cela ne concerne, évidemment, que les possesseurs de VP Planner "1") pour seulement la différence de prix existant entre les deux versions... Qu'on se le dise. Softissimo : 129-131, boulevard de Sébastopol, 75002 Paris.

## APILOG : APPRENDRE PROLOG AVEC CEDIC/NATHAN

Cedic/Nathan propose un programme d'autoformation à Prolog appelé "Apilog". Grâce à de nombreux exemples et simulation, Cedic/Nathan vous propose à la fois un cours théorique, un apprentissage de la programmation (avec un véritable interpréteur Prolog), des exercices et programmes commentés et modifiables de façon interactive, au fur et mesure de l'acquisition de vos connais-



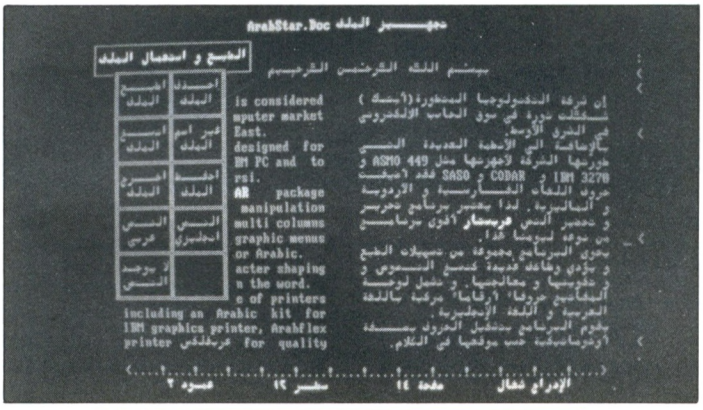
NE DEVIENT AM MAG CPC PCW PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW PC AMSTRAD MAGAZI

sances dans ce "langage de l'Intelligence Artificielle". Pour connaître et pratiquer Prolog, Apilog, pour PC et Compatibles. Le prix de la connaissance est fixé à 2 372 F HT. Cedic/Nathan : 6-10, boulevard Jourdan, 75014 Paris.

## WYSIWYG ARABISÉ : SPECTRA VOUS APPORTE DES SOLUTIONS

Bilal est un système d'exploitation bilingue latin-arabe qui permet d'apprendre à votre DOS les rudiments nécessaires à l'exploitation de logiciels bilingues (additionnel à MS/Dos, il pilote écran et clavier en bilingue). Bilal est livré avec la disquette d'émulation, un jeu de touches adhésives pour "arabiser" votre clavier, un manuel d'utilisation et une carte contrôleur IBM modifiée (pour les micros non équipés de cartes graphiques couleurs).

Nanti de Bilal, vous pourrez alors utiliser la gamme de logiciels bilingues latin-arabes de Spectra tels que Arabstar 2001, traitement de texte latin-arabe équipant l'Institut du Monde Arabe, tels que Al-Ustaz qui permet d'apprendre l'arabe à vos logiciels de troisième génération (Lotus 1.2.3, dBase III, Worstar 2000 etc.) et de les utiliser en bilingue. Enfin, Spectra annonce un logiciel de PAO bilingue qui permettra l'édition personnelle de vos documents à partir de plusieurs polices de caractères soient latins, soient arabes Nashki.
Institut du Monde Arabe : 23, quai Saint-Bernard, 75005 Paris. Spectra :




## ELP : LES PRIX DE DIANE ET MERCURE

Les possesseurs de PCW Amstrad ont sûrement déjà eu l'occasion de voir, d'essayer ou du moins d'entendre parler de "Fiche", le logiciel, de gestion de fiches reliable à Locoscript (pour vos mailings) et édité par la société ELP. Aujourd'hui cette société propose, en plus de Fiche pour PCW, deux autres produits logiciels destinés aux PC et compatibles. Ecrite en Turbo Pascal (comme d'ailleurs Mercure, l'autre logiciel dont nous parlerons plus loin), Diane est une Gestion de fichiers très simple d'emploi grâce à l'utilisation de masques de saisie, de menus déroulants, fenêtres et éditeur pleine page. Les consultations sont très rapides, utilisant des techniques de recherche comme les clefs d'index et très puissantes (sélection multicritère). Enfin, entre autres fonctionnalités intéressantes, on peut mentionner une zone de "commentaire libre" qui, de longueur variable d'une fiche à l'autre, permet d'utiliser également Diane comme une gestion documentaire. Mercure, pour sa part, est une Gestion des représentants, permettant la gestion de tous les renseignements concernant les représentants, les fournisseurs et clients. Plusieurs possibilités de référencements peuvent être envisagées. Ce logiciel réalise également toutes les statistiques concernant vos mouvements de valeurs dans les fichiers : chiffre d'affaires, CA par représentant, CA par produit, par région etc.
Diane est proposée à 990 F HT et Mercure à 1 680 F HT. ELP : avenue d'Angers, 79300 Bressuire. Tél. : (16) 49.65.26.36.

## INFOPRO 88

Infopro 88 qui se tiendra du 26 au 29 janvier 1988 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris regroupera (à l'initiative d'Infopromotions) trois salons différents mais complémentaires au sein de l'entreprise. Il s'agit d'Infopro, salon des solutions informatiques, de IRH 88 (Informatique et Ressources Humaines) et enfin PAO 88, salon de l'Edition Personnelle (Desktop Publishing).
Pour tout renseignement complémentaire : Infopromotions : 15-17, avenue Ledru-Rollin, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.35.97.

## SAARI ANNONCE LA VERSION 5 DE SA COMPTABILITÉ LIGNE "MAJOR"

Totalement réécrite (en Turbo Pascal), la version 5 de la compta Saari Major a bénéficié des 15 500 logiciels comptables installés à ce jour par la firme. La version 5 est donc donnée comme plus rapide, plus souple, plus riche aux niveaux possibilités et ergonomie. Pour ce qui est des possibilités, la version 5 couvre désormais la quasi-totalité des besoins comptables d'une entreprise et peut se décomposer en plusieurs modules (permettant l'intégration progressive des différents aspects comptables : module analytique, module comptabilité budgétaire, module gestion de trésorerie, liasse fiscale complète et saisie décentralisée etc.). Fonctionnant sur tout compatible PC avec 640 Ko de RAM minimum et un disque dur de 20 Mo, cette version 5 de la ligne Major (nous vous avons déjà parlé de la ligne "Junior" de Saari) qui bénéficie des techniques de multifenêtrage et d'écrans en couleurs, coûte entre 8 500 et 13 500 F HT (selon les modules).
— Saari : BP 135, 37 bis, rue de Villiers, 92203 Neuilly Cedex.

## WINNER SOFTWARE PENSE AUX JUNIORS

Winner Software annonce le lancement de nouveaux produits tels que MicroRobot, une gamme professionnelle (Ordipaye, Ordigestion) et une gamme "junior" comprenant Ordicompta Jr, Ordifacture, Ordipaye Jr.
Le programme MicroRobot, résident, peut commander à la place d'un opérateur humain. Une application coûte 2 995 F HT (995 F HT en version Junior) et est disponible. La gamme junior disponible au 15 octobre, est à un prix moyen de 2 000 F HT (des promotions seront mises en place pour le lancement des produits). Winner Software : 26, rue E.-Cavell, 94200 Courbevoie.

## CRÉER VOTRE SERVEUR PERSONNEL AVEC SYNATEL

Déjà présenté dans Amstrad Magazine en version PCW, le logiciel Synéa, serveur monovoie, existe également en version sous MS/Dos pour PC et compatibles. Synéa version PC et "1 voie" utilise le modem du Minitel. Il vous permet de vous fabriquer votre propre serveur télématique et est livré avec tous les utilitaires vous permettant sa mise en œuvre : composition de pages, création d'arborescences, gestion des appels, des sonneries, horodatage des messages et bien d'autres fonctions puissantes. Synéa permet donc la mise en place de services (prise de commandes avec gestion intégrée des fichiers clients, articles et commandes), de messageries type BAL (Boîte à Lettres), du type dialogue en direct etc. Synéa est bien entendu le complément idéal des logiciels Mynéa (émulateur Minitel) ou Mailing-11 (prospection commerciale). A noter qu'il existe une version 4 voies (Synéa MV4) comprenant boîtier Modem 4 voies (APS MV4) en RTC ou Transpac. Le prix du serveur Synéa 1 voie est de 990 F HT (1 450 avec dTCOM, le détecteur de sonnerie) et de 9 970 F HT pour le serveur 4 voies (extensible à 32 voies).
Synatel : 47, avenue de Lorraine, 78110 Le Vesinet.

## LCE : UN NOUVEAU SERVEUR 36-14 CODE LCETEL

La Commande Electronique a mis en place son nouveau serveur Vidéotex LCETEL. Celui-ci,



EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

se voulant très convivial et ayant pour but l'établissement de contacts permanents entre revendeurs, utilisateurs, développeurs et formateurs aux produits Ashton Tate/L.C.E., est désormais accessible par le 36-14 (tarif "réduit"). LCETEL propose donc, entre autres services, la liste des produits LCE et leur prix, des informations sur les nouveautés techniques et commerciales, permet des échanges questions/réponses et l'enregistrement de demandes de documentations ; le serveur dispose en outre d'un service BAL (Boîte à lettres) et de listes de coordonnées pour retrouver qui un développeur, qui une société de formation etc. Outre la vidéo d'initiation à Framework II (éditée et commercialisée par LCE), sachez qu'il existe le même type de produit pour dBase III Plus. Support audiovisuel d'une durée de 25mn, la vidéo dBase III Plus est commercialisée au prix de 1 333,30 F TTC.

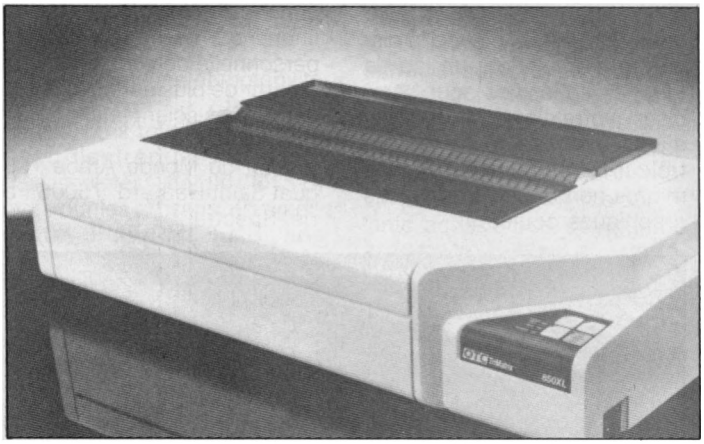
## UNE IMPRIMANTE VIDEOTEX À 1 700 F ENVIRON

Le problème, avec la télématique, revient presque toujours au stockage de l'information. Personnellement, je n'ai aucune disposition pour apprendre d'un seul coup d'œil les horaires SNCF de telle ou telle ligne et je ne dispose pas d'un micro-ordinateur pour enregistrer des pages consultables ultérieurement. Deux solutions s'offrent alors : l'Ecriture à Grande Vitesse (bonjour la relecture au prix du 36-15 !) pour recopier les écrans intéressants ou l'utilisation d'une petite imprimante vidéotex comme celle que commercialise Hengstler... La HV 40 est une imprimante de faibles dimensions dédiée au Minitel. L'impression sur papier thermosensible peut se faire en 40 ou 80 colonnes avec 8 ou 32 Ko de mémoire. Cette imprimante vidéotex HV 40 ne vous coûtera que 1 650 F HT, ce qui ne représente pas un investissement extrêmement coûteux en regard des services qu'elle pourra vous rendre...
Hengstler Contrôle Numérique SARL : ZI des Mardelles, 94-106, rue Blaise-Pascal, BP 71, 93602 Aulnay-sous-Bois Cedex.




## IMPRIMANTES OTC : ON PEUT RÊVER !

Allez... même dans la rubrique professionnelle on peut s'offrir une petite part de rêve : que diriez-vous pour votre Amstrad chéri d'une petite imprimante matricielle vous donnant vos documents à une vitesse de 850 cps... (850 cps n'est pas une faute de frappe !). Ces bêtes de compétition, la série 800 de OTC (distribué en France par Omnilogic Scoatec) ont — et c'est la part du rêve — des prix qui s'échelonnent entre 22 500 et 38 900 F... Que voulez-vous... quand on aime vraiment on ne compte pas ! Surtout lorsque ces imprimantes, inabordables pour un particulier, représentent un réel intérêt en milieu professionnel.
Omnilogic Scoatec distribue, depuis septembre 1987, en exclusivité les produits de la société américaine Output Technology Corporation (OTC).
Omnilogic : 26, boulevard Paul-Vaillant-Couturier, 94200 Ivry-sur-Seine.



## IMAGINA 88 : "LA QUATRIÈME DIMENSION DU 3D"

Le 7e Forum International des Nouvelles Images organisé par l'INA et le Festival International de TMC se déroulera à Monte-Carlo du 3 au 5 février 1988.
Imagina 88 sera le plus important rendez-vous européen des professionnels de l'image de synthèse et des effets spéciaux. Salon International des nouvelles images (avec présentation de matériels, logiciels et services), Imagina 88 c'est aussi une compétition internationale (avec le prix Pixel-INA) qui récompensera les plus belles réalisations infographiques et un colloque animé par les plus grands spécialistes mondiaux sur le thème des techniques d'animation et des images de synthèse 3D dans tous les domaines d'activités.
Service de Presse INA : Tour Gamma A, 193/197, rue de Bercy, 75582 Paris Cedex 12.

## L.C.M. : POUR LES "ACCROS TÉLÉMATES"

Le Catalogue du Minitéliste présente, sur plus de 15 pages couleurs, tous les accessoires indispensables (ou presque) à un bon Minitéliste. Plus de 100 produits périphériques sont répertoriés dans les domaines suivants : Modems et cartes, terminaux, imprimantes, numéroteurs, limiteurs d'accès au 36-15, répondeurs vidéotex, serveurs, logiciels d'émulation Minitel et stockage etc. Plus de 15 000 catalogues ont déjà été distribués durant la GEMI et Infodial. Si vous êtes un accro du Minitel, vous ne pourrez que trouver votre bonheur (et même le commander par courrier ou Minitel). Ce catalogue est gratuit, sur simple demande à : LCM-Soclema : 15, rue Estienne-d'Orves, 92130 Issy-les-Moulineaux.



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

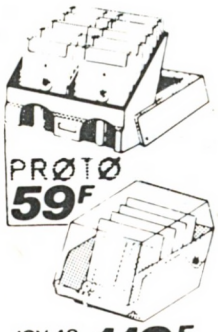
# JESSICO



*Quand les prix sont si bas, les souris dansent !*

## BOITIERS DE RANGEMENT

| | | |
|---|---|---|
| Boîtier Proto | 10x3" | 59 F |
| Boîtier DS40LA | 30x3" | 99 F |
| Boîtier DS40LB | 45x3.50" | 99 F |
| Boîtier JSY 80 | 80x3.50" | 119 F |
| Boîtier JSY 48 | 48x3" | 119 F |
| Boîtier DD50L | 50x5.25" | 119 F |
| Boîtier DS100L | 100x5.25" | 149 F |




JSY 48 **119F**

| | |
|---|---|
| Crayon Optique Dart (D) | 345 F |
| Digitaliseur Dart DMP2000 | 750 F |
| Adapt. Péritel MP-2F-CPC | 450 F |
| Souris AMX CPC | 690 F |
| Souris Cameron CPC (D) | 649 F |
| Souris Cameron PC | 649 F |

**dk'tronics**

| | |
|---|---|
| Ext. Mémoire 256K/464 | 785 F |
| Ext. Mémoire 256K/6128 | 785 F |
| Ext. Mémoire 512K/PCW | 545 F |
| Ext. Mémoire 64K/464 | 445 F |
| Silicon Disc 256K/464 | 785 F |
| Silicon Disc 256K/6128 | 785 F |

## CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

| | |
|---|---|
| Centr. Amstr./Imprim. Nouveau | 149 F |
| Câble Centr. Ams/Impr. | 149 F |
| Câble Ecran/Clavier | 149 F |
| Câble Extens. Joystick | 65 F |
| Câble Extens. Port | 170 F |
| Câble FD1 | 139 F |
| Câble Magnéto Cassette | 55 F |

## RUBANS POUR IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| Ruban CITIZEN 120D | 79 F |
| Ruban DMP 2000 | 69 F |
| Ruban DMP 3000 | 69 F |
| Ruban DMP1 | 69 F |
| Ruban PCW 8256/8512 | 59 F |

## JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

| | |
|---|---|
| Doubleur de Joystick | 69 F |
| Phasor one (U.S. Gold) | 115 F |
| Joystick Cheetah 125- | 89 F |
| Joystick Cheetah Mach 1- | 135 F |
| Pro 5000 | 130 F |
| Quickshot turbo II | 135 F |
| Speed king | 120 F |
| Moonracker II | 89 F |
| Cheetah PC | 199 F |
| Carte PC | 225 F |

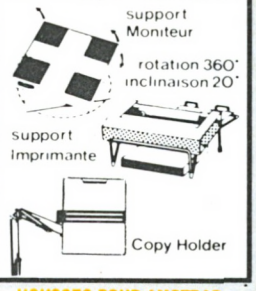
Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I




## ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

| | |
|---|---|
| Copy Holder | 189 F |
| Etiquet. 89x36 Par 500 | 69 F |
| Filtre Ecran 12" Coul. | 179 F |
| Filtre Ecran 12" Monoc. | 169 F |
| Support Imprimante 80 Col. | 149 F |
| Support Moniteur 12" | 139 F |
| Mouse Mat (tapis) | 75 F |




## HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur

| | |
|---|---|
| Housse CPC 464 Coul. | 109 F |
| Housse CPC 464 Monoch. | 99 F |
| Housse CPC 6128 Coul. | 109 F |
| Housse CPC 6128 Monoch. | 99 F |
| Housse DISC FD1 | 65 F |
| Housse IMP. DMP 2000 | 79 F |
| Housse IMP. DMP 3000 | 79 F |
| Housse PC 1512 Coul. | 119 F |
| Housse PC 1512 Mono. | 105 F |
| Housse PCW 8256/8512 | 129 F |
| Housse Souris | 59 F |

## UTILITAIRES

| CPC | C | D |
|---|---|---|
| AGENDA | 150 | 165 |
| ANALYSE FINANCIERE | | 240 |
| AUTOFORM. ASSEMBLEUR | | 295 |
| BUDGET (HIT 4) | 155 | 190 |
| C.A.O. | 320 | 399 |
| CALCUMAT | | 390 |
| CARNET D'ADRESSES | 150 | 165 |
| D BASE 2 | | 760 |
| DATAMAT | | 425 |
| DISCOLOGY | | 350 |
| DR DRAW | | 625 |
| DR GRAPH | | 625 |
| GESTION DE FICHES | 180 | 195 |
| GESTION DOCUMENTAIRE | 160 | 175 |
| GESTION DOMESTIQUE | 180 | 195 |
| GESTION FAMILIALE | 160 | 290 |
| MASTERCALC | | 350 |
| MASTERFILE | | 370 |
| MULTIFACE 2 | | 520 |
| MULTIPLAN | | 478 |
| POCKET WORDSTAR | | 825 |
| SEMABANK | | 380 |
| SEMASTATS | | 380 |
| SEMFICH | | 360 |
| TAS-SIGN | | 320 |
| TASPRINT | | 275 |
| TASWORD | | 380 |
| TEXTOMAT | | 380 |
| TURBO TUTOR | | 325 |

| PCW | |
|---|---|
| ALIENOR | 960 |
| ANALYSE FINANCIERE | 240 |
| AUTOFROM. ASSEMBLEUR | 295 |
| AZERTY | 245 |
| D BASE 2 | 760 |
| DATAMAT | 395 |
| DR. DRAW | 625 |
| DR. GRAPH | 625 |
| GESTION DOMESTIQUE | 240 |
| GESTION FICHIERS | 250 |
| MASTERFILE 8000 | 530 |
| MULTIPLAN | 478 |
| POCKET BASE | 720 |
| POCKET WORDSTAR | 825 |
| QUICK MAILING | 490 |
| TAS-SIGN 8000 | 350 |
| TASPRINT 8000 | 275 |
| TASWORD-"MAIL MERGE" | 410 |
| WORDSTAR | 890 |

| PC | |
|---|---|
| ABILITY | 1590 |
| D BASE 2 PC | 1150 |
| DATAMAT | 725 |
| FLIGHT SIMULATOR | 399 |
| MULTIPLAN JUNIOR | 559 |
| QUICK MAILING | 790 |
| SIDEKICK | 350 |
| SUPERCALC 3 | 860 |
| TAS-SIGN PC | 370 |
| TASPRINT PC | 370 |
| TASWORD-"MAIL MERGE" | 420 |
| TEXTOMAT | 750 |
| TURBO PROLOG | 930 |
| TURBO TUTOR | 325 |
| WORDSTAR | 860 |
| ZORLAND C. COMP | 410 |

| LIBRAIRIE | |
|---|---|
| 102 PROGRAMMES CPC | 120 |
| AMSTRAD EN FAMILLE | 120 |
| BIEN DEBUTER AVEC CPC | 99 |
| CLEFS AMSTRAD PCW | 215 |
| GRAND LIVRE DU BASIC 6128 | 149 |
| GRAND LIVRE DU PCW | 179 |
| GRAND LIVRE MS DOS PC | 149 |
| GUIDE DU BASIC 2 PC | 128 |

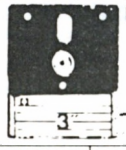
## AMSTRAD TOP HITS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3D GRAND PRIX | 87 | 139 | |
| 720 DEGRES | 92 | 142 | |
| ACE 2 | 92 | 142 | |
| ACTION FORCE | 87 | 142 | |
| ADVANCE TACT. FIGHTER | 87 | 138 | |
| ALBUM DIGITAL | 118 | 162 | |
| ALBUM EPYX | 118 | 189 | |
| ALIEN US | 95 | 142 | |
| ALTERN. WORLD GAMES | 92 | 142 | |
| AMSTRAD GOLD HITS 2 | 92 | 142 | |
| ANGE DE CRYSTAL | 145 | 220 | |
| ANNEAU DE ZENGARA | 142 | 187 | |
| ARCHANOID | 87 | 142 | |
| BARBARIAN | 92 | 138 | |
| BASIL THE DETECTIVE | 92 | 142 | |
| BASKET MASTER | 87 | 142 | |
| BEST OF ELITE 2 | 92 | 142 | |
| BILLY 2 | 135 | 195 | |
| BIRDY | 142 | 192 | |
| BIVOUAC | 123 | 192 | |
| BLOOD VALLEY | 92 | 142 | |
| B. MORANE ESPACE | 245 | 245 | |
| B. MORANE CHEVALERIE | 245 | 245 | |
| B. MORANE JUNGLE | 245 | 245 | |
| BOB WINNER | 139 | 168 | |
| BOBSLEIGH | 92 | 142 | |
| BRAVESTAR | 92 | 142 | |
| BUBBLE BOBBLE | 92 | 142 | |
| BUGGY BOY | 92 | 142 | |
| CALIFORNIA GAMES | 92 | 142 | |
| CAPTAIN AMERICA | 92 | 142 | |
| CHARLIE CHAPLIN | 92 | 142 | |
| CHOSE DE GROTEMB. | 132 | 172 | |
| CLASH | | 192 | |
| COBRA (LORICIEL) | 126 | 175 | |
| COMBAT SCHOOL | 87 | 142 | |
| CRASH GARETT | 192 | 218 | |
| CRAZY CARS | 126 | 156 | |
| DEATH WISH 3 | 89 | 142 | |
| DIEUX DE LA MER | 122 | 192 | |
| DRILLER | 145 | 175 | |
| DRUID 2 | 87 | 142 | |
| ELITE 6 PACK 2 | 92 | 142 | |
| ENDURO RACER | 92 | 142 | |
| ERE HITS 2 | 142 | 223 | |
| EXOLON | 87 | 142 | |
| F15 STRIKE EAGLE | 95 | 145 | |
| FIRETRAP | 92 | 142 | |
| FLASH POINT | 87 | 142 | |
| FORTERESSE | 132 | 192 | |
| FREDDY HARDEST | 87 | 142 | |
| GABRIEL | 137 | 172 | |
| GAME SET MATCH | 128 | 176 | |
| GAUNTLET 2 | 92 | 142 | |
| GRYZOR | 87 | 142 | |
| GUADALCANAL | 92 | 142 | |
| HIT PACK 2 | 92 | 142 | |
| HMS COBRA | 255 | 295 | |
| HURLEMENTS | 132 | 172 | |
| HYBRID | 92 | 142 | |
| IMAGINE ARCADE HITS | 119 | 162 | |
| IZNOGUD | 192 | 242 | |
| JACK THE NIPPER 2 | 87 | 142 | |
| JACKAL | 87 | 142 | |
| KONAMIS GREATEST HITS 1 | 92 | 142 | |
| LA GUERRE DES ETOILES | 95 | 145 | |
| L OEIL DE SETE | | 185 | |
| LAZER TAG | 92 | 142 | |
| LES RIPOUX | 122 | 192 | |
| LORICIEL HIT 4 | 149 | 178 | |
| MACH 3 | 126 | 178 | |
| MATCH DAY 3 | 87 | 142 | |
| MALETTE JEUX FIL | 192 | 242 | |
| MARCHE A L OMBRE | 142 | 192 | |
| MARQUE JAUNE | 246 | 246 | |
| MASK 2 | 92 | 142 | |
| MEURTRES EN SERIES | 255 | 292 | |
| MONOPOLY | 172 | 242 | |
| OCEAN ALL STARS HITS 1 | 92 | 142 | |
| OCEAN ALL STARS HITS 2 | 118 | 162 | |
| OUT RUN | 92 | 142 | |
| OXPHAR | | 205 | |
| PACK FIL 2 | 135 | 186 | |
| PASSAGERS DU VENT 2 | 285 | 285 | |
| PHARAON | 135 | 192 | |
| PIRATES | 92 | 142 | |
| PROHIBITION | 118 | 192 | |
| QIN | | 255 | |
| QUAD | 142 | 178 | |
| RAMPAGE | 92 | 142 | |
| RAMPARTS | 92 | 142 | |
| RED L.E.D. | 92 | 142 | |
| RENEGADE | 87 | 142 | |
| ROAD RUNNER | 92 | 142 | |
| RX-220 | 142 | 178 | |
| RYGAR | 92 | 142 | |
| SAMOURAI TRILOGY | 87 | 142 | |
| SCRABBLE | 172 | 220 | |
| SIDE ARMS | 92 | 142 | |
| SPY V SPY 3 | 95 | 145 | |
| STIFFLIP AND CO | 92 | 132 | |
| STREET SPORT BASKET | 92 | 142 | |
| STRYFE 2 | 132 | 172 | |
| SUPER HANG ON | 92 | 142 | |
| SUPER SKI | 145 | 192 | |
| SUPER SPRINT | | 142 | |
| THEY SOLD A MILLION 3 | 92 | 142 | |
| THUNDERCATS | 87 | 142 | |
| TOUR DE FORCE | 92 | 142 | |
| TRANTOR | 92 | 142 | |
| TRESORS DE US GOLD | 115 | 189 | |
| TRIVIAL POURSUIT | 175 | 229 | |
| VICTORY ROAD | 87 | 142 | |
| WIZARD WARZ | 92 | 142 | |
| WORLD LEADERBORD | 87 | 142 | |

## SUPER BUDGET K7 39 F

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Budget** | CONTAMINATION | PRODIGY | SIR LANCELOT |
| ACROJET | DONKEY KONG | PULSATOR | SPINDIZZY |
| AMERICAS CUP | DRUID | RANARAMA | STAR STRIKE 2 |
| BALLBLAZER | ELECTRAGLIDE | RETURN TO OZ | STRIKE FORCE CO |
| CHOLO | FROST BYTE | SABOTEUR | SURVIVOR |
| COMBAT LYNX | FUTURE KNIGHT | SIGMA 7 | TEMPEST |

## DISQUETTES 3 pour AMSTRAD



**15 F 90*** à l'unité - Par 100

| Réf. | 10 | 20 | 50 | 100 |
|---|---|---|---|---|
| 3" CF2 | 169 F | 330 F | 810 F | 1590 F |
| 3" 1/2 DFDD | 130 F | 240 F | 550 F | 995 F |
| 5" 1/4 SFDD | 75 F | 140 F | 325 F | 600 F |
| 5" 1/4 DFDD | 80 F | 150 F | 350 F | 680 F |

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
*Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

**NOUVEAU :** Boutique à Nice **"HOLLYWOOD STARS"** 8 bd Joseph Garnier

## BON DE COMMANDE *EXPRESS*

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

| ARTICLE (garantie échange immédiat) | Qte | PRIX | MONTANT |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | TOTAL des COMMANDES | | |
| DOM-TOM + ETRANGER 50F | FRAIS DE PORT* | | 25 |
| | TOTAL A REGLER | | |

port logiciel 15 F

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

carte bleue _____ date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM _____

N° ET RUE _____

VILLE ..... CODE POSTAL _____

Signature obligatoire

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

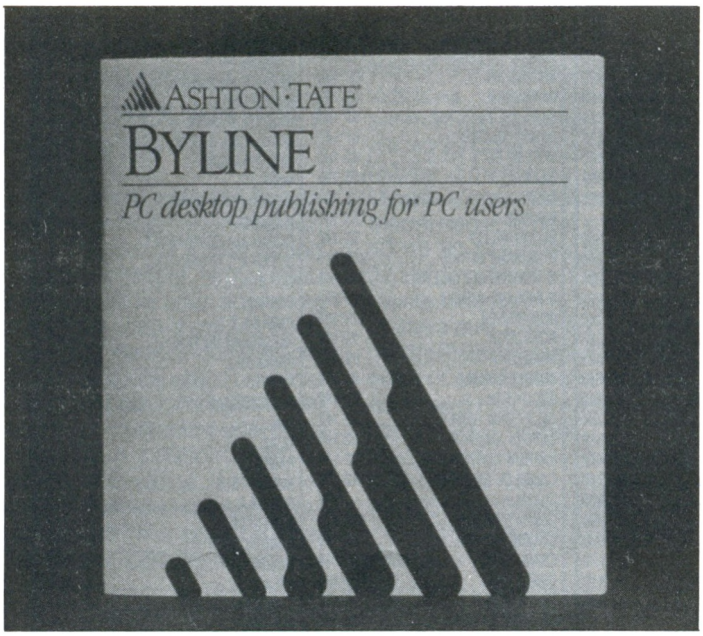
**Précisez pour quel ordinateur :** _____ Disc ☐ K7 ☐

Budget suivant stock disponible

AMS 1/88

## Byline : la PAO "grand public" d'Ashton Tate

Ashton Tate annonce Byline, un logiciel de PAO (Publication assistée par Ordinateur) destiné à l'utilisateur non-spécialiste, sur un créneau plutôt bas de gamme. Byline, qui devrait être vendu aux alentours de 295 dollars, fonctionne sans environnement Gem ou Windows, ce qui le rend accessible à tout possesseur de PC. Simple d'emploi, rapide, il est Wysiwyg (supportant des écrans CGA, Hercules, EGA), dispose en standard de cinq fontes de caractères (dans des tailles allant de 8 à 144 points) et d'une vingtaine de documents "pré-maquettés" pour vous éviter de tout refaire... Outre ses qualités internes, il peut communiquer avec de très nombreux logiciels (dessins, textes...) et imprimantes (matricielles, Lasers etc.) Un indice de plus qui tend à démonter la politique de diversification actuelle menée par le célèbre éditeur américain.




## DB Graphics, de Microrim

Ne cherchez plus... Microrim est, outre-Atlantique, l'éditeur de RBase, logiciel bien connu des amateurs éclairés de SGBD. La nouveauté, comme son nom l'indique, est un utilitaire de représentation graphique pouvant directement récupérer et utiliser les données issues de fichiers dBase ou rBase (ce qui, dans ce dernier cas, est quand même la moindre des choses !).
Au diable les conversions de fichiers, les importations parfois fastidieuses et aléatoires... En plus, DB Graphics sait trier, grouper les différents champs, combiner des opérateurs conditionnels ou encore créer de nouvelles variables. Proposé à un prix de 295 $, il dispose en standard de sept fontes de caractères, plus de quarante fonctions trigonométriques, des dizaines de couleurs avec plusieurs centaines d'options de hachurages pour agrémenter vos représentations graphiques (huit types de représentations possibles). Compatible avec la majorité des sorties Vidéo CGA, Hercules, EGA, VGA, MDA etc.) il peut fonctionner en réseau et fonctionne avec la plupart des traceurs et imprimantes.

## DAT, un support informatique d'avenir ?

La cassette digitale audio (DAT) va-t-elle devenir un nouveau support mémoire de masse pour nos micro-ordinateurs ? Cassette dont les débouchés étaient, à l'origine, le marché de la Hi-Fi (avec un son proche de la qualité des disques lasers) la DAT apparaît aujourd'hui sous la forme d'unité de stockage Hitachi d'un Giga-Octet pour une bande de 60 mètres avec des temps d'accès moyens de 20 ms. Les premières applications attendues seront bien entendu les fonctions "streamer", c'est-à-dire une sauvegarde rapide et importante (en quantité) de vos mémoires de masse. Par rapport au streamers "traditionnels", elle permet, outre sa capacité de stockage bien plus importante, l'écriture partielle et la lecture par blocs.

## Publish It : encore de la PAO

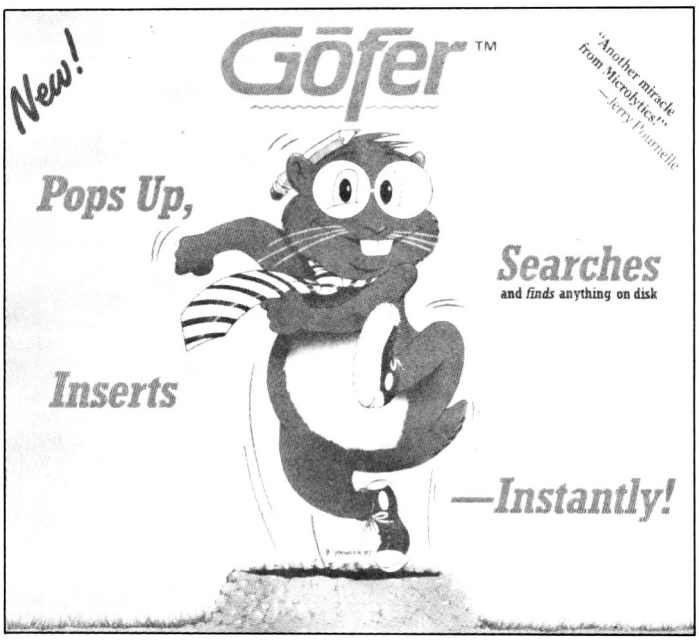
Edité par Timeworks Platinium Series, ce nouveau logiciel de PAO, sous GEM, est destiné à un marché "grand public" de l'édition personnelle. Malgré un prix serré de 150 dollars environ, il dispose de nombreuses caractéristiques qui font qu'il n'a rien à envier aux "ténors" de la PAO : habillage, multicolonnage avec largeur variable des colonnes, éditeur intégré, vision de deux pages à la fois, affichage Wysiwyg, importation de fichiers issus de divers traitements de texte ou logiciels de dessins et graphiques, travail en profondeur sur le texte avec césures, justifications diverses, approches réglables, polices de caractères allant de 7 à 72 points ; Publish It supporte les écrans CGA et est compatible avec les Laser HP et Postcript.

## Une version plus rapide pour le compilateur dBase : Nantucket

Appelée "Summer 87", cette nouvelle version améliore encore la vitesse de compilation (environ cinq fois plus rapide), mais dispose de nouvelles fonctionnalités telles que sa capacité à ouvrir 250 fichiers simultanés (comme Dos version 3.3), le traitement de chaînes de caractères de 64 Ko, une structure FOR/NEXT, ou encore l'amélioration du débugger ou l'accès aux primitives du Dos et le support des principaux réseaux locaux. Le prix annoncé avoisine les 700 dollars US.

## Recherche occurence désespérément

Edité par Microlytics, Gofer est un petit utilitaire résident qui vous permettra de retrouver, dans un fichier, rapidement, un mot ou une phrase, y compris si les formats sont différents. Il permet aussi des recherches à partir d'opérateurs plus complexes, comme les opérateurs booléens AND/OR ou NOT.
Gofer, présenté à 80 dollars US occupe en mémoire (résident) 80 Ko environ et fonctionne avec Wordstar, Wordstar 2000, Wordperfect, Word et d'autres programmes aussi célèbres comme dBase, Multimate ou Ventura.



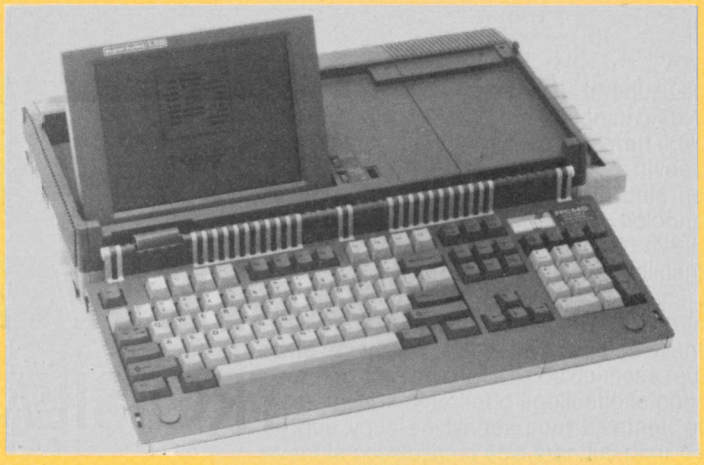


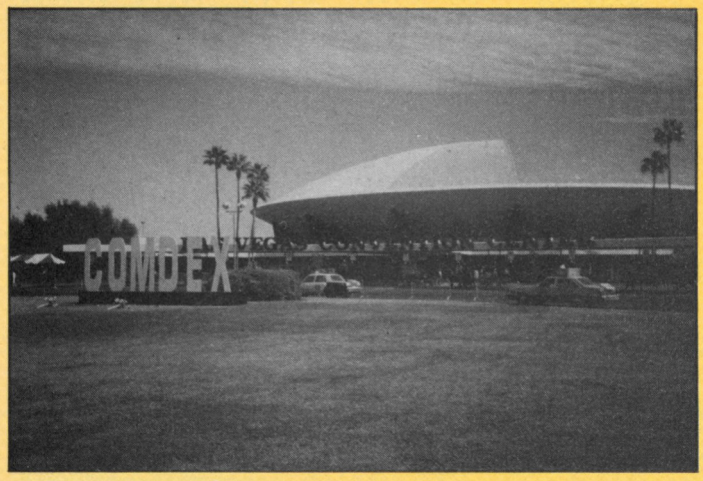

DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

# COMDEX D'AUTOMNE À LAS VEGAS :

## Un bon salon sans véritable surprise

En même temps que l'ouverture du Comdex d'automne, à Las Vegas, nous apprenions le lancement d'une nouvelle machine, un portable, le PPC 512/640 selon la configuration. Une fois de plus, Amstrad Plc, comme ce fut le cas pour le PC 1640, a profité d'un salon américain pour annoncer un produit qui s'avère pour le moins attrayant et qui risque fort de semer un certain trouble sur un marché en pleine croissance mais ne comprenant jusqu'àlors que des machines à plus de 10 000 F. Toujours est-il que la firme d'Alan Sugar avait, par l'intermédiaire de sa filiale américaine sise à Irving (Texas), un stand en rapport avec ses ambitions à ce Comdex d'automne. De notre envoyé à Las Vegas, un compte rendu de cette importante manifestation.






### A tout seigneur tout honneur : le PPC 512/640

Nous ne reviendrons que très peu sur les caractéristiques des PPC 512/640 que nous avons déjà précisées dans nos précédents numéros. Pour attaquer les leaders du marché des portables (IBM, Toshiba, Zenith, Sanyo...) la recette Amstrad est simple : il "suffit" de prendre un modem 2 400 bauds compatibles Hayes, de prendre un ordinateur aux performances équivalentes à celles des modèles de bureau, de mettre le tout dans un boîtier avec une poignée et un écran LCD "supertwist" et de vendre le tout au prix du seul modem... soit environ 5 500 F HT. Pour ceux qui nous rejoindraient seulement à partir de ce numéro, le cœur du PPC est un 8086 cadencé à 8 Mhz, livré avec une unité de disquettes au format 3,5 pouces, 512 ou 640 Ko, une carte graphique CGA avec prise pour moniteur externe, ports série et parallèle, disque dur interne de 20 Mo en option, quatre connecteurs d'extension, clavier de type AT3 (101 touches) et MS/Dos 3.3 pour système d'exploitation. Pouvant fonctionner sur diverses sources d'alimentation (allume-cigare, batteries, secteur etc.), ce portable PPC 640 (et PPC 512 en version "bas de gamme") ne devrait pas être disponible en France avant le début du deuxième trimestre 1988.

### On peut rêver (suite)...

L'impression Laser couleur avance à pas de géant... On a pu admirer des sorties couleurs, sur papier glacé, avec des densités de 300 points/pouce selon 16 millions de teintes. La mémoire pour les gérer dépasse allègrement les 12 millions d'octets... Et ça marche aussi avec les Amstrad ?

### Compatible 1.2.3, encore un tableur : Surpass

Présenté au Comdex par le célèbre auteur — Seymour Rubinstein — du non moins célèbre Wordstar, Surpass, le nouveau tableur de Surpass Software Systems Inc (la nouvelle société de S. Rubinstein dont il est l'actuel président) laisse présager une rude concurrence sur le marché des tableurs... Surpass, annoncé comme totalement compatible avec Lotus 1.2.3 arrive en effet sur un marché qui commence à être passablement saturé par les produits leaders : 1.2.3, Quattro, Excel etc. Surpass (ses ambitions sont implicitement contenues dans son titre) permettra, entre autres caractéristiques intéressantes, l'ouverture — jusqu'à 32 fenêtres — de plusieurs feuilles de calculs simultanées ; des liens dynamiques pour référencer une cellule ou un groupe de cellules dans une autre feuille que celle en cours et de pouvoir effectuer des recalculs automatiques à travers les différentes feuilles ; un gestionnaire de visualisation des divers fichiers gérés par Surpass ; un enregistreur de macros etc. Un bon challenger pour la concurrence.

### Bookmark Plus : toujours plus fort !

Intellisoft, éditeur de Bookmark le logiciel qui réalise des sauvegardes automatiques et régulières de votre RAM (et donc de vos applications en cours), a présenté sa nouvelle version : Bookmark Plus. Le "Plus" consiste en la possibilité d'effectuer des backups de deux applications différentes et passer de l'une à l'autre par le simple appui sur une touche, la possibilité d'occuper la Ram au dessus de la limite des 640 Ko (pour ceux qui possèdent des cartes d'extension mémoire de 1 Mo, par exemple) et également de pouvoir remettre en RAM (après Backup) des applications entières et des fichiers (avec des vitesses supérieures à celles auxquelles votre PC vous a habitué). Le prix devrait avoisiner les 195 dollars US.

### TRANSFORMER SON PC COMPATIBLE EN TERMINAL DEC VT 220 OU 240/241? FACILE...

Facile avec les solutions proposées par KA-L'Informatique Douce. En effet, KA annonce la disponibilité de Smarterm 220 (en version 1.2) et de Smarterm 240 (en version 2.0) développés par Persoft aux USA et qui sont respectivement des logiciels d'émulation de terminaux DEC VT 220 ou VT 240/241, et ce utilisables à partir d'un compatible PC. Les deux nouvelles versions ajoutent de nombreuses fonctions aux releases existantes et KA-L'Informatique Douce pourra honorer d'éventuelles "mises à niveau" des anciens logiciels. Ceux que la connection PC/Mini intéressent pourront avoir plus de renseignements en s'adressant à Len Conrad au : KA-L'Informatique Douce : 14, rue de Magellan, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 47.23.72.00.



