AMMAG

CPC PCW - PC

AMSTRAD

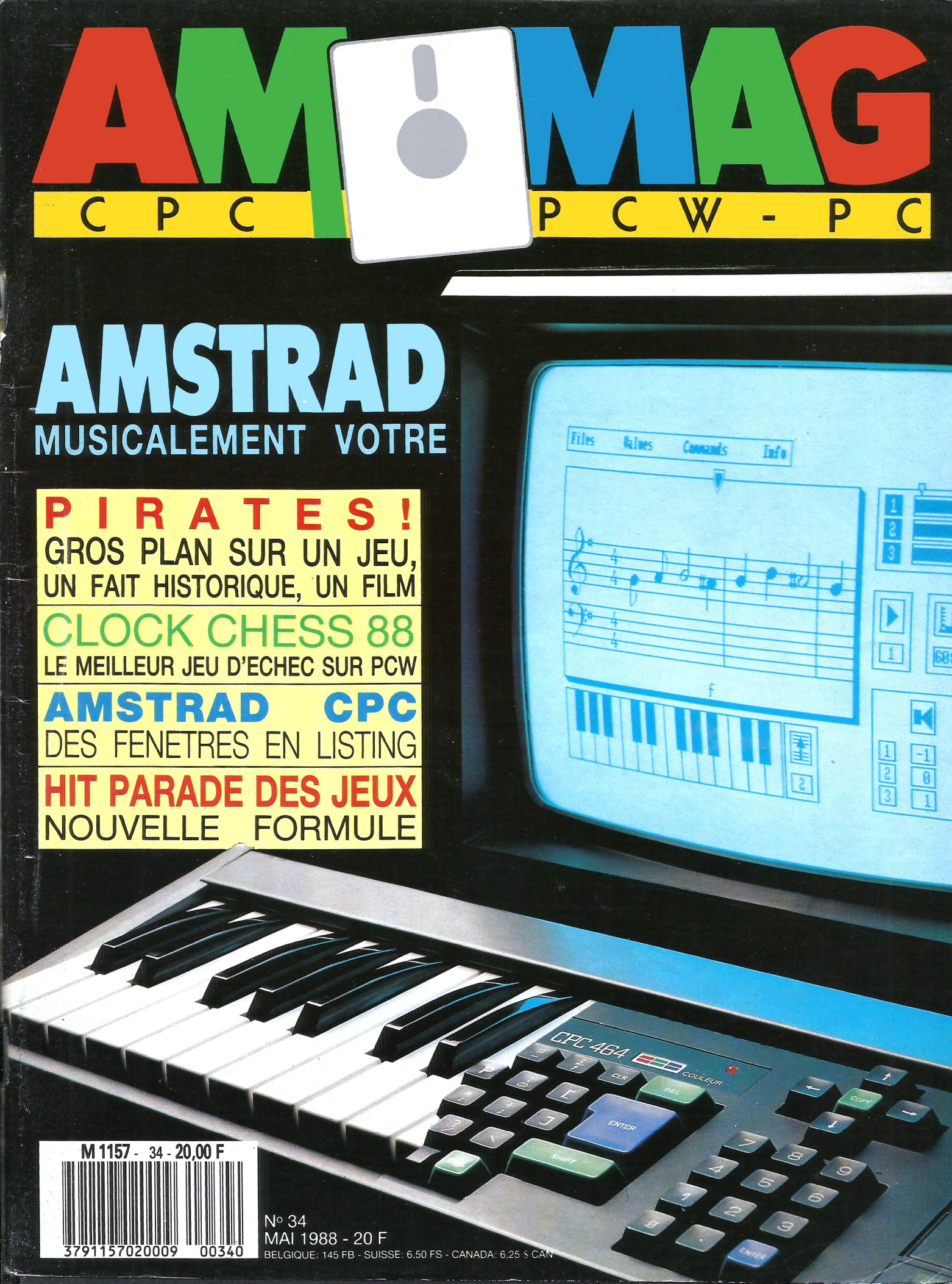
MUSICALEMENT VOTRE

PIRATES !
GROS PLAN SUR UN JEU, UN FAIT HISTORIQUE, UN FILM

CLOCK CHESS 88
LE MEILLEUR JEU D'ECHEC SUR PCW

AMSTRAD CPC
DES FENETRES EN LISTING

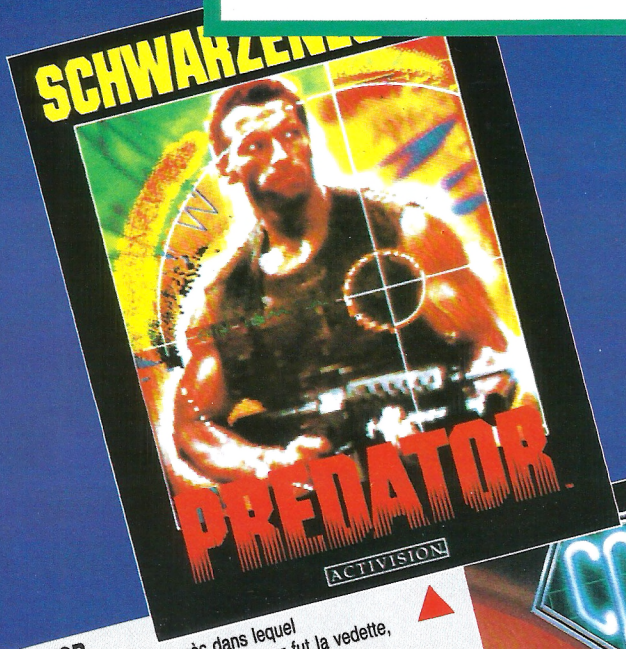
HIT PARADE DES JEUX
NOUVELLE FORMULE



M 1157 - 34 - 20,00 F
3791157020009 00340

N° 34
MAI 1988 - 20 F
BELGIQUE: 145 FB - SUISSE: 6,50 FS - CANADA: 6,25 $ CAN

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !



PREDATOR
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Prédator est un jeu d'aventure plein de suspens ! Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Prédator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.

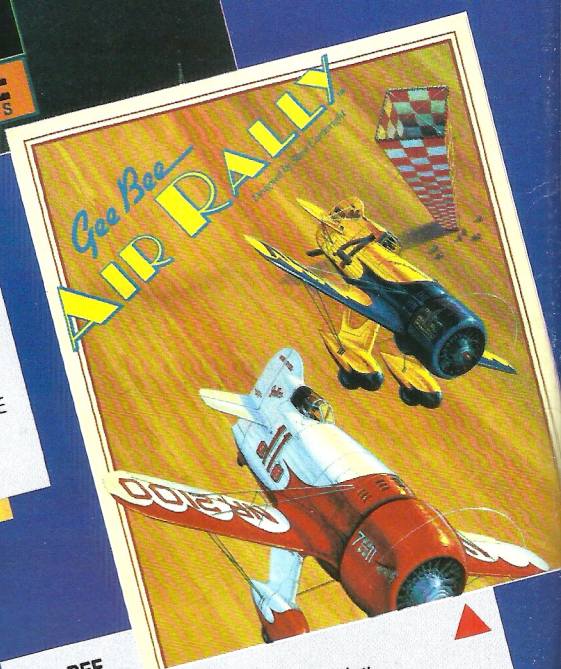




CORPORATION
En l'an 3026, le monde est régi par deux puissantes corporations. Soumis à l'une d'elle, vous aurez à accomplir une mission pour prouver votre valeur aux yeux de la corporation : extraire une quantité importante de pierres précieuses d'une planète. Attention, la corporation rivale recherche également ce minerai...
Un jeu de stratégie et d'action.
© ACTIVISION
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F*.

KARNOV
Vous êtes Karnov, un Russe cracheur de feu, à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courrir, nager, voler mais aussi affronter une quarantaine d'horribles monstres : des dinosaures, des génies sur des tapis volants, des squelettes à dos d'autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'arcade plein d'action et de surprises.
© ELECTRIC DREAMS
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F*





GEE BEE AIR RALLY
Devenez un as dans l'acrobatie aérienne. Aux commandes d'un vieux « coucou » volant du début du siècle, participez à une course folle (3 niveaux de difficulté) le long d'une piste tracée sur le sol ou encore à une épreuve spéciale où vous devez éclater des ballons. Attention, si vous heurtez vos concurrents, des surprises vous attendent !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE DK - AMSTRAD K7 et DK - SPECTRUM K7 - AMIGA DK de 79 à 199 F*.

* Prix public maximum conseillé

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

SOMMAIRE

AM MAG
CPC PCW – PC

MAI N°34

AM-MAG 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 :** Xavier Frigara, **Responsable des Jeux :** Yves Huitric, **Comité de rédaction :** Eric Charton, Olivier Pavie, Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Bernard Jolivalt, Thierry Platon, Jacques Lindecker. **Couverture :** Didier Crété. **Illustrations :** Thiriet, Mokeit. **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 Balléria ud. **ADMINISTRATION. Diffusion :** Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 16 (1)43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Annette Carniaux. **Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 16 (1) 43.98.22.22. Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret. **Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** 2e trimestre 1988. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly, **Impression :** La Haye-les-Mureaux, Tima Roto, SNIL.

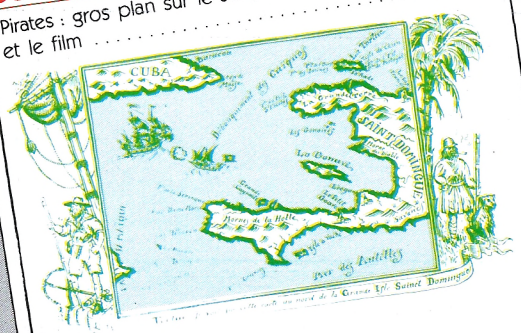
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

News

Visa 5
Les trois mousquetaires 6
Le cousin germain d'Amstrad 6
Encore plus sur le CPC Russe 8
En 88, Amstrad ira vers Amiga 10
Mea culpa 12
Résultats du super-concours 14
Prochainement sur vos écrans 14

Softs

Pirates : gros plan sur le soft, l'historique et le film 18

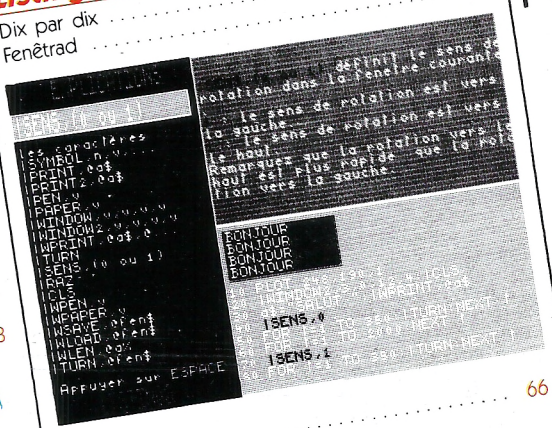


L'ILE DE LA TORTUE

Krypton factor 24
Ball breaker 26
Colossus mah jong 27
Rolling thunder 33
Galactic games 34
Academy / Turbo driver 35
Hurlements 36
Frank 37
Beyond the ice palace / Nigell's Mansell G.P 38
Bedlam 40
Madballs 41
Programmeur studio 42
Clock Chess 88 PCW, lifting réussi 44
Tour de force 91
Atomic driver 92

Listings

Dix par dix 49
Fenêtrad 51



Amsais 66

Dossier

Educatif 94
Musicalement vôtre : symphonie pour CPC, PCW et PC 108

Pro

News 98
Dimension 3 100
Script expert 102
Autotab 104

Divers

Hit parade nouvelle formule 28
La bourse à l'avis 57
P.A. 83
Courrier 90
Help 120

TOUS CES SUPER HIT



RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karate, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3eme combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme celà . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catacteristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores déments en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD
COMMODORE

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

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

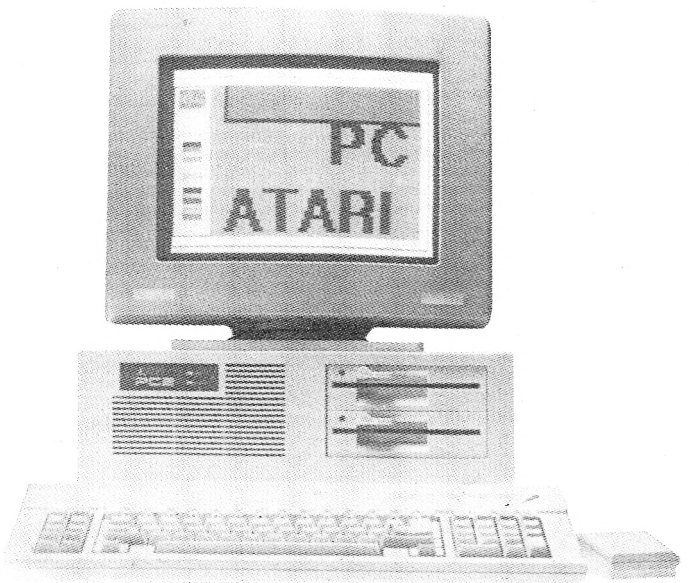
NOUVELLES DU MONDE EXTERIEUR

Du nouveau matériel, de nouveaux journaux, un gros contrat, tout va bien. L'informatique familiale semble bien se porter. En tous cas, mieux qu'il y a un an. Alors buvons à sa santé, et prions Dieu pour que ça dure. Amen.

Martin Tamar

PC 2 CONTRE PC 1512

Atari sort enfin ses compatibles PC. Depuis le temps qu'ils étaient annoncés... Le bas de gamme, le PC 2, se pose d'emblée comme concurrent direct de l'Amstrad PC 1512 avec ses 512 Ko de mémoire vive et son prix plus qu'accessible : moins de 4 000 francs TTC. Reste à savoir s'il n'arrive pas un tout petit peu en retard pour vraiment espérer pouvoir concurrencer le PC 1512...



ABAQ ADABRA

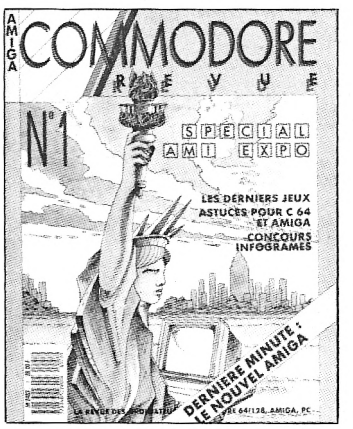
Abaq, la fameuse station Atari à base de transputers pour l'Atari ST, et bien c'est pour très bientôt. La production d'une centaine d'unités devrait commencer d'ici mai/juin, tandis qu'une fabrication en plus grande masse est prévue pour août/septembre. Je rappelle qu'un transputer est une sorte de supermicroprocesseur, dont l'horloge tourne à super grande vitesse.
Notez, pour la petite histoire, que Abaq ne serait pas, finalement, le nom retenu : il a en effet déjà été déposé par une société belge. Le nom définitif n'est pas encore arrêté (que fait la police ?).

WORD PLUS SUR ARCHIMEDES

Le fameux Archimedes d'Accorn n'avait plus fait parler de lui depuis sa sortie tapageuse voici quelques mois. Ce qui est plutôt normal. Les développeurs n'ayant pas encore le temps de le programmer efficacement (il est d'ailleurs regrettable qu'Accorsoft, la partie logicielle d'Accorn, ait été fermée voici deux ans ; elle aurait pu fournir à l'Archimedes la logithèque suffisante pour survivre, en attendant que les grands éditeurs s'y intéressent, comme cela s'est fait pour les CPC et Amsoft). Mais soudain, la surprise vint de Cambridge Software, dont le fameux 1ST Word Plus, bien connu des utilisateurs de ST et de PC (sous Gem). va être fourni gracieusement à tout acheteur d'Archimedes. D'autre part, Accorn a reçu une commande de 54 Archimedes... de la part de la bibliothèque nationale d'Irlande.

CONFRERES

Deux nouveaux confrères sont nés ces derniers temps : le premier, consacré aux ordinateurs de marque Commodore (64, 128, Amiga et PC) s'appelle très originalement "Commodore Revue" (ouf, on a échappé au "magazine", très en vogue dans la presse micro). Le numéro 1 semble un peu léger, et comporte quelques coquilles. Pour 28



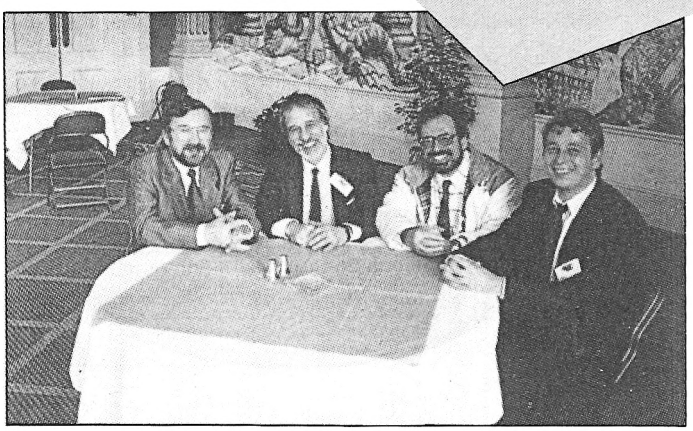
francs, on ne peut qu'espérer que les prochains numéros s'amélioreront (les pseudos fantaisistes ne font pas sérieux : Alex Calibur, Laure Elhardy, etc). Le second et consacré aux jeux d'aventure et de rôle, sur micro-ordinateurs ou non. Il s'appelle Bounty Killer, s'adresse aux 9-15 ans, et le premier numéro sortira début mai. Bonne chance aux deux, ils en auront besoin.

LE H A SPIROU

Infogrames, société lyonnaise bien connue d'édition de logiciel, a signé un contrat exclusif sur cinq ans avec la SEPP, maison détenant les droits des éditions Dupuis en général, et du journal "Spirou" en particulier. L'accord concerne bien entendu l'adaptation sur micro des personnages de Spirou, à savoir Spirou lui-même, Fantasio, le Marsupilami, les Tuniques Bleues, Yoko Tsuno, Natacha (la pulpeuse hôtesse de l'air), etc. Si des efforts sont faits sur ces logiciels comme il en a été fait sur Bobo, la collection "Spirou présente..." risque d'être fort intéressante.

NEWS

LES TROIS MOUSQUETAIRES



L'heure est à la camaraderie : (de la gauche vers la droite) Ch.Widuch (directeur de la publication PC International Allemagne), Gabriel Jacobs (Database Angleterre), Jean Kaminsky (directeur de la publication Am-Mag) et St.Ritter (rédacteur en chef de PC International).

Que se passe-t-il quand les éditeurs des trois plus importantes revues consacrées aux *AMSTRAD* (Computing with Amstrad, PC International et votre serviteur AM-MAG) se rencontrent? Ils parlent d'Amstrad et décident de coopérer intensivement. De fait, les informations circulent vite et mieux entre l'Angleterre, l'Allemagne et la France, nous pemettant de vous informer vite et mieux nous aussi. En attendant l'Europe de 1992, l'« Amstrad Connection » se met en place.

LES MATHS ?
FACILE !

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES
Jeux de réflexion et créatifs à partir de la cinquième.
Disponible sur AMSTRAD 6128 PC Compatibles ATARI ST

GEOMETRIE PLANE
Utilitaire de dessin géométrique à partir de la quatrième.
Disponible sur AMSTRAD 6128 PC Compatibles

STATISTIQUES
Classes de première et Terminales.
Disponible sur AMSTRAD TOUS CPC

FONCTIONS NUMERIQUES
Du calcul formel aux graphes à partir de la première.
Disponible sur AMSTRAD 6128 PC Compatibles

MATRICES
Tout le calcul vectoriel et matriciel pour Terminales et après.
Disponible sur AMSTRAD TOUS CPC

POLYNOMES
Tout sur les polynomes et les équations , Terminales et après.
Disponible sur AMSTRAD TOUS CPC

PRIX PUBLIC 250 F (sauf STATISTIQUES: 200f)

Chez votre revendeur ou directement à:
PILAT
INFORMATIQUE EDUCATIVE
SAINT-APPOLINARD
42410 PELUSSIN

-- FRANCO DE PORT ENVOI EN RECOMMANDE --

LE COUSIN GERMAIN D'AMSTRAD

Jusqu'à présent, c'est à *Schneider* qu'incombait la distribution du matériel *Amstrad* outre-Rhin, fait rarissime puisque le constructeur a toujours préféré installer des filiales à l'étranger (France, Espagne, Italie, USA, Australie). Avec la création de *Amstrad GmbH* (tourné également vers la Suisse et l'Autriche), *Amstrad* se lance « à visage découvert » à l'assaut du marché allemand. Les raisons ayant motivé ce choix ne sont pas vraiment connues : Helmut Jost, représentant la marque en Allemagne, déclarait récemment à notre confrère PC International qu'il souhaitait reprendre les ventes en main propre et développer une politique de marketing claire. En fait de clarté, il exite un léger risque que l'utilisateur soit dérouté. En effet, le grand public ne connaît pas *Amstrad,* les machines ayant jusqu'à présent porté la griffe *Schneider*, aussi, c'est à grand coup de publicité qu'*Amstrad* compte faire valoir sa légitimité. Bien sûr, rien ne devrait changer pour l'utilisateur mais les revendeurs s'interrogent. Le service après-vente du matériel *Schneider* pourront-ils réellement, comme le promet *Amstrad*, jouer sur les deux tableaux sans encourir les foudres du crocodile dont on peut dire qu'il a l'habitude de faire place nette pour éliminer ses concurrents, même alliés à lui par le passé? Autant de questions qui devraient trouver leurs réponses après le ceBit de Hanovre, choisi par *Amstrad* GmbH pour lancer sa campagne d'information.

ENCORE PLUS SUR LE « CPC RUSSE »

Combien parmi vous se sont laissés avoir ? Combien sont tombés pieds et poings liés dans le panneau ? Je n'ose avancer de chiffres. Car oui, toute cette affaire n'était qu'un vulgaire poisson d'avril.
Reprenons les faits depuis le début : un soi-disant lecteur d'Alsace nous écrivait avoir vu, au cours d'un récent voyage d'étude à Moscou, un ordinateur soviétique, dont les caractéristiques semblaient fort se rapprocher de celles de notre bon vieux CPC. Le gag était excellent, merci pour nous, et déjà assez drôle ça (d'ailleurs, j'en ris encore, ouarf, ouarf, ouarf). Mais soudainement, un évènement nouveau est venu se greffer dessus. Bougez pas, j'explique.
Si vous avez bonne mémoire, vous vous souvenez certainement que cet article signé d'un certain *Christophe Hassenforder*, professeur au lycée *Alfred Kastler* de Guebwiller. Le lycée existe vraiment : j'y ai moi-même suivi une partie de mes études (que je n'ai d'ailleurs toujours pas réussi à rattraper). Je me disais que donner un nom de lycée existant réellement, rajouterait à la crédibilité du gag. Mais — et c'est là que ça devient hilarant — le fameux Christophe Hassenfor-

der existe lui aussi : il s'agit d'un de mes anciens camarades de classe, avec qui j'ai fait les 399 coups (je suis parti avant d'avoir pu faire le 400e). On s'accroche avant de lire la suite.

Tout aurait pu en rester là, si un journaliste de l'excellent journal d'Alsace (où que mon papa à moi il travaille alors que c'est pour ça qu'il est excellent) n'avait lu l'article-gag, et n'était, lui aussi, tombé dans le panneau. S'en suivit alors une véritable enquête en bonne et due forme, au bout de laquelle le frigant journaliste découvrit les adresses et numéros de téléphone de *Christophe* (le dialogue qui suit se lit avec l'accent alsacien) :

« - Allo, Monsieur Christophe Hassenforder ?
- Heu, oui...
- Vous avez bien écrit un article dans Am-Mag ?
- Heu, non...
- Ah ? Mais vous êtes bien professeur au lycée Alfred Kaslter ?
- Heu, non...
- Christophe Hassenforder, c'est bien vous ?
- Heu, oui...
- Hopla, c'est donc pas possible, ça. Vous vous intéressez à l'informatique ?
- Heu, un peu... »

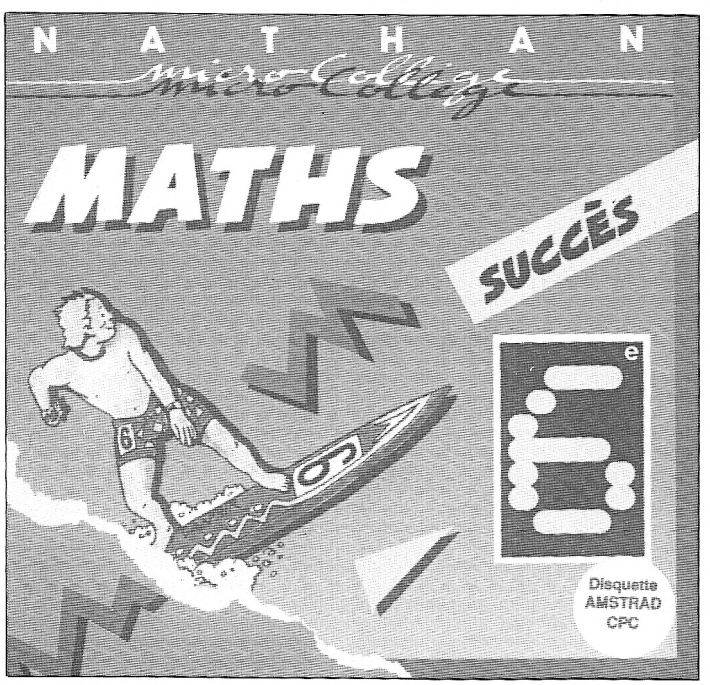
Je vous laisse imaginer la suite de ce (passionnant) dialogue. Franchement, je ne comprends pas comment vous avez pu tomber dans un si gros piège. Enfin si, je le conçois. Pourtant on avait laissé trainer quelques indices qui auraient dû vous permettre de douter du sérieux de cet article : premièrement, on aurait jamais publié un tel article sans vérifier auparavant (c'est vrai quoi, on n'est pas chez 100 % ici...) ; deuxièmement, le dernier paragraphe (le post-scriptum) était suivi d'une astérisque qui renvoyait... en plein milieu de la page 73, où était écrit « qui n'existe d'ailleurs pas... Poisson d'avril ! » (les anciens lecteurs de l'HHHHebdo auraient pu reconnaître le coup !).

Bon, allez, c'était drôle, on a tous bien ri. N'empêche que le coup du journaliste qui téléphone à Christophe, moi, ça m'a scié. Rendez-vous au premier avril prochain, avec un nouveau gag.

Stéphane Schreiber

BRADERIE NATHAN

Français, Maths, J'apprends à écrire, J'apprends les nombres, J'apprends à observer sont autant de logiciels éducatifs appartenant à la première collection à prix réduit du genre. En effet, les logiciels de la série Micro Ecole ne coûtent que 140 F et sont édités par CEDIC/NATHAN. C'est bon marché, certainement efficace et sérieux. Trop sérieux peut-être. Ici, l'informatique n'est qu'un alibi et non un " plus ". L'ordinateur se substitue à l'enseignant, guère plus. A réserver aux enfants sages et aux futurs " jeunes loups ".



ENTER abat les PRIX

MENTEL — ***LE MINITEL MALIN***

450FTTC

- Consultation automatisée
- Gestion des pages capturées
- Impression sur votre imprimante
- Transfert de fichier PC à PC

KENTEL — ***LE SERVEUR VIDEOTEX***

580FTTC

- Messagerie, BAL
- Journal, création d'applications
- Composeur texte et graphique
- Détecteur de sonnerie

PENTEL — ***L'ARTISTE DU MINITEL***

680FTTC

- La composition texte et graphique pleine page sur votre PC, l'animation.
- La souplesse d'utilisation d'un éditeur de dessin évolué.

NOUVEAU

990FTTC

KENTEL + MENTEL + PENTEL

Tous les logiciels sont fournis avec un câble de liaison PC-MINITEL.
Gamme disponible pour PC et compatibles et pour AMSTRAD CPC.

ENTER TÉLÉMATIQUE
INNOVATION
DÉVELOPPEMENT
DIFFUSION

36-14
Code ENTER

AMM 05/88

BON DE COMMANDE

POUR	PC	CPC
MENTEL	450 F TTC	450 F TTC
KENTEL	980 F TTC	580 F TTC
PENTEL	1480 F TTC	680 F TTC
TOTAL		
FRAIS DE PORT	30 F TTC	30 F TTC
TOTAL		

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____

Ci joint mon règlement par chèque à l'ordre de ENTER
140, rue Legendre - 75017 PARIS

FAN DE CHICHOUNE !

La société AMIE, bien connue des parisiens, nous informe de l'ouverture d'un nouveau magasin à Marseille. Il y sera pratiqué la vente d'ordinateurs, d'accessoires et de logiciels à prix AMIE donc "peuchère" ! Nous le savions (de Marseille).

AMIE : 11, bd, Voltaire, 75011 PARIS et 69, cours Lieutaud, 13006 MARSEILLE.

MICRO... PROSE

Décidément, la mode est au changement forcé de logo, ces derniers temps... ainsi, MICROPROSE, l'éditeur de jeux de simulations en tous genres (Solo-Flight, Silent Service, Pirates !, Gunship, etc) s'est vu contraint de changer de nom suite à une plainte déposée en 86 par MICROPRO (EASY, WORDSTAR, etc). Si la décision prend effet immédiatement aux U.S.A., le changement au Royaume-Uni et en France ne s'opèrera qu'en 89.

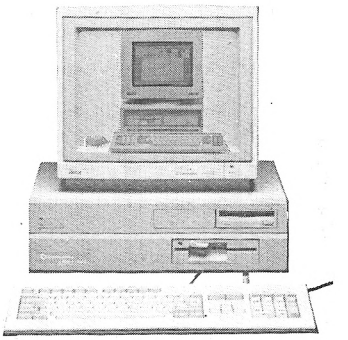
Le nouveau nom n'est pas encore connu. Crime de lèse majesté que de confondre des jeux avec des traitements de texte. Quel dommage pour les jeux...

LE SICOB SOUTIENT UN TEASE

Connaissez-vous le teasing ? Il s'agit d'un « artifice » de marketing jouant sur la curiosité de tout un chacun : on se souviendra de la campagne de l'affichiste *AVENIR* qui émoustilla les parisiens, tous dans l'attente de la fatidique journée où « elle » enlèverait le haut (ou le bas, chacun son truc). Qui était-elle, que vendait-elle et accessoirement était-elle bien foutue? Le message publicitaire était passé. Procédant de la même façon, RCS, l'agence chargée de promouvoir le *SICOB*, a envoyé une série de « teaser » aux rédactions des différents magazines informatiques. Un carton de la taille d'une disquette 5''25 marqué d'un grand S travaillé au pastel bleu : « *ni Sirac, ni Sitterrand, ni Suguin, ni Le Sen* ». Deuxième envoi utilisant le même principe de déclinaison : « *ni Souygues, ni Sapie, ni Srigano ni Sagardere* ». A l'intérieur des mystérieux cartons, une série de messages aussi « interpellants » : « *S a l'ambition de réussir, il est proche des entreprises* », etc. *Finalement, c'est le troisième envoi qui va clôturer ce jeu de cache-cache : « S ne se dévoilera ni au Zénith, ni à Sercy* ». Cette fois-ci, une fausse disquette nous invite à la conférence de presse de présentation du SICOB. Ni *sête*, ni *sonventionnelle*, non?



EN 88, AMSTRAD IRA VERS AMIGA



La rumeur, selon laquelle un Amstrad basé autour d'un 68 000 et à un prix très compétitif qui sortirait en cours d'année, persiste. Selon des sources anglaises, il s'agirait, en fait, de remplacer le CPC 6128 en gardant le même design ou de sortir une version du PC 1512 compatible Amiga. Amstrad a toujours eu l'habitude de lancer ses produits sur le marché sans les annoncer à l'avance. Il est donc difficile de cerner exactement la politique actuelle de la compagnie. Quoiqu'il en soit, Amstrad semble avoir de gros problèmes avec la technologie des 16 bits puisqu'on ne parle que du réaménagement du CPC ou du clone d'un Comodore.
Avec les ventes du CPC qui sont actuellement en baisse et avec le Spectrum +3, que beaucoup considère comme le dernier ordinateur familial d'Amstrad, un micro à bas prix comblerait un manque important dans la gamme. Les PC 1512 et 1640 ne peuvent actuellement pas rivaliser avec le ST et l'Amiga au niveau des possibilités musicales, graphiques et ludiques, il semble donc logique qu'un nouveau micro vienne maintenir Amstrad dans la gamme des ordinateurs de loisirs. La réponse qu'Alan Sugar nous a fait au téléphone reste plutôt vague et équivoque : « Nous ne commentons jamais les priorités de sortie de nos produits... ». Mais connaissant la réputation du leader de la société anglaise, nous savons tous qu'il n'a pas dit son dernier mot !

AM-MAG AU SICOB

Si vous passez par Villepinte entre le 25 et le 30 avril, ce que je ne saurais trop vous conseiller, venez-donc faire un tour sur le stand AM-MAG qui se situera dans le *HALL 5* en *5 J 504*.

DU VERT DANS LÈS MICROS

HiptaCon vient de sortir un logiciel, Houseplant disc, qui fera fleurir nombre de micro. Il présente environ 200 plantes d'appartement, avec pour chacune, son nom courant et latin. Un profil détaillé est fourni à chaque fois, avec les exigences et les préférences de la plante, telle que la luminosité, la température... On peut également choisir parmi vingt plantes présentées, la meilleure pour une place à fleurir. Après, il ne reste plus qu'à courir avec une brouette jusqu'au fleuriste le plus proche.

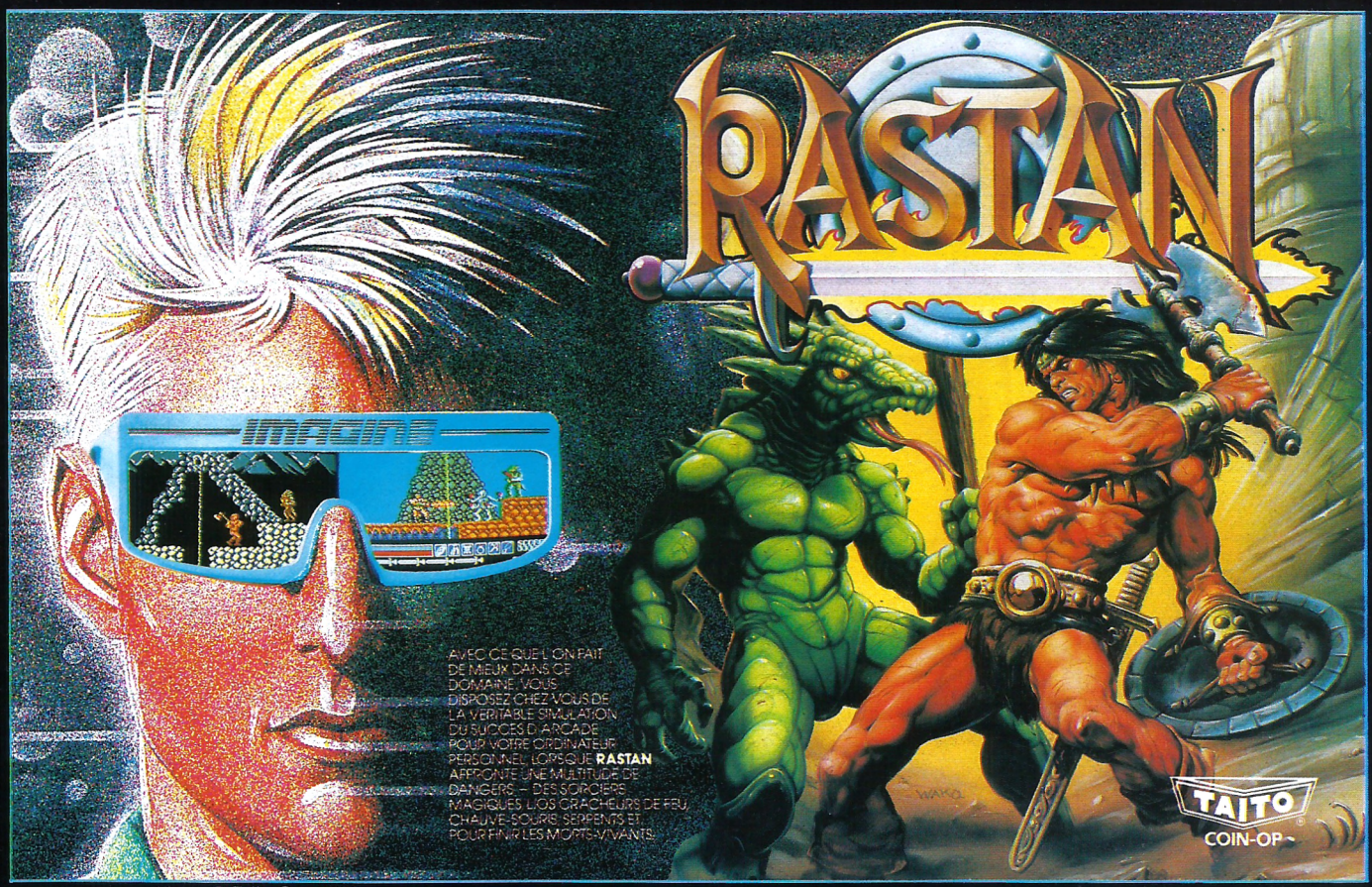
IMPRESSIONS D'AASIB

L'association Animateurs du Site Informatique de Beaurains organise son troisième salon de l'informatique et de la robotique. Ce salon qui se tiendra à Beaurains-lez-Arras du 10 au 12 mars prochain accueillera 35 sociétés qui présenterons au public des applications de l'informatique dans différents domaines : CAO, DAO, automates, machines-outils et robots.

L'ARCHE DU CAPITAIN BLOOD

L'Arche du capitain Blood, déclaré jeu de l'année par notre confrère SVM, fonctionne sur un Atari ST (encore...). Son adaptation pour CPC est enfin annoncée pour la fin Mars. C'est un biogame (mais si, vous savez bien : ces nouveaux jeux utilisant l'intelligence artifi-

IMAGINEYESATION

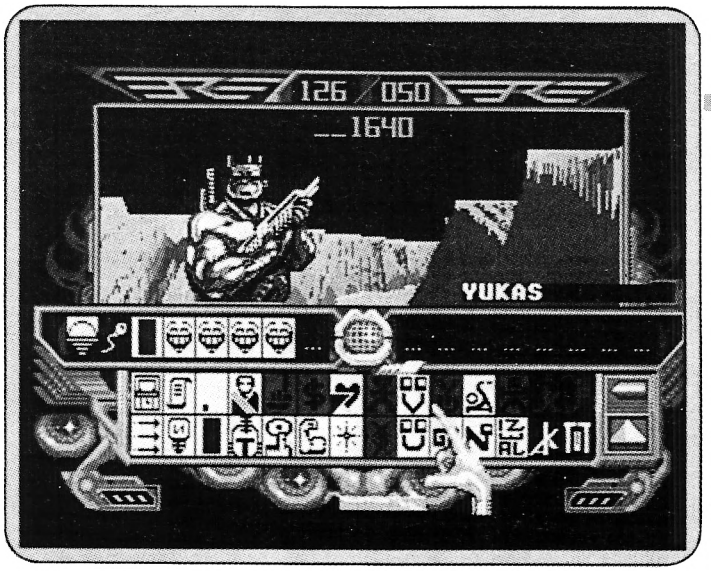


RASTAN Licensed from © Taito Corp, 1986



PLATOON Licenced from © 1986 Hemdale Film Corporation. All Rights Reserved.

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



cielle... la nouvelle vague aux USA !) dans lequel le capitaine et son arche partent à la recherche de sept clônes à travers toute la galaxie. Usage hallucinant des fractales, synthèse vocale, aventure infinie,... ce jeu risque de marquer un tournant important sur Amstrad également.

BANDES DESSINEES AU FUTUR

A quelques rares exceptions près, les éditeurs français étaient jusqu'à présent les seuls à s'entêter dans la dure voie des adaptations de BD en jeux micro : Les Passagers du Vents, Blueberry, Asterix, Iznogoud, Gaston,... toutes plus catastrophiques les unes que les autres. Mais attention, Infocom, le spécialiste du jeu d'aventure aux USA commence à s'y intéresser de près. Ils vont adapter désormais une BD par mois. La plupart d'entre elles seront également américaines (Marvel, EC, etc).

Si Infogrames et Coktel Vision gardaient encore l'espoir de faire un jeu, Infocom a tout simplement pris le parti de présenter la BD séquentiellement : on lira simplement l'histoire à l'écran comme on le ferait dans un magazine, pas d'animation, pas de bruitage, rien que les reproductions des cases originales. L'intérêt n'est pas évident... et les dessins des premiers essais vus à Londres (Lane Mastodon, the Blubberman,...) sont très décevants !

MEA CULPA

BOUNCING CRÉATURES

Pas de panique ! Victime d'un virus particulièrement redoutable, l'androïde chargé de la mise ne page des listings de *Bouncing Créatures* du n° 33, s'est permis quelques fantaisies. Les codes machine des routines binaires *ECRAN, DESSIN, OR et PROG* ont été publiées en deux exemplaires. Celles-ci se terminent logiquement en fin de ligne d'adresses suivantes :

ECRAN : &8E04
DESSIN : &8F3C
OR : &9024
PROG : en fin de ligne d'adresse &9320, s'affiche normalement (sous AMSAISIE) l'adresse &9328. Il convient de continuer à partir de cette dernière (troisième ligne de la troisième colonne) et ce, jusqu'à la fin (ligne d'adresse &93F8). Sachez que l'androïde défectueux a été détruit et remplacé par un modèle sophistiqué à l'épreuve des balles, des virus et du syndicalisme.

MISE EN GARDE SOLENNELLE

Utilisez désormais la version d'AMSAISIE présente dans nos colonnes depuis le numéro 32, sous peine de sauvegardes inopérantes (OVERFLOW IN 80) dans certains cas (DREAM WALKER notamment).

LA BECANE EN FOLIE (hors série n° 5)

N'en doutez plus ! La ligne Basic 1990 de BECANE3 est tout à fait correcte. Il n'en est pas de même de la somme de contrôle qui doit normalement être 1842.

CREATION AUTOMATIQUE DE DATAS (hors série n° 5)

Veuillez modifier ainsi la ligne suivante :

```
130 IF ad< 0  THEN ad =
    65536 + ad
```

Et rajouter la ligne qui suit :

```
145 IF af< 0  THEN af  =
    65536 + af
```

RECOPIE D'ECRANS TEXTE (dix par dix)

Messages de Summer Kagan : « Dès le numéro 34, j'arrête d'écrire n'importe quoi ! ». Nous vous conseillons néanmoins d'effectuer les corrections suivantes :

Ligne 10 : remplacez &9FFF par &A0FF, &A000 par &A100 et &A03C par &A13B.
Ligne 60 : remplacez les codes 2C par 35 et A0 par A1.
Ligne 80 : remplacez les codes 36 par 35 et A0 par A1.
Ligne 90 : DATA CD,35,A1,18, E3,CD,2B,BD
Ligne 100 : DATA D8,18,FA,00
Après RUN, lancez l'exécution par CALL &A100

A VOS MATHS (Résolution des systèmes d'équations linéaires)

Page 105, 2e colonne : dans la matrice entre crochets, remplacez – 0 par – 1 et inversez V et R dans le vecteur des inconnues.
Page 106, 2e colonne : lire " SECOND MEMBRE 100 100 0 " et dans la 4e colonne : " A la sortie de cette partie, la solution se retrouve dans la dernière colonne du tableau (.... "

Message de Summer Kagan : " Dès le numéro 34, j'arrête de boire ! ". A part ça, veuillez modifier ainsi les lignes suivantes :

CALCULATRICE (dix par dix du n° 33)

```
30 WINDOW #3,22,31,5,7:PAPER#3,3:PE [15672]
N#3,0:CLS#3:PRINT#3,"12-H Heure";:P
RINT#2," >HH:MM<":PRINT#2," <ENTER>
  ";:LOCATE#3,2,2:INPUT#3,HEURE$:CL
S#2:CLS#3:H=VAL(MID$(HEURE$,1,2)):M
=VAL(MID$(HEURE$,4,1)):MM=VAL(MID$(
HEURE$,5,1)):EVERY 50 GOSUB 80

50 IN$=IN$+A$:SOUND 2,50,10:LOCATE  [7952]
#2,1,2:PRINT#2,SPACE$(10);:LOCATE #
2,11-LEN(IN$),2:PRINT#2,IN$:GOTO 40

70 AN$=LEFT$(STR$(ANS),10):LOCATE # [11220]
2,1,2:PRINT#2,SPACE$(10);:LOCATE #2
,11-LEN(AN$),2:PRINT#2,ANS$:SOUND 2
,100,10:LOCATE #2,10,1:PRINT#2,NS$;
:IF NS$="=" THEN PRINT#2,ANS:F=1:AN
S=0:IN$="":GOTO 40 ELSE F=F+1:IN$="
":GOTO 40

100 DATA 1,14,14,2,18,14,3,22,14,4, [6624]
14,12,5,18,12,6,22,12,7,14,10,8,18,
10,9,22,10,0,14,16,".",18,16,"=",22
,16,"/",26,10,"*",26,12,"-",26,14,"
+",26,16
```

LE JEU D'ELITE PARMI TOUS LES SIX PACKS

LA TOUTE DERNIERE COMPILATION DE 6 JEUX





System	Format	Prix
Spectrum	Cassette	109 F
Spectrum	Disque	159 F
Commodore 64	Cassette	109 F
Commodore 64	Disque	159 F
Amstrad	Cassette	109 F
Amstrad	Disque	159 F

© 1988, Elite Systems Limited

elite

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

SUPER CONCOURS AMMAG

LES RESULTATS

Vous avez été plus de huit cents à nous répondre. Avant d'user vos yeux sur la liste des gagnants, jetez donc un œil sur les bonnes réponses.

GAME N° 1

Il fallait donner à chaque photo d'écran le nom du jeu et l'éditeur lui correspondant.

A : STRYFE de Ere
B : BOB MORANE ESPACE de Infogrames
C : LES PASSAGERS DU VENT de Infogrames
D : MARCHE A L'OMBRE de Infogrames
E : TENSION de Ere
F : BIVOUAC de Infogrames

GAME N° 2

Le portrait digitalisé représentait **Bertrand BROCARD,** fondateur et PDG de COBRA SOFT.

GAME N° 3

Six des animaux représentés dans le dessin étaient les logotypes des éditeurs suivants :

Cobra soft : le cobra, bien entendu.
Loriciels : c'est le petit chat.
Infogrames : le tatou.
Rainbird : l'aigle.
Titus : le coyotte.
Amstrad : le crocodile.



GAME N° 4

L'ordinateur en question était un **AMSTRAD CPC 664**

GAME N° 5

Dans cette épreuve, pas de piège. Il suffisait de bien connaître le basic : vous avez bien répondu à la plupart de ces questions que nous jugions pourtant difficile. Bravo, vous êtes des bons !

1 : le [$] est la notation post-fixée du type caténique. Il fallait le savoir !

2 : le [;] est un séparateur.

3 : le [:] est lui aussi un séparateur, mais d'instructions, de commandes ou de déclarations.

4 : le [î] est bien entendu le symbole d'élévation à la puissance.

GAME N° 6

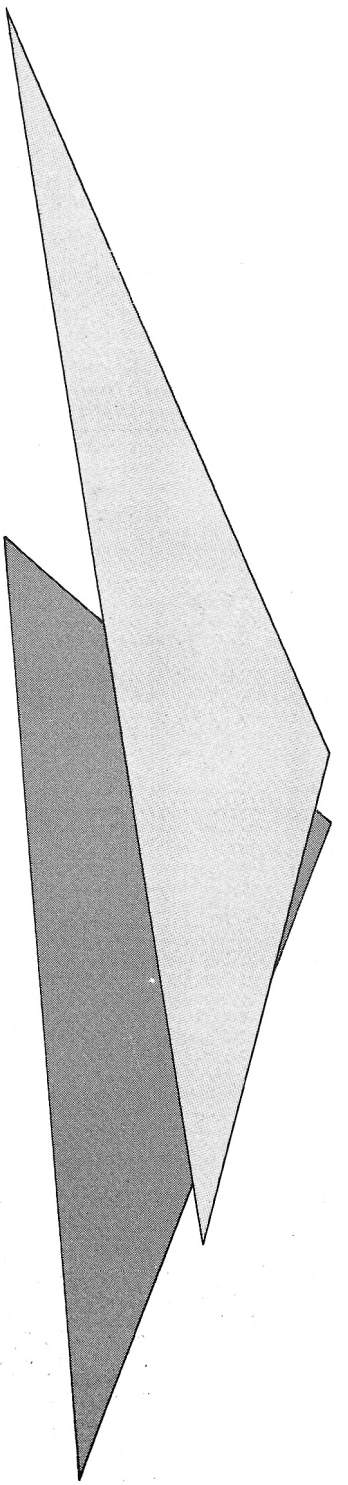
Là c'était moins facile : la moyenne d'âge de l'équipe de **AM-MAG** est de **28 ans.** On se sent très jeunes, merci.

Comme vous le voyez, il suffisait d'un peu d'astuce et d'un minimum de connaissances pour répondre à toutes les questions. Encore bravo aux gagnants et que les autres ne désespèrent pas. Il viendra d'autres concours : c'est l'une de nos façons de vous remercier d'être fidèles à AM-MAG.

MEA CULPA

Deux erreurs s'étaient glissées dans le questionnaire : le symbole de puissance de la question 4 du game 5 n'était pas là le jour du bouclage et le coupon-réponse comportait un petit bug puisqu'il n'était mentionné que 4 réponses possibles à la question 1. Honte à nous !

1er prix :
MAILLAUX Bertrand 87000 LIMOGES
2ème prix :
ROUX Jean-François 87420 SAINT VICTURNIEN
3ème prix :
VRILLEAU Laurent 41600 LA MOTTE BEUVRON
4ème prix :
JOUANEN Frédérique 30130 PONT SAINT ESPRIT
Du 5ème au 305ème prix :
DEREGNAUCOURT 62790 LEFOREST
BOUSSEMART Rodolphe 62790 LEFOREST
CARLOTTI Franck NOUVELLE CALEDONIE
DOHET Philippe 62790 LEFOREST
VESSERON Sébastien 08000 VILLERS-SEMEUSE
GERBER Cécile 35000 RENNES
HADET Corinne 54200 TOUL
SUARO Alexis 77186 NOISIEL
HAMON Paul 44300 NANTES
FREYSSINET Eric 69450 ST CYR
CELLA Olivier 38320 EYBENS
PHAM LE THANH Bernard 76300 SOTTEVILLE LES ROUEN
CELLIER Frédéric 14390 CABOURG
LAURENCIN Bernard 18250 HENRICHEMONT
MALABOEUF Gérard LE HEN
LECOUR Patrick 94510 LA QUEUE EN BRIE
LAMBERT Pierre 59000 LILLE
BOULOGNE Josiane 75998 PARIS ARMEES
DUJARDIN Luc 59200 TOURCOING
THOUVENOT Jean-Marc 88150 THAON-LES-VOSGES
POIGNARD Patrice 94450 LIMEIL-BREVANNES
LUZI Christophe 60106 CREIL
GOUNAND Stéphane 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
SIMIC Zoran 93430 VILLETANEUSE
BONDU Stéphane 44700 ORVAULT
TERROM Daniel 29262 PLOUDALMEZEAU
MOURRAIN Joseph 29122 PONT-CROIX
HENRY Hugues 28500 VERNOUILLET
VOEGELIN Vincent 95130 FRANCONVILLE
SAUNIER Stéphane 44000 NANTES
PERALES Fabrice 33500 LIBOURNE
POINT Jean 39000 LONS-LE-SAUNIER
LEMOINE Henri x 71190 ETANG-SUR-ARROUX
BRUNEL Frédéric 13010 MARSEILLE
SCHMITT Emmanuel 67800 BISCHHEIM
SAVOYE Emmanuel 59800 LILLE
DUCASTELLE Camille 76000 ROUEN
MIRBEAU Davy 49400 SAUMUR
CHALEAT Frédéric 25600 DAMBENOIS
BAHY Sandrine 93250 VILLEMOMBLE
VIREY Eric 93140 BONDY
ESQUE Isabelle 91300 MASSY
GARCIA Christine 37550 ST AVERTIN
DUCRET Philippe 54950 LARONXE
DUCRET Elisabeth 54210 SAINT NICOLAS DE PORT
SORRENTI Dominique 57120 GANDRANGE
ASSONI Marguerite 57120 ROMBAS
SORRENTI Gilles 57120 GANDRANGE
GARNIER Joelle 35530 NOYAL-SUR-VILAINE
VIEL Guillaume 60300 SENLIS
HELLUWAERT Frédéric 34000 MONTPELLIER
CAULLET Paul 62110 HENIN-BEAUMONT
BAZILLON Jean 35133 SAINT SAUVEUR LES LANDES
OURTIRANE Samir 93240 STAINS
PERCHERON Sophie 57100 TERVILLE
MAZERAND Philippe 88150 THAON LES VOSGES
GROLAUX Guy 59530 JANDRENOUILLE BELGIQUE
JACQUEMIN Patrice 80240 ROISEL
REBOUL J-Michel 26260 ST DONAT
MUNCH Frédéric 69480 ANSE
WISSART Aurore 62770 LE PARCQ
ROUSSEL Arnaud 30500 ST AMBROIX
LECREUX Arnaud 76000 ROUEN
PAYEN Marielle 57130 ARS
DENAIN Claudy 60000 BEAUVAIS
DENAIN C. 60120 BRETEUIL
CEUGNIET Guillaume 76410 ST AUBIN LES ELBEUF
GRUNENBERGER Christophe 08700 NOUZONVILLE
RINGEVAL Pierre-Yves 59264 ORNAING
ROYER Laurent 78170 LA CELLE SAINT CLOUD
CAPLIEZ Agnès 08700 NOUZONVILLE
GUEGAN Christophe 56890 ST AVE
SEBILLOTTE Florent 21100 DIJON
CHASSOT Bernard 42480 LA FOUILLOUSE
VASSEUR Yolande 80480 DURY
BLAIN Laurent 07210 CHOMERAC
PORTAIS Marie-Claude 35000 RENNES
SARROUY Richard 93000 BOBIGNY
CHAVES Françoise 69140 RILLIEUX
GOUZON Jean-Pierre 54110 ROSIERES AUX SALINES
DESWEEMER Martine 54140 JARVILLE
GOUZON Alain 54000 NANCY
PORTAIS Yvonne 29128 TREGUNC
CAYUELA Simon 41000 BLOIS
PETAT Christian 18700 AUBIGNY S/NERE
FRIDBLATT Luc 10600 LA CHAPELLE ST LUC
SACHE Jean-Marc 74300 CLUSES
MONTEL Wilfrid 78200 MANTES-LA-VILLE
BARBARO 54140 JARVILLE
ROBERT Laurence 95610 ERAGNY S/OISE
WATIN Arnaud 80090 AMIENS
SOLERE Sébastien 91130 RIS-ORANGIS
LETOURNEL Alexis 76240 BONSECOURS
CLAIR Claude 41130 SELLES SUR CHER
SAZERAT Daniel 71160 DIGOIN
BOUDOU Roland 41130 GIEVRES
ROUVREAU Laurent 33400 TALENCE
CHIRON Laurence 33400 TALENCE
JALLAT Alain 69240 NEUVILLE S/S
WEISSE Daniel 54110 ROSIERES
KUREK Christian 92500 RUEIL MAILMAISON
DELATTRE Franck 62100 CALAIS
CHRETIEN Bernard 47200 MARMANDE
LIANG Yi 37100 TOURS
NEVEU Pascal 35000 RENNES
POMMARAT Wilfrid 19360 MALEMORT
NICOLAS Paul 91390 MORSANG SUR ORGE
FOGGEA Gabriel 94600 CHOISY LE ROI
DARDENNE Jean-François 59960 NEUVILLE EN FERRAIN
MARSZALEK Olivier 80680 RUMIGNY
JAUVIN Christian 46100 FIGEAC
RIVOLLIER Max 42800 RIVE DE GIER
MICHE Jean-Louis 54710 LUDRES
DUMANET Eric 28500 VERNOUILLET
DEL ROSARIO Christophe 73160 COGNIN
MICHE René 54000 NANCY
DELAVAQUERIE Pierre 60120 ESQUENNOY
THUR Nicolas 77420 CHAMPS/MARNE
ALPHONSINE Bruno 91300 MASSY
PHONG Rattanak 77400 LAGNY S/MARNE
METTAUD Olivier 84370 BEDARRIDES
MARTIN Michel 91220 BRETIGNY S/ORGE
WAGNER Jean-Michel 37200 TOURS
FRANCOIS Claire 70220 FOUGEROLLES
BAROIS Christophe 84300 CAVAILLON
LARAN Luc 32300 MIRANDE
ARNAUD Grégory 73700 BOURG ST MAURICE
MOLINES Sébastien 34880 LAVERUNE
CANAL Eric 66140 CANET EN ROUSSILLON
FORTAT P-M. 18250 HENRICHEMONT
RIBOT Christophe 16410 DIGNAC
WEISSE André 54110 DOMBASLE
BILSKI Xavier 40600 BISCARROSSE
DUFIL Guillaume 35000 RENNES
VILLATTE Nicolas 1190 BRUXELLES BELGIQUE
MAUFFREY Jean 70220 FOUGEROLLES
MAUFFREY Bernard 70800 ST LOUP S/MER
VILLEMIW Annie 70800 ST LOUP S/MER
GOSSELIN Gilles 7630 LAHR (RFA)
LEGEAY Sébastien 85270 SAINT-HILAIRE DE RIEZ
BOUET Lionel 34980 ST GALY DU FESC
BERTRAND David 87000 LIMOGES
QUETELARD Christiane 57180 TERVILLE
CREVE Emmanuel 28200 CHATEAUDUN
MARCIA Christophe 14760 BRETTEVILLE /ODON
BIRAUD Christophe chez COLAS 21032 DIJON CEDEX
MILANINI Marc 83500 LA SEYNE SUR MER
SAPEY Jean-Paul 03140 CHANTELLE
AUGER Laurent 53200 CHATEAU GONTIER
FAYAT Stéphane 59600 MAUBEUGE
GANDON Sébastien 59177 SAINS DU NORD
KEITA Koly Hann DAKAR REPUBLIQUE DU SENEGAL
DEBERSE Philippe AIX HOULETTE
MAZHI Mounir 69200 VENISSIEUX
PAYEUR Serge 68400 RIEDISHEIM
PANO Laurent 57340 MORHANGE
SABATE Benoit 32270 AUBIET
JUILLARD Stéphane 95000 CERGY
PIPALA Daniel 49130 LES PONTS DECE
MICHOT Vincent 76000 ROUEN
DUCASTELLE Julien 76000 ROUEN
HRYSZKIEWICZ Eric 60700 PONT STE MAXENCE
BAZILLON J-François 35133 SAINT SAUVEUR DE LANDES
LEDUC Laurent 93260 LES LILAS
TASTET Laurent 74300 CLUSES
GIRARD Sébastien 12400 ST AFFRIQUE
LOZACH Vincent 29212 PLABENNEC
BLAESS Pierre 93340 LE RAINCY
BAZILLON Nathalie 35700 RENNES
TEISSERENC Matthieu 81600 GAILLAC
JONATHAN J-Claude 97114 TROIS RIVIERES (GPE)
LE GOFF Nicolas 29130 TREMEVEN
SAUVEL Laurent 41350 ST CLAUDE DE DIRAY
LO Shwu-Fong 75012 PARIS
HENRON Patricia 54490 RENNES
MALAHEL Sophie 97139 DUGAZON ABYMES
VENOT Arnaud 45380 ST MESMIN
CONRAUX Jean-Michel 88150 THAON LES VOSGES
ALBERT Vincent 34080 MONTPELLIER
PIC Stéphane 58120 CHATEAU CHINON
FOURNET Frédéric 30200 BAGNOLS SUR CEZE
MOUCHEUX Julien 77186 NOIGIEL
DARTIAILH Sébastien 33810 AMBES
ARUZZO Michèle 13580 LA FARE LES O.
BOUILHAUD Sophie 84000 AVIGNON
LUDGER Hélène 97110 GUADELOUPE
CHAPPELLIER Annick 75019 PARIS
OTTENWAELDER Anne 54110 ROSIERES AUX SALINES
BERNASCONI Jean 25110 BAUME LES DAMES
THOUVENOT Annick 88150 THAON LES VOSGES
POINT Jean 25200 MONTBELIARD
COUILLEROT Guy 25600 SOCHAUX
PIEKARZEWSKI Elisabeth 71160 DIGOIN
TRAUTMANN Frédéric 45100 ORLEANS LA SOURCE
ELHANAFI M'hamed 95120 ERMONT
ROUGEUL Micky rody 92400 COURBEVOIE
SEYLLE Frédéric 62390 PONT A BELLES BELGIQUE
GUEMARD Antoine 56100 MORBIHAN FORIENT
LE DUC Jérôme 59287 LEWARDE
HORNAIN Patrick 62790 LEFOREST
ALCANIZ Aline 09110 AX LES THERMES
LE GARREC Bruno 68440 DIETWILLER
SANCHEZ Patrice 09110 AX LES THERMES
FILLON Frédérick 44620 LA MONTAGNE
JACQUOT Claude 88200 REMIREMONT
CAPART Christophe 76530 GRAND-COURONNE
VILLENEUVE Jean-Pierre 03400 YZEURE
FAVRELIERE Bruno 86240 LIGUGE
AILLET Louis 22130 PLANCOET
PONCE Bruno 36130 DEOLS
HOUILLON Christophe 88200 REMIREMONT
GOUJON Frédéric 76190 YVETOT
FARKAS Alexandre 95370 MONTIGNY LES CORMEILLES
MAZZI Jérôme 69330 MEYZIEU
AUDO Monique 93600 AULNAY SOUS BOIS
LETOURNEUX Olivier 53100 MAYENNE
MIEDAN-PEISEY Marcelle 73700 BOURG ST MAURICE
GILLES Bruno 13004 MARSEILLE
BECAT Sébastien 28100 DREUX
RAGUY Jean-François 78370 PLAISIR
LETULLE Laurent 94100 ST MAUR
VALETTE Dominique 15130 ARPAJON/CERE
GAL Florent 12510 DRUELLE
CARIOLI Eric 57740 LONGEVILLE

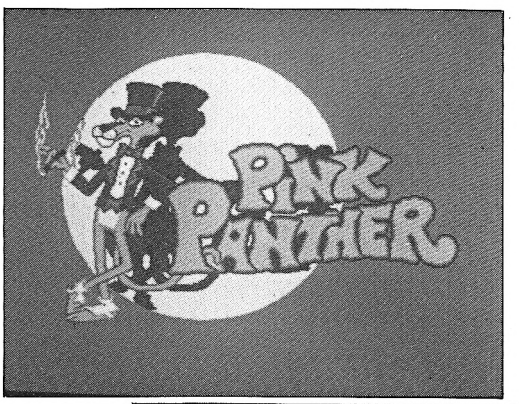


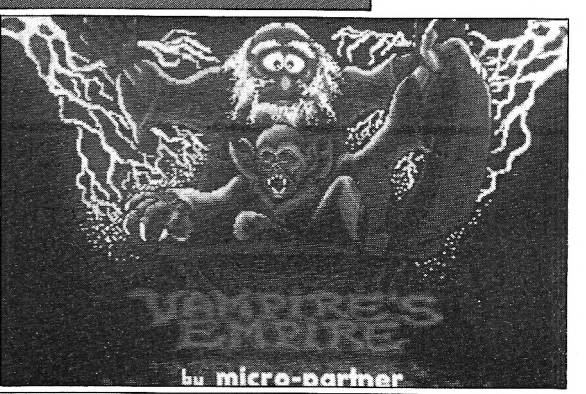
NEWS

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Avez-vous remarqué comme le printemps favorise les rencontres ? Tenez, pas plus tard qu'hier, je vais faire un tour, afin de goûter les plaisirs conjugués des jours qui rallongent et des jupes qui racourcissent. Un type louche m'aborde...

Le type en question me dit tout à trac qu'*Infogrames* annonce, suite à un accord passé avec *Magic Byte,* la sortie de **La panthère rose** et de **Vampire & empire.** Ça va, il ne sait pas qu'Infogrames annonce aussi ***Armorik le viking,*** logiciel d'arcade comportant huit tableaux. Y'a aussi **Bob Morane océans.** Va s'agir dé né pas sé faire bouffer tout crou par les raies Manta y les piovres, amigo mio, cri le type avec un effroyable accent texmex avant de se faire haper par la foule, à l'angle de la 42e. Je pile net sur place et décide d'acheter des tacos chez Joselito, histoire de me remettre. Quelques rues plus loin, m'étant aperçu que ce mexicain de malheur a encore arrosé le tout de sauce piquante, je flanque les tacos à la poubelle quand mon regard est attiré par une enveloppe aux couleurs de *Cobra Soft.* C'est dingue le nombre de trésors que l'on peut trouver dans les poubelles de nos jours.







Réussir disquettes

ORTHOGRAPHE 6e-5e
ORTHOGRAPHE CM
ORTHOGRAPHE CE
LES 4 OPERATIONS
MATHEMATIQUES CM

50 exercices,2000 questions
explications en cas d'erreur
compatibles AMSTRAD 464,664,6128

AMM 05/88

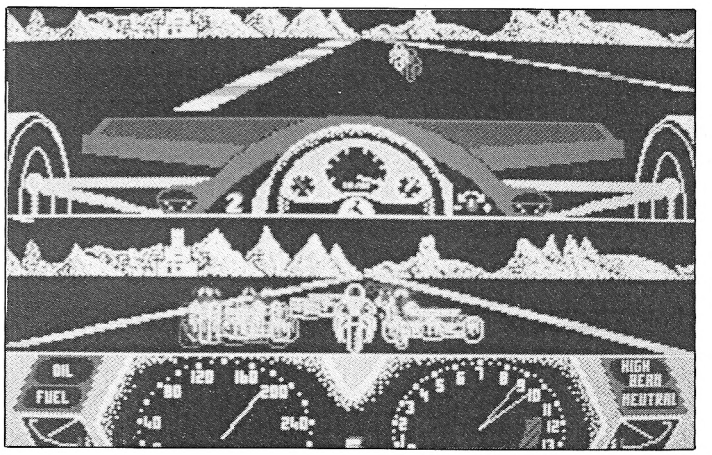
Nom:
Adresse:

commande disquette ORTHOGRAPHE 6e-5e à 120 F
disquette ORTHOGRAPHE CM à 120 F
disquette ORTHOGRAPHE CE à 120 F
disquette LES 4 OPERATIONS à 120 F
disquette MATHEMATIQUES CM 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



La marque jaune, d'après E.P Jacobs, sort bientôt. Une lettre expose brièvement le thème du jeu. Suite à un appel de Blake, le professeur.rentre d'écosse où il passait ses vacances. C'est qu'un mystérieux personnage prévient systématiquement la police avant qu'un méfait ne soit commis. Une enquête va commencer qui entraînera nos deux amis dans le repère de la Marque Jaune et les fera combattre le colonel Olric. Bye jove ! Il paraît en plus que ces personnages sont animés. Damned. Aow, my goodness ! Trop, c'est trop. Finalement, j'ai bouffé les tacos. Vraiment piquante la sauce ! Ça explique la raison de ma présence au Eddy's bar. Après un ou deux bourbons, les choses paraissent toujours plus claires : par exemple ***Turbo Driver*** de *Fil*. Je sais maintenant qu'il s'agit d'un bien mauvais jeu. Lent, mal fichu.



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 .....

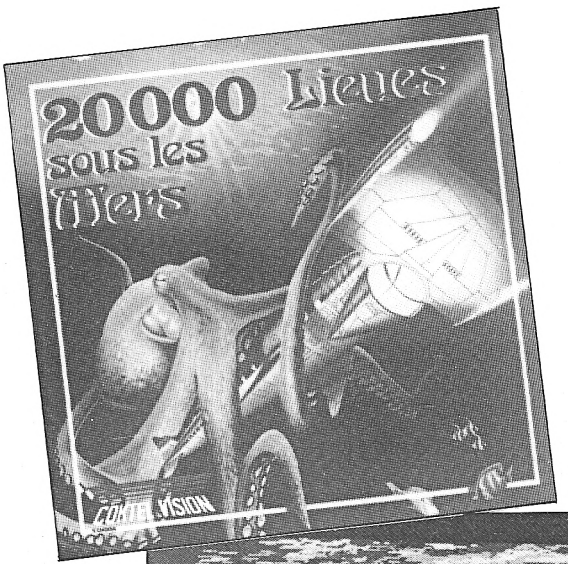
ci-joint mon règlement par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat-lettre

AMM 05/88



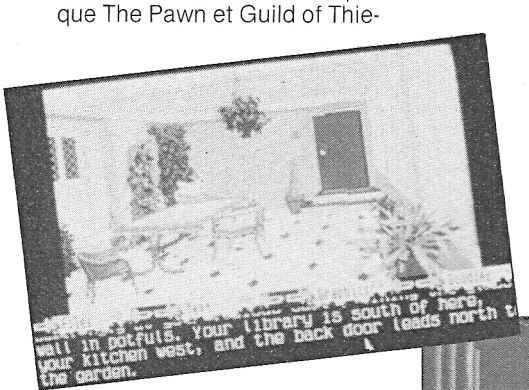
metteur. Un combat contre des requins m'avait littéralement décidé à ne plus faire de plongée. Où qu'il se trouve, Jules Vernes allait être fier, d'autant que **Michel Strogoff** était annoncé, toujours chez *Coktel Vision*. Je laissais Suzy aux bons soins de mescalito et repartis en quête d'un informateur. Il se présenta à moi sous les traits d'une énigmatique brune que je croisais à chacune de mes enquêtes. Le mouchoir en dentelle se faisant rare de nos jours, c'est d'un bout de papier froissé qu'elle se servit pour attirer mon attention. Elle lut : *Loriciel* proposera dorénavant ses softs pour PC et compatibles sur support 5.25 et 3.5, et ce au même prix. Toujours chez *Loriciel*, **Kristor,** jeu d'aventure spatial et de stratégie arrive sur la terre. Pas d'erreur, non contente d'être jolie, la brune était bien renseignée. Elle se hissa sur la pointe des pieds (du 37 joliment chaussé de talon aiguille Dexter modèle 50') et après m'avoir gratifié d'un bicot, s'engouffra dans le premier yellow cab venu. Je pris le suivant : Taxi ! Suivez ce Taxi. Ne croyez pas que je ne sache pas me tenir.