DEVIENT AM MAG (CPC) (PCW-PC) AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG (CPC) (PCW-PC) AMSTRAD MAGAZINE

# INITIATION A FRAMEWORK PREMIER

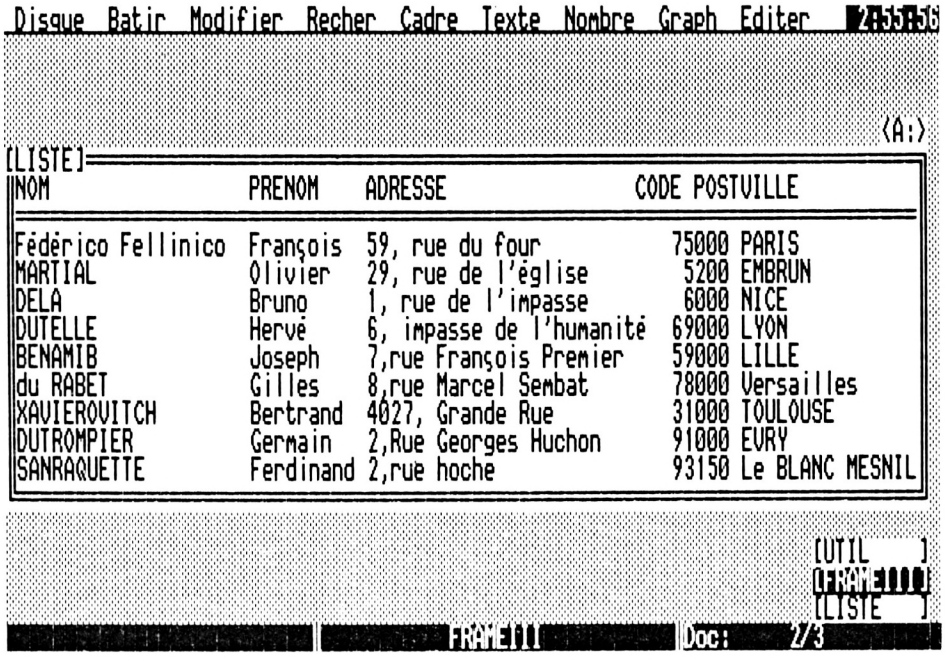
## TROISIÈME PARTIE

**Il nous restait à voir la gestion des bases de données, qui est un outil formidable pour maintes applications de publipostage, de gestion de carnets d'adresses, de stocks, etc. Framework Premier est incontestablement, une nouvelle fois, un exemple de clarté et de rapidité dans le genre ; bien évidemment, il ne vous permettra pas de gérer le fichier clients d'une multinationale, mais si vous en êtes là, achetez-vous Frammework II...**

Création d'un cadre : allumez votre ordinateur, placez-y le DOS, puis votre disquette n° 1... Votre plan de travail est prêt, ouvrez le menu "Bâtir" à l'aide de la touche "INS" et du déplacement horizontal à l'aide des flèches du curseur, descendez jusqu'à "base de données", validez par RETURN et un formidable cadre, muni d'une bande claire assez esthétique, apparaît. Donnez lui un nom en utilisant directement le clavier et en validant par RETURN : vous avez devant vous votre base de données. Oui, vous avez presque terminé le travail le plus complexe. Fermez votre document en validant par RETURN et pressez la touche "Del" du bas du pavé numérique. Tout disparaît, la base de données est effacée ; c'est normal, c'est simplement que vous allez créer une petite base de données de dix noms, sur lesquels vous allez travailler, alors que celle que vous aviez contenait quatorze lignes et quatorze colonnes, ce qui n'a pas grand intérêt dans le cas présent. Sachez toutefois qu'une base de données peut être mise à jour très rapidement et qu'il est très facile d'ajouter un nom ou d'en supprimer un ; mais, plus il y aura de cases vides, plus Framework réservera de place mémoire et donc plus le temps de traitement sera long.

Vous allez donc créer une base de données de dix lignes et six colonnes. Pour cela, entrez dans le menu "Bâtir" comme vous l'avez pu auparavant, descendez jusqu'à "Largeur", validez par RETURN, introduisez le chiffre 6 à l'aide du clavier et validez par RETURN. De même, choisissez le menu "Hauteur" dans le menu "Bâtir et introduisez le chiffre 10. Maintenant, ouvrez une base de données.

*Figure 1*




### Création des champs

Ce que l'on appelle "champ", vous l'avez vu le mois dernier dans l'initiation aux "Feuilles de calcul", c'est le nom d'une référence, d'une variable chaîne de caractères ou nombre. Votre base de données est un carnet d'adresses regroupant les amis que vous avez rencontrés la semaine dernière à votre entraînement de squash (ceci est un exemple et n'est en aucun cas un abonnement gratuit à la salle de squash la plus proche de chez vous). Le problème, c'est que ces gens-là habitent aux quatre coins de la France ; donc, vous allez définir un champ "NOM", "PRÉNOM", "ADRESSE", "CODE POSTAL", "VILLE", "N° TEL.".

Pour cela, entrez dans le cadre que vous avez créé ayant pour nom "squash, en prenant la touche " + " du clavier. Vous voyez,



E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

*Figure 2*

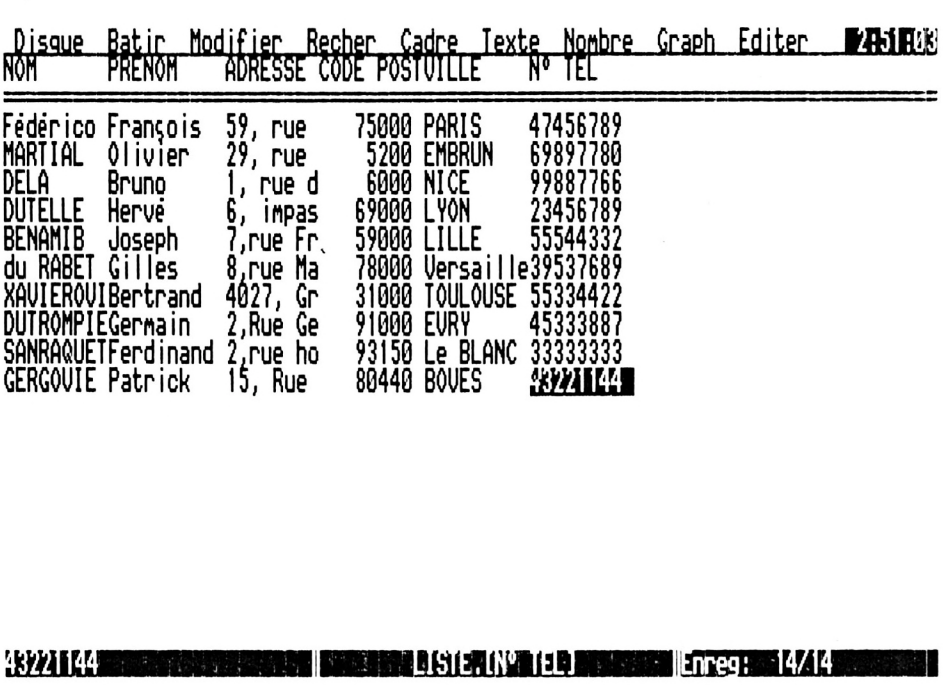
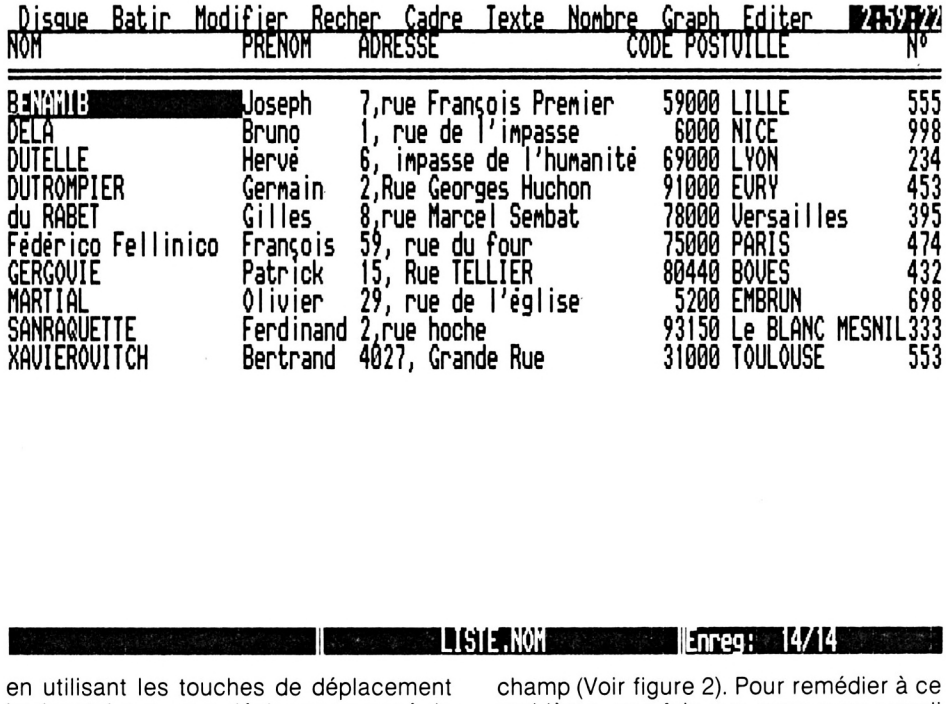



*Figure 3*




en utilisant les touches de déplacement horizontal que vous déplacez un pavé de cases en cases. Dans la première case, introduisez le champ "NOM" et validez par RETURN. Le mot "NOM" apparaît, déplacez-vous jusqu'à la case... adjacente, introduisez "PRÉNOM" et ainsi de suite.

Introduisez les noms, prénoms, etc., données sur la figure 1. Il est intéressant de voir que, lorsque vous avez validé votre nom, celui-ci est limité à la longueur de la case. C'est ce l'on appelle la longueur de champ (Voir figure 2). Pour remédier à ce problème, une fois que vous avez rempli toutes les cases, prenez le mot le plus long de chaque colonne que vous avez en référence à la figure 1 ; positionnez-vous sur ce mot, pressez la touche F3 et déplacez votre curseur à l'aide des flèches du clavier jusqu'à ce que votre mot s'affiche entier dans la case, validez par RETURN, vous constatez que toute la colonne s'est élargie de la même manière. Vous avez donc déjà matière à travailler. "Oui, mais... Bruno Dela est beaucoup plus fort que Gilles du Rabet qui, lui, est de mon niveau", pensez-vous. Effectivement, il serait intéressant d'introduire la notion de niveau dans la base de données. Qu'à cela ne tienne, vous allez ajouter une colonne "NIVEAU" en pressant la touche "INS", en choisissant le menu "Bâtir", en validant par RETURN, "Ajouter Colonnes/Champs", et en introduisant le mot "Niveau" dans cette nouvelle colonne de champ. Devant vous, l'exemple de la base de données réunissant suffisamment d'applications pour ce que vous envisagez pour l'instant, et ayant la possibilité d'être étendue pour de nouveaux noms ou paramètres.

## *Sélection par Critères*

La sélection par critère demande de générer une formule utilisant le langage de macro-commandes "Fred". Vous n'aurez pas pour l'instant à vous embrouiller les idées avec des formules, le tout étant de comprendre le principe et de savoir où et comment l'utiliser. Un excellent livre de chez Sybex, *"Amstrad PC1512, Framework Premier"*, donne beaucoup d'exemples de programmation en macro-commandes Fred, pour les applications les plus diverses. Ce mois-ci, la partie de programmation Fred sera tout-à-fait ignorée et vous n'aurez à vous mettre sous la dent que la partie de tri donnée dans les menus Framework.

Une fois que vous avez rempli votre tableau, sachez que les commandes de tri d'ordre croissant et décroissant (suivant une variable ou une chaîne de caractères) sont directement accessibles par les menus déroulants, tout en se positionnant dans la colonne du champ que l'on veut trier. Exemple :

Vous voulez organiser votre fichier dans l'ordre alphabétique des noms. Positionnez votre curseur n'importe où dans la colonne de "NOM", pressez la touche "INS" et allez au menu "Recher" puis choisissez "Ordre de tri croissant" et validez par RETURN. Votre tableau (figure 3) apparaît, avec tous les noms affichés en ordre alphabétique, directement dans votre cadre. Au fait, si vous ne voyez pas tous vos champs, pressez la touche F9.

Voilà qui clôture l'initiation de ce mois-ci, le mois prochain, vous pourrez envoyer une lettre personnalisée à tous les gens faisant du squash dans votre région, en utilisant la programmation Fred que certains d'entre-vous attendent depuis longtemps, nous en sommes certains. Certaines applications non-intégrées dans le package Framework Premier seront passées en revue, et nous vous montrerons qu'il n'est pas forcément nécessaire de savoir programmer en Fred pour pouvoir trouver d'excellentes applications.

***Olivier Pavie***
***et Eric Charton*** 141

EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# LES TRAITEMENTS DE TEXTE

**Nous en terminons ce mois-ci avec notre banc d'essai des traitements de texte. Il s'agit cette fois de produits réservés, de par leur prix et leurs possibilités, à des utilisations strictement professionnelles. Ceci ne veut pas dire qu'un utilisateur occasionnel ne pourra pas les utiliser, mais simplement qu'il ne mettra en œuvre qu'une infime partie de leurs potentiels.**

## WORDPERFECT : Austérité et puissance

Produit vedette aux USA, Wordperfect traîne derrière lui, du moins en France, une solide réputation de complexité et d'austérité. Notre essai nous a montré que, en tout cas pour ce qui concerne la complexité, cette réputation était largement exagérée. Cet essai a été effectué sur la version 4.1 du logiciel (la version la plus récente, dernièrement parue, est la 4.2).

Le logiciel est enregistré sur cinq disquettes. L'ensemble est accompagné d'un manuel utilisateur d'environ 550 pages, d'une carte de référence répertoriant l'ensemble des commandes disponibles, et d'un cache de clavier destiné à rappeler la signification des touches de fonctions (rien n'a été laissé au hasard et vous avez en réalité deux caches correspondant aux dispositions des touches de fonctions les plus fréquentes). Le manuel est très bien conçu. La présentation des chapitres destinés à l'explication détaillée des commandes et fonctions accessibles est claire et aérée. Les éléments importants sont imprimés en caractères gras, ce qui permet de les faire ressortir et facilite la lecture de l'ensemble. Plus intéressant, un chapitre entier est consacré à la formation au logiciel. A partir de manipulations sur des textes d'exemples fournis avec le produit, il permet à l'utilisateur de se familiariser avec les fonctions les plus importantes en étant guidé pas à pas dans des modifications et mise en page de texte. Enfin, une aide en ligne est disponible et activable par l'utilisateur à chaque instant.

L'écran de travail de Wordperfect est d'une austérité quasi monacale. Pas de fioritures inutiles, pas de menu (déroulant ou non) ou autres choses de ce genre. Juste une ligne en bas de l'écran sur laquelle sont inscrits le numéro du document sur lequel on travaille et les numéros de page, ligne et colonne du curseur. S'y ajoute toutefois, lorsque une fonction la rend nécessaire, l'indication des options offertes à l'utilisateur. D'aucuns pourront trouver cela un peut triste. Personnellement j'aime assez car l'écran est clair et rien ne vient l'encombrer.

Wordperfect pratique la sauvegarde périodique automatique, l'intervalle entre deux sauvegardes est décompté en minutes et paramètrable par l'utilisateur. Lors de ses opérations de sauvegarde Wordperfect affiche "UN INSTANT SVP" en bas à gauche de l'écran. Vous devez alors attendre la fin de la sauvegarde pour pouvoir continuer à travailler.

Il est possible d'avoir deux fenêtres de texte simultanées à l'écran, chacune contenant un document particulier. Des parties de textes peuvent ainsi être aisément transférées d'un document à un autre. Bien entendu, chaque document de travail fait l'objet de cette sauvegarde périodique et peut être récupéré indépendamment en cas d'incident. La limite de deux fichiers simultanés peut paraître faible mais elle s'avère suffisante dans la plupart des cas, la gestion du contenu d'un nombre de fichiers supérieur étant, pour l'utilisateur, une gymnastique difficile.

Le nombre des fonctions disponibles est impressionnant (j'en ai compté près de 150 sur la carte de référence). Si l'on excepte les fonctions habituelles aux produits de ce niveau (retraits de paragraphes, interligne variable, etc.), Wordperfect est doté de particularités intéressantes. Il est ainsi possible de rechercher les noms de documents contenant des mots particuliers, la formule de recherche de ces mots pouvant être agrémentée de liens logiques "ET/OU".

Dans le même ordre d'idées, les colonnes de chiffres peuvent inclure des sous-totaux, des totaux intermédiaires et un total général calculés par le logiciel. Les quatre opérations arithmétiques de base peuvent être combinées dans des formules permettant ainsi (entre autres) à une colonne de tableau de recevoir le résultat de calculs effectués sur les éléments d'autres colonnes.

Notons aussi la possibilité d'inclure des caractères de formatage dans les routines de recherche et remplacement, les fonctions de réalisation d'index et de tables des matières, et les possibilités de dessins simples (boîtes).

Wordperfect permet le multicolonnage. De deux à cinq colonnes (horizontales ou verticales) peuvent être définies pour tout ou partie d'un texte. Il est muni d'une fonction de correction orthographique satisfaisante (mais qui ne peut être activée pendant la saisie) et d'un utilitaire de césure automatique. Le fonctionnement de celle-ci n'est pas exempt de reproche et c'est ainsi que j'ai obtenu la coupure "diac-ide" qui ne me semble pas très orthodoxe. En tout état de cause, il est possible de ne pas utiliser cette coupure automatique et d'avoir une demande de confirmation du logiciel pour toute coupure qu'il jugerait nécessaire.

L'écran de Wordperfect n'est absolument pas Wysiwig. Les particularités du texte, comme le soulignement, sont simplement indiquées par une couleur (ou une brillance

```
                                CHATEAU DE VERSAILLES

                            Permis de visite du Hameau de la Reine

          Hameau de la Reine où Marie-Antoinette retenue à Versailles par
          les rigueurs de l'étiquette, se donna l'illusion de la vie de
          campagne. Elle y fit de fréquents séjours avec ses enfants,
                                                  Doc 1  Pg 1  Ln 1      Pos 32
        {                                                                 }
[C][^][S]CHATEAU DE VERSAILLES[c][s][RT ]
[RT ]
[C][G]Permis de visite du Hameau de la Reine[c][g][RT ]
[RT ]
```

*Hardcopy écran avec affichage des codes d'impression (Wordperfect).*



E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZI

différente) de la partie de texte affectée. C'est dommage, car il faut une certaine expérience pour pouvoir se rendre compte de l'aspect d'un texte.
Vendu environ 5 500 F H.T. (11 000 F en version multi-postes), Wordperfect est doté d'une puissance de travail importante. Rapide, sûr, complet, ce n'est certes pas un logiciel facile à prendre en main, mais ceci est lié au nombre de fonctionnalités disponibles. On pourra, au début, être quelque peu dérouté par l'ascétisme de sa présentation. Il n'en reste pas moins vrai qu'il s'agit d'un des meilleurs traitements de texte pour PC actuellement disponibles sur le marché, mais dont l'affichage et la présentation devraient être améliorés.

# WORDSTAR 2000 VERSION 2

## L'outsider de choc

Quel utilisateur des ordinateurs 8 bits ne se souvient de Wordstar ? Il s'agissait alors du meilleur traitement de texte sur micro-ordinateurs. L'avènement des PC et compatibles à entraîné un certain déclin et Wordstar a été dépassé par d'autres produits mettant plus à profit la puissance du matériel. Aujourd'hui, son créateur Micropro se lance à nouveau dans la bataille avec la "version 2" du déjà célèbre Wordstar 2000.
Le produit est enregistré sur six disquettes. Le tout est accompagné de quatre brochures totalisant plus de 650 pages, d'une carte de référence des commandes, et d'une réglette de clavier permettant de connaître l'affection des touches de fonctions et celles de déplacement du pavé numérique. Cette réglette est fournie avec une face vierge vous permettant d'indiquer les programmations de touches que vous auriez pu faire et qui auraient annulé celles prévues en standard. Encore une fois, on ne peut que se louer de la réalisation du manuel. L'utilisateur néophyte dispose d'un manuel de formation qui, à partir des exemples fournis, lui expliquera en détail des fonctions disponibles et leur mode de travail. En outre, une aide sur le menu d'écran en cours est disponible grâce à la séquence CTRL-A. Toutefois, il est dommage que la table des matières imprimée en début du manuel de référence soit aussi confuse et ne soit pas accompagnée d'un index. En ce qui concerne le produit lui-même, vous avez droit à deux versions : une qui charge les fichiers OVL (overlay) à partir du support magnétique, l'autre (mais elle absorbe près de 500 Ko de mémoire) dans laquelle l'intégralité du programme est chargée en mémoire.
Sous Wordstar 2000, la majorité des fonctions s'active par une séquence du genre CTRL plus autres touches. Cette méthode a ceci de gênant qu'elle oblige soit à se rappeler de la fonction associée à chacune des touches, soit à afficher en permanence le menu correspondant à la fonction choisie. Cependant, les touches nécessaires ont été choisies de façon à ce que leur signification soit aisément mémorisable. Ainsi U signifie Usage curseur (déplacement rapide du curseur), N Nouveau format (définition d'un format de paragraphe), P, Présentation (types de caractères), etc.
Wordstar 2000 permet de définir jusqu'à trois fenêtres d'écran contenant chacune un document différent. Celles-ci sont obligatoirement horizontales et, dans le cas où vous voulez examiner plusieurs parties d'un document dans plusieurs fenêtres, vous devrez effectuer les modifications désirées dans une seule de celles-ci sans déplacement du texte d'une fenêtre dans une autre. Si chaque fenêtre contient un document différent, les échanges de parties de texte sont aisément réalisables à l'aide des fonctions de déplacement de blocs.
Là aussi, le nombre de fonctions disponibles est assez impressionnant. Les quatre opérations arithmétiques de base peuvent être utilisées indifféremment sur des lignes ou des colonnes. On regrettera seulement qu'il faille sélectionner la colonne ou la ligne concernée à chaque fois que l'on veut faire un calcul, et que celui-ci ne soit pas paramètrable à l'aide de formules simples. Mais enfin il s'agit d'un traitement de texte et pas d'un tableur et la méthode à utiliser est d'une simplicité que l'on peut qualifier de biblique.
Wordstar 2000 permet le multicolonnage. Jusqu'à trois colonnes sont ainsi définissables pour la présentation. On aurait pu espérer plus, mais il faut reconnaître qu'avec plus de trois colonnes, le résultat généralement obtenu sur du papier standard en 210 × 297 est peu convaincant.
Le correcteur orthographique associé au produit est bien conçu, bien que ne pouvant pas être activé pendant la saisie du texte. Il peut n'être utilisé que sur certains

```
TABLEAU.EXP    Pg 1    Lg   1 Col  1 (0,00")     Insert Horiz
                    G e s t i o n   d u   D o c u m e n t

| ^Usage curseur  ^Liste d'abréviations        ^Cherche/Remplace |          |
| ^Bloc           ^- Césure          ^Options  ^Valide recherche |  ^AIDE   |
| ^Présentation   ^Gomme-supprime    ^Rappel   ^Nouveau format   |  ^TERMINE|

                ^A signifie appuyer sur la touche <Ctrl> et taper A.
```

```
                    [CENTRAGE][G]Tableau 1[G]

[CENTRAGE]  [S]Potentiel d'utilisation de micro-ordinateurs dans les écoles[S]

G----------------------¦----¦-----------¦----¦---------¦-----------D
                                          Nb. potentiel Nb. potentiel
Type                                      de micros     de micros
d'écoles                  Nombre          par école     dans les
                          d'écoles                      écoles
----------                ---------       ----------    ----------
G----------------------¦----------#----¦------#----------------#--------D
Elementaires/primaires      70.718          20          1.414.360
```

*Hardcopy d'un écran de travail sous Wordstar 2000, avec codes de mise en page.*

```
TABLEAU.EXP    Pg 1    Lg  16 Col  1 (0,00")     Insert Horiz
                    G e s t i o n   d u   D o c u m e n t

| ^Usage curseur  ^Liste d'abréviations        ^Cherche/Remplace |          |
| ^Bloc           ^- Césure          ^Options  ^Valide recherche |  ^AIDE   |
| ^Présentation   ^Gomme-supprime    ^Rappel   ^Nouveau format   |  ^TERMINE|

                ^A signifie appuyer sur la touche <Ctrl> et taper A.
----------1----------2----------3----#----------#----5----------6----------!!
    Potentiel d'utilisation de micro-ordinateurs dans les écoles

                                          Nb. potentiel Nb. potentiel
Type                                      de micros     de micros
d'écoles                  Nombre          par école     dans les
                          d'écoles                      écoles
----------                ---------       ----------    ----------
Handicapés                  1.521          24
Elémentaires/primaires     70.718          20
Secondaires                24.191          30
Universités/Gde écoles      2.869         150
```

*Ecran de travail sous Wordstar 2000 (hardcopy).*

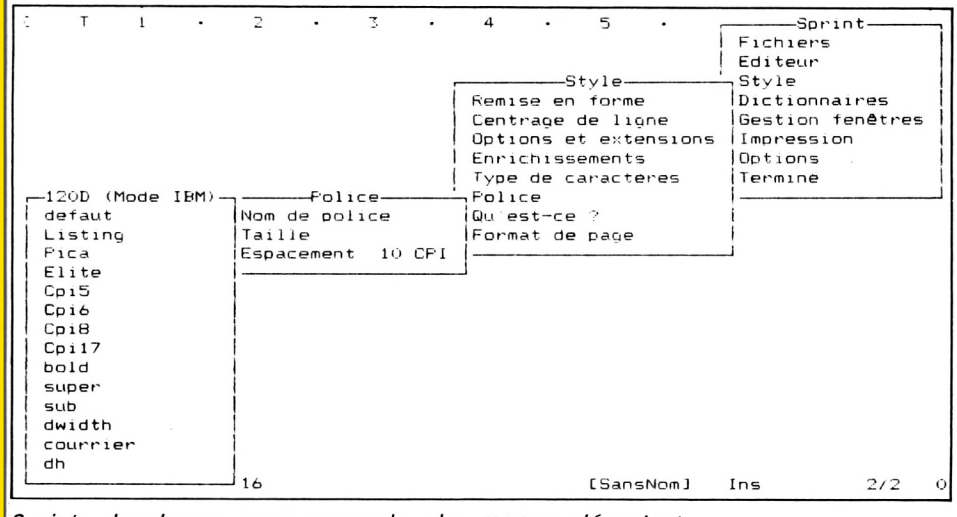


EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE D

blocs du texte et des commandes particulières (CTRL-OG : Garder Orthographe) permettent de ne pas vérifier des parties de document, évitant ainsi les demandes de confirmation fréquentes dues à des termes techniques ou des noms propres. Il travaille sur des bases phonétiques. C'est ainsi que la saisie du mot "fotographie" provoque la proposition de la correction "photographie". Par contre, dans les propositions de correction pour "cecion" on trouve certes le mot "cession", mais aussi "chemin" (?). Enfin, il signale les erreurs de majuscule en début de phrase. Wordstar 2000 est également muni d'un utilitaire de césure automatique. Celui-ci fonctionne, en général, fort bien mais s'il donne bien "dia-bète", on obtient la coupure "dia-cide" (au lieu de "di-acide").
Pour terminer, signalons la possibilité de générer des tables d'index (même pendant la saisie) et de créer des tables des matières.
Comme le produit précédent, Wordstar 2000 n'est pas Wysiwig. Les différences de présentation sont signalées par des différences dans la brillance d'affichage des textes concernés.
Wordstar 2000 est vendu à environ 5 700 F H.T. Puissant et performant, c'est un *outsider* sérieux des produits actuellement leaders du marché. Là aussi, la puissance du produit et la multiplicité des fonctions offertes n'en font pas un outil à la prise en main très rapide ni destiné à d'autres personnes que des utilisateurs réguliers. Rapide (surtout en version RAM), sûr, son plus gros défaut, étant peut-être son affichage qui pourrait être amélioré.

## SPRINT : ambitieux et réussi

Il était annoncé depuis quelques mois et nous l'attendions avec impatience. Le dernier produit de Borland était présenté comme le futur grand du traitement de texte. Après ces essais nous ne pouvons que confirmer : s'il n'est pas forcément le plus grand des traitements de texte, Sprint a droit à une place de choix parmi les meilleurs produits. Cinq disquettes contiennent les programmes et leurs annexes. Elles sont accompagnées de deux manuels totalisant environ 500 pages, d'une carte de référence, et d'une fiche cartonnée permettant de noter le paramétrage de touches que vous avez effectué.
La première brochure, intitulée *"Pour débuter"*, indique la procédure d'installation de Sprint et donne quelques renseignements permettant de se lancer rapidement dans des tentatives d'utilisation du produit. La seconde (en fait le manuel de référence) explique plus en détail les possibilités du produit et contient des "leçons" basées sur la manipulation d'exemples fournis avec le logiciel et destinées à approfondir la connaissance du logiciel. Comme tout manuel de référence, elle comporte également une description détaillée des fonctionnalités du logiciel. Bien que cette documentation soit complète, sa présentation est un peu confuse et on pourra plus particulièrement lui reprocher de ne pas inclure une liste explicative des fonctions classées (par exemple) dans un ordre alphabétique. Enfin, une aide en ligne disponible à tout instant, par simple appui sur la touche F1.
On retrouve dans Sprint certains des éléments traditionnels des produits Borland : les menus déroulants en cascade, ainsi que les presque traditionnelles touches F1 (pour l'aide) et F10 (pour l'affichage du menu principal). L'affichage des menus peut être annulé, mais leur présence est utile à une meilleure prise en main du produit.
Sprint pratique la sauvegarde périodique automatique. La durée de celle-ci est paramètrable en secondes. De même que sous Wordperfect, cette procédure vous met à l'abri des incidents de fonctionnement du genre coupure de courant et vous permet de récupérer, après redémarrage du produit, un texte presque intégral. La récupération d'un fichier de sauvegarde (si un tel fichier existe, son existence montre une fin anormale de traitement), est demandée par le logiciel et peut, au gré de l'utilisateur, être effectuée ou non.
Il est possible d'utiliser un maximum de six fenêtres et d'ouvrir simultanément jusqu'à vingt-quatre fichiers, chacune des fenêtres pouvant être associée à un fichier quelconque. Les fenêtres sont horizontales. Aussi, au dessus de trois fenêtres, la quantité des renseignements affichés devient faible et ne facilite pas forcément le travail. Pour faciliter un travail consistant à transférer des blocs de texte entre des fichiers différents, je ne saurais trop recommander de se limiter à ce maximum de trois fenêtres et à des affectations successives de fichiers "source" à deux de ces fenêtres, la troisième contenant le fichier de réception des parties de texte.
Sprint est muni d'un correcteur orthographique qui fonctionne en temps réel, vous signalent les erreurs détectées en cours de frappe par un petit "bip". Il vous est alors possible d'activer la routine de correction des erreurs. Comme celui de Wordstar 2000, il fonctionne sur des bases phonétiques et les suggestions obtenues pour le même type d'erreurs ont été les mêmes avec les deux produits. Il ne signale toutefois pas l'absence de majuscule en début de phrase. L'utilitaire de césure présent fonctionne correctement. Toutefois, j'ai encore obtenu la coupure "dia-cide" au lieu de "di-acide" ce qui, répétons-le, est inexact.
Le logiciel est muni de toutes les fonctions classiques d'un grand traitement de texte (multicolonnage, commandes de mise en page et de formatage variées, etc.). Aussi nous ne nous attarderons pas là-dessus. Nous parlerons plutôt de ses particularités. La plus importante est la possibilité multiple de présentation. A peu près tout est possible, jusqu'à l'impression de caractères en double taille... Vous avez, pour la présentation, accès à un véritable langage de programmation qui permet de donner des instructions au formateur d'édition, ces instructions pouvant même contenir des ordres conditionnels. Vous pouvez définir une séquence de numérotation de paragraphes (NUMEROTÉ), réserver un espace vierge pour y inclure une figure (FIGURE), préciser et faire imprimer des caractères de marquage des débuts de paragraphes et de sous-paragraphes (LISTE). C'est aussi à partir de ce langage que vous pourrez définir les éléments à utiliser pour constituer un index ou une table des matières. Ce langage est trop complet pour l'exposer dans ce banc d'essai et nécessiterait une étude entière à lui seul. Sachez simplement qu'il vous permet, sans avoir à passer par les menus, de diriger le formatage du texte en vue de son impression.
Je viens de parler de formateur. Que signifie ce terme ? Sprint ne travaille pas en Wysiwig. Il est en réalité composé de deux parties : l'éditeur qui contient le texte que vous tapez et les commandes avec les




*Sprint : hardcopy avec exemple de menus déroulants.*



E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZI

commandes © apparentes, et le formateur qui prépare le texte pour l'édition. Ainsi, lors de la saisie, vous n'avez qu'une vague idée de ce que sera le texte imprimé. Vous pouvez toutefois préciser votre opinion en activant régulièrement l'option VISUALISATION du formateur. Cette dualité est certes un peu dommage, et un écran Wysiwig (ou du moins plus significatif que celui présenté) serait peut-être préférable ; elle est due en fait au grand nombre de possibilités de formatage de texte qu'offre Sprint.
Enfin, l'utilisateur habitué à un autre traitement de texte se voit proposer, avec Sprint, cinq interfaces émulant partiellement le fonctionnement d'autres produits. Il s'agit des interfaces pour Wordstar 3.4 et 2 000, Word 3.0, Wordperfect 4.2, et Textor 3.0. Sans être totale, cette émulation est suffisante pour ne pas trop dépayser celui qui, venant d'un des produits cités plus haut, s'attaque à Sprint.
Cependant, l'interface standard est encore la meilleure façon de bien utiliser et maîtriser le produit.
Pour terminer, signalons que Sprint supporte plus de cent imprimantes, dont des imprimantes à laser et à marguerites.
Vendu moins de 3 000 F H.T. Sprint se place immédiatement parmi les meilleurs produits du marché. Le pari de Borland semble réussi. Pas de problème vraiment significatif à signaler, un produit très rapide, complet et muni de tout ce qui fait un grand logiciel. Voilà pour l'essentiel. Pour le reste, la multiplicité des fonctions et les possibilités de mise en page en font un produit à la prise en main assez longue, dont la documentation mériterait d'être plus détaillée.

# WORD III : La force tranquille

Voilà déjà quelques temps que le produit de Microsoft tient le haut du pavé (du moins en France) en matière de traitement de texte. Perfectionné au fil des versions (la *"release* 4" arrive) il a toujours eu une réputation de puissance et de facilité d'apprentissage.
Il ne faut pas moins de huit disquettes pour contenir Word III et ses didacticiels. Le tout est accompagné de deux classeurs de documentation devant approcher les 900 pages (!), d'une petite brochure contenant des suggestions de plans de documents et d'une réglette de clavier. Avec un tel volume, la documentation ne peut être que complète. Et elle l'est. Tout, absolument tout, est exposé. On pourra toutefois lui reprocher de ne pas s'appuyer sur des exemples concrets qui pourraient être fournis avec le logiciel et de passer un peu rapidement (c'est-à-dire de n'être pas assez explicite) sur les sujets des flans, des tables des matières et des index. Ceci est compensé par la qualité du didacticiel qui accompagne le produit. Il s'agit en effet d'un véritable cours de formation à Word et son utilisation permet de découvrir toutes les facettes du logiciel.
Rien qu'à l'affichage de l'écran de saisie, Word III porte la signature Microsoft. Les différentes options sont affichées en bas de l'écran et le déplacement de l'une à l'autre se fait simplement en appuyant sur la barre d'espacement (le choix définitif s'effectuant en appuyant sur ENTER une fois l'option désirée mise en vidéo inversée). De ce côté là, la simplicité est au rendez-vous.
Comme les autres produits essayés ce mois-ci, Word III possède toutes les fonctions qui font un grand traitement de texte. Aussi, nous n'allons pas non plus nous étendre sur leur présentation. Indiquons simplement qu'il permet le multicolonnage et utilise jusqu'à huit fenêtres (leur position horizontale ou verticale est définie par l'utilisateur au fur et à mesure de leur ouverture), chacune pouvant contenir un document différent, ce qui permet d'inclure dans un texte des extraits provenant d'un autre document. Si le même document est présent dans plusieurs fenêtres vous pouvez, en jouant sur le défilement dans ces dernières, déplacer des blocs de texte en différents endroits du document.
Word III est muni d'un correcteur orthographique. Celui-ci ne travaille pas en temps réel et doit donc être utilisé après la frappe de tout ou partie du document. A la différence des correcteurs de Wordstar 2000 et de Sprint, il ne semble pas travailler sur des bases phonétiques. La frappe du mot "fotografie" provoque l'édition d'un message indiquant que le mot est inconnu dans le dictionnaire. Un utilitaire de césure automatique est également présent et fonctionne très correctement (enfin, j'ai eu mon "di-acide"). Une précision en ce qui concerne le vérificateur orthographique : la mise à jour du dictionnaire avec des nouveaux mots ne fonctionne pas sous la version 3.01 mais Microsoft échange gratuitement cette *release* contre la version 3.02 (avec laquelle cette mise-à-jour fonctionne).


LES TRAITEMENTS DE TEXTES 1
WORDPERFECT
AUSTERITE ET PUISSANCE 1
WORDSTAR 2000 VERSION 2
L'OUTSIDER DE CHOC 4
SPRINT
AMBITIEUX ET REUSSI 7
WORD III
LA FORCE TRANQUILLE 11
CONCLUSION 14


*Sortie sur imprimante d'une table des matières créée sous Word.*

La fonction la plus puissante de Word III est la fonction PLAN. Elle fonctionne, en fait, comme un véritable processeur d'idées. Avec elle, vous pouvez définir le plan d'un document, saisir le texte associé à chaque chapitre puis, au gré de votre désir de présentation, réorganiser le document en n'agissant que sur les têtes de rubriques définies dans le plan. La gestion des fenêtres du produit vous permet aussi d'afficher le plan seul dans une partie de l'écran et de travailler sur le texte qui lui est associé dans une autre partie. Très, très pratique...
Word III autorise aussi la création de tables des matières ayant jusqu'à cinq niveaux d'entrée. La création d'une telle table est d'une simplicité quasi-enfantine : il suffit de faire précéder le titre de l'entrée en table du symbole (entré en texte caché) "m" suivi d'autant de fois ":" que le numéro du niveau − 1. La création d'index est tout aussi simple : il suffit d'utiliser le code "1" (toujours en texte caché) pour définir une des entrées d'index. C'est toutefois assez long car il est nécessaire de marquer toutes les entrées.
Si Word III n'est pas totalement Wysiwig, il permet néanmoins de visualiser à l'écran, au fur et à mesure de la frappe et des modifications de mise en page, l'aspect qu'aura le texte définitif. Les caractères gras, soulignés, voire même italiques, apparaissent à l'écran tels qu'ils seront imprimés. Vendu 4 500 F H.T., Word III reste l'un des grands du traitement de texte. Ses possibilités, sa réelle facilité d'apprentissage font qu'il reste l'un des produits majeurs de ce marché. On regrettera seulement la présentation un peu "fouillis" de la documentation, au demeurant très complète, et une certaine lenteur d'affichage et de déplacement dans le texte que Microsoft devrait améliorer dans les versions suivantes (pourquoi pas dans la 4 ?). Mais ceci n'enlève rien à la qualité du logiciel.

## Conclusion

La conclusion des produits présentés aujourd'hui tient en peu de mots. Il s'agit de quatre grands logiciels de traitement de texte puissants et très bien réalisés (pas de tableau récapitulatif "+ + +" à tout le monde). Arrivé à ce niveau, on peut certes trouver des défauts et y insister. Ce ne serait qu'ergoter sur des points de détail qui n'enlèvent rien à la puissance et à la qualité des logiciels en cause. Alors, pour choisir, laissez vous aller au *"feeling"*.
Signalons tout-de-même que Sprint semble plus orienté vers la PAO. Pour le reste, faites-vous faire une démonstration de chacun des logiciels et choisissez celui qui vous aura le plus séduit. De toute façon, vous risquez peu d'être déçu. Une seule question : à quand le logiciel de traitement de texte dont le vérificateur orthographique contrôlera également la syntaxe et les accords ?
Voilà terminé ce tour d'horizon des traitements de texte. Bien sûr, tous les produits ne sont pas présentés ; parmi eux, certains auraient mérité d'être cités au plus haut niveau (je pense là à Epistole PC et à Lotus Manuscript). Mais la place nous était comptée et nous avons du faire des choix très difficiles.

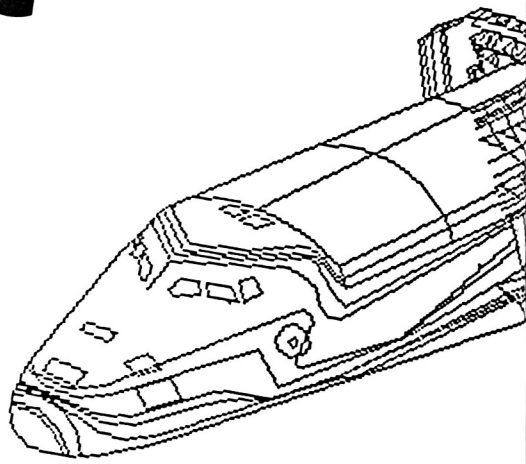
***R.-P. Spiegel***



VIENT AM!MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM!MAG AMSTRAD MAGAZINE

# LA D.A.O. AVEC AUTOSKETCH

**Quand le leader mondial incontesté en D.A.O. sur micro, avec son produit AUTOCAD, sort sur le même segment de marché un produit apparemment concurrent, il y a de quoi être surpris. Nous avons voulu en savoir plus, en essayant pour vous AUTOSKETCH.**



Nous avons eu le sentiment, au cours de notre essai, qu'un groupe de développeurs de la société Autodesk a voulu se faire plaisir en concevant la maquette d'un logiciel représentant l'une des évolutions possibles de leur produit phare Autocad. Devant la qualité du produit ainsi obtenu la commercialisation est devenu une évidence.

Présentation du logiciel :

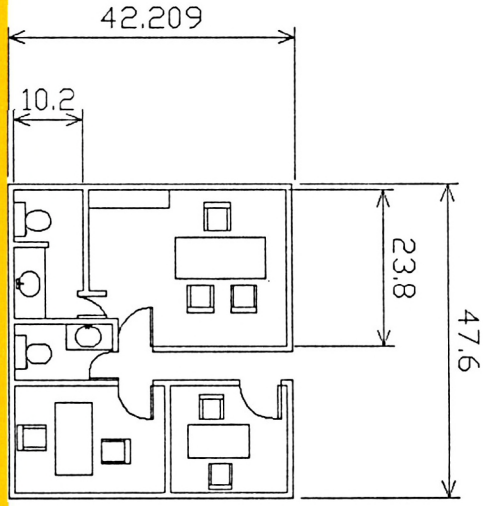
Nous avons testé la version 1 qui se présente en emballage plastique scellé, comprenant la notice de quatre-vingts pages au format A5 avec reliure spirale très pratique pour la mise à plat, une carte de référence cartonnée résumant d'une façon claire toutes les commandes disponibles, et enfin les deux disquettes, une pour le programme et l'autre pour les fichiers d'exemples. Le prix est de 768 F H.T. (910 F T.T.C.), record battu. Pour utiliser Autosketch, il faut disposer d'un compatible PC avec 512 Ko de mémoire, deux lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 (avec un disque dur c'est encore mieux), une carte graphique CGA (c'est la solution du pauvre), Hercules ou, en utilisation semi-professionnelle, une carte EGA qui apportera la couleur. Pour la saisie il est possible d'utiliser les touches fléchées du clavier, mais pour plus de confort il est préférable de prévoir une souris type Microsoft, une tablette Koala-Pad ou une manette de jeux. Pour la sortie des documents une imprimante graphique compatible Epson est suffisante si vous ne produisez que des plans de petit format, un traceur acceptant le langage HPGL sera évidemment meilleur pour la précision du dessin et la couleur.

Pour effectuer notre essai nous avons bien étudié le positionnement d'Autosketch car ce logiciel de D.A.O. possède de grandes qualités, et suivant l'emploi désiré, de grands défauts. Nous prétendons pour notre part que la qualité essentielle d'un produit est de faire bien, ou très bien, ce pourquoi il est prévu, et qu'il ne faut pas le juger dans l'absolu par rapport à l'ensemble des vœux pieux émis pour traiter un problème. C'est le cas d'Autosketch qui permet de réaliser très simplement des dessins, avec communication possible vers Autocad pour les compléter. Ce logiciel, de par sa simplicité d'emploi et son coût modique, est excellent pour l'apprentissage du dessin assisté par ordinateur tout en possédant des fonctions très puissantes, que nous allons maintenant étudier.

## L'installation

A la première utilisation, Autosketch vous demandera de préciser les composants de votre installation, stockés dans le fichier Sketch.CFG. Si vous désirez modifier la configuration il faut effacer ce fichier ou utiliser l'option /R lors de l'appel d'Autosketch (Sketch/R).

L'écran se présente avec une bande supérieure et une bande inférieure, la partie centrale étant la feuille de dessin. Dans la bande supérieure sont affichés les noms des commandes principales : Dessin, Changer, Vue, Soutien, Modes, Mesures, et Fichiers. De plus, à droite sont affichés un compteur donnant l'occupation de la mémoire en pourcentage et l'horloge digitale (très pratique). La bande inférieure est la zone de communication dans laquelle Autosketch vous informe des commandes actives, vous demande des renseignements et affiche le nom du fichier en cours de travail. Au démarrage, Autosketch positionne une flèche au centre de l'écran que vous déplacez avec l'élément de saisie ; nous avons utilisé pour notre essai la souris qui nous paraît être le moyen le plus efficace.




**** Des applications en architecture (avec cotes)...***

## Des menus déroulants

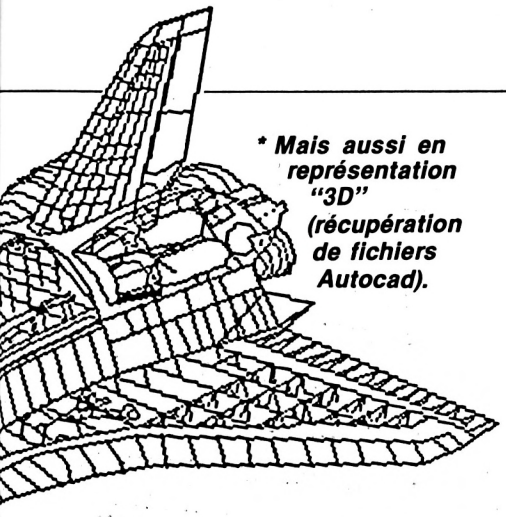
Le choix des options est du type menus déroulants. Il suffit de positionner la flèche sur l'un des mots de commande pour le voir changer d'attribut de représentation et le valider en appuyant sur le bouton de la souris et en la relâchant. La liste des options de cette commande est affichée dans une fenêtre qui se déroule à l'écran. Le choix d'une option s'effectue de la même façon que pour le choix d'une commande.

Certaines options sont à action permanente reversible (actif/non actif), leur état étant signalé par une coche à gauche de leur nom (une coche est une marque en forme de V dissymétrique). Un menu déroulant disparaît dans les trois cas suivants : choix d'une option, choix d'une autre commande ou visée et validation d'une zone neutre de l'écran. Cette technique de choix par menus déroulants est très simple d'emploi et permet d'utiliser Autosketch sans avoir recours au manuel, surtout au début de la prise en main.

Quelques options sont également accessibles directement au clavier, par appui sur les touches de fonctions. Un rappel des affectations est donné à droite du nom des options concernés sous la forme F2 (touche de fonction 2) ou A2 (appuyer simultanément sur les touches ALT et F2). Dans la disquette des exemples, il y a deux fichiers prévus pour dessiner les masques de touches des deux types de claviers, touches de fonctions à gauche ou en ligne supérieure. Enfin il faut signaler la case de dialogue, qui est une fenêtre affichée temporairement au centre de l'écran par quelques-unes des options choisies, pour préciser des valeurs de paramètres, ou confirmer des choix. Nous allons parcourir toutes les commandes dans l'ordre des menus.



E DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZI



** Mais aussi en représentation "3D" (récupération de fichiers Autocad).*

## Les fonctions de dessin

• **ARC (A3)** est défini par trois points : le départ, un point sur l'arc et l'arrivée. Nous aurions aimé un peu plus de souplesse pour la définition d'un arc.
• **RECTANGLE** est défini par ses coins opposés.
• **CERCLE (A4)** est défini par son centre et un point sur la circonférence.
• **COURBE** est construite à partir de points de contrôles (100 maxi) en utilisant la technique de lissage. Les droites passant par les points de contrôles, constituant l'armature de référence de la courbe, peuvent être affichées ou non suivant l'option prise dans le menu "Soutien".
• **LIGNE (A1)** dessine une droite entre deux validations de position de la flèche curseur. Pour dessiner des droites liées, viser deux fois le même point. Un point d'une droite peut être défini également au clavier par ses coordonnées x,y ou par contrainte de positionnement par rapport à un nœud de grille ou un point existant (voir les commandes "Soutien" et "Modes"). Le gros reproche des dessinateurs en mécanique sera l'absence de possibilité de construction sous contraintes plus évoluées du type intersection, parallèle à, tangent à, etc. Il faut attendre la version 2 prévue pour le premier trimestre 1988.
• **PARTIE** recopie un dessin stocké dans un fichier (partie de dessin) ; l'origine de ce dessin défini lors de sa création correspond à la position actuelle du curseur. Cette recopie n'altère aucun des paramètres du dessin d'origine. Cette commande est très puissante puisqu'elle permet la constitution et l'utilisation de bibliothèques spécialisées.
• **POINT** définit un point pouvant servir de référence pour la suite du travail.
• **POLYGONE (A2)** crée un objet composé de vecteurs liés entre eux formant une figure ouverte ou fermée. Un élément individuel d'un polygone n'est pas accessible pour une modification par exemple : le polygone forme bloc.
• **TEXTE** permet la création de textes mélangés au graphique, avec la maîtrise de la hauteur des caractères, de l'inclinaison de la ligne de base, de l'inclinaison des caractères sur la ligne de base, du rapport hauteur/largeur, du mode souligné, surligné ou les deux ensembles. Toutes ces possibilités sont paramétrables en accédant à la commande Modes option Texte. Un texte est considéré par Autosketch comme une entité, donc à ce titre, il peut subir toutes les transformations présentes dans le menu Changer et dont certaines sont très spectaculaires et très utiles. Un très bon point pour Autosketch. Une seule remarque, commune pratiquement à tous les logiciels de D.A.O., il faut ajuster la taille des caractères en fonction de l'échelle de dessin du plan pour obtenir des textes lisibles.

## Modifications et options de changement

Les modifications d'objets représentés à l'écran sont possibles en les sélectionnant à l'aide du curseur visualisé par le dessin d'une main. Une particularité très puissante est offerte sous la forme d'une fenêtre pour la sélection d'un groupe d'objets. Il suffit de ponter une zone vide de l'écran pour définir un des coins de la fenêtre ; ensuite, pour le deuxième coin, deux solutions : s'il se trouve à droite du premier, un cadre en traits pleins visualise la fenêtre, qui a la propriété de sélectionner tous les objets *entièrement* contenus dans celui-ci, tout élément coupé par le cadre étant rejeté. Si le deuxième coin est à gauche du premier, un cadre en traits pointillés est dessiné, lequel a la propriété de sélectionner tous les objets contenus ou coupés par ce cadre.
• **ANNULER (F1) :** l'annulation est réalisée dans l'ordre inverse de la création, sans demander la sélection d'une entité. Tout élément supprimé est stocké dans un fichier ce qui permet aux étourdis de récupérer ce qui a été supprimé d'une façon un peu trop hâtive avec la commande suivante.
• **RETABLIR (F2)** redessine les éléments supprimés du dernier au premier, un élément par validation de la commande.
• **EFFACER (F3)** annule définitivement un élément de la base de données graphique et sa représentation à l'écran.
• **GROUPE (A9)** rassemble dans un groupe tous les éléments visés. Chaque groupe sera alors traité comme une entité. Huit imbrications sont possibles.
• **NONGROUPE (A10)** décompose un groupe en ses constituants indépendants ; cette commande est l'inverse de la précédente.
• **DEPLACER (F5)** déplace un ou plusieurs objets sélectionnés par fenêtrage avec une représentation dynamique du mouvement.
• **COPIER (F6)** déplace une copie d'un ou de plusieurs objets, l'original restant en place.
• **ETIRER (F7) :** cette fonction est la plus puissante des fonctions de modifications. En effet, vous sélectionnez un cadre du type "croiser" dessiné en pointillé, puis vous pouvez déplacer le contenu du cadre d'un point à un autre comme avec les commandes DEPLACER et COPIER et en plus, si un objet croise le cadre, sa partie intérieure se déplacera avec celui-ci, alors que la partie extérieure reste en place. L'exemple donné dans la notice illustre bien la puissance de cette commande, qui permet de faire glisser une porte le long d'un mur vu en plan, la cotation de la position de cette ouverture suivant le mouvement, avec mise à jour automatique des valeurs numériques. Il faut le voir pour le croire !
• **QUALITE** permet d'attribuer la couleur, la couche (ou niveau de calque) ou le type de ligne d'une entité dessinée.
• **ROTATION** d'un ensemble d'entités.
• **ECHELLE** permet d'agrandir et de réduire une ou plusieurs entités du dessin.
• **MIROIR** effectue une copie d'entités sélectionnées avec effet de symétrie. Les textes seront toujours lisibles.
• **COUPER (F4)** supprime la partie d'entité entre deux points visés.

## Options de visualisation

Cette commande regroupe les options concernant les zooms et panoramiques. Toutes les possibilités classiques s'y retrouvent :
— VUE AVANT (F9) retrouve la visualisation précédente.
— ZOOM X est un zoom avec facteur d'échelle donné au clavier.
— ZOOM BOÎTE (F10) est le zoom classique sélectionné par fenêtrage.
— ZOOM LIMITES visualise le dessin compris entre les limites définies avec la commande MODES-LIMITES.
— ZOOM TOUT dessine toutes les entités, même celles hors limites.
— PAN (F8) déplace la visualisation sans modification d'échelle.
— REDESS est une commande de nettoyage d'écran qui redessine l'écran actuel sans modification.

## Commandes de soutien

On trouve dans cette commande des options qui possèdent deux états : actif, inactif. Le mode actif est signalé par une coche à gauche du nom de l'option. Ces options sont toujours accessibles, quelle que soit l'action en cours, et offrent des possibilités de dessin sous contraintes. On pourra regretter l'absence de contraintes intersections et de référence. Les commandes "de soutien" sont :
— ORTHO (A5) force les droites à être horizontales ou verticales.
— ARMATURE visualise les droites de référence d'une courbe lissée.
— TRAME (A6) provoque le dessin des nœuds de la grille rectangulaire de fond remplissant la zone définie par la commande LIMITES. Le pas de cette grille est définie par MODES-TRAME.
— SAUT (A7) : le curseur de la souris se déplace librement, mais un autre curseur en forme de croix se positionne sur le nœud de grille le plus proche ; c'est ce dernier qui est pris en compte lors de la validation de position par appui sur l'un des boutons de la souris.



EVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE

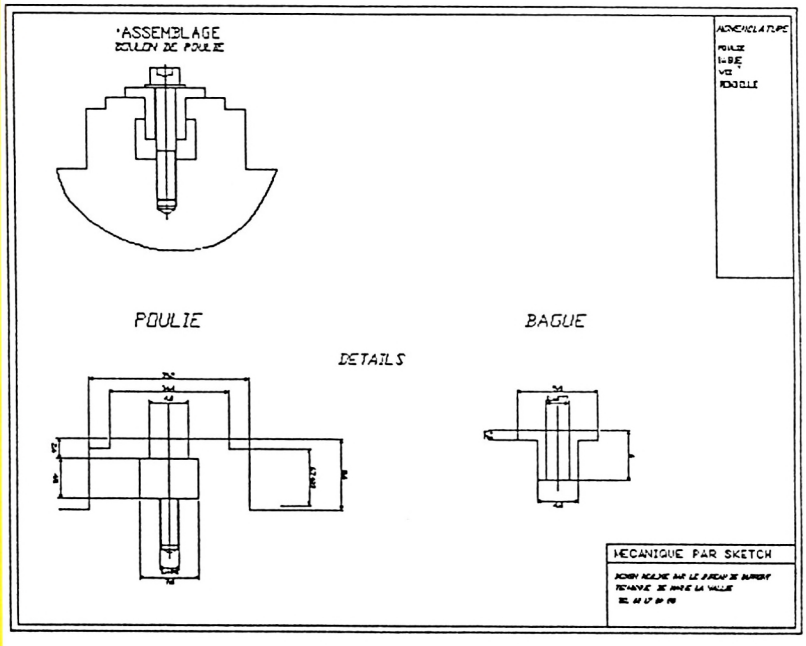
— ATTACHER (A8) recherche le point le plus proche de la visée et le transforme en point magnétique, c'est-à-dire qu'il attire la visée actuelle. Cette fonction est très utile.

## Modes

Toutes les fonctions de cette commande peuvent être appelées à n'importe quel moment, elles permettent de modifier les valeurs ou modes de visualisation :
— ATTACHER fait double emploi avec SOUTIEN-ATTACHER.
— COULEUR utilisable même avec un écran monochrome pour imposer la couleur des plumes du traceur associé. Dans ce cas la visualisation à l'écran est toujours monochrome évidemment.
— COURBE détermine le nombre de segments pris en compte entre deux points d'armature lors de la visualisation d'une courbe lissée (par défaut cette valeur est de 8).
— TRAME impose le pas en x et/ou en y de la grille de fond, ou impose la résolution de la commande SAUT vue plus loin.
— COUCHE permet la visualisation d'une ou plusieurs des dix couches (ou calques) possibles, et rend possible la sélection (une à la fois). Certains utilisateurs regretteront de ne pas disposer de plus de niveaux, mais à notre avis ce nombre est plus que suffisant dans les cas les plus courants.
— LIMITES : cette fonction permet d'ajuster les limites du dessin en fonction du format désiré.
— TYPE DE LIGNE offre le choix de dix types de lignes (continu, axe, pointillé, etc.) avec choix du rapport entre pleins et vides. Les textes et les cotes sont toujours dessinés en pointillé.
— POINT DE BASE vous permet d'imposer le "point d'accrochage" d'un ensemble d'entités avant leur sauvegarde, en vue de leur utilisation en tant qu'objet de bibliothèque (voir la commande DESSIN-PARTIE), à incorporer dans le dessin actuel.
— REPERER est la commande permettant d'imposer la distance d'incertitude d'une visée pour le choix d'une entité.
— QUALITE spécifie le type d'attribut qui sera modifié lors de l'utilisation de la commande CHANGER-QUALITE.
— SAUT active la possibilité de déplacement sous contrainte du curseur de la souris, tout en imposant son pas.
— TEXTE permet de modifier les paramètres de définition des caractères composant un texte.

## De nombreuses options de mesures et cotations

On dispose avec cette commande d'un ensemble assez complet d'options de mesures et de cotations :
— DISTANCE affiche, dans une case de dialogue, la distance entre deux points visés.
— ANGLE affiche l'angle entre un point de base et deux autres points.
— AIRE affiche la surface d'un polygone défini par des points sélectionnés.
— POINT active l'affichage dynamique des coordonnées du curseur en fonction du déplacement de la souris. Très pratique pour dessiner en mode sous contrainte de trame par exemple.
— RELEVEMENT affiche en dynamique l'angle trigonométrique d'une droite définie par un point de départ (origine) et la position du curseur.




**** Exemple de dessin mécanique obtenu par Sketch.***

— COTATION ALIGNEE permet de coter deux points quelconques, la ligne de cote est dessinée parallèlement à la direction de ces deux points et la distance en unités de dessin est écrite également sur cette parallèle. Cette façon de procéder vous paraît peut être normale, mais très rares sont les logiciels de D.A.O. qui permettent cela ! De plus, si la position relative des deux points de référence est modifiée, la cotation et la distance indiquée sont mises à jour. Nous avons, d'ailleurs, déjà signalé cette caractéristique à propos de la commande CHANGER-ETIRER. Pour vous convaincre de la puissance d'Autosketch dans ce domaine, cherchez donc l'équivalent dans d'autres produits...
— COTATION HORIZONTALE ET VERTICALE est une variante sous contrainte de la cotation précédente.
— AFFICHER QUALITES vous permet d'obtenir le rappel du type, couche, couleur type de trait de l'entité sélectionnée.

## Fichier : pour communiquer avec l'ensemble du programme

Est regroupé dans cette commande tout ce qui concerne la communication avec l'environnement du programme. Vous pouvez créer un fichier de dessin, charger un dessin existant pour modification, le sauvegarder au format interne Autosketch ou au format DXF pour reprise du dessin avec Autocad. Vous pouvez également sélectionner les paramètres de production du dessin, type et vitesse de plumes, zone de dessin et son cadre. Vous pouvez également choisir l'option de dessiner dans un fichier (au format HPGL) pour reprise ultérieure par un autre programme, ou pour utiliser le traceur hors de chez vous. Enfin la possibilité d'afficher le numéro de version de votre logiciel, de jouer pour vous détendre (nous vous laissons découvrir par vous-même ce jeu), et de quitter proprement Autosketch qui vous rappelle éventuellement que votre dessin actuel n'a pas été sauvegardé.

## Un logiciel idéal pour l'apprentissage de la D.A.O.

Ce logiciel nous a emballé par son ergonomie et son rapport qualité/prix, bien que sa version actuelle présente des lacunes pour un certain type d'utilisation. Les mécaniciens regretteront l'absence de la contrainte de visée sur intersections et le mode construction (parallèle, perpendiculaire...) et le hachurage ou remplissage de zones. En attendant la prochaine version prévue pour le premier trimestre 1988 (corrigeant les défauts ci-dessus ?), Autosketch nous paraît être le logiciel idéal pour l'apprentissage du D.A.O. Il doit être distribué comme un produit de grande consommation (grandes surfaces entre autres). Au cours de son premier mois d'existence, 1 200 exemplaires ont été vendus en Europe. Les prévisions de ventes en France sont de 40 000 logiciels en deux ans, ce qui nous paraît être très réaliste.



E DEVIENT AM MAG CPC PCW PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW PC AMSTRAD MAGAZI

# WALSERVE

## UN COMPLEMENT INDISPENSABLE A VALEURS PLUS II

**En ces temps de récession budgétaire dus à la folie boursière, devenez un "Golden-Boy" sans y laisser votre chemise. Honni soit qui mal y pense, WALDATA est là pour vous aider à investir en bourse, et ce, au bon moment, si vous disposez d'un Amstrad PC 1512 ou 1640. Tandis qu'un vent de panique souffle sur Wall-Street, "Valeurs Plus II" est là et vous sauvera. Non, il ne s'agit nullement d'un jeu d'arcade, "Valeurs Plus" est un outil d'aide à la décision boursière, tout ce qu'il y a de plus sérieux.**

Une bonne documentation, propre, claire, agréable à lire, c'est ce qui caractérise à première vue ce programme (c'est important la première impression). Contrairement à d'habitude, pas trop d'angoisse à avoir, vous êtes soutenu par le manuel. Lancez le programme ! Eh oui ! Il faut un code pour entrer ! Très bien que pour personne ne puisse accéder à votre portefeuille boursier. Lors du premier chargement, lisez bien, c'est écrit qu'il faut taper 11111 pour entrer.
Une fois au cœur du programme, vous pouvez commencer à parcourir tous les menus (Figure 1). Vous pouvez mettre à jour les cours de chacune des valeurs, et, au cas où vous trouveriez cela fastidieux, vous disposez d'un autre programme nommé Walserve, qui vous connecte, moyennant un câble de liaison à votre Minitel favori et va chercher les données sur le serveur de votre choix.

### *Simple, efficace et bien documenté*

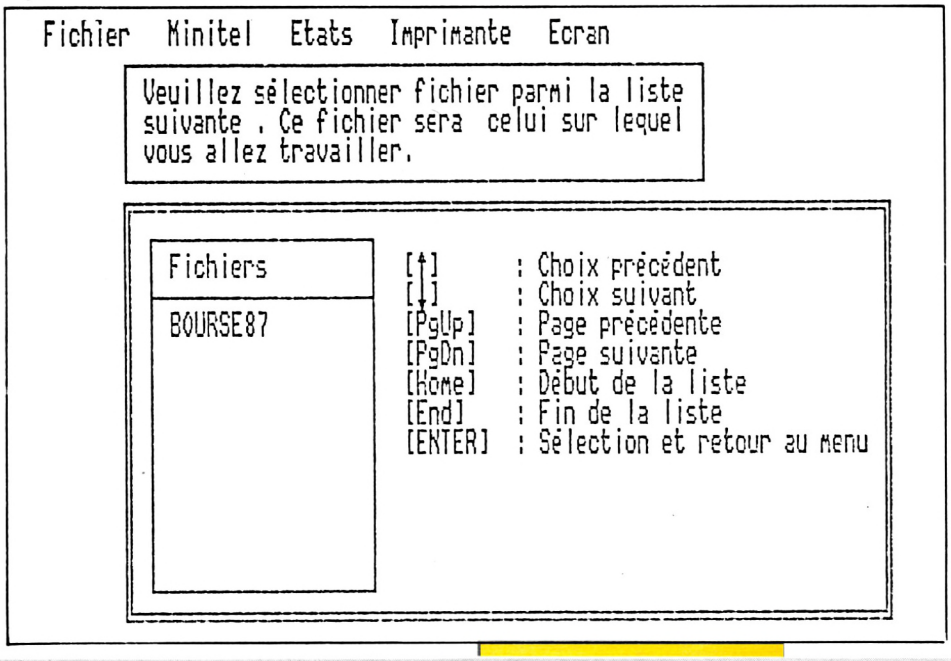
A condition de posséder le logiciel "Valeurs plus 2.0", vous pouvez vous offrir Walserve qui est un "logiciel d'extraction de cours de valeurs à partir d'un terminal Minitel", ce qui en dit long sur ses possibilités. Dans le manuel qui vous est fourni, continuant la lignée "Valeurs Plus" tant dans la qualité de sa présentation que dans la qualité de son organisation et de sa précision, vous avez trois chapitres. Le premier chapitre intitulé "Initiation", traite de la familiarisation avec l'environnement utilisateur ; gestion de menus, de fenêtres, sélections diverses (Figure 2), ceci sans être fastidieux. On y découvre les instructions qui seront décrites plus tard dans les chapitres suivants. Au second chapitre, vous découvrez ce pourquoi vous avez acheté le logiciel ; l'interfaçage avec "Valeurs Plus" ou "Le principe de Walserve", qui vous décrit comment connecter votre ordinateur et vérifier votre liaison Minitel. Au chapitre 3 vous avez droit à toutes les références du logiciel. Dans un premier temps, vous découvrez comment créer et transférer un fichier liste de valeurs à partir d'un portefeuille "Valeurs Plus" ; vous déterminez la source, la destination etc. Comment extraire des données en provenance de votre Minitel ? Là est la grande question. Suivez le guide dans la référence nommée *"Minitel Extraire"*. Au cas où vous ne vous rappelleriez pas d'un détail, vous disposez d'une table des matières en dernière page.
La configuration matérielle minimale que vous devez avoir à votre disposition pour vous lancer dans les affaires est :
— un compatible IBM PC/XT (le PC 1512 ou 1640 en l'occurence) ;
— 256 Ko de mémoire ;
— une carte compatible C.G.A. ;
— une sortie RS 232 C ;
— un câble de liaison Minitel-Ordinateur de Waldata ;
— le logiciel Valeurs Plus 2.0 ;
— Un Minitel.

### *Verdict*

Globalement, les utilisateurs de "Valeurs Plus" ne seront pas déçus et trouveront ici le complément indispensable pour mener à bien toutes leurs affaires, grosses ou petites. Une fois votre portefeuille de valeurs établi, sous forme de fichier, Walserve se chargera d'aller extraire chaque jour les variations de vos différentes actions et ira automatiquement réactualiser le logiciel Valeurs Plus II.
Un bon produit, simple d'emploi, entièrement automatisé et qui vous fera gagner un temps précieux au niveau de la saisie clavier et mise à jour de vos valeurs. Time is money...

***Olivier Pavie***

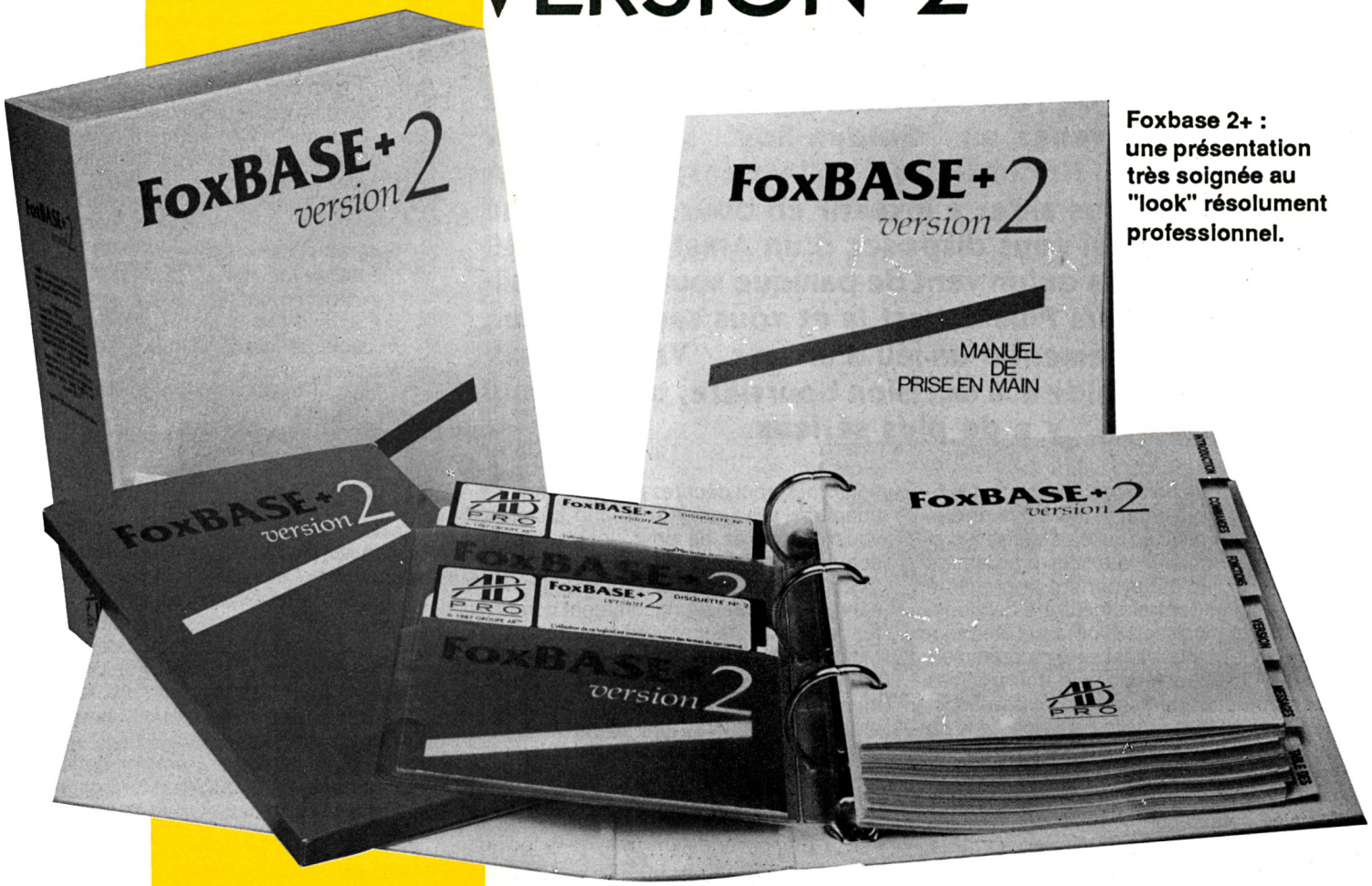
*Figure 2.*






VIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# FOXBASE + VERSION 2




**Foxbase 2+ : une présentation très soignée au "look" résolument professionnel.**

**On connaissait déjà FOXBASE +, produit compatible avec le célèbre DBASE III + d'ASHTON TATE (standard de fait des gestionnaires de bases de données sur PC et compatibles). AB Pro édite désormais une version améliorée de ce logiciel avec FOXBASE+ Version 2. Celle-ci, outre qu'elle conserve les performances de la "release" précédente, apporte encore des améliorations avec l'adjonction de commandes supplémentaires.**

Foxbase + version 2 est contenu sur deux disquettes. A celles-ci sont joints un classeur d'environ 500 pages, décrivant en détail les différentes commandes utilisables et un guide de prise en main du produit lequel permet de se familiariser avec le logiciel et l'écriture de programmes dans son langage dédié. La documentation de Foxbase 2+ (quelques efforts restant encore à faire) comble une grande partie des lacunes de celle de la version précédente, laquelle se limitait à une simple description des commandes.

### *Matériel nécessaire - possibilités*

Pour fonctionner, Foxbase + Version 2 demande un IBM PC XT/AT ou compatible muni d'un minimum de 360 Ko de mémoire et d'un disque dur. La présence d'un coprocesseur 8087 est automatiquement détectée par le logiciel qui tire réellement profit de ce composant, ce qui permet de considérablement améliorer les performances obtenues.

Foxbase + version 2 existe aussi en version 80386, processeur dont il utilise le mode protégé. Dans ce cas, il est impératif de posséder au moins 2 Mo de mémoire et un coprocesseur arithmétique 80287 ou 80387.

Enfin, précisons que le logiciel peut utiliser jusqu'à 64 Ko d'extension mémoire EMS et est aussi disponible en version réseau. Les capacités du produit sont les suivantes :

Nombre d'enregistrements par fichier : 1 000 000 000

Nombre de fichiers de données ouverts simultanément :

Nombre de fichiers ouverts simultanément : 48

Nombre maximum de caractères par enregistrement : 4 000



DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

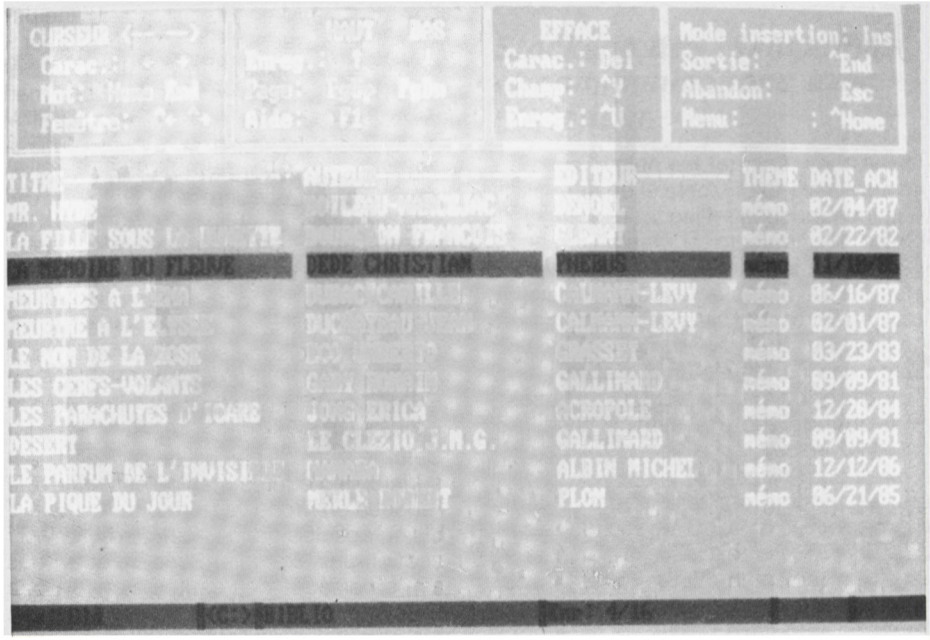
Nombre maximum de champs par enregistrements : 128
Nombre maximum de caractères par champ : 254
Nombre de variables mémoire : 3 600
Nombre maximum d'éléments par tableau : 3 600
Nombre de chiffres significatifs pour les zones numériques : 16
L'installation sur disque dur se fait sans difficulté particulière. Il vous suffit de créer un sous-répertoire destiné à contenir les programmes, de vous positionner dessus, d'introduire la disquette numéro 1 dans l'unité A et de taper :
A : INSTALL C:
Le programme d'installation vous demandera le numéro de série de votre logiciel et une clé d'activation qui sont fournies avec le package. Il terminera ensuite la copie des fichiers sur votre répertoire. Le lancement du logiciel se fera ensuite en se positionnant sur le répertoire qui l'a enregistré et en tapant "FOXPLUS".

## Utilisation

Foxbase + version 2 peut être utilisé en mode intéractif (les commandes sont tapées l'une après l'autre par l'utilisateur et sont exécutées immédiatement) ou en mode programme (les commandes, plus des ordres complémentaires comme des boucles DO... WHILE, des tests IF... ELSE, des sélections CASE).
La deuxième méthode permettra de créer de véritables programmes de traitement de fichiers, programmes pouvant travailler avec des variables mémoires éventuellement dimensionnées (grâce à l'ordre DIMENSION qui permet de créer des tableaux à deux dimensions). Le mode intéractif permet, lui, de faire des traitements rapides et simples sur les fichiers (il est aussi possible de travailler avec des variables). A propos de ce dernier mode, on regrettera l'absence d'un équivalent de la commande ASSIST de DBASE III + qui permettait à l'utilisateur néophyte de commencer à travailler dans des délais raisonnables grâce à un guidage par menus déroulants...
Il est possible d'ouvrir simultanément jusqu'à dix fichiers de données, la limite totale du nombre de fichiers ouverts (incluant les fichiers d'index) étant de 48. Une zone de travail est affectée à chacun des fichiers de données ouvert. Cette affectation se fait par les ordres :
SELECT n (n = numéro de la zone de travail).
USE nom fichier ALIAS nomalias (la clause ALIAS est facultative).
La commande USE permet aussi (grâce au paramètre INDEX), d'ouvrir jusqu'à sept index pour un fichier dans la zone de travail sélectionnée. Enfin, à l'aide de champs qui leurs sont communs, il est possible de mettre des fichiers en relation. Cette "relation" porte sur le fichier actif (dernier fichier dont la zone de travail a été activée par SELECT) et sur un maximum de deux fichiers "esclave". Elle s'établit à l'aide de la commande SET RELATION TO, agrémentée de la clause ADDITIVE pour le troisième fichier. Un exemple de syntaxe de cette commande pourrait être le suivant :
USE contrats (fichier contrats assurance).
SELECT 2.
USE produits INDEX typprod (fichier des produits indexé sur le type de produit).
SELECT 3
USE clients INDEX numcli (fichier des clients indexé sur un numéro de client).
SELECT 1 (rend actif le fichier contrats).
SET RELATION TO typ-prod INTO produits.
SET RELATION TO num-cli INTO clients ADDITIVE.
Par l'exécution de ces commandes, le fichier des contrats a été mis en relation avec le fichier des produits par l'intermédiaire de la zone "typ-prod" (nom du champ qui constitue l'index typprod) et avec le fichier des clients par l'intermédiaire de la zone "num-cli" (nom du champ qui constitue l'index numcli).
Parmi les commandes intéressantes de Foxbase + version 2, on notera :
— SCATTER et GATHER qui permettent de transférer des données entre des champs de fichier et une variable dimensionnée,
— MENU TO et (a PROMPT qui facilitent la création de menus,
— BOX qui trace un cadre avec des caractères spécifiés dans la commande,
— FLUSH qui vide sur disque tous les buffers actifs, évitant ainsi l'obligation de fermer les fichiers,
— SAVE SCREEN et RESTORE SCREEN qui permettent la sauvegarde d'une image écran en mémoire ou son rappel,
— VALID qui autorise la vérification de la validité d'une zone saisie en quasi "temps réel" et s'utilise ainsi :
SOTRE O TO MEMOIRE
(a 10, 10 GET MEMOIRE PICTURE "999"
VALID MEMOIRE < 641
.AND. MEMOIRE >128
Les champs des fichiers de Foxbase + peuvent être de l'un des cinq types suivants : caractère, numérique, date, logique ou mémo. Ce dernier type de champ provoque la création d'un fichier associé au fichier Foxbase + qui contient les champs mémo de chaque enregistrement.
Enfin, Foxbase + version 2 accepte tels quels les programmes réalisés sous DBASE III + . Le cas des fichiers provenant de ce logiciel est légèrement différent. Ils sont bien acceptés par Foxbase + mais, sa gestion d'index étant différente de celle de DBASE, celui-ci recrée automatiquement un fichier d'index qui lui est propre et reste distinct (estension IDX) de celui créé par DBASE III.
Pour terminer, précisons que Foxbase + version 2 est muni d'un compilateur <FOXCOMP> qui crée un module-objet dont le chargement est accéléré. Ces modules-objets peuvent être exécutés soit avec Foxbase + , soit avec un "RUN - TIME" indépendant.

## Conclusion

Compatible avec DBASE III + sans en être véritablement un clone (quoique certains écrans se ressemblent furieusement), doté de commandes supplémentaires, plus rapide (au moins trois fois), Foxbase + version 2 est un excellent gestionnaire de bases de données qui n'a rien à envier à son aîné. Mon seul regret sera l'absence d'une commande comme ASSIST qui aide grandement celui qui débute dans l'utilisation d'un tel produit. Enfin sachez qu'il n'y a pas de mystère : il s'agit d'un produit puissant et complet et, en conséquence, l'exploitation de toutes ses possibilités n'est pas toujours chose facile.




**Foxbase 2+ : exemple d'écran de travail.**

*R.-P. Spiegel* 151

VIENT AMSTRAD MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMSTRAD MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# MICRODRAFT CPC 6128 ET PC 1512

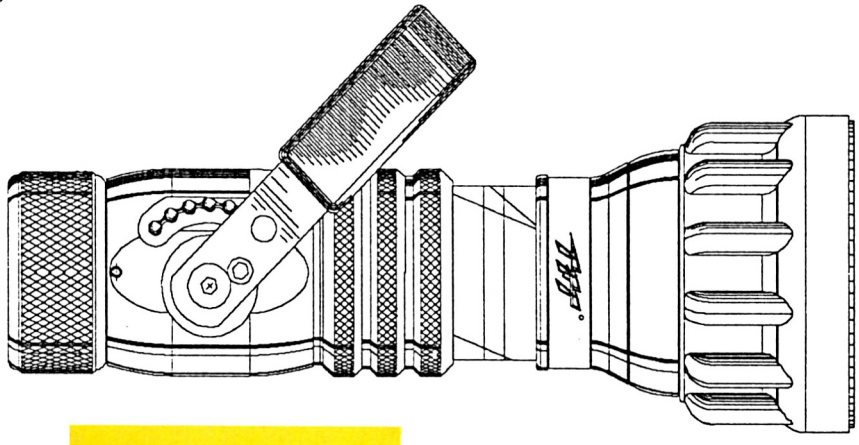
**Jusqu'à ces dernières années, le dessin sur ordinateur était réservé aux installations puissantes. Aujourd'hui il est possible à un amateur, ou à un étudiant de pratiquer ce "sport graphique", pour un investissement très raisonnable.**

Nous avons essayé, sur CPC 6128 sous CP/M +, le logiciel de D.A.O. Microdraft version 2.3 créé par la société anglaise Timatic et importé en France par Wings Micro Distribution - 57, rue de Charonne, PARIS 11e (48.07.08.29). A noter qu'il existe une version, pour PCW et pour PC 1512. Ce logiciel est prévu pour utiliser la souris Kempston CPC (également disponible) chez Wings (la souris AMX ne convient malheureusement pas). A défaut de souris, on peut utiliser les touches du clavier pour déplacer le curseur, ce qui est contraignant pour une utilisation professionnelle, mais peut-être un avantage au niveau de l'apprentissage individuel, vu le peu de moyens financiers à mettre en œuvre pour obtenir une "station graphique" ayant des performances techniques plus qu'honorables, d'autant plus que Microdraft (sur PC 1512) est compatible avec son grand-frère célèbre : Autocad.

MICRODRAFT Computer Aided Drafting System

Drawing Prepared on Amstrad CPC6128 Microcomputer

Plotted by Gould Colourwriter



**Dessin obtenu à partir de Microdraft 6128, sur table traçante.**

## *Puissance des les premiers écrans*

Le manuel en français comprend une partie apprentissage qui est très utile pour le débutant, la partie référence décrivant en détail chacune des (nombreuses) commandes disponibles dont certaines sont très puissantes. A la mise en service, l'utilisateur précise le format du plan de travail (modifiable ultérieurement). Un menu affiché à droite de l'écran permet de choisir l'option de travail de façon arborescente. Ce choix est effectué depuis les touches de fonctions du clavier, le curseur est déplacé en utilisant les touches flèches (ou la souris si disponible), avec un pas de déplacement réglable. Après un peu d'entraînement on arrive à s'habituer à ce mode de travail.

Comme tout logiciel de dessin technique sérieux, les entités manipulées sont référencées en mode vectoriel, d'où une précision absolue dans le calcul d'une intersection par exemple. Pour créer un dessin, on dispose des entités Droite, Boîte, Cercle, Arc, Ellipse, dont le positionnement est permis sous contraintes, en coordonnées cartésiennes ou polaires, sur une

DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

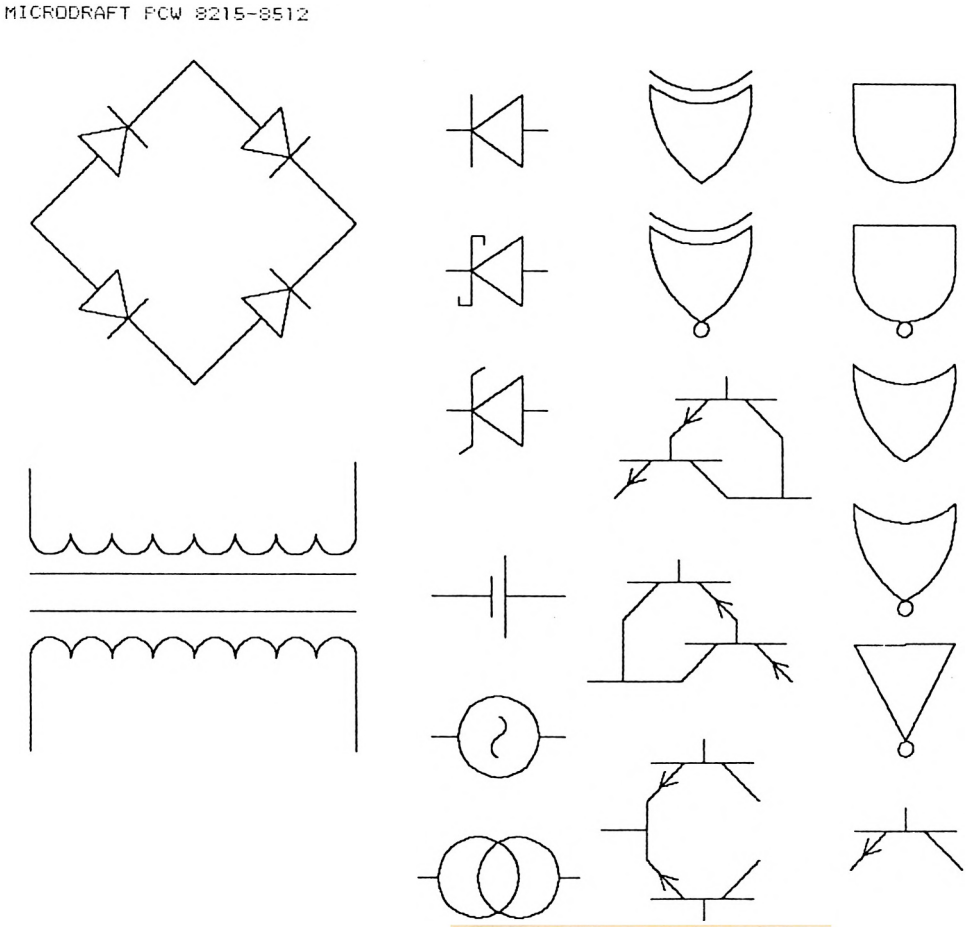
intersection (très pratique), de conditions de tangence et de perpendicularité, sur nœuds "magnétiques", et par utilisation d'une pile de dix nœuds existants ce qui est remarquablement pratique pour bâtir une construction graphique. Les déplacements relatifs sont également autorisés.