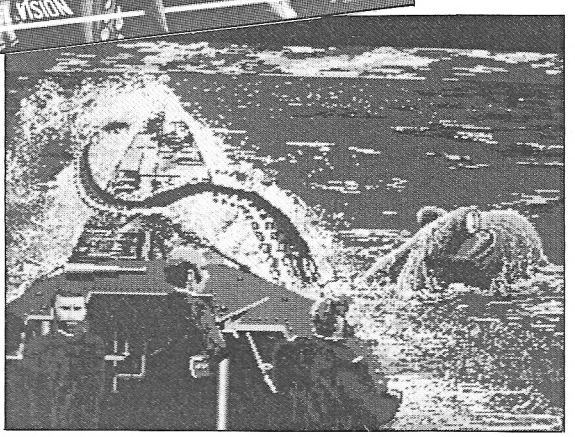
Simplement, dans sa précipitation, le pépé avait perdu son calepin. La conscience professionnelle reprit vite ses droits sur la galanterie. Je l'ouvris et y lus que *Electronic arts* annonçait la francisation de **Pinball construction set** sur PC et que *Cascade Game* sortait un

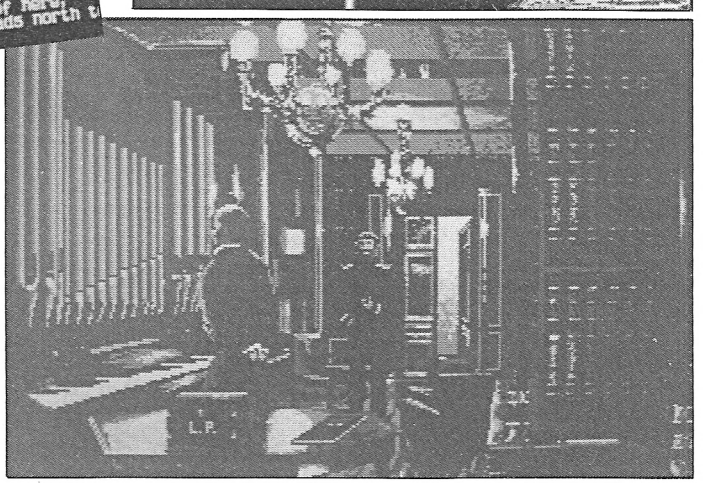




Ce n'est pas le cas de **Spy versus spy trilogy** de *Databyte,* regroupant les épisodes du célèbre jeux (deux espions s'affrontent aux moyens de pièges. L'écran séparé permet de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur : un must). Alors beau blond, on rêvasse ? C'est en ces termes que m'aborda Suzy, une chouette môme à qui j'avais rendu de menus services de par le passé. T'es injustes avec *Fil* me dit-elle ; comme pour se rattraper, *Fil* distribue le nouveau jeu d'aventure de *Rainbird,* **Jinxter.** Procédant du même esprit que The Pawn et Guild of Thieves, **Jinxter** en a les qualités (graphismes parfaits, scénario en béton et humour à la clef). Et c'est en français mon bichon. Tu m'offres un téquila-mescal ? Sacrée Suzy.





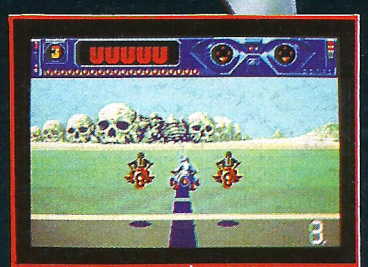


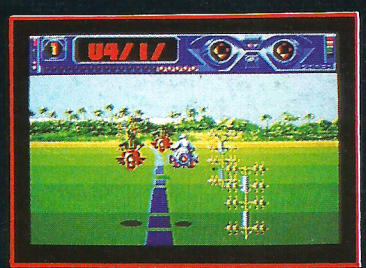
Ça me fit tout à coup penser à *Coktel Vision*. Ils m'avaient appelés la veille pour me montrer leur nouveau jeu : **Vingt mille lieux sous les mers.** Outch ! Les graphismes m'avaient tout de suite plu à verse et le jeu paraissait pro-simulateur de vol sur CPC : **Ace.** J'en savais assez, aussi décidais-je de continuer à pied, une pochette d'allumettes m'ayant indiqué où crêchait la belle cachotière. Bientôt, j'arrivais en vue de son hôtel. Aux cris que j'entendis, je compris immédiatement que je tombais à pic. Une fois la porte enfoncée, je trouvais l'infidèle aux prises à un enigmatique tueur chinois que j'envoyais rejoindre Boudha illico. Le browning encore fumant, j'exhibais le fameux carnet. La poupée se répandit en pleurs et me lacha le morceau entre deux sanglots. C'est Tching. Il ne voulait pas que je vous donne la nouvelle adresse de *Titus : 28, av de Versailles, 93220 Gagny.* Le téléphone n'a pas changé, dit-elle avant de sombrer dans un sommeil réparateur. Je passais le corps du chinois dans le vide ordure et décidais de faire une petite sieste. Le mystère était éclairci, je baissais le store...

SPACE RACER

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 ¼ et 3 ½

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS





149 Frs* toute version cassette

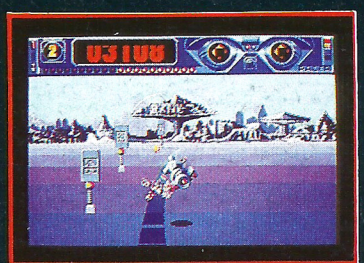
199 Frs* toute version disquette

* Prix moyen constaté



En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac
Auchan
CONFORAMA
TANDY



loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

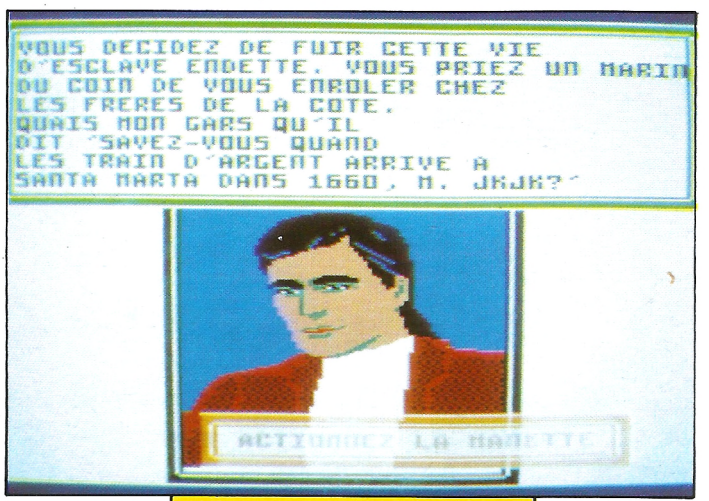
Nom
Prénom
Adresse

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

AMM 05/88

PIRATES !

Tout commence au 16e siècle... A cette époque, nous déclare le capitaine Moulinex, tellement impressionné par le soft qu'il mèle allègrement informatique et piraterie (!) maritime, je n'étais encore qu'un jeune coupe-jarret.



Editeur : Microscope
Genre : simulation/aventure/action
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★★
Originalité : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : PC, CPC

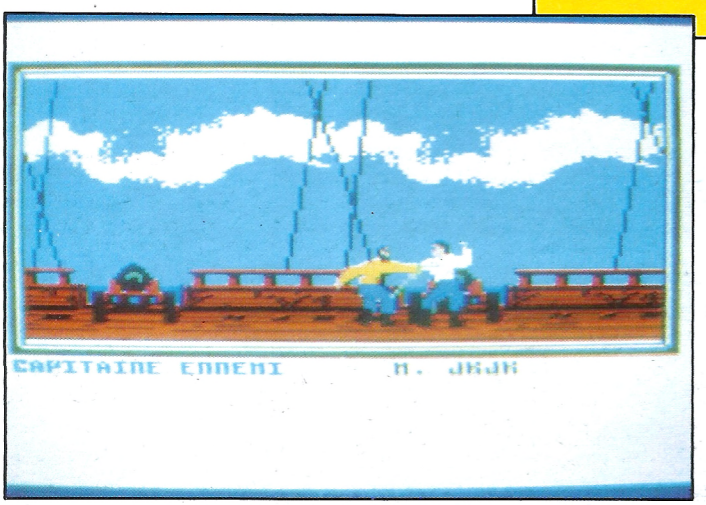
Les Caraïbes, à feu et à sang en raison de la présence de différentes nations toutes bien décidées à étendre leurs colonies, offraient à l'aventurier dans mon genre, l'opportunité de faire rapidement fortune pourvu qu'il soit astucieux, plein de courage et muni d'une attestation du Roy en bonne et due forme, c'est-à-dire du mode d'emploi du logiciel (avant de commencer à jouer, il faut répondre à quelques questions simples, mais dont les réponses ne s'inventent pas !). Je me souviens avoir décidé de combattre pour les Anglais et choisi un niveau de jeu facile. Je choisisais également, comme caractéristique de mon personnage, une grande habileté à l'escrime, l'habitude du maniement d'un joystick m'y prédisposant tout naturellement. Je ne bénéficiais que d'un affichage CGA. Non que PIRATE ne tournait en EGA (splendide) mais mon compatible n'en était pas équipé. Remarquez, l'affichage CGA n'était pas mal. Bref, les graphismes étaient plus ou moins beaux, mais beaux de toute façon.

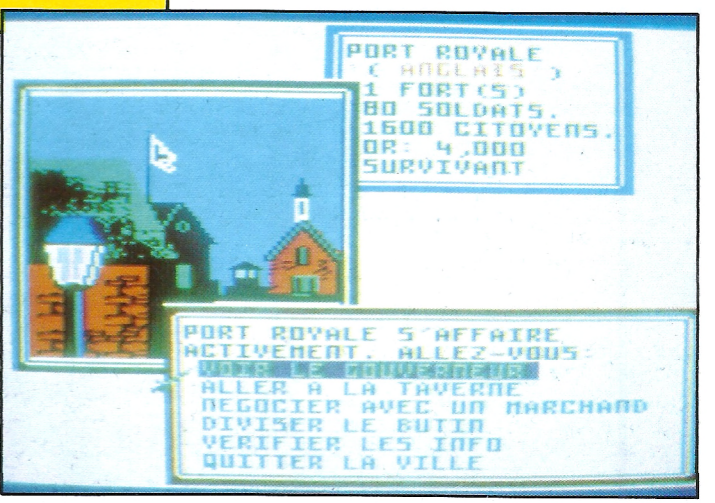
Une importante mission

Je ne faisais qu'une bouchée de cet arrogant capitaine et m'offrais même le luxe de le combattre au clavier. Impressionné par cette victoire, rendue facile, il est vrai, par la multiplicité d'attaques possibles, de nombreux hommes s'offraient à m'accompagner. Le gouverneur de la ville m'ayant confié une importante mission (détruire tous les vaisseaux et villes ennemis), je prenais la mer sur mon sloop équipé de six canons. En ces temps troublés, l'ennemi d'hier devenait souvent l'allié, aussi, je ne manquais pas de prendre, à chaque escale, des renseignements. C'est ainsi que je faisais fortune et augmentais la puissance de feu de mon bateau.

Miracle pour un compatible

A chaque fois qu'un vaisseau croisait dans mes eaux, l'ordinateur m'en affichait l'image et me proposait de le combattre ou non. Les combats se déroulaient sur une carte maritime, fort semblable à celle utilisée dans *Seven Cities of Gold*. Je dirigeais le navire avec le clavier et tirais tandis que ma force, celle de mon adversaire et la direction du vent s'inscrivaient au bas de l'écran. Après un combat à l'épée, à la rapière ou au coutelas, les hommes se rendaient et je pouvais bientôt reprendre la mer, encore plus





riche, plus puissant. L'attaque des villes se passait de la même façon. De temps à autre, un gouverneur allié me proposait de remplir une mission. Ah... quelle joie de partir ainsi à l'aventure, d'autant que le soft m'affichait souvent de nouveaux graphismes. La musique était un véritable miracle pour un compatible.

Sauvegarder une partie

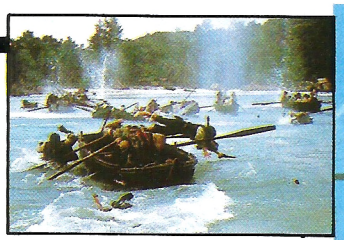
Vous commencez sûrement à vous demander pourquoi je parle de tout cela au passé.

C'est que je moisis dans les géoles de Curacao depuis avril 1680 et ne peux me résoudre à tout recommencer. Tout cela est de ma faute, le soft permet de sauvegarder une partie sur disquette et je ne l'ai pas fait.

Ah... il me tarde de reprendre la mer.

Cyrille «le noir» BARON





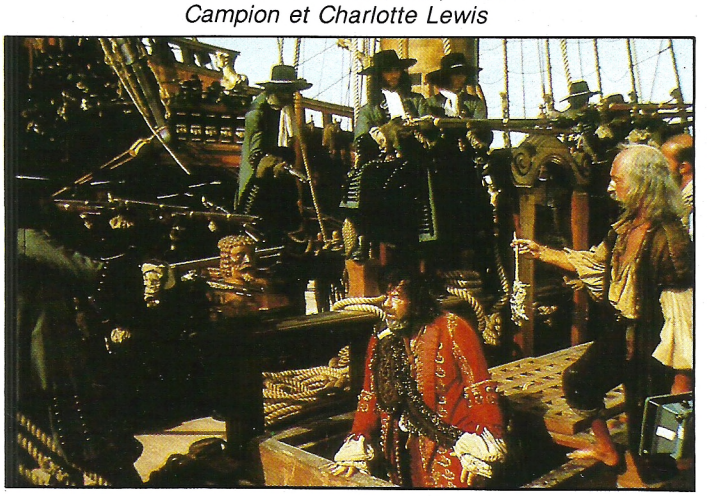




Nous sommes dans les dernières années du 17e siècle. De tous les pirates qui hantent alors les mers des Caraïbes, le plus redoutable, le plus audacieux, le plus glouton et le plus fourbe est sans doute le Capitaine Red (Walter Matthau). La seule évocation du grondement rauque de sa voix, de son visage tailladé, de sa barbe hirsute et de sa jambe de bois fait trembler tous les navigateurs du coin.
Le film démarre pourtant avec un Capitaine Red et La Grenouille, son jeune "assistant" (Cris Campion) en bien mauvaise posture. Après un naufrage de plus, ils dérivent depuis plusieurs semaines, sans nourriture, sans eau, condamnés, semble-t-il par l'immensité des océans. Les tendres chairs de La Grenouille excitent l'appétit de Red, qui brandit un sabre assassin et s'apprête à transformer le jeunot en méchoui lorsqu'un galion espagnol, le Neptune, apparaît à l'horizon. Sauvés ! Ce magnifique galion rapporte en Espagne le légendaire trône en or massif de Kapatak-Anahuac, un trône aztèque d'une valeur inestimable. Rien ne sera de trop pour le Capitaine Red, dans le registre des coups les plus tordus pour s'emparer du trésor. Quant à La Grenouille, il est subjugué par la beauté de Dolorès, la nièce du gouverneur de Naracaïbo qui se meurt d'ennui à l'idée de devoir épouser Don Alfonso, l'ignoble commandant du galion.
"Pirates", présenté en ouverture du festival de Cannes 1986, aura marqué le grand retour au cinéma de Renan Polanski, huit ans après Tess. Ce projet, vieux de dix ans, aura longtemps bourlingué de producteur en producteur avant d'atterrir en Tunisie chez Tarak Ben Ammar, le seul à dire banco pour cette folie de 30 millions dollars dont huit consacrés à la construction du galion ! Le résultat, après huit mois de tournage épique, n'est pas à la hauteur des ambitions de départ. Plaisant sans être vraiment drôle, Pirates est à l'arrivée drôlement mou pour un film d'aventures à rebondissements multiples. Polanski a déjà fait beaucoup mieux dans le genre du pastiche avec "Le Bal des Vampires". Et si Walter Matthau fait une composition extraordinaire, les autres acteurs sont loin d'être convaincants, leurs personnages étant généreusement taillés à la machette lourde. Demi-succès en France, superbide aux Etats-Unis, Pirates aura surtout laissé une belle ardoise à ses financiers. Qui tentent depuis de se refaire avec la vente des tickets de visite du galion, toujours amarré dans le port de Cannes. De ce côté-là, c'est un franc succès.

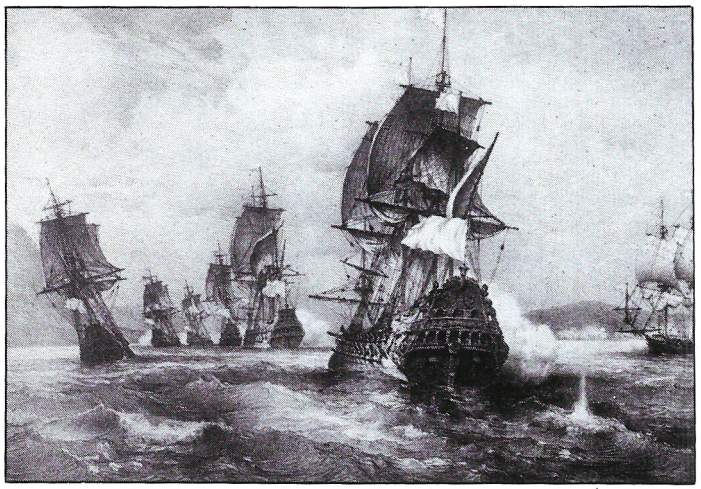
"PIRATES" LE FILM

Un film de Roman Polanski avec Walter Matthau, Cris Campion et Charlotte Lewis

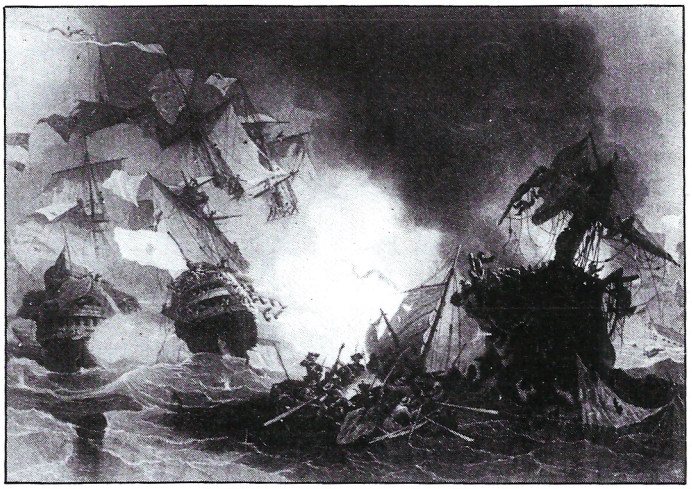


Jacq Lindecker

LE SAVIEZ-VOUS ?



Dugay-Trouin forçant l'entrée de Rio de Janeiro 1711.

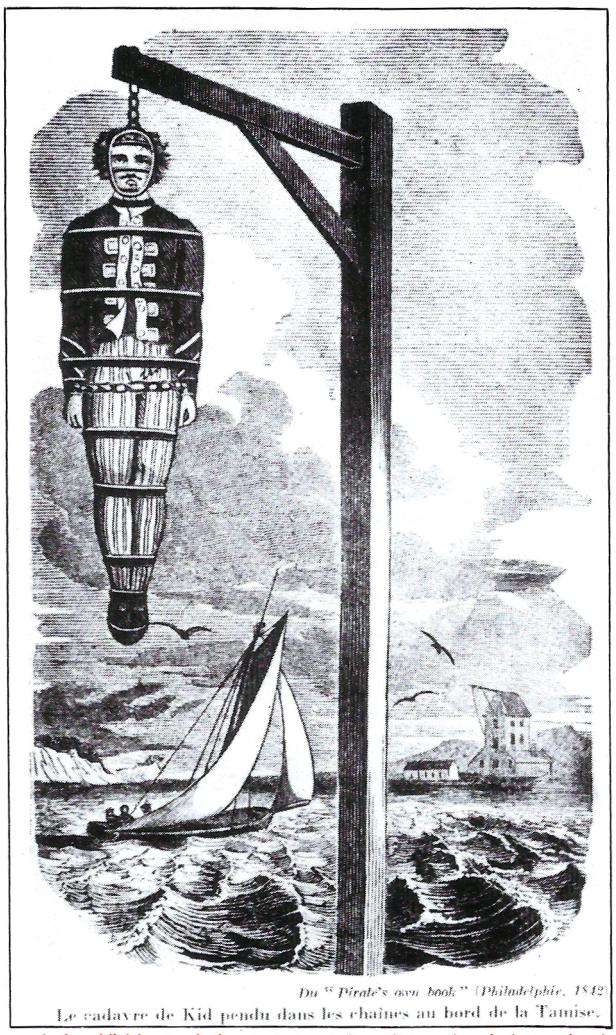


Bataille en mer entre le Mars et le Ruby au Cap Lizard le 21 octobre 1707.

Bien que le terme pirate soit celui que l'on emploie le plus souvent pour désigner les "frères de la côte", il existait trois sortes d'écumeurs des mers. Les pirates, effectivement, qui attaquaient tout ce qu'ils pouvaient : les corsaires qui, au contraire, étaient mandatés par leur gouvernement pour attaquer les bâtiments ennemis, et seulement ceux-là. Flibustier était le nom donné aux pirates sévissant dans les Antilles.

DES BATEAUX MANIABLES

Qu'ils soient pirates, corsaires ou flibustiers, les bateaux qu'ils employaient étaient rarement des galions. A ces géants des mers, ils préféraient des embarcations plus rapides et plus maniables, capables de virer très vite afin de se mettre hors de portée des canons. De plus, le faible tirant d'eau de ces bateaux permettait d'établir un mouillage dans un bras de mer ou un golf. Dans la Manche, les bateaux étaient des "Lougres" ; en Méditerranée des "Shémecs". Partout ailleurs, on rencontrait surtout des "Bricks" (Brig) et des frégates. La particularité de tous ces bateaux était qu'ils ne disposaient pas de cale habitable. Seul le capitaine et son second bénéficiaient d'une cabine. Le malheureux équipage, quant à lui, devait se contenter du pont et dormir là, entre cordages et canons, exposé aux intempéries.



Du "Pirate's own book" (Philadelphie, 1842)

Le cadavre de Kid pendu dans les chaînes au bord de la Tamise.

Le capitaine Kidd, pendu haut et court dans l'estuaire de la tamise le 10 mai 1701. Après trois immersions par la marée, son corps fut enduit de goudron et harnaché de façon à ce que les ossements restent en place tandis que les chairs pourissaient.

LE WHO'S WHO

Il serait impossible de dresser une liste des personnalités les plus marquantes de l'époque. On retiendra surtout Capitaine Kid, corsaire ayant décidé de devenir "free lance" et qui pour cela fut noyé trois fois, enduit de goudron, puis finalement pendu dans une "vierge de fer" (cage métallique épousant la forme du corps) le 10 mai 1701 dans l'estuaire de la Tamise. Autres figures, Henry EVERY qui fut le premier à écumer l'océan indien aux commandes de son fier bâtiment, le FANCY. Bartolomew ROBERTS quant à lui eut le triste privilège d'être le plus meurtrier pendant sa courte vie (1682-1722). Voilà, j'espère que ce petit tour vous permettra de jouer à "Pirate" avec encore plus de plaisir et je terminerai en citant mon héros préféré : François de Hadock, ancêtre du célèbre capitaine, qui démis Rackam le Rouge et dont les aventures ont été immortalisées (et aussi inventées !) par HERGE. Tonnerre de Brest !

Cyrille BARON

BOURSE DU LOGICIEL JEUX



Vous avez découvert la solution de vos jeux ou ceux-ci ne vous passionnent plus. Vendez-les, échangez-les, achetez de nouveaux jeux.

Une formule simple, rapide, souple et efficace pour des logiciels de jeux strictement d'origine, en bon état, avec leur emballage et leur notice d'origine.

Comment procéder :
valorisez les logiciels que vous voulez négocier, la colonne A vous donne la valeur de reprise du logiciel que vous désirez échanger, la colonne B la valeur du logiciel que vous désirez acquérir,
vous n'avez pas d'obligation quantitative minimale, néanmoins aucune reprise ne peut être supérieure au nombre de logiciels commandés,
vous pouvez commander des logiciels sans en échanger,
vous pouvez effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez.

Tout est traité dans un délai maximum de 48 heures, sous réserve des stocks. Les logiciels sont garantis 15 jours et remplacés, dans ce délai, si défectueux.

N'hésitez pas à nous consulter pour connaître les autres titres en stocks (+ de 350).

*Devenir adhérent d'**OCTET CLUB** c'est aussi profiter de vrais prix discount sur votre informatique.*

QUELQUES TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES	A	B
ace of aces	47	95
album ubi	84	168
barbarian	36	72
basil détective	44	89
bataille pour RFA	90	180
birdie	56	112
bivouac	52	104
bob morane/cheval	110	228
bob morane/jungle	110	228
bob morane/sc fict	110	228
bobsleigh	47	95
bob winner	65	132
bubble bobble	44	89
buggy boy	45	70
chiffres/lettres	90	180
crazy cars	56	113
dark spectre	42	83
dwarf	59	118
elite collection	68	136
enduro racer	36	72
f 15 strike eagle	41	83
firescape	49	100
firetrap	48	95
galactic games	48	95
game set and match	61	124
golf trophee	58	117
grand prix 500 cc	55	112
grizor	42	85
ikari warrior	30	60
imagines's arcade	53	108
iznogoud	90	181
knightmare	47	95
l'affaire Sydney	49	99
l'ange de cristal	68	135
les pas, vent 2	124	250
les privés	62	126
les ripoux	54	109
lucas film	46	99
mad balls	40	81
magnificient 7	48	97
marche à l'ombre	71	143
mission en rafale	98	198
monopoly	79	159
nexus	45	92
out run	45	91
phantom club	42	85
power play	50	99
predator	49	99
pub games	44	89
quad	65	130
renegade	42	85
road runner	29	59
rygard	32	65
sapiens	60	121
skaal	65	130
starglider	32	65
star raiders II	30	61
super hits 2	54	110
super ski	64	130
superstars soccer	48	95
tetris	48	94
tri. pursuit 6000	108	217
turlogh le rodeur	86	168
wonder boy	47	95
world games	50	101
xor	49	99

DISQUETTES	A	B
3 D grand prix	57	115
album epix	87	175
album ubi	102	205
aquanaute	92	186
arcade action	90	182
arkanoid	69	140
arkanoid 2	90	154
astérix chez rahazade	94	189
astérix potion magique	94	189
atf	67	135
atomik	71	142
barbarian	56	114
basil detective	64	130
big band	77	155
big 4	52	105
billy II	84	170
birdie	86	169
bivouac	86	169
blood valley	70	142
blueberry	69	139
bob morane/cheval	110	228
bob morane/sc fict	110	228
bobsleigh	69	140
bob winner	84	170
buggy boy	65	130
california games	69	139
carré d'as	93	184
champion ship spri	72	139
chiffres/lettres	128	255
clash	84	168
combat school	67	135
crazy cars	74	149
dakar moto	84	169
dark spectre	70	142
despotik design	80	141
dwarf	73	148
elite collection	87	175
enduro racer	50	103
enlightment druid	69	139
e.x.i.t.	83	164
fer et flamme	124	250
firetrap	69	139
flying shark	69	140
football fortune	92	189
firescape	74	149
franck	75	152
game set and match	87	175
gauntlet 2	69	139
geant arcade	90	182
gee bee air rally	76	154
gudalcanal	74	149
guild of thieves	89	179
gold hit III	76	154
golden seven	62	125
grand prix 500 cc	76	154
grizor	67	135
h & h mission torped	107	215
head over hells	52	105
histoire d'or	92	185
hits pack	50	102
imagine's arcade	77	155
indiana jones	59	119
inquisitors	94	189
iznogoud	109	220
jack the nipper 2	67	135
kill until dead	79	160
knight orc	95	190
la marque jaune	127	255
l'ange de cristal	105	208
l'anneau de zengara	86	185
la maître des âmes	85	168
les dieux la mer	85	168
les privés	89	180
les ripoux	89	179
les vol. du temps	107	216
livingston	42	85
loto sportif 1N2	122	245
mad balls	65	130
magnificient 7	83	164
marche à l'ombre	91	184
masque plus	84	169
match day 2	62	125
mewilow	103	206
mission	89	179
mission en rafale	122	245
momy	94	189
nigel mansel gd pr	88	176
out run	62	125
oxphar	102	205
pegasus bridge	94	190
pharaon	89	175
phantom club	65	130
pirates (f)	74	149
platoon	67	135
power play	72	145
profession detective	107	205
prohibition	89	180
psi 5 trading co	70	138
pub games	52	105
quad	85	170
quin	120	235
renegade	64	129
road runner	62	124
robinson crusoe	79	159
rygard	67	135
samourai trilogy	50	98
sapiens	80	160
sentinel	72	145
silent service	74	149
skaal	99	199
sram II	104	210
starglider	93	187
starting block	82	165
super hits 2	32	65
super ski	85	170
superstars soccer	67	135
super sprint	58	118
terramex	69	139
tetris	70	135
the pawn	64	129
tobrouk 1942	91	185
top ten collection	71	144
trantor	62	125
triv pursuit 6000	127	250
winchester	67	135
world games	59	119

OCTET CLUB - B.P. 8 - 63510 AULNAT - Tél. 73 91 54 57 **BULLETIN D'ADHÉSION**

Si vous êtes déjà adhérent au Club, notez ici votre numéro : _____

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR Colonne A
TOTAL REPRISE			

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR Colonne B
TOTAL COMMANDE			

AMM 05/88

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TOTAL COMMANDE — TOTAL REPRISE _____

ADHÉSION 25 F / FRAIS D'ENVOI 15 F _____

MONTANT TOTAL _____

A l'ordre d'**OCTET CLUB** ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

COMPOSITION SIRAN CLERMONT FD - 146538

ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACCER+QUARTET
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
AMSTRAD GOLD HITS N°3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE LE DETECTIVE
+DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANA
TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC
LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPER DECATHL
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

OUVERT DE 8h A 20h

ÉLU REVENDEUR PREFERE par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

AMSTRAD DISQUETTES

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

APOCALYPSE	145F
AQUANAUTE	159F
ALTERN WORLD GAMES	145F
BAD CAT	145F
BLOOD BROTHERS	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CONSPIRATION	185F
CORPORATION	145F
CRASH GARRET	225F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	145F
DESOLATOR	145F
FIREZONE	175F
GABRIELLE	175F
GEE BEE AIR RALLY	145F
GOTHIK	145F
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
HERCULE	145F
IKARI WARRIORS	145F
JINKS	145F
KARNOV	145F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
LAZER TAG	145F
MICKEY MOUSE	145F
NEBULUS	145F
NIGEL MANSEL	145F
RASTAN	145F
RIMMERUNNER	145F
ROAD WARS	139F
SHACKLED	145F
SORCERER LORD	235F
SPACE RACCER	189F
SPY TRIOLOGY	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
THE FLINSTONES	139F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
THE LAST NINJA	145F
TROLL	139F
V2	175F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ARKANOID 2:REVENGE	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BEDLAM	145F
BLOOD VALLEY	145F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
DRILLER	185F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
GUILD OF THIEVES	195F
HANS D'ISLANDE	145F
HURLEMENTS	175F
HMS COBRA	299F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	175F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F

HIT PARADE (suite)

MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
NORTHSTAR	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
QUAD	179F
QUIN	245F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
TERRAMEX	135F
TETRIS	135F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
WESTERN GAMES	175F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
ATF ADV FIGHTER	139F
ATOMIK	159F
BIG BAND	195F
BUGGY BOY	145F
BIRDIE	175F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
CRAZY CARS	159F
DANDARE 2	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FIRE TRAP	145F
GRAND PRIX 500 CC	169F
IZNOGOUD	245F
JINXTER	195F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
L'OEIL DE SETE	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASQUE PLUS	189F
MEUTRES EN SERIES	299F
MEWILO	175F
MONOPOLY NF	245F
PEPE BEQUILLE	195F
PROHIBITION NF	195F
SILENT SERVICE NF	139F
SCALEXTRIC NF	175F
THUNDERCATS	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	165F

SUPER ! DÉMENT !

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	110F
MANETTE SPEED KING	110F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH 1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49F

HOUSSES DE PROTECTION :

HOUSSE CPC 464 COUL.	95F
HOUSSE CPC 464 MONO	95F
HOUSSE CPC 6128 COUL	95F
HOUSSE CPC 6128 MONO	95F
HOUSSE DISC FD1	59F

BOITIERS POUR RANGEMENT :

BOITIER PROTO 10 X 3"	55F
BOITIER DS40LA 30 X 3"	95F
BOITIER JSY48 48 X 3"	115F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	325F
DIGITALISEUR DART DMP2000	695F
SOURIS AMX CPC	650F
SOURIS CAMERON C PC	625F
EXT.MEMOIRE 64K/464	475F
EXT.MEMOIRE 256K/464	795F
EXT.MEMOIRE 256K/6128	795F
SILICON DISK 256K/464	795F
SILICON DISK 256K/6128	795F

DISQUETTES VIERGES :

4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE 99F

10 DISQUETTES VIERGES SANS BOITIER PLASTIQUE 185F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

HIT PACK N°1
ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
AU REVOIR MONTY
BASIL LE DETECTIVE
BRAVESTAR
BUBBLE BOBBLE
CONVOY RAIDER
FREDDY HARDEST
GALVAN
HEAD OVER HEALS
INDIANA JONES
720°
RAMPART
ROAD RUNNER
RYGAR .....
SABOTEUR 2
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE
TRANTOR
WORLD CLASS LEADERBOARD

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

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



110 F

INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°3 95F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACCER +QUARTET
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 115F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
AMSTRAD GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE LE DETECTIVE
+DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 115F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANA
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE +MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX +GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY

DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES ! AMSTRAD CASSETTES

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ÉLU REVENDEUR PREFERE par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER +RAMBO
+GHOSTBUSTER+FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
APOCALYPSE	95F
AQUANAUTE	119F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BLOOD BROTHERS	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CORPORATION	95F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	95F
CONSPIRATION	145F
DESOLATOR	95F
E.X.I.T	145F
FIREZONE	125F
GABRIELLE	139F
GEE BEE AIR RALLY	95F
GOTHIK	95F
GUADALCANAL	95F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HERCULE	95F
HURLEMENTS	135F
IKARI WARRIORS	95F
IRON HORSE	99F
JINKS	95F
KARNOV	95F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135F
LA PANTHERE ROSE	99F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
MICKEY MOUSE	95F
NEBULUS	95F
NIGEL MANSELL	95F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
RASTAN	89F
RIMMRUNNER	89F
ROAD WARS	99F
SHACKLED	95F
SORCERER LORD	179F
SPACE RACCER	139F
SPY TRIOLOGY	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	89F

NOUVEAUTES (suite)

THE FLINSTONES	89F
THE LAST NINJA	95F
THE HUNT RED OCTOBER	145F
TROLL	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEAD TOURN.	95F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE DOH	89F
BASKET MASTER	89F
BEDLAM	95F
BLOOD VALLEY	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
DRILLER	145F
FLYING SHARCK	99F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA	259F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MATCH DAY 2	89F
NORTHSTAR	95F
OUT RUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
QUAD	145F
ROLLING THUNDER	95F
SEPTEMBER	95F
SILENT SERVICE	89F
SCRABBLE FR	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
TERRAMEX	89F
TETRIS	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
VAMPIRE'S EMPIRE	95F
VENOM STRIKE'S BACK	95F
WESTERN GAMES	125F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ATF ADV FIGHTER	89F
ATOMIK	119F
BILLY2	135F
BIVOUAC	125F
BIRDIE	135F
BUGGY BOY	95F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
DANDARE 2	95F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FIRE TRAP	95F
FORTERESSE	135F
GRAND PRIX 500CC	139F
IZNOGOUD	195F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEUTRES EN SERIES	259F
MONOPOLY	175F
PEPE BEQUILLE	145F
PROHIBITION	120F
SCALEXTRIC	95F
THUNDERCATS	89F
TOBROUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

SOLDES AMSTRAD CASSETTES 35F

HIT PACK N°1
ALBUM ULTIMATE
AMERICA CUP
ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
AU REVOIR MONTY
BRAVESTAR
BRUCE LEE
BUBBLE BOBBLE
CAPTAINE AMERICA
ELEVATOR ACTION
ENTREPRISE
FREDDY HARDEST
GALACTIC GAMES
GALVAN
GREEN BERET
GUNFRIGHT
HEAD OVER HEALS
INDIANA JONES
JEUX SANS FRONTIERES
LEGEND OF KAGE
720°
MAD BALLS
MARIO BROTHER
MUTANTS
NEXUS
PHANTOM CLUB
RAID
RAMPART
REVOLUTION
ROAD RUNNER
RYGAR
TENTH FRAME
TRANTOR
WORLD CLASS LEADER BOARD
XEVIOUS

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 .....

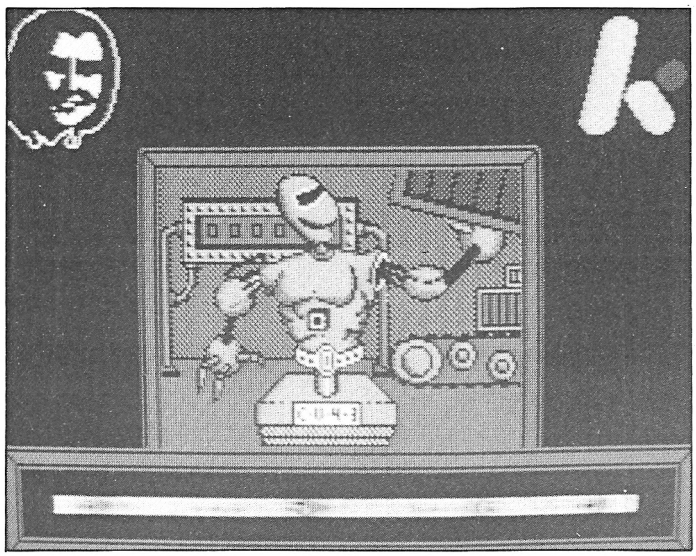
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration __/__ Signature _____

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

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

AMM 05/88



THE KRYPTON FACTOR

Encore un jeu télévisé ! Ceux de Guy Xul ne suffisaient donc pas ? Enfin, celui-ci est un peu plus recherché. Au menu, des épreuves d'observation, de réflexion, de savoir, et des tests physiques et de connaissance. En fait, tout ce qu'il faut pour évaluer les capacités de chacun.

Editeur: Domark
Genre: jeu télévisé
Graphisme: ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation: ★
*Machine : CPC_*

Ça y est ! c'est la fin de la page de publicité. Le très célèbre jeu télévisé (en Angleterre) va enfin commencer. Les candidats ce soir sont : Max Bardix : plombier, Germaine Heloir : à la retraite, Jacques Attent : professeur, et Nickel Jackson : Blanchisseur. Bonsoir !!!. La première épreuve est une séquence d'observation. Une série de nombres va s'afficher rapidement et vous devrez les retaper dans l'ordre croissant. Simple ? « Mouai... » répond Jacques qui s'est planté aux deux manches. Dans l'épreuve suivante, vous allez devoir observer une scène deux fois et trouver les différences. On peut applaudir très fort Germaine qui est toujours en tête ! Troisième épreuve : une image est montrée quelques instants au candidat qui devra la reconstituer (avec des morceaux de puzzle) en un minimum de temps.

Epreuves physiques

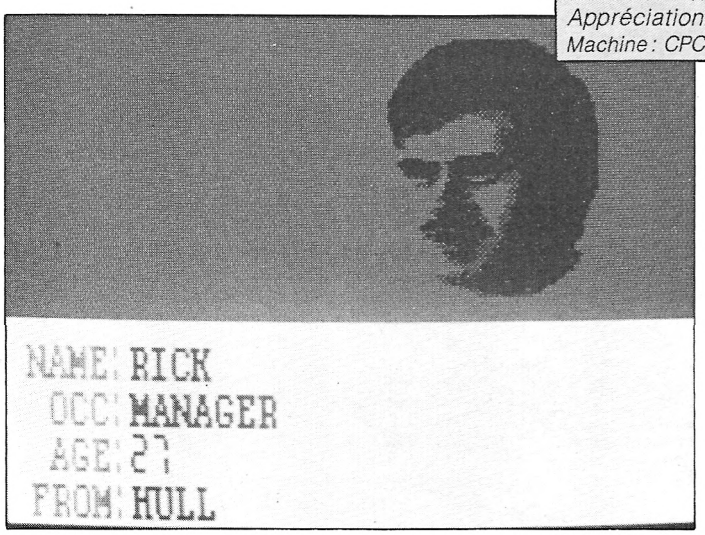
Commencent alors les épreuves physiques, courses d'obstacles et maniement d'un véhicule que vous ferez avancer à la force de vos bras et de vos jambes. C'est le tournant du match ! Germaine abandonne : « C'est trop dur ! moi j'me barre ! » a t-elle déclaré Voici l'heure du dernier test : le questionnaire de connaissances générales. Pub ! Merci qui ? Merci M. Bouygues !

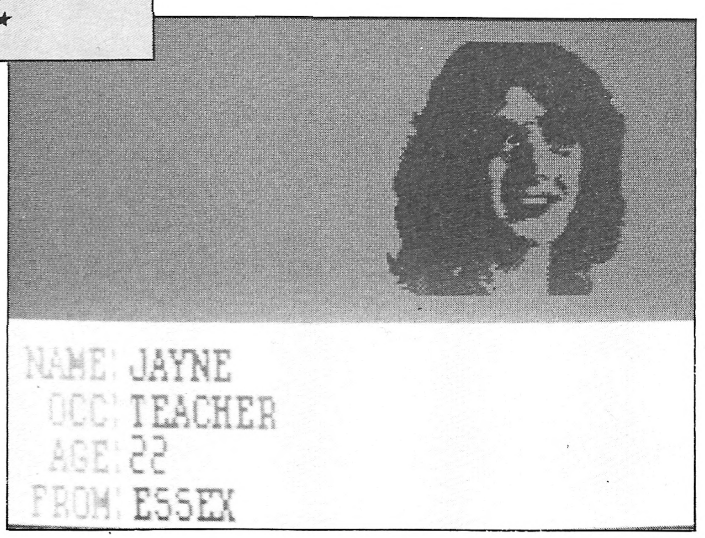
C'est sûr que le jeu doit être intéressant à la télévision. Mais pourquoi avoir voulu l'adapter sur micro-ordinateur ? La deuxième épreuve est lassante car la scène à examiner n'est pas visible, le programme se contente de la décrire. Les tests physiques ressemblent plutôt à un test de résistance du clavier, et la dernière épreuve qui semble la plus intéressante est trop brève.

A vous les studios !

A noter cependant que les graphismes sont assez beaux, mais cela ne suffit malheureusement pas... Evitez ce soft si vous aimez les bons logiciels et si vous ne parlez pas anglais ; sinon, essayez-le, vous verrez bien...

Christian Roux





LES ACCESSOIRES INDISPENSABLES



JOYSTICKS - LES INCASSABLES

Principales caractéristiques :
MATERIAUX : socle : aluminium anodisé et ABS,* poignée : tube d'acier diamètre 20 mm,* recouvert ABS surmoulé, composants : 7 microswitches professionnels homologation UL (ETATS-UNIS) et CSA (CANADA), (UL/CSA 15A 125. 250 VAC), 50 mm par 30 mm, montage poignée sur silent bloc, en couronnne, cablage : système anti-arrachement.
UTILISATION : main droite/main gauche, deux boutons de tir plus une détente de tir ; prise 9 broches.
* caractéristiques : COBRA
COMPATIBILITE : AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, ETC.
LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX,
UN INVESTISSEMENT A LONG TERME

garantie 2 ans.

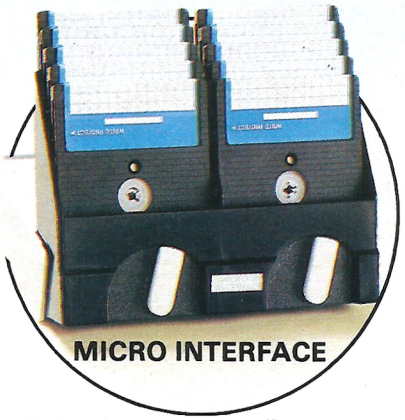
PIECES ET MAIN D'ŒUVRE Y COMPRIS CASSE DE LA POIGNEE



Technologie et fabrication 100 % européennes.
Disponibles en boîtes individuelles ou par boîtes classeurs rigides de 10 unités.



JOYSTICK ET INTERFACE POUR COMPATIBLE PC
Fabrication 100 % française
La compatibilité est garantie à 100 % pour ce joystick analogique et son interface qui bénéficient par ailleurs d'une garantie constructeur de 1 an pièces et main d'œuvre. Isolation coque A.B.S 3 boutons de tir.



Boîte de rangement disquettes 3 pouces.



* SUPERSHOT 5000 : 6 microswitches, excellent rapport qualité prix, avec ou sans double prise.
* CONTROLER : La qualité à prix sympa avec ou sans double prise.



LOGICIEL GRAPHO
Logiciel de création graphique et d'animation pour AMSTRAD 6128.
Livré avec notice 40 pages

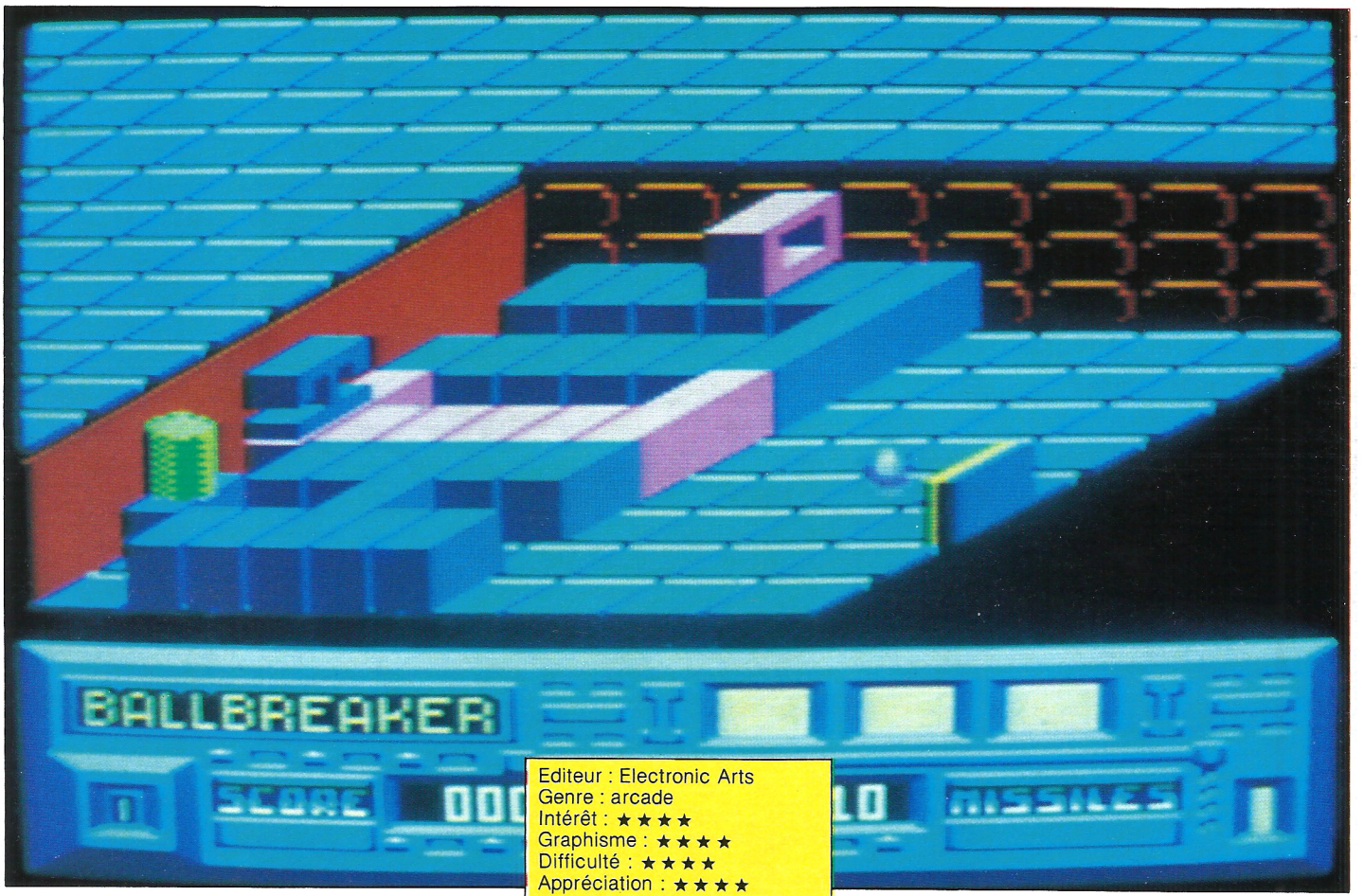


KIT DE NETTOYAGE 3 POUCES
Indispensable au bon fonctionnement de votre drive.

EN VENTE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL AINSI QUE DANS LES FNAC
fnac
Egalement chez CTS le matériel professionnel : onduleurs, cordons et cables de raccordement, souris, printer buffer, etc.

CTS FRANCE
6, avenue Philippe de Girard
93420 VILLEPINTE
Tél. : 43.85.59.28
Télex : 270 105 F - réf. 912
Téléfax : (1) 43.84.63.81

MADISON



Editeur : Electronic Arts
Genre : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

BALL BREAKER II

Comme par hasard, la suite de Ball Breaker sort au même moment que celle d'Arkanoïd, son concurrent direct, nous laissant, nous autres pauvres joueurs, devant un choix déchirant à réaliser : lequel acheter ?

Comme Arkanoïd, Ball Breaker II reprend un principe vieux comme Alice Sapritch (soit quelques centaines de siècles) qui est celui du casse-briques : le but du jeu est simple : détruire le mur en face de vous brique par brique, en faisant rebondir dessus une balle dirigée grâce à une raquette. La différence majeure entre les deux jeux précités est le fait que Ball Breaker II est réalisé en 3D, et même un 3D très réaliste. Les mouvements de la balle sont fluides et agréables, et très rapides. La musique de fond est bien réalisée, et puis pour les joueurs concentrés (ne pas confondre avec le lait sucré en tube), une option de menu permet de n'avoir que les bruitages, par ailleurs très réalistes. Vous allez donc devoir à travers vingt-cinq tableaux différents détruire non seulement les briques mais aussi les différents aliens qui ne manqueront pas de venir vous bouffer tout cru.
Heureusement, vous avez des missiles pour leur éclater la tête. N'oubliez pas de renvoyer la balle, de rattraper les vies et missiles de bonus, de renvoyer la balle etc. Un très bon jeu qui se situe au niveau d'Arkanoïd II, tout en étant différent : achetez donc les deux !

Stumpik

COLOSSUS MAH JONG

D'une illustre et lointaine origine, puisque jadis exclusivement réservé à la noblesse chinoise, le MAH JONG, forme exotique de nos bons vieux dominos, nous fait l'honneur de sa vénérable présence sur ordinateur.

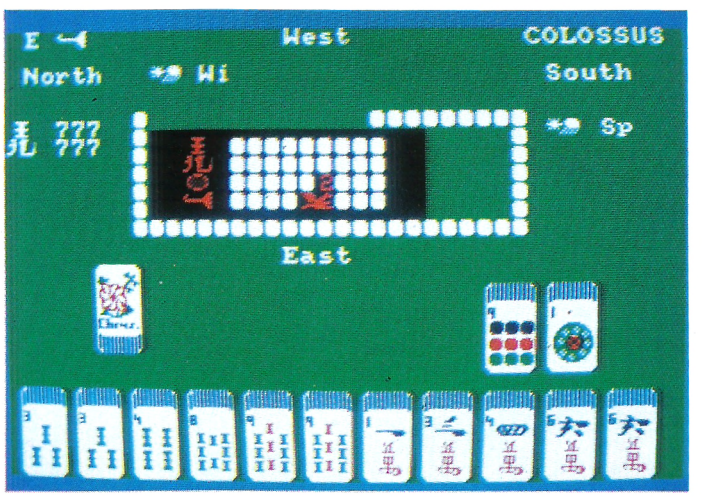
Editeur :CDS Software Ltd.
Genre : Réflexion
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC



Mah jong en chinois signifie « je gagne », voilà un titre bien alléchant. C'est avec la chute de la dynastie impériale en 1912, que ce jeu se répandit dans toutes les grandes villes de Chine. Puis il passa en Amérique pour enfin gagner l'Europe ; les spécialistes vous diront que ce jeu est probablement la forme la plus ancienne des dominos. Mais laissons là l'histoire et parlons plutôt du logiciel lui-même. Le Mah jong se joue à quatre joueurs, que l'on appelle respectivement le vent d'est, du sud, de l'ouest et du nord. Chaque participant devra obtenir le maximum de points en effectuant des combinaisons de cartes.

Kong ?

Avant de parler des combinaisons possibles, il serait prudent d'examiner ces cartes : bien sûr vous avez déjà vu un jeu de cartes. Mais comme celles du Mah jong, j'en doute, car lorsque l'on sait que le prix d'un jeu avoisine les 1 000 F ; enfin... Le jeu se compose de trois familles différentes : les Bamboos, les Characters et les Circles (des noms bien chinois...). Dans chaque famille il y a huit cartes distinctes numérotées de un à neuf ; multipliez 32 par 4 (le nombre de série de 9 cartes), et vous obtenez euh... 36 cartes pour chaque famille. Apprenez aussi que le neuf et le un sont appelées cartes majeures et les autres, cartes mineures.
Alors à ces familles, il faut ajouter des cartes vents, des dragons, des fleurs et des saisons. Vous voyez donc le nombre de combinaisons possibles ; c'est pour cela que je ne présenterais que les principales. Tout d'abord il y a les Pungs ; la combinaison de trois cartes semblables. Puis viennent les Kongs, quatre cartes indentiques, et les Chows, une suite de trois cartes de la même famille. Il existe aussi diverses possibilités d'obtenir des bonus en associant les dragons ou les fleurs et les saisons...



Lung ? Chang...

Au départ du jeu vous vous trouvez à l'est, vous possédez quinze cartes et vous devez mettre sur la table celle que vous désirez, les trois autres « Vents » joués par l'ordinateur pourront s'ils le veulent se saisir de cette carte pour former un Kong ou un Pung... Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce qu'un mur symbolique, présenté à l'écran, soit entièrement détruit. Chacun des joueurs va alors compter ses points, changer de place, donc de vent, et on recommence...

Schtroumpf...

Tel est l'univers du Mah jong. Un cocktail de symboles, de stratégie et de passion... Le logiciel reproduit bien le jeu, et est même recommandé par la BMJA (British Mah Jong Association). De très nombreuses options et plus de neuf niveaux de jeu sont disponibles. Le seul reproche que je ferais est une erreur dans la notice ; en effet pour prendre une carte déposée sur le tapis, il faudra frapper la barre d'espace et non K.

Chistian Roux

HIT-PARADE

HIT-PARADE DE NOS LECTEURS

Comme convenu dans notre dernier numéro, nous nous retrouvons ce mois-ci avec un hit parade nouvelle formule. Nouveauté qui prend d'ailleurs plusieurs aspects puisque non contents de vous donner un aperçu des ventes revendeurs par l'intermédiaire de l'un d'entre eux sélectionné au hasard chaque mois, nous affinons le tir en proposant un indice de fluctuation (les petites flèches) par rapport au mois précédent. Nous espérons ainsi prendre une place de plus en plus importante à vos yeux en tant que guide à l'achat. Attention cependant de ne pas tomber dans le piège qui consisterait à croire que meilleure vente veut systématiquement dire qualité...

1 - Arkanoïd
(Imagine) 3↗

2 - Barbarian
(Palace Software)

3 - Gauntlet II
(US Gold) 2↗

4 - Sapiens
(Loriciels) 8↗

5 - Bob Winner
(Loriciels) 4↘

6 - Fer & Flamme
(Ubi Soft)→

7 - Ikari Warrior
(Elite) 10↗

8 - Sram II
(Ere Informatique) 5↘

9 - Cauldron II
(Palace Software) 1↗

10 - MGT
(Loriciels) 3↗

11 - Trantor
(Go !) 4↗

12 - Le Passager du Temps
(Ere Informatique) 1↘

13 - Renegade
(Imagine Software) 5↘

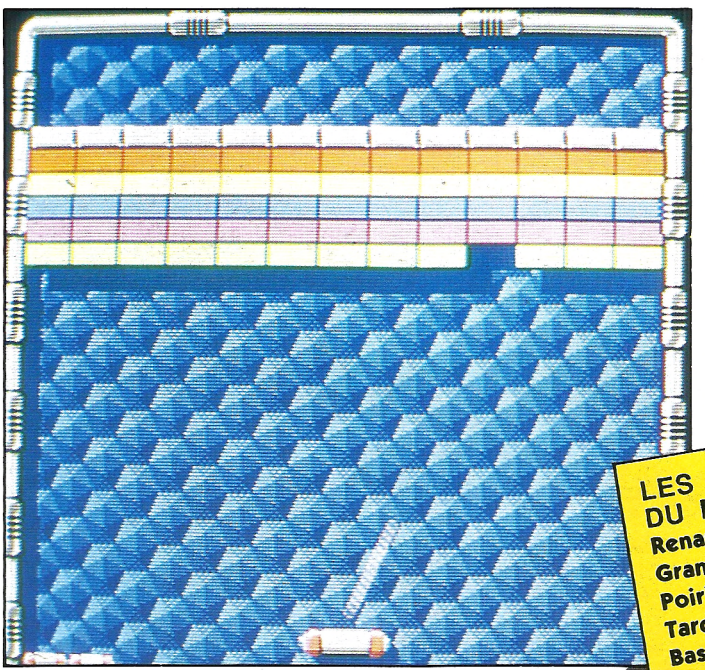
14 - M'Enfin
(Ubi Soft)→

15 - Light Force
(FTL) 1↗

16 - Prohibition
(Informatique) 6↘

17 - Batman
(Ocean) 1↗

18 - Out Run
(US Gold) 🐰



19 - Masque
(Ubi Soft) 10↘

20 - Trivial Pursuit
(Domark)→

↗ : en hausse.
↘ : en baisse
→ : sans changement
🐰 : entrée nouvelle
Les chiffres qui figurent à la droite des signes correspondent au nombre de places gagnées ou perdues.

LES GAGNANTS DU MOIS :
Renauld Philippe - *Cazères*
Grange Jérôme - *Les Gets*
Poirier Samuel - *Thénac*
Tarchoune Karine - *Chevreuse*
Bassanese Grégory - *Saint-Jean de Braye*
Michot Yann - *Machemont*
More Corinne - *Courbevoie*
Fayat Stéphane - *Maubeuge*
Brouillet Gérald - *Roullet*
Castagnet Yannick - *Fecamp*

LE HIT-PARADE DE NOS REVENDEURS

Ce hit parade nous est communiqué par SIS, Sagest Informatique Système, 18, rue Léandre Vaillant 74100 Annessé.

1 - Platoon
(Ocean)

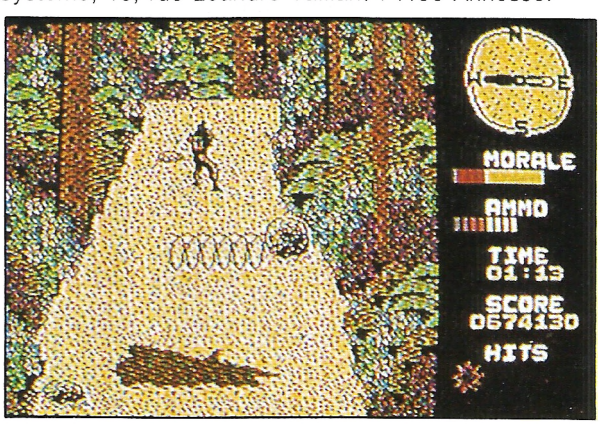
2 - Predator
(Activision)

3 - Imagine's

(Arcade)

4 - Album Epyx
(Epyx)

5 - Ficèle Pack
(Sagest) - noblesse oblige...



6 - Crazy Cars
(Titus)

7 - Bob Morane
(Infogrames)

8 - Rolling

(US Gold)

9 - Live Ammo
(Ocean)

10 - Rampart
(Go !)

ORDIVIDUEL

2 boutiques spécialisées Amstrad
BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **(1) 43.28.00.71**
BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **(1) 43.28.22.06**

ORDIVIDUEL

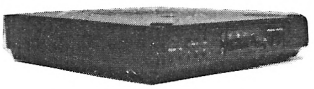
Ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

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) ..... 495 F
☐ stylo optique (cassette) ..... 445 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
☐ scanner graphique "DART" ..... 790 F

PROMOTION — **INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC**



Grâce à cet interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de T.V.
☐ interface T.V. ..... ~~1490 F~~ / **1190 F**
☐ interface T.V. avec télécommande ..... 1690 F

☐ disq. 3" ..... 31 F
☐ disq. 3" (par 10) ..... 275 F
☐ disq. 5"1/4 (par 10) ..... 90 F
☐ cassettes vierges (par 10) ..... 80 F

PROMO

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

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 CPC ..... 990 F
☐ digitaliseur ARA PC ..... 2335 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
☐ câble imprimante CPC ..... 150 F
☐ câble imprimante PC ..... 195 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, VOICE la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal ..... 550 F
☐ 7 logiciels vocaux sur disquette ..... 195 F

PENTEL : l'artiste du minitel
Logiciel de composition graphique d'écran minitel.
☐ Pentel ..... 690 F

KENTEL : le serveur vidéotex
Créer votre propre serveur avec messagerie, B.A.L., détecteur de sonnerie...
☐ Kentel ..... 575 F

MENTEL : le minitel malin
Gagnez du temps de connexion en accèdant directement à l'information recherchée et en la recopiant instantanément.
☐ Mentel ..... 450 F
☐ Mentel + Pentel + Kentel ..... 990 F

Et toute la gamme des ordinateurs compatible PC Amstrad du PC 1512 au 1640

NOUVEAU PORTABLE PPC

UNE NOUVELLE STAR EST NÉE...



Imprimante STAR LC 10
- tête d'impression 9 aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLQ
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

☐ imprimante STAR LC10 ..... 2595 F

LOGICIELS CPC

NOUVEAUTE	C	D
Arcade action	☐ 115 F	☐ 199 F
Arkanoid		☐ 170 F
Balade au pays Anglais		☐ 720 F
California games	☐ 120 F	☐ 150 F
Championship Sprint	☐ 105 F	☐ 160 F
Combat school		☐ 155 F
Dark sceptre	☐ 170 F	☐ 160 F
Défi au tarot		☐ 180 F
Enlightenment Druid II		☐ 160 F
Eye	☐ 120 F	☐ 180 F
Gold Hit III	☐ 115 F	☐ 199 F
Hit N°6 (Flash + Atomic + Last mission)	☐ 120 F	☐ 170 F
L'ange de cristal (Crafton II)	☐ 150 F	☐ 230 F
La marque jaune	☐ 299 F	☐ 260 F
Les hits de l'aventure		☐ 265 F
Magic Cub N×1		☐ 195 F
Mange-cailloux		☐ 175 F
Nigel Mansell Grand Prix	☐ 125 F	☐ 195 F
Power play	☐ 120 F	☐ 165 F
Super hits all Ocean all star	☐ 125 F	☐ 175 F
Top ten collection	☐ 130 F	☐ 180 F
Tour de force		☐ 150 F
Unitrax		☐ 180 F
Venom strikes back		☐ 155 F
Xor	☐ 145 F	☐ 195 F

COMPILATION	C	D
4 Aces		☐ 180 F
Album Ubi	☐ 199 F	☐ 255 F
Amstrad Gold Hits II	☐ 115 F	☐ 160 F
Best of Elite Vol. 1		☐ 150 F
Best of Elite Vol. 2		☐ 150 F
Big 4	☐ 125 F	☐ 160 F
Ere hits Vol. 3	☐ 155 F	☐ 240 F
Games set et Match	☐ 145 F	☐ 190 F
Imagine's arcade hits	☐ 125 F	☐ 155 F
Les meilleurs au monde		☐ 195 F
Les privés	☐ 140 F	☐ 199 F
Les trésors d'U.S. gold	☐ 110 F	☐ 175 F
Pack of aces	☐ 115 F	☐ 165 F
Progiciel de sport	☐ 199 F	☐ 299 F
They sold a million (N ° 3)	☐ 105 F	☐ 145 F
Valise fil (Canad + DWarf + Stargl)	☐ 149 F	☐ 195 F
Valise fil (Taipan + Xevious + Soc)	☐ 195 F	☐ 245 F
Computer Hit	☐ 100 F	☐ 145 F
Ere Hits vol. 1	☐ 150 F	☐ 235 F
Ere Hits vol. 2	☐ 150 F	☐ 235 F
Five Star Games	☐ 105 F	☐ 145 F
Hit Pack III	☐ 115 F	☐ 155 F
Konami's coin op Hits	☐ 110 F	☐ 155 F
Les Classiques vol. I	☐ 160 F	☐ 210 F
Ocean all Star Hit II	☐ 125 F	☐ 160 F
Pack Uri N° 1	☐ 172 F	☐ 215 F

ETERNEL	C	D
3D Grand prix	☐ 110 F	☐ 145 F
Anals of Rome	☐ 125 F	☐ 175 F
Deactivators	☐ 100 F	☐ 150 F
Deep strike	☐ 100 F	☐ 145 F
Flying Shark	☐ 105 F	☐ 160 F
Foot	☐ 160 F	☐ 180 F
Frank Bruno's Boxing	☐ 100 F	☐ 145 F
Glider Rider	☐ 100 F	☐ 145 F
Grand Prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
Heartland	☐ 100 F	☐ 155 F
HI Rise	☐ 105 F	☐ 160 F
Indoord Sport	☐ 100 F	☐ 155 F
Le Complot d'Ihlun	☐ 125 F	☐ 155 F
Loto	☐ 155 F	☐ 195 F
Mission Omega	☐ 110 F	☐ 160 F
Monopoly	☐ 215 F	☐ 245 F
Palatron	☐ 105 F	☐ 155 F
Prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
Schokway Rider	☐ 100 F	☐ 145 F
Sepulcri	☐ 115 F	☐ 195 F
Shogun	☐ 120 F	☐ 165 F
Sigma 7	☐ 110 F	☐ 150 F
Thai Boxing	☐ 100 F	☐ 150 F
The Eidolon	☐ 105 F	☐ 150 F

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE LOGICIEL PAR COURRIER
joindre une enveloppe timbré

JEUX	C	D
Barbarian	☐ 100 F	☐ 145 F
Billy II	☐ 140 F	☐ 199 F
Bubble Bobble	☐ 105 F	☐ 160 F
Bubble Ghost	☐ 145 F	☐ 190 F
Gryzor	☐ 100 F	☐ 145 F
Zoids	☐ 100 F	☐ 145 F
Platoon	☐ 100 F	☐ 145 F
Predator		☐ 165 F
Rampage	☐ 105 F	☐ 165 F
Renegade	☐ 105 F	☐ 155 F
Rygar	☐ 120 F	☐ 145 F
Turlogh le Rodeur	☐ 260 F	☐ 260 F
Blueberry et le Spectre		☐ 199 F
Crash Garret		☐ 230 F
Elite		☐ 195 F
Han d'Islande		☐ 240 F
Hurlement		☐ 190 F
Iznogoud	☐ 195 F	☐ 255 F
Les Ripoux	☐ 120 F	☐ 199 F
Mewilo		☐ 220 F
Oxphar		☐ 220 F
Pirates		☐ 160 F
Qin		☐ 260 F
Sword and Sorcery	☐ 130 F	☐ 175 F
The Guild of Thieves		☐ 245 F
Crazy Car	☐ 135 F	☐ 185 F
F15 Strike Eagle	☐ 115 F	☐ 160 F
Les Fortunes du Foot-Ball	☐ 195 F	☐ 245 F
Missions en Rafale	☐ 155 F	☐ 210 F
Silent Service	☐ 110 F	☐ 160 F

EDUCATIF	C	D
Apprends à compter		☐ 200 F
Apprend moi à écrire		☐ 199 F
Apprend moi à lire		☐ 260 F
Histoire 5E		☐ 220 F
Français réussite 4E		☐ 150 F
Français réussite 5E		☐ 150 F
Grammaire lang. fran.		☐ 210 F
Les voleurs du temps		☐ 250 F
Maths 3 (algebre 3°)	☐ 175 F	☐ 199 F
Maths 6 (algebre 6°)	☐ 170 F	☐ 200 F
Maths second cycle 2	☐ 170 F	☐ 200 F
Sac à dos	☐ 295 F	☐ 295 F

UTILITAIRE	C	D
Bourse 2000	☐ 850 F	☐ 450 F
Budget familial	☐ 160 F	☐ 199 F
Grapho		☐ 299 F
La solution		☐ 790 F
Lorigraph		☐ 199 F
Mastercalc		☐ 350 F
Masterfile		☐ 390 F
Music pro	☐ 295 F	☐ 350 F
Semabank		☐ 330 F
Space moving	☐ 295 F	☐ 395 F
Super sprite	☐ 145 F	☐ 185 F
Tascopy	☐ 200 F	☐ 250 F
Tasword (four 464)	☐ 290 F	
Vectoria 3D		☐ 410 F

LIVRES

☐ 102 pro./amstrad cpc ..135 F
☐ amstrad explore .....108 F
☐ amstrad ouvre-toi ..... 99 F
☐ débuter avec cpc 6128 .. 99 F
☐ clefs pour amstrad T1 ...140 F
☐ clefs pour amstrad T2 ...155 F
☐ cp/m + amstrad cpc, pcw 100 F
☐ graphismes-sons du cpc 129 F
☐ je débute basic amstrad 110 F
☐ bible du programmeur cpc 249 F
☐ la découverte de l'amstrad 115 F
☐ basic bout des doigts cpc 149 F
☐ le livre de l'amstrad .....120 F
☐ le livre lecteur disq. cpc ..149 F
☐ le tour de l'amstrad cpc... 96 F
☐ routines de l'amstrad cpc 149 F
☐ logo sur cpc .....149 F
☐ multiplan sur amstrad ...207 F

CREDIT Crédit immediat pour tout achat supérieur à 1 500 F Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues.