## De très nombreuses commandes

La partie apprentissage de la notice se révèle très précieuse pour maîtriser toutes les commandes disponibles. Pour aider le dessinateur, on trouve un ensemble complet de Zoom pour agrandir, diminuer ou déplacer une fenêtre de visualisation du dessin. Les modifications sont opérées avec les options de recherche d'entités en fonction de la position du curseur. Création d'arrondis de façon automatique (appelés également filets). A signaler les options Macro et Blocs qui nous ont particulièrement séduit car ces commandes sont encore inhabituelles dans un logiciel de ce prix. Avec ces commandes, il est possible de créer une bibliothèque d'objets standards prédessinés, stockés sur disquette, puis d'utiliser les options de Recherche, Rotation, Symétrique, Changement d'échelle, Déplacement, Copie, Effacement, Eclatement (restitution de chacun des composants élémentaires d'un objet). Les fonctions d'habillage n'ont pas été oubliées, on y trouve Cotation, Texte et Hachure. La cotation est de type automatique c'est-à-dire que l'opérateur se contente de viser les deux extrémités d'une droite pour en obtenir sa longueur réelle, puisque le dessin est défini dans ses unités propres. Le déplacement des lignes de cotation est possible sous le contrôle de l'opérateur, lui permettant ainsi de choisir le meilleur emplacement pour réaliser un dessin propre. Il est évidemment possible de coter les lignes, boîtes et angles des arcs.

## Texte et habillage

L'option Texte permet la saisie et la modification de textes quelconques, dont la taille des caractères est modifiable suivant la dimension du plan. Des commandes permettent de Créer, Modifier, Sélectionner, Effacer, Déplacer un texte. On ne retrouve pas toutes les possibilités offertes en général par un véritable traitement de texte, mais les options disponibles sont plus que suffisantes pour l'habillage d'un plan.
Le hachurage permet le remplissage d'un polygone de vingt côtés maximum avec des lignes dont l'inclinaison et l'espacement est réglable en fonction de l'échelle courante.
Les commandes de cette option permettent de définir le contour polygonal, d'afficher ou d'effacer le dernier contour saisi, ou tous les contours existants, d'afficher ou d'effacer les hachures de la dernière zone ou de toutes les zones ; de sélectionner une zone et de l'annuler. Cette fonc-




**Microdraft PCW : Hardcopy d'un écran de travail.**

tionnalité n'est pas tout à fait complète, il manque la possibilité de tenir compte des arcs de cercles, cercles et ellipses dans le contour à hachurer, les parties évidées dans une zone hachurée (îlots) ne sont pas possibles. Il ne faut quand même pas être trop exigeant, eu égard au rapport qualité-prix de ce logiciel !

## Stockage des réalisations et communications avec l'extérieur

Lorsque le plan est terminé, vous avez la possibilité de le stocker sur disquette, afin de pouvoir le rappeler ultérieurement pour, éventuellement, le modifier. Si l'option Macro est activée, vous constituez alors votre bibliothèque de dessins d'éléments ou symboles, lesquels pourront être incorporés ultérieurement dans un nouveau plan. Cette possibilité est un des grands rapports du dessin assisté par ordinateur, facilitant le travail du dessinateur. Il est également possible de stocker le dessin sur un fichier au format DXF pour transmettre les informations graphiques à un autre logiciel de D.A.O plus puissant du type Autocad, par exemple.
La production (ou impression) du dessin peut s'effectuer soit sur une imprimante graphique du type Epson RX, ou FX ou compatible en format A4 uniquement. La meilleure solution est évidemment d'utiliser un traceur acceptant le langage HPGL, standard créé par Hewlett-Packard, ce qui autorise des tracés précis sur des plans au format A0 maximum, si nécessaire, suivant le matériel disponible (et suivant vos finances).

## Des résultats en rapport avec la machine...

En conclusion, nous dirons que MICRODRAFT est un produit présentant toutes les qualités requises pour s'initier valablement aux techniques du D.A.O. et la version CPC 6128 est certainement l'une des meilleures de sa catégorie, à condition d'utiliser une souris. Il n'en est pas de même pour la version Compatible PC qui se retrouve en concurrence avec des produits plus récents et d'une ergonomie plus agréable, d'autant que cette version ne permet pas d'utiliser les écrans graphiques de plus haute résolution type Hercules ou EGA. Ce sont malgré tout deux bons produits face à une concurrence également redoutable...

***Pierre Squelart***

*Existe pour CPC 6128 :*
*Pour PCW : 945 F TTC*
*Pour PC 1512 : 1 500 F HT + 500 F le module de conversion avec Autocad.*

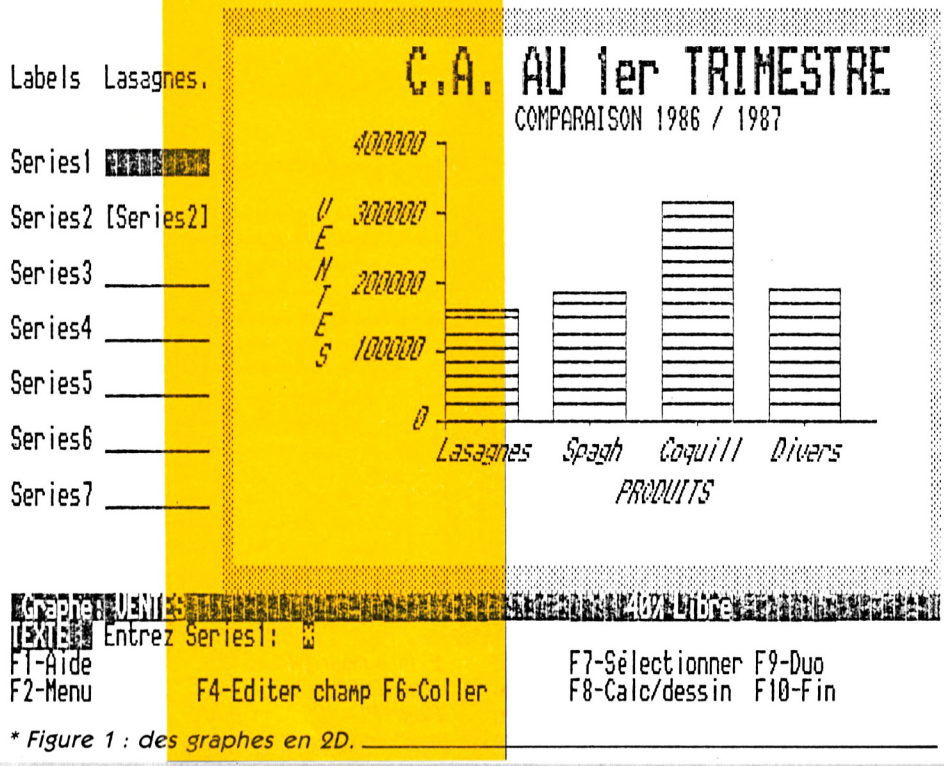


VIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AMMAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# ABILITY PLUS

**Innelec a mis sur le marché le logiciel ABILITY PLUS en version française, développé par la firme américaine Migent International. Composé d'un éditeur de textes, d'un tableur, d'un grapheur, d'une base de données relationnelle, et d'un module de présentation, ce nouveau logiciel est un "plus" par rapport aux autres intégrés classiques, car il offre le changement en temps réel (suivant une procédure à définir auparavant) de tous les fichiers liés directement au travail que vous êtes en train d'effectuer.**

Il n'est guère possible de ne pas être impressionné au vu de la présentation de ce "progiciel" : une présentation digne d'IBM. Lorsque vous avez acheté ce logiciel dans votre magasin favori, vous possédez, non seulement quatre disquettes rouges d'un luxe irresistible, mais aussi d'un superbe classeur blanc, inclus dans un boîtage, ce qui est très rare pour des logiciels de ce prix. En ouvrant le classeur, vous serez étonné par un manuel superbe, qui fait au moins 400 pages, décomposé en neuf chapitres et deux annexes ; le premier chapitre traite de la prise en main, ce qui est très appréciable, les autres traitent, à des niveaux plus ou moins élevés, de toutes les fonctions de l'intégré. Ce manuel est prévu pour être très facilement révisé, puisque la numérotation n'intervient que par chapitre. Bref, une qualité de documentation exceptionnelle. N'oublions pas les deux petits livrets également fournis dans la boîte : le premier, intitulé *"Que faire en premier lieu ?"* (Il est vrai que l'ensemble peut faire peur), et le second : *"Aide mémoire"*. Il était fondamental de les livrer tant l'idée d'avoir à transporter le manuel partout dans son cartable (vue son épaisseur) paraît désagréable...




154 * *Figure 1 : des graphes en 2D.*

## *Prise en main*

Ne touchez à rien, "Remplissez la carte d'enregistrement avant de faire quoi que ce soit" ("ne pas oublier de la poster"), voilà ce que vous devez faire en premier lieu. Avant d'acheter, n'oubliez surtout pas que votre PC doit être doté d'au moins 384 Ko (ça marche aussi sur d'autres compatibles que le PC 1512...).
Attaquons maintenant la partie logicielle, suivez les instructions du guide, et si vous n'avez pas de disque dur, courez chez votre concessionnaire le plus proche pour vous en offrir un : il n'est décemment pas possible de travailler sans se lasser lorsque l'on reste sur un système n'ayant que deux lecteurs de disquettes (si vous n'en avez qu'un...) à croire que plus les ordinateurs sont puissants, plus les programmes sont développés en langage simple. Le nombre d'accès disques est impressionnant puisque chaque opération (ou presque) effectuée, va chercher des informations sur disque ; chaque médaille a son revers, et puisqu'il s'agit là d'un défaut inhérent au principe du programme, il ne serait pas juste de ne pas le mentionner. Donc, si vous êtes équipé d'un disque dur, vous pouvez continuer votre lecture...
Nous en arrivons aux fonctions de Ability Plus.

E DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZIN

## L'éditeur : un excellent traitement de texte

Tout est là pour faire de cet éditeur un excellent traitement de texte : enrichissements de caractères, justifications, marginations, paginations, en-tête et pieds de page, inclusion de feuilles annexes comme les feuilles de calcul, les graphes, etc. Entre autres fonctions très agréables et fort intéressantes, vous trouverez un correcteur orthographique, qui peut même apprendre "votre" orthographe, et la possibilité de saisir un champ dans un texte, ce qui en fait l'outil parfait pour la personnalisation de lettres dans un publipostage. Enfin, un dernier point non négligeable, la possibilité de sauvegarder un texte en mode ASCII.

## Le tableur : ouvert sur le monde extérieur avec quelques restrictions

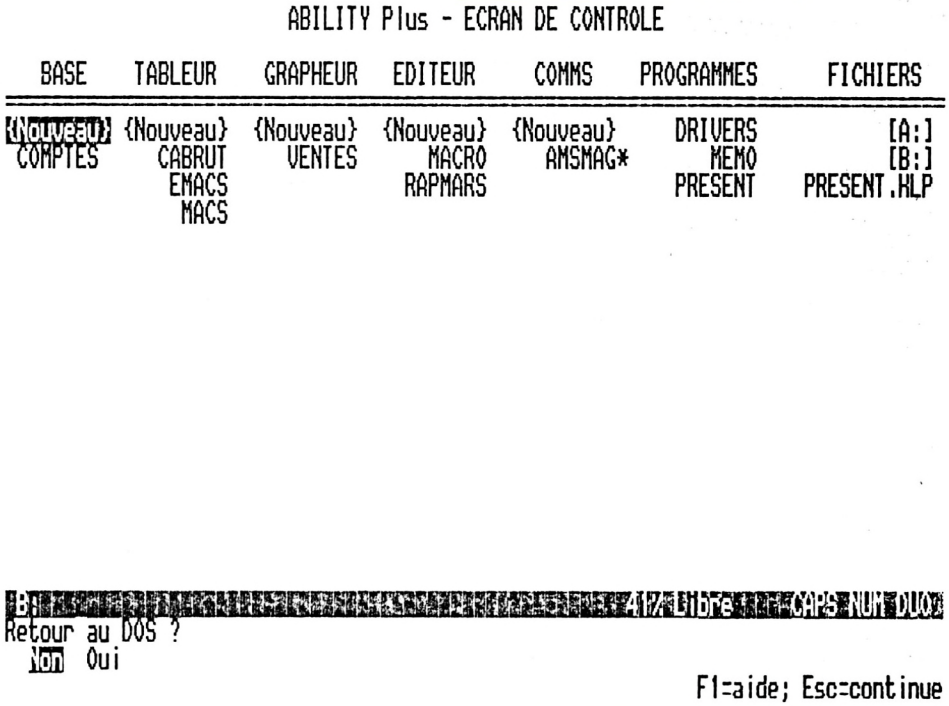
Toutes les fonctions du tableur classique sont ici disponibles, avec, en plus, la possibilité d'importer et d'exporter des données avec des fichiers Lotus 1.2.3 ; toutefois, certaines restrictions sont apportées quant au format. Dans la partie importation, il est important de savoir que Ability Plus n'accepte pas de champs supérieurs à 250 caractères (c'est déjà bien, le reste étant accepté comme du texte), mais surtout, que des noms peuvent être changés par l'adjonction de traits de soulignement ou même risquent d'être doublés ; donc, faire bien attention.
Il faut également savoir que certaines macro-commandes de Lotus 1.2.3 ne peuvent être acceptées par Ability. A l'exportation, la balance de compatibilité est encore limitée à la version 1A de Lotus 1.2.3 ; si vous avez la version 2, convertissez vos fichiers à la version 1A à l'aide de l'utilitaire fourni avec Lotus 1.2.3 V2, et ensuite, transférez-les sur Ability.

## Base de données : emporter et exporter sans problème

Calculs, recherches, tris, la base de données est relationnelle et très complète. En importation, ABILITY accepte les fichiers aux formats dBase II, dBase III, et dBase III Plus. En exportation, il transcrit ses fichiers en format compatible sur bases de données dBase II, dBase III et dBase III Plus, en fichiers-formats et fichiers "PFS".

## Grapheur : visualisez vos données numériques

Vous avez accès à cinq types de graphes, tous en 2D (figure 1). Comme vous le




** Figure 2 : menus de paramètrage.*

savez, un graphe est extrait d'une feuille de calculs (tableur) ; l'avantage de Ability, est de changer d'office votre graphe (si vous avez défini le lien) si vous changez une valeur de votre feuille de calcul. Toutes les possibilités de mise à l'échelle, d'incrustation de texte etc., sont disponibles, et même la sauvegarde de fichiers Traceurs (Traceurs électrostatiques Hewlett-Packard par exemple) sur disquettes (paramétrage total de vos périphériques).

## Intégration : un éditeur de liens modèle du genre

Nous en venons à l'aspect le plus élégant de l'utilisation de Ability Plus : son éditeur de liens. Il permet comme cela a été auparavant, de mettre en relation un texte avec une base de données, un graphe avec une feuille de calcul, c'est-à-dire finalement, de créer une interactivité entre toutes les fonctions disponibles ; vous avez donc la possibilité de créer votre propre application, comme, par exemple, un mailing, une gestion de stock, etc.

## Communication : impeccable...

"Comms est le module de communication d'Ability. Il permet à votre PC de dialoguer avec d'autres ordinateurs par l'intermédiaire d'un câble spécial ou d'un modem connecté à la ligne téléphonique normale". Très bien ! Des menus de paramétrage du port RS-232 C (figure 2), du terminal et du modem étant disponibles, il n'y a rien à dire : c'est IM-PEC-CABLE.

## Présentation : programmez-vous des "diaporamas" d'enfer...

Présentation est un module permettant de programmer des "Shows" ou en français dans le texte, des "exposés", et donc de prendre des "photos d'écran" et de les mettre dans un "Album photo", charmant non ? Très clair pour un néophyte, incompréhensible pour un initié (ça change). Non, il s'agit simplement de l'enregistrement sur disque d'un graphe, d'un rapport, ou de toute autre application affichée à l'écran (que l'on appelle "photo") et "l'Album" est un fichier faisant défiler, suivant une certaine temporisation, ces photos. L'intérêt est un peu à démontrer, s'il faut que tout le monde ait son Ability chez soi. Il permet néanmoins des démos tournantes pour des exposés, salons...

## Fonctions intégrées : des macros !

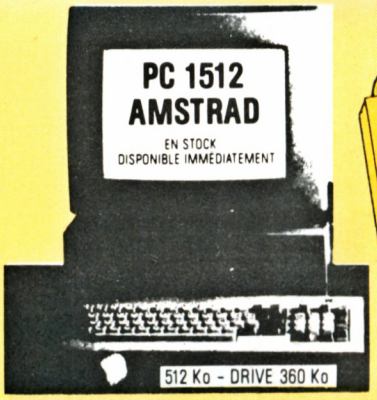
Ce chapitre du manuel définit toutes les macros accessibles sous Ability, qui vont de la commande "MOIS", pour le mois de l'année, à des fonctions comme "REMB" qui calcule le montant nécessaire pour rembourser un emprunt suivant le capital et le taux d'intérêt par périodes, en passant par les fonctions mathématiques comme "cos(x)", etc.
Ability Plus est un donc excellent logiciel à un prix défiant toute concurrence, pour faire écho avec les autres commentaires entendus à droite et à gauche, dont le seul défaut est de nécessiter obligatoirement un disque dur.

**Olivier Pavie** 155

EVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE

# TOUT EST PROMO CHEZ HYPER-CB

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31-12-87




| Livré avec moniteur H.T. | | MONO | COUL |
|---|---|---|---|
| SD | 1 DRIVE | 4 997 F | 6 890 F |
| DD | 2 DRIVE | 6 290 F | 8 190 F |
| HD | DISK DUR 20 Mo | 8 990 F | 10 890 F |

EN STOK.
DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT.

## IMPRIMANTES

| IMPRIMANTES 9 AIGUIL. | TTC |
|---|---|
| -DMP 2000 | 1690 |
| -DMP 3160 | 2290 |
| -DMP 4000 | 3990 |
| **IMPRIMANTES 24 AIGUIL.** | **TTC** |
| -LQ 3500 | 4020 |
| -SL-80-AI | 3895 |
| **AUTRES IMPRIMANTES** | **HT** |
| -MP-1300-AI | 5054 |
| -MP-5300-AI | 5898 |
| -SP-180-AI | 1424 |
| -LX 800 | 2440 |
| **IMPRIMANTES LASER** | **HT** |
| -JAPY HERMES 1010 | 25900 |
| -JAPY HERMES 2010 | 32900 |

## PC 1512 SD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
MONO ~~7 350 F~~ HT ~~8 710 F~~ TTC
**7 190 F HT**
8 520 F TTC

## PC 1512 SD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
COULEUR ~~9 250 F~~ HT ~~10 970 F~~ TTC
**9 090 F HT**
10 780 F TTC

## CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo
~~2 520 F~~ HT ~~2 990 F~~ TTC
**2 300 F HT**
2 720 F TTC

## AMSTRAD

## PC 1512 DD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
MONO ~~8 650 F~~ HT ~~10 250 F~~ TTC
**8 490 F HT**
10 070 F TTC

## PC 1512 DD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
COULEUR ~~10 550 F~~ HT ~~12 510 F~~ TTC
**10 390 F HT**
12 320 F TTC

## PC 1512 HD
HD 20 mono ~~9 890 F~~ HT **8 990 F HT**
HD 20 couleur ~~11 890 F~~ HT **10 890 F HT**
**CADEAU**
**1 CONSOLE DE JEUX SEGA**
(VALEUR 990 F)

## DISPONIBLE

## NOUVEAU TRAITEMENT DE TEXTE PCW 9512 AMSTRAD



**5 490 F HT**
6 512 F TTC
IMPRIMANTE A MARGUERITE

| PCW 8 256 | PCW 8 512 |
|---|---|
| 3 997 F H.T. 4 740 F TTC | 4 997 F H.T. 5 926 F TTC |

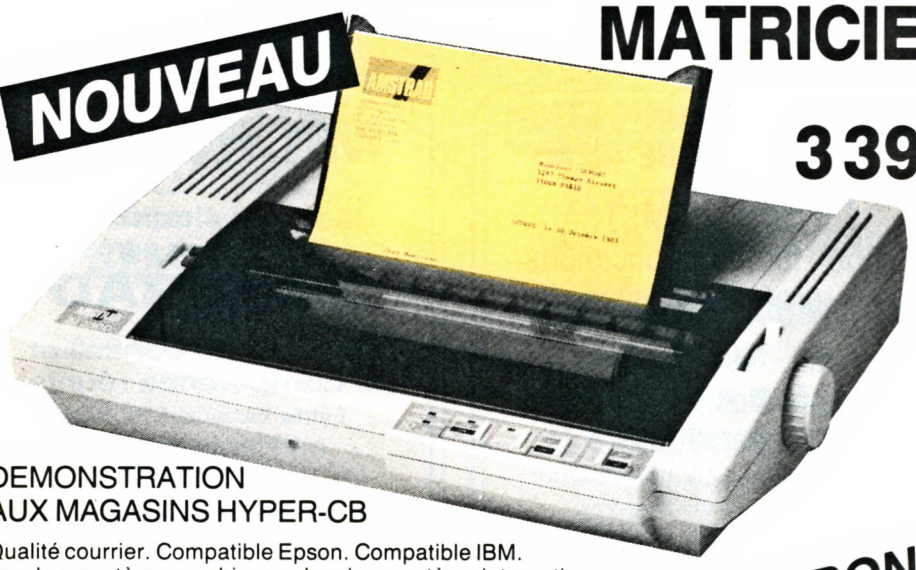
## PC 1640 ECD
AVEC DISQUE DUR 20 Mo
COULEUR **13 390 F HT**
15 880 F TTC
**CADEAU**
**ABILITY + OU UNE CONSOLE SEGA**
(VALEUR 990 F)

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de
**15 000 F***
**A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.**
* sur un compte à votre nom

**HYPER CB Carte Blanche**
Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto verso) 1 quittance loyer ou EDF 1 dernier bulletin de salaire 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) 1 chèque annulé

# IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500 - 24 AIGUILLES MATRICIELLE

NOUVEAU



**3 390 F HT**
**4020 F TTC**

DEMONSTRATION
AUX MAGASINS HYPER-CB

Qualité courrier. Compatible Epson. Compatible IBM.
Jeu de caractères graphiques. Jeu de caractères internationaux.
Mode graphique point par point. Plus de 100 combinaisons de style de caractères différents. Silencieuse. Chargement du papier aisé.
Listing = 160 CPS. Courrier = 54 CPS.

DISPONIBLE

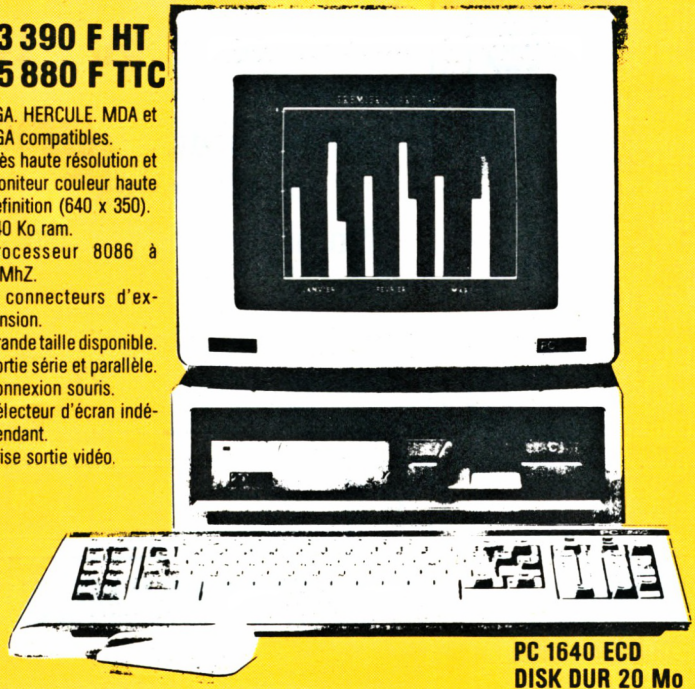
## JEUX PC 1512/1640 TTC

| | |
|---|---|
| -HITS PC | 230 |
| -JET | 590 |
| -KOBYASHINARU | 100 |
| -MACADAM BUMPER | 290 |
| -MARCHE A L'OMBRE | 270 |
| -M.G.T | 220 |
| -MEAN 18 | 190 |
| -NECROMANCIEN | 130 |
| -ORPHEE | 240 |
| -PASSAGERS DU VENT | 290 |
| -PITSTOP 2 | 190 |
| -PSI 5 TRADING | 180 |
| -SABOTEUR 2 | 130 |
| -SHANGAI | 220 |
| -SILENT SERVICE | 265 |
| -SOLO FLIGHT | 210 |
| -SPITFIRE ACE | 195 |
| -STARGLIDER | 170 |
| -STORM | 100 |
| -STRIKE | 100 |
| -SUB BATTLE | 220 |
| -SUMMERGAMES 2 | 220 |
| -SUPER TENNIS | 260 |
| -TEMPLE APSHAI | 220 |
| -TERA | 220 |
| -TOP SECRET | 240 |
| -TRIVIAL POURSUITE | 265 |
| -WINTERGAMES | 220 |
| -WORLD GAMES | 220 |
| -SAUVEGARDE CD 1525 | 6520 |
| -SAUVEGARDE/5 CARTOUCH. | 1750 |
| -SOURIS PARAL/SERIE | 1890 |
| -SOURIS-TAPIS POUR | 115 |

# PC 1640 ECD

**13 390 F HT**
**15 880 F TTC**

EGA. HERCULE. MDA et CGA compatibles.
Très haute résolution et moniteur couleur haute définition (640 x 350).
640 Ko ram.
Processeur 8086 à 8 MhZ.
3 connecteurs d'extension.
Grande taille disponible.
Sortie série et parallèle.
Connexion souris.
Sélecteur d'écran indépendant.
Prise sortie vidéo.



**PC 1640 ECD**
**DISK DUR 20 Mo**
**DRIVE 360 Ko**

**DÉMONSTRATION AUX MAGASINS HYPER-CB**

## EDUCATIFS PC TTC

| | |
|---|---|
| -CALCUL CE2 | 350 |
| -CALCUL CM1 | 350 |
| -CALCUL CM2 | 350 |
| -CALCUL ENTREE EN 6e | 240 |
| -GRAMMAIRE CE2 | 350 |
| -GRAMMAIRE CM1 | 350 |
| -GRAMMAIRE CM2 | 350 |
| -GRAMMAIRE ENTREE EN 6e. | 240 |
| -LA DROITE | 499 |
| -MAITRES DES MOTS | 260 |
| -MATHS EN 4e | 920 |

## JEUX PC 1512/1640 TTC

| | |
|---|---|
| -ALBUM EPYX | 270 |
| -ARKANOID | 165 |
| -BOB WINNER | 230 |
| -BOULDERDASH 2 | 100 |
| -BRUCE LEE | 230 |
| -CHAMIONSHIP GOLF | 350 |
| -CHESS | 265 |
| -CONFLIC IN VIETNAM | 260 |
| -DAMBUSTER | 190 |
| -DECISION DESERT | 270 |
| -ECHEC 3 D | 220 |
| -F15 STRIKE EAGLE | 240 |
| -FLIGHT SIMULATOR 2 | 460 |
| -FOOTBALL FORTUNE | 299 |
| -FORTERESSE | 250 |
| -GATO | 280 |
| -GRAND PRIX 500 CC | 250 |
| -HELLCAT | 195 |
| -HISTOIRE D'OR | 270 |

## UTILITAIRES TTC

| | |
|---|---|
| -ABILITY PLUS | 1650 |
| -ALBUM 110/116 | 198 |
| -ALIENOR 2 | 1992 |
| -ALINEOR 3 | 4732 |
| -ARRAKIS | 2941 |
| -AZERTICIEL | 699 |
| -BASIC COMPILER PC1512 | 1175 |
| -CRESUS II | 1992 |
| -DAMOCLES PC | 1992 |
| -DIMENSION 3 D | 420 |
| -GEM FONT/DRIVERS PACK | 430 |
| -GEM FONT EDITOR | 990 |
| -GEM PROGRAM. TOOLKIT | 1990 |
| -IMPRINT | 120 |
| -INTERFACE ALINEOR 2 | 1055 |
| -J'APPRENDS MS DOS | 499 |
| -KX MAIL | 2312 |
| -KX SERVEZ & KALIOP | 2312 |
| -MODULE + | 1755 |
| -QUICK BASIC COMPILER | 1650 |
| -REFLEX | 1650 |
| -REFLEX+WORKSHOP | 790 |
| -SIDEKIK PC 1512 | 880 |
| -SIDEKIK PC/COMPATIBLE | 880 |
| -TEXTOMAT PC 1512 | 810 |
| -TURBO C | 1430 |
| -TURBO DATABASE TLBOX PC | 650 |
| -TURBO EDITOR TLBOX PC | 650 |
| -TURBO GAMEWORKS TLBOX P | 650 |
| -TURBO GRAPHIX TLBOX PC. | 650 |
| -TURBO JUMBO (PACK) PC | 2850 |
| -TURBO PASCAL 87+BCD PC | 1099 |
| -TURBO PROLOG PC | 1099 |
| -TURBO TUTOR PC | 330 |
| -VP PLANNER PC 1512 | 1090 |
| -WINDOWS+WRITE+PAINT | 1420 |
| -WORD JUNIOR PC 1512 | 1060 |
| -YES YOU CAN (GENERAT) | 1175 |

# 2 MAGASINS HYPER-CB

**HYPER-CB**
**183, rue St-Charles 75015 Paris**
**16 (1) 45.54.39.76**
ouverture du lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

**HYPER-CB 2**
**20, rue de la Pépinière**
**75008 Paris**
**16 (1) 42.94.94.04**
ouverture du mardi au samedi
de 9 h 30 à 13 h de 14 h à 19 h 30

**POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :**

**HYPER-CB** Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

Nom
Prénom
Adresse
Téléphone
Code postal
Ville

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 31/12/88

| ARTICLE | QTE | PRIX | TOTAL |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

SVM 10/88

**DEMANDE DE CARTE BLANCHE**

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé :

Participation aux frais d'envois
De 0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORBE-DOME-TOM nous consulter

Total de la commande
+
TOTAL GENERAL

AMS 1/88

# •• Guide des Spécialistes AMSTRAD •

**01** AMBERIEU EN BUGEY

**BUGEY INFORMATIQUE**

**Vente-Conseil-Formation**
**Développements**

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

**06** NICE

**AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)**

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

58, avenue Saint-Augustin
5e étage
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
**Informations sur Minitel 93.21.19.19**

**06** NICE-St LAURENT DU VAR

**MICRO 3000**

**15 années d'expérience**
**Distributeur agréé**
**AMSTRAD**

**L'accueil, le conseil et la compétence réunis**

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
**06700 - St LAURENT DU VAR**
**Tél. : 93.07.44.22**

**09** PAMIERS

**ARISERV**
****** INFORMATIQUE**

**Revendeur Conseil AMSTRAD**

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

**CHAINES HI-FI AMSTRAD**
**MAGNETOSCOPES**

*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 14**

**Micro-ordinateurs**
**Accessoires**
**Nombreux logiciels**

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

**25** BESANÇON

**PROFORMA-P.S.I.**

**CPC**
**PCW**



**PC**

**TOUT POUR AMSTRAD**

22, avenue Carnot
**25000 BESANÇON**
**81-80-98-50**

**CLUB AMSTRAD**
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat. 25000 BESANÇON
81 52 42 52

**33** BORDEAUX




***Cannes - Avignon - Bordeaux***
**FORMATION ET ASSISTANCE**
Toutes les applications
de votre micro :
**PROFESSIONNELS**
**HOBBISTES**
257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
**Tél : 56.24.05.34**
CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

**37** TOURS

**PERFORMANCES**




**47.61.58.58**
LE SPECIALISTE
REGION CENTRE
du **PC 1512**
*44, rue Rabelais*

E DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZI

# Guide des Spécialistes AMSTRAD

42 ROANNE

**MICRO DIFFUSION**
**ROANNE**
**Distributeur agréé**
**AMSTRAD**
Logiciels
Standards et spécifiques
Formation
Maintenance
Club utilisateurs
Fournitures
8, avenue Gambetta
42300 ROANNE - Tél. : 77.70.56.67

42 SAINT-ETIENNE

**JAGOT ET LEON**
**ELECTRONIQUE ET MICRO-INFORMATIQUE**
**SPECIALISTE AMSTRAD**
**et Victor**
**DIGITALISEUR D'IMAGES et SERVEUR MINITEL**
17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

44 NANTES

**Micronaute**
*a sélectionné pour vous du matériel TOP NIVEAU*
**AMSTRAD**
- ordinateurs
- logiciels, livres
- périphériques
- location
- S.A.V. rapide sur place

6, rue de la Galisonière
9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
**Tél. : 40.69.03.58**

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

**M.E.R.C.I.**
Le "CABINET INFORMATICAL"
- **Service dépannage 1 h 00**
- **Montage et test de périphérique 1 h 00**
- **Pièces détachées électroniques**
- **Nous soignons aussi vos fichiers**

Son MUSÉE et sa salle d'attente pour vous faire patienter
**L'INFORMATHÈQUE**
vend : tout pour l'INFORMATIQUE
"MERTISAN" : la solution complète pour Artisan - Commerçant
23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : **38 43.11.83**

49 ANGERS

**PEEK & POKE**
MICRO-ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIBRAIRIE
Agréé
AMSTRAD - ATARI 520 STF
10, Place de la République
(Parvis des Halles)
49100 ANGERS
Tél. : 41.86.15.89

50 CARENTAN

A B C **Distributeur AMSTRAD**
VICTOR
TANDON
EPSON
Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou par correspondance
**ASSISTANCE BUREAUTIQUE CONSEIL**
Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

51 REIMS

**LOGIMICRO**
REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
**AMSTRAD**
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES
- **Pus de 500 titres logiciels et livres**
- **Maintenance et formation**
- **Démonstrations PC 1512**

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

AMSTRAD
**GRYCHTA S.A.**
**Tél. : 87.75.61.43 87.36.09.18**

**AMSTRAD**
**1 et 15 rue de la Fontaine**
**57000 METZ**

59 LILLE

**TAM.SCALL**
**105, rue Léon Gambetta (angle rue Solférino) près de la Préfecture**
**LILLE**
**POINT PILOTE**
**AMSTRAD**

# .. Guide des Spécialistes AMSTRAD .

**60 CHANTILLY**

## CERO

**ORDINATEURS - LOGICIELS**
**PERIPHERIQUES - JEUX**
**LIBRAIRIE**
**HI-FI COMPACT DISC LASER**

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44:58.18.09

**61 ALENCON**

## Boutique Loisirs

☆☆☆

**DISTRIBUTEUR AGRÉÉ AMSTRAD**

**Atari - Commodore - Epson**

40 bis, rue De Lattre De Tassigny
61000 ALENÇON
**Tél. : 33.32.05.63**

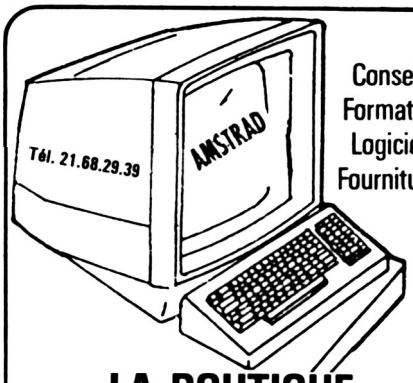
**61 VIMOUTIERS**

## Loisir INFORMATIQUE

**Micro-ordinateurs**
**Accessoires**
**Nombreux logiciels**

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

**62 BETHUNE**




Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

## LA BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

**Ets RUFFIN**
**165, rue Sadi-Carnot**

**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

**64 PAU**

## BASE 4

**Revendeur agréé**
**AMSTRAD PROFESSIONNEL**

**POINT CLUB AMSTRAD**

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

**66 PERPIGNAN**

## HELIOSOFT

**Programmes**
**sur PCW 8256 et 8512**
• Gestion de Compte Bancaire
• Prog. Stock-Facturation 8000 articles

**Cours**
**micro-informatique**
• Initiation, Basic, Turbo Pascal
• Bureautique, Traitement de texte

7, rue de la Muraille
66300 POLLESTRES
**Tél. : 68.56.42.02**

**70 LUXEUIL-LES-BAINS**

## ELECTRONIQUE 70

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
**AMSTRAD France**

ORDINATEURS;
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

**72 CHATEAU-DU-LOIR**

## CASTEL HIFI

**Joël HESLON**
MERCURE D OR 1983

**DISTRIBUTEUR AGRÉÉ**
**AMSTRAD**
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
**Ordinateurs - Périphériques**
**Logiciels - Librairie**

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
**Tél. : 43.44.04.64**

72 LE MANS

**Boutique Loisirs**

☆☆☆

**DISTRIBUTEUR AGRÉÉ AMSTRAD**

**Atari - Commodore - Epson**

Centre Commercial République
72000 LE MANS
**Tél. : 43.23.14.22**

75 PARIS

**RAM 16**
**INFORMATIQUE**
AMSTRAD REVENDEUR AGRÉÉ
TOUTES CONFIGURATIONS
464-6128-8256-8512
**PC 1512**
LOGICIELS PRO. JEUX.
HI-FI. LASER DISC
78, RUE MICHEL-ANGE
75116 PARIS
**47.43.10.86**

77 LUISETAINES

**CM**
ASSISTANCE GRAPHIQUE
**3, rue des Vignes - 77520 LUISETAINES**
**Tél. : (1) 60 67 37 95**
**Micro-ordinateurs**
**Logiciels**
**Accessoires - Périphériques**
**Vente par correspondance**
**Distributeur agréé AMSTRAD**

77 ROISSY-EN-BRIE

**ITM.77**
***LE SERVICE EN PLUS***
**Ordinateurs**
**Périphériques**
**Logiciels**
**Librairie**
CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VELIZY

**GAME'S**
**LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX**
*Centre Commercial Vélizy II*
*Niveau bas Tél. : 34.65.18.81*

78 VERSAILLES

***Microfolie's***
***les spécialistes* AMSTRAD**
**464-6128-8256-8512**
**PC 1512**
**78000 Versailles — 4, rue André Chénier**
**(1) 30.21.75.01**
**78100 St-Germain-en-Laye**
**13, rue des Louviers**
**(1) 34.51.71.11**

80 AMIENS

**CENTRAL BUREAU**
AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ
MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.
4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
**Tél. : 22.91.64.80**

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABŒUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande
• AMSTRAD • ZENITH
• SANYO • EPSON
• TANDON • BROTHER
**INSTALLATION - FORMATION**
**ASSISTANCE - MAINTENANCE**
**SPECIALISTE DU TRAITEMENT DE TEXTE**
**DISTRIBUTION et SERVICES**
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

91 PALAISEAU

**Arts et Bureautique Services**
Distributeur agréé
**AMSTRAD SANYO**
Professionnel et familial
**SHARP**
Fournitures de bureaux
Bureautique
Micro-informatique
Spécialiste PME-PMI
22, rue de Paris 91120 Palaiseau
**(1) 60.14.09.54**

# .. Guide des Spécialistes AMSTRAD .

**91 LES ULIS**

Studio PHOTART

REVENDEUR DE JEUX
pour
**AMSTRAD**

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
**Tél. : 69.28.33.77**

**92 LA GARENNE COLOMBES**

MOVE

**REVENDEUR AGREE AMSTRAD**
Toutes configurations
CPC 464-6128 PCW 8256-9512 PC1512
Matériels-Périphériques-Logiciels
Fournitures informatiques
Distributeur EPSON et TANDON
13 Boulevard de la République
92250 LA GARENNE COLOMBES
**Tél : 47.84.21.77**

**93 VILLEMOMBLE**

**M. F. I.**
**MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES**

**SPECIALISTE AMSTRAD PC 1512**
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMOMBLE
Tél. : 48.55.32.87

**94 L'HAY LES ROSES**

MOVE

**REVENDEUR AGREE AMSTRAD**
Toutes configurations
CPC 464-6128 PCW 8256-9512 PC1512
Matériels-Périphériques-Logiciels
Fournitures informatiques
Distributeur EPSON et TANDON
2 Rue Marc Sangnier
94240 L'HAY LES ROSES
**Tél : 46.83.03.61**

**94 SAINT-MAUR**

**F I B**

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
FOURNITURES INFORMATIQUES

94, avenue Victor Hugo
94100 SAINT-MAUR
Tél. : 48.85.88.44

**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

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

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

# PETITES ANNONCES

## VENTES

Vds cause achat PC.XT logiciels originaux et doc pour CPC 664 et 6128 : Textomat, Datamat, Calculmat ; Autoformation assembleur + dams ; utilitaires copie disquettes et K7 ; divers gestion familiale + crayon optique MKII et magnéto Laser Data + interface 8 bits. Prix bradés. Cavey. Tél. 48.81.52.57 le soir.

Vds CPC 464 couleur + joystick + 25 jeux comme neuf, 2.000 F. Christophe, 8, rue Alsace-Lorraine, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. (1) 30.41.68.43.

Vds Exel 100 moniteur couleur, jeux, revues, lecteur K7, 2 claviers infra-rouge, 2.500 F à déb. Tél. 80.29.05.95 après 19 h sauf lundi et mercredi.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbx logiciels (+ de 80) + manuels. Le tout 2.500 F. Pujo Eric, 48, rue Gambetta, 92150 Suresnes. Tél. (1) 47.72.12.07.

Vds Amstrad CPC 464 couleur avec 70 jeux + utilitaires + joystick + 7 volumes de micro-application (1, 3, 5, 6, 8, 14 et 17) + revues. 1.800 F. Calzas Michel, 28, rue Troyon, Bât. 4, 3e gauche, 92310 Sèvres.

Vds Amstrad 664 monochrome + manuel + 14 disquettes avec nbx jeux, copieurs, déplombeurs, etc.. Très bon état. 2.500 F + 2 joysticks. Verdier Fabrice, 5, allée des Capucines, 93220 Gagny. Tél. (1) 43.81.70.75.

Vds CPC 464 monochrome + interface TV MD1 + revues + livre + nbx programmes et jeux + joystick. 1.500 F. Tél. 48.77.44.94 le soir ou 42.80.65.43 poste 10429.

Vds ordinateur Amstrad CPC 464 64 K moniteur couleur, lecteur K7, emballage d'origine, joystick, logiciels. 2.000 F. Tél. 69.20.27.69 après 20 h.

Vds CPC 6128 couleur + revues + imprimante + câble imp. + 24 discs + feuilles + jeux + docs + livres + prise magnéto + manuel... Toussaint Gerthory, 5, rue de la Saida. Tél. 45.31.35.36.

CPC 664 couleur + DMP 2000 + joystick + nbx docs + nbx softs + papier en continu (2.000 feuilles) + étiquettes. Matériel en TBE. 5.000 F le tout. 78, Houilles. Tél. (1) 39.68.52.29 après 19 h.

Vds CPC 6128 C sous garantie + discology Turbo 416 Hercule + 18 jeux (Sram 2, Barbarians, etc...). Etat neuf. 3.200 F. Blanche Serge, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. (1) 34.13.09.24 après 20 h.

Vds ordinateur CBS 10 jeux, adaptateur TV, transfo prise Péritel, notices, mlodule Roller à boule. 1.500 F le tout à déb. 94, Orly. Tél. (1) 48.53.2634 après 17 h 30 et le week-end.

Vds CPC 6128 + DD1 + DMP 2000 + RS 232 + nbx logiciels et docs. 8.000 F. Tél. 60.06.79.00 la journée ou 48.81.95.44 le soir (demander Christian Vigh).

Vds ordinateur Casio FX 750 P carte Ram RC2/RC4, diff. options selon type de carte, cordon + papier. 1.500 F. Tél. 45.65.26.62 poste 46 ou 48.30.33.45.