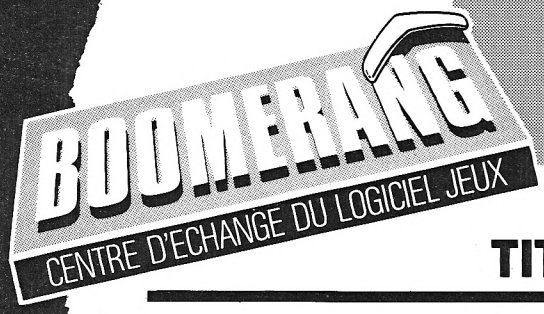
COMMENT COMMANDER :Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

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.
. ☐ CB N° de carte | | | | | | | | | | | | | | | | | | Date de validité _____ Signature

AMM 05/88



BOOMERANG:

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

▽	20000 AVANT J.-C.	34 69
	3 D BOXING	27 55
	4 SMASH HITS	44 89
	6 PACK VOL. 2	44 89
	720 DEGRES	47 95
	ACTIVATOR	24 49
	ALBUM DIGITAL	54 109
	ALBUM EPYX	54 109
▽	ALBUM LIVE AMMO	42 85
	ALBUM UBI	84 169
	ALIEN HIGWAY	19 39
	ALT. WORLD GAMES	47 95
	AMSTRAD ACADEMY	44 89
	ANDY CAPP	47 95
●	ARCADE ACTION	59 119
	ARKANOID 2	44 89
	ATF	47 95
	AU REVOIR MONTHY	24 49
	AVENGER	22 45
	BACTERIK DREAMS	62 125
▽	BALOON CHALLENGE	24 49
	BASILE DÉTECTIVE	44 89
	BASKET MASTER	44 89
	BED LAME	49 99
	BIG 4 VOL. 2	49 99
	BIRDIE	67 135
▽	BIVOUAC	52 105
	BLACK MAGIC	47 95
	BLOOD VALLEY	44 89
	BOBSLEIGH	47 95
▽	BOMB JACK 2	22 45
	BOULDERDASH CONST.	47 95
▽	BOUNDER	15 35
▽	BRAVE STAR	29 59
	BREAKTHRU	15 35
	BUBBLE BOBBLE	44 89
	BUBBLER	47 95
	BUGGY BOY	44 89
	CALIFORNIA GAMES	47 95
▽	CAMELOT WARRIORS	34 69
	CAPTAIN AMERICA	47 95
	CATCH 23	52 105
	CENTURION	47 95
▽	CESNA OVER MOSCOU	29 59
	CHAIN REACTION	44 89
	CHAMPION SPRINT	47 95
	CHARLY DIAMS	39 79
▽	CHIFFRES ET LETTRES	47 95
●	COLLECTION KONAMI	59 119
	COMBAT SCHOOL	42 85
	CONFLIT	52 105
	COSA NOSTRA	29 59
▽	CRAZY CARS	34 69
▽	CREPUSCULE DU NAJA	34 69
	CYBERNOID	47 95
	DAMES SCANER	62 125
	DAN DARE	27 55
▽	DANGER STREAT	44 89
●	DARK SPECTRE	47 95
	DEATHCATE	29 59
▽	DEATHVILLE	24 49
	DEATHWISH	37 75
	DESPOTICK DESIGN	39 79
	DOG FIGHT	49 99
➖	DRAGON'S LAIR	22 45
	DRILLER	69 139
●	DRUID 2	49 99
	DYNAMITE DAN	39 79
	EAGLE NEST	39 79
	ELITE COLLECTION	67 135
	ENIGME A OXFORD	79 159
	EREBUS	54 109
▽	EXOLON	24 49
	EXPLORER	24 49
	EYE	52 105
	F15 STRIKE EAGLE	42 85
	FIRESCAPE	49 99
	FIRESTRAP	47 95
	FORTERESSE	42 85
	FRANKENSTEIN	47 95
▽	FREDDY HARDEST	29 59
	GAME SET AND MATCH	62 125
	GARFIELD	49 99
	GAUNTLET No. 2	47 95
●	GEEBE AIR RALLYE	52 105
➖	GHOST'GOBLINS	24 49
	GLIDER RIDER	37 75
●	GOLD HITS 3	59 119
	GRAND PRIX 500	42 85
	GREYFEEL	27 55
	GRYSOR	42 85
	GUADALCANAL	47 95
▽	HEAD OVER HEELS	19 39
	HIGHWAY ENCOUNTER	24 49
	HOW TO BE A BASTARD	47 95
	HOWARD THE DUCK	44 89
▽	HYDROFOOL	24 49
	INDIANA JONES	42 85
	INDOR SPORT	32 65
	INERTIE	32 65
	INFERNAL RUNNER	27 55
	INSIDE OUTING	59 119
	INTERNATIONAL KARATE	47 95
▽	INVITATION	29 59
▽	JACK THE NIPPER 2	24 49
	JEUX SANS FRONTIÈR	29 59
	K.Y.A	24 49
▽	KAT TRAP	22 45
	KILLED UNTIL DEAD	47 95
	KINEKIT	32 65
	KNIGHT MARE	47 95
	L'ANGE DE CRYSTAL	67 135
	L'ŒIL DE SET	67 135
	LAZER TAG	49 99
	LE GESTE D'ARTILLAC	49 99
	LE NECROMANCIEN	42 85
▽	LE TALISMAN D'OSIRIS	39 79
▽	LEADER BOARD	22 45
	LES CLASSIQUES	69 139
	LES CLASSIQUES 2	64 129
●	LES GÉANTS D'ARCADE	59 119
●	LES GREMLINS	59 119
	LES RIPOUX	54 109
▽	LIGHT FORCE	22 45
	LIVINGSTONE	44 89
	LUCASFILM	44 99
●	MACH 3	64 129
	MAD BALLS	42 85
	MAD DOG	69 139
	MAGMAX	27 55
	MAGNIFICIENT 7	47 95
	MAITRES DE L'UNIVERS	57 95
	MALEFICE ATLANTES	39 79
▽	MANANTHAN 95	32 65
●	MANGE CAILLOUX	47 95
▽	MANHATAN LIGHT	37 75
	MARCHE A L'OMBRE	72 145
▽	MARTIANOIDS	22 45
▽	MASK	32 65
	MASK 2	47 95
	MATCH DAY 2	42 85
	MEGA APOCALYPSE	52 105
	MERCENAIRE	24 49
	METRO 2018	24 49
	MICROPPOL HITS	32 65
	MISSION	64 129
	MISSION EN RAFALE	99 199
	MOMIE	69 139
	NEMESIS T. WARLOCK	44 89
	NIGEL MANSEL	49 99
●	NORTH STAR	47 95
▽	OCEAN HITS No. 2	34 69
	OUT RUN	27 55
	PHANTOM CLUB	44 89
	PHARAON	64 129
	PHŒNIX NOIR	59 119
	PLATOON	44 89
	POWERPLAY	49 99
	PREDATOR	47 95
▽	PRODIGY	24 49
	PROFANATION	59 119
	PUB GAMES	42 85
	QUAD	67 135
▽	QUESTOR	27 55
	RAID	24 49
	RAMPAGE	47 95
▽	RAMPARTS	29 59
	RED ARROWS	24 49
	RED LED	49 99
	RED SCORPION	27 55
	REVOLUTION	22 45
	ROAD RUNNER	32 65
	ROCKET BALL	24 49
	ROLLING THUNDER	49 99
	ROOM 100	37 75
▽	RYGAR	27 55
	SAMOURAI TRILOGY	44 89
	SAPIENS	32 65
	SARACEN	24 59
▽	SCALEXTRIC	22 45
	SCOOBYDOO	27 55
●	SECOND CITY	44 89
	SENTINEL	42 85
	SHAOLIN'ROAD	27 55
	SHOCKWAY RIDER	22 45
	SIDE ARMS	47 95
	SILENT SERVICE	27 55
▽	SLAP FIGHT	22 45
	SOLD A MILLION 3	22 45
▽	SPORT COMPILATION	47 95
	SPY VS SPY 3	49 99
●	SPY VS SPY TRILOGY	49 99
▽	STAR RAIDERS 2	24 49
▽	STAR WARS	37 75
	STARFOX	49 99
▽	STARQUAKE	32 65
	STIFLIPP	47 95
	STREAT HAWK	19 39
	SUN STAR	47 95
	SUPERSKI	67 135
	SUPERSPRINT	37 75
	SUPERSTAR SOCCER	47 95
▽	SUPERSTRS GAMES 2	27 55
	SURVIVOR	32 65
▽	TAI PAN	24 49
	TENNIS 3D	32 65
	TERRAMEX	44 89
	TERROR OF THE DEEP	29 59
	TETRIS	47 95
	THANATOS	24 49
	THE FINAL MATRIX	44 89
	THE GREAT ESCAPE	24 49
	THE GREAT ESCAPE	27 55
▽	THE LAST MISSION	39 79
	THING BOUNCES BACK	44 89
	THUNDERCATS	42 85
	TORNADO LOW LEVEL	27 55
	TOUR DE FORCE	47 95
▽	TRAITEMENT BZZZ	39 79
	TRANTOR	47 95
	TRESORS D'US GOLD	54 109
	TRIO HIT PACK 3	27 55
	TRIVIAL GENUS 6000	107 215
	TRIVIAL JUNIOR	84 169
▽	TUER N'EST PAS JOUER	27 55
	ULTRON 1	34 69
●	UNITRAX	52 105
●	VENOM STRIKE BACK	47 95
▽	VIRGIN ATLANTIC	24 49
	WARLOCK	47 95
	WARLORD	44 99
	WARRIOR	29 59
	WERNER	29 59
	WESTERN GAMES	47 95
	WINTER GAMES	32 65
	WIZARD WARZ	49 99
	WIZBALL	24 49
	WONDERBOY	37 75
	WORLD GAMES	29 59
	WORLD WAR 3	24 49
▽	XENO	22 45
	ZYNAPS	42 85

DISQUETTES

	1942	37 75
	4 SMASH HITS	67 145
	6 PACK VOL. 2	39 79
	720 DEGRES	64 129
	ACE	32 65
	ACE OF ACES	49 99
▽	ALBUM DIGITAL	62 125
	ALBUM EPIX	87 175
▽	ALBUM LIVE AMMO	49 99
▽	ALBUM UBI	87 175
	ALIEN US	59 119
	ANDY CAPP	69 139
●	ARCADE ACTION	94 189
	ARKANOID	42 85
	ARKANOID 2	72 145
▽	ARMY MOVE	37 75
	ATF	69 139
	AU REVOIR MONTHY	75 115
	AVENGER	34 69
	BACTERIK DREAMS	77 155
	BACTRON	57 115
	BALOON CHALENGE	72 145
	BASKET BALL	34 69
	BASKET MASTER	69 139
	BED LAME	72 145
	BIG 4	37 75
▽	BIG 4 VOL. 2	64 129
▽	BIRDIE	79 159
▽	BIVOUAC	59 119
	BLACK MAGIC	74 149
	BLOOD VALLEY	67 135
	BLUE WAR	79 159
	BOB WINNER	67 135
	BOBSLEIGH	69 139
	BOULDERDASH KIT	69 139
	BOUNDER	39 79
▽	BRAVE STAR	59 119
	BUBBLE BOBBLE	69 139
	BUBBLER	49 99
	BUGGY BOY	57 115
	CALIFORNIA GAMES	42 85
	CANADAIR	69 139
	CAPTAIN AMERICA	69 139
	CAULDRON 2	39 79
▽	CENTURION	52 105
▽	CESNA OVER MOSCOU	32 65
	CHAIN REACTION	69 139
	CHALENGE GOBOTS	72 145
	CHAMPION SPRINT	72 145
	CHARLY DIAMS	89 179
▽	CHIFFRES ET LETTRES	99 199
	CHOSE DE GROTEMB	77 155
▽	CLASH	62 125
▽	COBRA (loriciel)	57 115
▽	COMBAT SCHOOL	57 115
	COMPENDIUM	69 139
▽	COSA NOSTRA	32 65
	CRAFTON ET XUNK	49 99
	CRAZY CARS	74 149
▽	CRÉPUSCULE DU NAJA	47 95
▽	CRYSTAL BLEU	34 69
▽	CRYSTAL CASTLES	27 55
●	CYBERNOID	67 135
	DAKAR MOTO	84 169
	DAMES SCANER	77 155
	DAN DARE	32 65
▽	DANDY	29 59
	DANGER STEAT	42 85
●	DARK SPECTRE	77 155
	DEACTIVATOR	67 135
	DEATH OR GLORY	52 105
▽	DEATWISH	34 69
▽	DEEP STRIKE	32 65
	DEFLEKTOR	67 135
▽	DESPOTIK DESIGN	49 99
	DOG FIGHT	72 145
	DRILLER	69 139
●	DRUID 2	74 149
	DWARF	74 149
	E.X.I.T	82 165

C'EST GEANT !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

▽ EAGLE NEST	44	89
EDEN BLUES	49	99
▽ ELECTRA GLIDE	27	55
ELITE COLLECTION	87	175
ÉNIGME A MADRID	104	209
ÉNIGME A MUNICH	104	209
ÉNIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	47	95
ETHNOS	54	109
▽ EXOLON	47	95
EXPL. FIST + FT. WARR	47	95
EXPRESS RAIDER	39	79
EYE	74	149
FIRESCAPE	74	149
FIRESTRAP	69	139
FLASH	44	89
▽ FORTERESSE	57	115
FRANÇAIS 5e-6e VOL. 1	112	225
FRANCK	79	159
▽ FREDDY HARDEST	59	119
FUTURE KNIGHT	37	75
▽ GAME OVER	34	69
▽ GAME SET AND MATCH	57	115
GAUNTLET 2	59	119
● GEEBE AIR RALLYE	74	149
GHOST'N GOBLINS	32	65
GOLD HITS 2	37	75
● GOLD HITS 3	97	195
GREYFEEL	67	135
▽ GRYSOR	57	115
GUADALANAL	74	149
GUILD OF THIEVES (61)	89	179
▽ HARRY ET HARRY	47	95
▽ HAWAI	42	85
HIGHWAY ENCOUNTER	29	59
HURLEMENTS	84	169
HYDROFOOL	64	129
IKARI WARRIORS	39	79
IMAGINE ARCADE HITS	59	119
▽ INDIANA JONES	44	89
INDOR SPORT	47	95
▽ INERTIE	57	115
INFILTRATOR	39	79
INQUISITOR	94	189
INSIDE OUTING	79	159
INTER KARATE	67	135
INVITATION	54	109
▽ JACK THE NIPPER 2	54	109
▽ JACKAL	39	79
▽ JAIL BREACK	27	55
▽ K.Y.A.	37	75
KINEKIT	62	125
KNIGH MARE	69	139
KONAMI COIN OP HITS	32	65
● KONAMI COLLECTION	94	189
L'ANGE DE CRYSTAL	104	209
L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
L'ANTRE DE GORK	82	169
▽ L'ŒIL DE SET	64	129
▽ LA CITE PERDUE	59	119
LAZER TAG	72	145
LE CHEVALIER BLANC	47	95
▽ LE MAITRE DES ÂMES	64	129
▽ LE NECROMANCIEN	47	95
▽ LE TALISMAN D'OSIRIS	47	95
LEGENDE	72	145
LES CLASSIQUES 2	82	165
● LES GÉANTS D'ARCADE	97	195
● LES GREMLINS	87	175
LES RIPOUX	89	179
LEVIATHAN	59	119
LOTO SPORTIF 1N2	122	245
LUCASFILM	72	145
M'ENFIN	59	119
● MACH 3	92	185
MAD BALLS	67	135
▽ MAD DOG	42	85
▽ MAGNIFICIENT 7	52	105
▽ MAITRES DE L'UNIVERS	64	129
MALÉFICE DES ATLANT	77	155
● MANGE CAILLOUX	69	139
▽ MANHATAN LIGHT	57	115
MASK	59	119
▽ MASK 2	62	125
MASQUE PLUS	84	169
MATCH DAY 2	67	135
MENACE S. L'ARTIQUE	77	155
MGT	57	115
▽ MICROPOOL HITS	34	69
MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION	89	179
▽ MISSION EN RAFALE	79	159
▽ MISSION OMEGA	44	89
▽ MLM 3D	52	105
MOMIE	94	189
MUTANTS	47	95
NEMESIS	29	59
NEMESIS T. WARLOCK	67	135
NIGEL MANSEL	82	165
● NORTH STAR	74	149
▽ OCEAN HITS No. 2	47	95
▽ OPERATION NEMO	49	99
OUT OF THIS WORLD	69	139
OUT RUN	39	79
OXPLAR	102	205
▽ PAPERBOY	39	79
PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
PHANTOM CLUB	67	135
PHARAON	89	179
PHŒNIX NOIR	74	149
● PIRATES	82	165
PLATOON	72	145
▽ PLAYBAC	94	189
POWERPLAY	72	145
PREDATOR	72	145
PROFESSION DÉTECTIVE	107	205
PSI 5 TRADING CO	69	139
PUB GAMES	52	105
QUAD	84	169
QUARTET	32	65
QUIN	117	235
RAMPAGE	69	139
▽ RAMPARTS	44	89
RED LED	74	149
▽ RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	67	135
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
ROAD RUNNER	52	105
ROBINSON CRUSOE	79	159
▽ RODEO	29	59
ROLLING THUNDER	72	145
▽ RYGAR	44	89
▽ SABOTEUR	44	89
SAILING	57	115
SALOMON'S KEY	47	95
▽ SARACEN	47	95
SCIENTEX	77	155
SCOOBYDOO	44	89
SENTINEL	57	115
SHAOLIN'ROAD	34	69
SHOCKWAY RIDER	54	109
SHORT CIRCUIT	34	69
SIDE ARMS	69	139
SKAAL	99	199
SLAP FIGHT	44	89
SOLD A MILLION	27	55
SOLD A MILLION 3	29	59
▽ SPORT COMPILATION	87	175
▽ SPY VS SPY 3	57	115
● SPY VS SPY TRILOGY	79	149
SRAM	42	85
SRAM 2	52	105
▽ STAR RAIDERS 2	29	59
STAR WARS	67	135
STARFOX	44	99
STRIKE FORCE HARRIER	42	85
STRYFE	47	95
SUN STAR	44	89
SUPER HANG ON	69	139
SUPER HITS	32	65
SUPER SKY	89	179
▽ SUPERSPRINT	54	109
SUPERSTAR GAMES 2	72	145
SUPERSTAR SOCCER	67	135
SYBOR	79	159
TAI PAN	64	129
TANK	64	129
TERRAMEX	69	139
TERROR OF THE DEEP	72	145
TETRIS	67	135
THAI BOXING	42	85
THANATOS	32	65
▽ THE LAST MISSION	39	79
THING BOUNCES BACK	64	129
▽ THUNDERCATS	54	109
TOAD RUNNER	59	119
▽ TORNADO LOW LEVEL	32	65
TOUR DE FORCE	59	119
TRAITEMENT BZZZ	77	155
▽ TRANTOR	59	119
▽ TRESORS D'US GOLD	49	99
TRIVIAL GENUS 6000	127	255
TRIVIAL JUNIOR	109	219
▽ TUER N'EST PAS JOUER	34	69
UCHIMATA	34	69
ULTRON 1	47	95
● UNITRAX	77	155
● VANOM STRIKE BACK	72	145
W. CLASS LEAD. BOARD	62	125
WARLOCK	67	135
WESTERN GAMES	69	139
WINCHESTER	67	135
WIZARD WARZ	72	145
WONDERBOY	57	115
WORLD GAMES	59	119
X-OR	69	139
XENO	57	115
ZARXAS	77	155
▽ ZOIDS	29	59
ZOX 2099	57	115

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 ;

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. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes déjà adhérent au centre, notez ici votre numéro : _____

LOGICIELS ENVOYÉS

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

LOGICIELS COMMANDÉS

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

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

FRAIS D'ENVOI 15 F _____ + 15F

MONTANT TOTAL _____

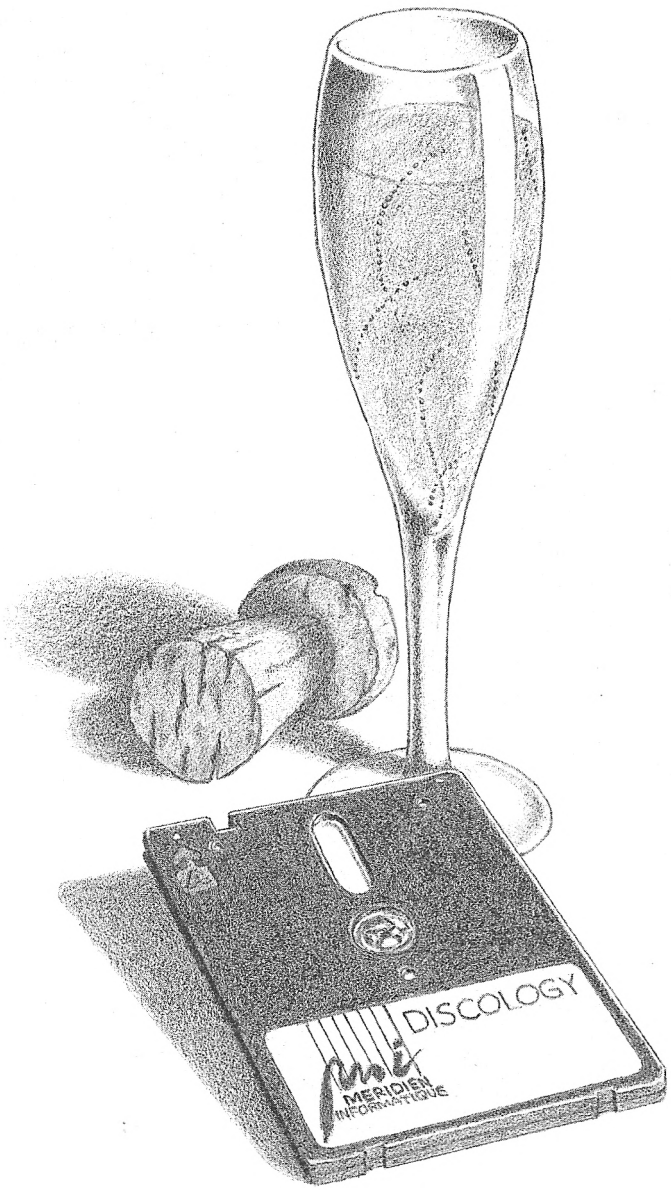
A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

AMM 05/88

FRAPPÉ !

SACHEZ APPRÉCIER ET CONSOMMER SANS MODÉRATION.



DISCOLOGY n'est pas un cru que l'on peut déguster sans un certain raffinement.
Pas besoin d'être snob, il suffit d'être chic pour aimer sa classe.

Présent à la moindre occasion, il est toujours pétillant et vous procure la sensation d'un grand moment. Laissez couler à flots sa Version 5.1 glacée. Vous découvrirez un monde riche et fascinant.

Le secret de cette séduction ? Un Editeur brut, un Copieur envoûtant, un Exploreur sec et piquant. 1988, un grand millésime pour une grande année.

DISCOLOGY Version 5.1. faites sauter le bouchon... C'est déjà la fête.

CHAMPAGNE !

DISCOLOGY Version 5.1

3 Programmes en 1 pour votre Amstrad CPC

L'EDITEUR :
Un Editeur universel de secteurs et de fichiers. Grâce à sa boîte à outils exceptionnelle, (Désassembleur, Calculatrice, Listeur Basic...) tout devient possible.

LE COPIEUR :
Un Copieur intégral pour la sauvegarde de vos disquettes et cassettes.
Il vous étonnera par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

L'EXPLOREUR.
Un graphique animé en "Temps Réel" qui vous révèlera tous les secrets de vos disquettes. Un programme sans équivalent.

LES 7 POINTS FORTS DE DISCOLOGY

- La facilité : Grâce aux Fenêtres, aux Menus Déroulants et à l'Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur !
- La documentation : Un Manuel complet et une notice technique approfondie.
- La compatibilité : Il gère toutes les extensions mémoire et les lecteurs 5 1/4 pouces.
- La performance : Incroyable et absolue.
- L'inédit : Du vraiment jamais vu !
- La référence : Des milliers d'utilisateurs enthousiastes en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la presse internationale.

NEWS COMMUNICATIONS 91.50.80.41

Revendeurs, contactez-nous !
DISCOLOGY Version 5.1 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière 13001 Marseille Tél. : 91.94.15.53**

AMM 05/88

BON DE COMMANDE

Version 5.1 pour Amstrad CPC
Disponibilité immédiate.

☐ Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
☐ Je commande Master Save V 3.2 (Copieur seul) au prix de 190 F
☐ Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (port gratuit)
☐ contre-remboursement (+ 30 F de frais de port)

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE

MERIDIEN INFORMATIQUE

ROLLING THUNDER



Editeur : U.S GOLD
Genre : arcade
Intérêt : ★★
Graphismes : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

A mi-chemin entre un James Bond et un épisode des Bisounours (???), se trouve Rolling Thunder une des dernières adaptations d'US GOLD pour votre ordinateur. Vous allez vous retrouver dans la peau d'un flic RT, et devrez tuer un savant fou qui s'est réfugié dans sa forteresse...

Ne cherchez pas dans votre dictionnaire la définition de flic RT, elle n'y figure pas ! Sachez seulement que cet individu est un agent secret dont la passion est de tuer, spécialement formé pour les missions impossibles. Le jeu est basé sur un scénario très classique tout en ne rendant pas le logiciel banal.

Attention

Comment se frayer un passage à travers les défenses ennemies ? En voilà une bonne question ! Et bien tout simplement en les détruisant à l'aide de votre pistolet. Néanmoins, n'oubliez pas de vous procurer des munitions dans les pièces appropriées. Choisissez en priorité les « mega-munitions » qui augmenteront votre puissance de feu.

C'est pas beau...

Et oui !!!, les graphismes ne sont pas toujours très beaux. Peut-être est-ce à cause du mauvais choix des couleurs qui fatiguent vite les yeux... La musique n'est pas elle aussi, une réussite. Par contre, les bruitages sont assez réalistes (enfin, tout est relatif.)

C'est même énervant.

Ce qui est le plus stressant dans ce soft, ce sont les commandes qui ne répondent pas toujours bien lorsque vous le désirez. Cela peut sembler sans importance, mais lorsque vous vous retrouverez coincé entre deux gardiens qui en veulent à votre peau, vous verrez où je veux en venir. Il en est de même lorsque vous vous apercevez au dernier moment qu'un ennemi vous à tiré dessus, et que vous ne pouvez rien faire pour éviter sa balle malgré vos tentatives...

Enfin, ce logiciel, quoique assez prenant, manque de diversité. En effet, durant toutes mes parties, je n'ai rencontré que deux sortes d'ennemis : des gardes et des sortes d'esprits de feu. Ah ! J'allais oublier le vieux savant fou atteint de rhumatismes qui ne vous opposera qu'une faible résistance.

Tout de même

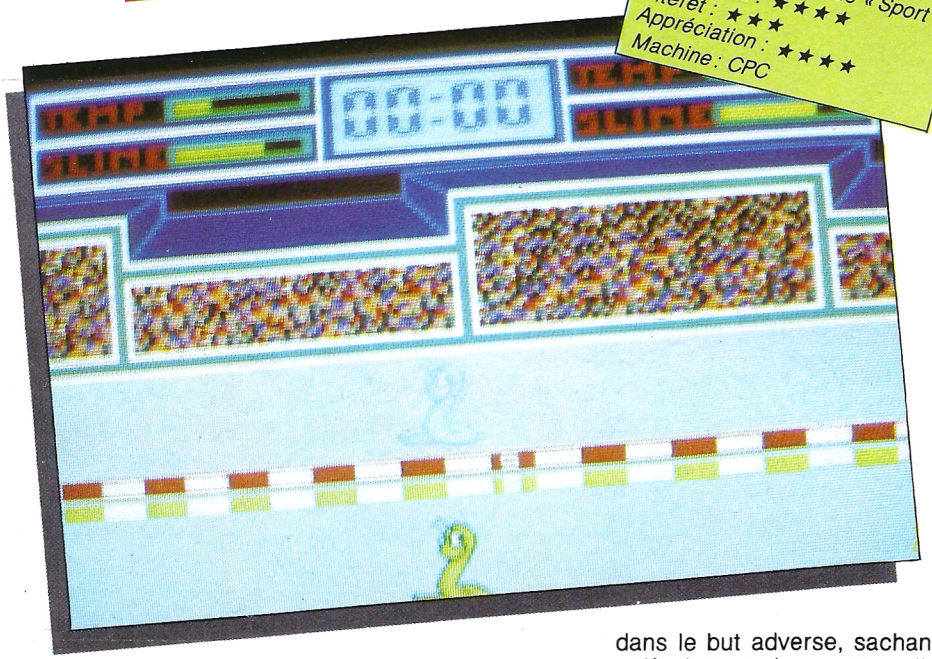
Ne croyez quand même pas que ce logiciel soit nul. L'animation des personnages reproduit fidèlement les attitudes humaines. Si seulement les graphismes avaient été plus beaux... Alors, que penser de Rolling Thunder ? Il est sûr que ce n'est pas un futur « best », mais ce n'est pas non plus un « navet ». Il fait tout simplement partie de ces nombreux jeux sans grand avenir. Néanmoins, il plaira sans doute aux amateurs du genre, qui passeront volontiers en sa compagnie de nombreuses heures.

Christian Roux

GALACTIC GAMES

Une fois de plus, l'AAA (Association Astronomique Athlétique) a déclaré ouverts les Jeux Galactiques. La Flamme a été allumée, les athlètes sont fin prêts, les épreuves commencent..

Editeur : Activision
Genre : simulation de « Sport »
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC



Si Epyx avait déposé le titre « Games » tout court, il serait vite devenu l'éditeur de logiciels le plus riche du monde rien qu'en touchant les droits d'utilisation... Car après tant d'autres, c'est aujourd'hui au tour d'Activision, par l'intermédiaire de Tigress Design, de s'attaquer au créneau des « J.O. ».
Galactic Games est en fait soit un clin d'œil, soit une parodie en bonne et due forme des World Games et des autres. Les auteurs n'ont pas une seule seconde hésité à laisser vagabonder leur imagination, et le résultat est ma foi excellent.
Galactic Games comporte cinq épreuves distinctes : le 100 mètres rampant, le hockey spatial, le judo psychique, le lancer de tête, et enfin le marathon multiple (en anglais, « the metamorph marathon », mais comment voulez-vous traduire ça?). Chacune est réservée à une race d'extra-terrestres, à la morphologie adaptée. Car ce sont les jeux qui se sont adaptés aux athlètes, et non le contraire.
Le 100 mètres fait appel à une race de vers de l'espace, genre escargots sans coquille qui, de temps en temps, peuvent prendre de l'élan pour accomplir un bond prodigieux en avant. Plus ils s'essoufflent, moins ils peuvent secréter la bave qui leur sert à glisser sur la piste. Très amusant.
Le hockey spatial met en scène deux joueurs ronds, et une balle vivante. Chacun des deux joueurs doit pousser la balle dans le but adverse, sachant qu'à chaque choc contre elle ou contre un mur, il rebondit loin, très loin. Difficile.
Le judo psychique est un duel de haut niveau : les deux joueurs s'envoient tour à tour des décharges mentales, et peuvent dresser un bouclier psychique pour éviter celle de l'adversaire. Intrigant.
Le lancer de tête est réservé à une race particulièrement désopilante, puisqu'elle possède la faculté de se détacher la tête du corps. Comme pour un classique lancer de poids, il convient ensuite de lancer la tête décharnée le plus loin possible. Fatigant.

Enfin, le marathon « métamorphe » fait appel à des facultés de transformation du corps pour vaincre les obstacles : tranformation en coureur aux longues jambes, en sauteur au corps en forme de ressort, ou encore en voleur (pas le cambrioleur, l'autre) aux ailes dans le dos. Bizarre.

Games, games, games (*)

Galactic Games se joue soit au joystick soit au clavier, à un ou deux joueurs. Les programmeurs ont eu l'intelligence de ne pas demander d'effort surhumain au joystick : dans toutes les épreuves, seul un certain rythme est à observer, et non une vitesse excessive.
Félicitons au passage le(s) graphiste(s) pour le travail qu'il(s) a (ont) accompli dans les épreuves du lancer de tête et du marathon : on se croirait sur un Spectrum à quatre couleurs... Heureusement, la qualité esthétique des autres épreuves n'est pas à mettre en cause, ça compense.
Chaque épreuve est bien entendu notée, et le vainqueur est celui qui a réalisé le meilleur score. Il est d'ailleurs dommage que le tableau des scores ne soit pas sauvé sur disque, ça serait plus intéressant encore. Mais bon, on ne peut pas tout avoir...
Dernier conseil : si vous ne possédez pas de lecteur de disquettes, soit vous en achetez un, soit vous évitez Galactic Games, où les incessant rembobinages et avances rapides vous rendront vite fou...

Stéphane Schreiber

(*)Air pas encore connu, mais cela ne saurait tarder...

ACADEMY

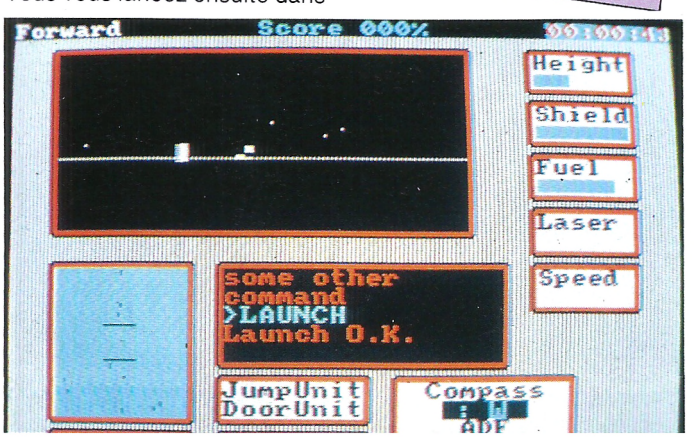
Pour tous ceux qui auraient survécu à Tau Ceti 1, CRL a édité le numéro 2, au moins aussi dur que son prédécesseur et écrit par le même assassin, Pete Cooke.

Votre but est d'entrer à la Gálcorp Academy for advanced Skimmer Pilots (GASP), académie fondée en 2213, dont le but est de former des pilotes après un incident survenu en 2197 sur la planète 61 Cygnus à cause d'une erreur humaine et qui avait transformé la moitié de celle-ci en magma de lave (c'est quand même ennuyeux pour les habitants, non?). Vous faites partie de la centaine de candidats et devez, pour être admis à l'académie dont la sélection est dure, mener à bien quatre missions sur cinq niveaux (au total vingt missions pour ceux qui n'ont pas leur calculatrice sous la main). Une fois lancé le jeu, vous pouvez choisir sur le menu principal la mission que vous allez tenter et le vaisseau : vous pouvez même en redéfinir trois si les six prédéfinis ne vous plaisent pas, de même pour les touches (il y en a seize, ça risque d'être dur, vous avez pas assez de doigts). Vous pouvez aussi vous renseigner sur la mission et sur le vaisseau choisis.

Vous vous lancez ensuite dans la mission. Vous dirigez votre vaisseau grâce à une douzaine de commandes au sol et aux seize touches du clavier une fois en vol. L'écran de jeu montre votre situation, et donne aussi différentes informations sur votre vaisseau et son équipement (très complet), ainsi qu'une fenêtre pour entrer les commandes. Si vous réussissez à mener à bien votre mission (+ de 90 %), vous pouvez passer à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à réussir les quatre missions : ce n'est qu'alors que vous pourrez passer au niveau suivant : si on considère qu'il y en a cinq, cela promet de longues heures de jeu avec des situations toujours différentes qui renouvellent l'intérêt. Un bon jeu qui plaira aux amateurs d'aventure/réflexion qui comprennent bien l'anglais vu que le jeu et la notice sont dans cette langue. Bon courage !

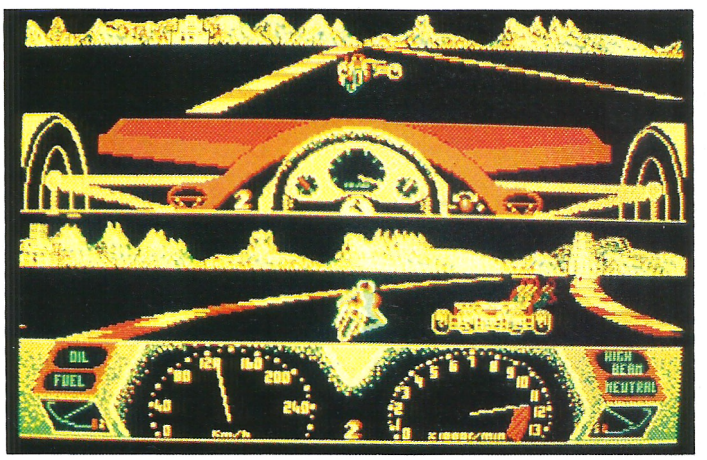
Stumpik

Editeur : CRL
Genre : simulation spatiale
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC



TURBO DRIVER

Avant de procéder au chargement d'un logiciel de simulation de conduite, on est toujours un peu anxieux. Les bruitages sont-ils réalistes ? L'animation est-elle assez rapide ? Bref, le logiciel va-t-il sortir du peloton à la première accélération ?



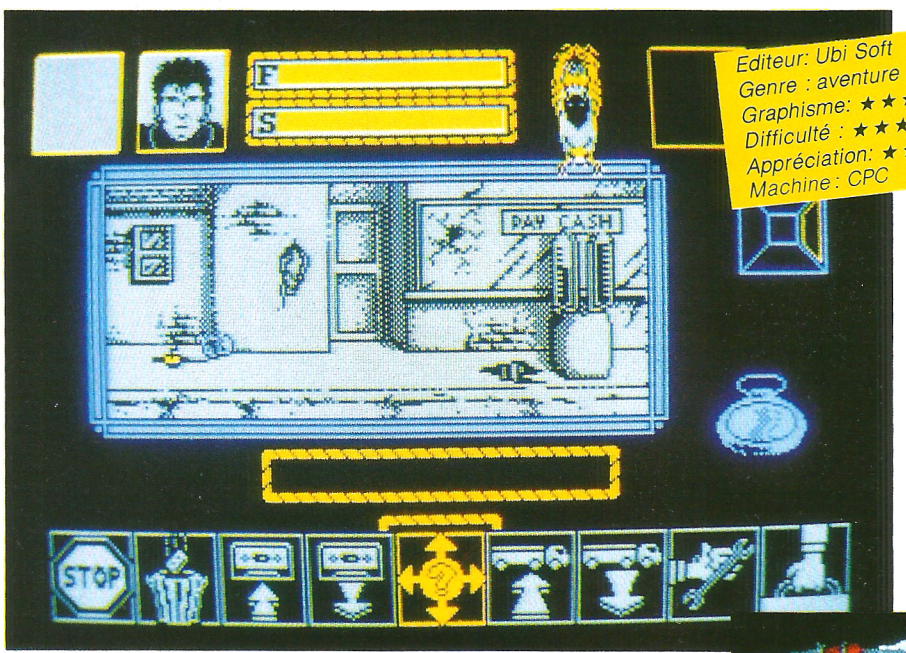
Turbo Driver apporte une réponse franche à toutes ces interrogations : Non ! Certes, il n'y a pas pas que des défauts dans ce logiciel : par exemple, c'est une bonne idée d'avoir séparé l'écran en deux. Si ce n'est pas nouveau, cela permet au moins à deux personnes de jouer en même temps, chacune occupant une partie de l'écran. La présence d'un éditeur de circuit permettant la sauvegarde sur disque est une bonne chose. La possibilité de piloter une moto ou une voiture est sympathique. Mais si. D'autant que des variantes sont possibles : voiture contre moto, voiture contre voiture, etc. Finalement, seul tout le reste est raté. Le clignotement des bandes latérales de la piste ne suffit pas à donner une impression de vitesse et la conduite des engins, particulièrement la voiture, est compliquée. Les « vitesses » passent toutes seules au fur et à mesure de « l'accélération » et la gestion des collisions est étrange. Cramponnez-vous et vivez la course à 200 à l'heure. C'est ce qu'on peut lire sur le mode d'emploi. Moi, je dis « cramponnez-vous, surtout ». Pour vivre la course à 200 à l'heure, il va falloir repasser. Remarquez, il n'est pas précisé à quelle unité de mesure correspond ce 200. Pas à des kilomètres en tout cas.

Editeur : FIL
Genre : Simulation de conduite
Graphisme: ★
Intérêt : ★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★
Machine : CPC

Cyrille Baron

HURLEMENTS

Voilà déjà trois ans que vous attendiez cet instant. Et si un rictus se dessinait sur votre visage ce n'était pas seulement à cause de votre prochaine libération. Un fabuleux magot vous attendait dans un coin paumé de l'Arkansas nommé Seatle. Mais il n'était pas le seul...



Editeur: Ubi Soft
Genre : aventure
Graphisme: ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation: ★★★★
Machine : CPC

Pourtant cette escroquerie n'avait aucune raison d'échouer. Toutefois, Kane se retrouva à croupir en prison en compagnie d'un vieux radoteur répondant au nom d'Alan Glade ayant, jadis, participé à un gros coup dont on parle encore. Réussir à subtiliser plus d'une vingtaine de lingots d'or, il faut quand même le faire. Depuis que le quinquagénaire lui avait révélé la cache du butin, Kane restait tapi au fond de sa cellule refusant toute nourriture. De la force, il n'en manqua certes pas pour sortir de ce trou à rats, d'autant plus que son amie Lorry l'attendait là , derrière la grande porte de la prison. Une lueur étrange vibrait au fond des yeux de Kane, lorsqu'il lui déclara que désormais tout allait changer.

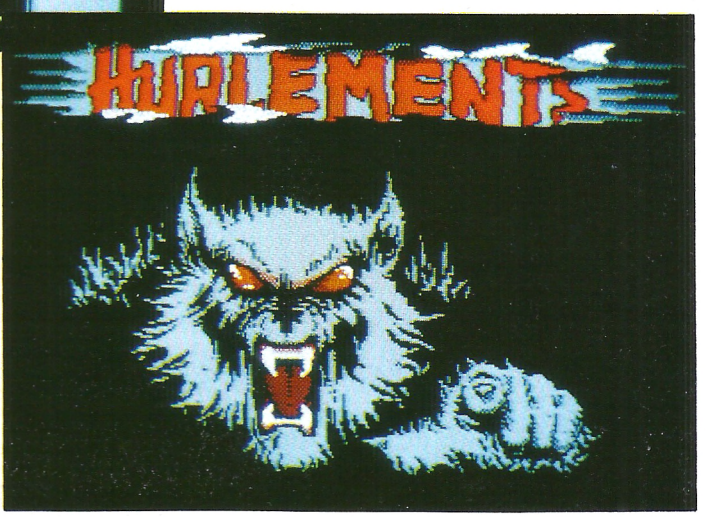
Le loup hurlera trois fois

« Seatle ! voici votre trou » s'écria le chauffeur du bus. Alors qu'ils regardaient le lourd véhicule s'éloigner dans un nuage de poussière, Lorry et Kane se sentirent épiés de toutes parts. L'ancien tolard que rien ne pouvait pourtant ébranler, tremblait de tous ses membres et tentait tant bien que mal de rassurer son amie. Que se tramait-il donc ici ? Ce n'est qu'à la tombée de la nuit que tout se précisa, un bruit suspect avait attiré l'attention de Kane qui s'était penché à la fenêtre. A peine avait-il mis le nez dehors qu'une masse se jeta sur lui. Lorry se saisit du fusil qui était suspendu dans la salle voisine et tira sur la créature qui s'écroula avec fracas sur le sol. « C'est un Garou ! » grogna Kane histoire de dire quelque chose. Une seule chose comptait maintenant : fuir ce lieu maudit. Mais comment ? Le bus ne repasse que dans une semaine, et le seul véhicule qui se trouve à Seatle aurait besoin d'une bonne révision.

HOUUUUUuuuuu

Hurlement, réalisé par le même auteur que *Zombi*, le soft qui a introduit les icônes dans les jeux d'aventure, est une superbe production à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Tous les éléments ayant contribué au succès du premier logiciel sont présents. De nombreux bruitages viennent s'ajouter aux superbes graphismes pour donner à la partie une atmosphère pesante. Le jeu se déroule toujours de la même façon, le joueur examine les lieux (remarquez que tous les objets utiles présents, sont dessinés en couleur sur les décors), choisit le personnage qui va exécuter une action et la saisit au moyen de divers icônes. Simple non ? Passez outre le prix, qui comme pour bon nombre de jeux français est excessif, et n'attendez pas un instant pour vous procurer ce logiciel qui est vraiment ... CRAAAC... AU SEC... HOUUUuuuu.. Grr (censuré).

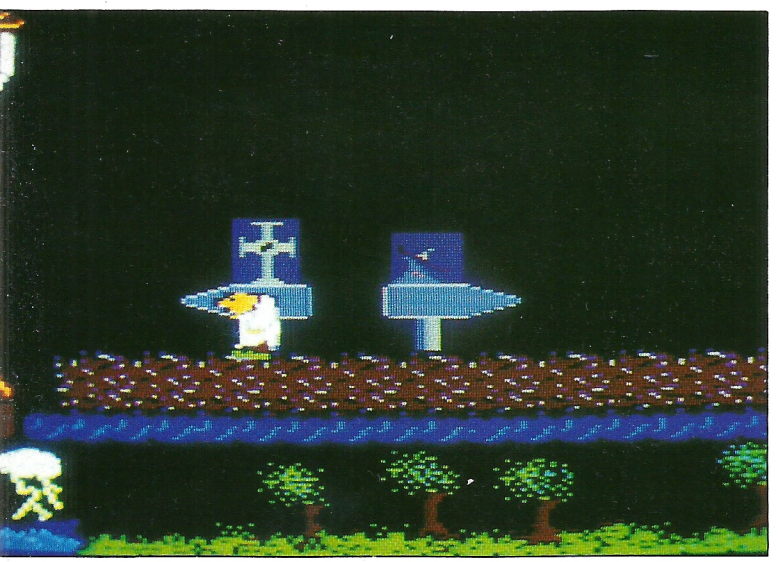
Christian Garoux



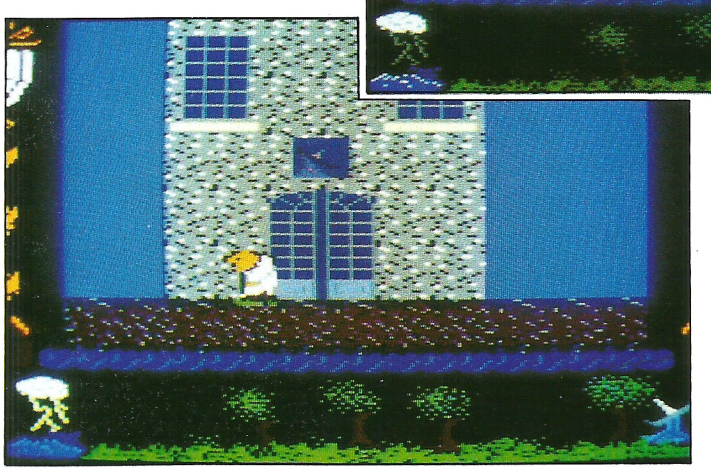
FRANK

Depuis des éternités, les êtres humains ont tenté de réaliser des rêves un peu fous. Pour la famille Frank, il s'agit tout simplement de créer une forme de vie à partir de cadavre. Julio Frank, le dernier descendant de cette dynastie y parviendra-t-il ?

Le vingt-cinq mars mil neuf cent trente cinq, dans la bourgade de Brudenviek (en Pologne), se dresse un curieux édifice. C'est là, que des générations de savants et autres docteurs ont tenté en vain de créer la vie. Julio commence à se faire vieux pour ce genre d'expériences, mais il se doit de réussir. Alors que le soleil

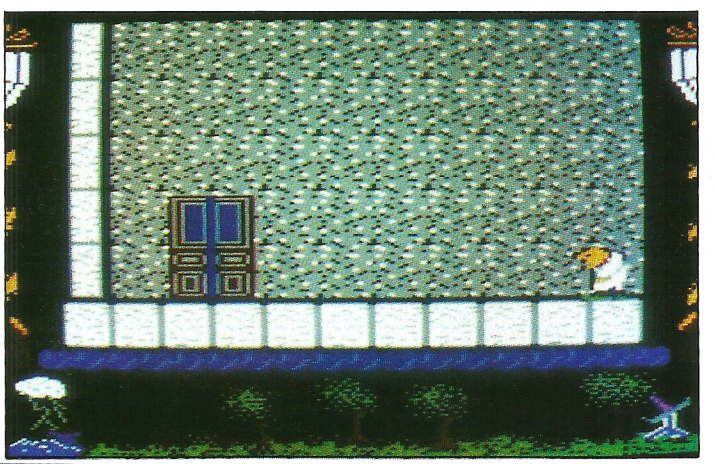


venait de se coucher, de curieux évènements se produisirent à l'intérieur de l'étrange bâtisse. Julio venait de conclure un accord avec le prince des ténèbres : « Julio !!! Tu vois cet orage au dessus de monts Gorvars. Et bien, sache que c'est grâce à lui que tu pourras réaliser ton rêve. Auparavant, tu devras rapporter un corps, un cœur, un cerveau , du sang, une âme et enfin un capteur qui te permettra de transmettre la vie à ta création. Mais, si la tempête se lève avant cela, alors ton âme m'appartiendra, HA, HA, HA, !!! »



C'est du déjà vu

Chacun aura bien-sûr fait le rapprochement avec une autre histoire célèbre : F*rankenstein*. Néanmoins, la réalisation de ce soft n'est pas vraiment à la hauteur de ces références cinématographiques. L'action se déroule dans une large fenêtre où va évoluer notre héros et en dessous un schéma va représenter le temps qui reste avant la fin de la mission. Malheureusement rien ne vous indiquera ce que Julio porte ou ce qu'il lui reste à trouver. Les décors sont assez pauvres, les bruitages ne sont pas assez nombreux, et l'animation est catastrophique, les sprites clignotent et se meuvent avec une lenteur remarquable. De plus, de fréquents appels à la disquette accentuent ce mal. Comme quoi, un bon scénario ne fait pas forcément un excellent logiciel.



En conclusion, l'achat de ce logiciel pourrait uniquement se justifier par la présence d'un concours pouvant vous faire gagner un PC 1512...

Christian Roux

Editeur : Invent'Ere
Genre : arcade
Graphisme: ★★
Intérêt : ★★
Difficulté: ★★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

BEYOND THE ICE PALACE

Comme tout héros digne de ce nom, vous voici en quête de nouvelles aventures. Celles-ci vous entraîneront sous terre, à la recherche d'un mystérieux palais, et je vous promets que les monstres à combattre seront à la hauteur de vos désirs les plus bélliqueux. Seuls des nerfs d'aciers alliés à une connaissance parfaite des souterrains pourront vous sortir de ce qui risque de devenir un très mauvais pas. Comme dit mon garagiste. « A vaincre sans péril on triomphe sans gloire ».

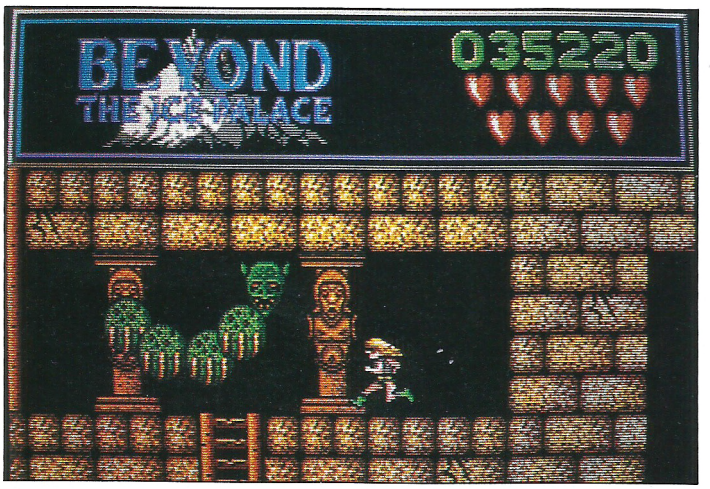
Editeur : Elite
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Au moment où commence le jeu, c'est-à-dire un peu long-temps à mon goût après qu'on l'ait chargé (en cassette), un personnage apparaît à l'écran. Je le qualifierais de rude gaillard ; ses cheveux qui flottent au vent le font ressembler à *Conan*. Pas étonnant, ce farouche guerrier est un barbare. Si vous vous sentez capable de le diriger, emparez-vous d'un joystick et en route ! Vous n'avez pas de joystick ? Définissez les touches du clavier qui le dirigeront et en route ! C'est comme voul'voul'. Il va s'agir pour vous de découvrir ce qui se cache réellement derrière le palais de glace... Plus tard. Pour le moment, vous évoluez dans une suite de galeries. Commencez par ramasser tout ce qui traîne. Tenez, cette épée, par exemple. Sans vouloir me mêler de vos affaires, je ne saurais trop vous conseiller de la prendre. A t'on jamais vu un aventurier sans armes ! Pendant que j'en suis aux recommandations d'usage, je vous indique que votre barbare peut invoquer un esprit lorsqu'il se trouve dans une situation particulièrement périlleuse. Toutefois, prenez garde : pour ce faire, il doit être en possession d'une figurine représentant l'esprit en question. Si ces figurines se rencontrent assez souvent au début du jeu, elles se font plus rares par la suite.



Avance Hercule !

Le personnage que l'on dirige peut avancer, reculer, se bais-

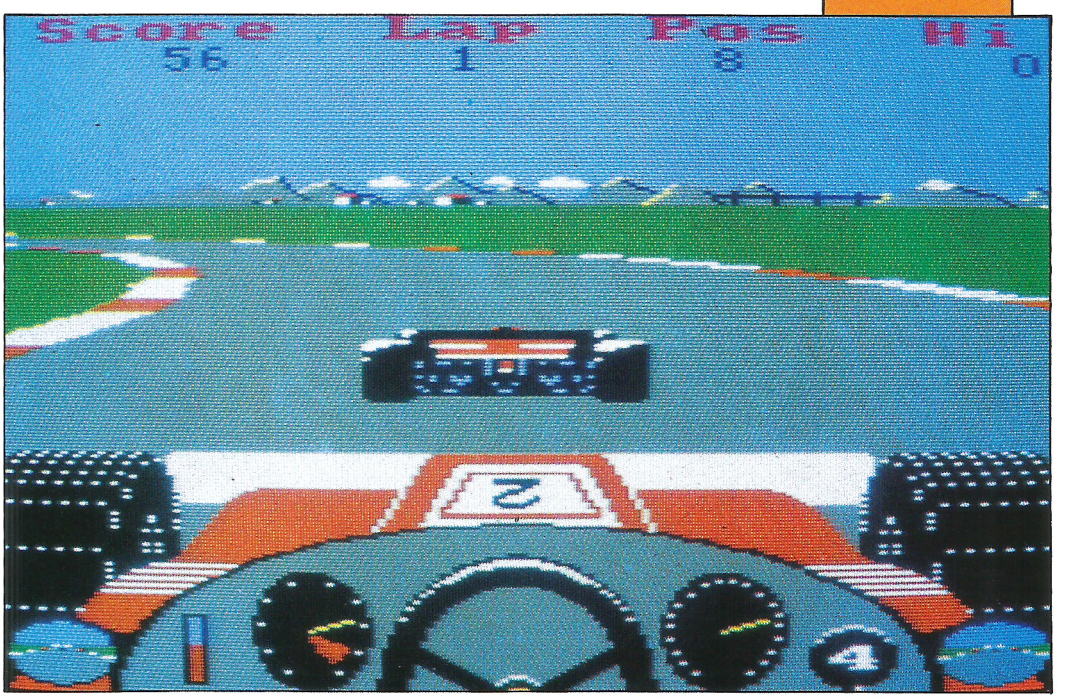


ser, se battre et sauter en l'air. Point important, il peut se battre et sauter en l'air tout à la fois. Cela va s'avérer fort utile pour se défendre contre des goules ou des créatures volantes que je ne nommerais pas ici, de peur que cette invocation ne les attire. Au début du jeu, notre personnage, tout comme les chats, dispose de neuf vies. A cet égard, la scène de la réincarnation est assez bien réalisée : un spectre tremblottant s'échappe du corps du héros tandis que ce dernier se remet sur pied. Pourquoi vous le dire, vous le découvrirez bien assez tôt. Ceci m'amène à vous parler des animations : elles sont plutôt bien réalisées mais les « sprites » sont parfois un peu fouillis. Quant aux graphismes, ils sont simples, sobres, somme toute assez moyens. En revanche, la musique est vraiment réussie. Bref, *Beyond The Ice Palace* est un jeu sympa pour les amateurs d'arcade/aventure un peu lassés des dernières productions dont le moins que l'on puisse en dire est qu'elles manquent de féérie (Pfff... des vietcongs, toujours tuer des vietcongs dans une jungle ou une autre !).

Cyrille Baron

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

Editeur : Martech
Genre : simulation automobile
Graphisme : ★★★★★
Difficultés : ★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC



Jamais, de mémoire d'homme, une simulation de pilotage de formule 1 n'avait atteint un tel niveau de réalisme. Cette dernière se veut, à juste titre, d'être la première à proposer quelques-uns des immenses progrès réalisés ces derniers temps dans le domaine de la compétition automobile. Dans le cockpit par exemple, le joueur trouvera un ordinateur de bord ainsi qu'un système de communication relié avec le stand Williams. Cependant, afin de pouvoir prétendre au titre de champion du monde, le pilote devra apprendre à connaître les réactions de son bolide turbo-compressé. Alors seulement, il pourront ensemble mordre l'asphalt de seize des plus grands circuits du championnat. La course au titre se révèle alors captivante en plaçant le joueur au coeur de l'action, devant constamment contrôler ses jauges tout en restant à l'écoute de son équipe technique, qui l'attend au stand, prête à intervenir quoiqu'il arrive. La place manque pour décrire pleinement le soft, aussi sachez que NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX est de loin la plus belle et la plus passionnante simulation du genre, un futur hit !!!

Christian Roux

BEDLAM

Go ! cette nouvelle société en vogue, après avoir produit des softs de grande qualité tels que Trantor ou encore Captain America, vient de sortir Bedlam, un logiciel dont le moins que l'on puisse dire est qu'il n'est pas très brillant...



Vous voici à l'« académie des pilotes stellar imperium ». Et ouais ! Comme vous voyez, tout peut arriver. Ne fanfaronnez tout de même pas trop car le plus dur reste à accomplir. Vous allez devoir essayer le simulateur du chasseur X12, pour obtenir votre diplôme de combattant de l'espace. Mais si vous échouez, vous pourrez toujours vous recycler comme pilote de cargo poubelle.

Bof !!!

Après une page de présentation assez jolie, un compteur s'affiche indiquant le temps restant pour que le chargement s'effectue. Mais hélas, ce soft, n'est en fait qu'un classique Space- Invaders. Encore un... C'est étonnant de la part de cet éditeur qui nous avait habitué à des logiciels vraiment originaux.

Enfin...

Voyons tout de même ce qu'il a dans le ventre, ce chasseur X12. Plusieurs options sont proposées : la redéfinition des touches, la visualisation du score des meilleurs pilotes, et enfin la sélection du ou des joueurs. C'est dans cette dernière option que nous allons trouver quelque chose d'intéressant. Vous allez pouvoir jouer seul, lancer un défi à votre pire ennemi, ou bien lutter contre les aliens avec à vos côtés votre copain. Bien que cette méthode soit de plus en plus fréquente elle n'est jamais dépourvue d'intérêt.

Allo !

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, un Space-Invaders se déroule de la manière suivante : votre vaisseau se trouve en bas de l'écran et il doit tirer sur tout ce qui se présente à lui. Dans Bedlam votre vaisseau est mobile et peut même devenir invulnérable durant un certain laps de temps... C'est quand même beau le progrès, non ! Les graphismes du jeu sont malgré tout mignons, bien que le chasseur X12 ressemble d'avantage à une machine à laver qu'à un vaisseau de combat interstellaire. Le scrolling horizontal n'est pas du plus bel effet, mais l'animation des ennemis et autres bizarreries qui errent dans l'espace, est elle à la hauteur.

Editeur : GO !
Genre : arcade
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★
Machine : CPC

Beep ! beep !

Les bruitages sont vraiment succincts, et peu réalistes. Mais n'oubliez pas votre rôle ; tirez sur tout ce qui bouge, encore et encore... jusqu'à ce que votre doigt ne réponde plus. Néanmoins le jeu à deux apporte un rien de stratégie ; c'est un petit plus que les prédécesseurs de Bedlam (dans la série des « Space-Invaders ») ne possédaient malheureusement pas. Que dire d'autre sur ce logiciel ? Espérons seulement que GO ! ne produise plus de softs de cette sorte. Et nous savons qu'ils en sont capables.

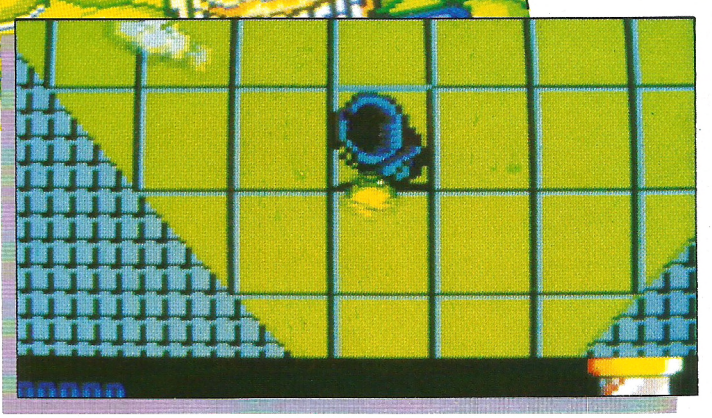
Christian Roux

MADBALLS

Editeur : Océan
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Bienvenue sur Orb, la planète la plus folle de l'univers. Ce monde complètement cinglé est peuplé de balles complètement dingues dont l'unique but est d'obtenir le pouvoir (moi, ça me rappelle la terre).





Vous êtes une de ces balles, Dust Brain (poussière de cervelle), et vous voulez vous aussi être à la tête de la planète. Si les autres le font, pourquoi pas vous? Pour ce faire vous devez rallier les autres Madballs à votre cause en les faisant rebondir sur une des parties du sol qui représentent les prisons : comme elles ne sont pas très d'accord, vous devez les y pousser un peu : rentrez-leur dedans pour leur faire changer de trajectoire, et le tour est joué ! Mais attention, vos adversaires les autres Madballs chercheront à vous faire le même coup tordu (les vaches !). Ne rebondissez pas sur une zone de prison ou vous perdriez la partie et le fatal message Game Over s'inscrirait sur votre écran.

Boule de nerfs

Vous pourrez passer au tableau suivant une fois que vous aurez attrapé toutes les Madballs : il y en a huit, avec chacune sa personnalité : vitesse, force, nervosité, etc. Faites aussi des points supplémentaires en mettant en prison les Bureaucrats, ces affreuses petites balles qui embêtent tout le monde et qui sont détestées de tous. L'écran de jeu est composé d'une bande en bas de l'écran où vous voyez apparaître les Madballs que vous avez attrapées, et le reste est utilisé comme zone d'action. Les graphismes sont bien réalisés ainsi que l'animation, le rebondissement des balles assez réaliste ; enfin les bruitages et les couleurs sont bien choisis. Malheureusement l'action est répétitive et risque d'en lasser plus d'un. Un bon jeu d'arcade qui fera plaisir aux connaisseurs et aux possesseurs de joystick, car un joystick est indispensable pour jouer ; quant aux autres...

Stumpik

PROGRAMMEUR STUDIO

Voici un autre volume de la série « studio » qui regroupe entre autres *Graphic Studio, Music Studio* et *3D Studio*. Ce logiciel est ce qu'on pourrait appeler une boîte à outil, utile pour ceux qui disposent d'un lecteur de disquettes ainsi que d'une imprimante.

Programmeur studio regroupe donc plusieurs utilitaires disponibles sur les deux faces de la disquette. Ceux-ci sont au nombre de cinq et d'intérêt variable. D'abord commençons par le programme REM DELETEUR. Eh oui, comme son nom l'indique, c'est un destructeur de REM. C'est-à-dire que toutes les lignes comportant seulement un REM sont supprimées, à condition qu'il n'existe aucun branchement vers ces lignes. Ceci peut être intéressant si on désire économiser quelques octets ; malheureusement, ce programme ne tourne que sur les CPC 464 munis bien évidemment d'un lecteur de disquettes. Alors, pour se faire pardonner, l'auteur nous donne un petit truc pour gagner de la place mémoire, et cela fonctionne bien heureusement sur tous les CPC.

peut être utilisée.

Pour explorer les disquettes

Voici un autre utilitaire bien pratique et bien connu des aventuriers de la disquette plombée. Son nom : Editeur de secteur. Il permet évidemment de farfouiller dans toute disquette. Il suffit de choisir son drive (ou lecteur en Français), son numéro de piste, le secteur, son buffer de travail (seize disponibles) et l'on est prêt pour l'aventure. Par exemple, on peut formater une piste désirée, apporter des modifications sur le secteur en cours et le sauvegarder. C'est le genre d'utilitaire que l'on trouve dans ODDJOB ou DISCOLOGY par exemple.

Recopier des écrans graphiques

Le second utilitaire, appelé CROSSREF nous permet de connaître, dans nos programmes en Basic, les lignes dans lesquelles se trouvent des branchements (goto, gosub, restore, on, then, etc.). Ainsi, il sort chaque numéro de ligne où il y a branchement, suivi des numéros des lignes d'où ils proviennent. A l'aide de cela, on peut partir plus facilement à la chasse aux bugs, d'autant plus qu'une possibilité de sortie sur imprimante nous est offerte. Toujours dans le même ordre d'idée, VARLIST nous permet de lister toutes les variables en ordre alphabétique. Chaque nom de variable est précédé des numéros de lignes où elle apparaît. Ici aussi, l'imprimante

Voici enfin le dernier programme proposé : des routines de recopie d'écran graphique. Il est possible d'utiliser les imprimantes DMP-1, DMP-2000, EPSON et compatibles EPSON. Cet utilitaire de recopie d'écran a de plus une particularité : celle de permettre de continuer à programmer pendant l'impression. Pour cela, une partie de la mémoire est utilisée comme réservoir pour les caractères qui doivent être envoyés à l'imprimante. Démonstration faite, Programmeur Studio est une boîte à outil,... intéressante et pratique.

Andrianombana Eric



Editeur : Cobra Soft
Genre : utilitaire
Intérêt : ****
Difficulté : **
Appréciation : ****
Machine : CPC



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

MINITEL
– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS
3615 - Tapez CLUBTEL*STAR
- DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEUR
- DES LISTES DE TITRES SELECTIONNES
- DES PROMOTIONS A PRIX ECRASES
- LA MESSAGERIE
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ 10 % !!

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

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE II
APPLE GS
MAC INTOSH
COMMODORE
IBM PC - PC 1512
MSX
PCW
ATARI XE-XL
ATARI 2600
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PERIPHERIQUES
MANETTES

Nouveautés
Hit-parades
Sélections
Promotions
Messagerie
Commandes
etc.

et aussi les parutions prévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.

3615 CLUBTEL*STAR
Commandez par Minitel : **– 10 % !!!**

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
JINXTER	249 F
KNIGHT ORK	215 F
MASTERFILE 8000	549 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
STARGLIEDER	239 F
TASPRINT	265 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

AMSTRAD

** NOUVEAUTES*

* 6-PACK VOL.3 (Dragon's Lair 1 et 2, Tuer n'est pas jouer, Ghost'n Goblins, Enduro Racer, Paperboy)	95 F	145 F
A.T.F.	85 F	159 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI (Asphalt, Zombi, Inertie, Manh. L., Mange-caill.)	169 F	205 F
ALBUM EPIX (Winter G., World G., Imp. Mission, Sup. Cycle)	119 F	169 F
* APOCALYPSE		229 F
* ARCADE ACTION (Barbarian, Renegade, Intern. Karaté, Supersprint, Rampagne)	109 F	189 F
* ARKANOID 2	99 F	159 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* ATOMIK	125 F	159 F
BARVARIAN	79 F	119 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BED LAM	99 F	159 F
BILLY II	135 F	195 F
BIRDIE	115 F	185 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CARRE D'AS		199 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
* CONSPIRATION	149 F	195 F
* CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
* CYBERNOID	99 F	
* DARK SCEPTRE	105 F	159 F
* ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
FLYING SHARK	95 F	159 F
* GABRIELLE	119 F	155 F
GAZOL HITS	99 F	159 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
* GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
* GOLD HITS III (Trantor, Rampart, Cap America, Brave Star, Salomon's Key, World Class L. Board)	109 F	189 F
* GOLDEN 7		135 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HITS DE L'AV. (av. Sram)		259 F
HITS N° 6 LOR. (dt Atomic)	99 F	159 F
HURLEMENTS		159 F
* IKARI WARRIORS	99 F	129 F
IMAGINE ARCARDE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
INSIDE OUTING	139 F	189 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
* JINXTER		199 F
* KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
* LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
* LE JEU DU ROY	105 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
* LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
* LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LES GEANTS D'ARCADE (Road Runner, Indiana Jones, Rygar, Deepers Dongeon)	109 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
* LES PRIVES (Vera Cruz, Heritage, Formule, Aff. Sydney)	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
* MAGIC CUBE 2 (Blue War, Blue Star, Garden Party)		195 F
MASK II	99 F	149 F
MASQUE PLUS		175 F
MASTERS OF THE UNIVERS	119 F	155 F
MATCH DAY II	99 F	155 F
* MEGA APOCALYPSE	109 F	
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
* NORTH STAR	89 F	159 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
* PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
PLAY-BACK		235 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
RENEGADE	79 F	129 F
* ROLLING THUNDER	109 F	159 F
* SECOND CITY	85 F	
* SIDE ARMS	99 F	149 F
* SPACE RACER	145 F	189 F
* SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HANG ON	99 F	159 F
SUPER HITS N° 2 (OCEAN) (Army Moves, Cobra, Head over Hills, Wizball, Tank, Mutants)	119 F	165 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
* TEN GREAT GAMES II (Duck, Mask, Monty, Samourai Tri, Convoy Raider, Basil Detective, Jack Nipper 2, Deathwish 3, Thing Bounces Back, Final Matrix)	115 F	
TERRAMEX	99 F	149 F
TETRIS	99 F	145 F
TOP 10 COLLECTION ELITE (Saboteur 1 et 2, Sigma 7, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos, Bombjack 2)	99 F	149 F
TOUR DE FORCE	85 F	129 F
TRESORS D'US GOLD (Gauntlet, Leaderboard, Infiltrator, Métrocross, Ace of Aces)	115 F	159 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
TRIV. POUR. JUNIOR 6000		255 F
TRIV. POUR. JUNIOR 3000	189 F	
FIC. SUP. TP JUNIOR 3000	115 F	
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
* UNITRAX	105 F	165 F
* V 2		165 F
* VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
* VENON STRIKES BACK	99 F	149 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURES :	
- pour 10 DK 3'' - 3''1/2	55 F
- pour 40 DK 3'' - 3''1/2	100 F
- pour 80 DK 3'' - 3''1/2	150 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES 3''	250 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- PCW 9512	149 F
- PCW 8256	189 F
KIT DE NETTOYAGE 3''	80 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	80 F
SUPPORT ECRAN 14'' CPC	160 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

GUN-SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II+	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DEL-PRISE	170 F

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

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL*STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

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

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 F	
				Frais de Port	15 F
				C. R.	
				TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|

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

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT

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

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____ Tél. _____

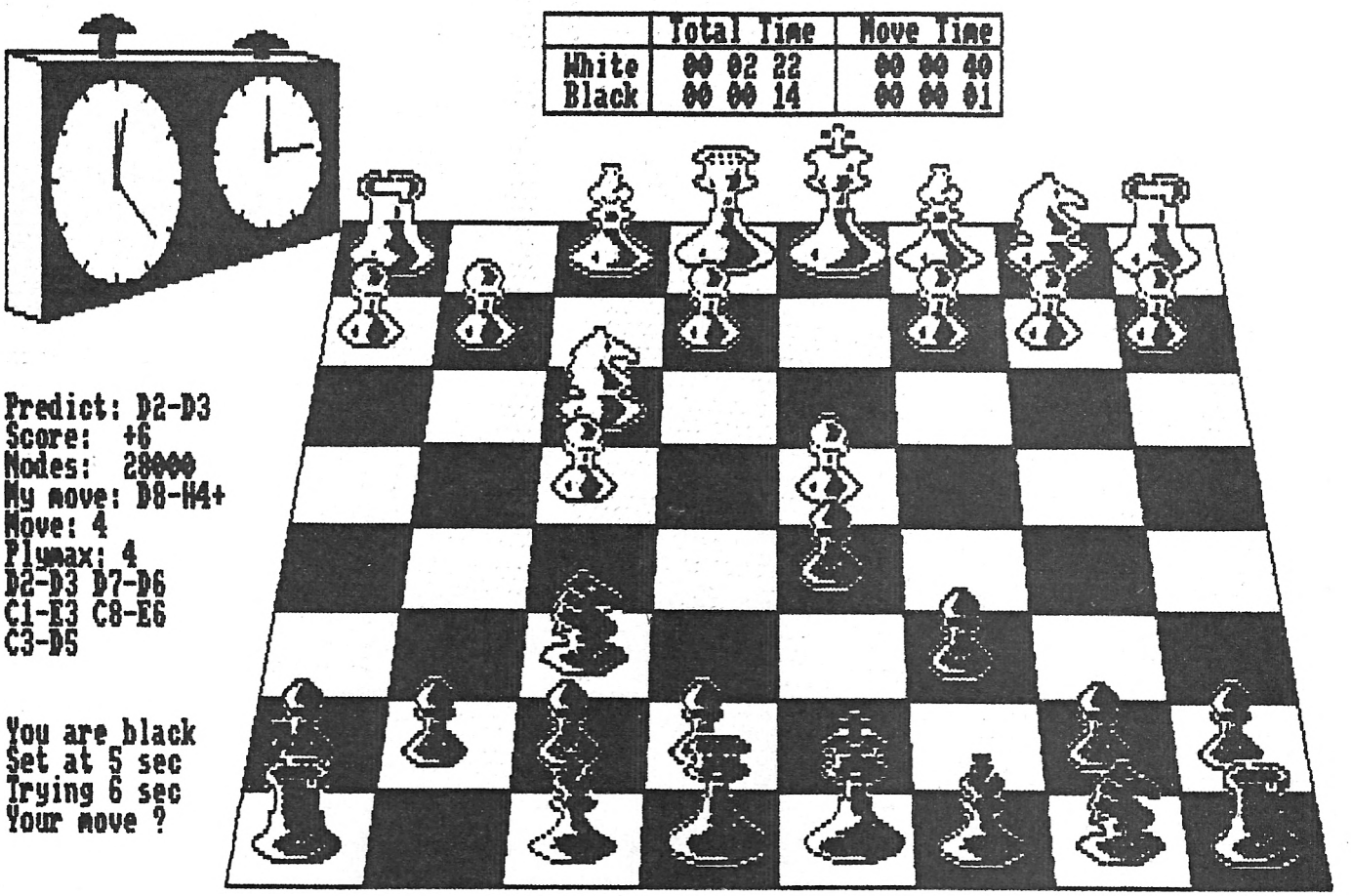
MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

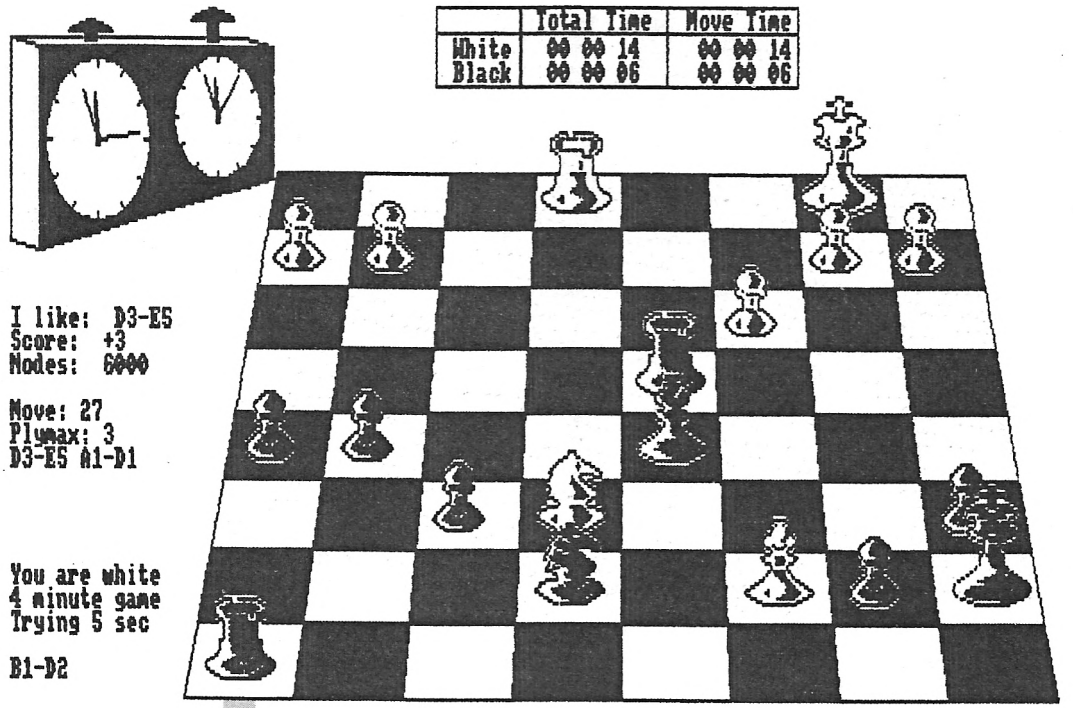
AMMAG MAI 88

CLOCK CHESS 88

Un lifting réussi

Coucou le revoilou ! Il y a vingt mois, aux aurores de l'ère du PCW, CP Software s'était distingué avec 3- D Clock Chess, un jeu d'échecs au graphisme très classe, très british. Ils rééditent leur coup : toujours le même look, mais encore plus puissant, et avec cela très convivial : Clock Chess 88 est un bon millésime, séduisant à bien des égards.





Editeur : ***CP Software***
Genre : ***jeu d'échecs***
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Le coffret reprend la même présentation que l'ancêtre : on retrouve la tour polyédrique, le cavalier en métal très « Guerre des Etoiles », la typo rouge. Seul le discret « 88 » fait la différence avec feu le « 3-D ». Alors, ne vous faites pas refiler un vieux rossignol : ouvrez l'oeil, ça en vaut la peine !

L'échiquier ne dépaysera pas les habitués de 3-D : lui aussi n'a pas changé. Quand on vous dit que les Anglais sont conservateurs dans l'âme ! On retrouve avec ravissement la pendule différentielle et ses petits boutons basculants, les très belles pièces dessinées par Gilly Ashforth. Mais alors, si tout est pareil, en quoi Clock Chess 88 est-il si différent de l'autre ?

Carrément méchant

Figurez-vous que, face à la concurrence - féroce, *of course* -, l'ancien jeu était desservi par l'absence d'options aussi évidentes que le jeu à deux (l'ordinateur se contentant alors de vérifier la validité des coups) ou l'obligation d'indiquer les déplacements des pièces par leurs coordonnées (c'est d'un fastidieux). Sans compter que, question puissance, 3-D Clock Chess avait trouvé son maître (Colossus 4 entre autre !). Et des mauvaises langues avaient laissé entendre que la bibliothèque d'ouvertures était loin d'être d'une richesse pharamineuse. D'où la décision de Chris Whittington, le programmeur de Clock Chess, de se remettre à l'ouvrage. Les pièces sont désormais déplacées grâce aux touches du curseur qui animent une flèche bien lisible. C'est clair, net et rapide : le déplacement est fulgurant, le positionnement avec la touche <ENTER> est aussi doux que le clic d'une souris.

Prendre le chess à deux...

L'option « supervisor » autorise enfin le jeu à deux ; elle fera le bonheur de ceux que la confrontation avec une machine sans âme glace d'effroi. Malheureusement, c'est sur cette option très prisée qu'un petit bug de rien du tout s'est glissé : comme sur 3-D, une croix sur la ligne des coordonnées signale la mise en échec ; une fois le roi tiré d'affaire, elle disparait. Sauf en mode « supervisor » où elle subsiste, à moins de la supprimer manuellement avec <DEL>, ce que l'on oublie facilement de faire...

Le programme -48 Ko bien tassés- a été revu et corrigé : Clock Chess 88 ne perd pas son temps à envisager les mauvais coups : au lieu de foncer dans le tas, il fait le tri et ne retient que les stratégies intéressantes. La liste des logiciels d'échecs qu'il a envoyé vite fait au tapis est impressionnante : les deux tiers des adversaires n'ont eu aucune chance, les autres se sont défendus du mieux qu'ils pouvaient, à grands coups de parties nulles, mais sans jamais gagner. Un fichier de 44 Ko contient la bibliothèque d'ouvertures à laquelle vous pourrez rajouter vos découvertes ou celles des grands maîtres. Bien sûr, les parties en cours peuvent être sauvegardées et vos grands moments immortalisés par une copie d'écran.

English is not my cup of tea

La version testée, toute chaude sortie de l'antre de CP Software -donc en anglais- est accompagnée d'une notice bien faite qui fait le tour des différentes options et possibilités du jeu. Feu 3-D CLock Chess ayant été francisé, on peut raisonnablement penser que Clock Chess 88 le sera également. J'en profite pour suggérer aux traducteurs de ne pas omettre, cette fois-ci, la transcription des initiales des pièces à choisir lors de la promotion d'un pion : R T F C sera certainement plus parlant qu'un Q R B K...

Ceux qui possèdent déjà 3-D Clock Chess hésiteront à racheter ce qui ressemble fort à une version revue et corrigée ; ce serait faire peu de cas des améliorations apportées au programme, l'ajout de nombreuses options et sa convivialité irréprochables. Les autres, les nouveaux venus au PCW, peuvent l'acheter les yeux fermés (et jouer ainsi avec les pièces invisibles de l'option 3). Qu'on se le dise : Clock Chess 88 est « probablement le programme d'échecs 8-bits le plus puissant au monde ». La preuve : c'est CP Software lui-même qui l'affirme !

Bernard Jolivalt

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

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

13 MARSEILLE / AIX-EN-P.

CBI
INFORMATIQUE
CONSEIL - FORMATION - MAINTENANCE

Micro-ordinateurs AMSTRAD
Périphériques et accessoires
+ de 500 logiciels et jeux
Librairie spécialisée CPC et IBM PC
Démonstrations permanentes

74, rue E. Rostand, 13006 Marseille
Tél. : 91.53.70.57
6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42.27.00.40

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
22 AVENUE CARNOT
25000 BESANCON
81 80 98 50

AMSTRAD
3 RUE NOIROT
70000 VESOUL
84 76 52 96

MICROSTYLE

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**

• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

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

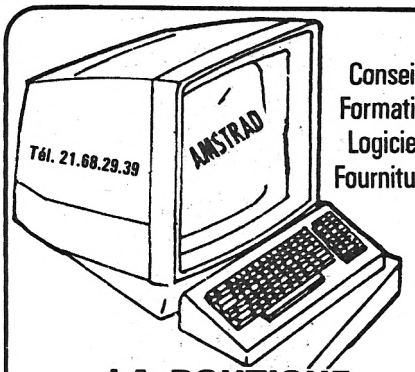


Tél. : 87.75.61.43 87.36.09.18
AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

59 LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta (angle rue Solférino) près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

75 PARIS

Microfolie's
les spécialistes **AMSTRAD**
464-6128-8256-8512
PC 1512
75009 - PARIS
40 bis, rue de Douai
Tél. : 48.78.76.77

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

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE 76
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

Guide des Spécialistes AMSTRAD

76 ROUEN

CONSEIL COMPUTER

20-21, quai Cavelier de la Salle
76100 Rouen - Gauche,
Tél. : 35.63.36.06

AMSTRAD

- ordinateurs
- logiciels
- périphériques
- livres
- hi-fi vidéo
- vente et crédit par correspondance

Revendeur agréé

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy II
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

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 LES ULIS

Studio PHOT'ART

REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

94 SAINT-MAUR

FIB

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
FOURNITURES INFORMATIQUES

94, avenue Victor Hugo
94100 SAINT-MAUR
Tél. : 48.85.88.44

94 VINCENNES

SOFT 55

LE SPÉCIALISTE DES NOUVEAUTÉS AMSTRAD

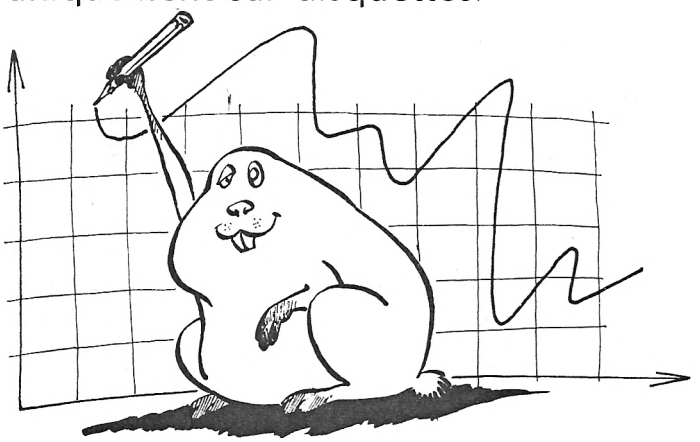
Du mardi au samedi
de 10 à 14 heures
et de 15 à 19 heures
Le dimanche de 10 à 13 heures
31 bis, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : 48.08.32.35

SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :
MICK au
43.98.22.22

PAS UNE LIGNE DE PLUS

Les « dix lignes » arrivent par cartons sur mon bureau. C'est plutôt encourageant. Juste retour des choses, nous avons décidé de récompenser les deux meilleurs « dix lignes » du mois, par deux abonnements à Am-Mag. Votre rubrique préférée continue donc de plus belle... Mais, par pitié, envoyez vos programmes uniquement sur disquettes.



Cobaye
de Olivier Bellostas

Cobaye est un générateur aléatoire de graphiques... tout ce qu'il y a de plus simple. Il suffit de jeter un coup d'oeil à la version Basic pour en être persuadé. Une deuxième version, en langage machine (avec chargeur Basic) permettra d'aller beaucoup plus vite... et d'obtenir des résultats vraiment étonnants !

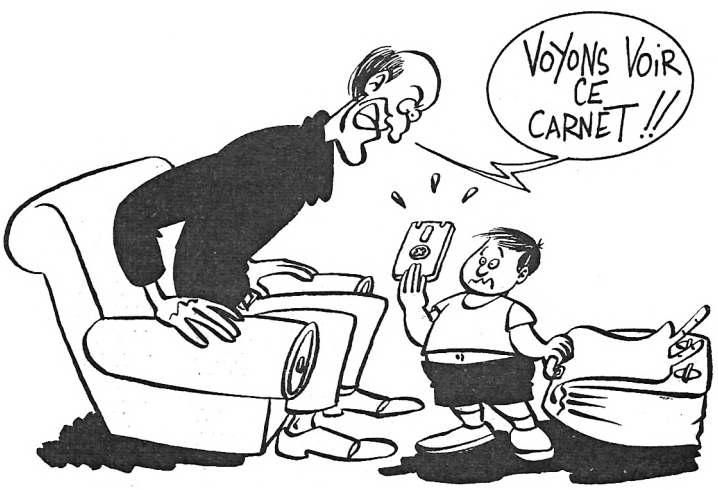
```
10 MEMORY &9FFF:FOR a=&A000 TO &A07 [8301]
B:READ b$:POKE a,VAL("&"+b$):NEXT a
:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:MODE 2:R
ANDOMIZE TIME
20 DATA 00,40,01,c8,00,3a,00,a0,47, [12455]
3e,00,b8,cc,2c,a0,3e,01,b8,cc,36,a0
,3e,02,b8,cc,43,a0,3e,03,b8,cc,4d,a
0,00,00,00,00,00,00,00,cd,5a,a0,c9,
2a,01,a0,2b,22,01,a0,c9,00,00,2a,01
,a0,11,01,00,19,22,01,a0,c9,00,00,2
a,03,a0,2b,22,03,a0,c9,00,00
30 DATA 2a,03,a0,11,01,00,19,22,03, [6321]
a0,c9,00,00,21,80,02,ed,5b,01,a0,ed
,52,22,58,a0,ed,5b,58,a0,2a,03,a0,c
d,ea,bb,ed,5b,01,a0,2a,03,a0,cd,ea,
bb,c9,00,00,00
40 POKE &A000,INT(RND*4):CALL &A005 [2200]
:GOTO 40
```

```
10 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26          [2703]
20 x=320:y=200:RANDOMIZE TIME       [1728]
30 t=INT(RND*4)                     [1004]
40 IF t=0 THEN y=y+1:GOTO 80        [754]
50 IF t=1 THEN x=x+1:GOTO 80        [985]
60 IF t=2 THEN y=y-1:GOTO 80        [782]
70 x=x-1                            [849]
80 PLOT x,y:PLOT 640-x,y            [1266]
90 GOTO 30                          [340]
```

Bulletin
de Laurent Dupont
(11 ans)

Laurent pense à la fin prochaine de l'année scolaire et il a écrit un petit utilitaire permettant la création, la sauvegarde et la visualisation de buiietins scolaires. Ces profs pourront créer jusqu'à 9999 bulletins (lorsqu'on vous parle de classes surchargées !) comprenant, au maximum, 18 matières et donc 18 notes.

```
10 CLEAR:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:IN [14550]
K 1,24:INK 2,15:INK 3,26:PEN 3:PAPE
R 0:PRINT" * BULLETIN *":PEN 2:PRIN
T:PRINT"1.CREATION ET SAUVEGARDE":P
RINT"2.VISUALISATION":A=0:WHILE A=0
:A=INT(VAL(INKEY$)):WEND:IF A=1 THE
N 20 ELSE IF A=2 THEN 50 ELSE RUN
20 LOCATE 1,3:PRINT SPACE$(80):LOCA [13070]
TE 1,3:S$="      Entrer la matiere (
ou RETURN":GOSUB 70:S$="      si le
bulletin est complet)":GOSUB 70:S$=
"      puis la moyenne des notes obt
enues.":GOSUB 70:PEN 1:M=1
30 IF M=19 THEN GOTO 40 ELSE LOCATE [6276]
 1,M+6:INPUT ">",M$(M):IF M$(M)<>""
 THEN LOCATE 30,M+6:INPUT ">",N(M):
M=M+1:GOTO 30 ELSE M=M-1:IF M=0 THE
N 20
```



```
40 LOCATE 1,25:INPUT "Numero du bul [9702]
letin: ",N$:N$="BULL"+N$:OPENOUT N$
:FOR N=1 TO M:PRINT#9,M$(N):WRITE#9
,N(N):NEXT:CLOSEOUT:FOR N=1 TO 1000
:NEXT:RUN
50 PEN 1:LOCATE 1,3:PRINT SPACE$(80 [10092]
):LOCATE 1,25:INPUT "Numero du bull
etin: ",N$:N$="BULL"+N$:M=0:OPENIN
N$:WHILE NOT EOF:M=M+1:INPUT#9,M$(M
),N(M):WEND:CLOSEIN
60 FOR N=1 TO M:LOCATE 1,N+6:PRINT  [5644]
M$(N);STRING$(29-LEN(M$(N)),"_");DE
C$(N(N),"###.###"):NEXT:CLEAR INPUT
:CALL &BB18:RUN
70 FOR N%=1 TO LEN(S$):PRINT MID$(S [6564]
$,N%,1);:SOUND 1,96,3:SOUND 1,0,1:N
EXT:PRINT:RETURN
```



Discutil de Frédéric Renet

L'heureux gagnant

Lorsque vous serez fatigué du CP/M, vous vous tournerez tout naturellement vers Discutil. Ce programme formate beaucoup plus vite que CP/M (jusqu'à 41 pistes), catalogue les disquettes (en donnant le point d'entrée, la longueur réelle et l'autostart) et met à jour les disquettes (renomme, détruit,...). C'est l'utilitaire par excellence... et en moins de dix lignes.

(Frédéric, pour son programme, recevra un abonnement gratuit à Am- Mag !)

```
1 'Discutilitaire par Renet Frederi [1796]
c
2 MODE 2:INK 1,21:INK 0,0:PAPER 0:B [16134]
ORDER 0:LOCATE 38,4:PRINT "M E N U
":PRINT:PRINT:PRINT "-1-Formatage":
PRINT "-2-Mise a jour du disc":PRIN
T "-3-Catalogue":LOCATE 26,26:INPUT
 "Votre choix ";c:ON c GOSUB 6,8,3
3 CLS:DEF FNf (a)=(PEEK(a)+256*PEEK [14977]
(a+1)):INPUT "User";us:|USER,us:CAT
:INPUT "Nom";n$:FOR i=1 TO LEN(n$):
POKE &BEFF+i,ASC(MID$(n$,i,1)):NEXT
:DATA 06,05,21,0,bf,11,28,23,cd,77,
bc,c9:FOR i=60 TO 71:READ a$:POKE i
,VAL("&"+a$):NEXT:POKE 61,LEN(n$):C
ALL 60
4 a$(1)="Bin":a$(3)="Bas":MODE 1:PR [19261]
INT "Nom:";:FOR i=&A756 TO &A764:PR
INT CHR$(PEEK(i));:NEXT:PRINT " Use
r";PEEK(&A755):t=3-PEEK(&A767):PRIN
T "Type :";a$(t):PRINT "Exec :";FNf
(&A76F):PRINT "Long ";FNf(&A76D):PR
INT "Debut ";FNf(&A76A):CALL &BB18:
GOTO 2
5 PRINT:PRINT:INPUT "Un autre titre [4652]
 O/N ";a$:IF UPPER$(a$)="O" THEN 3
ELSE GOTO 2
6 MEMORY &8E20:a$="21678e3a638e3230 [13435]
8e3a448e06093600233600237 73c2336022
310f23a638e571e000e4121678edf648e3a
638efe27c83c32638e21678e06091104007
71910fc18da0052c607":FOR i=1 TO 139
 STEP 2:POKE &8E21+(i-1)/2,VAL("&"+
MID$(a$,i,2)):NEXT:CLS
7 POKE &8E63,0:INPUT "Derniere pist [17165]
e (39-41) ";p:POKE &8E4F,p:PRINT "I
nserez la disquette ":CALL &BB06:PO
KE &8E44,&C1:CALL &8E21:PRINT:PRINT
 "Formatage termine":PRINT:PRINT:IN
PUT "Un autre formatage O/N ";a$:IF
 UPPER$(a$)="O" THEN 6 ELSE GOTO 1
8 MODE 2:LOCATE 38,4:PRINT "Mise a  [13738]
jour du disc":PRINT:PRINT:PRINT "-1
-Erase":PRINT "-2-Renome":PRINT "-3
-Retour au menu principal":LOCATE 2
6,26:INPUT "Votre choix ";a:ON a GO
TO 9,10,2
9 MODE 2:LOCATE 43,6:PRINT "Erase": [18935]
LOCATE 38,4:PRINT "Mise ajour du di
sc":CAT:PRINT:PRINT:INPUT "Fichier
a eraser ";a$:IF a$="" THEN 8 ELSE
|ERA,@a$:PRINT:INPUT "Eraser un aut
re fichier";a$:IF UPPER$(a$)="O" TH
EN 9 ELSE GOTO 2
10 MODE 2:LOCATE 38,4:PRINT"Mise a  [16510]
jour du disc":LOCATE 43,6:PRINT"Ren
ome":CAT:INPUT "Ancien nom ";a$:INP
UT"Nouveau nom";n$:IF n$="" OR a$="
" THEN 2 ELSE  |REN,@n$,@a$:PRINT:P
RINT "Operation fini":INPUT"Encore
";a$:IF UPPER$(a$)="O" THEN 10 ELSE
 GOTO 2
```

Mini-Séquenceur de Pascal Ribert

Deuxième gagnant du mois.

Mini-Séquenceur propose, sous un nom un peu pompeux, un éditeur de son. On pourra créer, écouter, sauver et charger une suite de note, et même modifier son enveloppe. L'auteur nous précise cependant deux petites limitations : l'enveloppe n'est pas sauvegardée et lorsque la multiplication du nombre de pas et de la durée du pas est supérieure à la durée de la note, l'enveloppe n'est pas prise en compte. Bonne chance, les musicos !

Dernières petites précisions avant de rendre l'antenne : tous ces listings fonctionnent sur CPC (du 464 au 6128) et les chiffres entre crochets donnent une valeur de vérification qui ne fait, en aucun cas, partie du programme. Envoyez tous vos Dix par Dix... mais pas une de plus ! ***Summer Kagan***

```
10 MODE 2:a$=" MINI SEQUENCEUR ":FO [16372]
R Y=1 TO LEN(A$):LOCATE 29+Y,1:PRIN
T CHR$(154):LOCATE 29+Y,3:PRINT CHR
$(154):NEXT Y:LOCATE 29,2:PRINT CHR
$(237):A$;CHR$(237):LOCATE 14,6:PRI
NT " Ecouter - Creer - enVeloppe -
Save - Load ":WINDOW 1,80,8,25
20 CLS:IF INKEY(58)=0 THEN 40 ELSE  [9914]
IF INKEY(62)=0 THEN 30 ELSE IF INKE
Y(60)=0 THEN GOSUB 70:GOTO 20 ELSE
IF INKEY(36)=0 THEN GOSUB 80:GOTO 2
0 ELSE IF INKEY(55)=0 THEN GOTO 90
ELSE 20
30 CLEAR INPUT:PRINT:PRINT "CREATIO [9738]
N D'UNE SEQUENCE":INPUT "Nombre tot
al de notes ";nb:FOR i=1 TO nb:INPU
T "note :",note(i):INPUT "dur(e :",
duree(i):NEXT i
40 PRINT:PRINT "ECOUTE D'UNE SEQUEN [15581]
CE":IF NB=0 THEN PRINT "Pas de sequ
ence en m(moire!":CALL &BB08:CALL &
BB06:GOTO 20 ELSE FOR i=1 TO nb:SOU
ND 1,note(i),duree(i),12,1:PRINT "n
ote :";note(i);" (";duree(i);") ";:
NEXT i:PRINT "Voulez-vous r(ecouter
 (O/N) ?"
50 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 50       [1322]
60 IF a$="O" OR a$="o" THEN 40 ELSE [2790]
 IF a$="n" OR a$="N" THEN 20 ELSE 5
0
70 CLEAR INPUT:PRINT:PRINT "SAUVEGA [14815]
RDE":INPUT "Nom de la sequence :",n
$:PRINT:PRINT "Tapez une touche pou
r sauvegarder...":CALL &BB06:OPENOU
T n$:WRITE #9,nb:FOR i=1 TO nb:WRIT
E #9,note(i),duree(i):NEXT i:CLOSEO
UT:RETURN
80 CLEAR INPUT:PRINT:PRINT "CHARGEM [11882]
ENT":INPUT "Nom de la sequence :",n
$:PRINT:PRINT "Tapez une touche pou
r charger...":CALL &BB06:OPENIN n$:
INPUT #9,nb:FOR i=1 TO nb:INPUT #9,
note(i),duree(i):NEXT i:CLOSEIN:RET
URN
90 CLEAR INPUT:PRINT:PRINT "DEFINIT [14997]
ION DE L'ENVELOPPE":INPUT "Nombre d
e pas (0->127): ",np:INPUT "Amplitu
de de pas (-128->127): ",ap:INPUT "
Dur(e du pas (total (gal @ la dur(e
 de la note: 0->255): ",dp:ENV 1,np
,ap,dp
100 PRINT:PRINT "Structure :":p=dp: [10615]
FOR i=1 TO np:MOVE i*5,155:DRAW p,1
55+(ap*4):p=p+5:NEXT i:LOCATE 5,12:
PRINT "  Tapez sur une touche...":C
ALL &BB06:GOTO 20
```

LISTING

LISTING DU MOIS

Chers électeurs et électrices,

Autant vous l'avouer, nous recevons énormément d'utilitaires de "fenêtres" qui, hélas, se ressemblent tous et n'apportent guère plus que ceux déjà publiés dans nos précédents numéros (**RSX fenêtres** - n°14, **Gestion de fenêtres** - n°18). Supplantant largement ses concurrents par d'éblouissantes possibilités, voici l'oeuvre étonnante du très talentueux **Christophe Leclercq : Fenêtrad**, sacré listing du mois.

La rédaction

FENETRAD

Cet utilitaire exceptionnel, offre à tous ceux qui désirent allier texte et graphisme en MODE 1, diverses possibilités à base d'extensions RSX.

- Ecriture à l'écran de 1484 caractères au lieu de 1000.
- Redéfinition des caractères propres à cette nouvelle convention.
- Ecriture à la position du curseur graphique au lieu du curseur texte.
- Création de fenêtres animées permettant l'affichage continuel d'un texte à l'intérieur d'un espace restreint.
- Identification d'une fenêtre à une variable alphanumérique. L'état de chaque fenêtre ainsi sauvegardée, rend possible l'animation simultanée de plusieurs d'entre-elles. Le programme basic de démonstration (spectaculaire !), présente et explique de façon détaillée l'utilisation des instructions suivantes :

| SYMBOL,n,v,v,v,v,v,v,v : redéfinition des caractères (n = code ASCII, v = valeur de chaque octet).

| PRINT, @a$: écriture du contenu de a$, à la position du curseur graphique.

| PRINT2, @a$: écriture en double hauteur du contenu de a$.

| PEN, v : précise la couleur v (0 à 3) du stylo.

| PAPER, v : fixe la couleur v (0 à 3) du papier.

| WINDOW,s,p,l,h : déclare une fenêtre de paramètres (s)tylo, (p)apier, (l)argeur, et (h)auteur.

| WINDOW2,s,p,l,h : déclare une fenêtre entourée d'un cadre de la couleur graphique.

| WPRINT, @ a$, @ b$,... : déclare les chaînes (maximum 67) à afficher dans les fenêtres.

| TURN : défilement de la fenêtre courante.

| SENS,v : indique le sens v (0 vers la gauche et 1 vers le haut) de défilement.

| RAZ : remise à zéro du défilement.

| CLS : efface la fenêtre courante, ou plutôt la remplit de la couleur du papier.

| WPEN,v : fixe la couleur v (0 à 3) de stylo du texte défilant.

| WPAPER,v : indique la couleur v (0 à 3) du papier du texte défilant.

| WSAVE, @ fen$: sauvegarde l'état d'une fenêtre dans une chaîne alphanumérique (voir | WLEN, a%).

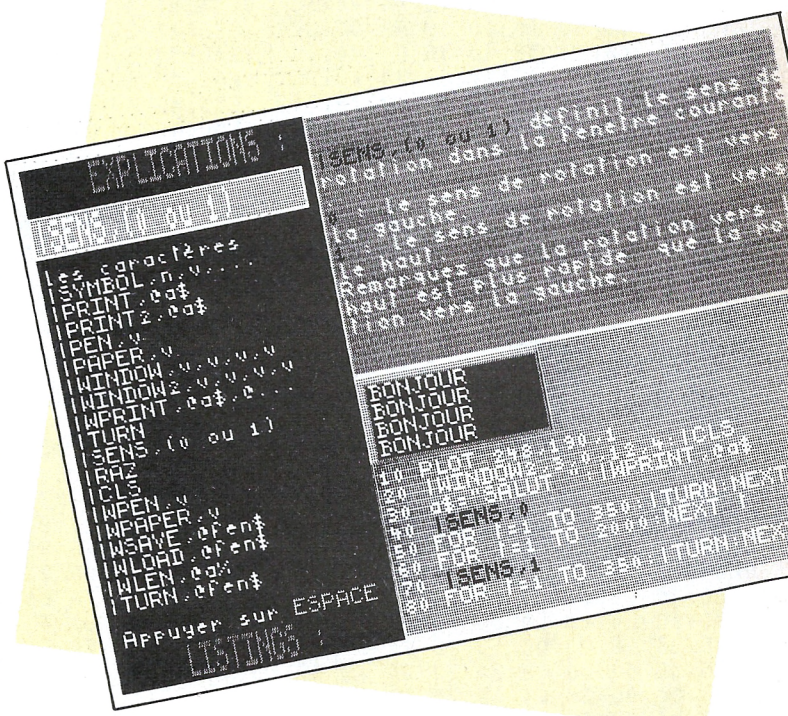
| WLOAD, @ fen$: ouvre une fenêtre préalablement attribuée à une chaîne alphanumérique.

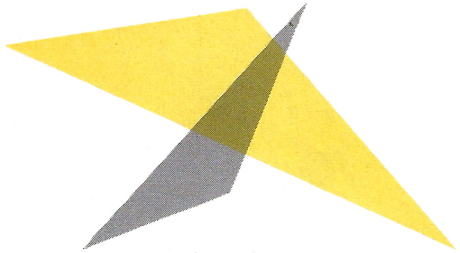
| WLEN, @ a% : précise le nombre a% (valeur entière) de caractères contenus dans une chaîne alphanumérique assimilée à une fenêtre.

| TURN, @ fen$: simplification, de | WLOAD, @ fen$ TURN et | WSAVE, @ fen$.

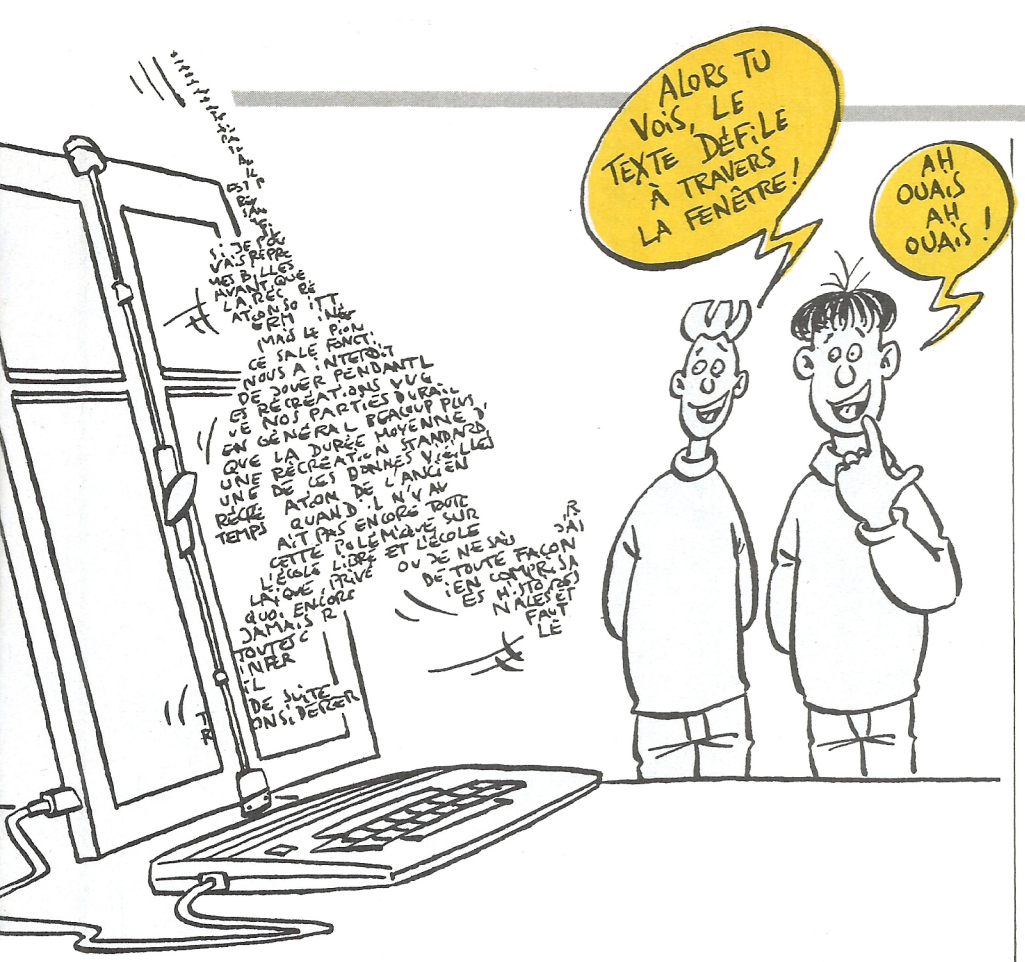
*Entrez les codes hexadécimaux du premier listing à l'aide du programme Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi). Spécifiez 9AB5 comme adresse de début et sauvez la totalité du langage machine par l'option 'S' sous le nom **Fenetrad** (à la suite du programme de démonstration dans le cas d'une sauvegarde K7). Si vous désirez morceler votre saisie, créez plusieurs fichiers (FEN1, FEN2, FEN3, etc.), puis chargez-les ultérieurement à la suite après un MEMORY &9AB4 et effectuez une sauvegarde totale et définitive par la fonction : SAVE''FENETRAD.BIN'',b, &9AB5, &B4B.*

Christophe LECLERCQ

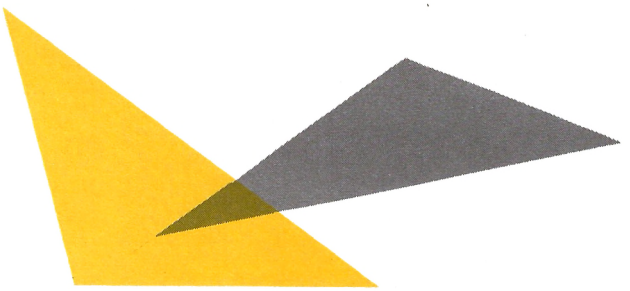




```
9AB5:28 00 30 10 08 10 30 00:FF
9ABD:00 10 10 10 10 10 10 00:B7
9AC5:18 10 20 10 18 00 00 3C:0B
9ACD:10 08 3C 00 00 18 04 1C:F3
9AD5:24 24 00 00 00 24 18 18:0B
9ADD:24 00 00 00 28 54 54 44:AF
9AE5:00 00 00 08 14 24 24 00:E3
9AED:00 00 1C 24 24 24 00 00:0F
9AF5:00 10 10 10 10 18 10 00:F7
9AFD:38 0C 30 18 00 00 00 20:43
9B05:20 34 28 00 00 04 04 1C:40
9B0D:24 1C 00 00 20 20 38 24:84
9B15:38 00 00 00 18 24 24 18:60
9B1D:00 00 00 24 24 24 38 00:5C
9B25:00 00 54 54 54 78 00 00:34
9B2D:00 18 10 10 10 10 10 00:30
9B35:24 28 30 2C 20 20 18 24:F4
9B3D:04 04 0C 00 04 00 10 10:10
9B45:10 10 00 10 00 24 24 34:8C
9B4D:28 20 20 18 04 1C 24 1C:C8
9B55:00 00 00 20 20 30 20 24:A4
9B5D:18 00 18 20 3C 18 00 00:9C
9B65:00 1C 24 24 1C 04 04 00:88
9B6D:18 20 20 18 00 00 00 38:B0
9B75:24 24 38 20 20 00 1C 24:10
9B7D:24 1C 00 00 00 00 00 00:58
9B85:00 10 20 7C 00 00 00 00:CC
9B8D:00 00 00 10 10 10 10 38:A0
9B95:10 00 38 08 08 08 08 38:D0
9B9D:00 04 08 10 20 40 00 00:B4
9BA5:38 20 20 20 20 38 00 7C:AC
9BAD:20 10 08 04 7C 00 10 10:20
9BB5:10 28 44 44 00 44 44 28:C0
9BBD:10 28 44 00 44 6C 54 54:2C
9BC5:44 44 00 10 10 28 28 44:9C
9BCD:44 00 38 44 44 44 44 44:38
9BD5:00 10 10 10 10 10 7C 00:3C
9BDD:38 44 04 38 40 38 00 44:EC
9BE5:48 78 44 44 78 00 34 48:BC
9BED:54 44 44 38 00 40 40 78:94
9BF5:44 44 78 00 38 44 44 44:94
9BFD:44 38 00 44 44 4C 54 64:A0
9C05:44 00 44 44 44 54 6C 44:B5
9C0D:00 3C 20 20 20 20 20 00:85
9C15:24 28 30 30 28 24 00 30:D9
9C1D:48 08 08 08 1C 00 7C 10:C1
9C25:10 10 10 7C 00 44 44 44:39
9C2D:7C 44 44 00 38 44 4C 40:D5
9C35:44 38 00 40 40 40 70 40:BD
9C3D:7C 00 7C 40 40 70 40 7C:7D
9C45:00 78 24 24 24 24 78 00:61
9C4D:38 44 40 40 44 38 00 78:D9
9C55:24 24 38 24 78 00 44 44:95
9C5D:7C 44 44 38 00 18 20 2C:99
9C65:2C 18 00 00 10 00 10 08:6D
9C6D:24 18 00 20 10 08 10 20:AD
9C75:00 00 00 38 00 38 00 00:81
9C7D:00 08 10 20 10 08 00 00:69
9C85:20 10 00 10 00 00 00 00:61
9C8D:10 00 10 00 00 00 18 04:65
9C95:1C 24 18 00 00 18 24 18:DD
9C9D:24 18 00 00 10 10 08 04:A1
9CA5:3C 00 00 18 24 38 20 18:29
9CAD:00 00 38 04 38 20 38 00:15
9CB5:00 08 08 3C 28 20 00 00:E5
9CBD:38 04 18 04 38 00 00 3C:25
9CC5:10 08 24 18 00 00 38 10:FD
9CCD:10 30 10 00 00 10 28 28:19
9CD5:28 10 00 00 40 20 10 08:21
9CDD:04 00 00 10 00 00 00 00:8D
9CE5:00 00 00 00 38 00 00 00:B9
9CED:00 10 08 00 00 00 00 00:A1
9CF5:00 10 38 10 00 00 00 00:E9
9CFD:24 18 24 00 00 00 10 08:11
9D05:08 08 08 10 00 08 10 10:F2
9D0D:10 10 08 00 00 00 00 00:D2
9D15:10 08 00 34 48 54 20 50:0A
9D1D:20 00 44 24 10 48 44 00:DE
9D25:10 38 14 38 50 38 10 00:EE
9D2D:28 7C 28 7C 28 00 01 00:3B
9D35:00 00 00 28 28 00 10 00:32
9D3D:10 10 10 10 00 00 00 00:1A
9D45:00 00 00 FF 0F FF 00 00:EF
9D4D:33 00 00 33 FF FF CC 00:1A
9D55:88 11 FF 77 EE 00 CC 00:BB
9D5D:FF 33 FF 00 EE 00 77 11:A1
9D65:FF 88 00 F0 0F FF E0 CE:35
9D6D:01 39 01 00 44 01 00 0B:95
9D75:04 FF 00 FF 00 02 5C 3B:AD
9D7D:5C 3B 5C 3B 30 3B 38 3B:26
9D85:01 3B 09 3B 8C 3B 94 3B:38
9D8D:00 00 00 00 00 00 00 00:2A
9D95:00 00 00 00 00 00 00 00:32
9D9D:00 00 00 00 00 00 00 00:3A
9DA5:00 00 00 00 00 00 00 00:42
9DAD:00 00 00 00 00 00 00 00:4A
9DB5:00 00 00 00 00 00 00 00:52
9DBD:00 00 00 00 00 00 00 00:5A
9DC5:00 00 00 00 00 00 00 00:62
9DCD:00 00 00 00 00 00 00 00:6A
9DD5:00 00 00 00 00 00 00 00:72
9DDD:00 00 00 00 00 00 00 00:7A
9DE5:00 00 00 00 00 00 00 00:82
9DED:00 00 00 00 00 00 00 00:8A
9DF5:00 00 01 00 9E 21 88 9E:78
9DFD:C3 D1 BC 35 9E C3 8F A0:AF
9E05:C3 9D A0 C3 AC A0 C3 26:9B
9E0D:A5 C3 35 A5 C3 FE 9F C3:10
9E15:C7 9F C3 BB A0 C3 32 A1:CD
9E1D:C3 44 A5 C3 6B A5 C3 9C:99
9E25:A5 C3 70 A1 C3 BA A5 C3:21
9E2D:C8 A4 C3 BE A5 C3 D7 A5:9C
9E35:53 45 4E D3 50 45 CE 50:3F
9E3D:41 50 45 D2 57 50 45 CE:3D
9E45:57 50 41 50 45 D2 43 4C:C1
9E4D:D3 50 52 49 4E D4 57 49:6B
9E55:4E 44 4F D7 57 50 52 49:ED
9E5D:4E D4 57 53 41 56 C5 57:7A
9E65:4C 4F 41 C4 54 55 52 CE:6C
9E6D:52 41 DA 50 52 49 4E 54:05
9E75:B2 57 49 4E 44 4F 57 B2:4F
9E7D:57 4C 45 CE 53 59 4D 42:0C
9E85:4F CC 00 FC A6 00 9E E5:63
9E8D:6F 26 00 E5 D1 29 19 29:E1
9E95:19 E5 D1 FD E5 E1 A7 ED:59
9E9D:52 2B 10 FD 5E 16 00 FD:36
9EA5:E5 DD E1 79 0E 06 DD 23:73
9EAD:DD 09 3D 28 06 CB 3B CB:6D
9EB5:1A 18 F5 E1 7B E6 F0 4F:FB
9EBD:0F 0F 0F 0F 81 4F FD A6:0A
9EC5:02 47 79 2F FD A6 03 DD:D7
9ECD:A6 03 80 4F 7E DD A6 00:E4
9ED5:81 77 23 7B E6 0F 4F 07:54
9EDD:07 07 07 81 4F FD A6 02:05
9EE5:47 79 2F FD A6 03 DD A6:9B
9EED:04 80 4F 7E DD A6 01 81:E1
9EF5:77 23 7A E6 F0 4F 0F 0F:EA
9EFD:0F 0F 81 4F FD A6 02 47:75
9F05:79 2F FD A6 03 DD A6 05:7A
9F0D:80 4F 7E DD A6 02 81 77:76
9F15:C9 CD C6 BB CB 3C CB 1D:BA
9F1D:AF BC 20 15 7D FE C8 30:CF
9F25:10 CB 3A CB 1B E5 21 40:05
9F2D:01 A7 ED 52 E1 38 02 A7:75
9F35:C9 37 C9 FD 7E 00 FD 77:8C
9F3D:02 FD 7E 01 FD 77 03 C9:9A
9F45:CD 1D BC AF B9 C8 3C CB:C1
9F4D:21 30 FB 4F C9 DD 5E 00:8B
9F55:DD 56 01 D5 DD E1 DD 46:DE
9F5D:00 DD 5E 01 DD 56 02 C9:36
9F65:FD E5 DD E1 C5 06 04 3D:B0
9F6D:28 0F DD 23 10 F9 06 04:56
9F75:3D 28 0E DD 23 10 F9 C1:51
9F7D:C9 DD 7E 1F FD 77 02 C1:96
9F85:C9 DD 7E 1B FD 77 03 C1:9B
9F8D:C9 E5 D5 C5 D6 20 1E 07:8F
9F95:06 01 57 C5 D5 E5 7A CD:58
9F9D:8C 9E E1 01 00 08 09 30:89
9FA5:04 01 50 C0 09 01 18 00:7B
9FAD:E5 09 E1 D1 C1 38 04 04:ED
9FB5:1D 20 E0 C1 D1 E1 C9 23:D0
9FBD:0C CB 51 28 03 23 CB 91:2E
9FC5:0C C9 FD 21 48 9D FD 77:B0
9FCD:04 CD 16 9F D8 CD 38 9F:6E
9FD5:CD 45 9F CD 52 9F 1A FE:FB
9FDD:20 30 09 CD 65 9F 20 14:DA
9FE5:13 10 F3 C9 FD 7E 04 3D:1F
9FED:1A 20 05 CD 8E 9F 18 03:E0
9FF5:CD 17 A3 D8 CD BC 9F 18:33
9FFD:E7 FD 21 48 9D FD 6E 23:14
A005:FD 66 24 E5 FD 4E 25 CD:4E
A00D:D0 A1 AF 41 E5 C5 CD 8C:11
A015:9E DD 7E 00 FD 77 02 DD:01
A01D:7E 03 FD A6 03 FD 77 04:5C
A025:FD 7E 26 D6 03 C1 E1 F5:D6
A02D:CD BC 9F C5 E5 AF CD 8C:A7
A035:9E E1 C1 F1 D6 03 20 EF:EE
A03D:CB 51 28 03 DD 23 23 DD:24
A045:7E 01 FD 77 05 DD 7E 04:3C
A04D:FD A6 03 FD 77 06 D1 ED:CB
A055:52 4D D5 E1 13 FD 7E 27:FF
A05D:47 87 80 87 80 47 05 D5:73
A065:11 00 08 19 30 04 11 50:CC
A06D:C0 19 D1 7E FD A6 02 FD:D7
A075:86 04 77 E5 D5 C5 06 00:9B
A07D:23 EB ED B0 1A FD A6 05:8A
A085:FD 86 06 12 C1 D1 E1 10:43
A08D:D6 C9 DD 7E 00 FE 02 D0:F7
A095:FD 21 48 9D FD 77 28 C9:9D
A09D:DD 7E 00 3C FD 21 48 9D:D7
A0A5:CD 65 9F FD 77 00 C9 DD:30
A0AD:7E 00 3C FD 21 48 9D CD:D7
A0B5:65 9F FD 77 01 C9 FD 21:B5
A0BD:48 9D FD 77 04 FE 02 D8:92
A0C5:CD 16 9F D8 DD 7E 02 FE:1A
A0CD:02 D8 E5 4F 06 00 81 81:83
A0D5:4F CB 21 CB 10 D5 E1 09:4A
A0DD:01 41 01 ED 42 E1 D0 FD:9D
A0E5:77 05 DD 7E 00 4F 87 81:B3
A0ED:87 81 06 00 4F E5 0B ED:C7
A0F5:42 E1 D8 CD 45 9F FD 75:B3
A0FD:23 FD 74 24 FD 71 25 FD:E5
A105:7E 05 FD 77 26 DD 7E 00:1E
A10D:FD 77 27 FD 7E 04 FE 02:C8
A115:C8 DD 7E 04 DD 46 06 FE:04
A11D:04 D0 3C CD 65 9F FD 77:13
A125:31 78 FE 04 D0 3C CD 65:AF
A12D:9F FD 77 30 C9 FE 00 C8:A0
A135:FD 21 48 9D FD 77 2A 5F:D6
A13D:CD 70 A1 16 00 43 DD E5:D7
A145:E1 CB 23 19 2B FD E5 DD:B8
A14D:E1 7E DD 77 34 2B 7E DD:5B
A155:77 33 2B DD 23 DD 23 10:DB
A15D:F0 C9 FD 7E 2A FE 00 20:7A
A165:02 E1 C9 FD 34 2B FD BE:C9
A16D:2B 20 08 FD 21 48 9D FD:61
A175:36 2B 00 FD 36 2C 00 FD:D3
A17D:36 2D 01 FD 7E 30 FD 77:A1
A185:2E FD 7E 31 FD 77 2F FD:A0
A18D:7E 2E FD 77 02 FD 7E 2F:FA
```




```
A195:FD 77 03 C9 FD 7E 02 FD:F0
A19D:77 2E FD 7E 03 FD 77 2F:04
A1A5:C9 FD 5E 2B 16 00 FD E5:8D
A1AD:DD E1 CB 23 DD 19 DD 5E:2B
A1B5:33 DD 56 34 D5 DD E1 DD:60
A1BD:7E 00 DD 5E 01 DD 56 02:4D
A1C5:D5 DD E1 FD 5E 2C 16 00:96
A1CD:DD 19 C9 FD 7E 30 FD 77:4C
A1D5:02 FD 7E 31 FD 77 03 C9:64
A1DD:FD 7E 25 47 11 06 00 FD:79
A1E5:E5 DD E1 DD 19 10 FC DD:08
A1ED:46 01 FD 70 03 DD 46 04:6C
A1F5:FD 70 04 3D FD CB 26 46:78
A1FD:20 02 C6 02 E6 03 3C FD:AA
A205:E5 DD E1 47 DD 19 10 FC:93
A20D:FD 4E 26 CB 39 0D CB 57:53
A215:28 09 DD 23 FD CB 26 46:1C
A21D:28 01 0C FE 03 20 07 FD:19
A225:CB 26 46 20 01 0D DD 7E:87
A22D:02 FD 77 05 DD 7E 05 FD:A7
A235:77 06 FD 7E 27 47 87 80:44
A23D:87 80 3D 47 FD 6E 23 FD:F5
A245:66 24 C5 E5 D1 01 00 08:F5
A24D:09 30 04 01 50 C0 09 1A:60
A255:FD A6 03 47 7E FD A6 04:09
A25D:80 12 C1 C5 E5 D5 06 00:D7
A265:23 13 ED B0 1A FD A6 05:9C
A26D:47 7E FD A6 06 80 12 D1:E0
A275:E1 C1 10 CE FD 7E 26 FD:35
A27D:77 06 CD 8C A1 CD A6 A1:AA
A285:FE 00 20 05 CD 5F A1 18:2F
A28D:60 FD 4E 25 FD 46 2D 93:02
A295:FD 77 04 FD 73 05 38 51:AD
A29D:28 4F DD 7E 00 FE 20 30:5F
A2A5:09 DD E5 CD 65 9F DD E1:A1
A2AD:18 18 C5 DD E5 E5 D6 20:E1
A2B5:CD 8C 9E E1 DD E1 C1 CD:7B
A2BD:BC 9F FD 7E 06 D6 03 FD:11
A2C5:77 06 FD 34 05 DD 23 FD:17
A2CD:35 04 28 1D AF FD BE 06:5D
A2D5:20 C8 04 CB 58 28 0E FD:B9
A2DD:36 2D 01 CD 99 A1 FD 7E:65
A2E5:05 FD 77 2C C9 FD 70 2D:8F
A2ED:C9 CD D0 A1 AF FD BE 06:06
A2F5:28 14 E5 C5 CD 8C 9E C1:35
A2FD:E1 FD 7E 06 D6 03 FD 77:4E
A305:06 CD BC 9F 18 E6 04 CB:A3
A30D:58 28 DA FD 36 2D 01 C3:2E
A315:5F A1 E5 D5 C5 D6 20 1E:4B
A31D:0E 57 06 01 C5 D5 E5 7A:25
A325:CD 8C 9E E1 01 00 08 09:B2
A32D:30 04 01 50 C0 09 01 18:37
A335:00 E5 09 E1 D1 C1 38 08:79
A33D:CB 43 28 01 04 1D 20 DC:34
A345:C1 D1 E1 C9 FD 56 25 1E:BA
A34D:88 42 AF 6F 3D AB 18 04:DC
A355:19 CB 3B AB 10 FA FD 77:40
A35D:02 FD 75 03 FD 73 04 7A:65
A365:FD CB 26 46 20 02 C6 02:26
A36D:E6 03 3C FD 77 32 47 1E:40
A375:88 AF 6F 3D AB 18 04 CB:8D
A37D:3B 19 AB 10 FA FD 75 29:C4
A385:FD 77 05 FD 46 26 AF CB:84
A38D:38 17 82 3D 20 01 05 CB:2F
A395:57 28 01 04 05 FD 7E 27:63
A39D:4F 87 81 87 81 4F FD 6E:59
A3A5:23 FD 66 24 E5 DD E1 C5:5A
A3AD:DD E5 DD 7E 00 FD A6 02:12
A3B5:07 5F DD 7E 01 E6 88 0F:97
A3BD:0F 0F 83 5F DD 7E 00 FD:B8
A3C5:A6 03 83 DD 77 00 DD 7E:43
A3CD:01 E6 77 07 5F DD 7E 02:91
A3D5:E6 88 0F 0F 0F 83 DD 77:EA
A3DD:01 DD 23 10 E9 E1 E5 11:51
A3E5:00 38 19 30 04 11 50 C0:2E
A3ED:19 7E FD A6 04 FD 46 25:36
A3F5:18 01 07 10 FD FD 46 32:3A
A3FD:18 01 0F 10 FD 5F DD 7E:8F
A405:01 FD A6 29 07 83 5F DD:3C
A40D:7E 01 FD A6 05 83 DD 77:AF
A415:01 DD E5 E1 DD E1 11 00:2C
A41D:08 DD 19 30 05 11 50 C0:15
A425:DD 19 C1 0D 20 81 CD 8C:87
A42D:A1 FD 4E 2B 0C CD A6 A1:08
A435:1C 93 30 0A CD 5F A1 0D:9C
A43D:20 F3 1D C8 18 EF DD 7E:3B
A445:00 FE 20 30 0F DD E5 CD:D5
A44D:65 9F DD E1 CD 99 A1 FD:B7
A455:34 2C 18 D9 D6 20 57 E5:7C
A45D:DD E1 FD E5 E1 01 04 00:87
A465:09 06 07 0E 01 C5 E5 D5:AD
A46D:DD E5 CD 8C 9E DD E1 D1:59
A475:E1 E5 FD 46 2D 05 CB 50:6F
A47D:28 01 23 CB 90 04 7E 18:62
A485:01 07 10 FD 2E 88 A5 FD:96
A48D:46 32 18 03 0F CB 3D 10:EB
A495:FB 47 7D 2F DD A6 01 80:2B
A49D:DD 77 01 01 00 F8 DD 09:75
A4A5:DD E5 F1 FE C0 30 05 01:F0
A4AD:B0 3F DD 09 E1 C1 7A 10:52
A4B5:B4 FD 7E 2D 3C FE 07 38:2E
A4BD:05 3E 01 FD 34 2C FD 77:76
A4C5:2D C9 C9 CD BB A0 11 FE:5F
A4CD:FF D5 21 02 00 E5 CD C3:DD
A4D5:BB 01 00 00 FD 5E 26 01:B7
A4DD:00 00 FD 5E 26 51 CB 23:41
A4E5:CB 12 1C CB 23 CB 12 FD:4A
A4ED:7E 27 6F 87 85 87 85 3C:F9
A4F5:6F 61 CB 25 CB 14 C5 E5:E2
A4FD:C5 D5 C5 E5 C5 E1 CD F9:51
A505:BB D1 E1 E5 A7 ED 52 D1:B3
A50D:CD F9 BB D1 E1 E5 A7 ED:5E
A515:52 E5 D1 E1 CD F9 BB E1:05
A51D:D1 CD F9 BB D1 E1 C3 C3:4C
A525:BB DD 7E 00 3C FD 21 48:82
A52D:9D CD 65 9F FD 77 30 C9:AD
A535:DD 7E 00 3C FD 21 48 9D:74
A53D:CD 65 9F FD 77 31 C9 DD:FE
A545:6E 00 DD 66 01 FD 21 48:02
A54D:9D FD 7E 2A CB 27 C6 10:FC
A555:BE C0 E5 DD E1 FD E5 E1:DE
A55D:DD 5E 01 DD 56 02 01 23:97
A565:00 09 4F ED B0 C9 DD 6E:13
A56D:00 DD 66 01 4E E5 DD E1:47
A575:DD 6E 01 DD 66 02 E5 DD:6D
A57D:E1 DD 7E 01 FE C0 D8 DD:D2
A585:7E 07 CB 27 C6 10 B9 C0:F0
A58D:E5 21 48 9D 11 23 00 19:6A
A595:42 E5 D1 E1 ED B0 C9 FD:76
A59D:21 48 9D 3D 20 0D DD E5:74
A5A5:CD 6B A5 CD B0 A5 DD E1:07
A5AD:C3 44 A5 FD 7E 28 3D CA:A8
A5B5:DD A1 C3 49 A3 3C C3 C7:4D
A5BD:9F FE 01 C0 FD 21 48 9D:C3
A5C5:FD 7E 2A CB 27 C6 10 DD:B4
A5CD:6E 00 DD 66 01 77 23 36:F4
A5D5:00 C9 FE 08 C0 DD 7E 0E:72
A5DD:D6 20 D8 5F 1C 21 48 9D:D1
A5E5:16 00 06 07 A7 ED 52 10:A3
A5ED:FB 06 07 DD 7E 00 CB 27:E7
A5F5:CB 27 77 DD 23 DD 23 23:26
A5FD:10 F1 C9 00 00 00 00 00:6C
```



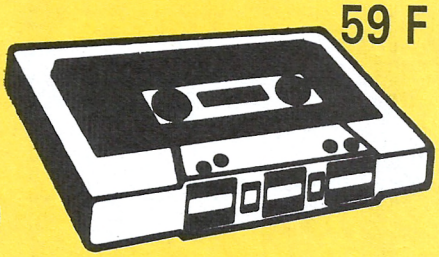
```
1 '****** FENETRAD copyright juille [4266]
t 1987 par C. LECLERCQ ******
2 '******************************** [2231]
****************************
3 MODE 1:INK 0,16:BORDER 16:INK 1,2 [3425]
6:INK 2,6:INK 3,11
4 IF HIMEM<>39330 THEN MEMORY 39330 [3520]
:LOAD"FENETRAD.BIN":CALL &9DF7
5 |SYMBOL,126,10,10,0,0,0,0,0:|SYMB [3902]
OL,163,63,63,63,63,63,63,63
6 ' [117]
7 'Premiere page [564]
8 ' [117]
9 GOSUB 439 [965]
10 a$=CHR$(2)+CHR$(8)+"F E N E T R [2524]
A D"
11 PLOT 38,384,1:|WINDOW2,1,3,47,3: [3396]
|CLS:MOVE 230,376:|PRINT2,@a$
12 MOVE 38,338:|WINDOW2,1,1,47,24:| [1802]
CLS
13 a$=CHR$(6)+CHR$(1)+"appuyer sur [4481]
"+CHR$(3)+"S"+CHR$(1)+" pour stoppe
r le d[filement"
14 MOVE 80,20:|PRINT,@a$ [1016]
15 a$=CHR$(6)+CHR$(1)+"Copyright ju [7197]
illet 1987 "+CHR$(3)+"[crit par"+C
HR$(4)+" C.Leclercq"
16 MOVE 44,332:|PRINT,@a$ [744]
17 MOVE 62,310:|WINDOW2,1,0,43,20:| [1985]
CLS
18 texte1$=" Nombreux sont ceux qu [19187]
i travaillent en "+CHR$(3)+"MODE 1"
+CHR$(2)+" pour allier texte et gra
phisme . "+CHR$(4)+"FENETRAD"+CHR$(
2)+" propose alors a ceux-la des
fonctions "+CHR$(3)+"RSX"+CHR$(2)+
" suppl[mentaires :"
19 texte2$="-D'abord la possibilit[ [8024]
d'[crire "+CHR$(4)+"1484"+CHR$(2)+
" caract]res a l'[cran au lieu de
"+CHR$(4)+"1000"+CHR$(2)+" ."
20 texte3$="-Ensuite la possibilit[ [9503]
de "+CHR$(3)+"red[finir voscaract]
res"+CHR$(2)+" dans cette nouvelle
facon d'[criture ."
21 texte4$="- Mais aussi d'[crire a [8099]
la position du "+CHR$(4)+"curseur
graphique"+CHR$(2)+" au lieu du
curseur texte ."
22 texte5$="-En plus,de cr[er des " [10733]
+CHR$(3)+"fenetres anim[es"+CHR$(2)
+" qui permettent l'"+CHR$(3)+"aff
ichage continuel"+CHR$(2)+" d'un
texte dans un petit espace"
23 texte6$="-Et finalement , de pou [17946]
voir identifier chaque fenetre a u
ne variable alphanum. permettant ai
nsi de sauvegarder l'[tat d'une fe
netre et donc d'"+CHR$(4)+"animer p
lusieursfenetres"+CHR$(2)+" en meme
temps ."
24 texte7$=" " [485]
25 texte8$="Appuyer sur "+CHR$(3)+ [6227]
"ESPACE"+CHR$(2)+" pour poursuivre
la d[monstration ."
26 MOVER 18,0:|WINDOW,40,20:|RAZ:|S [2494]
ENS,1
27 |WPRINT,@texte1$,@texte7$,@texte [10377]
2$,@texte7$,@texte3$,@texte7$,@text
e4$,@texte7$,@texte5$,@texte7$,@tex
te6$,@texte7$,@texte8$,@texte7$,@te
xte7$,@texte7$,@texte7$
28 IF INKEY(60)=0 THEN 28 [810]
29 |TURN:FOR temp=0 TO 50:NEXT temp [2974]
:IF INKEY(47)<>0 THEN 28
30 ' [117]
31 'deuxieme page [1189]
32 ' [117]
33 CLS:INK 0,6:BORDER 6:INK 1,26:IN [3226]
K 2,15:INK 3,25
34 |PEN,1:|PAPER,2:PLOT 2,320,3:|WI [6667]
NDOW2,1,2,24,17:|CLS:|WINDOW,1,3,24
,7:|CLS
35 a$=CHR$(8)+CHR$(1)+" Programme d [4871]
e mise en":MOVE 14,306:|PRINT2,@a$
36 a$=CHR$(8)+CHR$(1)+" m[moire de [4259]
FENETRAD":MOVER 0,-42:|PRINT2,@a$
37 a$="10 MEMORY &9ab4":MOVER 0,-56 [3524]
:|PRINT2,@a$
38 a$="20 LOAD "+CHR$(126)+"FENETRA [4535]
D.BIN"+CHR$(126):MOVER 0,-42:|PRINT
2,@a$
39 a$="30 CALL &9df7":MOVER 0,-42:| [2843]
PRINT2,@a$
40 texte1$=" Ce qui va suivre est [13099]
l'"+CHR$(4)+"explication"+CHR$(2)+
" de chaque instruction composant
FENETRAD avec un "+CHR$(4)+"exempl
ede LISTING"+CHR$(2)+" ."
41 texte2$="Il est possible de voir [6372]
toutes les instructions ou de les
s[lectionner."
42 texte3$="Appuyer sur "+CHR$(4)+" [6437]
ESPACE"+CHR$(2)+" pour voir la page
suivante ."
43 PLOT 314,398,1:|WINDOW2,2,2,27,2 [4717]
8:|CLS:MOVER 6,-8:|WINDOW2,0,2,26,2
7:|CLS
44 MOVER 12,-14:|WINDOW,1,2,24,25:| [6037]
WPRINT,@texte1$,@texte7$,@texte2$,@
texte7$,@texte3$:|RAZ:GOSUB 431
45 FOR tour=1 TO 84:|TURN:|TURN,@fe [2025]
n$:NEXT tour
46 IF INKEY(47)<>0 THEN 46 [688]
47 ' [117]
48 'derniere page [860]
49 ' [117]
50 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,16 [3041]
:INK 2,14:INK 3,26
51 |PAPER,0:|PEN,1:a$="EXPLICATIONS [3737]
:":MOVE 56,396:|PRINT2,@a$
52 a$="LISTINGS :":MOVE 56,26:|PRIN [3232]
T2,@a$
53 |PAPER,0:|PEN,3:FOR comp=0 TO 18 [6019]
:READ titre$:MOVE 0,322-comp*14:|PR
INT,@titre$:NEXT comp
54 DATA "les caract]res","|SYMBOL,n [15739]
```

LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

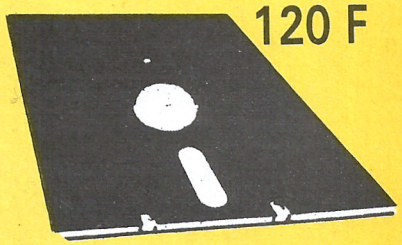
il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous...

LISTINGS de ce numéro.

Arrêtez de taper ! Retrouvez tous les listings de ce numéro (ou anciens numéros) sur K7 ou sur disquette



59 F



120 F

COMPILATION

Retrouvez tous les listings des 3 derniers numéros :
n° 30 - n° 31 - n° 32

PROMOTION



n° 30



n° 31



n° 32

Nous améliorons le service et nous vous faisons bénéficier d'un nouveau prix.

~~170 F~~
NOUVEAU PRIX 140 F

Les programmes de ces 3 derniers numéros sont compilés sur cette disquette.

13 programmes: 6 jeux et 7 utilitaires.

Ne manquez pas DESTROY+... exceptionnel!

BON DE COMMANDE

☐ Je commande la K7 n° 34 : 59 F
☐ Je commande la disquette ☐ n° 33 : 120 F, ☐ n° 34 : 120 F
☐ Je commande la disquette 30.31.32 : 140 Frs
Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat
Nom : _____ Prénom _____
Adresse : _____

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDÉ
Vous pouvez utiliser également le bon de commande des anciens numéros, cassettes, disquettes, page 114

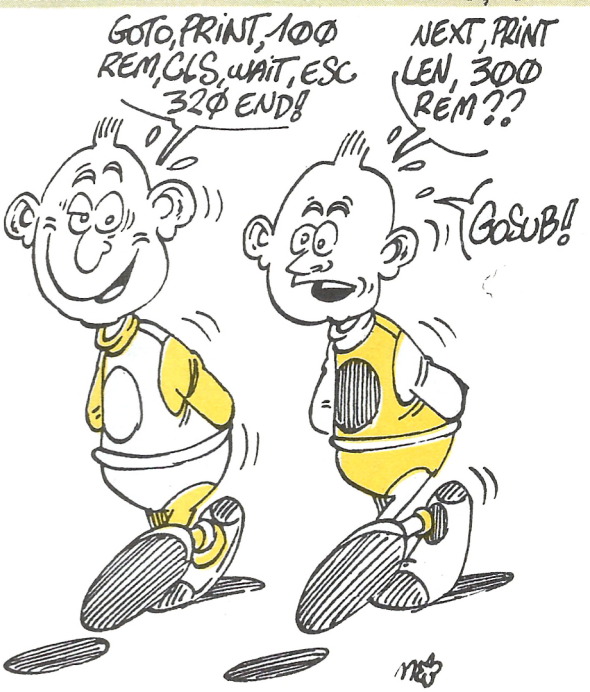
AUTEURS

Nous attendons vos réalisations ! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.