Vds Okimate 20, état neuf. Tête d'écriture neuve + câble de liaison. 1.800 F le tout. Tél. 68.92.48.18 heures repas.

Vds CPC 6128 mono, état neuf, sous garantie + jeux et utilitaires. 2.850 F le tout. Tél. 39.74.16.67 après 19 h.

Vds cause double emploi micro ordinateur Micral MC1, parfait état (256 KO, 2 lecteurs disquettes, clavier). Guérin Gilbert, 1, route de Nozay, 91 Marcoussis. Tél. (1) 69.01.52.68.

Poss. logiciels sur K7 ou disquettes 3 p pour tout ce qui touche aux chevaux (tiercé, quarté, couplé, etc...). Logiciel complet avec fichiers de chevaux sauvegardés et bons tableaux de statistiques. 50 F la K7, 70 F la disquette tous frais payés. Ecrire ou tél. Cassola Jean. 5, bd Philippe Ripert, 83200 Toulon. Tél. 94.22.02.26.

Vds imprimante laser Canon 1,2 Mo, mémoire, état neuf, sous garantie. 18.000 F. Mach. à composer IB1 Composphère, 19.900 F, sous contrat entretien. Tél. 48.91.02.08 ou 48.91.20.07.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome (1 an), TBE + K7 jeux dont Colossus chess 4, Sapiens,



NE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG CPC PCW-PC AMSTRAD MAGAZ

Scrabble, Crafton. 1.150 F. Tél. (1) 30.62.00.38 après 18 h.

Vds lecteur 5 p 1/4 Vortex + clavier, K7 couleur + 50 jeux (c) + jeux en 5 p 1/4. 3.500 F le tout. Ch. aussi à échanger logiciel en 5 p 1/4 et 3 p contre d'autres. Nourry Frédéric, 3, rue Bourbon, 78890 Garancières. Tél. (1) 34.86.45.65.

Vds imprimante neuve Seikosha GP 550 A compatible Amstrad et PC avec câble. 1.000 F. Ech. sur CPC 6128 nbx logiciels. Tél. 42.53.80.82.

Vds 6128 coul. + 70 logs (Game Over, Barbarians, Paperboy, Army Move, Envouro Racer, Anti Raid, Silent S, Sentinel, etc...) + docs + revues. 3.000 F. Thomas F. Tél. 56.25.88.70 après 18 h.

Vds Amstrad PCW 8256 ayant peu servi. 3.700 F. Tél. (1) 45.74.44.12.

CVds 6128 mono + 5 p 1/4 + Mirage Imager + nbx jeux + nbses revues. Le tout en bon état, encore sous garantie. Valeur réelle : 6.000 F. Bradé : 3.700 F à déb. Tél. 60.72.55.74.

Vds moniteur monochrome GT 65, jeux orig. (Xevious, Strife, Barbarians), K7 et disks. Poss. échange de jeux. Poss. environ 150 softs. Tél. 67.53.40.19 heures repas.

Vds listings : Discopy de ma création (utilitaire de disc), très utile pour CPC 6128. 30 F avec notice. Synth. vocal pour CPC 464, 200 F logiciel compris. Tél. 61.09.78.19.

Urgent. Vds CPC 464 mono + 2 joysticks + 100 jeux (Prohibition, Asphalt, Ikart...). Etat neuf. Garanti jusqu'en 02.88. 2.000 F. Tél. 43.20.23.00.

Vds DMP 2000 + logiciel graphic valeur 3.000 F, 1.500 F. Synthé. vocal, ampli, haut-parleur, logiciels, 800 F. Etat neuf. Gros Rémi. Tél. 86.38.22.84.

Urgent. Vds Vidéopac, état neuf + 3 K7 de jeux + 2 manettes jeux. 700 F à déb. Tél. 34.15.46.22 après 18 h.

Vds ZX81 + imprimante Alphacome 32 + synthétiseur vocal + extension 16 K + 8 entrées-8 sorties + logiciels + livres. 800 F le tout. Tél. 48.60.14.06 demander Anthony.

Vds CPC 6128, déc. 86, monochrome + Cyrus Orphée budget fam., Lorigraph DBase 2 Wordstar multiplan Turbo Pascal Mallard-Basic, (des)assembleurs + doc + housse. 3.000 F prix ferme. 92, Sceaux. Tél. (1) 46.60.79.27.

Vds CPC 6128 mono + DMP 2000 + disk utilitaire + jeux + crayon optique + scanner + synthé de parole + enceinte + filtre + revues + livres. Valeur achat 10.000 F, vendu 8.000 F. Tél. 56.47.91.91.

Vds CPC 464 moniteur vert + 2 joysticks + 30 jeux + livre 50 jeux + K7 nettoyage et tournevis. 2.400 F le tout à déb. Contacter Yannick. Tél. 30.38.56.24.

Vds disks pleins même prix que disks vierges et conversion port. ext. 6128 nouv. norme. Ech. notices contre jeux. Cotte Christophe, Rés. Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans.

Urgent. Vds 6128 couleur + 25 disks + tuner TV + joystick Arcade Turbo + porte disks + mousses + lecteur K7 + 3 livres. Sous garantie. Au plus offrant. Tél. 48.66.37.32 demander Sébastien.

Vds CPC 6128 couleur + quickshot 4 + nbx logiciels + livre + assembleur + magazines. Etat neuf. 3.500 F. Karim. Tél. 42.41.48.12 après 20 h.

Vds CPC 464 couleur + manuel + joystick + jeux. Très bon état. 1.900 F. Tél. (1) 39.64.36.35 à Deuil-la-Barre (95).

Stop affaire ! Vds CPC 6128 couleur + drive 5 p 1/4 Vortex + jeux sur 3 p et sur 5 p 1/4. 4.900 F le tout ou séparément. Tél. 48.85.91.44 après 18 h 30.

Vds Amstrad 464 couleur + disks + joystick + nbx programmes (jeux, utilitaires) sur K7 et disks. Prix à déb. Tél. 39.68.21.17.

Vds CPC 6128 couleur + lecteur K7 + 50 disks et revues. Sous garantie. 4.000 F. Pouteau Arnold, 39, bd Saint-Marcel, 75013 Paris. Tél. (1) 43.36.63.02.

Vds CPC 464 couleur acheté 09.86. Quasi neuf. + Prohibition, Vie Ar Kung-Fu, Green Beret, Miami Vice, etc... + joystick. 2.000 F. Grégory. Tél. 50.38.83.62 après 19 h.

Vds CPC 464 monochrome + jeux + livres. 1.200 F. Tél. 43.25.49.41.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 64 Ko, moniteur couleur avec nbx jeux et gestion familiale (multi-gestion). TBE. 2.200 F. 73, Albens. Tél. 79.54.15.26.

Vds lecteur disquettes DDI 1 cause achat 6128. Etat neuf peu servi. Garanti 5 mois, port gratuit. 1.000 F. Meurant Patrick, 15400 Apchon. Tél. 71.78.08.99.

Vds 464 coul. + lecteur disks accompagné de 150 logs divers sur disks et K7 + livres. 3.000 F. Grossot Raphaël, 118, av. des Bouleaux, 91170 Viry-Chatillon. Tél. (1) 69.45.67.78.

Vds CPC 464, DDI, AM5D, DMP1, revues, FX 7000 G, jeux, prix bas. Dalmas Lionel, Quartier Saint-Etienne, chemin des Plâtriers, 83330 Le Beausset. Tél. 94.90.41.74 après 18 h 30.

Vds PC 1512 SD unité centrale, moniteur couleur, lecteur disquettes, 360 Ko, souris MS DOS 3-2, DOS plus gem Desktop Paint, Basic 2, jamais servi. Perrie, 11, rue de France, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél. (1) 34.64.64.58.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DD1 + extension 64 K + joystick + nbses revues, jeux, K7 + disquettes + nbx livres dt classer Weka. 5.000 F. Tél. 47.02.32.08 le lundi uniquement.

Vds 50 disks pleins de jeux, 20 F pièce. Amstrad Mag n° 2 au n° 29, TBE + vds CPC 464 mon. + jeux + 2 joysticks, 1.500 F. DD1 + disk (Grysor,...), 1.300 F. Tél. 43.37.10.31.

Vds CPC 6128 couleur + manette de jeux + disquettes vierges (et) avec jeux. TBE. 1987. 3.000 F. Tél. 48.94.02.98 après 18 h.

Urgent, Vds Amstrad 664 coul. + DMP 2000 + synt. voc. fr. + livres + revues + joysticks + lect. K7 + logiciels K7 et disks + housses. TBE. Indissociable, 5.200 F. Branko. Tél. 42.41.87.71 après 20 h.

Vds CPC 6128 couleur + housses + 2 joysticks + 160 progs + 40 disks + boîte rangements pour 50 disks. Prix à déb. Blacque Yves, Bel Air. Tél. (1) 43.31.34.23 (Paris, 5e).

Vds Amstrad CPC 6128 couleur, TBE, 2 joysticks, un cordon doubleur 120 jeux (les meilleurs), nbses revues. 5.000 F. Roulois Ludovic. Tél. 46.32.03.20 le soir.

Vds lecteur de K7 spécial Amstrad + 4 jeux originaux dont Arkanoïd... 550 F. Tél. 56.88.85.25 demander Kader.

Vds TI 994 A + panier + extension 32 K + modules de jeux et utilitaires. Jeux sur K7 + cordon divers, nbx livres. 3.500 F. Tél. 42.56.69.74 heures repas.

Vds traitement de textes pour CPC K7, 150 F. Jeux pour CPC 464, 60 F pièce avec notice. Tél. (1) 42.40.14.32 (répondeur).

Vds CPC 6128 couleur, garanti jusqu'au 10.02.88 + 3 livres + 12 logiciels + câbles + 3 disquettes vierges. 4.000 F. Tél. 32.37.10.02 (Eure).

Vds CPC 664 mono + housse + adaptat. Péritel + lecteur K7 + DMP 2000 + 3.000 feuilles + synthé voczal + 47 disks (160 jeux) + 18 revues + 3 livres Basic + DAMS + nbx cadeaux. 5.000 F. Tél. 42.80.07.66.

Vds Atari 2600 + 2 joystick + 7 jeux simples + 1 cartouche double. 1.200 F. Tél. 42.03.52.37 après 19 h (semaine).

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes DD1 (sous garantie) + housses + manette de jeux + manuels d'utilisation + env. 60 jeux. 4.500 F le tout. Tél. 46.57.51.23 demander Stéphane après 19 h.

Pour Noël faites-vous offrir un lecteur DD1 + 12 disquettes pour 1.500 F. Un lecteur 5 p 1/4 Vortex pour 464 avec 120 disquettes pleines, 2.500 F. Tél. 73.89.43.54.

Vds synthétiseur TMP1 avec ses disquettes + moniteur couleur TO 7 de 10 p + adaptateur MP2F. 1.500 F le tout. Amblard Philippe, Orsay. Tél. (1) 60.14.70.40 après 18 h 30.

Association propose logiciels éducatifs pour le primaire dont certains modifiables par l'utilisateur. Ecrire ou tél. à Bio-Info, 28, av. Charles de Gaulle, 91210 Draveil. Tél. (1) 69.40.78.04 le soir après 19 h.

Cause Atari ST vds 114 disques 5 p 1/4 pour Jasmin AMSD + 600 F port compris (soit 5 F pièce). Tél. 63.39.61.75.

Vds CPC 6128 couleur 05/87, DMP 2000, RS 232 C Mercitel, Modem Olitec, souris, synthé vocal. 7.980 F le tout (ou séparés) + logiciels (val. 5.000 F). Xavier. Tél. 47.61.00.74 le soir.

Vds jeux K7 (Hitpack, Lorigraph, Beret, Million Dash 3, Batman, Bomb Jack, Kung Fu, Tomahawk, Tauleti, Bounty Bob). Prix : entre 20 et 50 F max. Tél. 39.73.17.27 demander Emmanuel.

Vds imprimante Centronics GLP 3101 mod. 4, qualité courrier, interfaces série et parallèle, compatible Epson. 1.300 F (au lieu de 2.400 F) + cadeaux. Jean-Marc. Tél. (1) 42.59.52.15.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 mono, état neuf + tableur. 1.500 F le tout. Astor Marc, 12, allée de Tassigny, 11500 Quillan. Tél. 68.20.07.88.

Vds CPC 464 couleur, TBE + lecteur disk + 2 joys + 150 jeux + Mirage Imager + très nbx magazines, livres, listings. Valeur env. 10.000 F, vendu : 3.500 F. Tél. 47.32.27.75.

Vds Apple 2E écran couleur Taxan + carte couleur 8 colonnes + 2 lecteurs de D7 + imprimante Seikosha 500 A + joystick + ventilateur + 100 jeux. 8000 F. M. Chatain. Tél. 47.23.60.37 poste 461.

Vds 664 couleur. 2.800 F. Tél. 75.31.07.73 après 18 h.

Vds 664 mono + jeux (Atlantis, Vie AR, Kung Fu...) + utilit. (Graphic City, Explorateur 3, Superpaint...) + progs + Amstrad Mag + cordon K7 + manette + 20 disks. 2.000 F. Tél. 60.28.19.84.

Vds Amstrad CPC 6128 + joystick + nbx jeux et utilitaires + câble magnéto + Péritel + livres. 3.990 F le tout. Michel. Tél. 42.00.72.70.

Urgent. Vds CPC 464 mono, juin 86 + 6 compilations + 4 Ams Mag + joystick + 102 programmes Basic. 1.850 F. Dépêchez-vous, merci. Mailys. Tél. 45.88.67.35 après 17 h.

Vds Amstrad 6128 couleur + joystick + nbx logiciels + livres. Le tout encore sous garantie (septembre 87). 3.300 F. Tél. 43.26.78.77 le soir.

Vds CPC 464 mono + Péritel + joystick + lecteur DDI + imprimante D 100 + nbx logiciels (jeux et utilitaires) + livres + revues. Le tout environ 5.300 F. Tél. 48.28.02.86 après 19 h.

Vds CPC 464 couleur + 40 jeux + 1 joystick acheté en février 87, sous garantie. 2.500 F. Cause 520 ST. Stéphane, 29, rue Franklin, Saint-Germain en Laye. Tél. (1) 39.73.16.99.

Vds Amstrad 464 mono, état neuf + joystick Speed King + 60 jeux + revues + liste des jeux + emballage d'origine. 2.500 F à déb. Vds Hey Sold 1(D), 50 F. Tél. 45.27.53.30 à 18 h.

Vds synthétiseur vocal Technimusique avec logiciel disquette. Acheté 590 F vendu 350 F. Sous garantie. Tél. 37.22.83.52 après 18 h.

Vds jeux originaux K7 Amstrad neufs avec notice complète (Bactron, MGV, Knight Games, Spindizzy, Enduro Racer, etc...). 65 F pièce. Gautrot Alain. Tél. 64.23.03.10 après 18 h.

Vds livres micro App., P51, Amstrad Mag., CPC, synthé. Techni-Music, hebdogiciels divers et neufs. Liste contre TP. Thibault William, 89480 Coulanges-sur-Yonne.

Vds pour CPC lecteur 5 p 1/4, 720 K compa-


PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50% DU PRIX DU NEUF

CHIP'KAZ

DEPOT VENTE
ACHAT
LOGICIELS
CONSEILS

107, rue de la Tombe Issoire 75014 Paris - Tél. : 43.21.51.00

EN NEUF
CPC 6128 - CPC 464
PC 1512 - PC 1640
DMP 2000

tible Jasmin A ou B, 1.500 F. Tél. 20.75.27.09 entre 19 et 20 h demander Jean-Marie (banlieue lilloise).

Vds ou éc. logiciels pour CPC contre tout matériel informatique. Liste sur demande. Prix intéressant. Tél. (1) 46.56.65.40.

Vds CPC 6128 couleur + 2e lecteur disks + lect. K7 + joystick + imprimante + nbx logiciels + modes emploi + multiface II. 7.800 F. Mise en route gratuite par informat. prof. Tél. 43.39.13.97.

Vds mir. imag. turbo neuf, 400 F. Moniteur vert 500 F. Matériel Spectrum (jeux, crayon opt., interf.). Echange K7 Ams. Tél. 48.68.49.79 (18 h).

Cause achat 5 p 1/4 vds disquettes 3 p pleines, 30 F pièce. Vds aussi lecteur 5 p 1/4 Toshiba, 1.000 F. Tél. (1) 42.62.03.84 (Paris).

Vds Amstrad 464 coul. + DDI + synthétiseur vocal + joystick + nbx jeux et utilitaire + nbx livres. 3.000 F le tout. Tél. 42.88.94.72 demander Laurent.

Urgent. Vds jeux originaux : Tranto (110 F), Bivouac (145 F), Breakthru (50 F), Enduro Racer (60 F). Tous ces jeux sont sur disk. Tél. 53.90.15.19 heures repas demander Laurent.

Vds pour CPC interface série RS 232 + Modem 12 modes : télécomm., capte écrans Minitel, les restitue et imprime (doc). 850 F. Tél. 82.23.58.74.

Urgent. Vds PC 1512 couleur, disk dur 21 m, lect., souris, livre, acheté 2 sept. 87, garanti 9 mois. Etat neuf. Jeux arcade, beaucoup logiciels (plus de 100). 11.000 F. Tél. 42.25.27.23.

Urgent. Vds 464 coul. + 112 jeux + revues + joystick + range K7. Bon état. Valeur réelle : 6.000 F, vendu : 3.500 F. Cadeau : K7 nettoyante. Nicolas. Tél. 43.73.30.22 à 17 h. Dépêchez-vous.

Vds 6128 + lecteur 5 p 1/4 + imprimante + Modem DTL 2000 + nbx logiciels utilitaires et jeux (Bob Winners, Passag. Vent, Turbo Pascal). Tél. 48.36.30.45.

Vds Amstrad PCW 8512 + 4 disquettes FD2 + logiciel de compta Alienor encore sous garantie. 5.000 F. Tél. 89.23.58.77 après 20 h.

Vds originaux DBase II, 1.350 F. DB Compiler, 350 F. DR Graph., 250 F. Turbo 416, 50 F. Superpaint, 100 F. Lorigraph, 100 F. Bible graphisme, 100 F. 2 clés pr Amstrad, 150 F. 92, Rueil. Tél. (1) 47.49.75.43.

Urgent. Pour le prix du CPC 464 monochrome (1.990 F) je vous offre la couleur + un joystick Quickshot + 20 logiciels. Patrice. Tél. 30.71.32.09 le soir.

Vds un ens. CPC 6128 couleur + DMP 2000 + multiface 2 + multiplan Wordstar + DBase 2 + manuels d'utilisation + jeux. 4.800 F. Marc. Tél. (1) 45.42.54.69 à partir de 19 h.

Vds jeux pour TI 99, Mash, Theattack, Amazing, Démonattack, Mind Challenger, Alpiner, Jawbreaker, Caisholmtrail + s. de parole, 600 F. Basic étendu, 300 F. Le tout 700 F. 93, Gagny. Tél. (1) 43.09.25.22 à partir de 19 h.

Vds CPC 6128 mono, 1.600 F. Imprimante AMS 2000, 1.000 F. Drive 5 p 1/4 Vortex, 2.000 F. 30 logiciels de jeux, multiplan, discology. T.T., Datamat, gestion fam. DBase 2, 1.500 F. Tél. 34.61.21.66.

Vds Amstrad 6128 couleur + revues + logiciels, 3.500 F. Imprimante DMP 2000 + scanner, 1.500 F. 2e lecteur de disquettes, 1.000 F. Boujet Patrick. Tél. (1) 60.80.15.55.

Vds Amstrad Magazine du n° 1 au n° 25, CPC n° 1 à 25, Hebdogiciel n° 12 à 104. Logiciels neufs. Le Guiniec J.P., 56000 Vannes. Tél. 97.63.60.80.

Vds 464 mono plus adapt. coul. + 50 jeux + joystick + doubleur. 1.900 F. Antoine. Tél. 45.49.33.08.

Vds CPC 6128 couleur de 1986 + manuel + jystick + 12 jeux originaux (Eden Blues, Cauldron, Warrior, Alien Higway, Spindizzy, Thanatos, 3 D Fight, etc...). 3.000 F. Tél. (1) 64.90.83.01.

Cause double emploi vds CPC 664 mono + 64 DKTronics + nbx utilitaires et jeux + livres M.A. et PSI. 4.000 F. Christian. Tél. 60.05.21.81.

Urgent. Vds moniteur couleur CTM 644 pour CPC 464 et CPC 6128, servi 6 mois. Etat neuf. 1.300 F. Tél. 71.23.80.73.

Vds Amstrad CPC 464 couleur, TBE + manuel + 40 logiciels (AMSCop, Artiste, Winter Games, Scooby Doo, Thai Boxing, Geste d'Artillac, etc...). 1.800 F le tout. Alain en Ardèche. Tél. 75.36.94.63.

Urgent. Vds jeux (disks) poour 6128 ou 664 : Zombie, Sram II, Barbarian, Asphalt à 100 F. Le pacte, 110 F. Graphic Studio, 100 F, Discology, 150 F. Les 25 jeux : 150 F (sauf Discology). Liste sur demande. Gilles. Tél. 33.38.63.61 après 18 h 30.

Vds drive 5 p 1/4 dans l'état, 300 F. Ch. plan pour diverses extensions CPC. Benoit Milcent, 363, route de Notre-Dame, 85160 Saint-Jean-de-Monts.

Vds Amstrad 6128 couleur avec 20 disquettes pleines. 3.500 F. Tél. 30.76.77.11.

Vds CPC 464 mono, TBE, avec K7 de jeux, 12 K7 tt CAO Lorigraph + synthétiseur vocal + manette de jeux, livre utilisation progs. 4.000 F. Tél. 42.03.24.01.

Vds Bible CPC 150 F + div. livres électron ., info, Electric studio pen dans K7, vds mat. électronique div. Pelle B., Kerambellec, Lanilout, 29236 Porspoder.

Vds Amstrad CPC 464 mono + plus de 210 logiciels + adaptateur Péritel TV + doc. Etat neuf. 2.150 F. Tél. 78.57.33.56 après 18 h (Crappenne région Lyonnaise).

Vds pour Amstrad PCW 8256 multiplan et Datamat originaux avec notice, 300 F chacun ou éch. contre autres logiciels. Tél. 37.48.26.78 après 18 h.

Ach. et vds tous logiciels et ordinateurs. Joindre une env. timbrée. Wilmes G., 8, rue Rose Benoit, 10000 Troyes. Tél. 25.81.04.26.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 monochrome + joystick + nbx jeux (Paper Box, Game Over I et II, etc..). 2.100 F. Tél. 47.74.68.80 demander Cédric après 17 h 30.

Vds CPC 6128 couleur sous garantie + 60 jeux disks + Multiface 2 + magnéto K7 + 100 jeux casse + nbx utilitaires. 3.500 F le tout transport non compris. Tél. 76.22.41.18.

Vds 6128 couleur + DMP 2000 + synthé vocal + 37 disquettes jeux et utilitaire + 2 originaux + 2 joysticks, livres et revues + autres câbles. 6.700 F. Tél. 87.01.52.96.

Vds imprimante couleur Okimate 20. Prix intéressant. Tél. 69.25.01.38 après 18 h.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + nbx logiciels + 2 livres progs pour 3.000 F. Choisat Fabrice. Tél. 49.90.58.45 après 19 h 30.

## ECHANGES

Echange moniteur mono + souris AMX Cas + synth. vocal SSAY Cas + plusieurs logiciels de jeux contre lecteur de disquette DDI ou vds le tout 2.000 F. Tél. 84.81.93.12.

Rech. possesseurs CPC 6128 en vue échange logiciels sur disk. Cassi Vincent, 17, rue Charles Lecocq, 62680 Héricourt. Tél. 21.40.07.52.

Urgent. Rech. personne possédant Exeltel pour éch. jeux et programmes. Merci. Frugier Emmanuel, Bouex Mère, 16410 Dignac.

Ech. sur CPC 6128 logiciels + vie inf. sur tous jeux. Envoyez listes. Le Guern Jean-Christophe, 33, rue des Roses Mousses, 91390 Morsang-sur-Orge.

Ech . plus de 300 jeux pour avoir un DDI 1 en bon état. Doukhan Lionel, Les Grands Pins, Traverse Chevalier, B 5, 13010 Marseille. Tél. 91.44.91.49.

Ech. logiciels Amstrad disk 3 p ou 5 p 1/4 Jasmin. Réponse rapide si liste intéressante (new). Vidal Gilles, 9, rue Boileau, Montlegun, 11000 Carcassonne.

Ech. clavier CPC 464 + invers. de drive + manuel + crayon optique + CPM + 2 livres + échosoft + 300 F contre clavier CPC 6128 + manuel + CPM. Tél. 47.86.25.80 le soir.

CPC 6128 ch. contacts pour échanges jeux et util. Réponse assurée. Ech. rapides et sérieux. Envoyer liste. Bordeloup Ph., 15, rue Joseph Morin, 61100 Flers. Tél. 33.65.31.59.

Rech. possesseur PCW pr éch. basic Mallard pr Apple prog. CPC n° 17. Vends C 64 Commod. et notice neuve 6128. Ech. progr. CPC jeux et utilitaires. Bedain. Tél. 49.66.40.04 HR.

CPC 6128 ch. correspondant(e)s pour éch. nbx jeux. Réponse assurée. Envoyer vos listes. Freitag Stéphane, Martigny Lossy, 74380 Bonne. Tél. 50.36.74.81.

Ch. corr. sérieux (464 disc 3 p). Ech. progs contre notice. Ch. 2e lecteur 3 p (FD1) pour 464. Envoyer vos listes. Malby P., 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

Ech. nbx jeux sur CPC 464 (K7). Ch. nouveautés. Becker Loïc, 10, allée Edouard Branly, 77420 Champs-sur-Marne.

Ech. logiciel en 5'' 1/4 et 3'' contre d'autres. Possède nouveautés. J'attends vos listes et vends 5'' 1/4 Vortex + clavier K7 couleur + nbx jeux, 3.500 F. Nourry Frédéric, 3, rue Bourbon, 78890 Garancières.

Ech. logiciels sur CPC 464 disk. Poss. et rech. news. Réponse assurée. Envoyer listes. Melaine Gilles, 23, rue de la Fuye, 53000 Laval.

Ech. nouveautés sur disk contre cout Run, Combat School, 720e, etc... habitant Paris ou région parisienne. Envoyer listes. Leroq Sylvain, 6, rue Larrey, 75005 Paris. Tél. (1) 43.36.12.59 après 18 h.

## ACHATS

Ach. CPC 6128 couleur + DMP 2000 + joystick + softs divers + crayon optique + docs. Faire offre (donner détails et prix). Dubois Eric, BP 267, 97150 Marigot-Saint-Martin.

Achète CPC 6128 couleur, 2.800 F env + joystick. Tél. 88.70.21.48 à toute heure.

Urgent. Ch. lecteur 5' 1/4, bon prix et bon état (possède 6128, prise à broche modèle 1987). Etudie toutes propositions. Founeau David, Les Boutères, 47120 Duras.

Ach. 2 interfaces RS 232 G et livres sur CPM basic et autres langages concernant le PCW. Vion Joseph, face la Gare, BP 81, 59490 Somain. Tél. 27.92.86.88.

Ach. drive DDI 1 complet avec des disks vierges et jeux genre Masque, Bob Winner... Des bests quoi ! Laporte Thierry, 19, avenue de la Liberté, 87300 Bellac. Tél. 55.68.92.62.

Rech. poignée jeu pour Vectres. Faire offre. Ach. extension mémoire DK Tronic 64 K ou 256 K. Contacter ou écrire. Luczak B., 15, quartier Richard, n° 4002, 93700 Drancy. Tél. (1) 48.32.89.62.

Ach. ou échange logiciels de formatage pour disquettes 5 p 1/4. Demander Stéphane entre 19 et 22 h au 34.14.74.98.

Rech. pour 6128 lecteur 5 p 1/4 ou 3'' 1/2 et Turbo Pascal. Tél. le soir au 71.62.90.09 Darnis Jean-Louis. Ou écrire : Alex Saint-Victor, 15150 Laroquebrou.

Ach. ou éch. Turbo Pascal avec option graphique. Faire propositions. Gilon Bruno, 102, rue Lafontaine, 75016 Paris.

Achète CPC 6128 couleur 2800 F environ + joystick + jeux. Tél. 64.23.73.66. (Fontainebleau 77).

En vue de la création d'une bourse d'échanges, achetons progs (originaux) sur disk pour 464-6128 avec notices. Faire offre. Simon Informatique, BP 11, 92235 Gennevilliers Cedex.

Ach. lecteur de disquettes DDI en parfait état. Env. 800 F. Tél. 42.96.15.50 poste 209.

Ach. clavier 6128 couleur entre 1.500 et 2.000 F. Ecrire Pignolet de Fresnes, Albert Chateau des Bergeries, 91210 Draveil.

## DIVERS

Des gains au loto ?? Des preuves ?? Vous pouvez les obtenir... Chèque 100 F à : M. Jacquemot, 14, rue Lentonnet, 75009 Paris.

Je répare votre clavier endommagé pour 180 F. Je pose un inverseur de drive pour 250 F (sur CPC uniquement). Tél. 47.86.25.80 le soir.

Vds pour PCW logic. compta automat. pr assoc., clubs, etc..., simple saisie rec. dep. cpte expl., bilan, mailings, clôture autom., calcul amort., etc. Lorge, Ratieville, 76690 Cleres.

Club Amstrad, 95 Montigny, tél. 39.97.70.42 en direct le mercredi de 17 h à 19 h, le samedi de 14 h à 18 h, en semaine répondeur. A votre disposition 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS5, etc... aides, conseils, stages, littérature.

Ch. correspondants rapides sur CPC 6128. Envoyez vos listes pour réponse assurée. Rousseau Laurent, 234, rue Championnet, 75018 Paris.

Rech. vacataires ttes régions pour création de programmes (amateur, semi-pro) en basic standard sur Amstrad CPC. Ecire. M. H., 7, rue L. Dupontreué, 80000 Amiens.

Centre loisirs organise vacances de Noël et février, stage initiat. informat. CPC 464, PC 1512, imprimant. enfants 10-14 ans, internat, détente tennis, équitation. Rens. Tél. 74.56.85.54.

Un club d'informatique s'est créé de 10 à 15 ans, les Destroyers. Pour tout renseignement contacter : Philippe au 43.29.86.00 à Paris 6e après 19 h.

# PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit dèsormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.
Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement,**
ainsi que votre règlement de 25 F à :
AM-MAG, P.A., 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci

E DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZINE DEVIENT AM MAG AMSTRAD MAGAZIN

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LA REGLE DU JEU

## LES PRIX

Pour un revendeur indépendant en 1987, c'est la lutte sans merci contre les prix promos des hypers, sauf que le revendeur indépendant doit maintenir coûte que coûte les prix promos toute l'année, alors que l'hyper a une autre politique ponctuelle, limitée dans le temps.

**Nos armes pour nous battre :** une clientèle qui nous connait et qui vient chercher directement la bonne affaire. **Exemple :** si nous faisons rentrer 300 magnétoscopes à un prix, disons 300F moins cher que le prix moyen hyper, nous sommes sûrs de les vendre car nous avons chaque mois plus de 300 acheteurs potentiels sur ce type de produit, pourvu que nous ayons le bon prix. Nous avons également une connaissance encyclopédique des produits que nous vendons, avec une rapidité de décision incomparable par rapport à la lourdeur des grosses sociétés...

## LES GARANTIES

Nous garantissons 2 ANS la plupart de nos produits (informatique, son, vidéo...) pour faire comme tout le monde... Mais nous pourrions aussi bien les garantir 10 ANS car, entre nous, combien de pannes avez-vous avec ce magnétoscope ou la TV ou la chaine hifi ou le radio-cassette ou l'ordinateur que vous avez acheté il y a quatre ans ? Nous savons bien que les produits en provenance d'extrême-orient sont conçus en immenses quantités pour le marché mondial comprenant parfois des pays ne disposant d'aucune infrastructure de service après-vente et d'autres pays où le coût de la main d'œuvre est si élevé qu'il vaut mieux jeter l'appareil que de le faire réparer...

## LES PAIEMENTS

Vous pouvez payer en espèces, par chèque, carte bleue ou crédit. A partir de 2000 F d'achat, vous pouvez payer en 4 fois, sans intérêt, sur la plupart des produits. Nous passons par une société de crédit et nous payons les agios à votre place, sur trois mois. Ça vous aide à étaler votre règlement sans constituer le lourd et terrifiant crédit avec ses échéances mensuelles qui n'en finissent jamais... N'est-ce pas ?

## LES CADEAUX

Tout le monde aime recevoir des cadeaux et GENERAL s'efforce d'offrir avec les produits majeurs de sa gamme de petites intentions qui constituent une manière attrayante de personnaliser votre achat.

## LE CHOIX

Chez GENERAL, c'est la profusion de marchandises comme seuls les magasins de Hong-Kong savent le faire... Nous ne disons pas : moi, acheteur chez GENERAL, j'aime ce produit parce qu'il correspond à mes goûts et je vais m'efforcer de le faire aimer à mes clients. Le revendeur doit être très modeste. Il n'est que le point de convergence obligé entre le fabricant et le consommateur... Aussi, nous nous attachons à avoir le choix maximum sur le même type de produit, même si cela ne correspond pas à ce que nous aurions souhaité acheter personnellement pour nous même. La diversité des goûts, des couleurs, est infinie et c'est la liberté du consommateur de choisir ce qui lui plait.

## LA QUALITE DES PRODUITS

On peut dire qu'en 1987 les fabricants qui survivent dans la jungle de l'électronique ont de bons produits. La qualité n'est pas à négliger, mais les produits de mauvaise qualité n'existent pratiquement plus.

## OÙ ACHETER

Nous n'avons qu'un magasin et c'est volontaire, car avec des succursales, nous aurions trop de frais et nos prix ne seraient pas aussi compétitifs. C'est ce qui explique que la province représente plus de la moitié de notre chiffre d'affaires. Nous vendons également par correspondance.

## LE CATALOGUE

Le catalogue GENERAL est devenu une institution que nos confrères lisent avec attention, bien qu'il soit destiné à nos clients. C'est un peu la bible d'achat de l'électronique. C'est touffu, hermétique, un peu compliqué pour le lecteur de revues en papier glacé. Mais, chez GENERAL, nous sommes fiers de servir celui qui cherche un bon produit pas cher.

## LES CONDITIONS PARTICULIERES

Etudiants, collectivités, comités d'entreprises, fonctionnaires, militants, vous pouvez avoir droit, dans certains cas, à des tarifs spéciaux. Malheureusement, notre politique de prix bas pour tous fait que ce type d'avantage est amené à disparaitre pour le plus grand bien de nos clients. Les collectivités le comprennent d'ailleurs bien et viennent de plus en plus nombreuses s'inscrire chez GENERAL et envoyent leurs adhérents.

## L'EVENEMENT DE LA RENTREE

Le plus grand rayon d'imprimantes prêtes à emporter à PARIS. Plus de 40 modèles en démonstration, de 1595F à 23000F.

# CARTE AURORE GENERAL

## VOICI LES 10 AVANTAGES

1 **Votre carte est gratuite:** rien à régler pour la recevoir et aucun frais pour l'ouverture de votre compte CARTE AURORE.

2 **Elle vous assure un droit à crédit garanti et permanent :** vous allez donc pouvoir utiliser votre carte quand vous voulez et aussi longtemps que vous voulez. Car vous reconstituez votre réserve, au fur et à mesure de vos utilisations, par vos remboursements mensuels fixes.

3 **Vous n'avez absolument rien à payer tant que vous n'utilisez pas votre carte :** le fait de demander dès maintenant votre carte et de profiter de notre offre de droit à crédit ne vous engage à rien. Vous ne commencerez à verser vos remboursements qu'à partir de la première utilisation de votre carte.

4 **Elle est valable dans 15.000 magasins partout en France :** oui, votre carte est valable dans les 15.000 magasins signalés CETELEM pour tous vos achats d'équipements et de loisirs (meubles, électroménager, télévision, hifi, vidéo...). Dans votre magasin, aucune formalité, aucune attente. Vous presentez votre carte à votre vendeur et vous signez un reçu dont vous conservez le double.

5 **Vous êtes à l'abri des pannes de budget :** votre CARTE AURORE vous permet également d'utiliser directement votre réserve dans votre agence. Un simple coup de fil suffit pour recevoir, dans les deux jours, un chèque à votre nom, du montant désiré. Une formule simple et rapide pour disposer de la somme dont vous avez besoin.

6 **Vous bénéficiez automatiquement du service de gestion CARTE AURORE :** ce service vous assure gratuitement le prélèvement automatique de votre remboursement fixe mensuel sur votre compte bancaire ou postal, le suivi de votre compte et l'envoi de votre relevé de compte mensuel détaillé.

7 **Vous êtes protégé en cas de vol ou de perte :** vous n'avez qu'un seul numéro de téléphone à composer : dès la remise de votre CARTE AURORE, nous vous communiquons un numéro de téléphone vert (appel gratuit). Un simple appel de votre part nous signalant la perte ou le vol de votre carte et nous bloquons aussitôt votre compte. Prévenez-nous le plus vite possible et confirmez-le nous par lettre recommandée.

8 **Vous pouvez à tout moment effectuer des remboursements supplémentaires :** si vous désirez reconstituer plus vite votre réserve, il vous suffit d'adresser un chèque du montant décidé à votre agence CETELEM et votre compte sera automatiquement crédité de cette somme.

9 **Vous pouvez demander une augmentation de votre carte :** téléphonez simplement ou passez à votre agence. Votre Attaché Commercial définira avec vous le nouveau montant de votre carte le mieux adapté à votre budget.

10 **Vous bénéficiez dans votre agence d'une priorité-projets :** en tant que titulaire d'une CARTE AURORE, vous avez dans votre agence un accès prioritaire aux solutions les plus avantageuses pour réaliser vos projets importants (achat d'une nouvelle voiture, la réalisation de travaux, le financement d'un voyage...)

CONFIDENTIEL

**Demande de Carte GENERAL AURORE gratuite et sans engagement**

AMS 1/88

Je suis intéressé par la Carte General Aurore et ses avantages.
Je suis déjà client Cetelem OUI ☐ NON ☐
Je souhaite disposer d'une réserve de : ☐ 5 000 F ☐ 8 000 F ☐ 10 000 F (cochez selon votre choix)
Et ma mensualité sera donc de : 250 F 400 F 500 F
Autre choix : montant

Cette demande ne m'engage d'aucune façon. Je n'aurai aucune obligation d'utilisation de ma Carte General Aurore et n'aurai rien à payer tant que je ne l'utiliserai pas.

Je m'appelle nom : _____ prénoms : _____
nom de jeune fille : _____ né(e) le : _____ département ☐☐ nationalité : _____
ma situation familiale - je suis : marié ☐ veuf ☐ divorcé ☐ depuis 19☐☐
vis maritalement ☐ célibataire ☐
J'ai ☐☐ enfants à charge

Mon conjoint nom : _____ prénoms : _____
nom de jeune fille : _____ né(e) le : _____ département ☐☐ nationalité : _____

J'habite adresse : _____
depuis le : _____ mon n° de téléphone : _____
Je suis locataire ☐ d'un appartement ☐ ancien ☐
propriétaire ☐ d'une maison ☐ ou neuf ☐
autres (précisez) : _____

Ma profession _____ mon employeur : _____
depuis le : _____ adresse : _____ n° de tél. : _____

Celle de mon conjoint _____ son employeur : _____
depuis le : _____ adresse : _____ n° de tél. : _____

Ma banque (ou c.c.p.) nom : _____
adresse : _____
numéro de compte : _____ ouvert depuis le : _____
possédez-vous une Carte Bleue ? ☐ OUI ☐ NON

Mon budget

| mes revenus | montant mensuel | mes dépenses | montant mensuel |
|---|---|---|---|
| mon salaire net | | mon loyer ou prêt immobilier | |
| celui de mon conjoint | | mes charges locatives | |
| autres revenus (A.F., retraite, pension...) | | total crédits en cours | |
| | | autres charges (nourrice, impôts...) | |
| total revenus | | total dépenses | |

Je certifie tous ces renseignements exacts et demande à recevoir une offre préalable de Carte Aurore.

Le : _____ Signature : _____

Article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978 dite loi "Informatique et Libertés". Les réponses à ce questionnaire nous sont obligatoires pour établir votre demande de crédit. Elles sont destinées au seul usage interne du Cetelem et des tiers autorisés mentionnés sur les déclarations faites à la Commission Nationale Informatique et Libertés. Un droit d'accès et de rectification vous est accordé en vous adressant à la Direction des Opérations de Cetelem : 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

IMPORTANT : Merci de joindre un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal

# PROGRAMME AUTOMNE 1987

# OPERATION CADEAUX*

## Cadeau PC 1512 Amstrad

**128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES**
**+ 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET**
**+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications**
**+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE**
**+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.**

**A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.**

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boites de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchis à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU.**

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de **la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum.** Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

## Cadeaux pour les PCW Amstrad

1. 1 rame papier
2. 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

## Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1. 1 manette de jeu
2. **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

## Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2. 1 rame papier
3. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

## Cadeaux pour les magnétoscopes

**En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :**

1. 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2. 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
3. 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

AMS 12/87

## Demandez notre CATALOGUE GRATUIT !

Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

**BON POUR UN CATALOGUE**

Nom .....

Société (facultatif) .....

Adresse .....

.....

.....

**(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)**




# LES AFFAIRES DE LA SAISON

**GENERAL vous fait gagner du temps ! Les prix qui suivent étant pratiquement incomparables, désormais, vous ne perdrez plus votre temps à comparer nos prix à ceux de nos confrères.**

| | |
|---|---|
| Platine Laserdisc MULTITECH CD600 | 999 F |
| Four micro ondes 12L DAEWO DMB 502 | 999 F |
| Radio double cassette CHAVI CR 3227 | 499 F |
| JUMBO YOKO 8 HP Radio double cassette équaliseur | 999 F |
| RADIALVA Double cassette 3 HP basse + 2 Tweeter + Radio | 999 F |
| Baladeur FM ISAM avec casque | 59 F |
| Baladeur Cassette avec casque | 69 F |
| Autoradio cassette auto-reverse, affichage tuner digital + horloge AUDIOLOGIC | 499 F |
| TV YOKO 36cm PAL/SECAM telecom. infrarouge | 2495 F |
| TV YOKO 51cm PAL/SECAM télécom. infrarouge | 3495 F |
| Mini TV 12cm multistandard YOKO piles/secteur 12V | 699 F |
| Micro ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 128+ | 990 F |
| Antenne intérieure amplifiée 32dB SPAZIO | 199 F |
| RADIO REVEIL affichage LED | 99 F |
| Radio cassette stéréo RADIALVA PRESTIGE | 399 F |
| 2 ENCEINTES amplifiées CHAVI pour baladeur | 99 F |
| Casque baladeur CHAVI | 9 F |
| Chaine HIFI avec Laserdisc, double cassette, ampli, tuner, tourne disque, 2 enceintes MULTITECH | 3490 F |
| Autoradio cassette stéréo extractible CHAVI | 360 F |
| Paire de HP voiture en boitier CS 809 AUDIOSONIC | 99 F |
| TV DAEWO 36cm PAL/SECAM DMR 412 ME | 1999 F |
| TV DAEWO 36cm PAL/SECAM télécom. infrarouge 412 VR | 2999 F |
| Jeu d'échecs électronique CHESSMAN I | 299 F |
| Lecteur laserdisc portable avec casque | 1899 F |
| Magnétoscope VHS SECAM MULTITECH 086 avec télécommande | 3490 F |
| Magnétoscope VHS PAL/SECAM MULTITECH 090 avec télécommande | 4595 F |

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

# Ordinateur familial
# Amstrad CPC 464

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

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

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

**CADEAU**
**1 MANETTE DE JEU**
**50 JEUX CADEAUX**
voir page
Opération Cadeaux
**1 GARANTIE 2 ANS**
pièces et main d'œuvre
**PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET**

**AMSTRAD CPC 464**
**l'ordinateur familial de pointe**

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

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

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

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

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

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

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

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

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont 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, ou il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

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

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

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

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

---

# Ordinateur personnel
# Amstrad CPC 6128

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

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

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

**CADEAU**
**1 MANETTE DE JEU**
**50 JEUX CADEAUX**
voir page
Opération Cadeaux
**1 GARANTIE 2 ANS**
pièces et main d'œuvre
**PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET**

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

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur 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 compétitif que vous ne le pensez.