Je soussigné _____
Adresse : _____

Je certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier.
Date et signature obligatoires _____ _____
Tous nos listings parus sont rémunérés.

```
,v,...","!PRINT,@a$","!PRINT2,@a$",
"!PEN,v","!PAPER,v","!WINDOW,v,v,v,
v","!WINDOW2,v,v,v,v","!WPRINT,@a$,
@...","!TURN","!SENS,(0 ou 1)","!RA
Z","!CLS","!WPEN,v","!WPAPER,v","!W
SAVE,@fen$","!WLOAD,@fen$"
55 DATA "!WLEN,@a%","!TURN,@fen$"    [1770]
56 '                                 [117]
57 'demonstration                    [1146]
58 '                                 [117]
59 texte1$="  Ce que vous voyez en   [9105]
ce moment n'est qu'une d[monstratio
n des   possibilit[s de "+CHR$(1)+"
FENETRAD"+CHR$(4)+" :"
60 texte2$=" "                       [517]
61 texte3$="L'"+CHR$(1)+"animation   [10243]
de plusieurs fenetres"+CHR$(4)+"en
meme temps  et  suivant deux  sens
de mouvements possibles."
62 texte4$=" "                       [453]
63 texte5$="La "+CHR$(1)+"concentra  [4939]
tion de texte"+CHR$(4)+" dans unfai
ble espace ."
64 texte6$=SPACE$(33)+"Appuyer sur   [3727]
:"+SPACE$(21)
65 texte7$=CHR$(1)+"T"+CHR$(4)+" po  [15321]
ur voir toute la pr[sentation"+CHR$
(1)+"S"+CHR$(4)+" pour s[lectionner
 une partie de  la pr[sentation"+SP
ACE$(16)+CHR$(1)+"V"+CHR$(4)+" pour
 voir votre s[lection       "+CHR$(1
)+"P"+CHR$(4)+" pour stopper le d[f
ilement"
66 texte8$=SPACE$(255)               [1414]
67 !SENS,1:PLOT 242,396,3:!WINDOW2,  [11392]
3,1,33,14:!CLS:!RAZ:!WPRINT,@texte1
$,@texte2$,@texte3$,@texte4$,@texte
5$,@texte6$,@texte7$,@texte8$:GOSUB
 431:fen3$=fen$
68 MOVE 242,196:!WINDOW2,3,2,33,14:  [3147]
!CLS:!RAZ:GOSUB 431:fen4$=fen$
69 titre$=" ":PLOT 2,360,3:!WINDOW2  [6162]
,3,2,19,2:!CLS:!WPRINT,@titre$:GOSU
B 431:fen1$=fen$:GOSUB 435
70 touch$="Appuyer sur "+CHR$(2)+"T  [17579]
"+CHR$(4)+" pour voir toute la pr[s
entation , sur "+CHR$(2)+"S"+CHR$(4
)+" pour s[lectionner une partie de
 la pr[sentation , "+CHR$(2)+"V"+CH
R$(4)+" pour voir votre s[lection ,
 "+CHR$(2)+"P"+CHR$(4)+" pour 'paus
e' .... "
71 MOVE 0,44:!WINDOW,3,0,19,1:!SENS  [4618]
,0:!CLS:!WPRINT,@touch$:GOSUB 431:f
en2$=fen$
72 !TURN,@fen3$:!TURN,@fen2$:!TURN,  [3349]
@fen4$:!TURN,@fen2$
73 IF INKEY(60)=0 THEN titre=(titre  [1751]
+1) MOD 19:GOSUB 435
74 IF INKEY(51)=0 THEN FOR titre=0   [2048]
TO 18:GOSUB 80:NEXT titre:titre=0:G
OTO 59
75 IF INKEY(55)=0 THEN GOSUB 80:GOT  [1730]
O 59
76 IF INKEY(27)=0 THEN 76 ELSE 72    [737]
77 '                                 [117]
78 'explication d'un titre           [953]
79 '                                 [117]
80 GOSUB 435:GOSUB 427:!PEN,3:!PAPE  [2861]
R,2
81 ON titre+1 GOTO 85,108,130,149,1  [4227]
62,181,196,216,237,259,274,296,313,
327,344,361,374,384,408
82 '                                 [117]
83 'Les caracteres                   [1911]
84 '                                 [117]
85 texte1$="Les caract]res sont com  [6106]
pris dans une matrice de "+CHR$(1)+
"6 points sur 7 ."
86 texte2$=" "                       [517]
87 texte3$="On obtient ainsi :"      [1624]
88 texte4$="- int(320/6)="+CHR$(1)+  [2346]
"53 colonnes"
89 texte5$="- int(200/7)="+CHR$(1)+  [2194]
"28 lignes"
90 texte6$=" "                       [618]
91 texte7$="Ce qui explique  l'affi  [7253]
chage de  (28*53) "+CHR$(1)+"1484 c
aract]res"+CHR$(4)+" au lieu  de 10
00 (25*40) ."
92 texte8$=SPACE$(34)                [1333]
93 FOR tour=1 TO 84:!TURN,@fen3$:NE  [2904]
XT tour
94 a$=CHR$(1)+"94 caract]res"+CHR$(  [3843]
4)+" ont [t[ d[finis :":MOVE 242,19
6:!PRINT,@a$
95 a$=CHR$(1)+"de 32 a 125"+CHR$(4)  [4214]
+" (en code ascii)":MOVER 0,-14:!PR
INT,@a$
96 a$="Les caract]res  "+CHR$(1)+"a  [5403]
u dela de 125":MOVER 0,-28:!PRINT,@
a$
97 a$="donneront quelque chose d'im  [5598]
pr[vu":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
98 a$="s'ils n'ont pas [t[ red[fini  [5586]
s par":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
99 a$=CHR$(1)+"!SYMBOL":MOVER 0,-14  [1975]
:!PRINT,@a$
100 a$="Les caract]res pr[d[finis s  [4659]
ont :":MOVER 0,-28:!PRINT,@a$
101 a$=CHR$(1)+" !^#$%&'()*+,-./012  [2951]
3456789:;<=>?":MOVER 0,-28:!PRINT,@
a$
102 GOSUB 439:a$=CHR$(1)+" @ABCDEFG  [8063]
HIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^":MOVER 0,-1
```



```
4:!PRINT,@a$:GOSUB 439
103 a$=CHR$(1)+"  `abcdefghijklmnop [3598]
qrstuvwxyz{|}":MOVER 0,-14:!PRINT,@
a$
104 GOTO 445                        [443]
105 '                               [117]
106 '!symbol,v,...                  [1232]
107 '                               [117]
108 !SYMBOL,126,12,18,1,1,1,18,12:! [2833]
PAPER,3:!PEN,1
109 a$="  ##  "+CHR$(4)+CHR$(7)+"   [3865]
 8+4=12":MOVE 266,182:!PRINT,@a$
110 a$=" #  # "+CHR$(4)+CHR$(7)+"   [3053]
16+2=18":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
111 a$="     #"+CHR$(4)+CHR$(7)+"   [2687]
     1":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
112 MOVER 0,-14:!PRINT,@a$          [1796]
113 MOVER 0,-14:!PRINT,@a$          [1796]
114 a$=" #  # "+CHR$(4)+CHR$(7)+"   [3053]
16+2=18":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
115 a$="  ##  "+CHR$(4)+CHR$(7)+"   [5417]
 8+4=12 "+CHR$(1)+"chr$(160): "+CHR
$(126):MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
116 !PEN,3:!PAPER,2:a$="10 MEMORY & [3897]
9ab4-(160-125)*7":MOVER -24,-28:!PR
INT,@a$
117 a$="20 "+CHR$(1)+"!SYMBOL,160,1 [4475]
2,18,1,1,1,18,12":MOVER 0,-14:!PRIN
T,@a$
118 texte1$=CHR$(1)+"!SYMBOL"+CHR$( [4683]
4)+" est suivi de "+CHR$(1)+"8 vale
urs."
119 texte2$="La "+CHR$(1)+"premi]re [7407]
"+CHR$(4)+" indique le "+CHR$(1)+"c
ode ascii"+CHR$(4)+"du caract]re ."
120 texte3$=CHR$(1)+"Les septs autr [9873]
es"+CHR$(4)+" , comme pour le basic
 locomotive , indiquent "+CHR$(1)+"
les points"+CHR$(4)+" composant le
caract]re."
121 texte4$=" "                     [453]
122 texte5$="Ce nouveau caract]re e [15633]
st stock[  en dessous du programme
"+CHR$(1)+"FENETRAD"+CHR$(4)+" d'au
tant  plus bas  que le code  ascii
est grand (de 7 en 7 a par-tir du c
aract]re 125 )"
123 texte6$="Il faut  donc  pr[voir [6740]
 l'emplace-ment de stockage par un
"+CHR$(1)+"'MEMORY'"
124 texte7$=" "                     [485]
125 texte8$=SPACE$(100)             [1495]
126 !SYMBOL,126,10,10,0,0,0,0,0:GOT [2793]
O 448
127 '                               [117]
128 '!print,@a$                     [1410]
129 '                               [117]
130 texte1$="L'affichage avec "+CHR [4501]
$(1)+"!PRINT"+CHR$(4)+" se fait a"
131 texte2$="la position du curseur [9648]
 graphique.Rien ne  s'affichera s'i
l  n'est pas situ[ dans les limites
 de l'[cran."
132 texte3$=" "                     [460]
133 texte4$="Il ne faut pas omettre [3567]
 "+CHR$(1)+"'@'"+CHR$(4)+" devant"
```

LA BOURSE A L'AVIS

Eh oui, votre avis nous est plus que nécessaire pour perfectionner encore davantage votre magazine d'élection. Grâce à quelques réponses précises, c'est un véritable dialogue qui s'ouvrira entre nous. Les dix premières réponses parvenues à la rédaction recevront un logiciel surprise.

A : le contenu rédactionnel vous a-t-il semblé :	5	4	3	2	1
B : même question pour la présentation :	5	4	3	2	1
C : Idem pour la couverture :	5	4	3	2	1

L'annotation 5 correspond à la plus forte note. En un mot comme en cent, un 5 veut dire "super"...

D : citez et notez les trois articles ou informations qui vous ont le plus intéressé :

Titre	N°page	Note /10

E : citez et notez les trois articles qui vous ont le moins intéressé :

Titre	N°page	Note /10

Envoyez vos réponses à Am-Mag 5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 St-Mandé

F : quels thèmes aimeriez-vous découvrir dans nos prochains numéros ? .....

.....

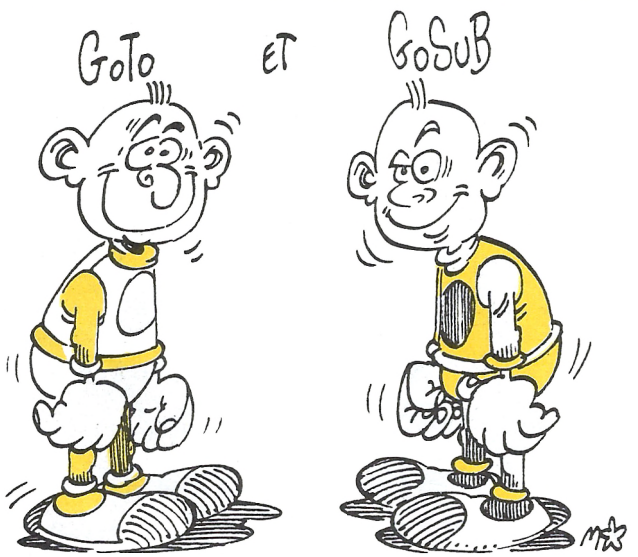
G : êtes-vous lecteur: ❑ fidèle ❑ occasionnel ❑ abonné ❑ nouveau venu ❑ depuis moins d'un an ❑ depuis moins de 6 mois

Nom : ..... Prénom : ..... Téléphone (facultatif) : .....

Age : ❑ - de 14 ans ❑ de 14 à 18 ans ❑ de 18 à 25 ans ❑ de 25 à 35 ans ❑ + de 35 ans

Adresse : .....

```
134 texte5$="la  variable  alphanum [8183]
[rique  au risque d'un affichage im
pr[vu."
135 texte6$=" "                     [618]
136 texte7$=" "                     [485]
137 texte8$=" "                     [324]
138 FOR tour=1 TO 77:!TURN,@fen3$:N [2840]
EXT tour
139 a$=CHR$(1)+"Affichage :":MOVE 2 [3382]
54,154:!PRINT,@a$
140 a$="10 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR" [3925]
+CHR$(126):MOVER -12,-28:!PRINT,@a$
141 a$="20 MOVE 500,164":MOVER 0,-1 [2663]
4:!PRINT,@a$
142 a$="30 "+CHR$(1)+"!PRINT,@a$":M [2284]
OVER 0,-14:!PRINT,@a$
143 a$="40 MOVE 416,158":MOVER 0,-1 [1613]
4:!PRINT,@a$
144 a$="50 "+CHR$(1)+"!PRINT,@a$":M [4402]
```




```
OVER 0,-14:!PRINT,@a$
145 a$="BONJOUR":MOVE 500,164:!PRIN [5903]
T,@a$:MOVE 416,158:!PRINT,@a$:GOTO
445
146 '                               [117]
147 '!print2,@a$                    [1231]
148 '                               [117]
149 a$=" "+CHR$(1)+"Affichage :":MO [3449]
VE 242,168:!PRINT2,@a$
150 a$="10 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR" [4095]
+CHR$(126):MOVER 0,-56:!PRINT,@a$
151 a$="20 MOVE 500,164":MOVER 0,-1 [2663]
4:!PRINT,@a$
152 a$="30 "+CHR$(1)+"!PRINT2,@a$": [3791]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
153 a$="40 MOVE 410,160":MOVER 0,-1 [3014]
4:!PRINT,@a$
154 a$="50 "+CHR$(1)+"!PRINT2,@a$": [4974]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
155 a$="BONJOUR":MOVE 500,164:!PRIN [4895]
T2,@a$:MOVE 410,160:!PRINT2,@a$
156 !PAPER,1:a$=CHR$(1)+"!PRINT2"+C [7955]
HR$(4)+" est identique a !PRINT":MO
VE 256,368:!PRINT2,@a$
157 a$="sinon qu'il affiche en doub [5031]
le":MOVER 0,-56:!PRINT2,@a$
158 a$="hauteur .":MOVER 0,-56:!PRI [3596]
NT2,@a$:GOTO 445
```

```
159 '                               [117]
160 '!pen,valeur( 0 a 3 )           [1126]
161 '                               [117]
162 a$=CHR$(1)+" Affichage :":MOVE  [2590]
242,154:!PRINT,@a$
163 a$="10 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR" [5842]
+CHR$(126)+":b$="+CHR$(1)+"CHR$(1+1
)"+CHR$(4)+"+a$":MOVER 0,-56:!PRINT
,@a$
164 a$="20 MOVE 480,160":MOVER 0,-1 [1431]
4:!PRINT,@a$
165 a$="30 "+CHR$(1)+"!PEN,3"+CHR$( [3370]
4)+":!PRINT,@a$":MOVER 0,-14:!PRINT
,@a$
166 a$="40 MOVER 0,-14:!PRINT,@b$": [2342]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
167 a$="50 MOVER 0,-14:!PRINT,@a$": [2886]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
168 a$="BONJOUR":MOVE 480,160:!PRIN [5285]
T,@a$:MOVER 0,-28:!PRINT,@a$:!PEN,0
:MOVER 0,14:!PRINT,@a$
169 texte1$=CHR$(1)+"!PEN"+CHR$(4)+ [5046]
" est suivi d'une valeur "+CHR$(1)+
"de 0 a 3 ."
170 texte2$="Cette valeur fixe  le  [6549]
stylo  de  l'[criture avec "+CHR$(1
)+"!PRINT ."
171 texte3$="Pour une chaine alpha. [10956]
, ce stylo peut etre modifi[ si cet
te chaineposs]de un caract]re de co
ntrole "+CHR$(1)+"entre 1 et 4."
172 texte4$=" "                     [453]
173 texte5$="Ainsi , si la chaine a [9318]
lpha a  un caract]re tel  "+CHR$(1)
+"CHR$(1+n)"+CHR$(4)+" alors n fixe
 le stylo."
174 texte6$=" "                     [618]
175 texte7$=" "                     [485]
176 texte8$=" "                     [324]
177 FOR tour=1 TO 91:!TURN,@fen3$:N [3200]
EXT tour:GOTO 445
178 '                               [117]
179 '!paper,valeur( 0 a 3 )         [1825]
180 '                               [117]
181 a$=" "+CHR$(1)+"Affichage :":MO [3751]
VE 242,140:!PRINT,@a$
182 a$="10 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR" [5405]
+CHR$(126)+":b$="+CHR$(1)+"CHR$(5+1
)"+CHR$(4)+"+a$":MOVER 0,-42:!PRINT
,@a$
183 a$="20 MOVE 480,160":MOVER 0,-1 [1431]
4:!PRINT,@a$
184 a$="30 "+CHR$(1)+"!PAPER,3"+CHR [4889]
$(4)+":!PRINT,@a$":MOVER 0,-14:!PRI
NT,@a$
185 a$="40 MOVER 0,-14:!PRINT,@b$": [2342]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
186 a$="50 MOVER 0,-14:!PRINT,@a$": [2886]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
187 !PEN,2:a$=CHR$(8)+"BONJOUR":MOV [5937]
E 480,160:!PRINT,@a$:MOVER 0,-28:!P
RINT,@a$:MOVER 0,14:a$=CHR$(5)+"BON
JOUR":!PRINT,@a$
188 !PAPER,1:!PEN,3:a$=CHR$(1)+"!PA [6614]
PER"+CHR$(4)+" est similaire a  !PE
N , a":MOVE 248,380:!PRINT2,@a$
189 a$="part qu ,l modifie le papie [5523]
r et":MOVER 0,-44:!PRINT2,@a$
190 a$="que les caract]res de contr [3669]
```

```
ole":MOVER 0,-44:!PRINT2,@a$
191 a$="sont entre "+CHR$(1)+"5 et  [5498]
8 .":MOVER 0,-44:!PRINT2,@a$
192 GOTO 445                        [443]
193 '                               [117]
194 '!window,v,v,v,v                [1555]
195 '                               [117]
196 a$="10 MOVE 272,50":MOVE 242,16 [3239]
8:!PRINT,@a$
197 a$="20 "+CHR$(1)+"!WINDOW,2,3,1 [4714]
2,2":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
198 a$="30 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR  [5741]
TOUT LE MONDE  "+CHR$(126):MOVER 0,
-14:!PRINT,@a$
199 a$="40 !WPRINT,@a$":MOVER 0,-14 [2598]
:!PRINT,@a$
200 a$="50 FOR t=1 TO 402":MOVER 0, [2453]
-14:!PRINT,@a$
201 a$="60 !TURN":MOVER 0,-14:!PRIN [2345]
T,@a$
202 a$="70 NEXT t":MOVER 0,-14:!PRI [3173]
NT,@a$
203 MOVE 272,50:!WINDOW,0,3,28,2:!C [8992]
LS:!WPRINT,@a$:!RAZ:a$="BONJOUR TOU
T LE MONDE  ":!SENS,0:!WPRINT,@a$:F
OR comp=1 TO 402:!TURN:NEXT comp
204 texte1$=CHR$(1)+"!WINDOW,0-3,0- [2589]
3,2-53,1-28"
205 texte2$="Cette instruction perm [5284]
et d'ouvrirune fenetre."
206 texte3$="Les deux premi]res  va [13865]
leurs  indiquent  le "+CHR$(1)+"sty
lo"+CHR$(4)+"  puis  le "+CHR$(1)+"
papier"+CHR$(4)+" ( elles peuvent e
tre omises )."
207 texte4$="Les deux  derni]res va [14560]
leurs  indiquent :d'abord le nombre
 de caract]re en "+CHR$(1)+"largeur
"+CHR$(4)+" , et  ensuite en "+CHR$
(1)+"hauteur ."
208 texte5$="Le "+CHR$(1)+"curseur  [8958]
graphique"+CHR$(4)+"  indique la po
sition du coin  "+CHR$(1)+"haut et
gauche"+CHR$(4)+" de la fenetre."
209 texte6$="Si la fenetre sort des [6923]
 limites del'[cran,elle n'est pas
prise en compte ."
210 texte7$=SPACE$(77)              [1123]
211 texte8$=SPACE$(77)              [1236]
212 GOTO 448                       [468]
213 '                               [117]
214 '!window2,v,v,v,v               [769]
215 '                               [117]
216 texte1$=CHR$(1)+"!WINDOW2"+CHR$ [3115]
(4)+" est identique a !WINDOW."
217 texte2$="Il trace en plus un "+ [3589]
CHR$(1)+"cadre de la"
218 texte3$=CHR$(1)+"couleur graphi [4965]
que"+CHR$(4)+" autour de la"
219 texte4$="fenetre ."+SPACE$(25)  [1313]
220 texte5$=CHR$(1)+"FENETRAD"+CHR$ [5017]
(4)+"  s'occupe  d'une  seule"
221 texte6$="fenetre a la fois :la  [5963]
fenetre courante . La fenetre coura
nte  est"
222 texte7$="oubli[e  si l'on ouvre [2925]
 une autre fenetre ."
223 texte8$=SPACE$(34)              [1333]
224 FOR tour=1 TO 84:!TURN,@fen3$:N [2904]
EXT tour
```


KDS ELECTRONICS

BP 72 - 33492 LE BOUSCAT CEDEX
Téléphone : 56.08.64.14

PERIPHERIQUES ET LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC & PCW

LECTEUR DE DISQUETTES 5 1/4 POUR TOUTE LA GAMME CPC

De construction solide, livré avec un cable et un excellent logiciel pour une totale compatibilité. Ce lecteur double face, double densité, 80 pistes, est compatible AMSDOS, CPM2.2 et CPM+ . **Son prix** **1 390 F HT**
Son logiciel uniquement : **299 F HT**

SCREEN MASTER "La maîtrise de votre écran" Pour CPC & PCW

La souplesse de ce programme vous permet de créer des lettres et des graphiques toutes tailles sur l'écran, de les modifier et ensuite de les imprimer. **Regardez les possibilités !**
.Impression verticale ou horizontale .Cadrage de texte .Variation de position, de largeur, de hauteur et d'espacement des lettres .Zoom pour édition .Copy .Inversion .Rotation .Miroir .Chargement des écrans à partir d'autres logiciels .Compression des écrans .Variation des fonds .Dessin mains libres. **Son prix** **299 F HT**

SUPPORT EPROM - Pour CPC

Permet de brancher jusqu'à 6 EPROMS pré-programmé de 8 à 16K
Son prix **249 F HT**

INTERFACE D'IMPRIMANTE VERSION 2

Cette nouvelle interface est un must pour tout propriétaire d'un CPC avec une imprimante 8 bits. Envoie les 256 codes à votre imprimante pour une compatibilité complète avec l'ordinateur. Récupération du 2ème jeu de caractères et symboles graphiques.**Son prix** **195 F HT**

"T" CONNECTEUR

Permet de brancher 2 imprimantes sur votre CPC. Contrôlable à partir de votre ordinateur. **Son prix** **249 F HT**

CONTROLEUR CENTRAL

Vous avez toujours rêvé de contrôler des appareils électriques à partir de votre CPC !!! Avec cette interface, c'est possible.
. 8 relais capables de passer jusqu'à 5A
. se branche sur sortie centronics de votre ordinateur
. Contrôlable à partir du basic. **Son prix** **350 F HT**

INTERFACE SERIE Pour CPC

L'interface la plus souple, sortie sur le marché !
Contient un programme sur EPROM avec options sur menu.
Programmable par 53 nouvelles RSX commandes.
Permet l'utilisation d'imprimantes série.
Branchement avec modems ou autres ordinateurs.Vitesse bauds programmable. Autres possibilités .**Son prix** **350 F HT**

PCW INTERFACE RS 232 ET CENTRONICS

Branchée directement sur votre PCW, permet :
. Branchement des modems
. Imprimantes marguerites
. Imprimantes série et centronics
Son prix **450 F HT**

LECTEUR DE DISQUETTES 5"1/4 Pour PCW

. Double face . Double densité
. 80 pistes - Fonctionne comme un 2ème lecteur
. 706 KO de capacité . Branchement facile.
Son prix **1 190 F HT**

Pour PCW 8512 : lecteur 5"1/4 avec sa propre alimentation. Vous permet de l'utiliser comme un 2ème lecteur alternatif contrôlé par un interrupteur.
Son prix **1 390 F HT**

FRAIS DE PORT ->50 F pour lecteur de disquettes
20 F pour tout autre article
Tout réglement s'effectue hors taxe

```
225 a$="10 PLOT 272,50,0":MOVE 242,  [2392]
182:|PRINT,@a$
226 a$="20 "+CHR$(1)+"|WINDOW2,0,3,  [5066]
28,2":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
227 a$="30 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR   [5741]
TOUT LE MONDE  "+CHR$(126):MOVER 0,
-14:|PRINT,@a$
228 a$="40 |WPRINT,@a$":MOVER 0,-14  [2598]
:|PRINT,@a$
229 a$="50 FOR t=1 TO 402":MOVER 0,  [2453]
-14:|PRINT,@a$
230 a$="60 |TURN":MOVER 0,-14:|PRIN  [2345]
T,@a$
231 a$="70 NEXT t":MOVER 0,-14:|PRI  [3173]
NT,@a$
232 PLOT 272,50,3:|WINDOW2,0,1,28,2  [9122]
:|CLS:|WPRINT,@a$:|RAZ:a$="BONJOUR
TOUT LE MONDE  ":|SENS,0:|WPRINT,@a
$:FOR comp=1 TO 402:|TURN:NEXT comp
233 GOTO 445                         [443]
234 '                                [117]
235 '|wprint,@a$,...                 [1334]
236 '                                [117]
237 texte1$=CHR$(1)+"|WPRINT,@a$,@b  [19506]
$..."+CHR$(4)+" indique quellechain
e alphanum[rique prendre en compte
lors du d[filement dans lafenetre .
 Ces chaines remplacent les pr[c[de
ntes .( elles ne sont pas ajout[es
)"
238 texte2$=" "                      [517]
239 texte3$="Il  est possible  de d  [4857]
[clarer "+CHR$(1)+"67"+CHR$(4)+" ch
aines alphanum[riques."
240 texte4$="De plus,toute variatio  [7972]
n dans une chaine  d[clar[e  est  p
rise  en compte."
241 texte5$="( 67*255=17085 caract]  [8015]
res :"+CHR$(1)+" 16 Ko"+CHR$(4)+" m
aximum dans une fenetre )"
242 texte6$=" "                      [618]
243 texte7$=" "                      [485]
244 texte8$=" "                      [324]
245 FOR tour=1 TO 98:|TURN,@fen3$:N  [2504]
EXT tour
246 a$="10 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR"  [2865]
+CHR$(126):MOVE 242,126:|PRINT,@a$
247 a$="20 b$="+CHR$(126)+"TOUT LE   [2726]
MONDE"+CHR$(126):MOVER 0,-14:|PRINT
,@a$
248 a$="30 MOVE 290,182:|WINDOW,3,0  [4732]
,25,3":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
249 a$="40 "+CHR$(1)+"|WPRINT,@a$,@  [2517]
b$":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
250 a$="50 FOR t=1 TO 210:|TURN:NEX  [4070]
T t":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
251 a$="60 FOR t=1 TO 2000:NEXT t":  [3034]
MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
252 a$="70 b$="+CHR$(126)+" "+CHR$(  [3402]
126):MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
253 a$="80 FOR t=1 TO 105:|TURN:NEX  [5505]
T t":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
254 PLOT 290,182,1:|WINDOW2,3,0,25,  [14521]
3:texte1$="BONJOUR":texte2$="TOUT L
E MONDE":|WPRINT,@texte1$,@texte2$:
|RAZ:|CLS:|SENS,1:FOR tour=1 TO 210
:|TURN:NEXT tour:FOR comp=1 TO 2000
:NEXT comp:texte2$=" ":FOR tour=1 T
O 105:|TURN:NEXT tour
255 GOTO 445                         [443]
256 '                                [117]
257 '|TURN                           [1034]
258 '                                [117]
259 a$="L'exemple est au dessus si   [5511]
vous":MOVE 242,168:|PRINT2,@a$
260 a$="n'appuyez pas sur 'P'":MOVE  [3736]
R 0,-56:|PRINT2,@a$
261 a$="10 "+CHR$(1)+"|TURN"+CHR$(4  [5055]
)+":GOTO 10"::MOVER 0,-56:|PRINT2,@
a$
262 texte1$=CHR$(1)+"|TURN"+CHR$(4)  [14122]
+" indique a la fenetre courante qu
'elle doit d[filer."+CHR$(1)+"Un |T
URN"+CHR$(4)+" correspond a un affi
chage partieldes caract]res."
263 texte2$="Si le d[filement est v  [14262]
ers le haut"+CHR$(1)+"7 |TURN"+CHR$
(4)+"  sont n[c[ssaires pour affich
er  les  caract]res  compl]tement ,
et seulement "+CHR$(1)+"6"+CHR$(4)+
" si le d[filement est vers la gauc
he."
264 texte3$="Si toutes les chaines   [9957]
alphanum[riques ont [t[ affich[es ,
le cycle reprend a partir  de la "+
CHR$(1)+"premiere chaine."
265 texte4$="Si une chaine n'a aucu  [13074]
n caract]re, ou seulement des carac
t]res de controle (de 0 a 31) , "+C
HR$(4)+"elle n'estpas prise en comp
te."
266 texte5$="De plus , on modifie l  [7490]
'affichage de la chaine quand on mo
difie la chaine qui s'affiche ."
267 texte6$=" "                      [618]
268 texte7$=" "                      [485]
269 texte8$=" "                      [324]
270 GOTO 448                         [468]
271 '                                [117]
272 '|sens,( 0 ou 1 )                [466]
273 '                                [117]
274 a$="10 PLOT 248,190,1":MOVE 242  [2238]
,126:|PRINT,@a$
275 a$="20 |WINDOW2,3,0,12,4:|CLS":  [1835]
MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
276 a$="30 a$="+CHR$(126)+"SALUT "+  [4342]
CHR$(126)+":|WPRINT,@a$":MOVER 0,-1
4:|PRINT,@a$
277 a$="40 "+CHR$(1)+"|SENS,0":MOVE  [3720]
R 0,-14:|PRINT,@a$
278 a$="50 FOR t=1 TO 350:|TURN:NEX  [4607]
T t":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
279 a$="60 FOR t=1 TO 2000:NEXT t":  [3034]
MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
280 a$="70 "+CHR$(1)+"|SENS,1":MOVE  [2225]
R 0,-14:|PRINT,@a$
281 a$="80 FOR t=1 TO 350:|TURN:NEX  [5139]
T t":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
282 texte1$=CHR$(1)+"|SENS,(0 ou 1)  [6991]
"+CHR$(4)+" d[finit le sens derotat
ion dans la fenetre courante."
283 texte2$=CHR$(1)+"0"+CHR$(4)+" :  [4949]
 le sens de rotation est vers la ga
uche."
284 texte3$=CHR$(1)+"1"+CHR$(4)+" :  [4519]
 le sens de rotation est vers le ha
ut."
285 texte4$="Remarquez que la rotat  [10487]
ion vers lehaut est plus rapide  qu
e la rotation vers la gauche."
```




```
286 texte5$=" "                                  [291]
287 texte6$=" "                                  [618]
288 texte7$=" "                                  [485]
289 texte8$=" "                                  [324]
290 FOR tour=1 TO 84:!TURN,@fen3$:N              [2904]
EXT tour
291 a$="BONJOUR ":PLOT 248,190,1:!W              [12743]
INDOW2,3,0,12,4:!CLS:!WPRINT,@a$:!S
ENS,0:!RAZ:FOR tour=1 TO 350:!TURN:
NEXT tour:FOR tour=1 TO 2000:NEXT t
our:!RAZ:!SENS,1:FOR tour=1 TO 350:
!TURN:NEXT tour
292 GOTO 445                                     [443]
293 '                                            [117]
294 '!raz                                        [377]
295 '                                            [117]
296 a$="10 a$="+CHR$(126)+"SALUT"+C              [5498]
HR$(126)+";b$="+CHR$(126)+" "+CHR$(
126):MOVE 242,154:!PRINT,@a$
297 a$="20 PLOT 570,190,1":MOVER 0,              [2735]
-14:!PRINT,@a$
298 a$="30 !WINDOW2,3,0,5,6":MOVER               [2496]
0,-14:!PRINT,@a$
299 a$="40 !WPRINT,@a$,@b$,@b$":MOV              [3074]
ER 0,-14:!PRINT,@a$
300 a$="50 !SENS,1:!CLS:"+CHR$(1)+"              [3596]
!RAZ":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
301 a$="60 FOR t=1 to 33:!TURN:NEXT              [4380]
 t":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
302 a$="70 FOR t=1 to 2000:NEXT t":              [3616]
MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
303 a$="80 !WPEN,1:"+CHR$(1)+"!RAZ"              [3260]
:MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
304 a$="90 FOR t=1 to 42:!TURN:NEXT              [3776]
 t":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
305 !PAPER,1:a$=CHR$(1)+"!RAZ"+CHR$              [6564]
(4)+" (Remise A Zero) indique que":
MOVE 242,368:!PRINT2,@a$
306 a$="la prochaine rotation  affi              [4320]
chera":MOVER 0,-56:!PRINT2,@a$
307 a$="la premiere chaine d[clar[e              [5060]
.":MOVER 0,-56:!PRINT2,@a$
308 texte1$="SALUT":texte2$=" ":PLO              [16490]
T 570,190,1:!WINDOW2,3,0,5,6:!WPRIN
T,@texte1$,@texte2$,@texte2$:!SENS,
1:!CLS:!RAZ:FOR tour=1 TO 33:!TURN:
NEXT tour:FOR comp=1 TO 2000:NEXT c
omp:!WPEN,1:!RAZ:FOR tour=1 TO 42:!
TURN:NEXT tour
309 GOTO 445                                     [443]
310 '                                            [117]
311 '!cls                                        [151]
312 '                                            [117]
313 a$="10 PLOT 248,190,3":MOVE 242              [2429]
,140:!PRINT,@a$
314 a$="20 !WINDOW2,20,2":MOVER 0,-              [2632]
14:!PRINT,@a$
315 a$="30 FOR t=1 TO 48":MOVER 0,-              [1337]
14:!PRINT,@a$
316 a$="40 !WPAPER,t MOD 4":MOVER 0              [2553]
,-14:!PRINT,@a$
317 a$="50 "+CHR$(1)+"!CLS":MOVER 0              [3333]
,-14:!PRINT,@a$
318 a$="60 FOR i=1 to 100":MOVER 0,              [2044]
-14:!PRINT,@a$
319 a$="70 NEXT i,t":MOVER 0,-14:!P              [2925]
RINT,@a$
320 !PAPER,1:a$=CHR$(1)+"!CLS"+CHR$              [5781]
(4)+" remplit la fenetre courante":
MOVE 242,368:!PRINT2,@a$
321 a$="avec la couleur  du papier               [4141]
de la":MOVER 0,-56:!PRINT2,@a$
322 a$="fenetre .":MOVER 0,-56:!PRI              [2906]
NT2,@a$
323 PLOT 248,190,3:!WINDOW2,20,2:FO              [6941]
R comp=1 TO 48:!WPAPER,comp MOD 4:!
CLS:FOR temp=1 TO 100:NEXT temp,com
p:GOTO 445
324 '                                            [117]
325 '!wpen,valeur ( 0 a 3 )                      [983]
326 '                                            [117]
327 a$="10 PLOT 284,182,0":MOVE 242              [3311]
,140:!PRINT,@a$
328 a$="20 !WINDOW2,0,0,26,1":MOVER              [2538]
 0,-14:!PRINT,@a$
329 a$="30 a$="+CHR$(126)+"BONJOUR"              [7368]
+CHR$(126)+"+"+CHR$(1)+"CHR$(1+3)"+
CHR$(4)+"+"+CHR$(126)+"A TOI"+CHR$(
126):MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
330 a$="40 !WPRINT,@a$:!SENS,1:!CLS              [4090]
:!RAZ":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
331 a$="50 "+CHR$(1)+"!WPEN,1"+CHR$              [4751]
(4)+":GOSUB 70":MOVER 0,-14:!PRINT,
@a$
332 a$="60 "+CHR$(1)+"!WPEN,2"+CHR$              [5012]
(4)+":GOSUB 70:STOP":MOVER 0,-14:!P
RINT,@a$
333 a$="70 FOR t=1 TO 78:!TURN:NEXT              [4082]
 t":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
334 a$="80 RETURN":MOVER 0,-14:!PRI              [3787]
NT,@a$
335 !PAPER,1:a$=CHR$(1)+"!WPEN,0-3"              [5753]
+CHR$(4)+" comme !PEN ,il fixe la":
MOVE 242,386::!PRINT2,@a$
336 a$="couleur  du  stylo  mais po              [2969]
ur la":MOVER 0,-36:!PRINT2,@a$
337 a$="fenetre courante.":MOVER 0,              [3793]
```

HYPER-CB

LES ORDINATEURS

AMSTRAD PC1512

-PC1512-SD-MONO.....4490
-PC1512-DD-MONO.....5690
-PC1512-SD-COULEUR.....6290
-PC1512-DD-COULEUR.....7490

AMSTRAD PC1640

-PC1640-SD-MONO.....5790
-PC1640-DD-MONO.....6990
-PC1640-SD-EGA.....8790
-PC1640-DD-EGA.....9990
-PC1640-HD20-MONO.....9490
-PC1640-HD20-EGA.....12490

AMSTRAD PPC

-AMSTRAD PORTABLE
-PPC-512-Simple Drive.....4790
-PPC-512-Double Drive.....5990

-PORTABLE AVEC MODEM
-PPC-640-SD-Modem-.....5790
-PPC-640-DD-Modem.....6990

TANDON PCA PLUS

-PCA-PLUS.....14390
-PCA-20Mo-PLUS.....15190
-PCA-40Mo-PLUS.....19190
-PCA-70Mo-PLUS.....23990
-Livre complet avec moniteur 14"-
clavier 102+Windows-8 -10,7 Mhz

TANDON TARGET

-TARGET-20-Mo.....15190
-TARGET-40-Mo.....18390

-TARGET-PLUS-20-Mo.....15990
-TARGET-PLUS-40-Mo.....19190

TANDON PAC 286

GAMME 8 Mhz

-PAC-286-unite centrale.....11950

-D-PAC1.....14190
unite centrale+1 disk dur 30 Mo

-E-PAC1.....16990
uc+1 disk dur 30 Mo+1 drive 1,2 Mo

-D-PAC2.....16390
unite centrale+2 disk dur 30 Mo

-E-PAC2.....19190
uc+2 disk dur 30 Mo+1 drive 1,2 Mo

GAMME PLUS - 8-10,7 Mhz

-PAC286-PLUS.....13590
-D-PAC1-PLUS.....15790
-E-PAC1-PLUS.....18590
-D-PAC2-PLUS.....17990
-E-PAC2-PLUS.....19990

OPTIONS TANDON PAC 286

-DATA-PAC 30 Mo.....2500

SUPPLEMENT OPTION MONITEUR COULEUR + CARTE EGA.....3500

PRIX HORS TAXE

LES ORDINATEURS

ZENITH EASY

-EASY-PC1D.....4860
-EASY-PC2D.....5650
-EASY-PC3-HD20 Mo.....8160
-Extension 128Ko+Port serie.....665

SAMSUNG

GAMME XT-4,7-8 Mhz

-SPC-3000-1.....6590
unite centrale seule-640Ko-2 drives 360Ko-carte video multi-mode mono MDA Hercule et couleur CGA

-SPC-3000-2.....9990
idem-1 drive 360Ko-1 disk dur 20 Mo

GAMME AT- 6-10 Mhz

-MFC-6000-1.....10990
unite centrale seule-1 Mo-1 drive 360 Mo-carte video autoswitch mono MDA Hercule et couleur CGA/EGA

-MFC-6000-20 Mo.....14990
-MFC-6000-40 Mo.....17990

MONITEURS SAMSUNG

-MD-1252-Y-Monochrome.....950
12"-ambre ou paper white-avec socle-3 frequences- haute resolution 640x240 720x350-640x350

-SM-430-PLA-Ambre.....1290
TTL-haute resolution 720x350

-CD-1453-W-Couleur CGA.....2795
16 couleurs-640x200

-CD-1453-M1-Coul. CGA/EGA.....4495
2 frequences-CGA 16 couleurs-EGA 64 couleurs-640x200-640x350

AMIGA 500

-AMIGA 500.....3980
-AMIGA 500+Moniteur couleur.....6300
-Lecteur externe 3 1/2.....1760

AMIGA 2000

-AMIGA 2000-S.....9770
-AMIGA 2000-S+Moniteur coul...12900
-AMIGA 2000-S+Moniteur coul
+2eme lecterur interne 3 1/2.....14190
-AMIGA 2000-20 Mo-Couleur.....18100
-Extension 2 Mo.....2990

-Moniteur Couleur hte. resolution....2490

PRIX HT - Valable jusqu'au 1-5-1988

EN STOCK DISPONIBLE

TRAITEMENT TEXTE

AMSTRAD PCW HT

-PCW-8256.....3997
-PCW-8512.....4997
-PCW-9512-Imprim.marguerite.....5490

LOGICIELS PCW TTC

-ALIENOR-comptabilite.....1060
-CRESUS-paie.....1175
-DAMOCLES-facturation-stock.....1750
-DEVIS TRAVAUX-artisan.....1750
-FACTRATION-STOCK.....1750

-DTP-PAO-Programme.....395
-DTP-PAO-SOURIS.....695
-DTP-PAO-SCANNER.....795

PROMO BORLAND HT

-EDITOR TOOLBOX.....690
-GRAPHIX TOOLBOX.....420
-PARADOX 2.0-(1 utilisateur).....5500
-QUATTRO.....1390
-REFLEX-Analyste-Workshop.....1300
-REFLEX-Workshop.....490
-SIDEKICK.....550
-SPRINT.....1390
-TOOLBOX-PROLOG.....690.
-TURBO-C-PASCAL.....770

CARTES KORTEX TTC

-KORTEX-1200-PC AMSTRAD...5900
-KX-TEL-PC AMSTRAD.....1480

-KX-MAIL.....2310
-KX-SERVE.....2310

-KORTEX-1200-PC compatible.....5900
-KX-TEL-PC compatible.....2075

-LOGICIEL MENTEL.....450
-LOGICIEL PENTEL.....1480
-LOGICIEL KENTEL.....980

CARTE DISK DUR
20 Mo TANDON
2730 F. HT

AUTRES CARTES 20 & 30 Mo
DISPONIBLES AUX MAGASINS

PROMO SAMSUNG
AVEC CARTE 20 Mo
-SPC-3000-1-(2 drives).....9290 HT

LES IMPRIMANTES

IMPRIMANTES AMSTRAD HT

-DMP-2160-pour CPC.....1425
-DPM-3160-pour PC.....1930
-DMP-4000-pour PC.....3364

IMPRIMANTES SEIKOSHA HT

-SP-180-AI-9 aiguil-80 col.....1425
-SL-80-AI-24 aiguil.-80 col.....3284
-SL-130-AI-24 aiguil-136 col.....7500

AUTRES IMPRIMANTES HT

-LX-800-9 aiguil-80 col.....2440
-EXP-500-24 aiguil-136 col.....2700
-NEC-P2200-24 aiguil-80 col.....3460

BAC FEUILLE A FEUILLE HT

-BAC LX800.....990
-BAC SL80.....1425
-BAC SL130.....N.C
-BAC NEC-P220.....N.C

DIVERS TTC

-JOYSTICK-PC.....180
-CARTE JOYSTICK.....180
-JOYSTICK-equipe compplet.....360
-SOURIS Microsoft-Paral/Serie.....1890
-TAPIS pour souris.....95
-STREAMER CD1525-.....6520
-5 Cartouches pour Streamer.....1750
-HANDY SCANNER-PC.....3990

DISQUETTES TTC

-DISQUETTES 3"-les 10.....170
-DISQUETTES 5"1/4-les 10.....70
-BOITIER PLASTIQUE 3"-les 10.....30
-BOITIER RANGEMENT-3".....150
-BOITIER RANGEMENT-5"1/4.....150
-BOITIER RANGEMENT-5"1/4.....170
range 80 disk+25 disk vierges TTC

PROMO AMSTRAD
AVEC CARTE 20 Mo

-PC1512-SD-MONO.....7190
-PC1512-DD-MONO.....8390
-PC-1512-SD-COUL.....8990
-PC1512-DD-COUL.....10190

-PC1640-SD-MONO.....8490
-PC1640-DD-MONO.....9690
-PC1640-SD-EGA.....11490
-PC1640-DD-EGA.....12690
PRIX HT

2 MAGASINS HYPER-CB

20 RUE DE LA PEPINIERE
75008 - PARIS
TELEPHONE : 42-94-94-04
METRO ST.LAZARE/ST AUGUSTIN

183 RUE ST.CHARLES
75015 - PARIS
TELEPHONE : 45-54-39-76
METRO BALARD

AMSTRAD CPC 464 & 6128

-CPC-464-MONO.....1990
-CPC-464-COULEUR.....2990
-CPC-6128-MONO.....2990
-CPC-6128-COULEUR.....3990
-MP-2-PERITEL.....290
-DDI-1-Lecteur disk CPC464.....1990
-FD1-Lecteur B-CPC6128.....1590
-DMP-2160-Imprimante.....1690
-CABLE FD1.....150
-CABLE PARALL DMP2160.....150

UTILITAIRES CPC

-ACCESS-2-D.....370
-AGENDA-D.....165
-AMSWORD-C.....245
-AMSWORD-D.....290
-AUTOFORM/ASSEMBLEUR-C.....180
-AUTOFORM/ASSEMBLEUR-D....260
-AZIMUTAGE-C.....100
-CALCUMAT-D.....390
-COMPTABILITE LOGICYS.....1640
-DART GRAPHIC DIGITAL.....899
-DATAMAT-D.....390
-DB-COMPILEUR.....490
-D-BASE-2.....790
-DEVIS-TRAVAUX Logicys.....1280
-DISCOLOGY.....350
-DR-DRAW.....670
-ECHOSOFT.....395
-FACTURE-CAISSE Logicys.....1390
-GESTION FICHIER-C-.....140
-GESTION FICHIER-D.....180
-GESTION DOCUMENT-C-D.....180
-GESTION DOMESTIQUE-C.....180
-GESTION DOMESTIQUE-D.....200
-INTEGRE-1.....490
-LORIGRAPH-C.....210
-LORIGRAPH-D.....310
-MASTERCALC.....290
-MASTERFILE-C.....290
-MASTERFILE-D.....345
-MULTIPLAN-CPC.....499
-PASCAL-80.....480
-POCKET BASE.....680
-POCKET WORDSTAR.....780
-SOLUTION.....790
-SPACE MOVING-C-D.....295
-SUPER PAINT.....345
-TEXTOMAT.....390
-TURBO DATABASE Toolbock.....670
-TURBO GRAPHIX Toolbock.....670
-TURBO PASCAL.....890
-U-DOS.....380
C = cassette - D = disquette TTC

PROGRAMMES ESAT

-ACCESS-2-D.....370
-ECHOSOFT-D.....395
-HERCULE-2.....395
-MEPHISTO-C.....175
-MEPHISTO-D.....205
-PSYCHO-TEST-D.....135
-TAPE LEADER-C.....175
-TRANSLOCK 2 PLUS 16.....275
-ZENITH.....250
D= disquette - C= cassette TTC

TELEMATIQUE CPC AMSTRAD

-KENTEL.-Serveur videotex.....580
-MENTEL-Minitel.....450
-PENTEL-Composition couleur.....680
-KIT COMPLET (les 3).....990
TTC

JEUX PC 1512 /1640 & COMPATIBLES

-ASTERIX CHEZ RAHAZADE.....230
-CHESS MASTER 2000.....230
-CLASSIQUES 1.....185
-CLASSIQUES 2.....185
-CRAZY CARS.....260
-FIGHT SIMULATOR.....450
-GUNSHIP.....255
-IKARI WARRIOR.....200
-MACADAM BUMPER.....290
-MARCHE A L'OMBRE.....270
-MINI PUT.....155
-PIRATES.....275
-RIPOUX (les).....260
-SILENT SERVICE.....265
-SOLITAIRE (reussites).....230
-SOLO FLIGHT.....210
-SUB BATTLE.....220
-SUMMERGAMMES.....220
-TEST DRIVE.....350
TTC

UTILITAIRES PC

-ABILITY PLUS.....1650
-ALIENOR-2.....1992
-Interface Alienor-2.....1055
-ALIENOR-3.....4732
-ARRAKIS.....2941
-AZERTICIEL.....699
-BOOKMARK.....1160
-CALCOMAT.....1175
-CRESUS-2.....1992
-DAMOCLES PC.....1992
-DATAMAT.....810
-EVOLUTION PC1512.....990
-EVOLUTION-Complement.....990
-J'APPRENDS MSDOS.....499
-MODULE PLUS.....1755
-MULTIPLAN JUNIOR.....1060
-MULTIPLAN-3.....2990
-QUICK BASIC COMPILER.....1090
-SUPERBASE + GEM.....1480
-SUPERBASE.....1175
-TEXTOMAT PC1512.....810
-WINDOWS+WRITE+PAINT.....1420
-WORD JUNIOR.....1060
-YES YOU CAN -version-2.....1170

HYPER-CB VOUS OUVRE UN COMPTE

CREDIT PERMANENT DE

15.000 F

A VOTRE NOM IMMEDIATEMENT

HYPER C B CARTE BLANCHE

PAPIERS NECESSAIRES : 1 photocopie carte d'identite (recto-verso)- 1 quittance loyer ou EDF- 1 dernier bulletin de salaire - 1 releve d'identite bancaire (ou ccp) - 1 cheque annule -

EDUCATIFS PC COMPATIBLES

-CALCUL CE-2.....350
-CALCUL CM-1.....350
-CALCUL CM-2.....350
-CALCUL ENTREE 6eme.....240
-CREER ET JOUER.....250
-FONCTIONS MUMERIQUES.....250
-GEOMETRIE.....250
-GRAMMAIRE CE-2.....350
-GRAMMAIRE CM-1.....350
-GRAMMAIRE CM-2.....350
-GRAMMAIRE ENTREE 6eme.....240
-ECRIVAIN.....990
-DROITE(la).....499
-MAITRE DES MOTS.....260
-MATH COLLEGE.....290
-MATH ECOLE.....290
-MATH EN 4eme.....920
-MONDE EN CHIFRES.....1480
-PACK EDUCATIF-1.....;260
-TEMPS 1 HISTOIRE.....260

PROGRAMMES GEM

-GEM DRAW.....990
-GEM FONT EDITOR.....990
-GEM GRAPH.....990
-GEM WORDCHART.....990
-GEM WRITE.....990

PAO GEM PC

-GEM DESKSTOP PUBLISHER....3540
-GEM WRITE.....990
-ENSEMBLE PAO-GEM.....4070
TTC

STATION DE PAO COMPLETE
PAGEMAKER OU VENTURA
EQUIPEMENT COMPLET
AVEC IMPRIMANTE LASER
SCANNER-ORDINATEUR
DEMONSTRATION
NOUS CONSULTER

SIMPLE,FACILE,PRATIQUE
NATH GESTION

-COMPTABILITE SEULE.....1990
-COMPTA+FACTURATION.....2880
Demonstration aux magasins HT

LECTEUR 3" 1/2 POUR PC1512 PC1640 ET AUTRES COMPATIBLES PC

1890 F.HT

360 -720 Ko

Lecteur interne avec rack 5"1/4

PROMO AMSTRAD LECTEUR 3" 1/2 + CARTE 20 Mo HT

PC1512-SD	MONO	COUL
-AVEC 3"1/2	5770	7450
-3"1/2 + 20Mo	8220	9900
PC1640-SD	**MONO**	**COUL**
-AVEC 3"1/2	6985	9775
-3"1/2 + 20Mo	9430	12220

NOUVEAU AMSTRAD

GAMME AUDIO 88 TTC

-MX-100-M.....1190
Chaine midi avec enceintes 2x5w
-MX-100-T-idem avec rack.....1390
-MX-200-M-2x10W.....1890
-MW-200-T-idem avec rack.....2090
-MX-300-M-2x20W.....2390
-CDX400-M-2x10W+Disc Laser....2490
-CDX-400-T-idem avec rack.....2690
-CDX-500-M-2x20W.....3990
-STUDIO-100-Studio enregistr.....3790

GAMME VIDEO 88 TTC

-VCR-4800-Magnetoscope.....3990
avec telecommande infrarouge
-VCR-6000-idem.....5490
telecommande conversationnelle
-TVR2-Tele 36cm.....5490
+magnetoscope incorpore 1 tuner
--TVR3-Tele 51cm+ 2 tuners.....6490

BON DE COMMANDE A ENVOYER A : HYPER-CB 183 RUE ST.CHARLES 75015 PARIS

TELEPHONE : 16(1)- 45-54-39-76

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TELEPHONE: .....
TOM-DOM-CORSE-Nous consulter

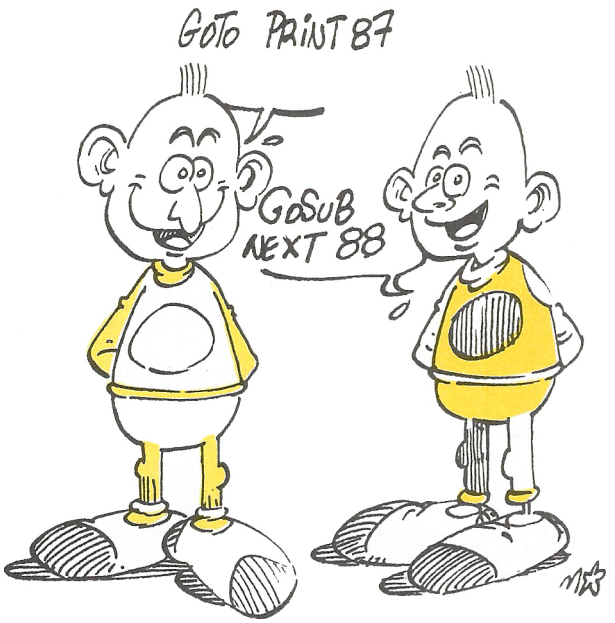
ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

TOTAL DE LA COMMANDE
Participation aux frais de port
De 0 a 500 F Ajouter + 35 F +
+ 500 F Ajouter + 60 F
Envois SERNAM +150 F =

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

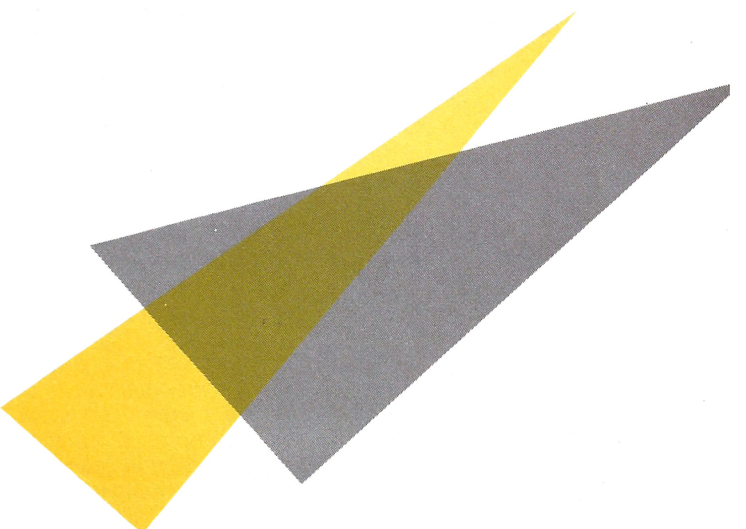
Je desire ouvrir un compte credit permanent de.....F

AMM 05/88




```
-36:!PRINT2,@a$
338 a$="Les caract]res de controle  [4006]
 "+CHR$(1)+"de 1":MOVER 0,-36:!PRIN
T2,@a$
339 a$=CHR$(1)+"a 4"+CHR$(4)+" sont [4652]
 aussi accept[s .":MOVER 0,-36:!PRI
NT2,@a$
340 a$="BONJOUR "+CHR$(4)+"A TOI":P [12393]
LOT 284,182,0:!WINDOW2,1,0,26,1:!CL
S:!WPRINT,@a$:!SENS,0:!RAZ:!CLS:FOR
 tour=1 TO 78:!TURN:NEXT tour:!WPEN
,2:FOR tour=1 TO 78:!TURN:NEXT tour
:GOTO 445
341 '                               [117]
342 '!wpaper,valeur ( 0 a 3 )       [1806]
343 '                               [117]
344 a$="10 PLOT 570,190,1":MOVE 242 [2501]
,154:!PRINT,@a$
345 a$="20 !WINDOW2,3,3,5,4":MOVER  [2372]
0,-14:!PRINT,@a$
346 a$="30 a$="+CHR$(126)+"SALUT"+C [5461]
HR$(126)+"+"+CHR$(1)+"CHR$(5+1)"+CH
R$(4)+"+"+CHR$(126)+"A TOI"+CHR$(12
6):MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
347 a$="40 !WPRINT,@a$:!SENS,1:!CLS [4090]
:!RAZ":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
348 a$="50 "+CHR$(1)+"!WPAPER,0"+CH [4723]
R$(4)+":GOSUB 70":MOVER 0,-14:!PRIN
T,@a$
349 a$="60 "+CHR$(1)+"!WPAPER,2"+CH [5837]
R$(4)+":GOSUB 70:STOP":MOVER 0,-14:
!PRINT,@a$
350 a$="70 FOR t=1 TO 14:!TURN:NEXT [4873]
 t":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
351 a$="80 RETURN":MOVER 0,-14:!PRI [3787]
NT,@a$
352 !PAPER,1:a$=CHR$(1)+"!WPAPER,0- [6716]
3"+CHR$(4)+" comme !PAPER , fixe":M
OVE 254,384:!PRINT2,@a$
353 a$="la couleur du papier mais p [4012]
our":MOVER 0,-36:!PRINT2,@a$
354 a$="la fenetre courante .":MOVE [3777]
R 0,-36:!PRINT2,@a$
355 a$="Les caract]res de controle  [5206]
"+CHR$(1)+"de 5":MOVER 0,-36:!PRINT
2,@a$
356 a$=CHR$(1)+"a 8"+CHR$(4)+" fonc [3129]
tionnent aussi .":MOVER 0,-36:!PRIN
T2,@a$
357 a$="SALUT"+CHR$(6)+"A TOI":PLOT [13592]
 570,190,1:!WINDOW2,3,0,5,4:!CLS:!W
PRINT,@a$:!SENS,1:!RAZ:!CLS:FOR tou
r=1 TO 13:!TURN:NEXT tour:!WPAPER,2
:FOR tour=1 TO 14:!TURN:NEXT tour:G
OTO 445
358 '                               [117]
359 '!wsave,@fen$                   [653]
360 '                               [117]
361 texte1$="Il est possible  de  s [8820]
auvegarder l'[tat d'une  fenetre  d
ans  une chaine alphanum[rique."
362 texte2$=CHR$(1)+"!WSAVE,@fen$"+ [5442]
CHR$(4)+" le fait si le nombre"
363 texte3$="de caract]res  de  cet [7069]
te  chaine correspond  au  nombre
d'octets n[c[ssaires a la d[finitio
n de la"
364 texte4$="fenetre ."             [1010]
365 texte5$=" "                     [291]
366 texte6$="( ceci pour  des probl [7446]
emes de compactage et  d'identifica
tion  de chaines )"
367 texte7$=" "                     [485]
368 texte8$=" "                     [324]
369 FOR tour=1 TO 91:!TURN,@fen3$:N [2344]
EXT tour
370 a$="VOIR !WLEN,@a%":MOVE 356,11 [4911]
2:!PRINT2,@a$:GOTO 445
371 '                               [117]
372 '!wload,@fen$                   [1072]
373 '                               [117]
374 a$="VOIR !WLEN,@a%":MOVE 356,11 [3597]
2:!PRINT2,@a$
375 !PAPER,1:a$=CHR$(1)+"!WLOAD,@fe [4950]
n$"+CHR$(4)+" est l'instruction":MO
VE 248,392:!PRINT2,@a$
376 a$="qui permet de r[ouvrir une" [4552]
:MOVER 0,-32:!PRINT2,@a$
377 a$="fenetre . Si la chaine alph [3660]
a":MOVER 0,-32:!PRINT2,@a$
378 a$="n'est pas identifi[e comme  [5725]
[tant":MOVER 0,-32:!PRINT2,@a$
379 a$="une d[finition de fenetre , [3209]
 la":MOVER 0,-32:!PRINT2,@a$
380 a$="proc[dure est abandonn[e ." [2714]
:MOVER 0,-32:!PRINT2,@a$:GOTO 445
381 '                               [117]
382 '!wlen,@a%                      [821]
383 '                               [117]
384 a$="10 !SENS,1:a$="+CHR$(126)+" [3300]
BONJOUR"+CHR$(126):MOVE 248,176:!PR
INT,@a$
385 a$="20 !WPRINT,@a$:PLOT 248,240 [3624]
,3":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
386 a$="30 !WINDOW2,3,0,16,2:GOSUB  [3090]
100":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
387 a$="40 f1$=f$:PLOT 444,240,0":M [3263]
OVER 0,-14:!PRINT,@a$
388 a$="50 !WINDOW2,0,3,16,2:GOSUB  [4047]
100":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
389 a$="60 f2$=f$:FOR t=1 to 210":M [2993]
OVER 0,-14:!PRINT,@a$
390 a$="70 "+CHR$(1)+"!WLOAD,@f1$"+ [5627]
CHR$(4)+":!TURN:"+CHR$(1)+"!WSAVE,@
f1$":MOVER 0,-14:!PRINT,@a$
391 a$="80 "+CHR$(1)+"!WLOAD,@f2$"+ [5165]
```

```
CHR$(4)+":|TURN:"+CHR$(1)+"|WSAVE,@
f2$":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
392 a$="90 NEXT t:STOP":MOVER 0,-14 [2070]
:|PRINT,@a$
393 a$="100 |RAZ:"+CHR$(1)+"|WLEN,@ [5758]
a%"+CHR$(4)+":f$=SPACE$(a%)":MOVER
0,-14:|PRINT,@a$
394 a$="110 "+CHR$(1)+"|WSAVE,@f$"+ [4247]
CHR$(4)+":|CLS:RETURN":MOVER 0,-14:
|PRINT,@a$
395 texte1$=CHR$(1)+"|WLEN,@a%"+CHR [14576]
$(4)+" est l'instruction  qui fourn
it le nombre  de caract]res que doi
t avoir une chaine alphanum[rique p
our etre assimiler a la fenetre cou
rante."
396 texte2$=" "                      [517]
397 texte3$="Ce nombre est donn[ pa [5280]
r  la variable qui suit |WLEN. ( "+
CHR$(1)+"cette varia"
398 texte4$=CHR$(1)+"ble doit etre  [3807]
enti]re"+CHR$(4)+" )"
399 texte5$=" "                      [291]
400 texte6$=" "                      [618]
401 texte7$=" "                      [485]
402 texte8$=" "                      [324]
403 FOR tour=1 TO 91:|TURN,@fen3$:N [2344]
EXT tour
404 a$="BONJOUR":|SENS,1:|WPRINT,@a [16256]
$:PLOT 246,240,3:|WINDOW2,3,0,16,2:
|RAZ:|CLS:GOSUB 431:texte1$=fen$:PL
OT 444,240,0:|WINDOW2,0,3,16,2:|CLS
:GOSUB 431:texte2$=fen$:FOR tour=1
TO 210:|TURN,@texte1$:|TURN,@texte2
$:NEXT tour:GOTO 445
405 '                                [117]
406 '|turn,@fen$                     [2036]
407 '                                [117]
408 a$="10 |SENS,1:a$="+CHR$(126)+" [3164]
BONJOUR"+CHR$(126):MOVE 242,176:|PR
INT,@a$
409 a$="20 |WPRINT,@a$:PLOT 248,240 [3624]
,3":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
410 a$="30 |WINDOW2,3,0,16,2:GOSUB  [3090]
100":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
411 a$="40 f1$=f$:PLOT 444,240,0":M [3263]
OVER 0,-14:|PRINT,@a$
412 a$="50 |WINDOW2,0,3,16,2:GOSUB  [4047]
100":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
413 a$="60 f2$=f$:FOR t=1 to 210":M [2993]
OVER 0,-14:|PRINT,@a$
414 a$="70 "+CHR$(1)+"|TURN,@f1$":M [2070]
OVER 0,-14:|PRINT,@a$
415 a$="80 "+CHR$(1)+"|TURN,@f2$":M [4435]
OVER 0,-14:|PRINT,@a$
416 a$="90 NEXT t:STOP":MOVER 0,-14 [2070]
:|PRINT,@a$
417 a$="100 |RAZ:|WLEN,@a%:f$=SPACE [3488]
$(a%)":MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
418 a$="110 |WSAVE,@f$:|CLS:RETURN" [4445]
:MOVER 0,-14:|PRINT,@a$
419 texte1$=" "                      [674]
420 texte2$=CHR$(1)+"|TURN,@f$"+CHR [5069]
$(4)+" est une  simplification"
421 texte3$="de |WLOAD,@f$:|TURN:|W [2289]
SAVE,@f$ .  "
422 texte4$="Le r[sultat  et les co [6756]
ns[quences sur la fenetre courante
sont les memes ."+SPACE$(27)
423 GOTO 399                         [485]
424 '                                [117]
425 'initialisation des fenetres     [1873]
426 '                                [117]
427 |WLOAD,@fen3$:|RAZ:|CLS:|WSAVE, [9302]
@fen3$:|WLOAD,@fen2$:|RAZ:|CLS:|WSA
VE,@fen2$:|WLOAD,@fen4$:|RAZ:|CLS:|
WSAVE,@fen1$:RETURN
428 '                                [117]
429 'fen$=la fenetre actuelle        [869]
430 '                                [117]
431 a%=0:|WLEN,@a%:fen$=SPACE$(a%): [2329]
|WSAVE,@fen$:RETURN
432 '                                [117]
433 'titre                           [987]
434 '                                [117]
435 titre$=" ":|TURN,@fen1$:RESTORE [10877]
 54:FOR comp=0 TO titre:READ titre$
:NEXT comp:|WLOAD,@fen1$:|RAZ:|WSAV
E,@fen1$:FOR tour=0 TO 5:|TURN:|TUR
N,@fen1$:NEXT tour:|TURN:RETURN
436 '                                [117]
437 'creation des accents            [1953]
438 '                                [117]
439 accent=(accent+1) MOD 2          [1373]
440 IF accent=1 THEN |SYMBOL,91,4,8 [4125]
,12,30,16,12,0:|SYMBOL,93,8,4,12,30
,16,12,0:RETURN
441 |SYMBOL,91,14,8,8,8,8,14,0:|SYM [3807]
BOL,93,14,2,2,2,2,14,0:RETURN
442 '                                [117]
443 'test de touche appuyee          [1014]
444 '                                [117]
445 touch$="Appuyer sur "+CHR$(3)+" [4727]
ESPACE"+CHR$(4)+" pour continuer ..
... "
446 |WLOAD,@fen2$:|RAZ:|CLS:|WSAVE, [2608]
@fen2$
447 |TURN,@fen2$:IF INKEY(47)=0 THE [2201]
N RETURN ELSE 447
448 touch$="Appuyer sur "+CHR$(3)+" [9902]
ESPACE"+CHR$(4)+" pour continuer ,
sur "+CHR$(3)+"P"+CHR$(4)+" pour st
opper le d[filement ..... "
449 |WLOAD,@fen2$:|RAZ:|CLS:|WSAVE, [2608]
@fen2$
450 |TURN,@fen2$:|TURN,@fen3$:|TURN [3918]
,@fen2$:IF INKEY(47)=0 THEN RETURN
451 |TURN,@fen2$:IF INKEY(27)=0 THE [1754]
N 451 ELSE 450
```



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



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 ':', 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 !

```
10 ' * AMSAISIE par Denis JARRIL *  [1660]
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):MODE 1:B [17671]
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:
PRINT" I pour changer l'adresse cou
rante":PRINT" S pour sauver les don
nees":PRINT" Tapez les caracteres s
ans espace ni     return (tout se f
ait automatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$: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 110 ELSE D=VAL(" [3318]
&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+6553
6
90 PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",N$:I [3394]
F N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
100 GOTO 50                         [384]
110 IF T$<>CHR$(127) THEN 130 ELSE  [7405]
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);
120 GOTO 60                         [390]
130 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
140 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
150 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
160 O$(I)=T$                        [592]
170 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
180 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
190 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
200 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```



GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE TEMPLE DE L'ELECTRONIQUE

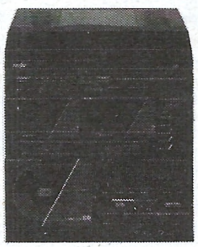
Amstrad STUDIO 100



Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile issu d'un concept inédit comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie ; un tuner PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x20 watts avec systèmes de fading et de "public address" ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies. Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.

3790F TTC

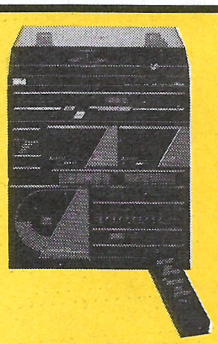
Amstrad CDX 400M



Cette chaîne midi avec lecteur Compact Disc intégré comprend par ailleurs :
une platine 33/45 tours ; une platine double cassette avec dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop) et système de copie directe ; un tuner analogique PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x10 watts ; deux enceintes acoustiques. Toutes les sources musicales existantes, dont le Compact Disc laser, dans un ensemble au prix très percutant.

2490F TTC

Amstrad CDX 500 M



Cet exceptionnel ensemble compact midi, disposant d'une télécommande, réunit tous les avantages de la technologie laser, du Dolby, de l'amplification puissante et de la restitution par enceintes à deux voies. Il comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette avec réducteur de souffle "Dolby B", dispositif de lecture continue et système de copie directe ; un tuner digital PO/GO/FM stéréo à 8 présélections ; un amplificateur 2x20 watts ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies ; une télécommande à infrarouges 10 fonctions.
Une véritable démonstration technologique et musicale signée AMSTRAD.

3990F TTC

NOUVEAU !

à partir du 25/1/88

le pack service "PRO" GENERAL

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, pendant les 90 jours suivants votre achat, vous pouvez appeler au 42.06.50.50).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital

\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F

\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**

\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET** après acceptation du dossier



le tout pour

3990F TTC

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.

GENERAL

PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

AMSTRAD TVR2

Magnétoscope avec moniteur



Cet ensemble vidéo compact réunit dans un ensemble unique et aisément transportable : un moniteur couleur 36 cm, un tuner vidéo 16 programmes et un magnétoscope VHS-HQ (Haute Qualité).

Le magnétoscope de type Secam est à chargement frontal, programmable sur 14 jours et dispose de l'arrêt sur image, de l'avance et retour rapide et d'un compteur à 4 chiffres avec remise à zéro. Il est doté de deux prises Péritel et est entièrement compatible avec Canal +.

Consommation : 86 W/h.
Dimensions :
L 370 x H 410 x P 365 mm.

5490F TTC

AMSTRAD TVR3



Un ensemble TV vidéo de salon intégré qui allie l'élégance et les performances techniques de haut niveau : écran couleur de 51 cm ; tuner vidéo 16 programmes permettant simultanément d'enregistrer une chaine et d'en regarder une autre ; magnétoscope VHS-HQ (Haute Qualité) permettant la programmation de 5 événements sur 14 jours, entièrement compatible avec Canal + (2 prises Péritel) ; télécommande infrarouge ; pied support en option.

Consommation : 110 W/h.
Dimensions :
L 480 x H 510 x P 465 mm.

6490FTTC

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 2 cassettes vidéo E120
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 housse de protection
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

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 .....

.....

.....

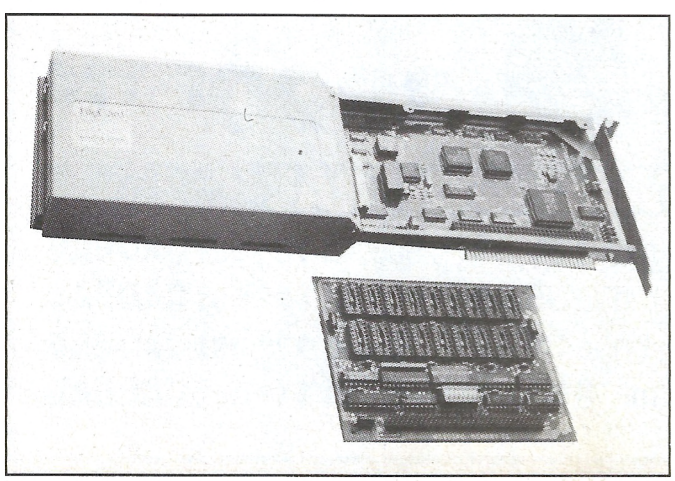
(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

AMM 05/88



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 : 15-33ºC. 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

2995F TTC

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338F	295F
6e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	399F
7e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	290F
8e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190F	169F
9e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
10e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	95F
11e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
12e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785F	1499F
13e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299F
14e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349F
15e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499F
16e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185F
17e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179F
18e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	990F
19e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670F	499F
20e lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boite DD100L avec serrure	—	399F

GRANDE NOUVELLE !

LE **CATALOGUE GENERAL** DE 200 PAGES
EDITION 88 (HI-FI, VIDEO, MICRO) EST EN
VENTE DANS TOUS LES **MAGASINS DE JOURNAUX**

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.

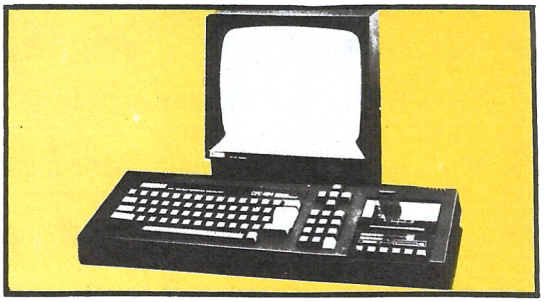
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

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.

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

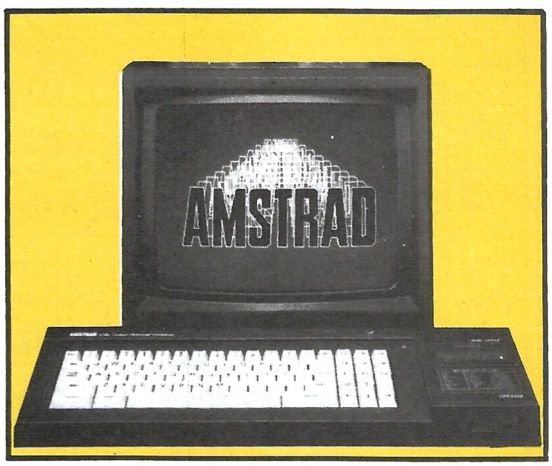
3990F

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

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

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

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

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

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

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type 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 compétitf que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déja 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.

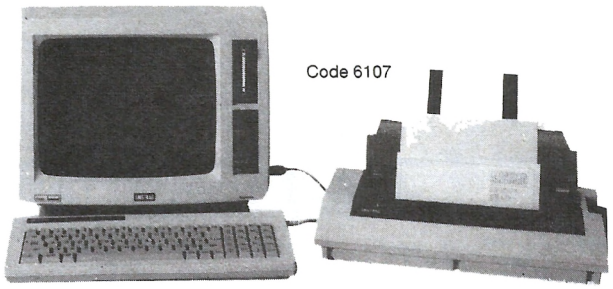
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

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.

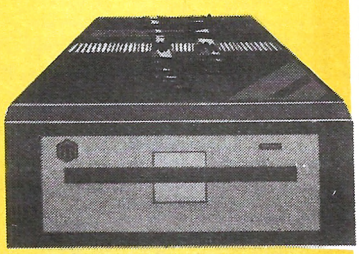
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez 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'AMSQOS 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, 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 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
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

5990FTTC

PC 1512 VERSION 2

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7899FTTC

PC 1512 VERSION 3

PC 1512
+ 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

7290FTTC

PC 1512 VERSION 4

PC 1512
+ 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

11690FTTC

PC 1512 VERSION 5

PC 1512
+ 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

7890FTTC

PC 1512 VERSION 6

PC 1512
+ 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

9990FTTC

PC 1512 VERSION 7

PC 1512
+ 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

8990FTTC

PC 1512 VERSION 8

PC 1512
+ 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

10890FTTC

PC 1512 VERSION 9

PC 1512
+ 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

9499FTTC

PC 1512 VERSION 10

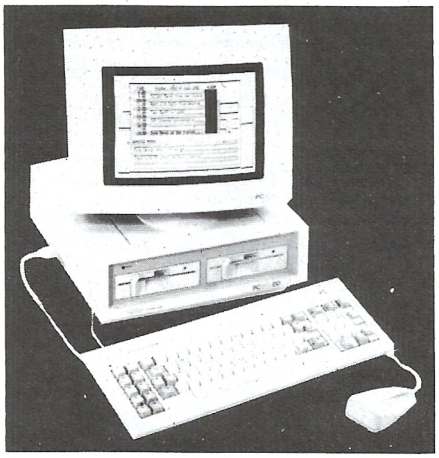
PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX 22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

13890FTTC

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

5325F TTC

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

6749F TTC

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

7640F TTC

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

8880F TTC

CADEAU ! Cours autoformation sur 2 disquettes à l'ordinateur Amstrad

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	5990F
PC 1512 SD couleur +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	7999F
PC 1512 SD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	8990F
PC 1512 SD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	10990F
PC 1512 DD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	10490F
PC 1512 DD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	12590F

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

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

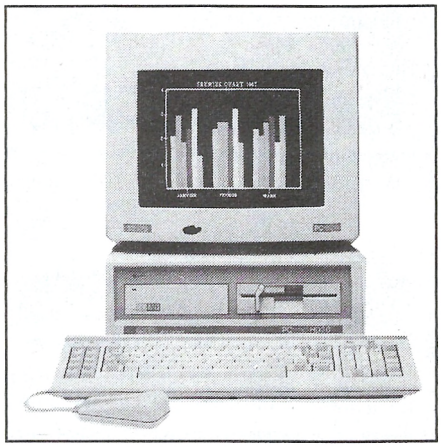
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

AUTOFORMATION (2 disques)
A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

LES LOGICIELS

Le PC 1640 ECD accepte les meilleurs logiciels IBM et autres programmes pour compatibles PC ; il les dynamise grâce à son processeur 8086.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
6865F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
10420F TTC

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
8290F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
11845F TTC

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)
11255F TTC

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)
14810F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs conneceturs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087.
Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

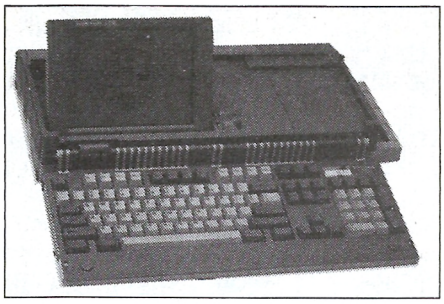
UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2.

L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ansi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



CADEAU : 1 LOGICIEL PROFESSIONNEL SUPERBASE

Les sorties sont de type Parallèle et Série, On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195F les 8 piles avec le chargeur).

UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accélérer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le monde de l'informatique, le PPC obtient 92 % au standard SVM, ce qui est exceptionnellement bon et ne nous étonne pas outre mesure, tant AMSTRAD nous a habitué à des produits performants. En conclusion, le PPC AMSTRAD représente à notre sens l'arme absolue en matière de portable destiné à être utilisé intensément.

PPC 512 S
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)
5680F TTC

PPC 512 D
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)
6865F TTC

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)
7100F TTC

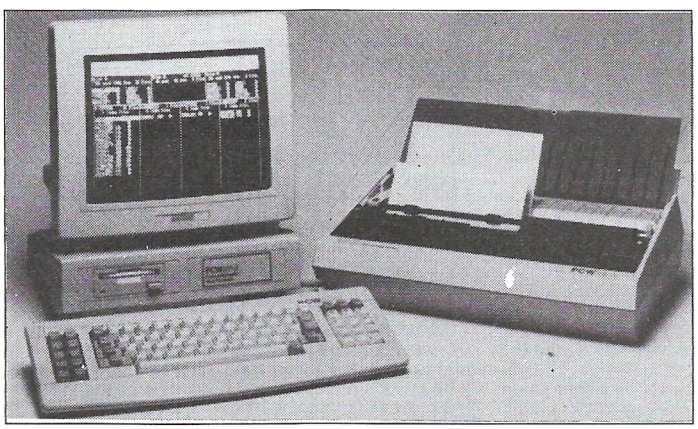
PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)
8290F TTC

Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons les commandes pour livraison avril

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréqu.horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim.: 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

AMSTRAD PCW 9512



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 pour la qualité de la frappe.

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

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



3990 F
paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (CETELEM)

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.

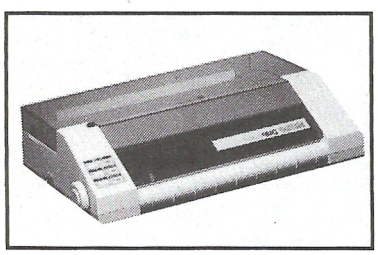
IMPRIMANTE OKIMATE 20



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

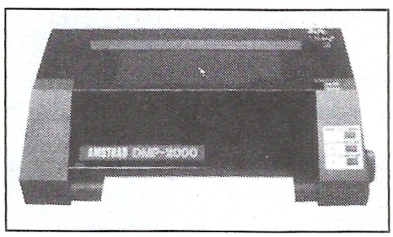
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

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



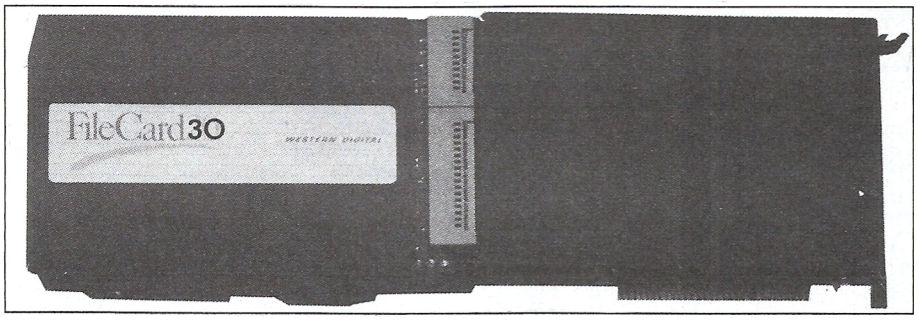
DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation 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

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

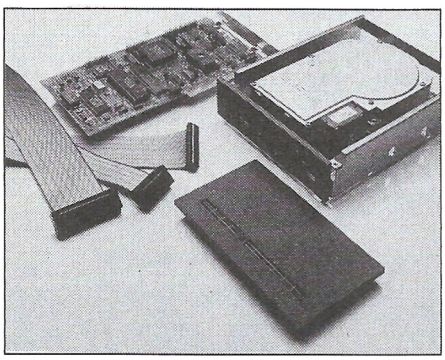
CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

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 gènent 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.

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 caractéristiques 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 **179 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 **545 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 nilsan. 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 **790 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 complétement 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 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
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

DPT LOGICIELS

NOUVEAUX LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC ET PCW

720°
Cass. 119 F Disq. 169 F

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disq. 195 F

ALBUM DIGITAL
Cass. 120 F Disq. 175 F

ALBUM EPYX
Cass. 119 F Disq. 199 F

APPRENDS A LIRE
Disq. 285 F

APPRENDS A ECRIRE
Disq. 225 F

AU NOM DE L'HERMINE
Disq. 220 F

BALADE PAYS ECRIT
Cass. 160 F Disq. 180 F

BANCAMSTRAD 6128
Disq. 250 F

BASIL DETECTIVE
Cass. 109 F Disq. 169 F

BIORYTHME Disq. 170 F

BIVOUAC
Cass. 135 F Disq. 195 F

BLUEBERRY Disq. 195 F

BOB MORANE
T1 : Chevalerie
T2 : Science fiction
T3 : Jungle
Cass. 255 F

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT
Cass. 120 F Disq. 180 F

BOURSE 2000 Disq. 450 F

BRIDGE INFOGRAMME
Cass. 195 F Disq. 245 F

CARRE D'AS Disq. 220 F

CLASSIC
Cass. 169 F Disq. 199 F

CHIFFRES ET LETTRES
Cass. 200 F Disq. 260 F

CLASH Disq. 195 F

COBRA (Loriciels)
Cass. 150 F Disq. 200 F

COMBAT SCHOOL
Cass. 110 F Disq. 169 F

CONFLIT
Cass. 130 F

CONJUGER Disq. 285 F

COURS DE BASIC
Disq. 260 F

CRAZY CAR
Cass. 135 F Disq. 175 F

DAME SCANNER
Cass. 149 F Disq. 189 F

DIEUX DE LA MER
Cass. 135 F Disq. 200 F

ECRIRE SANS FAUTE (4e/3e) Nathan
Disq. 210 F

ENIGME MUNICH
Disq. 225 F

ENIGME OXFORD
Cass. 195 F Disq. 295 F

ERE HITS
Cass. 180 F Disq. 260 F

F15 STRIKE EAGLES
Cass. 115 F Disq. 169 F

FRANÇAIS CM Disq. 235 F

FREDDY HARDEST
Cass. 109 F Disq. 160 F

GAME SET MATCH
Cass. 149 F Disq. 189 F

GAUNTLET II
Cass. 120 F Disq. 169 F

GRAMMAIRE NATHAN T1 (6e/5e)
GRAMMAIRE NATHAN T2 (4e/3e)
T1 ou T2 Disq. 235 F

GUADALCANAL
Cass. 105 F Disq. 159 F

GUERRE DES ETOILES
Cass. 115 F Disq. 175 F

HITS LORICIELS N° 4
Cass. 160 F Disq. 200 F

HITS LORICIELS N° 5
Cass. 160 F Disq. 200 F

HIT PACK N° 6
Cass. 120 F Disq. 160 F

IMAGINE ARCADE HITS
Cass. 115 F Disq. 175 F

INDIANA JONES
Cass. 115 F Disq. 169 F

IZNOGOUD
Cass. 200 F Disq. 255 F

MAITRES DES ANES
Disq. 195 F

MASK
Cass. 109 F Disq. 169 F

MASQUE +
Disq. 195 F

MATCH DAY
Cass. 119 F Disq. 169 F

MISSION RAFALE
Cass. 155 F

OBJECTIF MONDE
Disq. 195 F

OBJECTIF EUROPE
Disq. 190 F

OBJECTIF FRANCE
Disq. 195 F

ŒIL DE SET
Cass. 150 F Disq. 195 F

OXPHAN
Disq. 215 F

PACK UBI
Cass. 189 F Disq. 229 F

PEPE BEQUILLE
Disq. 199 F

PHARAON
Cass. 150 F Disq. 195 F

PLAYBACK
Disq. 290 F

QUAD
Cass. 150 F Disq. 195 F

QUESTION REPONSE
Disq. 240 F

RENEGADE
Cass. 109 F Disq. 169 F

RIPOUX
Cass. 145 F Disq. 195 F

ROAD RUNNER
Cass. 120 F Disq. 175 F

RYGAR
Cass. 119 F Disq. 169 F

SAC MATERNELLE
Cass. 280 F Disq. 280 F

SUPER HITS 2
Cass. 115 F Disq. 175 F

TURLOGH LE RODEUR
Cass. 255 F Disq. 255 F

VISA POUR HYDE PARK
Disq. 220 F

WONDERBOY
Cass. 99 F Disq. 145 F

PAPERBOY
Cass. 99 F Disq. 149 F

WORLD CLASS LEADERBOARD
Cass. 120 F Disq. 169 F

CLASSIC 2
Disq. 205 F

BASKET MASTER
Disq. 189 F

OUT RUN
Cass. 119 F Disq. 175 F

LA CHOSE DE GROTEMBURG
Disq. 195 F

TRESOR US GOLD
Cass. 129 F Disq. 180 F

MACH 3
Cass. 150 F Disq. 195 F

INTERNATIONAL KARATE +
Cass. 125 F Disq. 180 F

BILLY LA BANLIEUE 2
Cass. 150 F Disq. 195 F

LES MAITRES DE L'UNIVERS
Cass. 119 F

MAGIC SOUND
Cass. 350 F Disq. 395 F

MALETTE FIL N° 1
Disq. 195 F

MALETTE FIL N° 2
Disq. 245 F

TRIVIAL POURSUITE (600 questions)
Disq. 300 F

BIG 4 Vol. 2
Cass. 120 F Disq. 175 F

GRAPHO Disq. 329 F

TRIVIAL POURSUITE JUNIOR
Disq. 240 F

EXIT Disq. 195 F

BUGGY BOY
Cass. 109 F Disq. 169 F

CALIFORNIA GAMES
Cass. 119 F Disq. 169 F

SUPER SKI
Cass. 150 F Disq. 195 F

GRYSOR
Cass. 110 F Disq. 160 F

ELITE COLLECTION
Cass. 169 F Disq. 220 F

MASK 2
Cass. 119 F Disq. 169 F

L'ANNEAU DE ZENGARA
Disq. 195 F

FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disq. 195 F

VECTORICE 3D Disq. 410 F

MAGNIFICIENT Disq. 210 F

QIR Disq. 255 F

L'ANGE DE CRISTAL
Disq. 225 F

ASTERIX CHEZ RAHAZADE
Disq. 195 F

MASTERCALC 6128
Disq. 350 F

MASTER FILE 6128
Disq. 350 F

NOUVEAUTES POUR PCW

COURS BASIC Disq. 240 F

MATCH DAY 2 Disq. 189 F

NOUVEAUX LOGICIELS POUR PC ET COMPATIBLES

A LA DECOUVERTE DE LA VIE ..... 220 F
ALBUM EPYX ..... 270 F
BALADE OUTRE RHIN ..... 299 F
BILAN + ... 1650 F
BLUEBERRY ..... 255 F
BOB WINNER ..... 240 F
BOURSE 2000 ..... 1200 F
CRASH GARRET ..... 299 F
DIDACT ENGLISH ..... 280 F
DIDACT ENGLISH COMPLET ..... 400 F
DIMENSION 3D ..... 440 F
ENIGME MUNICH ..... 280 F
ENIGME OXFORD ..... 280 F
BALADE BIG BEN ..... 280 F
F15 STRIKE EAGLES ..... 249 F
HITS PC 1512 ..... 245 F
HORTENSE 4 ..... 390 F
MASK ..... 260 F
MASQUE + ... 270 F
MIROIR ASTRAL ..... 390 F
MISSION RAFALE ..... 279 F
OBJECTIF MONDE ..... 220 F
OBJECTIF EUROPE ..... 220 F
OBJECTIF FRANCE ..... 220 F
PHALSBERG ..... 299 F
PORTAL ..... 250 F
PROHIBITION ..... 290 F
VISA POUR HYDE PARK ... 250 F
MACH 3 ..... 290 F
PRINT MASTER + ... 450 F
MALETTE FIL ..... 295 F
TEST DRIVE ..... 299 F
AUTO SKETCH ..... 890 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE ..... 255 F

NOUVEAUTES LIBRAIRIE INFORMATIQUE

PSI

ECRIRE EN D BASE ..... 185 F
LES SECRETS DE MULTIPLAN ..... 225 F
GUIDE PRATIQUE DE MULTIPLAN ..... 210 F
LE LIVRE DE WORD 3 SUR PC ET COMPATIBLES ..... 165 F
PROGRAMMATION SYSTEME ET BIOS DE L'AMSTRAD PC ..... 249 F
GUIDE DU PROGRAMMEUR DOS PLUS .. 185 F
CLEFS POUR FRAMEWORK II ET PREMIER ..... 210 F
LE LIVRE DE FRAMEWORK 2 ..... 180 F
CLEFS POUR BASIC 2 SUR AMSTRAD PC ..... 175 F
CLEFS POUR AMSTRAD PC ..... 185 F
CLEFS POUR MULTIPLAN 3 ..... 210 F
LE LIVRE DU TURBO C SUR PC ET COMPATIBLES ..... 145 F
TURBO C PAS A PAS ..... 135 F
TURBO PAS CAL SUR PC ET COMP. ..... 145 F
PROGRAMMER EN PASCAL ..... 145 F
CLEFS POUR TURBO PASCAL SUR PC ET COMPATIBLES ..... 145 F

SYBEX

NOUVEAU DICTIONNAIRE AMSTRAD PC 1512 ..... 198 F
INTRODUCTION A TURBO C ..... 248 F
INTRODUCTION A PASCAL AVEC TURBO PASCAL ..... 248 F
GUIDE DU PROGRAMMEUR BASIC SOUS MS DOS ..... 248 F
WORD 3 PAR LA PRATIQUE ..... 298 F
LOTUS 1.2.3. PAR LA PRATIQUE ..... 298 F
FRAMEWORK II PAR LA PRATIQUE ..... 328 F
MULTIPLAN III, 95 APPLICATIONS ..... 328 F
INTRODUCTION A WORDSTAR ..... 178 F
WORDSTAR APPLICATIONS ..... 178 F
LE DISQUE DUR DES PC ET COMPATIBLES ..... 278 F
TURBO PASCAL APPLICATIONS ..... 248 F
AMSTRAD PC 1512 GUIDE DU GRAPHISME ..... 148 F
AMSTRAD PC 1512 / DOS PLUS ..... 128 F
INITIATION MS DOS ..... 168 F

MICRO APPLICATION

LA BIBLE DU TURBO PASCAL ..... 249 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C ..... 349 F
LE GRAND LIVRE DU MS DOS ..... 149 F
DISQUETTES ET DISQUES DURS ..... 269 F
TRUCS ET ASTUCES EN GFA BASIC (ST) 269 F
LE LIVRE DE L'I.A. (ST) ..... 179 F
GRAPHISME EN GFA (ST) ..... 249 F
LE LIVRE DU LOGO ..... 149 F

GUIDES SOS (M.A.)

TURBO PASCAL ..... 99 F
PROGRAMMATION AMSTRAD PC ..... 149 F
WORD 3.0, 2.0 et JUNIOR ..... 99 F
GW / PC BASIC ..... 99 F
TURBO C ..... 129 F
1ST WORD ET 1ST WORD + ... 129 F
GFA BASIC ..... 149 F

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 cartés, 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 pasionnant 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 Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 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 Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 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 Nº 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 diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéresant 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. 1e) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2e) 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. 8060 **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 **295 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 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 **295 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 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 **295 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 **295 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 **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 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 **295 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 **295 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 **295 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 **295 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par moroeaux, 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 **295 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.

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 artificelle	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 maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées 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

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 80 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

AMM 05/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
			TOTAL COMMANDE	
			+ FORFAIT DE PORT	
			TOTAL A REGLER	

★ **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

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' ity - 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 - Journal 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 Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - 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.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds. CPC 464 complet, avec moniteur couleur CTM 644, 1 D7 lecteur, 1 manette de jeux, 10 disquettes, le tout neuf, seulement sorti de l'emballage, 3 500 F. Tél. : 60.16.00.25.

Vds. CPC 464 mono + synthé SSA1 + joystick à double prise + env. 190 jeux (échanges possibles par la suite) pour 1 700 F. Tél. : 37.42.56.69.

A vendre, PCW 8256, complet (écran + imp + doc + disquettes + logiciels...). Prix : 3 000 F. Tél. : 34.60.29.54.

Vends CPC 464 mono + 2 joyst. + nbx jeux, le tout : 1 800 F. Tél. : 83.64.46.93, demander Gilles ou Stéphane. 54119 Domgermain (Toul).

Vds. PC 1512 coul DD + DMP 3000 + nbx access et prg, état neuf. Vendu : 10 000 F. Sharp 1350 + K7 : 1 200 F. Tél. : 43.08.22.23.

+ livre ECT 500 F le lot, scandart 500 F, souris 400 F, RS 232 C : 350 F, serveur kentel : 150 F. Lelièvre J.E, 80430 Beaucamps. Tél. : 22.90.50.58, W- End.

Pour PCW Vds orig : DTT PAO, trivial/Pursvit, Rotate, Orphee, Damocles, Alienor pocket base + Wordstar DR Draw + Graph, Datamat, PCW Graph, Tassign, Tasword 8000, Starglider. Tél. : 90.79.24.05.

Vends PCW 8512, parfait état, année d'achat : 1986, 5 500 F. Se renseigner au 48.25.41.79, tous les jours sauf sam, dim, après 20 h.

Vends CPC 6128 couleur, très bon état, 2 700 F. Tél. : 48.22.22.74, à partir de 19 heures.

Vds. disquettes 3 pouces, pleines de jeux, au choix, 50 F pièces, pour CPC 6128, cause 5 pouces 1/4. Tél. : 66.47.37.84.

Cause non utilisation, vds. intégrale PC pour PC 1512, valeur 3 000 F + 4 jeux tennis, golf, arkanoid, j-o, le tout cédé 1 700 F. Tél. : 85.56.21.41.

Urgent, vds. logiciels de jeu pour 6128, ex : w. games, orphée, barbarian, zombi... Valeur env. 20 000 F, cédé à 1 440 F. App Dimitri, au 47.70.46.59, après 17 h 30.

Vds. cassettes pour CPC 464-6128, originales avec documentation de 10 F à 50 F. Demander liste. Tél. : 66.47.37.84.

Am, arcanoïd, etc., pour CPC 6128, prix 500 F. Tél. : 33.59.12.04, le week-end (soir).

Vends NBX, jeux sur 6128 et, liquide cassettes pour 464 (compils:..). Lebreton James, 10, rue du Serre Bois, 44700 Orvault.

Vends 6128 coul + DMP 2000 + joy + 120 jeux, dbase, turbo pascal, tasword, multiplan, artstudio, etc. 20 kg livres et revues, 40 disc, 4 500 F. Tél. : (1) 69.24.79.14.

Vends CPC 464 couleur + lecteur DD1 + souris AMX + joystick + 145 jeux + livres + revues, le tout état neuf. Prix : 4 000 F. Tél. : 42.55.79.30.

Vds. CPC 6128 coul, 01.87, révisé + 10 disk (discology-echosoft), 3 000 F. Vds. kentel 2 pour CPC jamais servi, 300 F. Tél. : 60.80.04.76, vers 10 h.

Vends 6128 couleur, 1987, TB état, avec housse, joystick, nbr jeux utilitaires, de plomb, trait text, tableur, etc., 3 000 F. Tél. : Gérard, 42.43.28.96.

Vends Amstrad CPC 6128 + joystick + jeux et utilitaires + revues, le tout : 3 500 F. Tél. : 42.00.72.70.

Vosges : vends PCW 8256 + 2 interfaces + de nombreux logiciels, le tout d'une valeur de 13 000 F, vendu 7 500 F. S'adresser à M. Cousot Frédéric, au 29.94.54.61, le week-end.

Stop ! Vends 464 coul + DD1 + 200 supers jeux + joy pro 500 + revues, le tout pour 3 000 F. Tél. 41.88.92.39, après 18 h.

Vds 464 mono + DD1 + multiface II + 150 jeux & utilitaires, 3 000 F. Fournir les disquettes jeux sur 5 1/4. Tél. : 75.45.61.63, dem. Frédéric.

Cause passage en 5'' un quart, je vends nombreuses disquettes 3'' pleines, de 30 à 50 F. Tél. : 87.09.09.39, ap 18 h, pour liste ou rens.

Vds originaux (mach 3, etc.). Cherche contacts sur Rueil. Cherche imprimante, 1 000 F maxi. Vds. disk 3'', cause achat lecteur 5'' 1/4. Tél. : 39.52.33.11.

Vds CPC 6128 + mon. coul + joystick Quitchootz, le tout : 2 990 F. Tuner TV pour CPC 464, 664, 6128, 1 000 F + nbrx logiciels. Tél. : 63.39.50.11.

Vds Amstrad CPC 464 couleur (cause ST) + DD1 + 18 disq + 150 jeux K7 + 2 joysticks + manuels + revues. Prix : 3 600 F. Tél. : 39.71.96.77.

Vds interface minitel Amstel 2, 400 F. Revues : CPC du 2 au 25, 200 F. Amstar 2, 3, 6 au 18, 100 F. Amstrad MAG 1 A 32, 250 F. Tél. : 30.53.37.62.

Vds. Kentel serveur télématique et arsene, boitier 5,25 Toschiba, disquettes 5,25 720 KDFDD SF, périphériques, etc. Tél. : pour rens, 51.67.08.92.

Urgent, vds., TBE, CPC 464 mono + lect disq DD1 + imp DMP 2000 sous gar + synth vocal + cray optique + 2 joys + adapt TV + housses + MBX jeux util. revues, à saisir, 3 500 F. Tél. : 43.22.09.80.

Vds. CPC 6128 couleur SS, garantie + joystick + 50 disks (nbreux jeux et qqes util.) + revues et livres, le tout : 4 000 F. Tél. : 39.47.08.66.

Vds PCI 5125 SD, monit couleur + livres + logiciels orig mult Gemwrite, etc. Prix : 6 000 F. Vds CPC 464, unité ctrale seule. Prix : 650 F. Tél. : 30.32.46.01 (soir).

Vds lecteur Vortex 1 méga 3 1/2, peu servi. Prix : 1 800 F. Tél. : 34.69.83.77 - 34.73.96.34, dpt. 95.

Vds CPC 464 couleur, avec de nombreux logiciels, le tout pour 2 000 F (à débattre). Tél. : 30.93.12.30, après 18 h.

Vends adaptateur péritel MP2 Amstr CPC 464, 664, 6128, 200 F + disk vierge 3', 15 F pièce + jeux originaux, disq 60 F pièce. Tél. : 48.85.39.64.

Vends CPC 6128 couleur (02/88) + DMP 2000 + multiplan + wordstar + jeux, 4 900 F. Tuner TV Amstrad, 900 F. Tél. : 48.53.20.21.

Vds. CPC 464 coul. + joystick + nbx logiciels + rallonge + 2 livres, 2 000 F. Marina Pérez, 45, rue Jaclard, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.33.73.

Vds extension mémoire Vortex 256 K, pour CPC 464, très bon état (acheté le 26.3.1988). Prix : 900 F. Tél. : 48.04.03.13, demandez Christian.

Vds disks 3'' avec jeux dessus, 26 F pièces. Vds originaux side arms + bubble bobble, les deux 160 F. Tél. : 61.41.05.27, après 18 h.

Vds CPC 464 mono + DD1 + joys + boîte de rangem-disc + DMP 2000 + jeux + housses, clav. et imprim. Prix : 4 500 F. Tél. : 40.94.34.69 (après 18 h).

Vends Amstrad 6128 couleur + housses, écran + clavier + joystick + cordon magnéto + nbr jeux + logiciels 200, le tout pour 3 000 F. Tél. : 69.24.97.14.

Vds 6128 coul, sous garantie, env 130 JX + lect. cass + boîtier DK + DK Xierges + nbrx magazines + news (tran, artstudio, gryz). Tél. : 47.31.40.61, apr 18 h.

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2160 (avec papier) + 12 disquettes (jeux, graphisme et musique) + joystick + revues, le tout : 4 500 F. Tél. : 42.06.52.02.

A vendre, originaux DR graph (250 F), sémastati (150 F), expertis (150 F), super paint (100 F). Tél. : 30.51.10.75, après 19 H.

Vends Amstrad CPC 6128 mono + 21 disk pleins + 1 disk vierge + joystick + livres + revues, le tout : 3 500 F. Tél. : 64.00.50.95 (77).

Vends collection revue CPC 1 A 31 (sauf n° 2) + reliure + 6 n° HS, valeur 715 F, vendu 400 F. Philippe. Tél. : 47.91.29.11.

Vds 6128 couleur + joystick + 20 disc + lecteur K7 + housses + 35 jeux, le tout : 4 000 F à débattre. Tél. : 39.52.35.51, tous les jours après 17 h.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, état neuf, 2 490 F. Contacter Christophe Pierdet au 39.76.46.37, le soir. Merci d'avance. Urgent !!!

Vends CPC 6128 couleur + 60 disquettes de jeux originaux + 1 lecteur de cassette + 2 joystiks, le tout pour 5 000 F. Tél. : 43.94.01.85.

Vds PCW 8256, complet + doc, TBE + multiplan + D-base 2 neufs + 10 disk neufs. Prix : 3 600 F, port compris. Tél. : 56.57.08.15.

Vends nbreux jeux sur disk, 70 F le logiciel. Pour liste, à Sébastien Dupont, 7, rue du Bois, 92140 Clamart.

Vds 464 couleur, neuf + 3 jeux + 2 joysticks + 3 manuels Amstrad, garantie 1 an. Prix : 2 000 F. Tél. : 64.03.46.27.

Vends CPC 6128 monoch, avec plusieurs logiciels utilitaires, cause achat PC 1512. Prix : 3 000 F. Tél. : 44.50.24.87, après 19 h30.

Vds CPC 464 mono + péritel + K7 + livres, 1 300 F. HP 41 CV + lect. magn + 40 cartes + jeux + magasines, 1 950 F. Traites av. soin. Tél. : Philippe, 48.41.43.59.

Vds CPC 664 mono + adapt. périt + joystick + magnéto + racc + 45 DISQ (200 JX + util) + 6 JX ORIG + liv. ass, val. 6 600 F, vendu 4 000 F. Philippe. Tél. : 47.91.29.11.

Vds coll Amstrad MAG 1 A 25 + cah. Amstr 1 A 7 + 2 NO HS + Amstrad hebdo 8 NO, valeur 700 F, vendu 450 F. Philippe. Tél. : 47.91.29.11.

Vends CPC 464 mono, acheté mai 1987 + autoformation à l'assembleur + livres sur l'assemb + 3 jeux. Prix : 1 000 F. Paris. Tél. : 48.33.13.86.

Vends CPC 464 couleur, sous garantie + graphiscop 2 + housses protection + 70 jeux + manuel, le tout : 4 000 F. Demander David au 64.39.36.92, après 17 h.

Vds platoon, trantor, crafton..., game over, space harrier, orig 3'', 90 F. Jeux, dams, advan ocp art stud, 100 F, logiciel. Tél. : 80.46.40.41, ap 19 h.

Vds PCW 8512, 2 lect, TB état, avec housses + D base 2 + multiplan, 4 700 . Tél. : 45.90.01.50, après 20 h et week end.

Vds pour T 08-9-9 + coffret cadeaux fil + avenger + opération némo, 600 F, ou contre C 64 + 1541. Canclaud Henry, 1, rue de la Benauge 33100 Bordeaux.

Vends CPC 6128 couleur (sous garantie 6 mois) + boîte de rangement 3 pouces + 20 D7 + les collections complètes d'Amstrad magasine et de sciences et vie micro + livres de programmation, le tout pour 3 500 F. Vends aussi tuner TV + simple antenne + cordon qui permet d'une simple pression, le choix ordinateur ou tel, pour 1 100 F (sous garantie pour 4 mois. Souris AMX mouse, vendu pour 500 F et multiface 2 + bus nouvelle prise, pour 450 F. Tél. : 48.56.16.64 (Paris).

Vds drive, 1 200 F ; Interface, 500 F, ou le tout, 1 500 F. Moniteur GT 65, 500 F. CPC 464 couleur, 1 600 F. Tél. : Raphaël (1) 43.72.64.64 (répondeur).

Vds sous garantie, digitaliseur ARA, 600 F. Scanner dart, 500 F. Impr DMP-2000, 1 000 F. Drive 5' 1/4, 900 F. Ming. Tél. : 42.41.24.71, ap 19 h.

Vds C D emploi lecteur Vortex FX 1 5 P 1/4, état neuf + logiciels, 2 500 F à débattre. Tél. : 74.94.55.18, entre 18 h 15 et 20 00. Lyon.

Vds imprimante Amstrad DMP 2000, un ruban neuf, 1 000 F. Logiciel AMX Pagemaker, 350 F. Tél. : 39.91.00.66, après 19 00.

Vends logiciel de gestion, de fichier, tennis (joueurs, tournois), type mac (menus déroulants), Basic + LM. Demander Pierre au 43.64.28.88.

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur mono + cordon cassette + doc. + logiciel + revues, très bon état. Prix : 1 800 F. Tél. : 39.56.65.00.

Vd 664 coul, 2 400 F + DMP 2000, 1 300 F + Syntvoc FR, 300 F + logiciels (tasword) D graphx + util + livres + revues, 1 000 F, le tout : 4 500 F. Branko. Tél. : 40.34.87.71, le soir.

Vds CPC 664, 2 000 F + graphiscop 2 700 F + disk, 25 F. Tél. : 64.52.16.94. Lou I Long, 27, rue Général de Gaulle, 77000 Melun.

Vends grapho'super utilitaire d'animation graphique, avec notice de 40 p., sur disc, pour 140 F. Téléphoner au 90.75.83.34, demander Cyril.

Vds méthode simple pour réparer livre relier photocopie ou autre, contre 50 F + env. timbrée à M. Lies Gilbert, AM, 59, R de Toul, 54200 Toul.

Vds, TBE, lect FD1, 850 F. Logiciel série 2 + R S232, 750 F. Ecran mono GT 65, 400 F. Nbs livres moit. prix. Tél. : 89.23.80.02, HR.

Amstrad CPW 8512 (mai 1987), complet, sous garantie + multiplan + datamat + disquettes, 6 000 F à débattre (val. 7 500 F). Tél. : 72.24.39.14, ap 20 h.

Vds Tandy 1000 EX, comp. IBM + p. péritel + 7 disk. vierges (5'' 1/4) + MSdos + deskhate 2 + 3 jeux (saboteurs...). Prix : 3.900 F (état = 1 semaine). Tél. : 83.22.77.55 (Christophe).

Vends CPC 6128 couleur, garantie 6 mois encore + 110 jeux + discology + turbo 416 + revue, 3 400 F ou 3 500 F, avec joystick. Tél. : 48.99.56.16, à 19 h.

Vends ou échange 50 K7 originaux GP 500, GP 3 D, dash, etc., 1 000 F. 23 disk superprint, out run, échosoft, MGT, billy, 1 100 F. Tél. : 33.56.14.91.

Vds 6128 couleur, 105 jeux + utilitaires + lecteur K7, possède AM-MAG 17-32, 4 000 F, cause achète Amiga 92000. Nanterre. Tél. : 47.73.82.00, après 18 h 30.

A vendre Amstrad CPC 6128, couleur + imprimante Smith-Corona, fastext 80, 2 500 F. Tél. : 56.08.12.03.

Vends Amstrad 6128, TBE, sous garantie + 50 discs dont originaux + 100 jeux, 3 700 F. Tél. : 42.01.24.07, demander Mumus. En plus, 1 joystick.

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux + 4 manuels + revues Amstrad + housse clavier. Prix : 2 000 F. Tél. : 48.41.24.19. Seine St Denis.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome, complet, avec très nombreux logiciels. M. Landry, 7, place Gustave Rivet, 38000 Grenoble.

PETITES ANNONCES

Vd intégrale PC original, jamais servi, cse dble emploi, 1 500 F (valeur 3 000 F). Ech logic PC. R. Paschini, 32B, rue du 8 Mai, 76300 Sotteville.

Vds Amstrad PC 1512, HD 20, couleur, 640 K + imp Epson LX 800 + carte Kortex kxtel 300 + logiciels. Achat, Juin 1987, le tout : 13 000 F. Tél. : 43.05.50.47.

Vds 6128 coul + jasmin 5,25 + imprim. + papier + lect., cas. + 2 joy. + 800 log. + boite + revues + doc. etc., 6 500 F. Tél. : 55.31.14.01.

Cause changement vds mes disks 3P pleins, 50 F. l'un ainsi qu'originaux. Liste c., envoyez timbre. Chanal, 32 rue Rilly, La Montagne 51100 Reims.

6128 vds originaux AMX Pagemarker, Tassigm, Tasprint, Tasword, Mastercalc graphic city, éducatifs, jeux, livres, souris. Tél. : 90.79.24.05.

Vds PC 1512 SD monochrome + doc. + 30 disks (jeux et utilitaires), très bon état, début 87. Prix : 4 000 F. Tél. : 48.50.42.76. à partir de 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 100 logiciels (util. + jeux). Prix : 2 700 F. M. Henry D., 1 rue des Rossignols, 59710 Attiches. Tél. : 20.32.04.20.

Vds CPC 464 coul. + DPI-1 + 50 originaux + 30 disks 3 + crayon optique + cadeau, 5 000 F. demandez Bertrand (après 17 h) au 42.87.05.84.

Vds imprimante HP Think Jet compatible Amstrad avec câble à Jet d'encre. Région parisienne, après 19 h. Prix : 4 000 F. Tél. : 39.93.32.86.

Vds console Séga + 5 cartouches (Out, Runispace, Harrier etc.) + 3 joysticks + pistolet (Licht Phaser) : 2 000 F. (valeur 2 500 F.) Tél. : 48.73.50.96. (5 h).

Vds CPC 6128 couleur (Azerty) + 10 disquettes de jeux (Barbariam, Gauntlet, Macadam, Tomahaw) + Speed King + livres, état neuf : 3 500 F. Tél. : 47.41.48.81. Geoffroy après 18 h.

Vds CPC 464 monochrome + jeux (100) (Gauntlet II, Warriors...) + manette de jeux. Prix : 1 800 F. Tél. : 29.80.92.44. (week-end aux heures de repas).

Vds Amstrad PCW 8256 + souris + nombreux logiciels Dbase II, DTP, multiplan + jeux + manuels + mise en route, 4 500 F. Tél. : 45.55.24.67. (matin).

Vds lecteur 5 1/4 Vortex F1X sous garantie + disquettes de jeux pour Amstrad 6128. Tél. : 60.14.50.51.

Incroyable : Vds bidouillage, mode d'emploi. Des fixs, solutions, progs, pour Amstrad, C 64, Apple 2, 12 F. Sogimi, BP 201, 67022 Strasbourg Cédex.

Vds PC1 512 DD 640 KO monit. couleur, imprimante Citizen, logiciels intégrale PC, état neuf, garantie, 7 500 F. Tél. : 43.41.97.88. après 20 h.

Vds CPC 464, mono + DDI + DMP 2000 + MP2 + div. logiciels k7,disk. Matériel sous garantie. Valeur : 7 500 F, vendu 6 000 F. Tél. : 42.25.70.62., après 19 h.

Vds original « La solution » pour 6128, 420 F., Fco album « Ubi » 100 F., Fco la bible du CPC, 100 F., Fco « idées pour CPC 50 F. Tél. 40.58.28.12.

Vds CPC 464 BE + 80 jeux + revues + joy. + cass. vierges, le tout : 1 700 F. (port payé). Charles Beuvin, 35 bd de la République 77420 Champs/Marne. Urgent.

Vds PC 1512 DD, mono, souris, Gem. complet + trait. texte, Gem Write + imprimante Citizen 120D + 2 jeux + table micro, état neuf, docu. complète garantie, sept. 89, 8 500 F. Tél. : (1) 43.48.74.06.

Vds CPC 6128 couleur + joystick Microswitches + 40 disks bourrés de jeux et d'utilitaires + 50 revues. Le tout 3 500 F. Hervé au 45.39.57.52.

Vds jeux sur disk Océans all star, hits N° 2 + Out run ,(urgent). Tél. : 96.28.07.90., après 20 h.

Vds originaux pour 464 dont Ikari xevious, Green béret, 16 au total + 6 vierges, 500 F. Écrire à Roy Philippe chez Dugrand HR 07120 Ruoms.

Vds PC 1640 HD 20 MO couleur avec Citizen 12 0D, le tout sous emballage. Prix de l'ensemble (12 490 F. HT, 14 813 F TTC). Tél. : 43.45.64.00.

Vds originaux Barbarian, Druid, Flash, Zombi, Renegade, Livingstone, Saboteur, 2 discology et autres prix entre 50 et 80 F. Iznogood, les Ripoux, Gryzor, Bubble Bobble, 450 F. les quatre ou 120 F. un. Tél. : 63.57.36.95.

Vds Amstrad 6128 et DMP 2000 + tastword, écran monochrome peu utilisé 3 000 F. Kolly Claude, en Rentoz, 1631 Echarlens (CH) 029/510.80.

Vds disks oxphar, Qin, Playbal, Ferflamme, Passager, Vent et temps, 150 pour 1 Billy 2, Capamerica, Crazicar, Rampart, Side arm, Bravestar, Zombi, Masque, 100 F pour 1 jeu. (Julien), Tél. : 39.62.70.13.

Vds hebdogiciel n° 100 à 168 Amstrad Bdo n° 1 à 12 + microstrad + CPC, 950 F., port compris. Tél. : 76.98.07.65. après 20 h. Merci.

Vds AM-MAG 9 à 30 + CPC 8 à 29 : 57 n°, au total 400 F. + port, modem, olitec, rep. automatique 16 modes, 1 000 F., 15 discs, 3P dont Arkanoid, autoform. assembl.

Vds CPC 464 mono + jostick + doc. + guide LM + nbx logs, très bon état. Prix : 1 500 F Tél. : après 19 h. au 48.89.51.26. (Manuel).

Vds 6128 mono + joystick + 30 disks (80 jeux) + 30 originaux (Multiplan, Colossus, Chess 4, Meutres sur l'atlantique) + 20 revues et livres. Le tout 2 600 F. Tél. : 31.65.22.16., (après 18 h).

Vds CPC 6128 + environ 100 logils + 2 joystiscks + magazines, 3 490 F. (très bon état). Tél. : 48.93.57.75., (après 18 h.), Jérôme.

Vds Apple II 64 K, moniteur, mono, 1 lecteur de disquette 360 K, carte pilote 2 drives, nombreux logiciels, Pascal, Mumath, Lisp, Dos, etc. 1 700 F. Tél. : 48.67.08.26. après 19 h.

Vds jeux org. K7 et disk Freddyhardest 40 F, Asphal, 80 F, Crazy cars, Army. Movesof J.Philippe au 46.30.60.57. l'après-midi e le soir. Urgent !

Vds CPC 6128 couleur + tuner TV + DMP 2000 + okimate 20 + scanner DART + accessoires. Prix à débattre. Laurent : 91.62.65.29. (Marseille).

Vds 464 CPC couleur + 100 jeux + manuel + 1 livre d'informatique + 1 joystick état neuf, vendu 2 800 F. A débattre au 42.04.60.36., tous les soirs après 18 h. sauf le lundi.

Vds PC 1512 SD couleur, état neuf + nombreux logiciels garantie 8 mois. Le tout 6 000 F., cause achat 1640. Christophe Chatton, Tél. : 86.63.62.40.

Vds Amstrad 6128 monochrome + péritel + magnéto K7 + cable K7 + 2 joyst. + nbx jeux. Valeur 5 800 F., prix 3 800 F. Tél. : 60.11.21.62., après 18 h. Christophe.

Vds jeux sur Amstrad, Commando, Bomb jack, Super copter, Boxing, Sapiens, 500 cc, Grand prix, Conquest, Storm, Fomula 1 + programmes pour Amstrad. Le tout 500 F. Tél. : (20) 59.23.70.

Vds jeux sur disq. 3 pouces, cause passage 5 pouces 1/4. Prix très intéressant, réponse assurée. Vallet Christophe, St Alban du Rhône, 38370, St Clair du Rhône. Tél. : 74.87.00.51.

Vds imprimante Centronic avec cordon pour Amstrad CPC 464 ou 6128, 900 F. Appelez au 43.44.78.80. après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 100 logiciels (jeux + util.). M. Henry Didier,Tél. : 20.32.04.20., Attiches 59710. Prix : 2 700 F.

Vds CPC 464 CLR + DD1 + 20 logiciels + livres. Prix : 7 000 F., vendu 5 000 F. Tél. : 47.74.74.29., après 18 h. SVP.

Vds 464 coul. + rom, 6128 + drive 3 + 5 1/4 + imp., DMP1 + SSA1 + LP1 + 400 logs + 15 livres + 80 revues + joystick + doubleur + housses. Tél. : 78.35.79.97., le soir.

Vds interface mercitel CPC1 pour CPC 6128, cable de liaison minitel, CPC + RS 232 + alimentation. Prix : 900 F. Tél. : 90.26.48.94.

Vds Amstrad mono 464 + synthé vocal + bible + lecteur de disquette DDI + 5 disquettes, 3 600 F. Tél. : 48.61.30.52.

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + nbx logiciels + joy. + livres + revues + listing. Le tout très bon état. Prix : 5 000 F. Tél. : 30.66.06.31. (78).

Vds 10 disq. 3 remplies de jeux et utilitaires (nouveautés), cause passe sur 5 1/4. 250 F. Tél. : 63.65.45.31.

A vendre logiciel Datamat pour PCW Amstrad « gestion de fichier », original avec notice complète. Prix : 400 F. Tél. : 16.44.78.34.82.

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + Joy. « Super pro » + jeux + revues 4 200 F. Demandez Laurent au 46.06.74.82. (à partir de 18 h).

Vds PC1512 DD 7 000 F., état neuf, 87 + contrat d'assistance,1 an. Nbx disq. jeux, Saaci, Compta, Multiplan. Tél. : 23.74.25.84., après 18 h.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur, sous garantie + DMP 2000 + 15 disks + 50 logiciels + housses + joystick (wordstar...). Tél. : 40.54.85.72.

Vds Amstrad PCW 8256, garantie + logiciels + disquettes. Prix à débattre. Tél. : 70.28.39.51., le soir.

Vds Amstrad 464 couleur + lecteur de disquette DD11 + nbx jeux + revues + manuel + joystick. Prix : 3 700 F. Tél. : 45.85.37.21., après 20 h.

Vds 6128 mon Azert 1 500 F. + lect. DD1, 1 000 F. + orig. Datamat, 200 F., Tasword, 150 F., Hercule 100 F., Masterf,100 F., jeux + joystick donnés au 64.80.96.78. (le soir).

Stop affaire 6128 mono Azerty + 5125 jasmin + RS232 + kentel + imp., Oki 82 A + 120 discs + Amstrad Mag 1 à 33 + 10 livres + joystick, etc. 5 500 F., état neuf. Tél. : 91.47.38.00.

Vds logiciel de « Dao » DR Draw pour PCW Amstrad avec notice et emballage d'origine. Prix : 500 F. tél. : 16.44.78.34.82.

Vds 464 coul. avec joysticks et nombreux jeux, dont beaucoup d'originaux : tour de France, Gryzor, etc. Vendu 1 990 F. Demandez Sylvain. Tél. : 43.36.12.59.

Vds CPC 464 mono + per. + K7 + livres, 13 00 F., HP 41 CV + lect. Mag + 40 cartes + PGS + accus. + chargeur, 2 200 F., mat. traités avec soin. Tél. : 48.41.43.59., Philippe.

Vds ordinateur MSX 1 HB-75F Sony avec son lecteur de disquettes HBD-50, plus une centaine de jeux pour la modique somme de 1 500 F. Le tout est en parfait état (avec manuel) dans son emballage d'origine. Contactez Jean-Claude Paulin dans la journée au 43.98.22.22. poste 56, ou bien le soir à partir de 19 h au 45.58.39.78.

Vds CPC 6128 coul. + 40 disks avec + de 120 logiciels + joystick et son doubleur + 25 revues. Le tout 4 000 F. Tél. : 34.69.09.81. (après 17 h), demandez Olivier.

Vds clavier CPC 464 + adaptateur péritel + crayon optique + synthétiseur vocal + nombreux jeux + revues + joystisks, 2 200 F. Denis au 48.68.49.79.

Vds CPC 6128 mono + jeux + utilitaires, (multiplan, échecs...), joysticks. Le tout 2 900 F., à débattre. Tél. : 42.00.73.26.

Vds CPC 6128 + DMP 2000 + adap. péritel + jeux + disks + livres basic + magnéto + cables + joystick, excellent état. Prix : 4 000 F. Tél. : (1)40.92.15.47.

Vds CPC 664 + logiciels de base + manuels d'utilisation, lecteur de disquettes intégré. Le tout, 2 500 F. Tél. : 43.74.24.95.

Vds 6128 couleur + imprimante Sheikosha + 60 disks pleins (200 jeux, bcPs news & utilitaires) + joyst. + bcps docs et revues. 5 500 F., à débattre. Tél. : (1) 64.80.55.19.

Vds CPC 6128 coul + discology + hercule + joystick et + de 30 jeux (Barbarian, F 16, STRIKE EAGLE, silent service, les passagers du vent...). Tél. : 48.22.60.28 de 14 à 19 h 30. Demandez Bernard.

ECHANGES

PC 1512 cherche contacts pour échange de logiciels. Ecrire à Olivier Galerneau, 21 rue de Chenonceaux, 72200 La Flèche.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges jeux et utilitaires. Réponse assurée. Envoyez liste, Amiot ch. 29 rue de la Bénardière, 61100 Flers.

CPC 6128 cherche corresp. pour échanger nbx jeux. Envoyez liste à Haismann Fabrice, 52 le Loriot, St Maurice de Beynost, 01700 Miribel.

Echan. jeux, vds synthé + reset et crayon optique, 500 F. ou contre extension. Vds disquettes 3P pleines, 300 F. Tél. : 74.67.13.40.00 ou 74.60.24.48.

Échange contre clavier 6128 tbe clavier 464 + DDI + ext.men. 64 K Dktronic tbe. Demandez Bernard après 19 h au 16.1.48.32.89.62.

Éch. prog. de jeux et utilitaires sur 6128. Écrire à Beufkens Bernard, 121 Chaussée de Frasnes, 7504 Rumilliès-Tournai, Belgique.

Ech. jeux sur 6128, possède Renegade, Gryzor, etc. Cherche Rastan. Vincent, Leloup, 36 av. Parmentier, 93600, Aulnay S/Bois. Tél. : (1) 48.66.56.25. (le week-end).

Cherche contacts sur CPC 664/6128 pour échanger programmes, idées, région Forbach. Tél. : 87.88.58.21. , demandez Raphaël.

CPC 6128 + jeux, nbx logiciels, recherche pour échange jeux contre utilitaires + doc. Pas sérieux s'abstenir. Channoufi San, 10 av. Chennailler, 56100 Lorient.

CPC 6128 cherche contacts sérieux pour échange, plus de 350 softs. Envoyez liste à Pierre Gherieb, 139 rue R. Salengro, 93700 Drancy.

Echange jeux 6128 (rampage, bubble, etc.). Réponse assurée et rapide. Envoyez liste à Le Lausque Christian, 19 rue du Calvaire, 22410 Saint-Quay-Portrieux. Tél. : 96.70.33.77.

CPC 6128 échange ou achète les softs suivants : Out Run, Strike, Harrier, Donkey, Kong. Hénard Maxime, 17 allée de Savoie, 78140 Vélizy.

Échange adapt. péritel MP2 + 400 F. contre lecteur disque pour 464 ou vends MP2, prix : 425 F. Contactez Stéphane au 61.76.27.67. (Toulouse).

Cher. contacts sérieux et rapides pour éch. jeux (news) sur 6128 en 3 ou 5 1/4 Vortex. Tél. : 39.87.33.51., demandez Laurent. 95500 Gonesse.

Échange labo photo (agrandisseur + développeuse automatic) contre 6128 couleur + imprimante. Tél. : 25.81.04.26 ou 25.81.45.43.

Rech. pour CPC 6128 Sémabank-Sémaphore et Richelieu. Éch. utilitaires, gestion domestique. M. Boronski J., 3 allée du Danamark, 91300 Massy. Tél. : 69.30.52.68. après 18 h.

Echange jeux sur disk, possède news (Gryzor, Western Games...) Réponse assurée. Gérald de Cosnac, 119 rue de l'Université, 75007 Paris.

Échange jeux utilitaires sur CPC 6128 3' et 5 1/4 nbx news. Envoyez liste à Hannoufi San, 10 av. Chenailler, 56100 Lorient. Pas sérieux s'abstenir.

Ch. pour CPC 464 + drive, traitements de texe (Amsword etc.) ou jeux contre nbx jeux. Patrice Arnaud, 15 rue Georges Bizet, 78530 Buc.

Éch. jeux sur Amstrad CPC, disk. Possède news (Roll, Thunder, Gryzor). Lossouarn Éric, Kerbeoch' Bourg-Blanc, 29212 Plabennec. Tél. : 98.84.53.32.

Cherche contacts pour échange sur disc 3 et 5 1/4. Tél. : 37.46.66.28., après 19 h. Demandez Éric. Rapide et sérieux, ne pas s'abstenir surtout.

Échange, achète logiciels CPC 6128. Poss. nbx news (Qin, Turlogh, Combat scool). Adressez liste à Picart J., 12 rue Marco Polo, 33700 Mérignal.

Attention ! Échange, achète logiciels de gestion boursière pour PC avec disquette 5' 1/4. Tél. : 80.65.81.48. Laurent Jacky après 18 h 30 à Dijon.

Échange Apple IIC écran monochr. vert, clavier Azer + souris + joys. + 40 disq. contre PCW 8256 Amstrad. Tél. : 29.86.60.63.

Cherche corresp. sérieux et rapides pour échanges de logiciels sur CPC 6128. Cosyns Bruno, 231 rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : 42.02.64.28.

Échange nbx jeux sur Amstrad CPC 464 K7. Envoyez listes, réponse garantie. Gascard Éric, 114 rue Lenain de Tillemont, 93100 Montreuil.

Échange métier à tisser peigne 1 m 80, lisses + mat div. contre PC 640 KO couleur 5 1/4 + imprimante. Polaossois, 40.75.84.25., heures de bureau.

Rech. corresp. pour éch. sur 6128. Réponse assurée. Envoyez liste à : Dieryckx Samuel, 85 route de Neuville 59250 Hallvin.

Cherche corresp. pour échanges jeux sur 6128. Possède nouveautés. Varlet Dominique, 25 rue du 8 mai, 62300 Gleu. Tél. : 21.43.09.22.

ACHATS

Achète bon prix, revues AM-MAG n° 1, 2, 3. Faire offre au 58.44.77.18, après 20 h ou W.E.

CPC 6128, couturière, achète logiciel compta, régime forfait. Faire offre Liliane Chapu « Dieppe-Retouches », 29, rue du Boeuf, 76200 Dieppe.

Achète lecteur 5''25 Jasmin, pour CPC 664 + ext. mémoire. Tél. : 93.60.27.27.

Ach. DDI 1, complet, en parfait état de marche, 1 000 F. Vds. 33 originaux K7, valeur 1 600 F, vendu 600 F. En Ile-de-France. Tél. : 43.09.65.41, Alban.

Achète CPC 6128 + moniteur couleur uniquement, TBE, prix maximum 2 000 F. Sandra de Sousa, 27, rue du Vieux V, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.01.47.

Cause achat Amiga, Vds. 6128 coul, TBE + AMX + joy + 46 disk + livre + floopy (1 à 8) + AM-MAG (1 à 32). Prix 6 900 F, val. actuelle 16 200 F. Rodolphe. Tél. : 30.32.24.62, après 18 h 30.

Urgent ! achète clavier 6128, 1 000 à 1 200 F, cause vente du mien (autre marque). Tél. : 43.63.26.07, après 19 h.

Stop. Cherche clavier 6128 + manuel 6128 + CPM. Prix à débattre. Tél. : 64.95.67.57, après 19 h. Denis. Essonne. Egalement, vds. clavier 664 + manuel + CPM.

Recherche lecteur disquette (DD1) pour CPC 464 (moins de 1 000 F). Tél. : 49.47.72.27.

Recherche logiciel ésotérique sur la numérologie, pour CPC 6128. Michel Agen, 47000. Tél. : 53.96.73.43, après 20 h.

Achète lecteur 51/4, bon état et compatible 6128. Recherche aussi aide et contact pour EXEL 100. Tél. : 74.73.43.02, le soir.

Achète PC 1512 SD, couleur, bon état. François. Tél. : 34.62.78.63 (bur.) ou 47.75.86.11, dom. ap 19 h.

Pour club, cherche claviers, périphériques, logiciels, livres oric-atmos, bon état. Faire offre chiffrée. Debry, 34, rue de la Clie, 79000 Niort.

Recherche désespérement lecteur DD1 avec interface, pour 500 F (état indifférent) mais il doit marcher. Tél. : 33.24.59.35, après 17 h 30.

Cherche pour PCW, compagnon AMX-DESK-TOP, C-Basic. Tr nbreux éch Possibles. Lamboley A., 55, rue J. Jeanne Ney, 70300 Luxauil. Tél. : 84.93.79.58.

DIVERS

6128 recherche contacts. Écrire à Katz Raphaël, 30 rue de l'Échiquier, 75010 Paris.

Cherche correspondante(e)s sur CPC 464 K7, possède news et utilitaires, plus de 350 JX. Envoyez listes, réponses et rapidité assurées. Ecrire à Ludwig Fortumeau, 81 rue des Coteaux, 44340 Bouguenais.

Ch. (Rhône-Alpes) personne avec bonne connaissance basic Amstrad + notions Z 80 (même début. si motivé) pour travaux divers. Rens. : 79.84.72.23.

Cannes. Retraité ayant 6128 5 1/4 + imprimante + nbx logiciels offre vacances à JF ou JH pour me parfaire. Durée à envisager. M. François, 10 rue Lacour, Cannes. Tél. : 93.43.37.12.

Signalons la créations cagnes/mer du club informatique Amstrad CPC initiation, perfectionnement. Tél. : Vence : 93.24.04.27., Antibes : 93.65.90.08.

6128 + Vortex cherche contacts, possède news (mascotte, qin, oxphar). Fava André, 63 rue Charles Gonneau, 77140 Némours.

Cherche personne ayant résolu les problèmes de multiplan, sauvegarde fichiers, mémoires. Coulon Didier « Fayet » Maze, 49250. Tél. : 41.80.66.78.

Je suis l'auteur d'un programme de gestion de timbres pour CPC avec disk. Renseignements au 50.98.86.92. après 20 h.

Editeur offre travail à domicile à toute personne sérieuse. Renseignements contre 1 enveloppe timbrée + 1 timbre à Jun Ghr de Gravières, 67700 Saverne.

Toute la formule de 50 à 87 pour CPC 6128 (jeux, consultations) pour 90 F. Renseignements 1 timbre. Bruno le Bourhis Bourg, Brech 56400 Auray.

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 désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le quatre 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, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

VIDEOSHOP L'ESPACE

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES SUR TOUTE LA GAMME
PC 1512 - PC 1640 - PPCM

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tel. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : 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 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 DART	790 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 Rally II, Infernal runner, 3D fight	149/180 F
HIT LORICIELS 2 Tennis, foot, 5e axe.	149/180 F
HIT LORICIELS 3 Empire, Tony le Truand, Aigle d'or	149/180 F
HIT LORICIELS 4 Mgt, Maracaibo, Billy la Banlieu.	149/180 F
ALBUM EPYX 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 Express raider, Super soccer, Tai pan, Xerious	195/245 F
MALETTE FIL II Canadair, Dwaf, Starglider, Star raiders II.	146/195 F
SUPER HITS OCEAN 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	119 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

Déjà plus de 4000 adhérents !!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150 F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an.

* 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	4950*/6490**
SD Couleur	6990/8490 F
DD Monochrome	5990/7490 F
DD Couleur	7990/9490 F

* sans imprimante
** avec imprimante

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.)	3 490 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 640 KO	490 F
SCANNER	3 990 F

COMPILATIONS

MALETTE FIL Infiltrator, Echec 3D, Numero 10	295 F
EPYX Winter games, Pitstop II, Summer games	225 F
PC 1512 HITS Top gun, Strip Poker, Great escape, Dambusters	2 45 F
COLLECTION AMSTRAD PC 1512 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	390 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 recommandé 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 :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT
Montant total TTC	

INTELCOM L'ESPACE PROFE

INFORMATIQUE • TELEMATIQ

● ***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

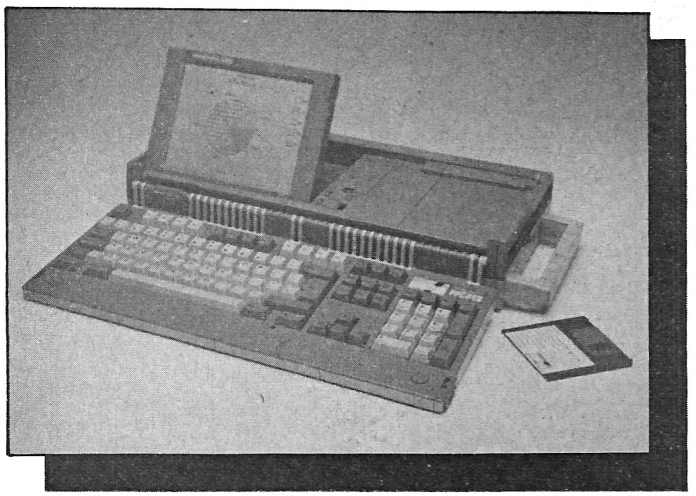
● ***INSTALLATION***

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.





GAMME PC 1640

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

PC 1640 SD MD	**5 890 HT**
PC 1640 SD ECD	**8 490 HT**
PC 1640 DD MD	**6 490 HT**
PC 1640 DD ECD	**9 490 HT**
PC 1640 HD MD	**9 490 HT**
PC 1640 HD ECD	**12 490 HT**

MD : Ecran Monochrome Hercule
ECD : Ecran Couleur EGA

OFFRES PROMOTIONNELLES :
PC 1640 HD ECD
+ Imprimante SEIKO SHA 24 Aiguilles
SL 80 AI — **13.990 F**

OFFRES COMPTABILITES :
- 1640 HD 20 MD.
+ Imprimante DMP 4000
+ Logiciel Comptabilité JAGUAR — **14 900 HT**
Avec moniteur EGA — **17 900 HT**

GAMME PORTABLE

A réserver d'urgence !!!

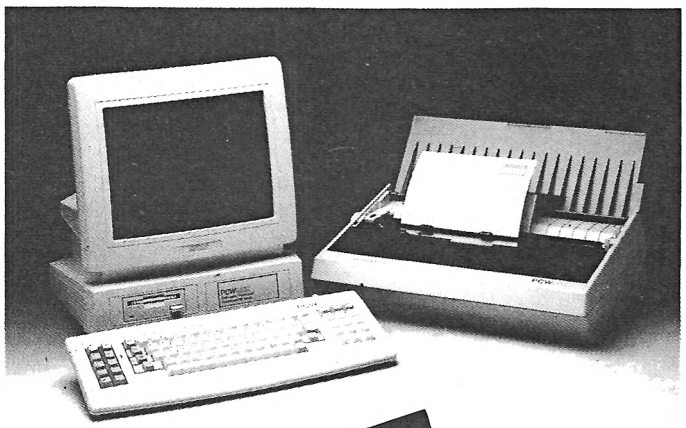
Le domaine où AMSTRAD va encore revolutionner le marché par une technologie performante à des prix hors concurrence !!!

- PPC 512 S **(1 lecteur de disquette 512 KO de mémoire)**	**4 490 F**
- PPC 512 D **(Double lecteur 512 KO de mémoire)**	**5 490 F**
- PPC 640 SM **(1 lecteur de disquette 640 KO de mémoire** **1 modem intégré)**	**5 490 F**
- PPC 640 DM **(Double lecteur 640 KO de mémoire** **1 modem intégré)**	**6 490 F**

SSIONNEL DE VIDEOSHOP

JE • COMMUNICATION

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



- ***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

MAINTENANCE SUR SITE 1 AN GRATUITE

CREDIT IMMEDIAT
90 – 120 JOURS LEASING

FORMATION ASSUREE

TRAITEMENT DE TEXTE

AMSTRAD PCW 8256 _____ **3 360 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 _____ **4 190 F**
Livré avec double lecteur 720 KO, 512 KO de mémoire vivre.

AMSTRAD PCW 9512 _____ **4 850 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

Du 15 MARS au 30 AVRIL
OFFRES SPECIALES
TRAITEMENT DE TEXTE

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 1/03/88 susceptibles de baisses éventuelles. Nous consulter.

DEMANDE DE DOCUMENTATION PROFESSIONNELLE
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
☐ Visite d'un attaché commercial

AMM 05/88



Q : Comment obtient-on sur Amstrad PC 1512 et PC 1640, les caractères accolade ouvrante et accolade fermante, si utiles à la programmation en C et Pascal ?

Plein de lecteurs, un peut partout

R : Rien de plus simple, en vérité. Les codes ASCII des accolades ouvrante et fermante sont respectivement 123 et 125. Il suffit donc de maintenir la touche ALT enfoncée, et numéroter, sur le pavé numérique (avec ou sans Num-Lock) Ikes chiffres 123 et 125. Attention, si vous avez un logiciel résident en mémoire èt appelable par ALT (SideKick, etc.), cette technique demande un minimum de célérité et de dextérité...

Q : Voilà à peu près deux mois que j'ai acheté le logiciel Graphic City sur cassette, mais malheureusement, je n'arrive pas à en tirer le moindre profit. Graphic City possède dix sept commandes de graphisme et d'animation en mode 0, mais lorsque j'essaye de taper l'une d'entre elles, le CPC me répond un bien agaçant Syntax Error. J'ai pourtant bien suivi toutes les indications consignées dans le mode d'emploi...

Pascal Roux, Le Vignaud

R : On ne peut pas dire que vous soyez généreux en détails ! Mais d'après vos explications, le problème a l'air plutôt simple à résoudre. Les nouvelles commandes de Graphic City sont ce que l'on appelle en Basic Amstrad des Fonctions RSX, c'est-à-dire des instructions Basic résidentes (chargées en mémoire par programme) qui étendent le Basic de base. Mais pour que celui-ci les reconnaisse (et donc qu'il n'affiche pas le Syntax Error fatidique), il faut les faire précéder du signe tube, représenté à l'écran par une barre verticale semblable à un I majuscule, et accessible au clavier par l'appui simultané sur les touches Shift et (pour les clavier Azerty, Shift et ù). Si cela ne fonctionne toujours pas, n'hésitez pas à nous ré- écrire, mais en expliquant plus avant votre problème, hummm ?

Q : Voilà mon problème: je possède un 6128, et j'ai réalisé une superbe page de présentation que j'ai sauvegardée comme suit: SAVE-SCREEN, B,&C000,&4000. Je voudrais savoir comment la rappeler à plusieurs reprise, donc la sauvegarder quelque part en mémoire (17Ko) pour éviter un nouveau chargement à chaque fois ?

Anonyme

R : Il existe plusieurs solutions pour cela. La première est d'utiliser une routine en langage-machine spécialement dédiée à la copie d'une partie de la mémoire (l'écran) dans une autre (les données du programme). Une telle routine est toute simple à réaliser, pour peu que l'on tâte de l'assembleur. On peut également utiliser l'utilitaire Bankman, fourni avec les disquettes CP/M, qui permet d'utiliser les 64Ko supplémentaires du 6128. Il rajoute au Basic standard plusieurs instructions, dont certaines peuvent résoudre votre problème (Screencopy, Screenswap... voir le manuel de votre CPC). Enfin, vous pouvez utiliser une quatrième astuce, qui consiste à charger votre image non pas dans l'écran, mais à l'adresse &4000, puis de déplacer l'écran sur cette adresse pour l'afficher:

```
10 MEMORY &3FFF
20 LOAD SCREEN ,&4000
30 CALL &BC06,&
40:REM Affiche le dessin
40 CALL &BB06:REM
Attend une touche
50 CALL &BC06,&C0:REM
Remet l'écran à sa place.
```

Q : J'ai vu sur plusieurs publicités se rapportant aux imprimantes Amstrad, la mention d'un DMP2160. Cette imprimante existe-t-elle vraiment? Et si oui, quelles sont ses caractéristiques techniques par rapport à la DMP 2000?

Fabien Esquieu, Saint-Germain-les-Vergnes

R : On pourra peut-être reprocher beaucoup de choses à Amstrad, mais sans doute pas de faire de la publicité pour du matériel inexistant! La DMP2160 existe bel et bien, je l'ai vue. Il s'agit d'une DMP2000 quelque peu gonflée, notamment - et uniquement d'ailleurs - au niveau de la vitesse d'impression: 160 caractères par seconde. C'est pas plus compliqué que ça.

Q : Lecteur de votre revue et instituteur, j'aimerais par votre intermédiaire, échanger des dessins créés à l'aide du logiciel « The Advanced OCP Art Studio », par ailleurs excellent sous tous points de vue. Les lecteurs intéressés peuvent me contacter à l'adresse suivante :

Monsieur Bertin Yannick, 1, rue Thieulent, 76000 Le Havre

Merci d'avance.

R : Voilà votre message passé. En espérant qu'il vous apportera beaucoup de réponses...

Q : Etant possesseur d'un Amstrad CPC 6128, je désirerais savoir s'il est possible, sur cette machine, de faire des incrustations vidéo. D'autre part, à quoi sert donc un « silicon disk » ?

Jean-Claude Favergeat, Cognin

R : Il n'existe pas, à notre connaissance tout du moins, de système « Genlock » (incrustation vidéo) sur CPC. Cette technique est donc à oublier, pour l'instant.
Quant au « silicon disk » que vous décrivez, il s'agit d'une extension mémoire (fabriquée par DK'Tronic), qui peut s'utiliser comme Ram-Disk (disque virtuel, en mémoire).

Q : Messieurs, j'ai récemment appris l'existence de « virus » sur micro-ordinateurs. Ces virus seraient en fait de mini-programmes cachés dans la mémoire, et pertubant le fonctionnement, malgré les coupures de courant. Ils détruiraient irrémédiablement les fonctions vitales de l'ordinateur. je pense être victime d'un de ces virus. En effet, certains de mes jeux qui marchaient tout-à-fait bien auparavant, ont subitement cessé de fonctionner, ou fonctionnent mal (Arkanoïd et Tempest, entre autres). Les mêmes cassettes (je possède un CPC 464) ont été essayées chez un copain, où elles marchent tout-à-fait normalement...

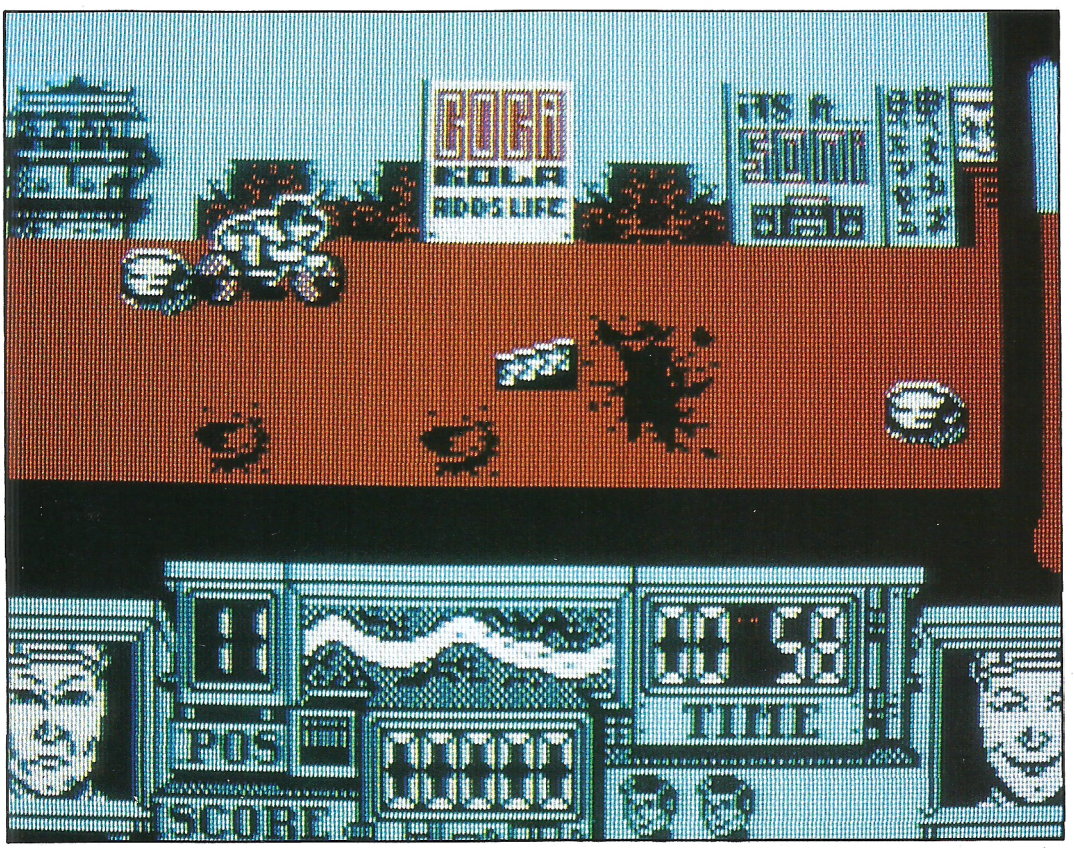
Dominique Collin, Saint Erblon

R : Ah, les virus ! Ou comment amplifier une rumeur jusqu'à l'extrême... Il serait temps de faire le point sur ce sujet. Des virus ont certes été découverts sur des machines 16 bits, tels l'Amiga, l'Atari ST ou l'IBM PC. Dans la plupart des cas, ces programmes se contentaient de s'auto-reproduire, sans endommager quoique ce soit : ni les disquettes où ils s'implantaient, ni même et encore moins les ordinateurs eux-même. Car, contrairement à ce que trop de gens croient encore, IL EST IMPOSSIBLE D'ENDOMMAGER UN ORDINATEUR PAR LOGICIEL (mon camarade Cyrille Baron me souffle que « LE SON NE PASSE PAS PAR LES CABLES MIDI », allez savoir pourquoi...). Donc, même si un virus existait effectivement sur CPC, ce ne serait pas lui la cause de vos malheurs (oui, vous avez bien lu : il n'existe pas de virus sur CPC).
En conclusion, je préconise un examen approfondi de la tête de lecture de votre lecteur de cassettes ; un mauvais azimutage, ou même simplement de la poussière mal placée, peuvent très bien entraîner les symptômes que vous décrivez.

TOUR DE FORCE

C'est fini le temps des courses cyclistes où régnait la bonne humeur... plus jamais nous ne reverrons deux coureurs franchir la ligne d'arrivée main dans la main, ou s'entraider dans les pires difficultés. Désormais c'est chacun pour soi, car seuls les meilleurs seront qualifiés pour l'étape suivante.

Editeur : Gremlin Graphics
Genre: course cycliste/arcade
Graphisme: ★
Difficulté : ★★★
Appréciation: ★★★
Machine : CPC



Vous voici prêt pour prendre le départ de la course la plus folle qui n'ait jamais été. Votre bicyclette est parfaitement équipée : cadre en alliage résistant, jantes blindées, phare longue portée... Le départ est donné et vous vous lancez sur la piste. Alors que vous tentez de vous frayer un passage à travers le peloton, deux concurrents se rapprochent de vous et vous balancent des coups de poing et de pied. C'est la chute ! Désormais, roulez donc en haut de l'écran où vous serez plus tranquille.

Dingue !!!

C'est vrai que c'est dingue cette course ! Plus vous tapez vos adversaires et plus vous marquez de points. Attention, car ils savent aussi se défendre, les bougres !!! Soyez donc très vigilant. L'étape n'étant pas longue, vous ne devez pas perdre de temps pour vous emparer de la première position qui vous permettra de vous qualifier pour la piste suivante. N'oubliez pas non plus, de vous ravitailler régulièrement en boisson et en nourriture avant de tomber dans un profond coma. Méfiez-vous aussi de la route qui vous réserve bien des surprises : crevasse, travaux, et même des spectateurs trop curieux qui se promènent sur la chaussée.

Mouaiiis...

Pour ce qui est de la réalisation du logiciel, elle n'exploite pas à fond les capacités de votre Amstrad. Les graphismes ressemblent un peu trop à ceux que l'on voit sur un Spectrum (quatres couleurs assez criardes). Enfin, les bruitages ! Quels bruitages ??? Il faut se rendre à l'évidence ; A part une brève musique en début et fin d'épreuve il n'y en a pas. Dommage !!! Le maniement du cycliste est par contre très agréable et hyper souple. Pas besoin de tordre le joystick dans tous les sens pour pédaler. Inclinez-le simplement à droite pour accélérer et à gauche pour freiner. *Tour de force* est avant tout un logiciel divertissant, qui saura vous tenir éveillé...

Christian Roux



Editeur: Loriciel
Genre : Compilation/arcade
Graphisme: ★★
Difficulté: ★
Appréciation: ★
Machine : CPC

ATOMIC DRIVER

Déjà le sixième volume dans la série des compilations de l'éditeur Français Loriciel. Elle comprend deux anciens titres, Last mission et un inédit, *Atomic Driver* créé pour la circonstance.

Les deux premiers logiciels, nous ne les présentons plus, disons seulement que ce sont deux bons softs d'arcade comme le « chaton » à l'habitude d'en produire. Néanmoins, il serait préférable de parler d'avantage du dernier, Atomic Driver. Dans ce jeu, un pilote automobile ayant des tendances suicidaires va devoir arpenter les innombrables rues d'une ville dans l'espoir d'utiliser son nouveau laser « rebond » et ce, en tirant sur tout ennemi qui voudra bien se présenter.

Dommage

Bien que la réalisation du produit se révèle assez soignée, il est regrettable de constater que les sprites soient si minuscules. Cependant, ce qui déçoit le plus c'est certainement le manque d'intérêt du logiciel résidant exclusivement dans le fait d'obtenir un score élevé en dirigeant son unique véhicule dans ce décor en deux dimensions. Problème aussi du côté de la jaquette qui spécifie la présence de trois Best-Sellers dans le packaging, toutefois, un Best-Sellers n'est-il pas par définition un article qui aurait connu un vif succès commercial ?

Après tout il y a trois jeux

Souhaitons aussi que Loriciel ne s'adonne pas non plus à cette pratique consistant à faire passer des logiciels de moindres qualités tel que Atomic Driver au milieu d'autres softs de valeurs. Néanmoins, pour un prix relativement abordable tout amateur d'arcade pourra trouver sa dose de bestialité dans cette compilation.

Christian Roux

Amstrad GOLD HITS III

TRANTOR™ **SOLOMONS KEY™** **CAPTAIN AMERICA™** **WORLD CLASS LEADERBOARD™** **RAMPARTS™** **BRAVESTARR™**



TRANTOR™
Leader d'un groupe de mercenaires hors la loi, Trantor devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du NEBULITHONE.

SOLOMONS KEY™
Découvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux.

CAPTAIN AMERICA™
Tous les deux, vous et le Capitaine America, sauverez le monde libre. Que Dieu sauve l'Amérique.

WORLD CLASS LEADERBOARD™
Voici l'occasion de pratiquer les mêmes terrains que les plus grands noms du golf.

RAMPARTS™
Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs, vous déchaînant sur de nombreux paysages medievaux, saccageant forteresse sur forteresse.

BRAVESTARR™
Quand New Texas lanca un appel désespéré pour avoir une armée la terre envoya un seul homme ... Bravestarr ... lui seul suffisait.

U.S. GOLD

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

L'INFORMATIQUE A L'ECOLE

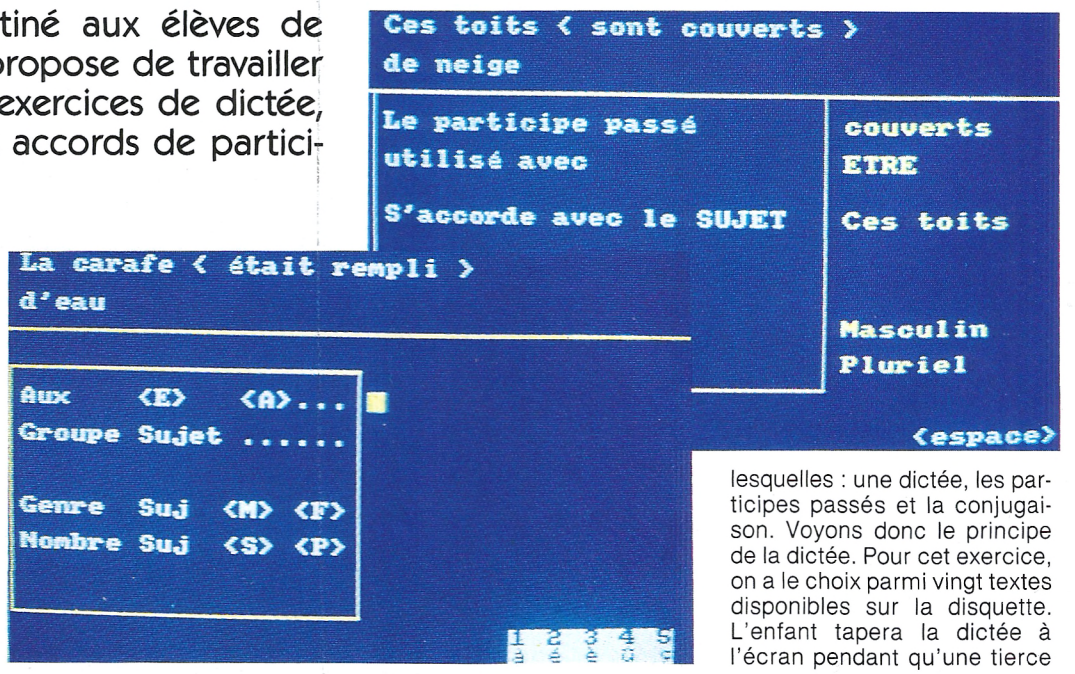
LES CHEMINS DE L'ECOLIER

La soif d'apprendre dépend de la douceur du désaltérant ; certain éditent des logiciels vraiment éducatifs parce que culturels et attractifs. D'autres, partisans de la méthode « foie de morue » (si c'est désagréable, c'est efficace) continuent à proposer des logiciels tordus. L'EAO officiel serait-il destiné à niveler par la base ? Tsss...

FRANÇAIS-CM

Micro C/CPC

Cet éducatif est destiné aux élèves de cours moyen. Il leur propose de travailler le français, avec des exercices de dictée, de conjugaison et les accords de participes passés.



Comme toujours, chez Micro-C la documentation nécessaire à la maîtrise du logiciel se trouve dans le menu du programme ; ce qui justifie l'absence d'un manuel. De toute façon, le logiciel est aisé à comprendre.

Les options

Après le chargement du programme, un menu nous propose cinq options possibles parmi lesquelles : une dictée, les participes passés et la conjugaison. Voyons donc le principe de la dictée. Pour cet exercice, on a le choix parmi vingt textes disponibles sur la disquette. L'enfant tapera la dictée à l'écran pendant qu'une tierce

personne dictera. D'ailleurs, il est recommandé de posséder une imprimante pour disposer de tous les textes. A priori on pourrait se passer de l'ordinateur pour ce genre d'exercice ; mais l'avantage de cette option est de permettre à l'élève de faire sa dictée seul, à l'aide d'un magnétophone sur lequel on lui a préalablement enregistré un texte. De plus pour ne pas limiter son emploi, il est donné à l'utilisateur la possibilité de créer d'autres textes. Le second exercice permet de travailler sur les accords de participes passés avec les auxiliaires ETRE et AVOIR. Ici, il y a deux possibilités, soit on apprend le cours sous forme d'exercices expliqués dans le détail ; soit on passe directement au contrôle.
Enfin, la troisième option permet de travailler les conjugaisons de onze temps différents ! Et cela avec des phrases construites dans un fichier. Notons que le fichier fourni comporte cinquante verbes. Ici, le travail consiste à sélectionner les temps désirés et le nombre de verbes, pour ensuite compléter les phrases affichées. Pour conclure, on peut dire que Francais-CM est un bon éducatif, simple et efficace.

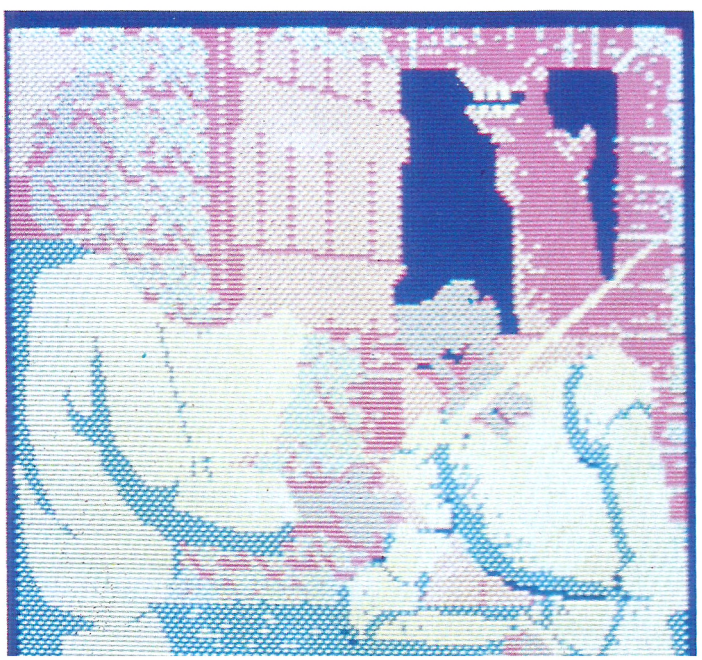
Andrianombana Eric

LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE L'HOMME

Coktel Vision/PC et compatibles

Due à la non- pédagogie de certain programmes scolaires et plus volontiers au manque d'habitude (le médium télévisuel privilégie la culture de masse et le plaisir immédiat au détriment de la qualité), le jeune lecteur a de plus en plus de difficulté à aborder la lecture des textes littéraires qu'il associe aisément à l'étude plutôt qu'à la détente.

S'adressant à l'élève allant du CM2 à la sixième, ce logiciel, véritable explication de texte sur PC et compatibles se propose d'aller à la découverte «des grands classiques». Pour ce faire, Coktel Vision convie l'élève à « *La folle lecture de Don Quichotte* ». Comme pour les autres logiciels éducatifs de la marque, l'élève répond aux questions posées, soit en cliquant sur une partie de l'écran, soit en entrant la bonne réponse au clavier (attention aux fautes, seule une réponse bien orthographiée sera validée), soit, plus fréquemment, en choisissant la ou les bonnes réponses dans le cas d'un choix multiple. Au début de chacun des chapitres, un dessin de présentation permet d'affronter les questions à venir avec bonne humeur, et la possibilité de « jouer » en musique ajoute encore au côté pédagogique de l'ensemble.





Lecture expliquée par ordinateur

Chacun de ces chapitres a sa spécificité. Les chapitres 1 à 3

permettent à l'enfant d'acquérir les notions de temps en lui posant des questions, à la fin du texte, afin de vérifier s'il a bien compris la chronologie des différentes péripéties survenues dans le chapitre. De plus, bien qu'il soit possible de consulter un dictionnaire à tout instant, les chapitres 2 et 3, par une série de questions, aide l'enfant à bien mémoriser les nouveaux termes d'un texte afin de lui en faciliter la compréhension. Les chapitres 4 à 6 lui apprennent à éduquer sa mémoire (là aussi une série de questions sera posée à la fin du texte). Enfin, les deux derniers chapitres aident l'enfant à «anticiper » pendant la lecture d'un texte. Pour ce faire, on lui présente un texte dont le paragraphe central est manquant. Il doit alors, en fonction de la suite du texte, choisir le bon paragraphe parmi ceux proposés. A la fin de chaque exercice, le logiciel donne une note à l'élève et lui propose, le cas échéant de reprendre l'étude du chapitre mal compris. Comme on peut le voir, un logiciel très complet et intéressant (c'est promis, je file à la première librairie pour acheter «Les aventures de Don Quichotte !»).

Programme à la carte

Quelle que soit la partie étudiée, la présentation reste la même, une carte de notre beau pays s'affiche sur les deux tiers de l'écran pendant que les questions apparaîssent sur la colonne restante. En bas, un petit sablier temporise dans l'attente d'une réponse. Ainsi, après le chargement de "fleuves et rivières", un petit curseur clignote sur la carte tandis qu'une liste de noms de fleuves est proposée à la sagacité de l'élève. A l'aide du clavier, l'enfant déplace une petite flèche le long des noms. Lorsqu'il pense se trouver devant le nom juste, ce dernier valide sa réponse en appuyant sur "enter" et si la réponse est la bonne, on passe à la seconde question et ainsi de suite. En revanche, si la réponse est erronnée, l'élève est invité à rentrer une nouvelle réponse, et ce jusqu'à écoulement du temps alloué par le sablier. De temps à autre, un commentaire vient clore le questionnaire.

Peut mieux faire

Pas vraiment inintéressant mais programmé sans passion, ce logiciel de géographie a tout de même le mérite d'être assez complet. Il n'en reste pas moins que l'aridité de la présentation risque fort de rebuter l'élève. Un comble pour un didacticiel dédié à une matière pourtant attrayante.

Cyrille Baron

GEOGRAPHIE FRANÇAISE

Cobra Soft/CPC

Les quatre points de l'Hexagone

Le programme qui tient sur deux cassettes est présenté comme suit : *relief*, qui s'attache à l'étude des plaines, massifs et sommets, *fleuves* et *rivières mers* (côtes et ports) et enfin *régions*. Il est à noter que les quatre faces sont toutes utilisables séparément puisque sans liens, ce qui n'est pas une mauvaise chose, le chargement de chacune étant assez lent.

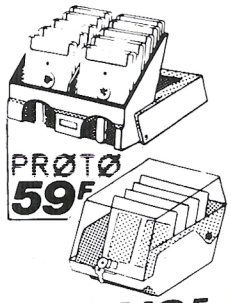


JESSICO

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**
avec serrure + clé
sauf Proto

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	129 F
Speed king	115 F
Switchjoy SJ.1	85 F
Switchjoy SJ.22	95 F
Wico 3 WAY	310 F
Wico the Boss	160 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	179 F

Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I

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	69 F
Ruban PCW 9512	75 F

PERIPHERIQUES

Crayon Optique Dart	345 F
Digitaliseur Dart DMP2000	750 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron PC	649 F
Souris Cameron CPC (D)	649 F

dkTronics

Ext. Mémoire 256K/464	850 F
Ext. Mémoire 256K/6128	850 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	350 F
Ext. Mémoire 64K/464	490 F
Silicon Disc 256K/464	850 F
Silicon Disc 256K/6128	850 F

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

HOUSSES POUR AMSTRAD

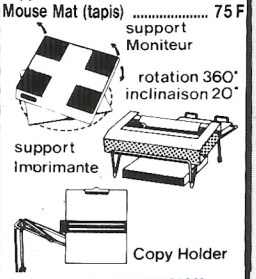
Protégez votre ordinateur
Jeux complet

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	75 F
Housse PC 1512 Coul.	109 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F

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 12-14"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F



CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé
à votre ordinateur !

Adapt.nouveau bus CPC	79 F
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
Câble Ecran/Clavier	149 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble Extens. Clavier 8256	65 F
Câble Extens.Imp.alim.8256	239 F
Câble FD1	139 F
Câble Magnéto Cassette	55 F



DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

15 F 90*

* à l'unité - Par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	192 F	364 F	860 F	1590 F
3" 1/2 SFDD	110 F	210 F	475 F	850 F
3" 1/2 DFDD	125 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*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

UTILITAIRES

CPC	C	D
AUTOFORM. ASSEMBLEUR		295
BUDGET (HIT 4)	155/190	
C.A.O.	320/399	
CALCUMAT		375
D BASE 2		760
DATAMAT		375
DISCOLOGY		350
DR DRAW		625
DR GRAPH		625
GESTION DE FICHES	180/195	
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175	
GESTION DOMESTIQUE	180/195	
LA SOLUTION		750
MASTERCALC		330
MASTERFILE		370
MULTIFACE 2		520
MULTIPLAN		478
SEMABANK		310
SEMASTATS		370
SEMFICH		235
SUPERPRINT		245
TAS COPY		235
TAS-SIGN		305
TASPRINT		235
TASWORD + MAIL MERGE		370
TEXTOMAT		380

PCW	
ALIENOR	960
AUTOFROM. ASSEMBLEUR	295
D BASE 2	760
DATAMAT	380
DR. DRAW	625
DR. GRAPH	625
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
MASTERFILE 8000	520
MULTIPLAN	478
PCW GRAPH	280
QUICK MAILING	490
TAS-SIGN 8000	305
TASPRINT 8000	235
TASWORD+"MAIL MERGE"	425

PC	
CALCOMAT	1150
DATAMAT	790
FLIGHT SIMULATOR	399
MASTERFILE PC	845
MULTIPLAN JUNIOR	559
SIDEKICK	350
SUPERBASE	1150
SUPERBASE PROF.	2450
TAS-SIGN PC	410
TASPRINT PC	410
TASWORD+"MAIL MERGE"	500
TEXTOMAT	790

EDUCATIFS CPC

ALGEBRE 4-3E	220
COURS DE BASIC	225
DOWNTOWN HERO	290
DECOUVERTE DE LA VIE	195
ECRIRE SS FAUTES V.1	210
ECRIRE SS FAUTES V.2	210
ENIGME A MADRID	225
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	225
EQUATIONS	199
FRANCAIS-CM	199
GEOMETRIE	225
J'APPRENDS A ECRIRE	150
J'APPRENDS A LIRE	150
J'APPRENDS LES NOMBRES	150
MATHS COLLEGE 1	290
MATHS COLLEGE 2	290
MATHS ECOLE PREP. 6E	290
MATHS 2E CYCLE 1	245
MATHS 2E CYCLE 2	225
MATHS 3E	199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	199
MATHS-CM	225
OBJECTIF CALCUL CP	210
OBJECTIF EUROPE 4-3E	195
OBJECTIF FRANCE 4-3E	195
OBJECTIF MONDE 6E	195
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	210
VISA PR HYDE PARK 6E	195
VOLEURS DU TEMPS	240

AMSTRAD TOP HITS

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

ACE 2	92/142
ADV.T.FIGHTER	87/136
ALTERN.WORLD G.	92/142
AQUANAUTE	116/156
BAD CAT	92/142
BASKET MASTER	87/142
BEDLAM	92/142
BILLY 2	132/192
BIVOUAC	122/192
BLACK LAMP	87/142
BLOOD BROTHERS	92/142
BLOOD VALLEY	92/142
BOB WINNER	126/166
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CHOSE DE GROTEMBURG	175
CONSPIRATION	142/182
CRASHGARET	192/220
CRAZY CARS	126/156
CYBERNOID FIGHT	92/142
DANDARE 2	92/142
DESOLATOR	92/142
DRILLER	142/182
EYE	115/172
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FER ET FLAMMES	220
FLYING SHARK	96/142
GAUNTLET 2	92/142
GRYZOR	87/142
GUILD OF THIEVES	195
GUNSHIP	192/242
GUNSMOKE	92 142
HANS D'ISLANDE	126/196
HURLEMENTS	132/172
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
IZNOGOUD	192/242
KNIGHT ORC	145/195
L'ANGE DE CRISTAL	142/202
L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186
LA GUERRE DES ETOILES	96/146
LA MARQUE JAUNE	246/246
LAZER TAG	92/142
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
MACH 3	126/176
MAD BALLS	86/142
MASK 2	92/142
MATCH DAY 2	87/142
MORPHEUS	142
NAVY MOVES	87/142
NIGEL MANSELL	92/142
NORTHSTAR	92/142
OUT RUN	92/142
PAWN	145/195
PEPE BEQUILLE	142/192
PEUR SUR AMYTIVILLE	126/166
PHANTOM CLUB	87/142
PHANTYS	87/142
PIRATES	142
PLATOON	87/142
PREDATOR	87/142
PSYCHOSOLDIER	86/142
QUIN	242
RASTAN	87/142
RIMMRUNNER	87/142
ROADWARS	95/136
ROLLING THUNDER	92/142
SANTA FE	136/172
SEPTEMBER	92/142
SHACKLED	92/142
SIDE ARMS	92/142
SILENT SERVICE	85/136
SKAAL	142/192
SORCERER LORD	176/232
STREETSPORT BASKET	92/142
SUPER HANG ON	92/142
TARGET RENEGADE	87/142
TERRAMEX	110/140
TETRIS	92/132
THE LAST NINJA	92/142
THE SENTINEL	96/146
THUNDERCATS	87/142
TRESORS DE US GOLD	116/192
VAMPIRE'S	92/142
VENOM STRIKES BACK	92/142
VICTORY ROAD	86/142
WESTERN GAMES	132/176

ALBUM DIGITAL 116/162
Tomahawk + Fighter pilot
+ TTracer+Night gunner

ALBUM EPYX 116/186
Winter Games+World Games
+Super cycle+Impos. Mission

ALBUM LORICIEL 92/142
5e Axe+Sapiens+MGT+Aigle d'Or

ALBUM UBISOFT 162/192
Zombi+Inertie+Asphalt
Manhat. Light+MGE Cail.

AMST.GOLD HIT 3 ..... 116/192
Trantor+Solomon's Key
WC Leaderboard+Bravestar
Rampart+Capt. America

ARCADE ACTION 116/186
Barbarian+Renegade
Supersprint+Rampage+IK2

AMST. GOLD HITS 2 ..... 92/142
Breakthru+Goonies+Golf
Avenger+Desert fox

BEST OF ELITE 2 ..... 92/142
Paperboy+Ghost N Gob.
Battle ships+Bombjack 2

COLLECT.KONAMI 116/186
Jackal+Shaolin R. Nemesis
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2
+ Green beret+Year Kung Fu
Hypersport+Pingpong+Mikie

HERE HIT 3 ..... 142/220
Stryfe+Despotik Design
Tension+Contamination

GAME SET MATCH 126/176
Tennis+Hypersport+Pingpong
Foot-Golf+Baseball+Boxing
Pool+Super decathlon

GEANT D'ARCADE 116/192
Road Runner+Indiana Jones
Rygar+Gauntlet deep dungeon

GREMLINS 116/166
Mask1+2Death wish 3
Basil détect.+Deflector
Jack the Nipper 2

IMAGINE ARC.HIT 96/142
Arkanoid+Game Over
Mag Max+Legend of Kage
Slap fight+Year Kung Fu 2

MALETTE JEUX FIL 172/220
Express Raider+Super Soc.
Tai Pan+Xevious

OCEAN STAR HIT 1 ..... 92/142
Top Gun+Short Circuit
Galvan+Knight Rider
Street Hawk+Miami vice

OCEAN STAR HIT 2 ..... 96/142
Army moves+Mutant+Wizbal
Head Over Heals+Cobra+Tank

TOP TEN COLLECT. 96/142
Saboteur 1+2+Sigma 7
Crit. Mas+Airwolf+Thanatos
Deep strike+Combat Lyng
Bombjack 2+Turbo esprit

SOLD MILLION 3 ..... 92/142
Kung Fu Master+Fighter pilot.
Ghostbuster+Rambo

TRESORS US GOLD 96/192
Gauntlet+Leaderb.+Infilt.
Ace of aces+Metrocross

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 jeux 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 ☐

NOUVEAU : Boutique à Nice **"HOLLYWOOD STARS"** 8, Bd Joseph Garnier

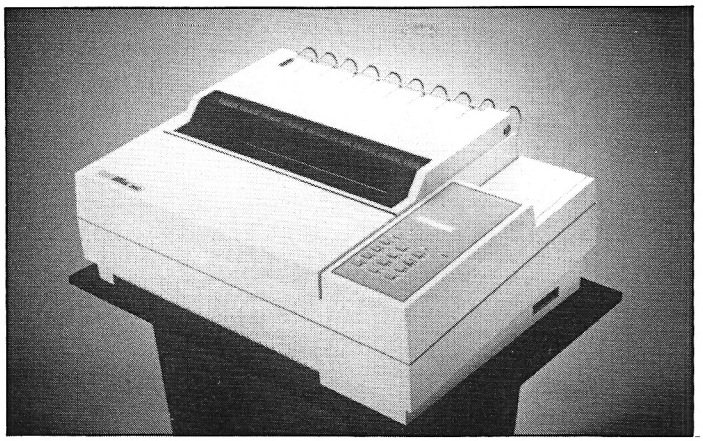
* suivant stock disponible

AMM 05/88

MAQUETTE REPRO-JM - NICE

NEWS

MONSTRE TRICÉPHALE



Créée en 1984, la société *Output Technologie Corporation* s'implante en Europe. Elle y sera représentée par *Omnilogic* qui distribue, entre autres le matériel *Citizen*. Le catalogue *OTC* comprend de nombreuses machines dont les caractéristiques laissent rêveur. La 850PN, par exemple, est une matricielle disposant d'une vitesse d'impression de 850 cps. Equipée de cinq interfaces série et d'une interface parallèle, elle est compatible PC/ XT/ AT/386/PS2/DEC et a même gagné un prix aux USA en raison de son design. Plus récente et destinée autant aux PC qu'au mini, la nouvelle gamme 2160 (Epson/Printronix/Dataproducs) dispose d'une vitesse d'impression de 1800 cps. Si d'autres machines bénéficient d'une vitesse d'exécution similaire, aucune d'entre elles ne dispose de trois têtes d'impression qui se partagent le travail et se payent même le luxe d'imprimer les lignes deux par deux. Ce procédé exclusif, appelé *Trimatrix*, permet d'imprimer très vite, sans danger de surchauffe, ni baisse de vitesse lors des passages Min/Maj, chaque tête n'imprimant en fait que 40 colonnes. Une idée « toute bête » mais particulièrement efficace.

OMNILOGIC, 26 bd Paul Vaillant Couturier, 94200 Ivry sur Seine. Tél. : (1) 45.21.15.50.

INNELEC DISTRIBUE MIGENT

La jeune firme américaine Migent est associée au succès de l'intégré Ability Plus (cf AMMAG n° 30, page 154). Ce logiciel bon marché est même offert (on dit ficelé) Outre-Manche et aux Etats-Unis pour l'achat d'un Amstrad PC. Ce qui n'est malheureusement pas le cas en France.

Les dirigeants européens sont venus présenter à Paris au cours d'une conférence de presse qui s'est tenue le 11 avril 88, leur dernier produit : Page Ability.

Il s'agit d'un logiciel de mise en page pour IBM et compatibles qui, vertu cardinale, ne nécessite aucun environnement graphique particulier comme Windows ou GEM. Un simple PC XT muni d'un disque dur (obligatoire) et de 512 K suffisent. Les affichages CGA, Hercules et EGA sont supportés ainsi que la plupart des imprimantes matricielles, laser et postscript. La souris n'est pas indispensable et certains numériseurs et autres scanners sont également pilotés.

Page Ability possède une grande richesse fonctionnelle sans toutefois inclure un éditeur de textes. Pour corriger il faut impérativement ressortir du logiciel ou utiliser le traitement de texte de Ability Plus auquel on accède directement. La vision de la page est Wysiwyg. 3 polices de caractères de 9 à 30 points sont disponibles. 50 pages par document, outils de dessins vectorisés, règles en centimètres, pouces et picas, grapheur de données numériques sont les principales caractéristiques.

Le prix annoncé est de 1 995 F h.t.

TOUT SUR TOUT

On ne le répètera jamais assez, les catalogues du CXP permettent de faire le tour d'une catégorie donnée de progiciels disponibles en France, et ce d'un simple coup d'oeil. Présentée comme une fiche technique, chaque page comporte des renseignements clairs et précis quant aux possibilitées du produit (type, configuration exigée, capacités, prix, éditeur, importateur, etc.). Chaque année, une remise à jour est effectuée. Sont disponibles pour l'instant les catalogues suivants : Conception assistée par ordinateur (CAO, DAO, CFAO), gestion comptable sur mini et grands systèmes, Mathématiques/Statistiques/Dépouillement d'enquêtes, Gestion commerciale et gestion intégrée de l'entreprise sur mini et grands systèmes. Courant mai, la collection s'étoffera d'autres catalogues traitant du développement d'applications, de la paie et gestion, de l'aide à l'exploitation et enfin à la communication et des réseaux.

CXP : 5 rue Monceau, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.25.19.60.

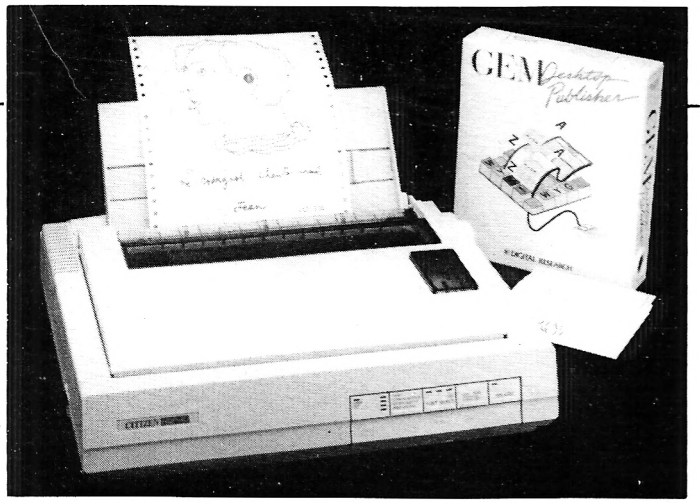
ELLE SE MET EN QUATRE !

Développée par *BVRP Software* et en collaboration avec *Matra Communication*, la carte *Tétracom*, associée au logiciel *Directory II*, transforme n'importe quel PC compatible en terminal télétex/télex et télécopie (cette dernière option ne sera disponible qu'en juin 88). Son emploi rend ainsi possible le télépostage personnalisé (jusqu'à 5000 correspondants) et la réception de documents. Détail d'importance, la carte, architecturée autour d'un 80188 tournant ! 8 Mhz, contient sa propre RAM de 512 ko. Ces caractéristiques lui permettent de procéder à la réception et à l'émission de documents en « tâche de fond », indépendamment des applications en cours sur la machine. Time is money ? La transmission en télétex est quarante huit fois plus rapide que par télex ; une page de 2000 signes partant de Paris arrivera à Marseille moins de dix secondes plus tard.

BVRP Software : 18 rue Clapeyron, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.10.91.

EDITION SPÉCIALE PAO

A L'occasion du *Sicob*, *Citizen Europe* et *Software Technologies* offrent à tout acheteur d'une imprimante matricielle de la gamme (sauf MSP 10E, 15E et HQP) le logiciel de PAO, *GEM Desktop Publisher*. L'offre prendra effet le 25 avril, date d'ouverture du salon et sera faite bien entendu sans supplément de prix. En revanche, les acheteurs de 120D et de LSP 100 devront quant à eux se « contenter » d'une réduction de 50 % sur le prix du logiciel. De plus, l'annonce publicitaire revêtira pour l'occasion la forme d'un encartage comportant un texte et un dessin de



Cocteau, numérotés de 1 à 100 000 imprimés sur 50 HQP, 40 installés en batterie. Il est à noter que cette offre ne concerne, pour le moment, que la France.

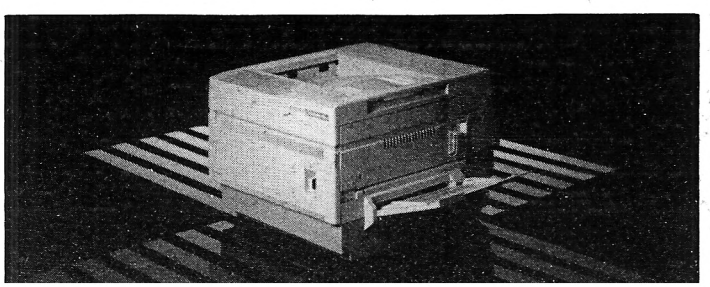
DE LA PÉDAGOGIE AU LABORATOIRE

Regroupant sur la même carte des fonctions jusqu'alors dévoulues à plusieurs interfaces occupant autant de slots, la carte *Candibus* de *Langage et Informatique* est une interface Analogique/Numérique dédiée aux sciences expérimentales. Elle permet l'acquisition de données sur deux voies simultanées (12 bits et 2,5 mV de résolutions), la commande de systèmes extérieures grâce à ses 24 lignes TTL et elle intègre un timer programmable. *Candibus*, qui a été sélectionnée par l'*ANVAR* au titre des innovations technologiques et développée grâce aux concours des chercheurs du laboratoire *Idéao* (Université de Toulouse) s'adresse en priorité à l'enseignement (Chimie, Electricité, Biologie, Automatisme, Mécanique, etc.). D'un emploi simple, l'interface *Candibus* est utilisable sans connaissance de la programmation, toute commande se mettant en oeuvre au moyen du logiciel livré avec le produit. Il est à noter que la majorité de ces commandes (Transformées de Fourier, intégrales, dérivées, etc.) s'effectue au moyen des touches de fonctions. *Candibus* est commercialisé au prix de 3 900 F. TTC par :

LANGAGE ET INFORMATIQUE, 8 bd Lascrosses, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.25.08.

SSS... CITIZEN !

Une nouvelle machine vient compléter la gamme des imprimantes laser : *l'Overture 110+*. Destinée avant tout au marché du traitement de texte, l'*Overture* utilise la technologie des semi-conducteurs. Comme le précédent modèle (l'Overture 110), elle dispose des caractéristiques suivantes : compatibilité EPSON, IBM, DIABLO. Six polices incorporées, vitesse d'impression de 10 pages/minute, interface série et parallèle, etc. A ces caractéristiques ont été ajoutés une option permettant l'impression à l'italienne (en longueur), choix logiciel du bac d'alimention (papier blanc et papier à en-tête, par exemple), accès à la double largeur et à la double hauteur et enfin possibilité de mémoriser des caractères téléchargeables, et ce en mode IBM et qualité courrier. *Citizen* est distribué par *Omnilogic* et par *Alfatronic*. *Omnilogic : (1) 45.21.15.50. Alfatronic : (1) 47.91.74.00*



FESTIVAL D'AVORIAZ DU FREEWARE...

Vous avez entendu parler d'Avoriaz, la station de ski. Vous savez qu'il s'y déroule chaque année un festival du film fantastique. En revanche, vous ignorez sans doute que des freewares « vendus » au prix d'une disquette vierge y foisonnent. Le *PC Club international* vous propose de découvrir ses 3 600 logiciels du domaine public pour PC, CPC et PCW (rare !). Vous désirez recevoir un catalogue commenté ? Pas de problème, il suffit de leur envoyer 12,30 F. en timbres (pendant que vous y êtes, donnez-leur aussi vos coordonnées).

PC CLUB INTERNATIONAL, Résidence Le Snow, 74110 Avoriaz.

LE PETIT PRINCE

Plus fort que l'allumeur de réverbère, l'allumeur de PC à distance de *Spectra System* permet de mettre votre machine et/ou ses périphériques sous tension à partir d'un simple téléphone ou d'un autre micro muni d'une interface de communication. La machine démarre dès qu'elle reçoit une porteuse, aussi, pour éviter toutes formes de malversation, un code secret de quatre chiffres doit être composé au moment de la numérotation pour que la mise sous tension s'effectue. Bien entendu, le démarrage d'une procédure Batch est autorisé. De plus, le transfert de logiciels et de fichiers vers une autre machine munie d'un modem ainsi que l'exploitation d'un logiciel de télémaintenance sont possibles. Enfin, bonne nouvelle, le prix maximum de ce produit n'excède pas 2 500 F HT.

SPECTRA SYSTEM, 86 rue F. Hanriot, 92000 Nanterre.

GAGNER AU LOTO
un rêve qui peut devenir réalité sur AMSTRAD avec
LOTO - INFORMATIC
véritables programmes de
LOTO ASSISTE PAR ORDINATEUR
qui vous révèlent
tout ce que vous devez savoir pour

* trouver facilement les numéros qui ont le plus de chance de sortir

* obtenir automatiquement les grilles les plus performantes

* établir sans peine vos jeux et contrôler leurs résultats

* tester vos propres idées grâce au fichier toujours à jour

*Documentation détaillée + **CADEAU** contre 4 timbres*

INFORMATIC APPLICATIONS
B.P. 78 - 67800 BISCHHEIM
Tél. 88.33.58.85

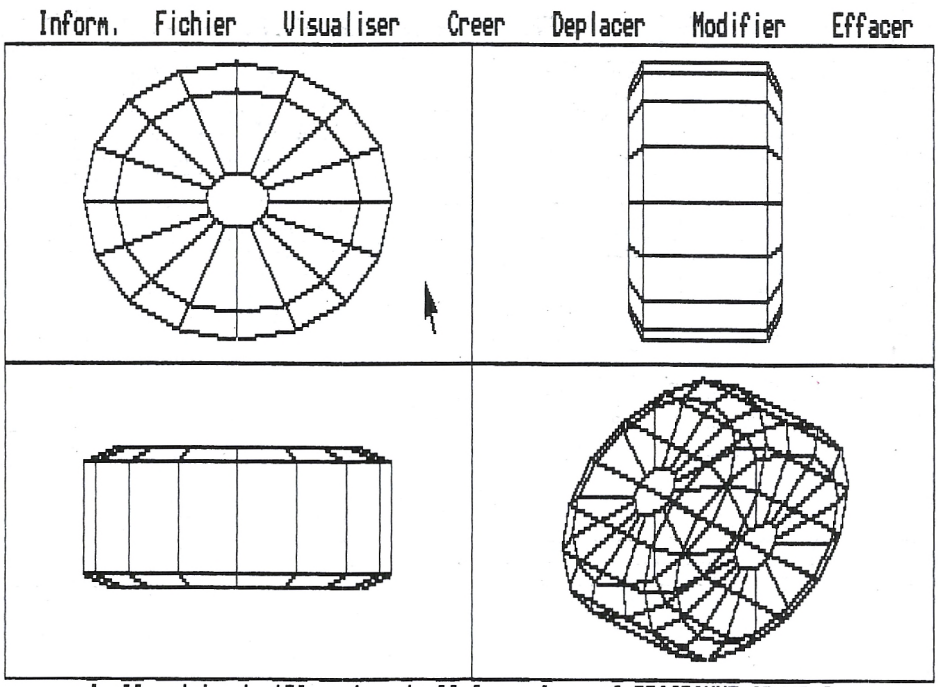


figure 1

DIMENSION 3

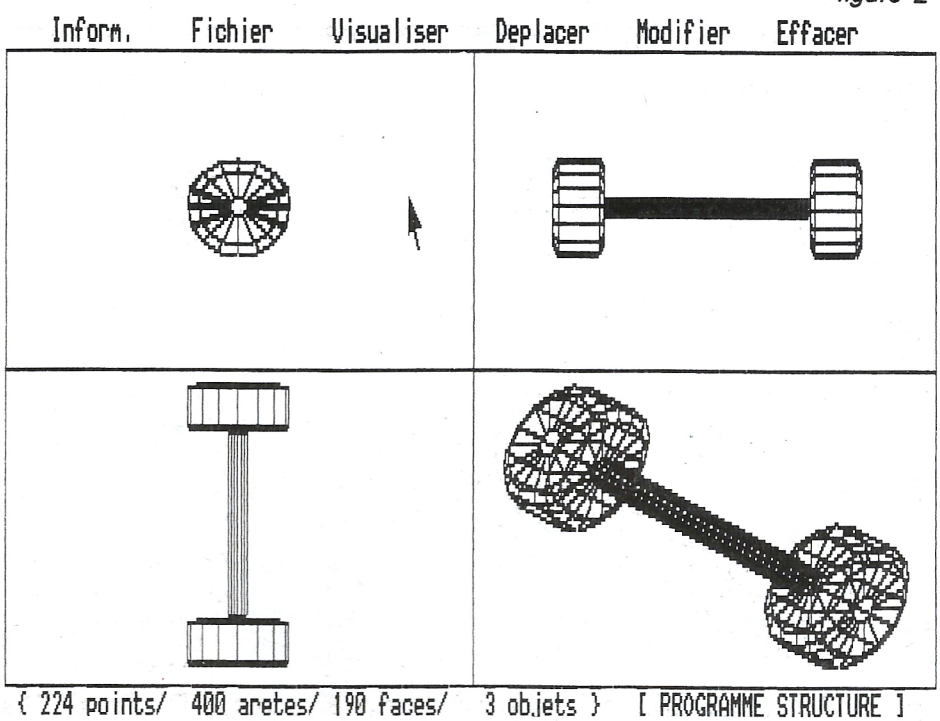
Amateurs de C.A.O. et de D.A.O., voici le dernier né de *Ere Informatique* qui va vous faire entrer dans la troisième dimension. En effet, *Dimension* 3, est un véritable logiciel de conception assisté par ordinateur, d'apparence un peu compliquée, mais d'utilisation très simple et surtout, qui ne nécessite aucune connaissance en algèbre vectoriel ou en dessin industriel.

Dimension 3 est vendu avec un manuel de 70 pages, très complet et à la portée de tous, qui commence par un petit rappel rapide sur les différentes visualisations possibles d'un dessin (vue de face, vue de dessus, vue de côté et vue en perspective comme le montre la figure 1) puis décrit l'utilisation du logiciel et enfin propose des programmes en Basic GFA (pour Atari), Turbo Pascal (pour compatibles) et en Basic (pour Amstrad) afin de réutiliser les volumes conçus dans des programmes personnels.
La disquette comprend un programme d'installation qui permet de configurer le logiciel en fonction des différents périphériques utilisés (clavier ou souris, un ou deux lecteurs de disquettes et différentes cartes graphiques). L'utilisation avec la souris rend le programme très souple du fait de l'application du principe des menus déroulants.

Utilisation

Le menu général est composé de :
- **un éditeur d'objet.** Il permet de créer un volume plus ou moins complexe comme le montre la figure 1, par l'utilisation de polygones réguliers ou irréguliers. Les polygones réguliers sont en fait des formes primaires, telles que des carrés, des hexagones ou autres, que l'on définit d'abord par leur éloignement (pour les positionner les uns par rapport aux autres), par leur longueur de côté, leur rayon ou leur largeur, puis par leur nombre de côtés. Le programme présente ensuite le polygone fini et demande confirmation pour l'installation sur le dessin principal. Dans le cas des polygones irréguliers, il suffit après avoir définit l'éloignement de le construire à l'aide de la souris et de confirmer comme précédemment. Il est ensuite possible de lier les divers polygones, d'effectuer des déplacements sur les points, arêtes ou fa-

figure 2



```
RETOUR AU MENU                                  Xmin =  -4.9000000000E+01
Type de visualisation  : perspective            Xmax =   4.9000000000E+01
Centrage               : dessin                 Ymin =  -5.2000000000E+01
Echelle                : automatique            Ymax =   2.5100000000E+02
Opacite                : opaque                 Zmin =  -4.9000000000E+01
Sortie                 : ecran                  Zmax =   5.0000000000E+01
Point d'observation    : [      0 /      0 /      0 ]
Point de visee         : [      0 /      0 /      0 ]
Inclinaison            :    0 degre
Sortie sur disque      :
Structure              : B:\ESSIEU.STR
DESSIN
```

figure 3

ces et de faire faire des rotations (par rapport aux trois axes) d'un polygone ou de l'objet entier.

- **un éditeur de structure.**

Il permet de relier des objets créés grâce à l'éditeur précédent pour former un volume de plus en plus complexe (figure 2) appelé structure.

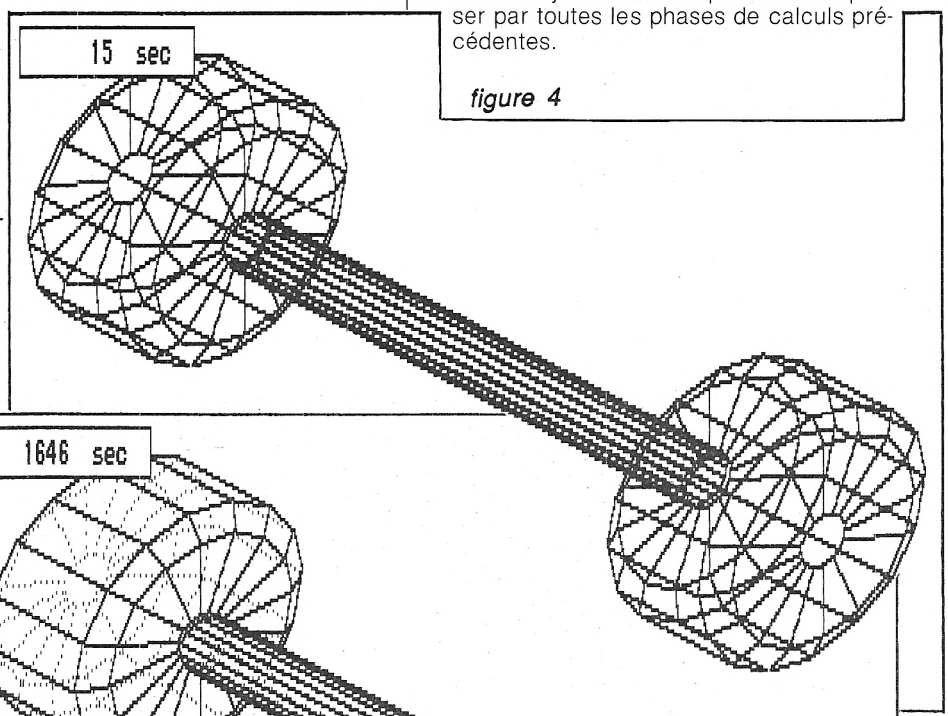
- **une visualisation paramètrée d'une structure.**

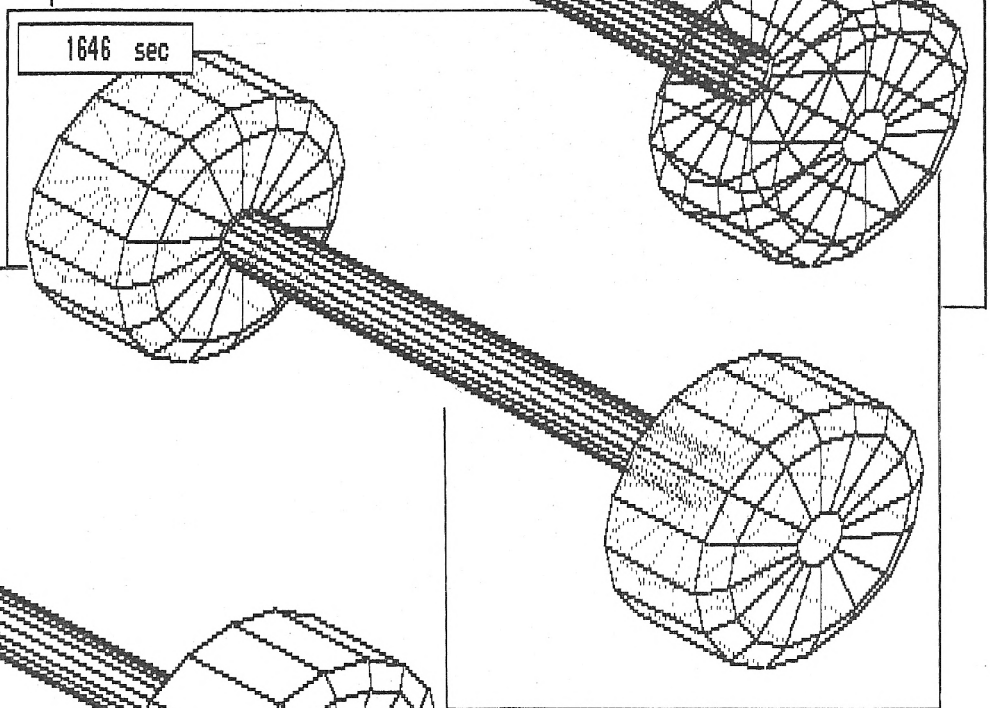
Ce mode permet l'observation détaillée d'une structure en fonction de divers paramètres (figure 3), et surtout dans trois modes de visualisation qui sont en transparence (comme si l'objet était en fil de fer, voir figure 4), en pointillé (les arêtes non visibles apparaissent en pointillé, voir figure 5) et en opaque (seule les arêtes visibles apparaissent à l'écran, voir figure 6). Dans les deux derniers cas, le temps de calcul est un peu long, mais le résultat en vaut la peine. Il est intéressant de constater que la sortie peut se faire sur écran, sur imprimante, mais aussi sur table traçante et dans les quatres modes de visualisation décrits précédemment. L'issue de ce programme permet de créer un dessin d'une structure choisie et dans une position définie pour une utilisation ultérieure (par exemple pour illustrer vos propres logiciels).

- **une visualisation d'un dessin déjà fait.**

Le but de ce dernier est de visualiser un dessin déjà créé sur disquette sans repasser par toutes les phases de calculs précédentes.

figure 4





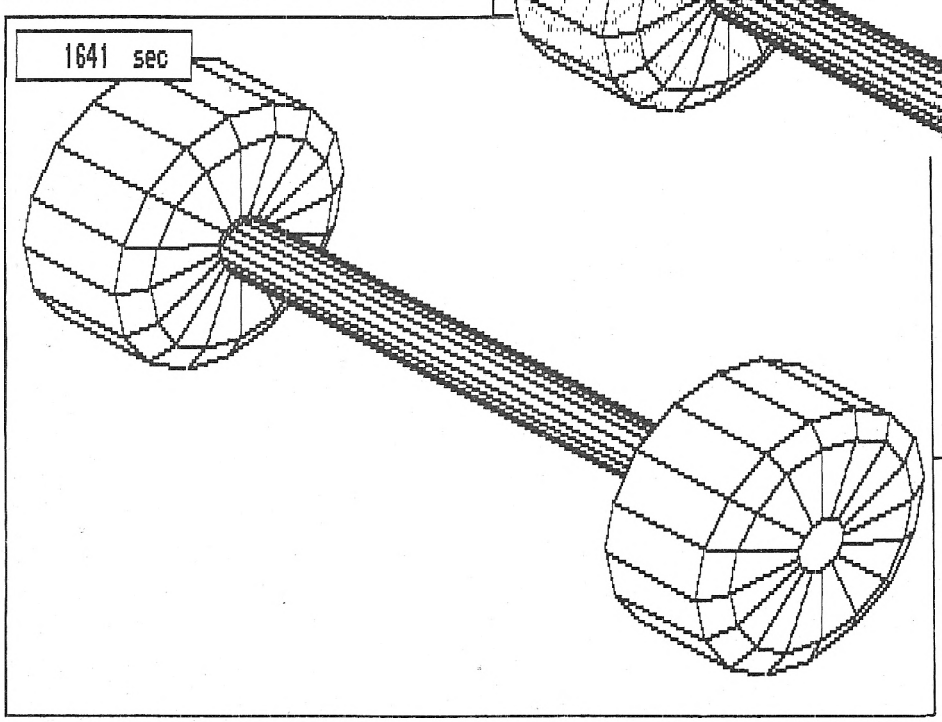


figure 5

figure 6

Conclusion

Voilà donc un logiciel qui ne manque pas d'intérêt pour les amateurs et les professionnels de la C.A.O. étant donnée la qualité des résultats obtenues et surtout par sa très grande simplicité d'utilisation.

Portier Philippe

SCRIPT EXPERT, LE COURRIER AUTOMATIQUE

L'idée d'utiliser un système expert conçu pour traiter le courrier d'un secteur d'activité quelconque est séduisante. Nous avons testé *Script Expert*, le premier produit du genre sur le marché.

L'évolution de la production du courrier de toute activité commerciale ou industrielle est passée par l'arrivée de la machine à écrire mécanique, puis électrique, puis à mémoire et enfin plus récemment par les ensembles de traitements de texte à base de micro-ordinateurs. Il semblerait que l'utilisation d'un traitement de texte constitute l'arme absolue dans la recherche du rendement maximal de ce service courrier. En réalité, si la technique de production d'un document imprimé est maintenant bien au point, c'est-à-dire le couple matériel plus logiciel, sa mise en oeuvre est plus délicate car, en dehors des problèmes d'apprentissage plus ou moins négiglés, il reste à résoudre la façon de créer la bibliothèque de textes ou paragraphes standards et surtout mettre en place la gestion de cet ensemble afin que son utilisation soit libératrice et non contraignante.
Une des branches de l'intelligence artificielle en plein essor actuellement est consacrée aux systèmes experts. La société qui a conçu ce produit, vient de mettre en vente une application originale du courrier à l'aide d'un système expert. (Cet éditeur propose également un générateur de systèmes experts, Synergia).
Un système expert autorise l'utilisation des connaissances d'un expert humain dans un domaine bien précis, par un utilisateur n'ayant justement pas d'expérience dans le domaine concerné. Cette définition est très certainement brutale, et aurait besoin d'être nuancée, mais elle permet de bien situer le problème. Lorsqu'une personne désire communiquer par courrier avec une autre, ou bien ses qualités de rédacteur sont sans reproche, auquel cas elle n'a pas de problème pour concevoir le texte, ou une aide lui est nécessaire : il faut alors consulter une persoone ayant la connaissance (l'expert), ou s'aider d'un document existant traitant un problème similaire, ou encore consulter un ouvrage spécialisé du genre *«La parfaite secrétaire»*, dont certains passages, il faut le dire,sont désopilants. C'est ici qu'intervient le système expert, avec une des toutes premières réalisations dans ce domaine.

Script Expert

Le logiciel diffusé par la société Krypton assez liée semble-t-il à l'éditeur bien connu Infogrames, fonctionne sur tout compatible PC, depuis la configuration la plus modeste à deux lecteurs de disquettes. Un disque dur est toujours préférable pour le confort de l'utilisateur (ou de l'utilisatrice). La boîte vendue, à part les deux tiers de vide (contenant de l'air de 69100 Villeurbanne ?), contient deux disquettes pour le programme et les données, la notice d'utilisation, et un document rappelant la liste des différents textes mis à votre disposition par l'éditeur (près de 1.000 modèles). Vous pouvez alors utiliser ce système expert de deux façons : soit en mode rédaction, soit en mode génération de système expert pour personnaliser le produit en fonction de vos habitudes ou des contraintes imposées par votre activité professionnelle.

La production de courrier

Produire un courrier comporte deux étapes, la rédaction et la frappe. *Script Expert* s'occupe de ces deux phases. Pour créer une lettre en mode expertise (c'est-à-dire utiliser les services d'un expert en rédaction !), vous choisissez le type de destinataire. Avec le programme, vous disposez des rubriques suivantes : client, prospect, banquier, fournisseur, assureur, personnel, transporteur. A vous d'ajouter le reste... Ensuite vous sélectionnez le type de lettre en fonction du choix précédent, comme par exemple réclamation, accusé de réception, contrat, livraison, avarie, etc. Puis, ce qui est original vous imposez un «ton» à votre courrier : poli, courtois, sec (attention, un conseil en passant, pas de ton sec pour demander les faveurs de votre banquier !).
Ces sélections opérées, il ne vous reste qu'à construire votre lettre en choisissant une introduction, un développement et une conclusion parmi les modèles proposés par le système expert, chacun de ces modèles répondant exactement aux critères de sélection imposés. La lettre type étant créée, vous pouvez modifier manuel-

```
Je soussigné, Monsieur XXXXXXXXXX, Directeur de la société
YYYYYYYYYYY, certifie que Monsieur ZZZZZZZZZZ,né le .........
à ......... et demeurant à ......... a été employé en qualité
de ......... dans nos bureaux du ....... 1985 au ........ 1987.


Durant son contrat, Monsieur ZZZZZZZZZZ a fait preuve d'une
efficacité et d'un professionnalisme très appréciables .


Monsieur ZZZZZZZZZZ est actuellement libre de tous engagements
envers notre société .