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

GENERAL

# Amstrad PCW 8256

**ordinateur personnel traitement de texte**

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (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.

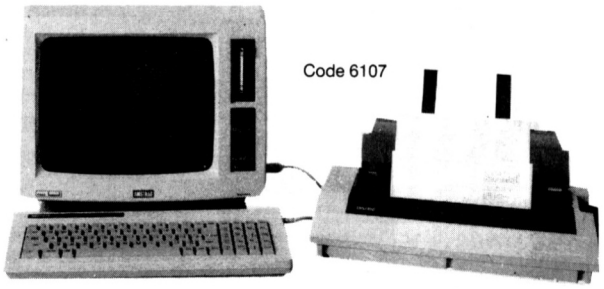
**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:**

**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 + .

**Imprimante.**
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
**3997 F HT**

**4741F**

A CREDIT CETELEM
**740F** au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

**REVOLUTIONNAIRE**

**Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 119F**

Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

# Amstrad PCW 8512

**l'outil idéal pour les décideurs**

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

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

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



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
**4997 F HT**

**5930F TTC**

A CREDIT CETELEM
**930F** au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

**CARACTERISTIQUES PRINCIPALES**

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

# LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

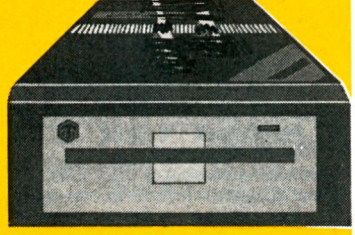
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez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

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195

**1799F**

A CREDIT CETELEM
**299F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



# Lecteurs Amstrad DD1/FD1

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

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



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

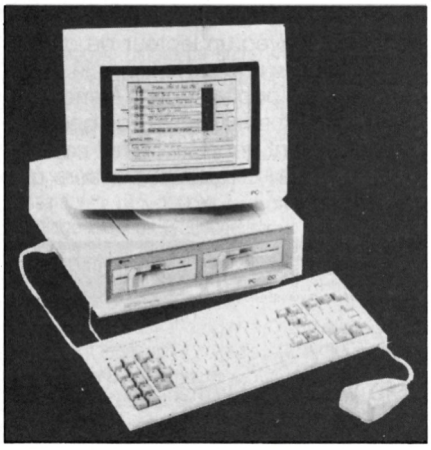
TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
**1990F**

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
**1590F**

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

**Département MICRO INFORMATIQUE**

# AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**5920 F**

**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**8170 F**

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**7450 F**

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

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**9700F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC
**10420 F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**12670 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**10662 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
**12916 F**

## CADEAU !

**Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko**

## COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

## G E M

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

## LOGICIELS

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

## LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

## VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

## LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

## PC 1512 VERSION GENERAL

| | |
|---|---|
| PC 1512 SD mono +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko | 6920F |
| PC 1512 SD couleur +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko | 9160F |
| PC 1512 SD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital | 9910F |
| PC 1512 SD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital | 12160F |
| PC 1512 DD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital | 11440F |
| PC 1512 DD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital | 13690F |

## CARACTERIQUES TECHNIQUES

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

## EXTENSIONS

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

## PRISES

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

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# GENERAL, c'est le PC sur mesure à prix budget

## CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

## ou L'AMSTRAD PC 1512 SUR MESURE

**NOTRE RECETTE :** vous prenez l'excellent PC 1512 SD simple drive et vous l'équipez d'abord avec un lecteur de disque supplémentaire (floppy 5"1/4 ou disque dur) de très bonne qualité. Ensuite, vous pouvez lui adjoindre une carte Hercule ou un moniteur EGA avec sa carte, ce qui augmente considérablement ses qualités graphiques. Vous n'oubliez pas d'étendre sa mémoire à 640 Ko. Vous obtenez alors de multiples configurations très performantes et parfaitement adaptées à vos besoins. Pour ne rien vous cacher, vous vous appercevrez que la tarification de ces versions est pratiquement imbattable, fait courant chez GENERAL. Tous les appareils personnalisés GENERAL sont livrés montés, contrôlés et réglés, ce qui vous assure une garantie de bon fonctionnement au déballage.

### PC 1512 VERSION 1

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**6899FTTC**

### PC 1512 VERSION 2

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**8999FTTC**

### PC 1512 VERSION 3

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ 1 carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**8399FTTC**

### PC 1512 VERSION 4

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**12799FTTC**

### PC 1512 VERSION 5

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**8899FTTC**

### PC 1512 VERSION 6

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**10999FTTC**

### PC 1512 VERSION 7

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**9999FTTC**

### PC 1512 VERSION 8

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**11999FTTC**

### PC 1512 VERSION 9

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ Carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**10499FTTC**

### PC 1512 VERSION 10

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX 22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

**14999FTTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# DPT INFORMATIQUE

## AMSTRAD PC 1640 HD 20 COULEUR EGA

### 1 DRIVE 360 Ko + 1 DISQUE DUR 20 Mo



La machine, prête à l'emploi, avec la souris et les logiciels fournis :

**13390F HT**

soit **15880F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

**CADEAU**
**GESTION DE FICHIERS**
**SUPERBASE valeur : 1174 F. TTC.**

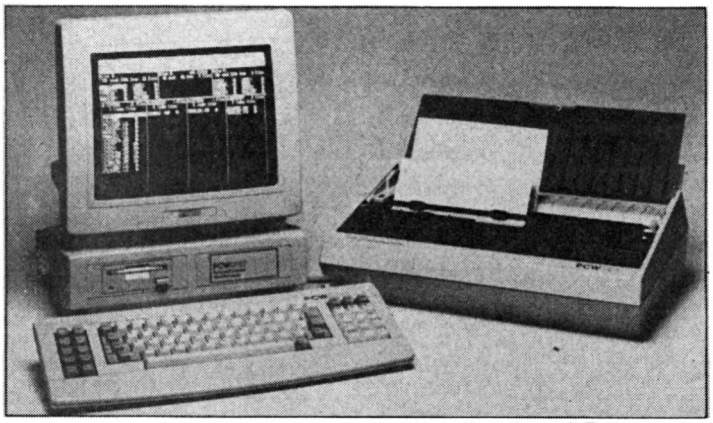
**GARANTIE 2 ANS**

La principale différence entre le PC 1512 et le PC 1640 est la carte EGA haute définition couleur intégrée à ce dernier, ainsi que le moniteur couleur haute résolution fourni avec. Les autres différences : un ventilateur est utilisé dans le moniteur. Ce dernier est notamment plus lourd que celui du PC 1512. Ses côtes sont : 10,5 pouces x 7,5 pouces x 13 pouces en diagonale, soit pratiquement un écran de 36 cm. Le moniteur se connecte sur l'unité centrale via une prise normalisée IBM 9 broches. Il est ainsi possible de changer de moniteur bien qu'il faille, dans ce cas, prévoir une alimentation externe. Le clavier est rigoureusement identique à celui du PC 1512. Le moniteur est de type EGA compatible CGA. La résolution EGA est de 640x350 et la résolution CGA de 640x200. Vous pouvez obtenir 16 couleurs à partir d'une palette de 64 couleurs. La carte mère contient une RAM vidéo de 256K pour gérer la carte EGA. La compatibilité HERCULES est également intégrée sur la carte mère et pourra offrir avec un moniteur monochrome une résolution graphique en 2 couleurs de 720x350. Le processeur EGA est fourni par la firme américaine PARADISE, qui a été rachetée par WESTERN DIGITAL, le célèbre constructeur de cartes controleurs pour disques durs. Le logiciel pour changer les modes écran est fourni sous la forme d'un petit utilitaire sous MS/DOS appelé "DISPLAY". On frappe DISPLAY CGA, DISPLAY EGA ou DISPLAY HERC et le mode écran s'affiche en modifiant la synchro du moniteur. Quand on tape DISPLAY HERC avec un écran couleur, on n'obtient rien sur l'écran. La qualité d'affichage EGA constitue un énorme progrès par rapport au mode CGA IBM. EGAPAINT, édité par RIX, fonctionne parfaitement sur le 1640 et une représentation sur 43 lignes est aisément réalisée ce qui est une des caractéristiques EGA. Le DOS du 1640 permet un scrolling sur les 43 lignes alors que bien souvent, certaines cartes EGA ne permettent un scrolling que sur 25 lignes. Le mode CGA transforme le PC 1640 en 1512 sans aucune différence. Une autre différence avec le PC 1512 est que désormais un interrupteur permet de déconnecter la partie carte graphique de la carte mère, ce qui permet d'utiliser sur les slots d'extension d'autres cartes graphiques au choix. Les logiciels fournis avec le PC 1640 sont les mêmes que sur le PC 1512 : DOS 3.2, GEM 2.0 et BASIC LOCOMOTIVE 2, avec en plus un utilitaire de programmation appelé LINK et des utilitaires de gestion du disque dur.

Le PC 1640 est fourni avec 640 Ko RAM d'origine. Malgré le disque dur, il reste sur le 1640 trois slots d'extension disponibles car la carte controleur du HD 20 est fixée sur un 4e slot prévu pour une carte courte. La documentation de près de 500 pages est toujours aussi complète avec, en plus, deux nouveaux chapitres consacrés au graphisme EGA.

Le PC 1640 constitue le sommet de la gamme AMSTRAD et représente, comme toujours, un excellent achat sur le plan du rapport prix/performance.

## AMSTRAD PCW 9512



La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :

**5490F HT**

soit **6510F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

**CADEAUX :**
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
**GARANTIE 2 ANS**

La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.

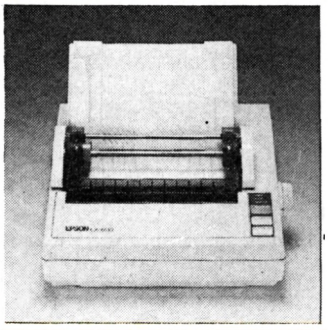
Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus profesionnelle et plus exigeante

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# IMPRIMANTES EPSON

EPSON est considéré par les professionnels comme le nec plus ultra en matière d'imprimante sur le plan de la qualité et de la longévité. Légèrement plus chères que leurs concurrentes en apparence, elles constituent en réalité un très bon investissement. Une imprimante EPSON ne se démode pas et conserve toujours une excellente valeur à la revente, ce qui est le gage d'un investissement sérieux et intelligent.

## LX 800



LX 800 : 2525F HT
**2995F TTC**

### Caractéristiques

**Méthode d'impression**
Matricielle à impact

**Vitesse**
- 180 cps (épreuve élite)
- 150 cps (épreuve pica)
- 30 cps (courrier élite)
- 25 cps (courrier pica)

**Sens d'impression**
Bidirectionnel optimisé en texte

**Avance ligne**
1/6" ou programmable (minimum 1/216")

**Saut de page**
Programmable de 0 à 255 lignes

**Tabulations horizontales**
32 programmables

**Tabulations verticales**
8 canaux VFU programmables de 16 positions

**Nombre d'aiguilles**
9

### Matrice d'impression

**Structure**
- 9×9 : épreuve pica
- 11×18 : courrier pica

**Dimension**
2.1×3.1 mm

### Jeux de caractères

- Table ASCII, IBM
- 96 caractères ASCII standard
- 13 jeux de caractères internationaux
- 6 caractères programmables (de 58 à 63)
- 2 qualités courrier : Roman et Sans Serif

### Densités d'impression

**Nombre de caractères par ligne**
- Pica normal : 80
- Pica élargi : 40
- Pica condensé : 137
- Elite normal : 96
- Elite condensé : 160

**Nombre de caractères par pouce**
- Pica normal : 10
- Pica élargi : 5
- Pica condensé : 17
- Elite normal : 12
- Elite condensé : 20

### Papier

**Paravent**
Largeur : 102 à 254 mm

**Feuilles séparées**
Largeur : 182 à 216 mm

**Rouleau**
216 ±3

**Epaisseur maxi**
0.25 (1+2 copies)

En option, la LX 800 peut recevoir soit un bac feuille à feuille (1 bac), soit un support rouleau. Le tracteur est livré en standard.

### Interfaces

**Standard**
Parallèle 8 bits type Centronics

**Options**
- RS 232 C
- IEEE 488
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34/36/38
- Coax émulation 3287, 4214

**Mémoire tampon**
- Standard : 3 Ko
- Option : 32, 64, 128

### Rubans

**Epson**
Type 8750 monochrome (compatible MX, RX, FX 80 colonnes)

### Fiabilité

**MCBF**
$3 \times 10^6$ lignes

**Tête**
$100 \times 10^6$ caractères (épreuve)

**Ruban**
$3 \times 10^6$ caractères (épreuve)

(1 caractère en mode épreuve se compose de 14 points en moyenne)

### Fonctions spéciales

**Du clavier**
- Choix d'écritures en qualité courrier ou épreuve
- Choix de la police en qualité courrier
- Chargement automatique d'une feuille

**Du capot anti-poussière**
Permet de découper les feuilles en utilisation avec le support rouleau papier (réf. 8310)

### Conditions d'utilisation

**Température ambiante**
De 5 °C à 35 °C

**Humidité relative**
De 10 à 80 %

### Alimentation électrique

**Tension**
220 volts ± 10 %

**Fréquence**
49,5 - 60,5 Hz

**Consommation**
120 Va

### Dimensions

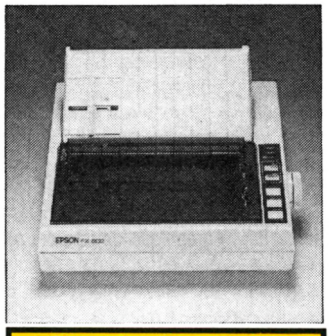
**Largeur**
485 mm

**Hauteur**
103 mm

**Profondeur**
302 mm

**Poids**
6 kg

## FX800/FX1000



FX 800 : 4207,91F HT
**4990F TTC**

### Caractéristiques

**Méthode d'impression**
Matricielle à impact

**Vitesse**
- 240 cps (épreuve élite)
- 200 cps (épreuve pica)
- 48 cps (courrier élite)
- 40 cps (courrier pica)

**Sens d'impression**
Bidirectionnel optimisé en mode texte

**Avance ligne**
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

**Nombre d'aiguilles**
9

### Matrice d'impression

**Structure**
- 9×9 (pica), qualité épreuve
- 18×20 (pica), qualité courrier

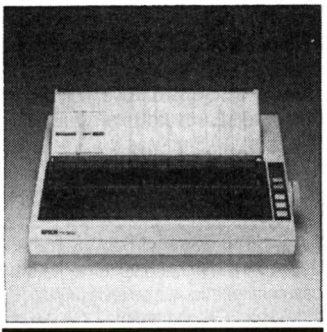
**Dimensions**
2.1×3.1 mm (pica)

### Jeux de caractères

- 13 jeux de caractères internationaux
- 96 caractères ASCII standard
- 256 caractères programmables
- Tables ASCII, IBM en standard
- 2 polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

### Compatibilité double

- ESC/P étendu
- IBM Proprinter



FX 1000 : 5050F HT
**5990F TTC**

### Densités d'impression

| Caractères par ligne | FX 800 | FX 1000 |
|---|---|---|
| - Pica normal | 80 | 136 |
| - Pica élargi | 40 | 68 |
| - Pica condensé | 137 | 233 |
| - Elite normal | 96 | 163 |
| - Elite condensé | 160 | 272 |

| Caractères par pouce | FX 800 / FX 1000 |
|---|---|
| - Pica normal | 10 |
| - Pica élargi | 5 |
| - Pica condensé | 17.1 |
| - Elite normal | 12 |
| - Elite condensé | 20 |

### Papier

| Paravent | FX 800 | FX 1000 |
|---|---|---|
| - Largeur (mm) : | 101-254 | 101-406.4 |
| - Alimentation standard : tracteur réglable | | |

| Feuilles séparées | FX 800 | FX 1000 |
|---|---|---|
| - Largeur (mm) : | 182-218 | 182-366 |
| - Alimentation standard : friction | | |
| - Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; FX 800 : réf. 8347 ; FX 1000 : réf. 8348 | | |

| Rouleau (friction) | FX 800 | FX 1000 |
|---|---|---|
| - Largeur (mm) : | 216 ±3 | non disponible |

**Nombre de copies**
3 dont l'original

**Epaisseur papier**
0,25 mm maxi

### Interfaces

**Standard**
- Parallèle 8 bits type Centronics

**Options**
- IEEE 488
- RS 232 C avec boucle de courant
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34, 36, 38
- Coax émulation 3287, 4214

**Mémoire tampon**
- Standard : 8 Ko
- Options : de 32 à 128 Ko

### Rubans

- Epson : réf. 8750, cartouche jetable pour FX 800
- Epson : réf. 8755.M, rechargeable pour FX 1000
- Epson : réf. 8755, cartouche jetable pour FX 1000

### Fiabilité

**MCBF**
$5 \times 10^6$ lignes (en dehors de la tête)

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# IMPRIMANTES EPSON

**Tête**
100×10⁶ caractères (14 points par caractère)

**Ruban**
3×10⁶ caractères (14 points par caractère)

## Conditions d'utilisation

**Température ambiante**
De 5 °C à 35 °C

**Humidité relative**
De 10 à 80 % sans condensation

## Alimentation électrique

**Tension**
220 volts ± 10 %

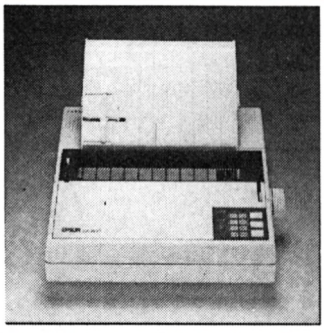
**Fréquence**
49,5 à 60,5 Hz

**Consommation**
120 VA

## Dimensions

| | FX 800 | FX 1000 |
|---|---|---|
| **Largeur** (avec bouton entraînement papier) | 419 mm | 542 mm |
| **Hauteur** | | |
| – Sans tracteur | 90 mm | 90 mm |
| – Avec tracteur | 141 mm | 141 mm |
| **Profondeur** | 334 mm | 340 mm |
| **Poids** (avec tracteur) | 7,7 kg | 10,1 kg |

## EX800/EX1000



EX 800 : 5126F HT
**6080F TTC**

## Caractéristiques

**Méthode d'impression**
Matricielle à impact

**Vitesse**
– 300 cps (épreuve élite)
– 250 cps (épreuve pica)
– 50 cps (courrier pica)

**Sens d'impression**
Bidirectionnel optimisé à la fois en mode texte et en mode image

**Avance ligne**
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

**Nombre d'aiguilles**
9

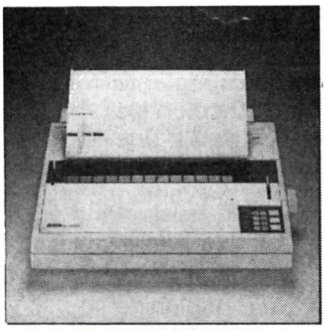
## Matrice d'impression

**Structure**
– 9×9 (pica), qualité épreuve
– 18×18 (pica), qualité courrier

**Dimensions**
2.1×3.1 mm (pica)

## Jeux de caractères

– 13 jeux de caractères internationaux
– 96 caractères ASCII standard
– 256 caractères programmables en qualité épreuve et qualité courrier
– Table ASCII, IBM en standard



EX 1000 : 6355F HT
**7550F TTC**

– Polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

## Compatibilité double

– ESC/P étendu
– IBM Proprinter

## Densités d'impression

| Caractères par ligne | EX 800 | EX 1000 |
|---|---|---|
| – Pica normal | 80 | 136 |
| – Pica élargi | 40 | 68 |
| – Pica condensé | 137 | 231 |
| – Elite normal | 96 | 163 |
| – Elite condensé | 160 | 272 |

| Caractères par pouce | EX 800 / EX 1000 |
|---|---|
| – Pica normal | 10 |
| – Pica élargi | 5 |
| – Pica condensé | 17.1 |
| – Elite normal | 12 |
| – Elite condensé | 20 |

## Papier

| Paravent | EX 800 | EX 1000 |
|---|---|---|
| – Largeur (mm) : | 101-254 | 101-406 |

– Alimentation standard : tracteur réglable, bi-directionnel (marche avant / marche arrière)

| Feuilles séparées | EX 800 | EX 1000 |
|---|---|---|
| – Largeur (mm) : | 182-218 | 182-363 |

– Alimentation standard : friction
– Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; 1 bac EX 800 : réf. 8342 ;
1 bac EX 1000 : réf. 8343 ;
2 bacs EX 1000 : réf. 8346

| Rouleau | EX 800 | EX 1000 |
|---|---|---|
| – Largeur (mm) : | 216 | non disponible |

– Support rouleaux, réf. 8310

**Nombre de copies**
3 dont l'original

**Epaisseur papier**
0,16 mm maxi

## Interfaces

**Standard**
– Parallèle 8 bits type Centronics
– RS 232 X-ON / X-OFF,

**Options**
– IEEE 488
– RS 232 C avec boucle de courant
– Twinax pour systèmes 34/36/38
– Coax émulation 3287, 4214

**Mémoire tampon**
Standard : 8 Ko, extensible à 32, 64 et 128 Ko

## Rubans

– Epson : réf. 8763 (noir)
– Epson : réf. 8764 (4 couleurs)
– Type : cartouches jetables

## Kit option couleur
**Réf. 8391 P**
Installable par l'utilisateur

## Kit option scanner
**Réf. 8392**
Installable par l'utilisateur

## Fiabilité

**MCBF**
5×10⁶ lignes (en dehors de la tête)

**Tête**
100×10⁶ caractères (14 points/caractère)

**Ruban**
– Noir : 3×10⁶ caractères
– Couleur : 2×10⁶ caractères noir
1×10⁶ caractères cyan
1×10⁶ caractères magenta
1×10⁶ caractères jaune

## Conditions d'utilisation

**Température ambiante**
De 5 °C à 35 °C

**Humidité relative**
De 10 à 80 % sans condensation

## Alimentation électrique

**Tension**
220/240 volts ± 10 %

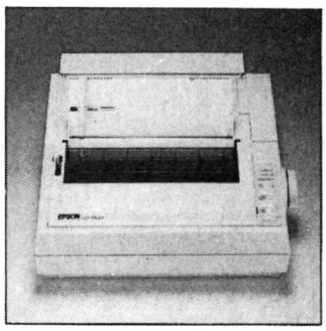
**Fréquence**
49,5 à 60,5 Hz

**Consommation**
120 VA maximum

## Dimensions

| | EX 800 | EX 1000 |
|---|---|---|
| **Largeur** (avec bouton entraînement papier) | 447 mm | 618 mm |
| **Hauteur** | 119 mm | 121 mm |
| **Profondeur** | 378 mm | 388 mm |
| **Poids** | 10 kg | 11,4 kg |

## LQ800/LQ1000



LQ 800 : 7130F HT
**8450F TTC**

## Caractéristiques

**Méthode d'impression**
Matricielle à impact

**Vitesse**
– 180 cps (épreuve pica)
– 72 cps (courrier élite)
– 60 cps (courrier pica)

**Sens d'impression**
Bidirectionnel optimisé en mode texte

**Avance ligne**
1/6" ou 1/8" programmable (minimum 1/180")

**Saut de page**
Programmable de 0 à 127 lignes

**Tabulations horizontales**
32 programmables

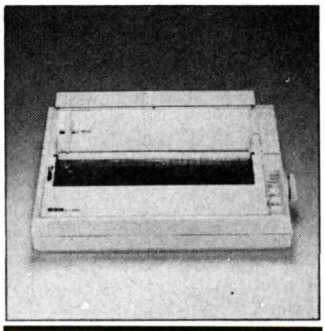
**Tabulations verticales**
8 canaux VFU programmables de 16 positions

**Nombre d'aiguilles**
24

## Matrice d'impression

**Structure**
– 9×23 (pica épreuve)
– 29×23 (pica courrier)

**Dimensions**
2.1×3.1 mm



LQ 1000 : 7990F HT
**9450F TTC**

## Jeux de caractères

– Table ASCII IBM
– 96 caractères ASCII standard
– 13 jeux de caractères internationaux
– 128 caractères programmables
– 5 qualités courrier en option par module

## Densités d'impression

| Caractères par ligne | LQ 800 | LQ 1000 |
|---|---|---|
| – Pica normal | 80 | 136 |
| – Pica élargi | 40 | 68 |
| – Pica condensé | 137 | 233 |
| – Elite normal | 96 | 163 |
| – Elite condensé | 160 | 272 |

| Caractères par pouce | LQ 800 / LQ 1000 |
|---|---|
| – Pica normal | 10 |
| – Pica élargi | 5 |
| – Pica condensé | 17 |
| – Elite normal | 12 |
| – Elite condensé | 20 |

**Options**
– RS 232 C avec X-ON/X-OFF et boucle de courant
– IEEE 488
– Videotex 16 ou 64 Ko
– Twinax pour systèmes 34, 36, 38
– Coax émulation 3287, 4214

**Mémoire tampon**
– Standard : 7 Ko
– Option : 32, 64 ou 128 Ko

## Papier

| | LQ 800 | LQ 1000 |
|---|---|---|
| **Paravent** | | |
| Largeur (mm) | 102-254 | 102-406 |
| **Feuilles séparées** | | |
| Largeur (mm) | 182-216 | 182-364 |
| **Rouleau** | | |
| Largeur (mm) | 216 ±3 | |

**Epaisseur maxi**
0.10 (1 + 1 copie)

En option, la LQ 800 et la LQ 1000 peuvent recevoir un bac feuille à feuille ou bien un tracteur tirant. Seule la LQ 800 peut recevoir un support rouleau papier

## Interfaces

**Standard**
– Parallèle : 8 bits type Centronics
– RS 232 C DIN 6 broches

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

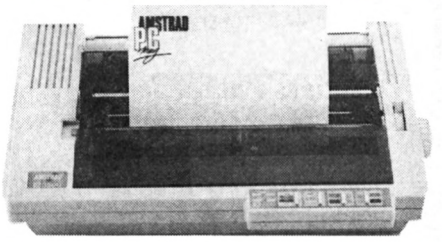
# DPT IMPRIMANTES

## OPTIONS EPSON

| | |
|---|---|
| 8304 Tracteur LX 80/LX 86/LX 90 | 296F TTC |
| 8301W Tracteur FX 80+/FX85 | 332F TTC |
| 7303 Tracteur LQ 800 | 509F TTC |
| 7304 Tracteur LQ 1000 | 628F TTC |
| 8303 Tracteur LQ 1500 | 687F TTC |
| 8305 Tracteur IX 800 | 260F TTC |
| 8302 Tracteur SQ 2000 | 723F TTC |
| 7305 Tracteur SQ 2500 | 818F TTC |
| 8307 Tracteur tirant EX 800 | 770F TTC |
| 8308 Tracteur tirant EX 1000/LQ 2500 | 818F TTC |
| 8338 Bac LX 80/LX 86/LX 90 | 948F TTC |
| 8331 Bac FX 80+/FX 85 | 2229F TTC |
| 8347 Simple bac FX 800/LQ 800 | 1779F TTC |
| 8348 Simple bac FX 1000/LQ 1000 | 2194F TTC |
| 8342 Simple bac EX 800 | 1790F TTC |
| 8343 Simple bac EX 1000/LQ 2500 | 2306F TTC |
| 8346 Double bac EX 1000/LQ 2500 | 4008F TTC |
| 8334 Simple bac LQ 1500 | 3712F TTC |
| 8344 Double bac LQ 1500 | 6700F TTC |
| 8335 Simple bac SQ 2000 | 3688F TTC |
| 8345 Double bac SQ 2000 | 6653F TTC |
| 7336 Double bac SQ 2500 | 4139F TTC |
| 8391 P Kit option couleur EX 800/EX 1000 | 735F TTC |
| 8391 E Kit option couleur LQ 2500 | 818F TTC |
| 8311 Support rouleau P80S/P80X | 142F TTC |
| 8312 Support rouleau LX80/LX86/LX90 | 332F TTC |
| 8310 Support rouleau FX85, LQ800, EX800, FX800, LX800 | 332F TTC |
| 7694 Module Diablo 630 (pour LQ800/1000) | 972F TTC |
| 7695 Module IBM 5152 (pour LQ800/1000) | 972F TTC |

## IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500

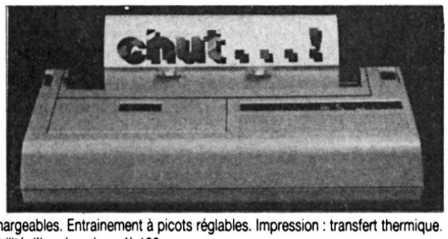
La LQ 3500 est une imprimante matricielle, 24 aiguilles, 80 colonnes (chariot court) qui vous assure une qualité courrier très proche d'une imprimante à marguerite. Sa rapidité, 160 CPS en listing et 54 CPS en NLQ (Near Letter Quality) lui donne une place intéressante pour une utilisation personnelle. Son originalité est son tableau de contrôle en façade à la façon des imprimantes "STAR". Il est certain que pouvoir commander un certain nombre de fonctions directement sur l'imprimante plutôt que de passer par un logiciel confère un meilleur confort d'utilisation.
Ces touches de façade permettent :
a) avance ligne ;
b) avance page ;
c) qualité listing ;
d) qualité courrier.
La sélection du mode courrier est signalé par deux bibs, un seul bib signalant le mode listing. L'entrainement se fait par friction ou tracteur. Un guide papier est fourni avec l'imprimante. Il permet, en position haute, l'introduction automatique d'une feuille de papier machine. Le buffer d'impression est de 7 Ko. Les différents caractères résidant dans le machine sont : pica, élite, condensé, double largeur avec toute options : indice, exposant, italique, gras, soulignement. L'interface parallèle est compatible EPSON et IBM, c'est-à-dire que vous pourrez tout aussi bien brancher un 464, un 6128, un PC 1512 ou un Atari. La configuration par défaut se fait à l'arrière de la machine au moyen de micro microswitchs facilement accessible.



**3990 F**
paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (CETELEM)

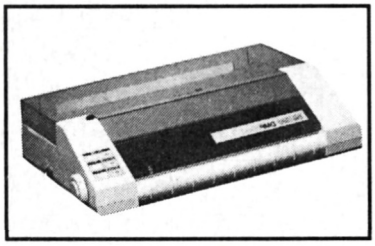
## IMPRIMANTE OKIMATE 20

**OKIMATE 20 + INTERFACE PC + LOGICIEL DE RECOPIE D'ECRAN COULEUR CSP + CABLE PC + 1 RUBAN COULEUR + 1 RUBAN N/B**
**2995F**




**IMPRIMANTE 4 COULEURS :** adaptable aux ordinateurs PC et compatibles, la nouvelle imprimante OKIMATE vous offre l'esthétique, le confort du silence, les performances techniques et la performance prix.
**CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :** qualité listing à 80 CPS. Qualité courrier à 40 CPS. Graphiques (144x144 points/pouce). Tabulations verticales et horizontales. Caractères élargis. 10 polices de caractères nationaux. Mémoire tampon de 4Ko. Tête d'impression enfichable. Jeu de caractères téléchargeables. Entrainement à picots réglables. Impression : transfert thermique. Largeur de papier de 254mm pour alimentation continue ou feuille à feuille. Possibilité d'imprimer jusqu'à 100 nuances.

## Imprimante AMSTRAD DMP 3160



TARIF GENERAL
**IMPRIMANTE DMP 3000 PC**
**2290F**
A CREDIT CETELEM
**490 F** au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

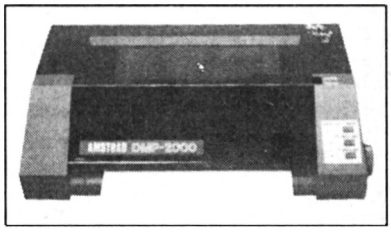
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Système d'impression :** impact matrices
**Vitesse :** caractère normal 160 CPS
double caractère 52 CPS
**Dim. caractères (normal) :** 2,1x2,55mm
**Styles et dimensions possibles :** Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
**Papier :** feuille à feuille ou rouleau.
**Entrainement :** traction et friction.
**Nombre de copies :** 2 (papier autocopiant).
**Interface :** parallèle Centronics.
**Alimentation :** 220/240V.
**Dimensions (LxHxP) :** 400x250x100mm.
**Poids :** 4,2 kg.

## Imprimante Amstrad DMP 2160

**TARIF GENERAL**
**1690F**
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



**DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE**
**La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux 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 résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 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 2160 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 fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

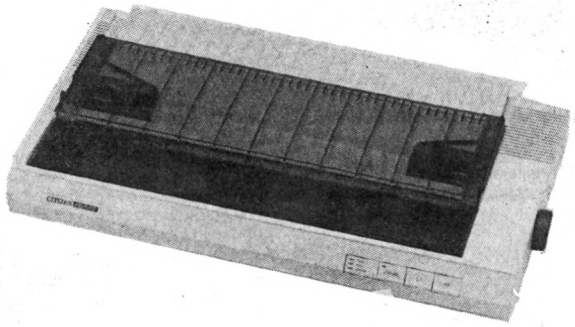
# Dpt IMPRIMANTES

## IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

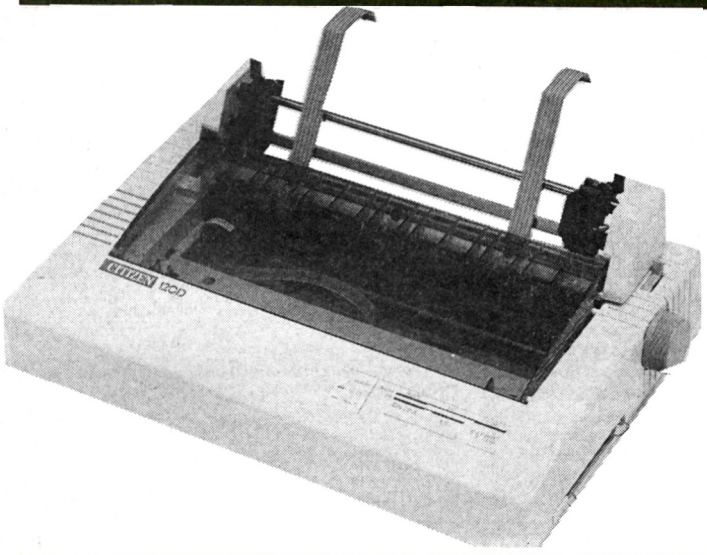
***Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.***

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

TARIF GENERAL
**IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E**
**3995F**
A CREDIT CETELEM
**595 F** au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F



## IMPRIMANTE CITIZEN 120D



***L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.***

TARIF GENERAL
**IMPRIMANTE CITIZEN 120 D**
**1799F**
A CREDIT CETELEM
**199F** au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

*Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.*

## IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

### LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

**3895F**

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**



GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# IMPRIMANTES STAR

# IMPRIMANTE STAR NL-10

Les performances techniques offertes par l'imprimante **STAR NL-10** à l'utilisateur d'un micro-ordinateur sont éloquentes : deux vitesses d'impression, impression proche qualité courrier, introduction semi-automatique de feuilles individuelles, possibilité de définir des caractères particuliers et beaucoup d'autres choses. Cependant ce qui la caractérise le plus, c'est sa flexibilité d'utilisation. Grâce au principe de la cartouche d'interface, l'imprimante se raccorde à la plupart des micro-ordinateurs commercialisés, et ceci sans changement important du logiciel et sans introduction de caractères de contrôle supplémentaire. L'imprimante NL-10 est vraiment une superstar.

L'imprimante NL-10 avec ses performances se situe, dans sa catégorie de prix, parmi le peloton de tête. Elle réunit tous les avantages que l'on attend aujourd'hui d'une imprimante professionnelle. C'est un produit techniquement confirmé et conforme au standard de qualité qui fait la renommée des imprimantes **STAR**. La tête d'impression, par exemple, possède une durée de vie bien supérieure aux imprimantes comparables. Justement, c'est avec la tête d'impression que **STAR** montre ce qu'on entend par précision : des aiguilles parfaitement calibrées qui mettent les points sur le papier. Le point est plus gros, ce qui se traduit par un graphisme continu du caractère. En qualité courrier cet effet est renforcé en décalant légèrement les points lors du deuxième passage. Le résultat : une qualité d'impression se confondant avec l'écriture d'une machine à écrire ou d'une imprimante à roue d'impression.

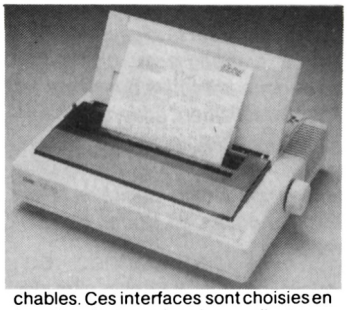
**Deux vitesses d'impression : pour l'écriture courante (listing) et pour la qualité courrier.**

L'imprimante NL-10 édite des programmes complets, des notes internes, des statistiques à la vitesse de 120 caractères par seconde. En qualité courrier (NLQ = Near Letter Quality), la vitesse est de 30 caractères par seconde pour une définition du caractère de 18 x 23 points. Si vous le désirez, vous pouvez imprimer cela en italique (selon le modèle de cartouche d'interface).

Il est bien entendu que l'imprimante NL-10 réalise aussi des graphiques, des diagrammes et des dessins techniques. La résolution en mode graphique dépend de la cartouche d'interface utilisée.

**Cartouches d'interface : la compatibilité en un tour de main.**

L'imprimante NL-10 ne possède pas d'interface intégrée fixe. Elle dispose d'un jeu de cartouches d'interface enfichables. Ces interfaces sont choisies en fonction du type de micro-ordinateurs auquel l'imprimante doit être raccordée. Chaque cartouche d'interface possède le système complet d'exploitation avec les jeux de caractères et les codes de contrôle. Jamais la compatibilité n'a été rendue aussi simple. L'imprimante forme un tout avec le micro-ordinateur. Vous économiserez beaucoup de temps de programmation.



L'imprimante NL-10 se raccorde pratiquement à tous les micro-ordinateurs actuellement commercialisés. Même si dans votre société, le service A dispose d'un micro-ordinateur différent du service B, il suffit de changer la cartouche d'interface pour être compatible.

avec cartouche interface parallèle Atari ST, Amstrad CPC, Amstrad PC PC compatibles

**2695F TTC**

BAC FEUILLE A FEUILLE : 890F TTC

Les problèmes de communication sont inconnus avec l'imprimante NL-10. Le raccordement à un micro-ordinateur familial ne pose aucune difficulté ; vous trouverez la cartouche d'interface adaptée.

Actuellement les cartouches d'interface parallèle, IBM et COMMODORE sont disponibles. NL-10 est la partenaire idéale pour votre micro-ordinateur. L'imprimante NL-10 comprend, bien sûr, les codes de contrôle EPSON.

**Papier continu ou feuille à feuille ?**

Pas de soucis, l'imprimante NL-10 est conçue pour imprimer des feuilles individuelles et du papier continu. Ce qui la caractérise, c'est l'introduction semi-automatique de feuilles individuelles avec laquelle il est également possible d'insérer le papier continu. En option, l'imprimante NL-10 peut être équipée d'un introducteur automatique feuille à feuille à un bac.

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

| | Cartouche d'interface parallèle | Cartouche d'interface IBM | Cartouche d'interface Commodore |
|---|---|---|---|
| **Mécanisme d'impression** | | | |
| Procédé d'impression : | imprimante matricielle à aiguilles | | |
| Tête d'impression : | à 9 aiguilles | | |
| Diamètre des aiguilles : | env. 0,3 mm | | |
| Vitesse d'impression : | 120 caractères/seconde en mode listing<br>30 caractères/seconde en NLQ | | |
| Sens d'impression : | bidirectionnel, optimisé en mode listing<br>unidirectionnel en mode NLQ et graphique | | |
| Interligne : | 1/6, 1/8, 7/72, n/72, n/216 de pouce | | |
| Mémoire-tampon (entrée) : | 5K-octets minimum | 5K-octets minimum | 1 ligne |
| **Jeux de caractères/Nombre de caractères** | | | |
| Caractères ASCII : | 4 de 96 | 2 de 96 | 3 de 96 |
| Caractères internationaux : | 11 | 11 | 11 |
| Impression proportionnelle : | oui | oui | oui |
| Caractères redéfinissables : | 96 | 96 | 96 |
| Mode graphique (Commodore) : | – | – | 2 de 192 |
| Mode Business (Commodore) : | – | – | 2 de 192 |
| Caractères spéciaux IBM : | – | 81 | – |
| Caractères graphiques IBM : | – | 52 | – |
| Sélection du jeu de caractères internationaux : | par logiciel, 8 directement par micro-interrupteurs | | |
| **Caractères par ligne/par pouce** | | | |
| Pica : | 80/10 | | |
| Pica comprimé : | 136/17 | | |
| Pica élargi : | 40/5 | | |
| Pica comprimé élargi : | 68/8,5 | | |
| Elite : | 96/12 | | |
| Elite comprimé : | 160/20 | 160/20 | – |
| Elite élargi : | 48/6 | | |
| Elite comprimé élargi : | 80/10 | 80/10 | – |
| **Graphisme du caractère** | | | |
| Mode listing (listing) : | 9 x 11 | | |
| Mode qualité courrier (NLQ) : | 18 x 23 | | |
| Impression proportionnelle : | 9 x n | | |
| Graphique IBM : | – | 12 x 6 | – |
| Mode graphique (points/pouce) : | – | – | 7 x 60 |
| | – | – | 7 x 120 |
| | 8 x 60 | 8 x 60 | 8 x 60 |
| | 8 x 72 | 8 x 72 | – |
| | 8 x 80 | 8 x 80 | – |
| | 8 x 90 | 8 x 90 | – |
| | 8 x 120 | 8 x 120 | 8 x 120 |
| | 8 x 120 grande vitesse | 8 x 120 grande vitesse | 8 x 120 grande vitesse |
| | 8 x 240 | 8 x 240 | 8 x 240 |
| | 9 x 60 | 9 x 60 | – |

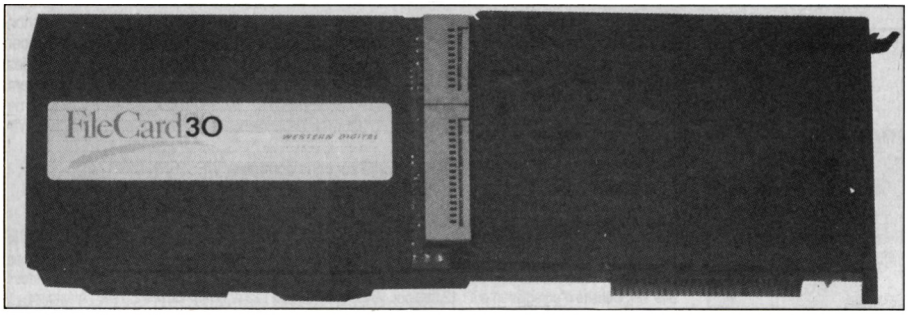
| | |
|---|---|
| **Mise en page** | |
| Saut de ligne : | programmable jusqu'à 255 lignes |
| Tabulation horizontale : | 40 positions / 40 positions / 40 positions |
| Tabulation verticale : | 16 positions / 16 positions / 20 positions |
| **Papier** | |
| Vitesse de l'avance-papier : | 16 lignes/seconde |
| Entraînement du papier : | par friction, par traction (picots), introduction semi-automatique de feuilles individuelles |
| Largeur du papier : | en continu de 10 à 25 cm<br>en feuille de 14 à 21 cm |
| **Ruban-encreur** | |
| Couleur : | noire |
| Type : | cassette-encreuse |
| Durée de vie : | environ 3 millions de caractères |
| **Interfaces** | |
| | Module enfichable. L'imprimante est pilotée par la cartouche d'interface avec les jeux de caractères, les codes de contrôle, etc.<br>Centronics compatible avec Epson / Centronics compatible avec IBM-PC, imprimante graphique IBM / Commodore compatible à l'imprimante ASCII MPS 803 |
| **Tableau de touches** | |
| | Sur action des touches, choix de très nombreuses fonctions |
| **Alimentation** | |
| Tension : | 220 V, 50/60 Hz |
| **Appareil** | |
| Dimensions (l x p x h) : | 400 x 336 x 104 mm |
| Poids : | environ 6,6 kg |
| Niveau sonore pendant l'impression : | 58,7 dB selon DIN 45 635, § 19 |
| **Option** | |
| Introducteur automatique feuille à feuille : | à 1 bac |
| Interfaces : | parallèle, IBM, Commodore |
| **Particularités** | |
| | cartouches d'interface (parallèle, IBM, Commodore) |
| | introduction semi-automatique de feuilles individuelles |
| | impression en double et quadruple hauteur et largeur |
| | impression listing (normal) et qualité courrier |
| | fonction hex dump |
| | auto-test |
| | tableau de touches |
| | micro-interrupteurs facilement accessibles, soulignage continu, impression caractères gras |
| | caractères élargis, italique... |
| | caractères redéfinissables |

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

# FILECARD 30 MO

## Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL




**LA CARTE PRETE A L'EMPLOI**

**3990F TTC**

**3364,24F HT**

Paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (Cetelem)

### *LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL*

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

#### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

**FONCTIONNEMENT :** Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

**TAUX D'ERREURS :** Aléatoires : 1 pour $10^{10}$ bits lus - Permanentes : 1 pour $10^{10}$ bits lus - Recherche des pistes : 1 pour $10^{6}$ accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

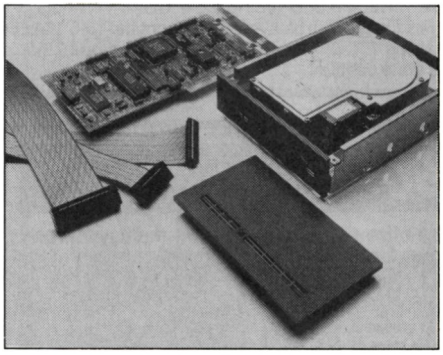
**CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES :** Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

**ENVIRONNEMENT :** Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

#### MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

# KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



**2995F TTC**

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

#### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Compatibilité :** PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'errreurs : aléatoires, 1 pour $10^{10}$ bits lus ; permanentes, 1 pour $10^{12}$ bits lus ; recherche des pistes, 1 pour $10^{6}$. Fiabilité (MTBF) :10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnemen : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

#### MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :
- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte controleur Western Digital
- 2 cables pour relier le controleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autoblocantes pour fixer la platine de montage au chassis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

A) Ouvrir le PC 1512
Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale
Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension
Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension destiné à recevoir la carte controleur du disque
Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préablablement oté les caches des vis
Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte controleur
Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage
Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale
Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine
Fixer la platine de montage sur le chassis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du controleur qui va au disque dur
Placer la carte controleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gênent pas et refermez le couvercle.

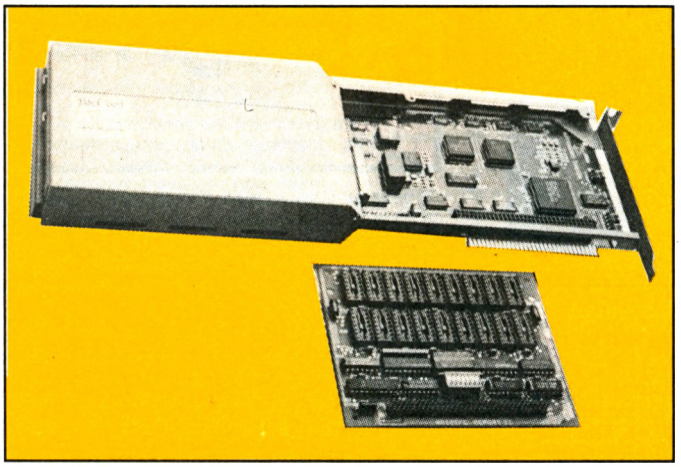
C) Installation du soft
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formatter le disque dur puis faites tourner les utilitaires FDisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

## FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

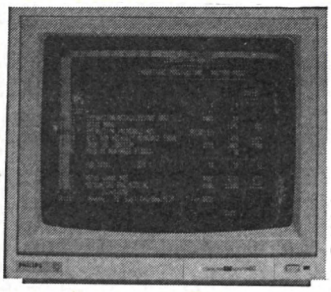
**CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES**

**Compatibilité :** Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour $10^{10}$ bits lus. Permanentes : 1 pour $10^{12}$ bits lus. Recherche des pistes : 1 pour $10^{6}$. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi
**2790F TTC**
Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

# les moniteurs PC et leurs cartes

## PHILIPS 7513 / 7523



**Idéal pour tous types de PC tels que SANYO 16 et 17+**

moniteur 12" (diagonale 31cm)
monochrome
phosphore vert PS39 = 7513
ambre H8 = 7523

Haute résolution : signal d'entrée 18KHz. Bande passante vidéo : 18 MHz à +/−3dB (compatible Hercule). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage horizontal : 18,432 KHz, vertical : 50Hz. Prise : normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 30W. Dimensions : 329x276x370 mm. Poids : 7,5 kg. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

**990F TTC**

## TATUNG TM 01

**Idéal pour tous types de PC et compatible tels que SANYO 16+ et 17+**

moniteur couleur 14"
(diagonale 36cm)
moyenne résolution

**1990F TTC**

Bande passante vidéo : 12 MHz à +3dB (compatible CGA). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage : horizontale 15,6 KHz, verticale 50Hz. Prise normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 75W. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

## EIZO EGA 8042/8042H/8042S

**Moniteur couleur japonais haute résolution**

EIZO est au moniteur ce qu'EPSON est à l'imprimante. Du reste, les PC EGA EPSON sont équipés d'origine avec un moniteur EIZO, ce qui veut tout dire.

2 fréquences de balayage horizontal : 22 KHz et 15,75 KHz. Dimension : 14", 245x178mm, diagonale 36cm. Angle de déflection : 90°. Dot Pitch (CRT) (espacement entre deux points de l'écran) 8042S : 0,28mm ; 8042H : 0,31mm ; 8042 : 0,39mm. Fréquence de balayage vertical : 60Hz. Amplificateur vidéo, temps de montée/temps de descente : 20NS. Palette couleurs : 64 couleurs en 22KHz, 16 couleurs en 15,75KHz. Résolution : 640x350 en 22KHz, 640x200 en 15,75KHz. Format d'affichage : 2000 caractères (80x25). Matrice de caractère : 8x14 en 22KHz, 8x8 en 15,75KHz. Alimentation : 220V/50Hz. Consommation 8042S : 75W ; 8042/8042H : 70W. Poids : 13kg. Dimensions hors-tout : 460x490x435mm.

| | |
|---|---|
| EIZO 8042 | **4995F TTC** |
| EIZO 8042H | **5395F TTC** |
| EIZO 8042S | **5595F TTC** |

## EIZO 8060 MULTISYNCHRONE EGA

**certainement la meilleure offre du marché pour un multisynchrone**

Le moniteur 8060 dispose d'une fréquence horizontale auto ajustable de 15,5 à 35KHz. Son CRT est de 0,28 et il est compatible PGA. Le tube spécial Flexiscan permet à l'utilisateur de bénéficier de l'évolution récente dans la technologie des cartes graphiques qui permet à tout utilisateur de changer les polices, la fenêtre de visualisation et même la fréquence de balayage. Résolution recommandée : 820x620. Largeur de bande vidéo : 30MHz Dimensions : 358x325x400.

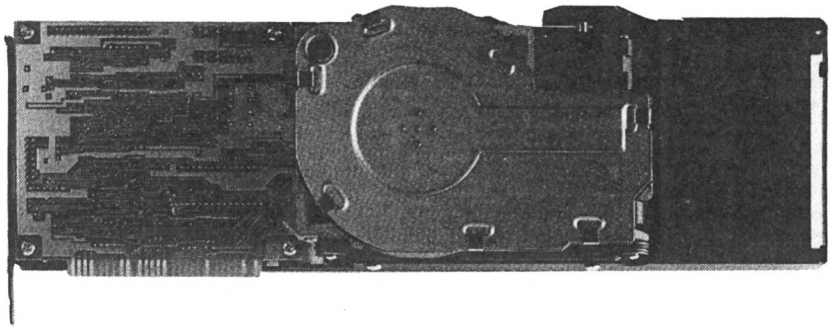


**6799F TTC**

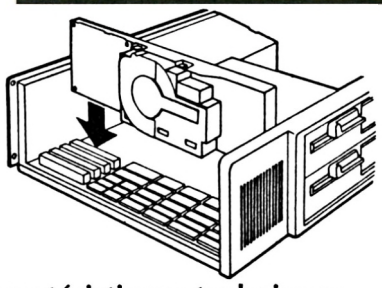
| | |
|---|---|
| CARTE HERCULE COMPATIBLE | 499 F |
| CARTE EGA COMPATIBLE | 1290 F |
| CARTE EGA PARADISE MULTISYNC COMPATIBLE CGA HERCULE | 2390 F |
| CARTE EGA VEGA DELUXE MULTISYNC | 2390 F |
| CARTE EGA EIZO EXEGA MD-B03 MULTISYNC | 2390 F |

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# TANDON



## Business Card 2995F TTC



BusinessCard de TANDON est une carte qui augmente considérablement la puissance de votre ordinateur (IBM PC ou compatibles). C'est la carte idéale pour les professionnels qui veulent accroître les performances de leur système en lui ajoutant une mémoire de masse de 21 Mo.

BusinessCard est une carte système complète, comprenant à la fois le Winchester de 21 Mo et la carte contôleur. C'est la seule carte de 21 Mo qui n'utilise qu'un seul slot d'extension (1). BusinessCard s'installe simplement dans votre ordinateur, en quelques minutes, sans carte annexe, ni câble supplémentaire, ni logiciel d'installation.

Bien sûr, l'unité de disque dur est fabriquée par Tandon, le leader mondial des unités de disques souples et de disques durs. Les unités de disques Tandon sont les plus utilisées dans les ordinateurs. Il est d'ailleurs fort probable que l'unité de disque intégrée dans votre ordinateur soit fabriquée par Tandon. Ainsi lorsque vous connectez une BusinessCard (ou toute autre unité de disque de la gamme Tandon), vous êtes sûr d'être en bonne compagnie !

L'intégration verticale (fabrication par Tandon de la plupart des composants de ses unités) garantit à la fois la meilleure fiabilité et le meilleur rapport qualité/prix.

L'installation d'un système d'exploitation qui permettra l'utilisation de vos données n'est qu'une question de quelques minutes. Vous vous apercevrez très vite que vos informations sont disponibles beaucoup plus rapidement que grâce à vos anciennes unités de disquettes. En fait, cela prend beaucoup moins de temps pour obtenir les données qu'il n'en faut pour atteindre la carte.

### Caractéristiques techniques

- Capacité : 21.3 Mo formatés
- Compatibilité avec les systèmes d'exploitation PC-DOS et MS-DOS (versions 2.0 et supérieures).
- Système de positionnement régulé en température.
- Technologie de pointe dans la fabrication des têtes de lecture/écriture.
- Support magnétique longue durée.
- Retrait et blocage des têtes dans une zone hors écriture pour une plus grande protection des données.
- Consommation : 11 W nominal.
- Aucune alimentation supplémentaire nécessaire.
- Dimensions : 41.1 x 101.6 x 342.9 mm (exh x 1).
- Poids : 1100 g.

TANDON se réserve le droit de modifier ces caractéristiques sans préavis (2/86).

(1) Dans certains compatibles, un second slot peut être nécessaire.

## EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES TANDON

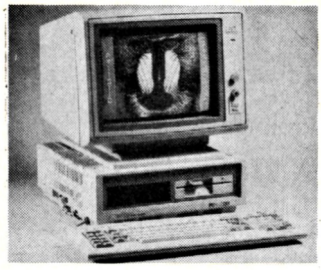
| | |
|---|---|
| Option Couleur EGA. Carte et moniteur couleur EGA 14" à la place de la carte et du moniteur monochrome | 4738F TTC |
| NAV 24. Carte interface série type RS 232 pour PC et PCX. | 1061F TTC |
| NA SP. Carte interface série + parallèle pour PCA | 1891F TTC |
| NA 8087. Co-processeur arithmétique 8087 | 1891F TTC |
| NA 80287. Co-processeur arithmétique 80287 | 4856F TTC |
| NA + 512. 18 composants 41256 pour implantation sur la carte mère pour PC, PCX, PCA | 1180F TTC |
| NA 2 Mo. Carte mémoire 2 Méga octets AG | 7347F TTC |
| TM 965-2. Lecteur de disquette 360Ko demi hauteur pour PC, XT, AT et compatibles | 1245F TTC |
| TM 975-8. Lecteur de disquette 1,2Mo demi-hauteur pour AT et compatibles | 1897F TTC |
| TM 925-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 10Mo pour XT, AT et compatibles | 3083F TTC |
| TM 925-2 AI. Disque dur demi hauteur de 10Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles | 4091F TTC |
| TM 926-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 20Mo pour XT, AT et compatibles | 4684F TTC |
| TM 703 Slave. Disque dur pleine hauteur de 30Mo pour XT, AT et compatibles | 6167F TTC |
| TM 703 AI. Disque dur pleine hauteur de 30Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles | 7175F TTC |
| TM 755 Slave. Disque dur demi hauteur de 40Mo pour AT et compatibles | 7412F TTC |
| TM 755 AI. Disque dur demi hauteur de 40Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles | 8420F TTC |

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# ACCESSOIRES POUR PC ET COMPATIBLES

## KIT EGA GENERAL POUR PC 1512



Voici enfin la possibilité d'utiliser pleinement la résolution graphique de vos logiciels de dessin, de CAO ou de traitement de texte sur l'AMSTRAD PC 1512. L'ensemble graphique couleur, constitué d'un moniteur PX 22 de marque ADI et d'une carte EGA permet d'obtenir les caractéristiques suivantes :

- haute résolution : 640x350
- 16 couleurs parmi une palette de 64
- Caractères texte de grande qualité : 8x14.
- Compatibilité EGA et CGA.

Le kit EGA GENERAL se compose d'un moniteur EGA 14 pouces ADI PX22 haute résolution, d'une alimentation intégrée au moniteur qui alimente l'unité centrale en +5V, −5V, +12V, −12V (en effet, il ne faut pas oublier que le PC 1512 est alimenté par son moniteur d'origine) et d'une carte EGA multimode.

Pour installer le kit EGA GENERAL, c'est fort simple. Vous retirez votre moniteur Amstrad d'origine, vous mettez à la place le moniteur ADI, vous introduisez sur un slot arrière la carte EGA et vous la raccordez au moniteur.

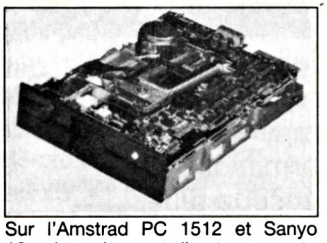
En conclusion, un PC 1512 équipé d'un kit EGA GENERAL constitue une véritable révolution par rapport au système d'origine. La lisibilité des textes devient parfaite et les graphiques prennent une précision très satisfaisante. Pour ceux qui exigent beaucoup de leur PC 1512, le kit EGA GENERAL est indispensable.

**5860F HT**
**6950F TTC**

## LECTEUR DE DISQUETTES TAMICHI

**Lecteur super-plat pour PC XT/AT, idéal comme 2e lecteur de disquette pour PC 1512 Amstrad, Sanyo 16+ et tout compatible.**

40 pistes, DF/DD. 360 Ko de capacité mémoire. Parfaitement compatible. 300 RPM haute précision. Niveau d'écriture/lecture excellent. Alignement parfait. Adresse sélectionnable par cavalier. Moteur pas à pas Sankyo Seiki. Circuit imprimé haute qualité avec composants TTL. Consommation réduite 12V/0,9A - 5V/0,6A. Prêt à fonctionner.



Sur l'Amstrad PC 1512 et Sanyo 16+, branchement direct sans carte additionnelle.

**990F TTC**

## KIT HERCULE HC 1512

**Révolutionnaire : transformez votre écran monochrome AMSTRAD en moniteur HERCULE**

Sans avoir besoin de changer de moniteur, GENERAL vous propose un KIT COMPLET DE TRANSFORMATION MONITEUR ET CARTE VIDEO pour transformer votre PC 1512 en un ensemble haute résolution, graphique et texte. La lisibilité à l'écran est totalement transformée. Appareil en démonstration permanente chez GENERAL.

**1690 F**

## GENERAL COM

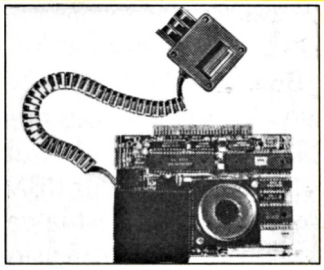
# la carte modem PC made in France à un prix GENERAL

Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances.

GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone.

GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

**Caractéristiques techniques :** modem 1200/75 bauds, réversible, conforme à l'avis V23 du CCITT à numérotation et réponse automatiques (V25 et 25 bis).



Transmission série asynchrone full duplex. Débit d'information : 1200 bits/seconde et 75 bits/seconde. Symétriseur de vitesse : 1200/12000 bauds. Support : réseau téléphonique commuté. Suivi de l'appel : reconnaissance des tonalités haut-parleur. Interface asynchrone : inclus COM1, COM2, COM3, COM4. Logiciel fourni sous MS DOS : co-résident, multifonctions, fenêtrage, menus déroulants, 7 modules : télécommunications, bases de données, éditeur, agenda, coupez/collez, calculette, services DOS. Carte courte : dim. 110x140 mm. Haute intégration, circuit 4 couches. Fonctions supplémentaires : RAM téléchargeable, encryptage, filtrage, téléchargement de programmes, gestion des numéros brulés.

**1690F TTC**
Pose en notre atelier : +490F

## GENERAL vous convie à profiter de sa Station Service DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

| | |
|---|---|
| Disque dur 10 Mo avec contrôleur | 2490 F TTC |
| Disque dur 20 Mo avec contrôleur | 3490 F TTC |
| Disque dur 30 Mo avec contrôleur | 3990 F TTC |
| Disque dur 40 Mo avec contrôleur | 4990 F TTC |
| Lecteur 5"1/4 360Ko | 990 F TTC |
| Lecteur 5"1/4 1,2Mo | 1690 F TTC |
| Lecteur 3"1/2 700Ko | 1490 F TTC |
| Streamer 40 Mo | 4590 F TTC |

**Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo : suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F TTC**

Quelques conseils de Marcel, notre "technologue", pour booster votre PC : remplacement du 8086 par une NEC V30 = meilleure rapidité de traitement des opérations **(495 F TTC)** ; addition d'un 8087 à côté du 8086, pour augmenter considérablement la vitesse de calcul, idéal pour les tableurs du type Multiplan **(1590 F TTC).**

# ACCESSOIRES CPC

### CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des 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.
Code 7055 **290 F**

### CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet'appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

### CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

### JOYSTICK 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.
Code 7003 **69 F**

### 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.
Code 7105 **149 F**

### JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

### JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montureuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

### JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

### JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

### 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.
Code 7111 **195 F**

### ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

### JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

## LES CABLES DE LIAISON

### CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

### CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

### CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

### CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'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.
Code 7025 **60 F**

### CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

### CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

### CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

### CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

## LES RUBANS IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| AMSTRAD DMP1 (Code 7041) | **95 F** |
| CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039) | **95 F** |
| EPSON LX 80 (Code 7119) | **69 F** |
| DMP 2000 (Code 7120) | **95 F** |
| DMP 8256 (Code 7121) | **115 F** |
| OKIMATE 20 (coul) (Code 7122) | **105 F** |
| OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122) | **105 F** |
| FUJI PD 80 (Code 7040) | **95 F** |

### 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.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

### MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne 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.
Code 7015

### DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

### BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

### BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

### BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

### PAPIER POUR IMPRIMANTE

| | |
|---|---|
| Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) | **69 F** |
| Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) | **69 F** |
| Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147) | **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.

### LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

| | |
|---|---|
| Housse clavier 464 (Code 7125) | **70 F** |
| Housse clavier 664 (Code 7125) | **70 F** |
| Housse clavier 6128 (Code 7125) | **70 F** |
| Housse moniteur monochrome (Code 7126) | **70 F** |
| Housse moniteur couleur (Code 7127) | **80 F** |
| Housse clavier 8256 (Code 7127) | **70 F** |
| Housse moniteur 8256 (Code 7127) | **85 F** |
| Housse unité disquette (Code 7102) | **55 F** |
| Housse DMP 2000 (Code 7131) | **80 F** |
| Housse LX 80 (Code 7131) | **80 F** |
| Housse Centronics (Code 7131) | **80 F** |
| Housse Okimate 20 (Code 7131) | **80 F** |
| Housse FUJI PD 80 (Code 7131) | **80 F** |

### IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

### TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

### KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

### KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

### CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

### CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

## LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

### SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

### SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

### SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

### LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en 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.
Code 7101 **690 F**

### INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

### EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en 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 F** |

### CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

### PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

### CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111
Livrée en 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.
Code 7010 **690 F**

### 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.
Code 7161 **390 F**

### 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.
Code 7162 **590 F**

### ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

### CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

### ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

### CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

### CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

### CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 normes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de photothiacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

### CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

### LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un 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.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

### KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T 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.
Code 7009 **2990 F**

| | |
|---|---|
| **MODEM DTL 2000 V23** | Code 7155 **1490 F** |
| **MODEM 2000+ V21/V23** | Code 7156 **1990 F** |

### EMULATEUR COULEUR

| | |
|---|---|
| Cassette | Code 8910 **250 F** |
| Disquette | Code 8909 **280 F** |

### MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

### SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

### EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

### EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

### INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

### TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

### CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

### DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

### MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

### CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

# PCW

### LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

### EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

### ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

### LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111

### MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

### MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

### CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

### LES HOUSSES

| | |
|---|---|
| HOUSSE CLAVIER 8256/8512 | Code 7128 **70 F** |
| HOUSSE MONITEUR 8256/8512 | Code 7129 **80 F** |
| HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 | Code 7131 **80 F** |

### INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

### DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

### RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

# PC 1512

| | |
|---|---|
| DISQUE DUR 10 MGO formatés | **2990 F** |
| DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR | **3990 F** |
| DISQUE DUR 20 MGO formatés | **3990 F** |
| DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR | **4990 F** |
| DISQUE DUR 20MGO/40M SEC | **4990 F** |
| DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC | **6990 F** |
| DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC | **7990 F** |
| STEAMER 20 MGO interne | **4980 F** |
| JOYSTICK PC | **190 F** |
| CARTE MODEM MISSOURI | **3490 F** |
| CARTE ADDA (16 canaux) | **2290 F** |
| SPEED CARD accélérateur 256 | **3990 F** |
| SERIE 8 PORTS | **2690 F** |
| SERIE 4 PORTS | **1490 F** |
| CONTROLEUR DISQUE DUR | **1290 F** |
| EXTENSION MEMOIRE 2MGO | **1490 F** |
| DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512 | **les 10, 49 F** |
| BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO | **195 F** |

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# ACCESSOIRES MICRO

## ACCESSOIRES ATARI

RALLONGE JOYSTICK EX2A ..... **60F**
Ce câble de 20cm est pratiquement indispensable pour brancher un joystick sur votre 520 STF. Il est composé d'une prise SUB D male 9 voies, reliée par un cable de 9 connecteurs à une prise SUB D femelles 9 voies.

HOUSSE CLAVIER 520 STF/1040 ..... **85F**

HOUSSE MONITEUR ATARI ..... **95F**

CORDON IMPRIMANTE ..... **250F**
Ce cordon parallèle, identique à celui d'un PC relie l'ATARI ST à toute imprimante à port parallèle doté d'une PROM EPSON.

CORDON MINITEL ..... **195F**
Il permet de relier un minitel à votre ST via la prise série.

CORDON SERIE/SERIE/MODEM ..... **250F**
Ce cordon série permet de relier 2 ATARI ST entre-eux ou un ATARI ST avec un modem via les ports série.

MOUSE MAT ..... **95F**
Petit tapis en néoprène pour faciliter le roulement de votre souris.

MEUBLE MICRO ..... **495F**
meuble en PVC, teinte noire, très pratique pour ranger confortablement votre ST, son moniteur, une imprimante et une unité de disque supplémentaire.

JOYSTICK QUICKSHOOT II ..... **69F**
voir accessoires CPC

JOYSTICK PRO 500 ..... **195F**
voir accessoires CPC

JOYSTICK SWITCHJOY ..... **195F**
voir accessoires CPC

**RUBANS IMPRIMANTES**

| | |
|---|---|
| **STAR NL 10** | **85F** |
| BROTHER 1009 | **95F** |
| EPSON LX 80 | **69F** |
| EPSON LX 800 | **95F** |
| ATARI SM M804 | **95F** |
| AMSTRAD DMP 2000 | **95F** |
| CITIZEN 120D | **95F** |
| CITIZEN MSP 15 | **139F** |

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI SF/DD
SONY / SCOTCH / MAXELL
pour ATARI 520 STF ..... **pièce 17F**
**par 10 : 14,90F**
**par 30 : 12,90F**

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI DF/DD
IEEE / DATATECH / SCOTCH
pour ATARI 1040 STF ou
MEGA ST II et IV ..... **pièce : 19F**
**par 10 : 17F**
**par 30 : 15F**

BOITE DE RANGEMENT
10 DISQUETTES 3"1/2 POSSO ..... **139F**

BOITE DE RANGEMENT
30 DISQUETTES 3"1/2 ..... **99F**

BOITE DE RANGEMENT
60 DISQUETTES 3"1/2 ACCODATA
AVEC SERRURE ..... **195F**

DISQUETTE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 3"1/2 ..... **90F**

HOUSSE CLAVIER 520STF ou 1040SFT **85F**

HOUSSE MONITEUR ATARI
MONO ou COUL ..... **95F**

Boitier INTERCONNEXION ATM22 ... **250F**
Ce boitier permet de brancher un ATARI 520 ou 1040 sur 2 moniteurs couleurs ou monochrome. Il est muni d'un sélecteur.

## ACCESSOIRES PCW

2E LECTEUR 5"1/4 POUR 8256 AVEC
LOGICIEL TIMDOS ..... **2599F**
Se branche sur l'emplacement du 2e lecteur de disquette 3". 800 Ko de capacité switchable 40/80 pistes. Fourni avec l'utilitaire TIM DOS qui permet de convertir des fichiers de données MS.DOS et PC DOS au format AMSTRAD PCW, puis de les faire tourner avec les mêmes programmes version PCW.

MYNEA : super minitel pour PCW .... **830F**
Transforme un AMSTRAD PCW en minitel et le dote de facultés supplémentaires permettant d'importantes économies en temps de connexion.
MYNEA transforme votre PCW en minitel pour la consultation de tous les services télématiques et offre les facilités supplémentaires suivantes : mémorisation rapide des pages reçues pendant la connexion au serveur, sauvegarde des pages sur disquettes, impression des pages écran, impression automatique sur étiquettes des adresses de l'annuaire électronique, procédure de connexion automatique, extraction d'informations compatibles DBase II, fonctionne avec le modem du minitel ou avec tout modem V23 75/1200 bauds (non livré) et demande le raccordement d'une interface série (câble et interface non livrés). Manuel complet et détaillé.

CORDON MYNEA ou SYNEA ..... **250F**
reliant l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

SOURIS ELECTRIC STUDIO ..... **1590F**
AVEC SON INTERFACE ET SON LOGICIEL GRAPHIQUE DE DAO.
La souris ELECTRIC STUDIO se compose d'un boitier interface qui se connecte sur le port d'extension situé au dos du moniteur 8256 et de la souris qui est reliée à cette interface par un cable de 1 M, muni d'une prise de type joystick. L'interface est munie d'un doubleur de bus qui permet donc d'utiliser à nouveau le port d'extension pour l'interface parallèle/série CPS 8256 (690 F) par exemple. La souris est constituée par un coffret en plastique de même couleur que le PCW coiffant une boule qui se déplace à votre gré sur une surface plane. La souris est munie de 3 touches pour cliquer. Le logiciel graphique qui se trouve d'ailleurs dans le coffret d'emballage de l'interface comprend 4 programmes graphiques et 2 fichiers utilitaires.

**ART :** ART est programme de création graphique pratiquement identique à celui du stylo d'ELECTRIC STUDIO. Il est compose d'icones, de menus et de tous les outils graphiques classiques. Il permet en plus la sauvegarde et la récupération d'une partie de l'image grâce à un utilitaire intégré au logiciel. Cette sauvegarde permet de recharger cette partie de l'image dans un autre dessin, de l'agrandir, de la réduire ou de l'inverser. Sachant qu'un écran occupe 20Ko de mémoire, cela permet de conserver un petit dessin sans utiliser le plein écran, ce qui sauve de la mémoire. Il permet enfin des dessins beaucoup plus précis et techniques que l'ELECTRIC PEN car on peut positionner le curseur au moyen de ses coordonées. Le résultat en est un positionnement ultra précis.

**X-MOUSE :** Ce programme est destiné à l'activation de la souris. Cet utilitaire permet d'utiliser la souris dans tous les programmes tournant sous CPM (DBase II, Multiplan, Wordstar, etc...).

**SETBTN :** Ce programme permet de redéfinir chaque touche de la souris en fonction des touches les plus utilisées dans le programme sous CPM. Le détail des codes de chaque touche est indiqué dans le manuel CPM du PCW. Lors d'un programme basic, on utilise également SETBTN. On peut dans certains programmes n'utiliser que les touches de la souris et maintenir ainsi le clavier déconnecté.

**KILL MOUSE :** Ce programme a pour fonction de désactiver la souris.

**LISEZ-MOI :** Ce fichier ASCII en français sert de page d'explication.

**PROGRAMME D'UTILISATION DE LA SOURIS EN BASIC :** ce programme explique comment se servir de la souris pour confectionner ou utiliser un programme basic.

THINGI DATA ..... **79F**
Barette plastique se fixant sur la partie supérieure de votre moniteur au moyen d'un velcro et muni d'une pince pour tenir un document : idéal pour le traitement de texte.

## ACCESSOIRES PC et COMPATIBLES

CABLE PARALLELE PC ..... **250F**
(Sortie RS 232 male - entrée parallèle male)
Dans le monde des câbles, il y a 1000 qualités. Il y en a des bons, des très bons mais aussi des très mauvais. Tout dépend de la qualité des connecteurs, du sérieux des soudures, du blindage du cable, de l'épaisseur du cable, etc... GENERAL ne souhaite pas transiger sur la qualité de ces cables. Le cable parallèle PC qui a pour fonction de relier le PC à une imprimante à port parallèle est d'une qualité irréprochable. Il est du reste garanti 2 ans. Longueur : 2m.

CABLE SERIE PC ..... **250F**
(sortie RS 232 male - entrée RS 232 male ou sortie RS 232 femelle - entrée RS 232 femelle) (à préciser). Caractéristiques identiques au cable parallèle PC.

CABLE SERIE MULTILINK
PROGRAMMABLE PC ..... **250F**
(sortie RS 232 femmelle - entrée RS 232 male). Ses caractéristiques générales sont d'être muni de 10 switchs sur chaque prise, de 5 interconnexions et d'avoir une longueur de 3m. Ce cable est la solution à 95 % de tous vos problèmes de commutation.

HOUSSE CLAVIER PC 1512 ..... **75F**

HOUSSE MONITEUR
+ CPU PC 1512 ..... **75F**

QUICKSHOOT X ..... **280F**
Manette de jeu pour PC muni de la carte controleur de 2 joysticks. Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de 2 touches de tir ultra sensibles et d'un autofire débrayable.

CARTE CONTROLEUR 2 JOYSTICK
POUR PC 1512 ET COMPATIBLE .... **390F**
Bien que le PC 1512 soit muni d'une prise joystick, cette dernière est malheureusement inutilisable dans plus de 50 % des cas du fait de la mauvaise configuration des jeux, des joysticks ou de la prise. Il s'est donc avéré nécessaire d'utiliser une carte spécifique qui se met sur un des 3 slots du PC 1512. Cette carte est munie de 2 ports joystick. Branchez votre joystick sur l'interface, votre jeu détectera automatiquement la carte et vous aurez la satisfaction d'utiliser votre jeu à 100 % avec le Quickshoot X spécial PC.

DISQUETTE DE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 5 P 1/4 ..... **75F**

VENTILATEUR ETRI modèle 126 ..... **250F**
Le ventilateur ETRI 126 est prévu pour fonctionner dans le PC 1512. Il se place sous l'emplacement disque dur interne. Cet accessoire est important lors d'une utilisation prolongée du PC 1512, dans le cas de la formation par exemple ou lorsque l'on utilise une carte disque dur ou un disque dur.

HANDY SCANNER
CAMERON POUR PC ..... **3990F**
L'HANDY SCANNER se présente sous la forme d'une souris qui scanne vos documents, textes et graphiques. Vous la déplacez sur votre document et vous en avez la représentation sur l'écran. Un logiciel d'exploitation est fourni avec la HANDY pour modifier tous les paramètres possibles, ainsi vous pouvez zoomer, incruster, reduire, etc... Le HANDY SCANNER est garanti 2 ans.

BOITIER DE COMMUTATION
2 IMPRIMANTES DATA 02 ..... **490F**
Ce boitier permet de relier en mode série ou parallèle (préciser pour la commande) deux imprimantes à un ordinateur PC ou compatible. Il ne permet pas de les faire fonctionner simultanément mais de dispatcher le signal d'impression sur l'une ou l'autre des imprimantes.

## ACCESSOIRE CPC

EXTENSION MEMOIRE VORTEX
POUR 464/664
256 Ko ..... **1042F**

512 Ko ..... **1388F**
Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC en démontant le couvercle. Cette extension vous permet de travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar, etc... Vous pouvez écrire des programmes en basic jusqu'à 288 Ko et travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sous CPM 2.2.

## ACCESSOIRES POUR TOUS LES ORDINATEURS

FILTRES ECRANS

MONITEUR MONOCHROME GT 65
464 et 6128 ..... **160F**

MONITEUR COULEUR CTM 644
464 et 6128 ..... **190F**

MONITEUR PCW et ATARI ST ..... **220F**

MONITEUR MONOCHROME ou
COULEUR PC 1512 ..... **250F**

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car il sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

# M.E.R.C.I. : DISQUE DUR PCW 10

10 MEGAOCTETS

- Full compatible CP/M Plus*
- Full compatible LOCOSCRIPT*
- Facile à brancher
- Temps accès moyen 85ms
- Capacité 10 millions de caractères

**5990F HT**
**soit 7104F TTC**

* Compatibilité Locoscript développée par Locomotive Software

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

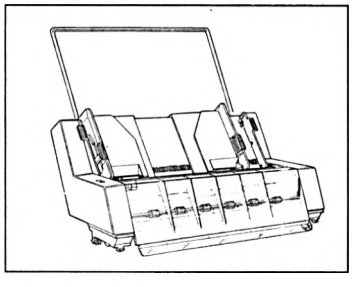
Disque dur de 10 Millions Octets (9,648 Millions formattés). Alimentation : 220V – 250V 50HZ. Puissance : 40 Watts. Température ambiante : + 5°C à 35°C. Humidité relative : + 8 % à 80 % non condensé. Température limite : – 40°C à + 60°C. Interface Winchester : Type ST506. Encodage : MFM. Temps d'accès moyen : 65 MS. Garantie 1 an pièces et main d'œuvre retour usine. Livré complet avec interface et utilitaires. Très facile à brancher.

**UTILITAIRES**

**Formatc** Permet de formatter le disque 10 Moct et de vérifier toutes les pistes. Correction automatique des erreurs des pistes mauvaises en affectant de nouvelles pistes.

**SHIPC** Permet le stockage des têtes pour le transport.

# Introducteur feuille à feuille



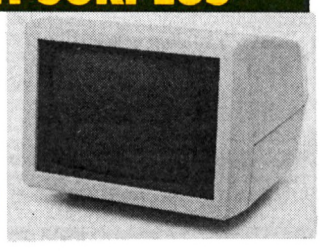
**Compatible PCW 8256/8512**

**1690F TTC**

# DEPARTEMENT SURPLUS

**A saisir :** 650 moniteurs 12"
Monochrome. Teinté vert. Résolution 640x200. Réglage son et haut-parleur incorpré. Idéal pour PC. Entrée vidéo composite DIN ou RCA avec cordon adaptation fourni.

| PIECE | PAR 10 | PAR 30 et + |
|---|---|---|
| **690F** | **650F** | **590F** |



GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

# ACCESSOIRES MICRO

## *Sauvegardez vos logiciels !*

## MULTIFACE 2



MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

**570F**

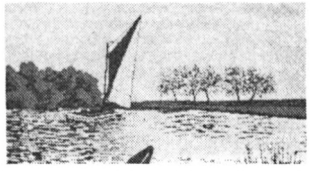
## INTERFACE TV pour Amstrad CPC



*Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !*

**1390F** Fonctionne également avec tous moniteurs.

## LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



***dessinez avec votre CPC***

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

**395F**

### Utilitaires Souris AMX

**AMX 3D ZICON** ..... **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

**AMX UTILITIES** ..... **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

## DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

### Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine



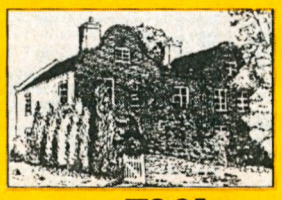
Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.

**350F**

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

## SCANNER DART pour AMSTRAD

### CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



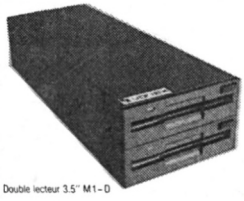
Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

**790F**

| | |
|---|---|
| **Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :** | |
| pour 464/664/6128 MONOCHROME | 160F |
| pour 464/664/6128 COULEUR | 190F |
| pour PCW 8256/8512 | 220F |
| pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR | 250F |
| **Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512** | 160F |
| **Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128** | 120F |
| **Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)** | 250F |
| **Crayon optique Electric Studio pour PCW** | 790F |
| **Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)** | 1590F |
| **La souris seule** | 790F |
| **Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko** | 1995F |
| **Simulateur de présence** 990 F | |
| **Jeux de lumière** 990 F | **Fabrication Jagot et Léon** |
| **Digitaliseur source vidéo** 990 F | |

**Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1**

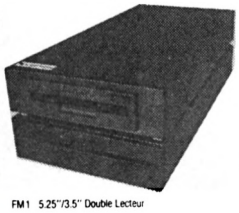
708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



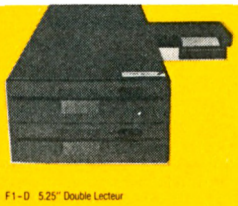
Double lecteur 3.5" M1-D

**Des performances extraordinaires:**

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.
Une disquette contient 160 pistes au total.
Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.
Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.
Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



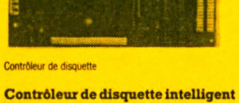
FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

**Deux systèmes d'exploitation professionels:**

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

**Contrôleur de disquette intelligent**

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

**Lecteur de disquette F1-S ou M1-S** **F 2849 ***

**Lecteur de disquette F1-D ou M1-D** **F 4943 ***

**La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):**

### 1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

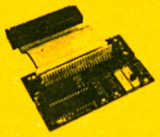
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

**Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!**

**M1-X (3,5") F1-X (5,25")** **2790F**

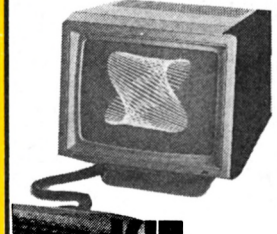
**M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25")** **2849F**

## TRANSFORMEZ

votre CPC 464/664/6128 monochrome

**en**

**464/664/6128 COULEUR**



## KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

**2495F**

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

**NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :**

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

## LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils priviléglent l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

### 3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

### 5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

### AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

### BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

### CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

### CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

### CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

### COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les 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.

### ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

### EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

### ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

### FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

### FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

### GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

### INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

### MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

### RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

### RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

### ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

### SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

### SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

### SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

### SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

### SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de 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.

### SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

### TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a 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.

### ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

### ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

### NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

### ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

### APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

### ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

### ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

### AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

### ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

### BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

### BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

### BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

### BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

### BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

### BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

### BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

### BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

### BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

### CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

### CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

### COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

### COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

### DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

### DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

### DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

### EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

### FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

### FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

### FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

### GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

### GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

### GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroïdes fous. Excellent jeu, très rapide.

### HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

### HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

### IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

### IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

### INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

### JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

### KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

### KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

### KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

### K. Y. A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

### THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

### LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Manigrifique graphisme.

### LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

### LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

### MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

### MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

### MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des tobogans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

### MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

### METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

### MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

### MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

### MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

### NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

### NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

### NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de chez MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

### ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

### ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboïdes avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

### PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

**PARABOLA**
Cassette **129 F**
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

**PIPELINE 2**
Cassette **29,90 F**

**LES PYRAMIDES D'ATLANTIS**
Cassette **150 F**
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

**RAD ZONE**
Cassette **29,90 F**

**RELIEF ACTION**
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

**SCOOBY-DOO**
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

**SHORT FUSE**
Cassette **29,90 F**
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

**SPINDIZZY**
Disquette **145 F**
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

**STAIRWAY TO HELL**
Cassette **90 F**
15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

**STARBOY**
Cassette **49 F**
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

**STARGLIDER**
Cassette **149 F** Disquette **199 F**
Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

**STORM**
Cassette **29,90 F**
Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

**STORM 2**
Cassette **44,90 F**
Une autre aventure de STORM.

**SWEEVO'S WORLD**
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

**TRAIL BLAZER**
Disquette **169 F**
Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'erst pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

**TEMPEST**
Disquette **169 F**
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

**TARZAN**
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

**V**
Disquette **169 F**
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

**XARX**
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

**Z COMME ZARK VADOR**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

**ZOIDS**
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

## LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

**ATLANTIS**
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

**BATMAN**
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

**CAP SUR DAKAR**
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est droie.

**CRAFTON ET XUNK**
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

**LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE**
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
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.

**DOSSIER G**
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

**EDEN BLUES**
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

**ELIDON**
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

**FAIRLIGHT**
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

**L'AIGLE D'OR**
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

**LA GESTE D'ARTILLAC**
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

**LORDS OF MIDNIGHT**
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

**MANDRAGORE**
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

**MERCENAIRE**
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE**
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

**MEURTRE A GRANDE VITESSE**
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

**MLM3D - EVASION DE LA LUNE**
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

**MONTSEGUR**
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

**MYSTERE DU KIKEKANKOI**
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

**ORPHEE**
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

**PACIFIC**
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

**RAID SUR TENERE**
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automibile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

**SNOW BALL**
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

**THE HOBBIT**
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

**VERA CRUZ**
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

**WARRIOR**
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

**WARRIOR +**
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

**ZORRO**
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

**SRAM**
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

**L'AFFAIRE SYDNEY**
Cassette **169 F** Disquette **220 F**
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

**ASTERIX**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

**LES AVENTURES DE JACK BURTON**
Cassette **125 F** Disquette **175 F**
Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

**BARBARIAN**
Cassette **105 F** Disquette **165 F**
Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

**BIG BANG**
Disquette **290 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

**COSA NOSTRA**
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitrailette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

**DEMAIN HOLOCAUSTE**
Disquette **249 F**
CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

**DESPOTIC DESIGN**
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Installé au centre du monde, là où nait la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

**DEVIL'S CASTLE**
Cassette **159 F** Disquette **220 F**
DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

**DRAGON'S LAIR**
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

**DRAGON'S LAIR II**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

**ETHNOS**
Disquette **230 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

**FER ET FLAMME**
Disquette **295 F**
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

**FEUD**
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquèreront que des logiciels de cette marque.

**LA FORMULE**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

**GOLDEN TALISMAN**
Cassette **44,90 F**
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

**THE GREAT ESCAPE**
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

**HARRY AND HARRY**
Disquette **230 F**
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

**INCANTATION**
Disquette **219 F**
Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

**INERTIE**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

**KRAFTON ET XUNK**
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

**LITTLE COMPUTER PEOPLE**
Disquette **150 F**
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

**THE LAST MISSION**
Cassette **F** Disquette **F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

**LIVINGSTONE SUPONGO**
Cassette **150 F** Disquette **220 F**
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

**MARCHE A L'OMBRE**
Cassette **149 F** Disquette **220 F**
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

**MANHATTAN**
Cassette **145 F** Disquette **180 F**
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

**MASQUE**
Disquette **195 F**
Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

**MISSION TORPEDO**
Disquette **230 F**
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

**NITROGLYCERINE**
Cassette **109 F** Disquette **199 F**
Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

**LE PACTE**
Disquette **220 F**
Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnant. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

**PASSAGERS DU TEMPS**
Disquette **230 F**
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

**PASSAGERS DU VENT**
Disquette **299 F**
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous mènera sur un grand vollier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

**PASSAGERS DU VENT II**
Cassette **290 F** Disquette **290 F**
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

**PAWN**
Disquette **240 F**
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

**PROHIBITION**
Cassette **129 F** Disquette **210 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

**ROBINSON CRUSOE**
Disquette **199 F**
Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

**SABOTEUR**
Cassette **149 F** Disquette **195 F**
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

**SABOTEUR II**
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Il s'agit ici d'une héroine. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont indentiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

**SAPIENS**
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

**SARACEM**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le cher des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embuches.

**LE SECRET DU TOMBEAU**
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

**SHOCKWAY RIDER**
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

**SPELLBOUND**
Cassette **44,90 F**
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

**SRAM 1**
Disquette **195 F**
Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

**SRAM 2**
Disquette **220 F**
Le but du jeu est d'assasiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

**STRYFE**
Cassette **100 F** Disquette **220 F**
Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maitre des Démons qui vous harcèle.

**TEMPLIERS**
Disquette **220 F**
Choisissez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

**TOP SECRET**
Disquette **240 F**
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

**WARLOCK**
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

### ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

### ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hulim. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hulim. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

### ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

### 1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

### FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

### LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.
Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

### AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

### FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

### KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

### SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

### TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

### WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

### WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

### ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

### AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

### 5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

### ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

### FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

### HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

### JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

### KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

### LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

### LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

### VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT
Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

### 3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

### THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thaïlandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

### UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

### YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

### BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

### ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

## LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE
Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

### UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

### LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

### MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous 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.

### LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

## LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE
Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

### 3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

### 3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

### DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

### FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

### LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

### MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

### RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

### SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

### SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

### SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

### STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

### TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

### TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

### ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

### ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

### ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

### ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

### BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

### ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

### FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

### GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

### INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base énnemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

### MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

### SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

### SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

### SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

### SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

### TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitrailllette successifs.

## LES JEUX DE REFLEXION
Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

### 3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

### AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

### BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

### CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

### COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

### CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

### FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

### OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

### REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

### PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

## LES JEUX DE STRATEGIE
ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

### 1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

### BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

### BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

### ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

### EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

### STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

### THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 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.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

### ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

### BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

### HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

### SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratégie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

### TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

## LES JEUX DE SOCIETE
Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

### MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

### MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

### LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

### POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

### SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

**SCRABBLE**
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**CINE CLAP**
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

**M'ENFIN**
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

**TENSIONS**
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

**TRIVIAL PURSUIT**
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

**VEGAS POKER**
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

## COMPILATIONS

**CASSETTE "50"**
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

**DISK "50"**
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

**COMPUTER HITS 6**
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

**COMPUTER HITS 10**
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

**PACK 1955**
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

**GOLD HITS**
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

**THE MILLION I**
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

**THE MILLION II**
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

**REFLEXION**
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

**TAKE 5**
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

**WORKING BACKWARDS**
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

**BIG 4**
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

**MASTERTRONICS N° 1**
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

**MASTERTRONICS N° 2**
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

**MASTERTRONICS N° 3**
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

**GOLD HITS N° 2**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

**HITS COLLECTION**
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

**HITS N° 1**
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

**HITS N° 2**
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

**HITS N° 3**
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

**HIT PACK 1**
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

**HIT PACK 2**
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

**KONAMI'S COIN-OP HIT**
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

**LES LAUREATS**
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

**MGT + BACTRON**
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

**MICROPOOL HITS**
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

**THE MILLION 2**
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

**NOW GAMES IV**
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

**OCEAN'S ALL STAR HITS**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

**PACK JEUX N° 2**
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

**PAQUET CADEAU FIL**
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

**STARGAMES**
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

## LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

**ALGEBRE**
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

**ANATOMIE**
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

**BALLADE OUTRE-RHIN**
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

**BALLADE AU PAYS DE BIG BEN**
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

**CAMELEMATHS**
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

**CAMALEMOTS**
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

**CARTE D'EUROPE**
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

**CIRCULATION SANGUINE**
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

**CODE DE LA ROUTE**
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

**COURS DE BASIC**
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

**COURS DE PIANO**
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

**COURS DE SOLFEGE 1**
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

**COURS DE SOLFEGE 2**
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

**COURSE A LA BOUSSOLE**
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

**LA CUISINE FRANÇAISE**
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

**EDUCATIF 1 CASSETTE**
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

**EDUCATIF 1 DISQUETTE**
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

**EDUCATIF 2 CASSETTE**
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

**EDUCATIF 2 DISQUETTE**
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

**EDUCATIF 3 CASSETTE**
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

**EDUCATIF 3 DISQUETTE**
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

**EDUCATIF 4 CASSETTE**
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

**EDUCATIF 5 CASSETTE**
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

**EDUCATIF 6 CASSETTE**
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

**EDUCATIF 9 CASSETTE**
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

**EDUCATIF 10 CASSETTE**
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

**EQUATIONS 2E DEGRE**
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

**EQUATIONS/INEQUATIONS**
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

**INITIATION AU BASIC, 1er pas**
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

**KIM**
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

**L'HORLOGER 1**
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

**L'HORLOGER 2**
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

**LA FRANCE**
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60°cours d'eaux.

**LE GEOGRAPHE**
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

**LE MONDE**
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

**LETTRE MAGIQUES**
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

**MATHS SECOND CYCLE**
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

**MICRO GEO**
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

**NOMBRES MAGIQUES**
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

**REVISION MATHS DU BAC**
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

**SQUELETTE**
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

**UNION PACK**
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

**L'ANIMALIER**
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

**ASSIMIL**
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

**CALCUL MENTAL**
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

**CALCUL CE 2 - 1er trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CE 2 - 2e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CE 2 - 3e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

**CALCUL CM 1 - 1er trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CM 1 - 2e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CM 1 - 3e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Un programme EUROGICIEL

**CALCUL CM2 - 1er trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CM 2 - 2e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CM 2 - 3e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

**CALCUL ENTREE EN 6e**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

**CAPUCINE**
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

**COLORIAGE**
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

**COLORIAGES + ENSEMBLES**
Disquette **249 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

**ENSEMBLES**
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

**EQUATIONS**
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

**ESPACES ET SOLIDES**
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

**FRANCE GEO**
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

**GEOMETRIE PLANE**
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

**GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

**GRAMMAIRE ENTREE EN 6e**
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

**LECTURE EFFICACE**
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

**MATHS COLLEGE**
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

**MATHS ECOLE**
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

**MATHS 6**
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

**MATHS 5/4**
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

**MATHS 3**
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

**MATHS SECOND CYCLE 1**
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

**MATHS SECOND CYCLE 2**
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

**MEMO**
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

**OBJECTIF CALCUL CP**
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

### ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

### ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **190 F**

### ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

### LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

### REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

## LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

### AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

### AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

### MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

### THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

## LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

### BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **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 vos courbes à l'avance. Très utile.

### CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

### ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

### GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

### LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

## LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

### GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

### GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

### GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

### MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

### AGENDA
Cassette **120 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son nom l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

### BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

### CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

### FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

## LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

### DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

### GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

### GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

### LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

### SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

### 3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

### SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

### THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

### THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

### CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

### DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

### EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

### GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

## UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

### 3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

### C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

### DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

### DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

### HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

### ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

### PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

### RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

### SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

### TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

### TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

### TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

### TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

### TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

### TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

### TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

### U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

### ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

### ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

### AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

### AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

### ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

### ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

### HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

### IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

### L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

### MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

### RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

### TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

### TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

### TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

### VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

### ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

## LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

### AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

### CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

### COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

### CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

### DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

### DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

### DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

### DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

### AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

### FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

### FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

### GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

### GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

### INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

### MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

### MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

### MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

### MULTIPLAN
Disq. 8446 **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 tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

### POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

### POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

### TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

### TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

### WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

### AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

### AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

### FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

### PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

### SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

### LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

### SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

## LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

**FLOOPY N° 1**
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

**FLOOPY N° 2**
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

**FLOOPY N° 3**
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

**FLOOPY N° 4**
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

# LOGICIELS POUR PCW

## LES JEUX D'ARCADE
De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

### FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'enigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

### GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

### STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

## LES JEUX D'AVENTURE

### BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

### FORCE IV
### MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

### BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

### HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

### HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

### THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

### ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

### TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

### LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

### FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

### HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

### STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

### TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

## LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

### 3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

### AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

### BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

### COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

### GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

### TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

## LES LOGICIELS GRAPHIQUES

### ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

## UTILITAIRES de PROGRAMMATION

### GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

### C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

### PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

### ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

### AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

### DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

### DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

### EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

### HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

### TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

## UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE
Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

### ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

### ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

### COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

### D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

### DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

### GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

### MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

### POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

### WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

### DATAMAT
Disquette **590 F**
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Utilisable par un débutant, DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

### GESTION D'ASSOCIATION
Disquette **1190 F**
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activité. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et cloture annuels.

### MODULE CERFA
Disquette **569 F**
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la liasse fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

### NOSTRADABUR
Disquette **490 F**
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

### PAYE SUR PCW
Disquette **1174 F**
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de retraite et de prévoyance)

### OPTICAISSE
Disquette **794 F**
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux différents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

# LOGICIELS POUR PC 1512

## LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

| | PRIX HT | PRIX TTC |
|---|---|---|
| **WORDSTAR 1512** le logiciel de TTX le plus utilisé | 750F | 889F |
| **SUPERCALC III** un tableur graphique performant | 750F | 889F |
| **REFLEX** la base de données analytique de Borland | 835F | 990F |
| **SIDEKICK** l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde | 330F | 391F |
| **COMPTABILITE SAARI** une des meilleures comptas pour PC | 1980F | 2348F |
| **FACTURATION STOCK FASSI** idéale pour les PME-PMI | 1980F | 2348F |
| **PAYE GIPSI** une paie très complète jusqu'à 500 personnes | 1980F | 2348F |
| **FRAMEWORK PREMIOR** un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC | 990F | 1174F |
| **D BASE II PC** un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers) | 990F | 1174F |
| **COMPTA LPC** une bonne comptabilité de base | 950F | 1126F |
| **GESTION LPC** un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock | 4200F | 4981F |
| **GEM WRITE** traitement de texte puissant et rapide | 990F | 1174F |
| **GEM DRAW** programme graphique haute qualité révolutionnaire | 990F | 1174F |
| **GEM WORD CHART** pour organiser la présentation de vos idées | 990F | 1174F |
| **GEM GRAPH** permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données | 990F | 1174F |
| **GEM DIARY** un agenda + un calendrier + un réveil + un index | 990F | 1174F |
| **GEM FONT EDITOR** modifiez les polices de caractères de GEM | 990F | 1174F |
| **GEM DRAW BUSINESS LIBRARY** une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart | 429F | 508F |
| **GEM PROGRAMMERS TOOL KIT** développeurs, entrez dans le monde de GEM | 1990F | 2360F |
| **GEM FONTS AND DRIVERS PACK** le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes | 429F | 508F |

## LOGICIELS BORLAND

| | PRIX HT | PRIX TTC |
|---|---|---|
| **TURBOPASCAL** célèbre version de Pascal par Mr Kahn | 995F | 1180F |
| **TURBO TUTOR** autoformation au Turbopascal | 295F | 349F |
| **TURBOGAME WORKS** outil de programmation pour Turbopascal | 595F | 705F |
| **TURBO DATABASE TOOLBOX** gestion de base de données sous Pascal | 595F | 705F |
| **TURBO GRAPHIX TOOLBOX** création graphique avec Turbopascal | 595F | 705F |
| **TURBO EDITOR TOOLBOX** générateur d'édition pour Turbo Pascal | 595F | 705F |
| **TURBO JUMBO PACK** pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix | 2495F | 2959F |
| **TURBO PROLOG** version Turbo du langage Prolog | 995F | 1180F |
| **TURBO LIGHTNING** puissant dictionnaire en anglais | 995F | 1180F |
| **REFLEX WORKSHOP** 22 exemples d'applications pour Reflex | 695F | 824F |
| **REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP** | 1995F | 2366F |

## LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

| | PRIX HT | PRIX TTC |
|---|---|---|
| **LOTUS I, II, III** tableur graphique, base de données | 4100F | 4862F |
| **SYMPHONY** tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications | 5700F | 6760F |
| **D BASE III** version française de la célèbre base de données | 7950F | 9428F |
| **FRAMEWORK II** le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate | 7950F | 9428F |
| **EASY** traitement de texte de micropro ultra simple | 1695F | 2000F |
| **MULTIPLAN II** version 65 fois plus puissante du célèbre tableur | 2790F | 3308F |
| **WORD VERSION 2.0** dernière version de ce performant traitement de texte | 3990F | 4732F |
| **MULTIPLAN II + SOURIS** nouvelle version de Multiplan avec sa souris | 4390F | 5206F |
| **CHART** célèbre logiciel graphique de Microsoft | 2990F | 3546F |
| **BASOR** base de données de Talor | 2970F | 3523F |
| **LASER PLUS** le meilleur programme de Desktop Publishing | 4850F | 5752F |
| **JENNIFER** génère des applications complètes sous D Base III | 4950F | 5870F |
| **DB REPORT WRITER** générateur de rapports pour fichiers D Base III | 1450F | 1719F |
| **CLICK ART PERSONAL PUBLISHER** transforme votre PC en atelier de photocompo | 1900F | 2250F |
| **SUPER PROJECT** superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3 | 4500F | 5337F |
| **TEXTOR** le célèbre traitement de texte français | 3950F | 4684F |
| **OPEN ACCESS II** Logiciel intégré professionnel | 7900F | 9368F |
| **OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION** | 9400F | 11148F |
| **SUPERCALC 3 version II** nouvelle version du tableur intégré | 3950F | 4684F |
| **SUPER PROJECT PLUS** gestion de projets compatible avec Supercalc 3 | 6900F | 8183F |
| **WORD PERFECT version 4.1** traitement de texte haut de gamme | 5600F | 6641F |
| **EPISTOLE PC** traitement de texte complet entièrement français | 4400F | 5218F |
| **EDILIST** gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000 | 695F | 824F |
| **WORDSTAR 2000** célèbre traitement de texte de Micropro | 5850F | 6838F |
| **VERSION BASE PC** logiciel français de gestion de bases de données | 4950F | 5870F |
| **Q ET A** logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle | 2585F | 3065F |
| **INTELLIGENT BACKUP** logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette | 1500F | 1779F |
| **THE INSTRUCTOR II** apprenez à utiliser votre clavier | 490F | 581F |
| **PROFESSEUR DOS** les commandes du DOS démystifiées | 590F | 699F |
| **TUTORIAL SET** professeur DOS et The Instructor II regroupés | 950F | 1126F |
| **TYPING INSTRUCTOR** cours d'apprentissage à la dactylographie | 490F | 581F |
| **JAVELIN** tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA | 6950F | 8242F |
| **PARADOX** base de données utilisant l'intelligence artificielle | 7147F | 8476F |
| **NORTON UTILITIES V:3.1** la trousse de secours de votre PC | 1206F | 1430F |
| **R: BASE 5000** base de données très puissante | 2990F | 3546F |
| **CROSSTALK** le standard des logiciels de communication | 2281F | 2705F |
| **SIDEWAYS** pour imprimer les tableaux à l'italienne | 678F | 804F |
| **PFS FILE + REPORT** le plus simple des gestionnaires de fichiers | 2051F | 2432F |

## LES JEUX D'ARCADE

### BOULDERDASH I
Disquette 120 F
A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

### BOULDERDASH II
Disquette 120 F
16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

### HELLCATACE
Disquette 195 F
Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

### MACADAM BUMPER
Disquette 290 F
Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

### NINJA
Disquette 99 F
Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

## LES JEUX D'AVENTURE

### ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette 249 F
Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

### BOB WINNER
Disquette 240 F
Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maître incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales ligués contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

### BRUCE LEE
Disquette 227 F
Voir logiciels pour CPC.

### LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette 250 F
Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

### HISTOIRE D'OR
Disquette 270 F
Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

### HACKER
Disquette 290 F
Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

### MGT
Disquette 220 F
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

### ORPHEE
Disquette 240 F
Voir logiciels pour CPC.

### PASSAGERS DU VENT
Disquette 290 F
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

### PROHIBITION
Disquette 290 F
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

### TOP SECRET
Disquette 340 F
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

### LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette 363 F
La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

### TERA
Disquette 220 F
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

### CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette 290 F
Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

### SUMMER GAMES
Disquette 245 F
Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

### WINTER GAMES
Disquette 245 F
6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

### WORLD GAMES
Disquette 285 F
Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

### MEAN 18
Disquette 245 F
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

### DAMBUSTER
Disquette 227 F
Voir logiciels pour CPC.

### F15 STRIKE EAGLE
Disquette 239 F
7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

### FLIGHT SIMULATOR II
Disquette 455 F
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

### JET
Disquette 580 F
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

### PISTOP II
Disquette 245 F
Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

### SOLO FLIGHT
Disquette 219 F
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

### SPITFIRE ACE
Disquette 195 F
Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE REFLEXION

### BACKGAMMON
Disquette 250 F
9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

### CHESS
Disquette 280 F
Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

### ECHECS 3D
Disquette 219 F
Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

### GAMEWORKS
Disquette 290 F
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révèlera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

### MAITRE DES MOTS
Disquette 260 F
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

### SHANGAI
Disquette 215 F
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

## LES JEUX DE STRATEGIE

### THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette 290 F
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

### CONFLIT VIETNAM
Disquette 270 F
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

### CRUSADE IN EUROPE
Disquette 270 F
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

### DECISION IN THE DESERT
Disquette 270 F
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

### DESTROYER
Disquette 249 F
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

## LES LOGICIELS EDUCATIFS

### CALCUL CE 2
Disquette 350 F

### CALCUL CM 1
Disquette 350 F

### CALCUL CM 2
Disquette 350 F

### ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette 240 F
Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

### LA DROITE
Disquette 499 F
Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

### FACTORISATION
Disquette 499 F
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

### GRAMMAIRE CE 2
Disquette 350 F

### GRAMMAIRE CM 1
Disquette 350 F

### GRAMMAIRE CM 2
Disquette 350 F

### ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette 240 F
Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

### MATHS EN 3e ET 4e
Disquette 920 F
Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

## LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

### ADDE GRAPH
Disquette 1174 F
ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

### AZERTYCIEL
Disquette 699 F
Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

### QUICK BASIC
Disquette 1174 F
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QUICK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

## LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

### EVOLUTION SUNSET
Disquette 1174 F
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

**EPISTOLE PC JUNIOR**
Disquette **1174 F**
EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

**WINDOWS**
Disquette **1411 F**
WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparait à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

**MULTIPLAN JUNIOR**
Disquette **699 F**
C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire' MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du nombreus des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

**VP PLANNER**
Disquette **1174 F**
C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

**FOX BASE PLUS**
Disquette **3439 F**
C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

**WORD JUNIOR**
Disquette **1174 F**
Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

## LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

**ALBUM 101 ABSOFT**
Disquette **198 F**
12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Ouestu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

**ALBUM 102 AB SOFT**
Disquette **198 F**
8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

**ALBUM 103 AB SOFT**
Disquette **198 F**
7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

**ALBUM 104 AB SOFT**
Disquette **198 F**
9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

**ALBUM 105 AB SOFT**
Disquette **198 F**
21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

**ALBUM 106 AB SOFT**
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

**ALBUM 107 AB SOFT**
Disquette **198 F**
13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

**ALBUM 108 AB SOFT**
Disquette **198 F**
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

**ALBUM 109 AB SOFT**
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

**ALBUM 110 AB SOFT**
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

**ALBUM 111 AB SOFT**
Disquette **198 F**
Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoï.

**ALBUM 112 AB SOFT**
Disquette **198 F**
Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

# LIBRAIRIE AMSTRAD

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

**TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 1**
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

**PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464**
**Micro Application N° 2**
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

**LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS**
**Micro Application N° 3**
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, 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.
Code 8818 **149 F**

**AMSTRAD, OUVRE TOI**
**Micro Application N° 4**
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connection 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.
Code 8827 **99 F**

**JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER**
**Micro Application N° 5**
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

**LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 6**
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'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.
Code 8823 **249 F**

**LE LÁNGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 7**
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

**GRAPHISME ET SON DU CPC**
**Micro Application N°8**
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et 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.
Code 8820 **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.
Code 8821 **99 F**

**LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 10**
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

**MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC**
**Micro Application N° 11**
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

**LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD**
**Micro Application N° 12**
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

**DES IDEES POUR LE CPC**
**Micro Application N° 13**
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

**LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128** **Micro Application N° 14**
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

**L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD** **PSI**
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous 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.
Code 8713 **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...
Code 8725 **115 F**

**LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD** **PSI - 1er volume**
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

**BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128**
**PSI 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.
Code 8851 **95 F**

**BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD** **PSI**
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

**102 PROGRAMMES pour AMSTRAD**
**PSI**
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

**AMSTRAD EN FAMILLE** **PSI**
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la 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.
Code 8779 **120 F**

**SUPER JEUX AMSTRAD** **PSI**
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les 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.
Code 8847 **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.
Code 8845 **140 F**

**LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664** **PSI**
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR généatrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **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
Code 8830 **58 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.
Code 8846 **108 F**

**AMSTRAD 56 PROGRAMMES** **SYBEX**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, 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.
Code 8844 **82 F**

**AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES** **SYBEX**
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

**AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR** **SYBEX**
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

**AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME**
**SYBEX**
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

**AMSTRAD CP/M 2,2** **SYBEX**
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

**GUIDE DU CP/M** **SYBEX**
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

**BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128** **Micro Application N° 15**
Pour ceux qui viennent d'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.
Code 8836 **99 F**

**TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX** **SYBEX**
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

**PROGRAMMES POUR AMSTRAD**
**Cedic Nathan**
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

**AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR**
**Micro Application**
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128** **Micro Application N° 17**
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

**LA BIBLE DU 6128** **Micro Application N° 16**
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

**PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC**
**Micro Application N° 19**
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

**LE GRAND LIVRE DU BASIC**
**Micro-Application**
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

**BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW**
**Micro Application**
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

**GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS** **SYBEX**
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

# LIBRAIRIE AMSTRAD

**LOCOSCRIPT** SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **110 8 F**

**MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

**ROUTINES EN ASSEMBLEUR** SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

**ASTROCALC** SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

**GAGNEZ AUX COURSES** SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

**GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS**
SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

**MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE**
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

**D BASE II INTRODUCTION** SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

**D BASE II APPLICATIONS** SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

**WORDSTAR APPLICATIONS** SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

**CPM PLUS 6128/8256** PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

**SUPER GENERATEUR DE CARACTERES** PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

**PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD** PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

**GRAPHISME EN ASSEMBLEUR** PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

**TURBO PASCAL** PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **138 F**

**3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE** PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

**AMSTRAD A L'ECOLE** PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

**AMSTRAD EN MUSIQUE** PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

**BASIC AMSTRAD** Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera, dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

**CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC** PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

**CLEFS POUR D BASE II ET III** PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque** PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

**PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD** PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

**JEUX ET AVENTURE AMSTRAD**
SYBEX Code 8883 **128 F**

**MINITEL ET MICRO ORDINATEUR**
SYBEX Code 8876 **110 F**

**GUIDE DU LOGO**
SYBEX Code 8873 **128 F**

**AMSTRAD : TURBO PASCAL**
SYBEX Code 8872 **148 F**

**INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
SYBEX Code **198 F**

**BIBLE DU GRAPHISME**
MICRO-APPLICATION Code 8775 **199 F**

**LE LIVRE DU LOGO**
MICRO APPLICATION 18 Code 8764 **149 F**

## PCW 8256 / 8512

**GESTION SUR AMSTRAD PCW**
PSI Code 8750 **175 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD PCW**
PSI Code 8767 **215 F**

**LE GRAND LIVRE DU PCW**
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

## PC 1512

**GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512**
SYBEX Code 8875 **128 F**

**GUIDE BASIC 2 PC 1512**
SYBEX Code 8874 **128 F**

**DOS PLUS PC 1512**
SYBEX Code 8788 **128 F**

**MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR**
SYBEX Code 8787 **248 F**

**PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR**
SYBEX Code 8086/8088 **268 F**

**LIVRE DU BASIC 2, PC 1512**
MICRO APPLICATION Code 8766 **179 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512**
MICRO APPLICATION Code 8778 **179 F**

**TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL**
MICRO APPLICATION Code 8762 **149 F**

**DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC**
MICRO APPLICATION Code **199 F**

**ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC**
MICRO APPLICATION Code 8777 **199 F**

**GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512**
MICRO APPLICATION Code 8763 **249 F**

**DOS PLUS SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI Code 8780 **145 F**

**GEM SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI Code 8784 **185 F**

**CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI Code 8786 **195 F**

**D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus**
PCV Diffusion - PSI Code 7516 **185 F**

**MS DOS PAS A PAS**
PCV Diffusion - PSI Code 8880 **135 F**

**CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES**
PCV Diffusion - PSI Code 8879 **195 F**

**LIVRE 1 - BASIC 2**
AMSTRAD

### *EDITIONS PSI*

**Dictionnaire du Basic IBM** ..... **195 F**
**Techniques de Basic sur IBM/PC** ..... **180 F**
**Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"** ..... **215 F**
**Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles** ..... **170 F**
**Au cœur de l'IBM/PC** ..... **120 F**
**Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"** ..... **215 F**
**Assembleur 8088 de l'IBM/PC** . **250 F**
**Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC** ..... **175 F**
**Multiplan version 2 par l'exemple pour PC** ..... **150 F**
**50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC** ..... **130 F**
**Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC** ..... **120 F**
**Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC** ..... **110 F**
**Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)** ..... **385 F**
**Turbo Pascal sur IBM/PC** ..... **165 F**
**Le relationnel sur IBM/PC** ..... **150 F**
**Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles** ..... **200 F**
**PC, Modems et Serveurs** ..... **210 F**
**Télécommunications sur IBM/PC** ..... **140 F**
**Basic et ses fichiers Tome 1** ..... **110 F**
**Basic et ses fichiers Tome 2** ..... **105 F**
**Clefs pour D Base et III** ..... **285 F**
**Clefs pour Lotus I, II, III** ..... **130 F**
**Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3** ..... **190 F**
**Clefs pour Multiplan, version 2.0** ..... **105 F**
**Clefs pour Open Access** ..... **280 F**
**Clefs pour Textor** ..... **185 F**
**Clefs pour Word II sur PC** ..... **200 F**
**D-Base III en 12 commandes** ..... **95 F**
**Ecrire en D-Base II et III** ..... **195 F**
**Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal** ..... **200 F**
**Le langage de recherche de D-Base III** ..... **95 F**
**Le livre de Framework** ..... **150 F**
**Le livre de Lotus I, II, III, version II** ..... **195 F**
**Le livre de MS/PC-Dos** ..... **130 F**
**MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3** ..... **135 F**
**Plus loin avec D-Base III** ..... **95 F**
**Clefs pour PC et compatibles** ... **195 F**
**Programmer en D-Base III et III+** ..... **185 F**
**Super Jeux PC et compatibles** . **120 F**

### *EDITIONS SYBEX*

**Programmation en assembleur du 8086/8088** .. **198 F**
**Programmation du 8086/8088** ..... **198 F**
**Guide de MS-DOS** ..... **198 F**
**Introduction à Lotus I, II, III** ..... **148 F**
**Lotus I, II, II - Programmation des macro-commandes** ..... **198 F**
**Lotus I, II ,III pour l'entreprise** ..... **178 F**
**Multiplan pour l'entreprise** ..... **148 F**
**Visicalc pour l'entreprise** ..... **148 F**
**Visicalc Applications** ..... **148 F**
**Introduction à D-Base II** ..... **178 F**
**Introduction à D-Base III** ..... **198 F**
**Applications D-Base II** ..... **148 F**
**Graphiques sur IBM/PC** ..... **148 F**
**IBM/PC - Guide de l'utilisateur** .. **78 F**
**IBM/PC 66 programmes Basic** ..... **78 F**

## NOUVEAUTES

**PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST**
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
**119 F**

**LE LIVRE DU MS-DOS 3.10**
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
**265 F**

**LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY**
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail. : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
**265 F**

**MUSIQUE ET MIDI**
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphonique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
**149 F**

**MUSIQUES ET SONS**
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
**169 F**

**MISE EN ŒUVRE DU 68000**
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
**210 F**

**INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

**INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
**250 F**

**PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
**150 F**

**SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
**593 F**

**REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
**350 F**

**PRISE EN MAIN dBASE III Plus**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE III, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
**150 F**

**GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCÉE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).**
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
**495 F**

**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST**
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
**179 F**

**LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST**
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

## REVUES

**AMSTRAD MAGAZINE**
REVUE Code 8842 **19 F**

**AMSTRAD USER**
REVUE Code 8860 **10 F**

**ECHO PCW**
REVUE **30 F**

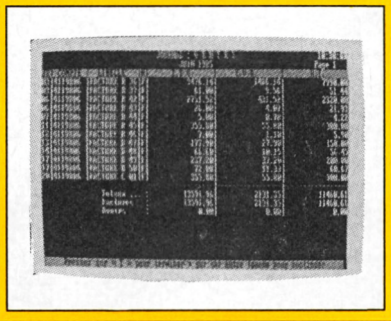
GENERAL
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS PC 1512

# TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

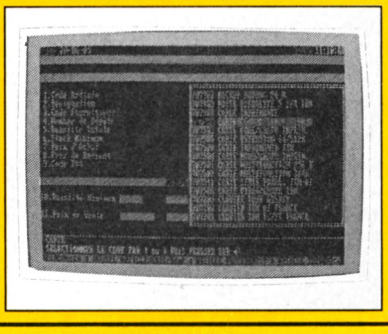
## MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



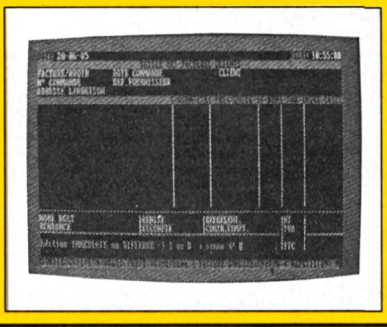
## MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- Etat sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Edition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



## MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Edition des factures
- Edition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



## MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- Gestion du fichier des fournisseurs
- Consultation des fournisseurs
- Saisie des bons de commande
- Gestion des commandes à fournisseurs
- Edition des bons de commande
- Edition du journal des commandes
- Transfert des commandes en comptabilité
- Transfert des mouvements de stock
- Edition des traites à fournisseurs / archivage

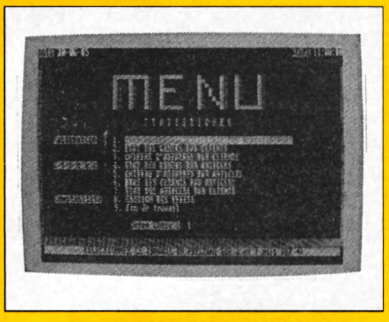
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

**Configuration nécessaire :** Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

## 1990F HT les 7 modules

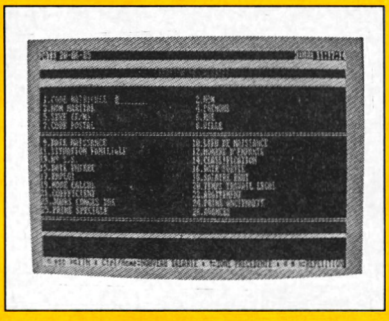
## MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII




## MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



## MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

## BOURSE 750F HT

Ensemble de programme permettant :

1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

## GESTION DES NOMENCLATURES 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

## LOCACERES 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

## TURBOCERES + 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.

Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :

- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.

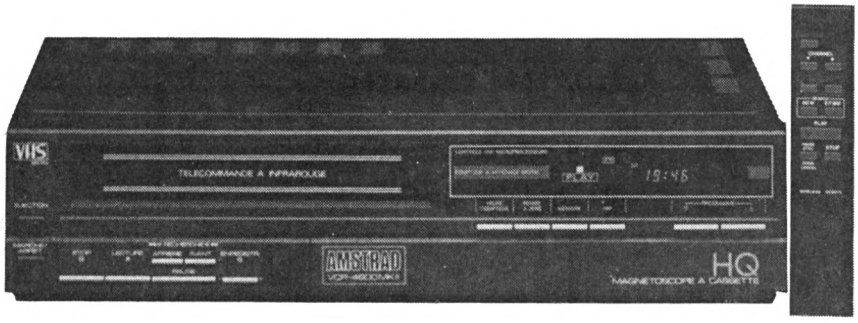
GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# SCOPES + TV

## MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.




**3490F**

A CREDIT CETELEM
**180F** au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

**CADEAU à tout acheteur :** 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection

## TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

**DESCRIPTION :** Téléviseur couleur PAL/SECAM portable. Ecran de 36 cm. Recherche automatique. avec rattrapage de fréquence. 16 programmes mémorisés. Prise péritélévision. Télécommande infrarouge (modèle VR). 12 touches commutation (modèle ME)

**SPECIFICATIONS :** Canaux UHF : 21 à 69. VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6. 625 lignes - SECAM L, PAL BG. Alimentation : 220 V / 50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm. Poids : 11,7 kg.

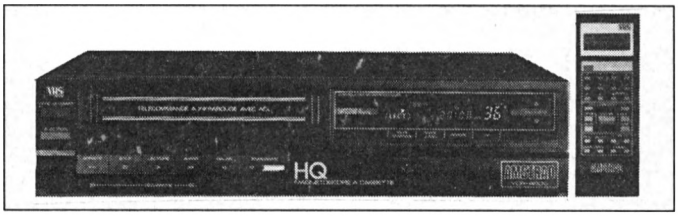


**2590F**

A CREDIT CETELEM : **390F au comptant**
+ 12 mensualités de **208,20F**
**TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F**

**1999F**
**sans télécommande**

## MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4800




**PROGRAMMATION SUR TELECOMMANDE A CRISTAUX LIQUIDES**

Avec le VCR 4800, entrez dans le domaine de la qualité : Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS - Entièrement compatible Canal Plus - Commandes et chargement frontaux - Télécommande complète : affichage à cristaux liquides, multi-fonction à infrarouges - Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours avec visualisation du temps d'enregistrement. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique - Fonction TRP permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120' 150',180') - 2 prises Péritel - Livré avec télécommande - Alimentation : 220 V Télécommande 3V - Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm

**3990F**

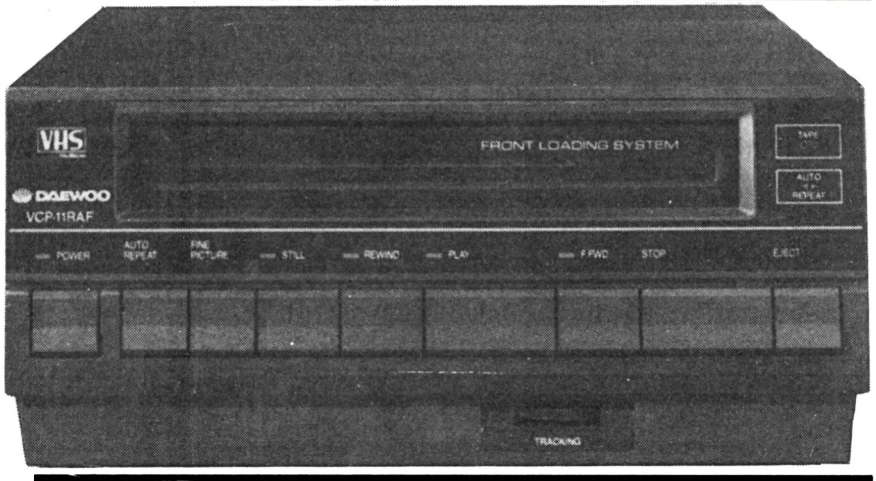
## DAEWOO VCP 11 RAF

# LECTEUR VIDEO VHS

**DESCRIPTION :**
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

**SPECIFICATIONS :**
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : —8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

**GENERALITES :**
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.




**CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque**

**2490F**

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# CONSOMMABLES

## CASSETTES VIDEO

| VHS | E30 | E60 | E105 | E120 | E180 | E195 | E240 | EC30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TDK | – | 46 | – | 50 | 54 | – | 71 | – |
| TDK EHG | – | – | – | 58 | 66 | – | 84 | 61,50 |
| TFK HIFI | – | – | – | 71 | 79 | – | – | – |
| TDK PRO | 80 | – | – | 98 | 108 | – | – | – |
| FUJI | 31 | 35 | 39 | 42 | 47 | – | 66 | – |
| FUJI SHG | 34 | 39 | – | 56 | 61 | – | 85 | 60 |
| FUJI XG | – | – | – | 72 | 81 | – | – | – |
| JVC | – | – | – | 43 | 48 | 57 | 66 | 43,50 |
| JVC SHG | – | – | – | 57 | 65 | – | 84 | 52,50 |
| JVC PRO | 61,50 | 66 | – | 71 | 78 | – | – | 62 |
| ITC SHG | 24,90 | 25,90 | 29,90 | 34,90 | 39,90 | 49,90 | 59,90 | E200 54,90 |

| CASSETTES 8 mm | | | |
|---|---|---|---|
| TDK | PS 30 : 76,50 F | P 60 : 92 F | P 90 : 113 F |
| FUJI | PS 30 : 69,50 F | PS 60 : 82 F | PS 90 : 97,50 F |

| V 2000 | VCC 360 HG | VCC 480 HG |
|---|---|---|
| PDM HG | 110 F | 130 F |

| BETA | L500 | L750 | L500HG | L750HG | L830HG |
|---|---|---|---|---|---|
| FUJI | 46,50F | 60,75F | 55F | 69,75 | – |
| TDK | 53F | 59F | 60,50F | 69F | 80F |

## BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

**THERMOFORMES**

Standard (rouge, bleu, noir ou blanc) ..... 3,50F

Luxe (bordeaux, havane ou vert) ..... 7,50F

**INJECTES**

Standard (noir ou blanc) ..... 7,00F

Luxe (noir ou bordeaux) ..... 10,00F

## CASSETTES AUDIO

### TDK

| | |
|---|---|
| DC C60 | 11,00 F |
| DC C90 | 14,50 F |
| AD C60 | 13,00 F |
| AD C90 | 17,00 F |
| ADX C60 | 20,00 F |
| ADX C90 | 27,00 F |
| SF C60 | 16,00 F |
| SF C90 | 20,50 F |
| SA C60 | 17,00 F |
| SA C90 | 21,00 F |
| SAX C60 | 21,50 F |
| SAX C90 | 30,00 F |
| MA C60 | 34,50 F |
| MA C90 | 47,50 F |
| MAR C60 | 55,00 F |
| MAR C90 | 77,00 F |

### FUJI

| | |
|---|---|
| DR C60 | 9,50 F |
| DR C90 | 13,70 F |
| DR C120 | 18,00 F |
| FR C60 | 11,00 F |
| FR C90 | 16,00 F |
| FR I C60 | 12,70 F |
| FR I C90 | 17,50 F |
| FR II C60 | 13,80 F |
| FR II C90 | 19,60 F |
| FR IIS C60 | 17,50 F |
| FR IIS C90 | 25,50 F |
| METAL C60 | 24,00 F |
| METAL C90 | 32,50 F |

## Cassettes auto nettoyantes

**ALLSOP**

VHS, BETA, V2000 ..... 195F

AUDIO ..... 65F

## Films photographiques FUJI

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HR 100 | 24p/135 | 26,50F | 50 D | 36p/135 | 44,00F |
| HR 100 | 36p/135 | 35,00F | 100 D | 36p/135 | 46,00F |
| HR 200 | 24p/135 | 28,00F | 400 D | 36p/135 | 57,00F |
| HR 200 | 36p/135 | 34,00F | HR Disc (x2) | | 47,00F |
| HR 400 | 24p/135 | 31,50F | HR 100 | 24p/110 | 20,50F |
| HR 400 | 36p/135 | 40,00F | HR 100 | 24p/126 | 24,00F |

## DISQUETTES

**Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.**

### 3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

**3 POUCES 1D AMSOFT**
(pour CPC 6128, DD1 et 8256)
**19,90F**

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2e drive du 8512 **79F** pièce

3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2e drive du 8512 **39F** pièce
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes

BOITIER PLASTIQUE TYPE AMSOFT **30F les 10**

### 3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D
SONY, MAXELL, SCOTCH
(pour Atari 520 STF ou Amiga 500 **17F** pièce
**14F90** par 10 **12F90** par 30

3 P 1/2 2D
I3E, DATATECH
(Atari 1040 STF et Amiga 1000) **19F** pièce
**17F** par 10 **15F** par 30

### 5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

**4F90** par 10 **3F90** par 100
**4F50** par 50 **3F50** par 500

**Département**
**Vente par Correspondance aux Particuliers**

**BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL**

**10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50** (poste 36-43)

**Comment acheter par correspondance**

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

**2) Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

**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, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

**c)** si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

## BON DE COMMANDE 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**

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMS 1/88

| DESIGNATION | CODE | QUANTITE | PRIX UNITAIRE | MONTANTS |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

★ **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** | |

# VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
**(1) 42.06.50.50**
TELEX COMMANDE **214 034 F**




**QUE VENDONS NOUS ?**

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

**QUI SONT NOS CLIENTS ?**

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' III - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Joumal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigéry - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

## OFFRE D'EMPLOI

**GENERAL** est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V.

**Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

## BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M ..... Tél. prof. .....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) .....

..... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

*Signature*

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMS 1/88

DINAMIC

# BASKET MASTER

* TERRAIN EN 3D
* HAUTE RÉSOLUTION GRAPHIQUE

* FANTASTIQUES COMBINAISONS DE JEU ET DE
* JOUEZ A 2 OU CONTRE L'ORDINATEUR
* POSSIBILITES DE RALENTI ET DE REVISIONN UN PHASE DE JEU.




Imagine

...the name of the game

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

**Vous êtes décontracté, le moteur tourne, la fille est superbe, le réservoir est plein et la route vous appartient ... A vous de faire la reste.**

Image de la version Amstrad



# Out Run™

Image de la version CBM 64/128





Image de la version Spectrum

# START

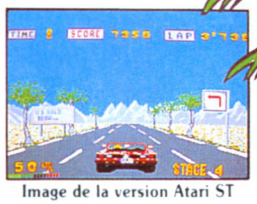


Image de la version Atari ST

L'expérience ultime dans le domaine de la simulation des sports automobile, le défi absolu pour vos nerfs et vos reflexes. Vous sentez le vent dans vos cheveux et l'attraction de la force G tandis que vous foncez à toute allure sur les routes, une fille à vos côtés et la campagne à perte de vue. Amateur de sensations fortes, vous serez comblé en pilotant ce bolide haute formance dans cette épreuve contre la montre excitante au cours de laquelle vos nerfs et votre coordination seront mis à rude épreuve. Out Run, la version "machine à sous" a fait sensation dans les salles de jeux. Out Run, la version de simulation sur ordinateur vous entraine dans la même aventure époustouflante bourrée d'action.

**CBM 64/128**
CASSETTE DISQUETTE

**SPECTRUM**
CASSETTE

**AMSTRAD**
CASSETTE DISQUETTE

**ATARI ST**
DISQUETTE

COMPREND LA "BANDE ORIGINALE" DE LA VERSION "MACHINE A SOUS"

La machine sera disponible comme ordinateur domestique à partir du 10 Décembre.



*La version Atari ST sera disponible fin décembre

SEGA®

U.S. Gold (France), S.A.R.L. B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 42 71 44