                                Fait à ......... le ....... 1987
```

• Exemple de publipostage à partir d'un courrier «automatisé».

lement le texte proposé, l'envoyer à votre traitement de texte favori, compléter la lettre avec l'adresse destinataire, ou l'inclure dans un publipostage plus général.

Utilisation de Script Expert

Lorsque vous lancez l'exécution de *Script Expert,* vous êtes entièrement pris en charge par le logiciel, qui vous pose des questions par l'intermédiaire de fenêtres mobiles. Chaque choix vous permet de progresser dans l'arborescence du traitement prévu par l'expert. Par exemple, prenons le scénario de création d'écriture d'une lettre de réclamation de paiement d'une facture à l'un de vos clients. Le destinataire choisi sera Clients. Parmi les choix possibles, une lettre de réclamation s'impose. Le choix suivant portera sur l'option Règlement et, enfin, vous choisissez le ton de la lettre, par exemple un ton sec (ce qui constitue vraisemblablement le dernier recours avant d'attaquer une procédure judiciaire. *Script Expert* vous proposera alors différents textes pour l'introduction, le développement et la conclusion, en accord avec les réponses fournies précédemment.
La notice livrée avec le logiciel n'est pas rédigée pour l'utilisateur courant, c'est-à-dire qu'elle ne se démarque pas suffisamment de la théorie des systèmes experts. Il est vrai que l'ergonomie de *Script Expert* basée sur l'utilisation des fenêtres et des touches de fonctions ne rend pas obligatoire la consultation du manuel, sa lecture sera alors réservée à la personne (l'expert) qui adaptera la base de connaissances aux impératifs de l'utilisateur. (L'éditeur a dû se rendre compte au dernier moment de ce problème, puisque nous trouvons deux feuilles dactylographiées fournissant l'exemple cité plus haut). Nous considérons donc provisoirement qu'il s'agit là d'un péché de jeunesse. Il nous paraît très important de bien séparer l'utilisation de l'expertise, de la partie création de la base de connaissances réalisée par un expert.C'est le respect de cette condition qui fera que les systèmes experts seront utilisés de façon la plus triviale dans les activités commerciales et industrielles. L'utilisation de sytèmes experts deviendra banale sous peu, et ce, grâce à la volonté et la persévérance des éditeurs d'aujourd'hui et des utilisateurs qui auront la volonté de passer outre ces quelques inconvénients.

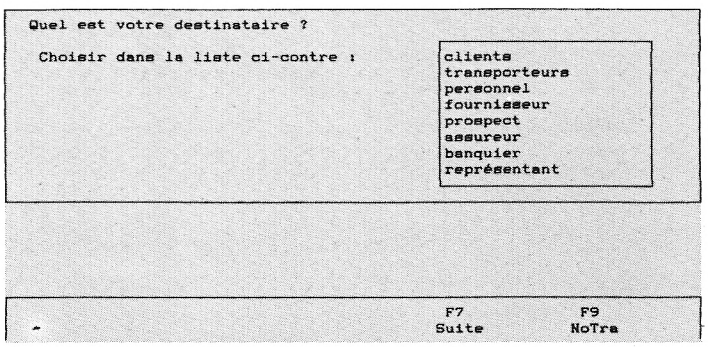
L'adaptation de Script Expert à l'utilisateur

Comme nous l'avons déjà mentionné, *Script Expert* comprend un générateur de système expert spécialisé dans le domaine de la production du courrier. Donc, à ce titre, il dispose de tous les outils permettant la mise à jour de la base de connaissances de l'expert en vue d'adapter son utilisation à un ensemble de règles propres à l'activité de l'utilisateur. Nous retrouvons ici une application particulière du logiciel *Synergia,* centré exclusivement sur la production de courrier d'entreprise (pris dans le sens large du terme). La notice de *Script Expert* explique de façon claire le processus de mise à jour, et par conséquent l'adaptation à un environnement particulier,de la base de connaissances. Nous vous rappelons que l'expertise utilisera cette base de connaissances pour répondre aux désirs de l'utilisateur.
L'interface avec l'expert (la personne dans l'entreprise à même de définir les problèmes à résoudre) est assez soignée. Il est fait appel aux menus d'aides et fenêtres dont les messages indiquent les actions successives à effectuer. Il est certain qu'un vocabulaire est, malgré tout, à acquérir, ce qui est valable dans toute activité humaine, moyennant quoi, le fait de suivre la notice et, surtout, de pouvoir analyser la base de connaissances fournie, devrait permettre à un expert de bien maîtriser le produit en vue de sa mise à jour et par conséquent permettre à d'autres personnes de l'utiliser de façon automatique, ce qui est le but recherché. *Script Expert* est un bon produit dans un domaine frais émoulu des laboratoires de recherche, d'autant que le prix de vente est modeste pour le domaine concerné, et qu'il met en oeuvre une configuration de compatible (comme celle d'Amstrad PC) tout à fait courante. Une fois de plus ce seront les pionniers qui en tireront rapidement les bénéfices, non seulement dûs directement à l'exploitation, mais également à la maîtrise de cette branche de l'intelligence artificielle que constituent les systèmes experts. Les futurologues sont tous d'accord pour affirmer que l'intelligence artificielle révolutionnera la prochaine décennie.

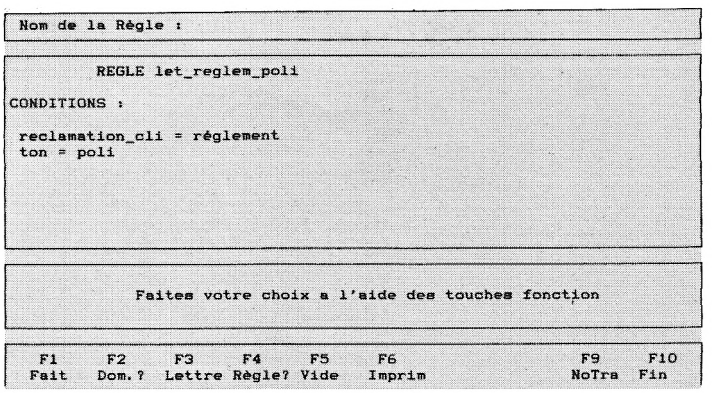
Pierre Squelart



• *Hardcopy de l'écran de sélection initiale*



• *Exemple d'écran de sélection : ici, choix du destinataire*



• *Modifications possibles et vérifications*

AUTOTAB

UN GENERATEUR DE TABLEAUX POUR VOS DOCUMENTS

Tous les possesseurs de traitements de texte le savent : créer des tableaux de présentation soignée avec ce type de logiciel n'est pas chose facile. Et ceci quelles que soient les fonctionnalités offertes par le produit utilisé. L'utilisation des tabulations numériques ou l'association des tabulations alphabétiques avec des spécifications de cadrage facilite les choses, mais la mise en forme n'est malgré tout pas aisée. AUTOTAB est un logiciel qui vous permet, à partir d'ordres simples, de créer un tableau que vous pourrez récupérer dans vos documents.

Contenu sur une disquette, le logiciel est accompagné d'une documentation simple mais qui indique bien toutes les fonctionnalités du produit et agrémente chacune des options possibles d'un exemple d'utilisation. Une annexe indique comment utiliser le produit avec les logiciels Word, Wordstar, Wordperfect et Ms Windows.

Une utilisation élémentaire

L'utilisation du produit, pour définir un tableau, est d'une simplicité quasi-enfantine. Vous disposez, pour cela, des ordres suivants ;
/TAB/largeur du tableau/nombre de colonnes/arguments divers/ qui permet de définir les caractéristiques du tableau que vous voulez créer. Ces caractéristiques permettent de définir la présentation des colonnes du tableau et vous avez à votre disposition les ordres suivants :
Cn - pour foncer la largeur d'une colonne à n caractères,
N - pour indiquer qu'il s'agit d'une colonne numérique avec cadrage sur le séparateur décimal,
D - pour préciser que le contenu de la colonne doit être cadré à droite,
C - pour obtenir le centrage du contenu de la colonne.

C'est ainsi que la définition :
/TAB/50/4/C2-D/C3-20C/C4-8N indique qu'il s'agit d'un tableau de 50 caractères de large divisé en 4 colonnes.
C2-D signifie que la colonne 2 sera cadrée à droite, C3-20C indique que la colonne 3 aura une largeur de 20 caractères et sera centrée, C4-8N précise que la quatrième colonne aura 8 caractères numériques.
Cette définition peut être accompagnée d'un ordre OPT indiquant les options de présentation supplémentaires qui permettent de préciser le caractère de séparation décimale (ordre SEP), le nombre de décimales (DEC), l'affichage ou non de traits horizontaux ou verticaux pour séparer les lignes et les colonnes (SH et SV) et, enfin, le nombre de lignes par page (ordre FORM). Dans le cas où votre tableau dépasse le nombre de lignes par page que vous avez fixé, Autotab génère un saut de page et reprend l'entête du tableau sur la page suivante.
La saisie de l'ordre TAB, des options qui lui sont associées, et des éléments du tableau est à faire sous un éditeur de textes quelconque (pourvu qu'il donne un fichier ASCII ou soit l'un des quatre produits prévus en standard avec le logiciel). Les ordres TAB et OPT doivent être suivis de la saisie des éléments du tableau, chaque ligne de texte indiquant une ligne de ce tableau et les colonnes étant séparées entre elles par le symbole "/". La première ligne de texte, suivant les ordres TAB et OPT, représentera la ligne d'en-tête du tableau.
Une fois réalisé ce fichier, vous provoquerez la création du tableau par Autotab en revenant sous DOS et en tapant : "TAB nom de votre fichier" ;
le résultat sera un fichier portant le nom que vous avez précisé, mais accompagné de l'extension. "TAB." Il vous suffira ensuite d'insérer (à l'aide de l'ordre approprié qui dépend de votre traitement de texte) ce fichier dans votre document.
D'utilisation simple, la création de tableaux avec Autotab apporte un plus aux logiciels de traitement de texte avec lesquels elle est utilisée. Elle permet effectivement de s'affranchir des problèmes que pose cette création, et ce, même avec les produits les plus sophistiqués. Autotab est édité par TAO (54, rue de Ponthieu — 75008 Paris) au prix de 1 000 F HT. A noter que pour 90 F TTC vous pouvez disposer d'une version de démonstration.

R.-P. Spiegel

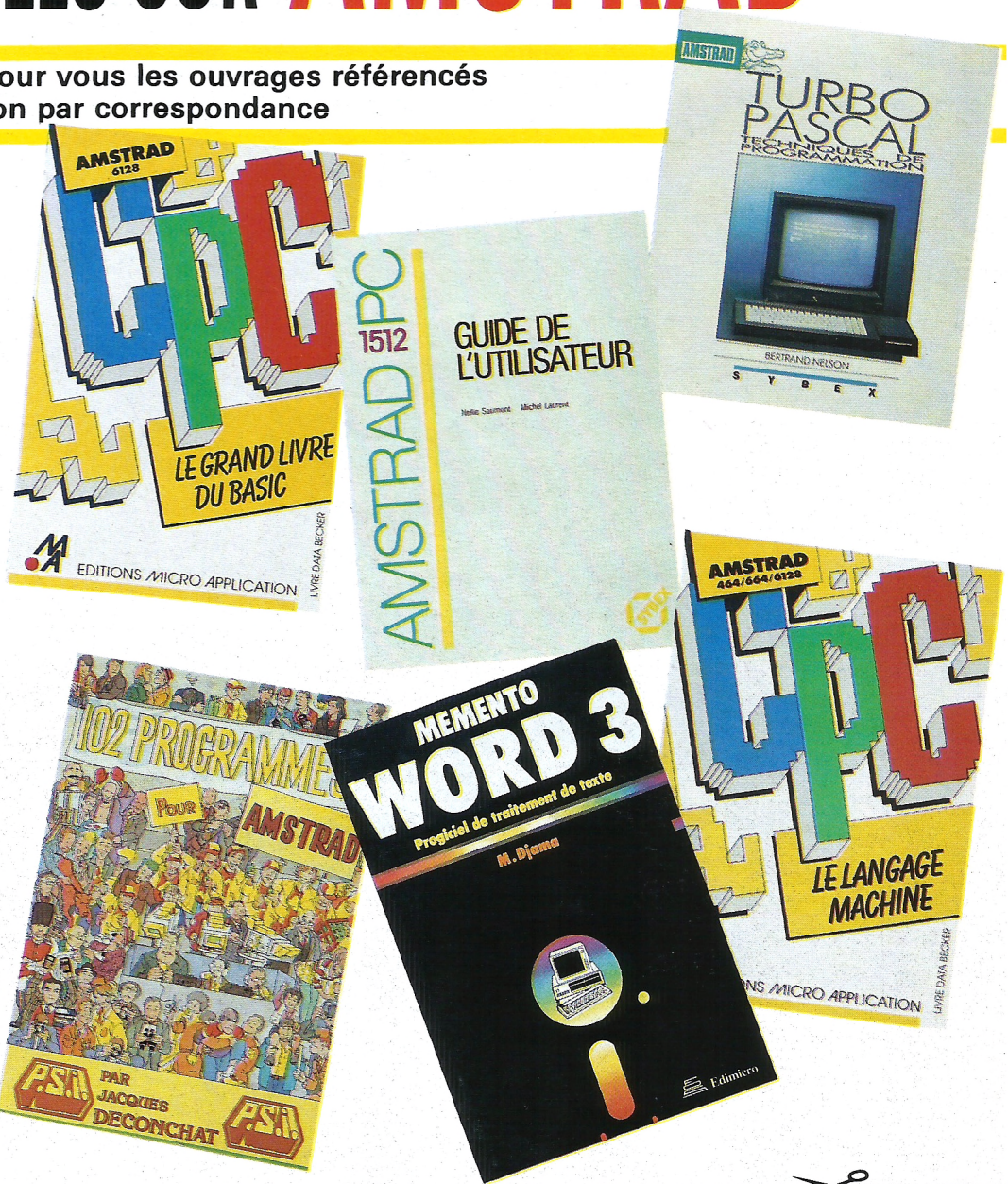
```
*****************************************************************************
*      TAO                                                      Version 1.1 *
* International                  A*U*T*O*T*A*B              Copyright (C) 1987 *
*   Logiciels        Version Démonstration - Sans sauvegarde TAO International *
*****************************************************************************
```

NOM	PRENOM	PROFESSION	INDICE
DUPONT	Marc	Directeur Technique Adjoint	241,00
AMBROISE	Paul	Directeur du Marketing	237,50
DUBOIS	Arthur	Ingénieur	217,80

Résultat correspondant aux instructions de création du tableau.

LES LIVRES INDISPENSABLES SUR AMSTRAD

La rédaction a sélectionné pour vous les ouvrages référencés ci-dessous, à votre disposition par correspondance



Le Grand Livre du Basic sur CPC 6128

265 pages - Le livre et la disquette 249 FF
Réf. 400

Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du Basic Locomotive. Théorique et pratique, découvrez les bases de la programmation et le fonctionnement interne du Basic, et attaquez les différents domaines de la programmation : tris, fenêtres, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'applications de haut niveau fournis et commentés. Réf. ML 168 : 149 F - Réf ML 268 : 249 F. Le livre et la disquette 265 pages.

Le langage machine de l'Amstrad CPC

272 pages - 129 FF - Réf. 401

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

102 programmes pour Amstrad

par J. Deconchat

248 pages - 135 FF - Réf. 402

Ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128.

Amstrad PC Guide de l'utilisateur

par Nel Saumont et Michel Laurent

272 pages - 138 FF - Réf. 403

Ce livre est destiné à aider l'utilisateur à découvrir la configuration de son ordinateur et la manipulation des différents logiciels (GEM Draw, GEM Graph, GEM Paint, GEM Wordchart, GEM Write) ainsi que quelques autres dont la compatibilité a pu être testée.

Techniques de programmation en Turbo Pascal sur Amstrad

par Bertand Nelson

220 pages - 148 FF - Réf. 404

Cet ouvrage décrit, d'une part, les outils de base nécessaires à la programmation avancée en Turbo Pascal et, d'autre part, propose plusieurs programmes en Assembleur et en Turbo Pascal. Il explique les différences et les problèmes de compatibilité entre les deux systèmes CP/M de l'Amstrad. S'y ajoutent : la saisie contrôlée par clavier, l'éditeur graphique, les sprites, la sauvegarde et le rappel d'écran.

Mémento Word

168 pages - 135 FF - Réf. 405

Au sommaire : Généralités - Utilisations : description de Word, démarrage - Saisie, modification, sélection de texte - Les commandes - Pratique de Word : chargement d'un document, les tableaux, les mailings - Diverses possibilités utiles : saut de page forcé, polices de caractères, glossaire, table des matières.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service Librairie
5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé

☐ Oui, adressez-moi les ouvrages ci-dessous :

Réf.	Titre	Qté	Prix
	Frais de port		
	Total à régler		

Frais de port :
- 1 livre : 15,40 F
- 2 à 4 livres : 28,00 F

Je joins mon règlement par :
☐ chèque bancaire
☐ chèque postal

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....

Date :
Signature :

Vente exclusivement par correspondance

CHAQUE MOIS, TIREZ LE MEILLEUR PARTI DE VOTRE AMSTRAD

LISEZ AMMAG

CPC PCW - PC

Le plus complet
Le plus diffusé

300 000 LECTEURS

RETROUVEZ

des jeux



des reportages

des dossiers



des informations sur toute l'actualité AMSTRAD



des listings



du professionnel

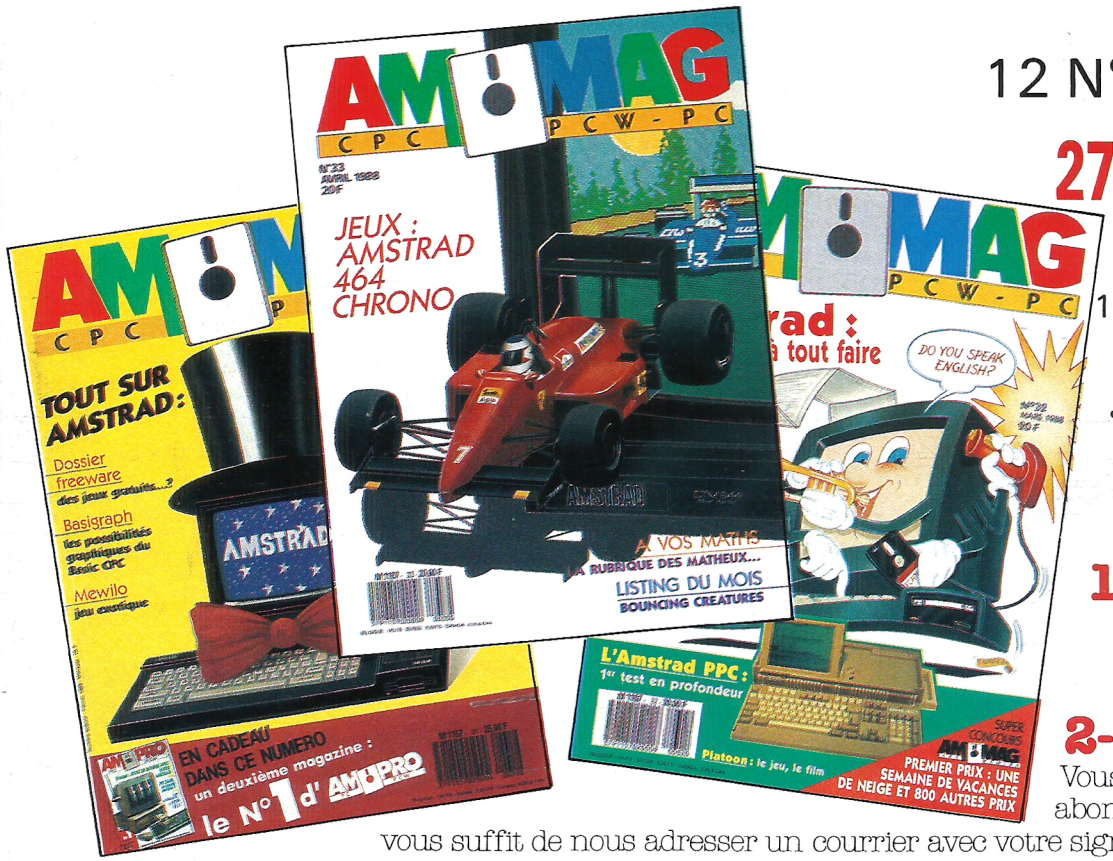


.de l'utilitaire de la programmation



ABONNEZ-VOUS A AM MAG CPC PCW - PC

La meilleure couverture de l'actualité AMSTRAD



12 N°s + 4 Hors-Série

275 F au lieu de **340 F***

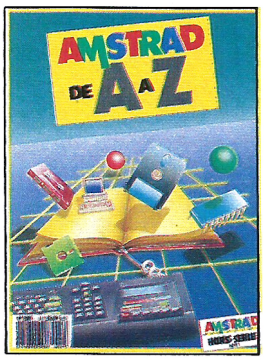
(* Prix de vente au numéro : 12 N°s à 20 F + 4 HS à 25 F)

Vous bénéficiez de 3 avantages

1- ECONOMIE
65 F

2- GARANTIE
Vous pouvez mettre fin à votre abonnement à tout moment. Il vous suffit de nous adresser un courrier avec votre signature. Nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.

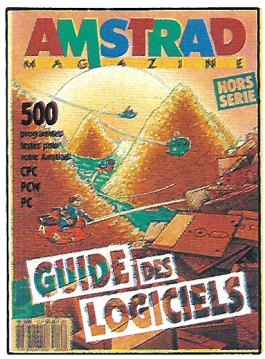
3- CADEAU : 2 N°s HORS-SERIE à choisir parmi les N°s parus en 87



1. Amstrad de A à Z



2. Spécial listings



3. Guide des Logiciels



4. Spécial Matériel

Abonnement à AM MAG

☐ Oui, je m'abonne à AM MAG pour 12 N°s + 4 HS au prix de 275 F (au lieu de 340 F)
☐ Europe : 375 F ☐ Airmail : 400 F

☐ Je choisis en cadeau 2 numéros Hors Série : ☐ N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4

Règlement par : ☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

à adresser à :
AM MAG Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDE

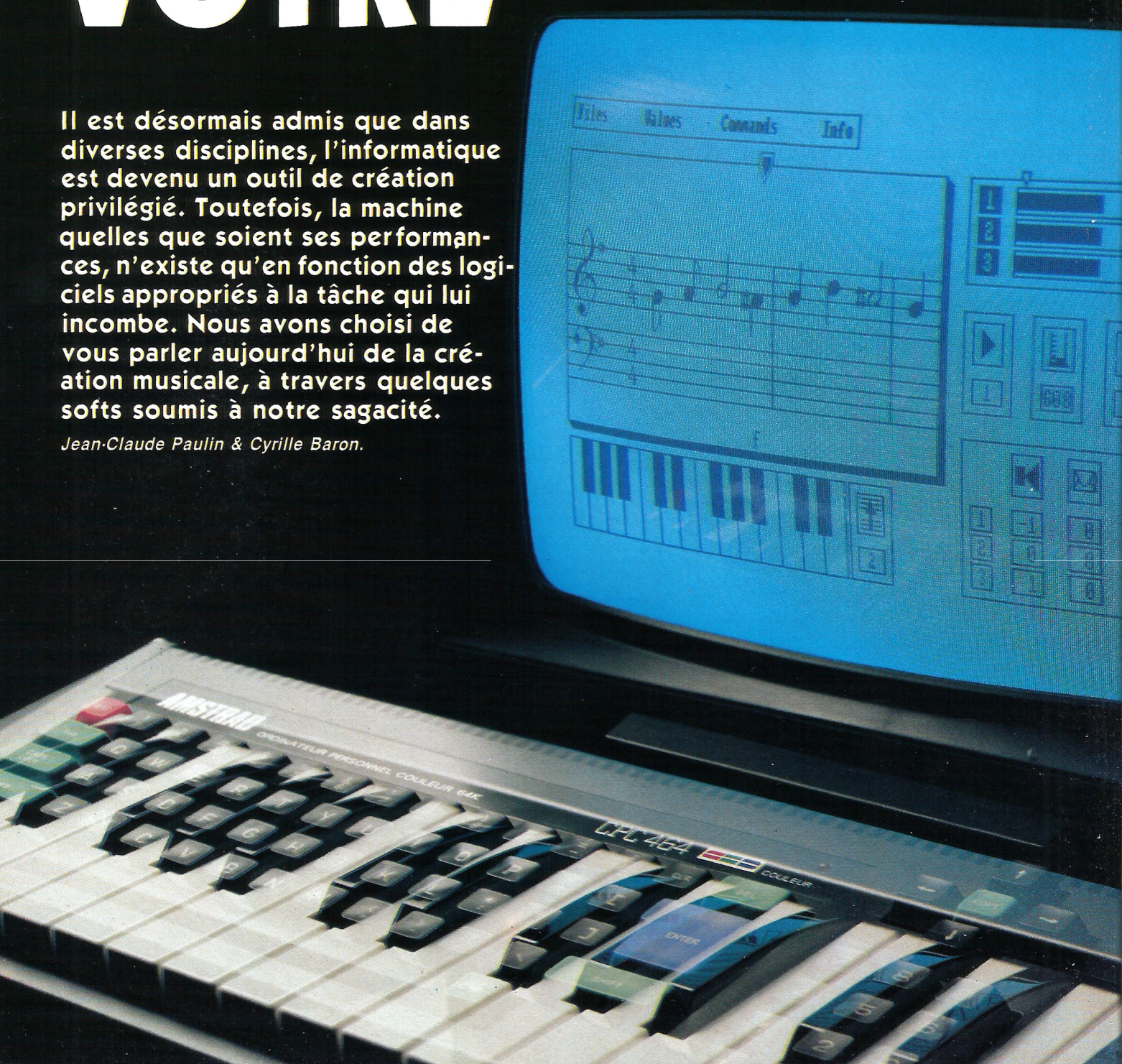
NOM : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....

DOSSIER

MUSICALEMENT VOTRE

Il est désormais admis que dans diverses disciplines, l'informatique est devenu un outil de création privilégié. Toutefois, la machine quelles que soient ses performances, n'existe qu'en fonction des logiciels appropriés à la tâche qui lui incombe. Nous avons choisi de vous parler aujourd'hui de la création musicale, à travers quelques softs soumis à notre sagacité.

Jean-Claude Paulin & Cyrille Baron.



LES LOGICIELS MUSICAUX 3 VOIX

Trois méthodes distinctes de programmation musicale oeuvrent dans ce sens :

- Entrée des notes en temps réel à partir du clavier.
Les notions de solfège et d'harmonie sont facultatives, une bonne oreille et un soupçon de dextérité suffisent amplement.

- Ecriture conventionnelle sur une double portée (clé de sol, clé de fa). Le musicien averti, en terrain de connaissance, exulte et joue les grands compositeurs en se gaussant du béotien qui boude dans son coin...

- Saisie pas à pas de paramètres musicaux.
Relativement astreignant selon l'éditeur utilisé.
Nécessite un travail de transcription préalable et pose le problème de la lisibilité d'une œuvre lors de corrections, insertions, etc.
Quelques logiciels regroupent, avec plus ou moins de bonheur, ces divers procédés. Dans tous les cas, il est bon que chacun

D'un naturel exigeant et tatillon, l'humanoïde musicien est désormais en droit d'espérer l'avènement de logiciels musicaux performants d'une ergonomie optimum. La folle imagination de l'artiste, doit pouvoir s'exprimer librement nonobstant l'environnement rigoureux qu'impose l'informatique.

ait l'élégance d'offrir la possibilité de travailler à loisir les deux types d'enveloppe (volume et ton), de permettre l'exploitation sous Basic des compositions et pourquoi pas, l'impression de partitions.

Nous vous parlerons aujoud'hui des meilleurs softs actuellement disponibles. Le choix qui vous incombe n'est pas simple, c'est selon le feeling de chacun (le vôtre et celui du logiciel)...

PSG AY-3-8912

Le Générateur Sonore Programmable (PSG) est le coeur musical des modèles CPC. Ce type de circuit spécialisé (qui équipe également les ordinateurs ATARI ST et MSX), comporte trois générateurs de sons musicaux (d'où les trois voix), un générateur de bruit blanc, un mélangeur (mixage du bruit avec les trois générateurs), trois contrôleurs d'amplitude (volume des trois voix) un contrôleur de période et un contrôleur de forme d'enveloppes de volume (ces derniers uniquement gérables sous assembleur), ainsi que deux registres pour la gestion des ports entrée/sortie. De plus amples informations ont été promulguées dans notre rubrique « graphisme & son » du n° 30.

MUSIC PRO
Music Logiciel pour CPC

Comme le laisse présager la connotation professionnelle du titre, nous avons ici affaire à un logiciel puissant et complet, mais qui s'adresse à un public quelque peu averti. En effet, la saisie pas à pas d'une partition sous forme de paramètres, sous-entend un travail d'écriture préalable extrêmement précis faisant appel à un minimum de connaissance. La tâche est malgré tout grandement facilitée par la construction remarquable du programme et l'emploi désormais classique d'icônes et de menus déroulants (saluons au passage la perfection de la notice).

UN SYNTHÉTISEUR PAR CI

La qualité première de *Music Pro,* est qu'il permet la constitution de bibliothèques sonores d'une quarantaine de sons, directement utilisables par appel de leur numéro (un nom de 8 caractères peut être attribué à chacun). L'action aisée sur les trois types d'enveloppes, dont la combinaison forme un son, autorise la création de 32 enveloppes de volume, 32 enveloppes de ton et 20 enveloppes de bruit. Un tableau récapitulatif offre une visualisation complète des 40 sons avec leurs paramètres respectifs (bouclé ou non, numéros d'enveloppes, etc.). On peut sauvegarder chaque son séparément, ou bien la bibliothèque entière.

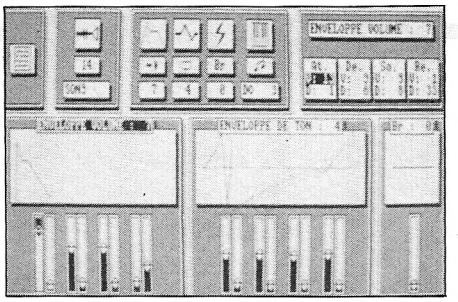
UN ÉDITEUR MUSICAL PAR LÀ

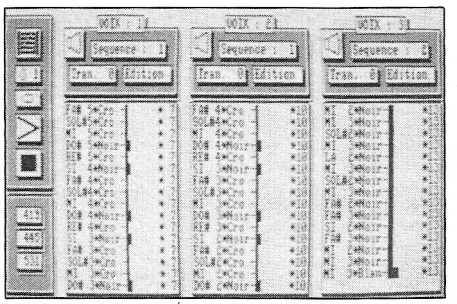
Trois colonnes verticales sont dédiées aux trois voix du coprocesseur sonore. Le tempo général (vitesse d'exécution) sélectionné sera fonction du réglage préalable des interruptions. Les notes et silences sont représentées par leur (do, fa, ré, paus, soup, etc.), les durées par leur abréviation (rond, blan, noir, croc, etc.), les sons et les octaves par leur numéro. L'appui sur les touches directionnelles droite ou gauche, affiche chromatiquement les notes (silences par f0) avec écoute ou non (des sauts peuvent s'effectuer à l'aide du pavé numérique et l'emploi simultané de CTRL/flè-

ches). Leur longueur est à préciser au moyen de la rangée alphabétique supérieure du clavier (un petit graphique en colonne symbolise la durée). Les touches numériques et l'action conjugué de SHIFT/touches droite ou gauche, permettent d'attribuer aux notes, les sons disponibles dans la bibliothèque. Chaque pas se valide par ENTER. Bien que cela paraisse compliqué, sachez qu'il n'en est rien. L'éditeur, d'une grande souplesse d'utilisation, offre toutes les options souhaitables : transposition, défilement, saut de page, insertion et suppression, copie, etc. Il est possible de programmer ainsi des séquences de 120 notes par voix (640 notes tolérées).

UN SÉQUENCEUR EN PRIME

Un éditeur, identique à l'éditeur musical, permet le chaînage d'un maximum de 40 séquences. Soient un numéro d'ordre et un numéro de désignation pour chacune des séquences constituant l'œuvre finale. Les modifications éventuelles s'effectuent le plus simplement du monde par les touches directionnelles, DEL ou ENTER. On peut également écouter une séquence sélectionnée.





DE LA BASIZIQUE A FOISON

Toute musique que l'on désire exploiter sous interruption (interprétation simultanée à une action) dans un programme Basic, doit préalablement être sauvée par l'option « Musique compilée » du menu « Sauvegarde ». Le programme Basic « TEST.BAS » figurant sur la face B de la disquette, précise les commandes à inclure dans vos listings ; à savoir : un MEMORY, le chargement d'une routine binaire spécifique (« MUSIC.BIN », sauvable sur la disquette où figure votre musique), puis du thème musical compilé. Un CALL lance l'exécution, un second stoppe le vacarme et un troisième permet d'en modifier le volume général.
Nota : un conseil d'ami, avant de sauvegarder sur disquette la routine « MUSIC.BIN », modifiez ainsi la ligne 150 du programme « TEST.BAS », sous peine d'essuyer un magnifique plantage : SAVE « music », b, &8900, &880. Ne me remerciez pas, c'est tout naturel.

ET BIENTOT, DES KILOMÈTRES DE PARTITIONS

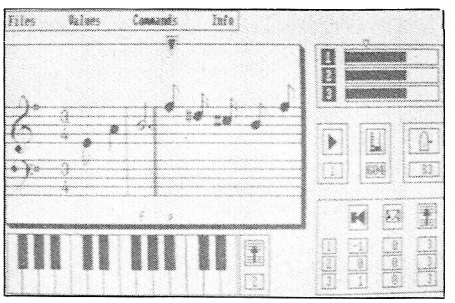
En effet, dans un futur relativement proche, les fichiers créés sous Music Pro pourront être intégrés dans la version 2 d'Amstradeux disposant d'un module d'impression de partitions. Ce logiciel devrait être normalement commercialisé (nous dit-on) aux alentours de Septembre. Patience...

THE MUSIC SYSTEM ET THE AVANCED MUSIC SYSTEM

Firebird pour CPC

SKY, MY USER MANUEL !

Et oui, le mode d'emploi est en anglais. Certes, l'informatique nous habitue de plus en plus à la noble langue de Bowie. Plus personne ne se souvient d'une loi française obligeant tout importateur de produit étranger à le fournir avec une notice d'utilisation en français. Enfin, passons et essayons d'être positif. Bravo pour la présentation : ici, les choix se font à l'aide des flèches et la validation d'une commande en appuyant sur « return ». Sobre et efficace. Suivant les cas, la validation entraîne l'apparition d'une fenêtre de sous-menu ou bien d'un message d'alerte. Le gros de l'écran est occupé par une portée où vient s'inscrire la mélodie et un mini clavier de piano permet de voir quelle est la note saisie. On a beau jouer d'oreille, un clavier piano est plus parlant qu'un clavier *Qwerty* !



Avec ces produits, nous tombons en plein dans ce que JC Paulin qualifie de logiciels du premier type : pour en tirer parti, nul besoin d'avoir étudier l'art du contrepoint et de la fugue. Ici, oreille fait loi.

BARS AUTOMATIQUES

Le problème principal vient de la saisie des notes (sur trois voies). Bien que le mode d'emploi me soutienne le contraire, il ne m'a pas été possible de rentrer une mélodie pas à pas. C'est d'autant plus génant qu'une option dite de « bars automatiques », permettant de jouer le morceau « en direct » pendant qu'un métronome animé compte les mesures et inscrit bars et silences complique le tout. En effet, le clavier du CPC ne réagit pas vraiment au doigt et à l'œil. Il est très facile de se tromper et encore plus de remplir le tampon clavier si l'on appuie trop longtemps sur la touche. Il s'en suit une série de notes venant se placer dans n'importe quel ordre. Heureusement, il est possible de s'en sortir en ralentissant le métronome. A ce compte, il suffit ensuite de corriger les morceaux en jouant du delete et de *l'insert*. Pas idéal mais utilisable.

Aurais-je le culot de vous apprendre qu'il est possible de saisir une piste (une voie) en écoutant celle ou celles précédemment saisies (playback) ? Alourdirais-je mon propos en lachant négligemment que les fonctions « block » autorisant un travail rapide de recopie ou de transposition ? Tsss... Laissez-moi plutôt vous dire en quoi TMS se singularise de ses petits cammarades. Le synthétiseur. Celui de TMS mérite vraiment son nom. Il permet, de façon relativement aisée, de créer ses propres sons et surtout d'en créer à partir de ceux existant en mémoire. Bien entendu, ces sons peuvent être sauvés sur disque. Je vous garantis que pour celui n'ayant jamais touché un synthétiseur de sa vie, il est agréable de disposer d'exemples.

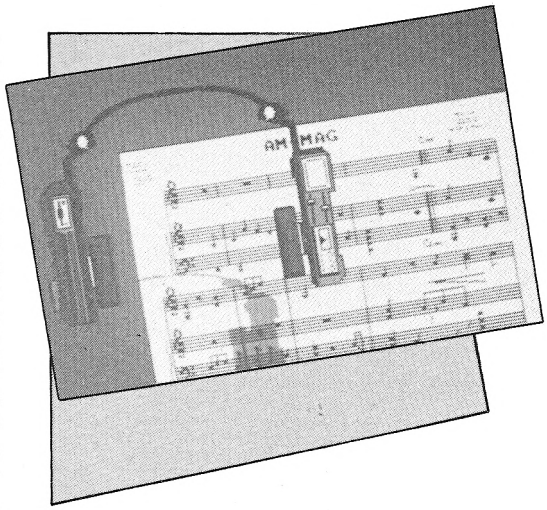
BRUIT BLANC

Au moyen de l'éditeur, il est possible de choisir sa forme d'onde (couleur son), l'enveloppe (attaque et durée du son) et un

« noise » est même présent. Noise ? Voui. Appelé bruit blanc et composé en fait de toutes les ondes en même temps, c'est le noise qui permet de réaliser des bruits d'explosions ou des effets de vent. Bref, un éditeur de sons très complet et pour conclure, un bon produit Hélas, deux reproches et de taille : on ne peut dans la première version imprimer sa partition. Pire, il n'est pas possible dans les deux cas de sauvegarder un morceau afin de l'inclure dans l'un de ses programmes. Du moins cela n'est pas prévu et seule une connaissance de l'assembleur Amstrad peut théoriquement y remédier. Dommage...

THE ADVANCED

Aucune différence fondamentale avec *The Music System,* si ce n'est l'apport des deux modules supplémentaires :
- Le *Linker* qui permet, par chaînage de plusieurs fichiers, la construction de compositions conséquentes (environ 24 ko).
- Le *Printer* qui, comme son nom l'indique, autorise sous différents formats et sur divers types d'imprimantes, l'impression de partitions. Privilège considérable pour les auteurs compositeurs : la possibilité d'inclure et d'imprimer des paroles (7423 caractères) sous les portées et de sauver celles-ci séparément (ou non). Six voix maximum peuvent être réparties sur les deux portées (clé de sol, clé de fa) et ainsi imprimées (mais bien sûr, non écoutées. *L'Amstrad* ne disposant que de trois voix). On imagine le résultat d'apparence très professionnelle d'un tel travail, d'autant que l'impression parfaitement normalisée, est ici d'une qualité irréprochable.

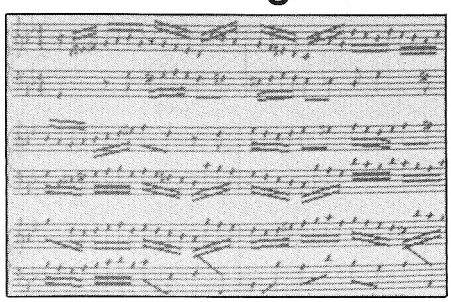


ELECTRONIC MUSIC UTILITY
Discovery pour CPC

Quel dommage qu'il ne soit pas possible de merger plusieurs logiciels entre eux. EMU, par exemple, possède à peu près toutes les qualités faisant défaut à *« The Music System »*. Hélas, c'est là le seul rapprochement bénéfique que l'on puisse faire entre les deux produits.
Si la création de morceaux est possible sans trop de problème (il suffit d'avoir le temps et là aussi de lire l'anglais), la création de sons originaux laisse à désirer. Bien sûr, les options les plus utiles sont présentes. Pourtant, leur mise en œuvre est un véritable casse tête. Un seul bon point, de taille il est vrai, peut retenir l'attention de l'utilisateur : la possibilité lui est donnée de sauver son morceau au format RSX. De fait, on peut ainsi inclure une musiquette dans l'un de ses propres jeux. Pour une fois, les développeurs n'ont pas été avares de conseils puisque le listing d'un chargeur Basic est présent dans le manuel d'utilisation. Un bon point.

AMSTRADEUS
Music logiciel

En attendant Amstradeus II, découvrons cette ancienne version qui ne manque pas de charme. Certes incomplète puisque dépourvue d'une réelle option « création sonore » (on ne peut agir que sur l'enveloppe de volume, avec impossibilité d'y adjoindre du bruit), elle n'en demeure pas moins satisfaisante de par son éditeur très agréable d'emploi. Une fonction hardcopy permet l'impression de partitions (par pages écran) en tête desquelles peuvent figurer le titre, les noms de l'auteur et du compositeur, ainsi que le copyright. L'écriture musicale peut s'effectuer selon un mode « débutant » guidant les pas du néophyte par l'indication des symboles, ou bien tout à fait normalement. Dans les deux cas, les notes se sélectionnent par



le biais d'un clavier de piano (cinq octaves) représenté en bas de l'écran. Leur durée, les silences et divers signes musicaux (coda, liaison, barre de reprise) sont à préciser par les icônes correspondants. Chaque écran affiche deux mesures de trois portées : une en clé de sol pour le chant (ligne mélodique) et une double, clé de sol/clé de fa, pour l'accompagnement et la basse. Bien sûr, un menu permet de fixer l'armature à la clé (tonalité) et une autre, la mesure (2/4, 3/4, etc.). Le tempo est modifiable, les mesures copiables et toute erreur rythmique ostensiblement signalée. Hélas, les oeuvres ne sont pas récupérales sous Basic ou assembleur.
Nota : les possesseurs de cette version pourront l'échanger contre la nouvelle, moyennant, je cite : une somme forfaitaire équivalente au coup de production.

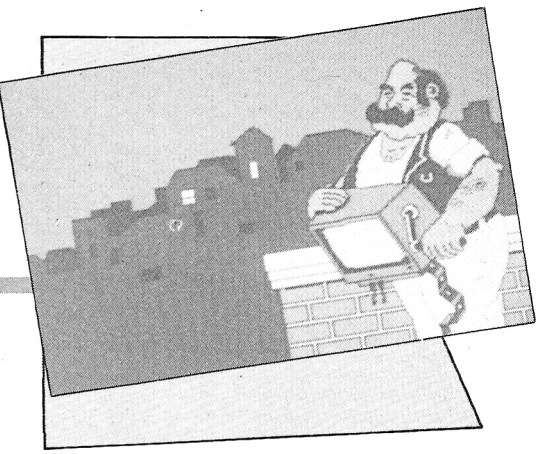
MAGIC SOUND
Henry Bittner
pour CPC

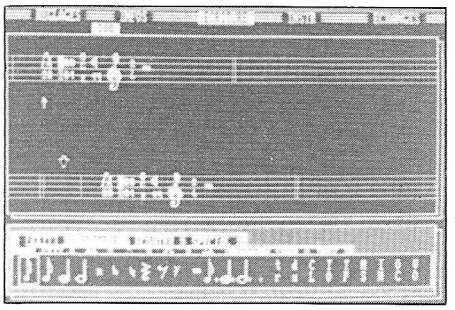
Présenté avec faste dans notre numéro 30, ce logiciel à de quoi satisfaire tout le monde, ou presque. D'un accès étonnemment facile, il ne nécessite aucune connaissance musicale préalable et se veut rassurant pour le néophyte, trop heureux de se voir offrir : huit enveloppes de volume et de ton, un échantillon d'accords arpégés (de base ou altérés), ainsi que neuf rythmiques traditionnelles. Une mélodie peut être entrée en temps réel en pianotant le clavier de l'ordinateur, ou pas à pas à l'aide de paramètres (là, quelques rudiments s'imposent).

POUR MÉMOIRE

Les touches du petit clavier de piano représentées à l'écran, répondent très précisément aux sollicitations du virtuose. Notre artiste bénéficie des principales commandes réunies en une seule page ; à savoir : les accords attribués aux touches alphanumériques, l'octave en cours, le tempo figuré par le battement d'un métronome, le volume des trois voix que représentent trois curseurs et le choix des enveloppes. D'emblée, on peut jouer et enregistrer en temps réel à concurrence de trois voix simultanées. Celles-ci seront évidemment gérées selon les options choisies (lignes mélodiques, accords, batterie). Le séquenceur d'environ 2 000 notes (666 par canal)

accepte jusqu'à neuf séquences par canal pouvant être bouclées. La boîte à rythmes est elle aussi aisément programmable en séquences. Un éditeur permet, en outre, l'entrée ou la lecture (correction/insertion) pas à pas d'une partition, avec nécessité de préciser les paramètres de chacun des pas : note, durée, octave, enveloppes de volume et de ton, volume de la note, séquence. Le privilège est offert au musicien programmeur, de disposer à loisir de ses créations dans tout programme et ce, sous interruptions. Certes, l'utilisateur exigeant fera grief des limitations qu'imposent les arpèges d'accords non modifiables, ni les enveloppes de volume et de ton proposées, mais franchement, comment bouder son plaisir face aux agréments et à l'extrême convivialité de *Magic Sound ?*





MUSIC STUDIO
Cobra- Soft

Composé de quatre modules distincts (synthe, éditeur, compilateur et impression), MUSIC STUDIO doit, en principe, satisfaire l'utilisateur instruit de l'écriture musicale traditionnelle (solfège).

Ici, point de clavier de piano pour la sélection des notes, mais un éditeur permettant leur écriture sur trois portées (une pour chaque voix). La notice claire et particulièrement soignée, offre toutes les indications nécessaires à la maîtrise du logiciel, ainsi que des rudiments de création sonore (court chapitre, baptisé pompeusement « théorie musicale ».

Le *Synthe* permet la création d'instruments par la modification des trois courbes caractéristiques d'un son (volume, ton et bruit). Notons que l'on dispose à l'origine de seize instruments prédéfinis. Un petit clavier de piano permet l'écoute des instruments créés.

L'éditeur que nous avons déjà évoqué, respecte les normes musicales à l'exception des attaques et liaisons entre deux notes, représentées de façon minimale afin de ne pas charger le graphisme. On appréciera la possibilité de recopier un fragment de partition et d'utiliser deux instruments dans une même mesure.

Le *compilateur* réduit au maximum l'occupation mémoire d'un morceau et reloge l'interpréteur et les données à l 'adresse de relocation désirée. Ainsi, on peut intégrer dans tout programme Basic ou assembleur, les données d'un thème musical créé sous MUSIC STUDIO. L'interprétation de la musique étant simultanée à l'exécution dudit programme.

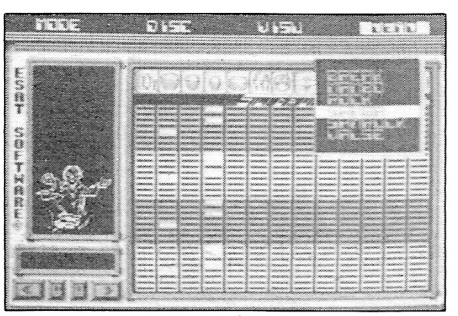
Le module d'impression comme son nom l'indique, autorise l'impression de partitions par pages de trois portées, sur imprimante DMP-2000 ou compatibles EPSON. Petite déception : les auteurs compositeurs ne pourront imprimer les textes de leurs chansons.

Eric Andrianombana

SILIPACK
E.S.A.T Software

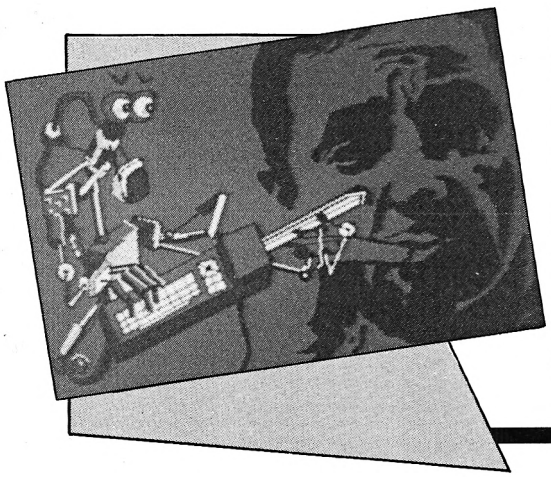
Pack en effet, puisque la disquette regroupe deux logiciels interactifs Silidrum et Silitone, d'une présentation résolument originale, permettant la création de séquences rythmiques et mélodiques réutilisables sous Basic (mais non sous interruptions). Ces logiciels, nécessitant les 64 Ko supplémentaires du 6128, sont exclusivement destinés à ce modèle.

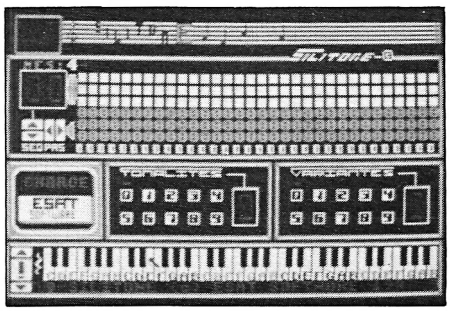
Silidrum est donc un séquenceur rythmique, tirant parti des possibilités sonores du PSG. Le « percussionniste » dispose de 13 instruments rythmiques (grosse caisse, toms bass, medium, haut, claquements de mains, triangle, etc.) arbitrairement créés et non modifiables. Il devra s'en contenter pour créer un maximum de 16 échantillons rythmiques de 3 ou 4 temps (30 ou 32 pas) chacun, au moyen d''une élégante table de travail. Le principe est simple puisqu'il suffit, par les touches directionnelles — manoeuvrant, sur tout l'écran, un curseur fléché — et la barre d'espace, d'allumer ou d'éteindre de manière judicieuse (pas plus de trois sons simultanés), les graduations de chaque



colonne instrumentale. Chaque rythme doit ensuite être « transféré » avec un numéro d'ordre, dans l'une des 16 séquences possibles (de A à P) constituant le morceau entier. Le mode « édition » autorise les modifications éventuelles et 6 rythmes de base sont offerts au bruyant mélomane désirant se familiariser avec le logiciel. On peut s'amuser avec le mode « manuel » (écoute en temps réel) en tapotant le clavier numérique, mais hélas, sans mémorisation possible.

Silitone présenté comme un séquenceur multipistes (en fait, les 3 voix du PSG), innove quelque peu de par sa présentation et son utilisation. Une seule table de travail, où viennent se superposer les fenêtres optionnelles, regroupe toutes les opérations qui permettent la création de 16 séquences musicales pouvant intégrer celles rythmiques de Silipack. La sélection





clavier de affiché en bas de l'écran. Celles-ci (les notes) s'inscrivent en notation anglosaxonne — C (do), D (ré), E (mi), etc. — Sur 3 afficheurs (1 pour chaque voix) de 32 pas... Un second afficheur précise le numéro des octaves (0 à 4) et les sélecteurs de séquence et de pas permettent la lecture et les modifications. « Transfert » offre la possibilité de transférer une séquence vers une autre et 10 enveloppes de volume (variantes) et 10 enveloppes de ton (tonalités) sont proposées.

Ces deux logiciels, plutôt limitatifs et d'une lenteur d'affichage exubérante, génèrent des fichiers ASCII resauvegardables normalement, que l'on peut « merger » dans tout programme Basic.

AMDRUM

Digital Drum System (Cheetah Marketing) pour CPC

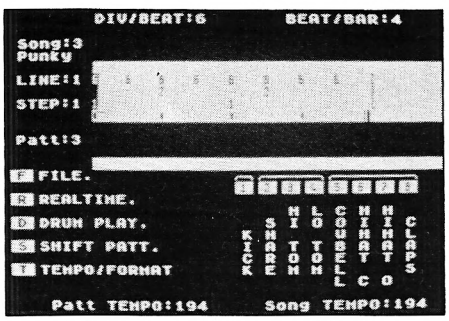
La métamorphose d'un auguste CPC en boîte à rythmes digitale programmable, est le rêve insensé que caresse tout utilisateur fasciné par le rythme. Composé d'un boîtier enfichable dans le port d'expansion, d'un logiciel idoine et de divers kits de percussions aux sonorités réalistes (Afrokit, Latinkit et Electrokit), ANDRUM offre à moindre frais, tous les agréments d'un véritable séquenceur rythmique.

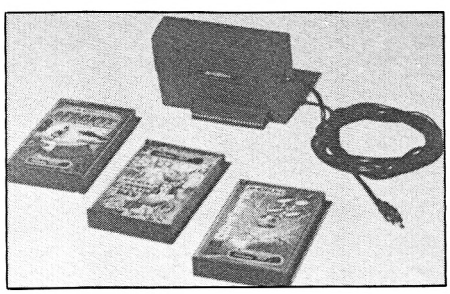
S.O.S TEMPO BATTU

Le boitier mirifique, que prolonge un cordon muni d'une prise cinch destinée à un quelconque amplificateur, abrite notre fameux circuit digital. Chaque kit (sur K7, mais aisément transférable sur disquette comme d'ailleurs le logiciel) offre huit sons propres au style de rythmique proposé ; exemple : la batterie traditionnelle (AMKIT) dispose ici des instruments suivants : KICK (grosse caisse), SNARE (caisse claire) HI TOM or LOW TOM (tom aigu ou grave) COWBELL (cloche), HIHAT Closed or Open (Charley fermé ou ouvert) et CLAPS. Méfions-nous de l'aperçu convaincant (spectaculaire) des possibilités du système qu'offre la démonstration et posons-nous l'angoissante question : la bête est-elle aisément programmable ?..

ECHANTILLONS PAS TERNES

Sans trop entrer dans les détails, considérons les options principales : un kit choisi et entré en mémoire, il convient tout d'abord de déterminer le numéro du *Song* (morceau ou séquence comprenant plusieurs échantillons) à créer, son tempo général et la division de chaque temps ou battement (DIV/BEAT de 1 à 32). L'option *Pattern* permet ensuite la programmation — pas à pas via un éditeur, ou bien en temps réel par le biais des touches CTRL et SHIFT — d'échantillons rythmiques (64 mesures maximum). Trois sons parmi les huit regroupés en trois canaux, peuvent être joués simultanément. Cette limitation nécessite, on s'en doute, une construction sélective particulièrement judicieuse. L'option Tempo/Format permet de fixer le





nombre de temps par mesure (BEAT/BAR), ainsi que le nombre de mesures (NUM/BAR) du SONG. Plusieurs séquences ainsi créées peuvent être sélectionnées, bouclées et chainées grâce à un éditeur (EDIT SONG), afin de constituer un thème complet évidemment sauvegardable (SAVE DUMP).

Autre particularité ; l'enregistrement de signaux permettant la synchronisation d'Amdrum avec, par exemple, un magnétophone multipistes. La grande classe !

Un mauvais point toutefois pour la notice brouillonne non francisée et la complexité un tantinet agacente de certaines manoeuvres. De plus et bien que cela eût sensiblement augmenté le prix (somme toute modique) du système, nous aurions souhaité un interfaçage MIDI (le fin du fin, à notre époque). L'outil a malgré tout largement de quoi séduire l'amateur éclairé, possesseur, bien sûr, d'un CPC (464, 664, 6128) et ne désirant pas investir dans l'achat somptuaire d'une boîte à rythme.

N. B. *: Le boitier ne comportant pas de port d'expansion, les possesseurs de 464 + DD1 ne pourront utiliser le lecteur de disquette.*

MUSIC TUTOR

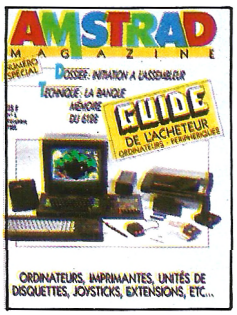
Techni-Musique & Parole Informatique

Présenté dans notre précédent dossier musique (magazine n°16 de Novembre 86), MUSIC TUTOR propose un ensemble original composé d'un synthétiseur musical 12 voies stéréo, d'un clavier piano de 4 octaves - d'ailleurs utilisé pour illustrer notre couverture et la page de garde de notre bruyant dossier -, ainsi que divers logiciels éducatifs : cours et exercices de solfège et pratique du clavier 1 et 2. Dissipons d'ores et déjà tout malentendu : ce système éducatif, uniquement destiné à l'initiation musicale, n'a évidemment pas la prétention d'égaler les performances d'un véritable synthétiseur. On peut néanmoins agir sur les enveloppes de volume, apprendre à interpréter une voie de partition (20 morceaux offerts) sous l'accompagnement des 3 autres (4 voies indépendantes) et imprimer des partitions.

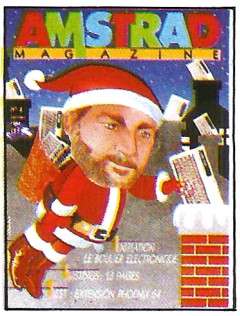
COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



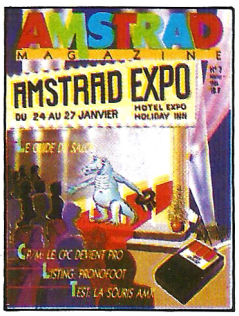
N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



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



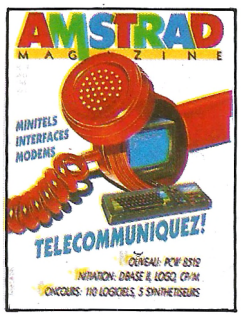
N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



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.



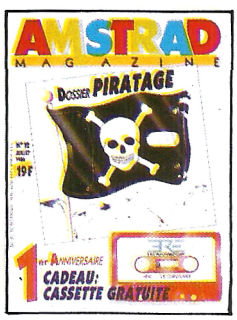
N° 9 - Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



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).



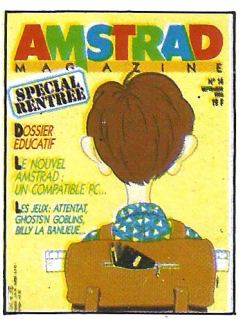
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



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



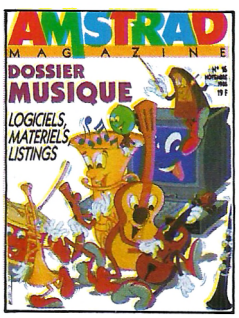
N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



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



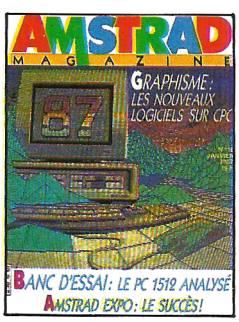
N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



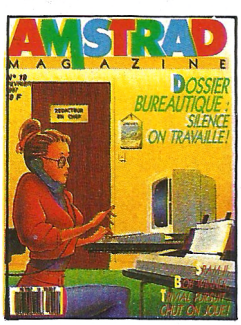
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



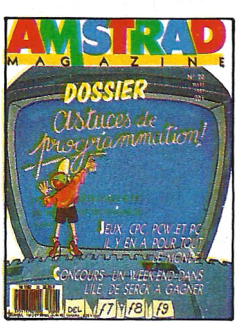
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



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



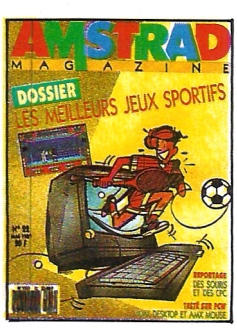
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



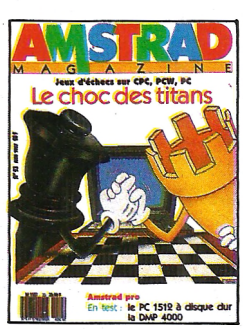
N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



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



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.



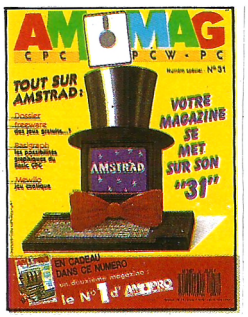
N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.



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



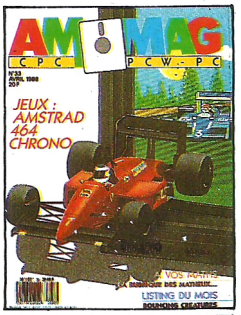
N° 30 - Et la B.D. devint micro.



N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits... ? Basigraph : les possibilités graphiques du CPC. Mewilo : jeu exotique.

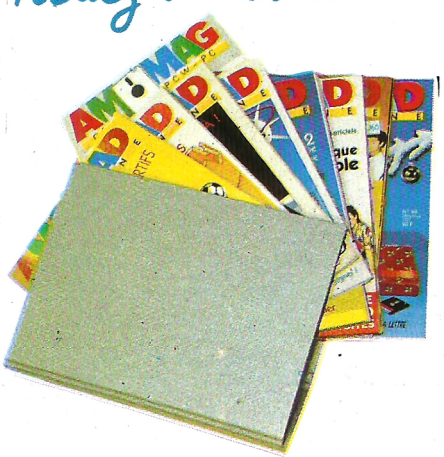


N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.

Reliez vos brochures



BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à : AM-Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 59 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 31 32 33
(entourez celles que vous désirez
Collection de 6 cassettes : 340 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F.
☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 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, 30, 31, 32, 33 (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, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33 : 375 F. (envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F (envoi gratuit)

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

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

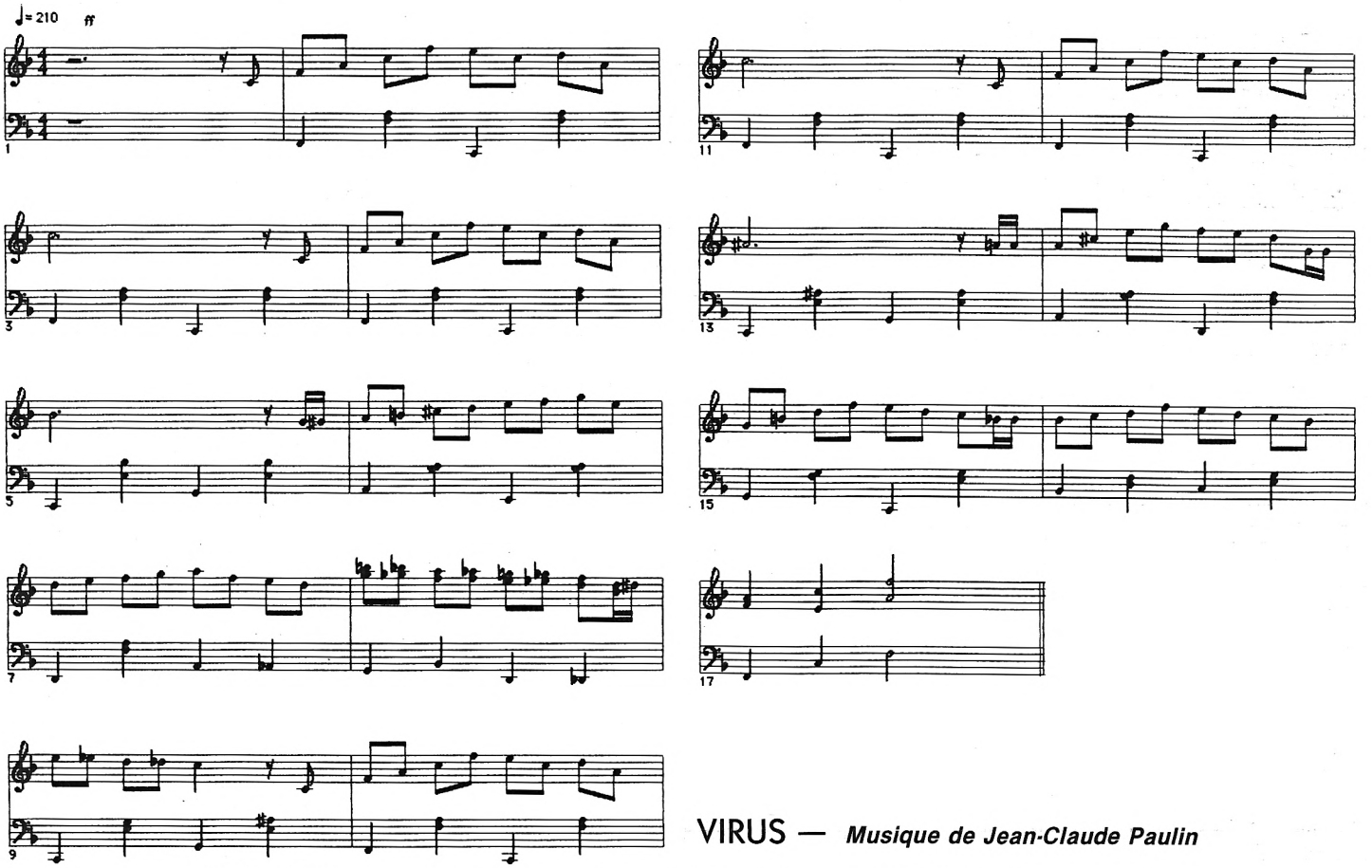
NOM _____ PRENOM _____

RUE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TAB ____ PNS ____ Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat



VIRUS — ***Musique de Jean-Claude Paulin***

Musiciens, mes frères, voici VIRUS; thème musical guilleret inspiré par l'actualité désopilante de ces derniers mois. Les enveloppes sont à votre discrétion (ligne mélodique en notes piquées avec écho rapproché) et le tempo très rapide (210 à la noire). Attention au SI bémol à la clé (nous sommes en FA majeur) et aux altérations conservées dans une même mesure.

Jean-Claude PAULIN

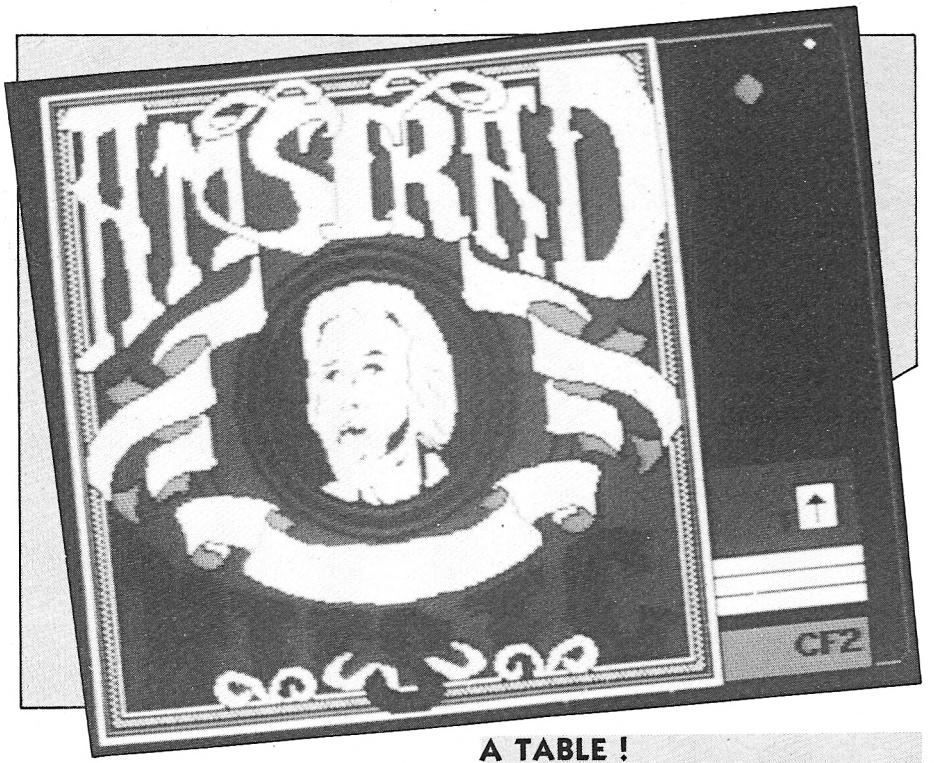
MUSICAL INTERFACE FOR DIGITAL INSTRUMENT

Historique et applications

Remontons le temps. 1956, Université de l'Illinois, 9 août. Non, je ne connais pas l'heure exact. Le professeur Hiller et son équipe écoutent le premier morceau de musique composé par une machine électronique, l'Illiac. Cet assemblage de fils et de lampes à mémoire torrique (qui ne tiendrait pas dans un appartement, enfin pas le mien en tout cas !) est le plus gros calculateur de l'époque. Il va du reste donner son nom à la pièce musicale en question : la suite Illiac. Hiller a fait digérer au computer les algorithmes du contrepoint de Palestrina, forme de composition musicale très mathématique et donc aisément programmable. Il s'est aussi inspiré de l'œuvre de J.S. Bach (1). A peu près à la même époque, issues des recherches d'un officier de transmission passionné d'acoustique, un instrument de musique révolutionnaire apparaît : le synthétiseur. Musique et informatique vont dès lors cohabiter vingt-cinq ans durant avant de se marier.

ART OFFICIEL

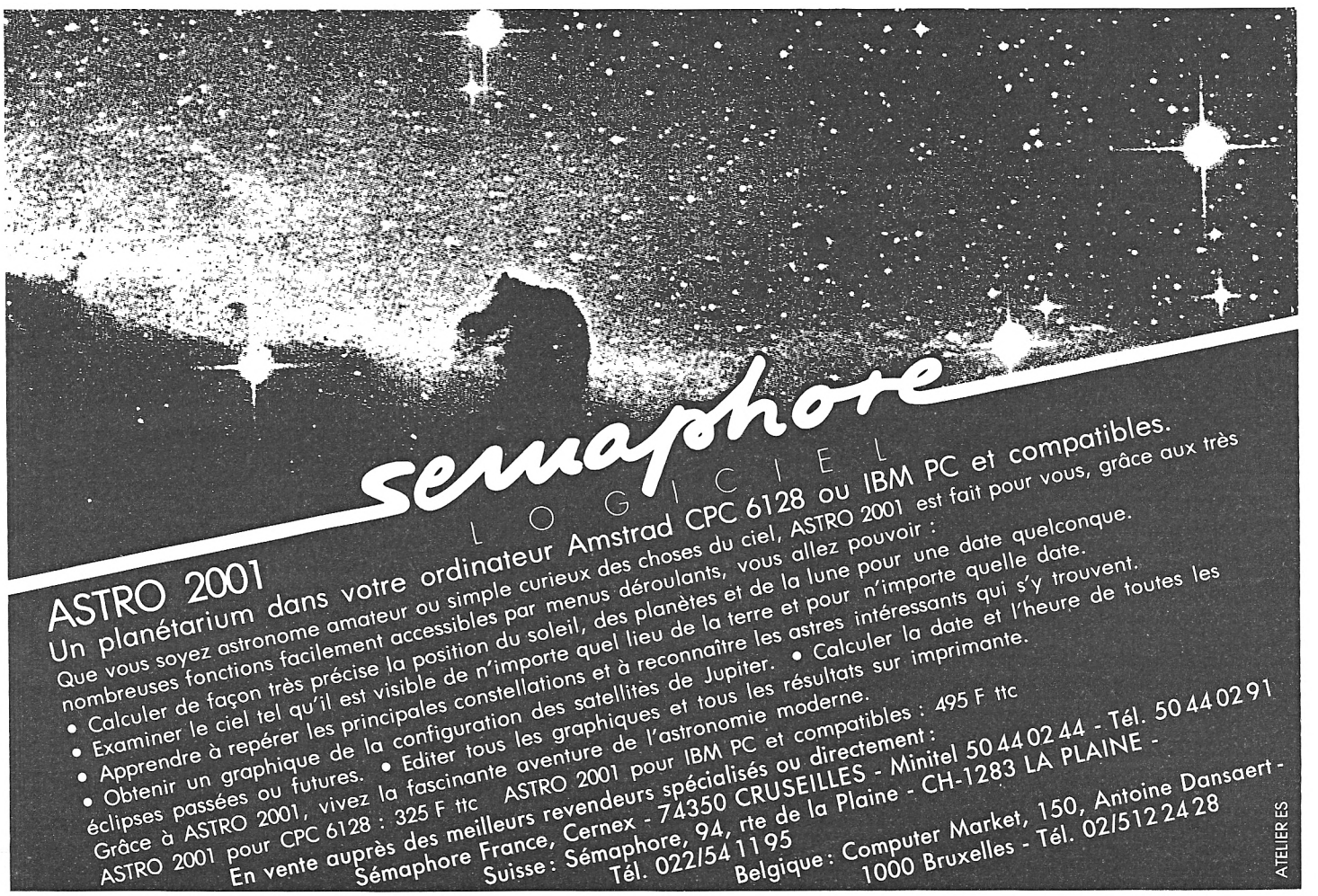
Pendant de nombreuses années, il ne va résulter de ce mariage qu'une infinité d'expérimentations de haut vol, destinées à une élite et émanant de créateurs généralement subventionnés. Par perversité ou par peur de la réel nouveauté, un édit implicite admet que la musique électronique se doit d'être concrète et non commerciale. Cela va changer. Au début des années 70, le synthétiseur est la première branche de la famille à se faire remarquer du grand public. Qu'il porte la griffe de *Mélotron* ou de *Moog*, le synthétiseur déboule dans les hits parades : Pierre Henry (Messe pour le temps présent), Terry Ryler, Soft Machine et bien entendu Kraftwerk sont autant de précurseurs. Encore plus tard, vers la fin des années 70, en fait dès l'avènement de la micro-informatique, les constructeurs de synthétiseurs essayent de piloter leurs instruments par un Apple ou un IBM. A l'époque, les connexions se font souvent en tout ou rien en testant une tension élec-



trique (0 ou 5 Volts) et quelques précurseurs s'essayent aux joies de la RS 232.

A TABLE !

Tout cela manque encore de maturité et l'informatique musicale, empêtré dans la recherche électroacoustique, sommeille jusqu'en 1982, date de sortie du Prophet 600 de Sequencial Circuit, première machine disposant d'une interface standardisée : la prise MIDI (interface musicale pour instruments digitaux). Dès lors, les constructeurs établiront des normes et le MIDI s'imposera presque en douceur comme standard (seule la marque Oberheim se fera un peu tirer l'oreille). Techniquement, le MIDI diffère surtout de la RS 232 par sa vitesse. La transmission du signal est de type série assynchrone et les joyeux octets en profitent pour courir à 31,25 Kilo-bauds, soit le double d'une RS 232 (19,2 Kilo-bauds). De nos jours, l'application la plus répandue porte le doux nom de séquenceur. C'est l'équivalent moderne des rouleaux perforés d'un piano mécanique. En effet, sur les claviers modernes de type synthétiseurs, le son est généré de façon électronique. En attribuant une valeur à chaque touche et en la mémorisant, il est donc très simple de faire rejouer un morceau à l'instrument. C'est l'ordinateur, aidé par un logiciel adéquat, qui va servir de cerveau. Il sera ainsi possible de faire son morceau « note par note ». Si l'on dispose de plusieurs synthétiseurs (ou d'un seul, s'il est multitimbral), on pourra le faire rejouer comme par un



orchestre et surtout le modifier à sa convenance.

TRAITEMENT DE TEXTE

Exemple simple : je joue do, do, do, ré, mi, ré, do, mi, ré, ré, do. Que s'est-il passé ? Au moment où j'ai indiqué à mon logiciel que j'allais commercer à jouer, chaque touche enfoncée a transmis un code de la forme Note On/Note Off au micro. Dans le même temps, l'horloge interne a pris en compte le temps écoulé entre On et Off (durée de la note) et entre Off et On (espace entre chaque note). Maintenant, j'inverse la manoeuvre et renvoie ces codes vers mon instrument : il joue. Le tempo n'est pas bon. Au lieu de tout rejouer comme j'aurais dû le faire avec un magnétophone à bande, je rajoute un silence (transcrit en code) avant et après le second ré. Et voilà, j'ai joué « au clair de la lune ». C'est un exemple. Le logiciel va me permettre de rajouter d'autres instruments, de faire des transpositions, de caler mes notes dans le temps (quantize), de recopier des passages entiers, et pourquoi pas, de les jouer à l'envers. Un séquenceur « soft » est en fait un traitement de texte musical ! Puisque mon morceau est mémorisé (et sauvé sur disque) je vais pouvoir l'imprimer sous forme de partition et pourquoi pas le rejouer en changeant la tonalité de l'instrument (comme si je changeais de police de caractère sur mon traitement de texte).

D'AUTRES APPLICATIONS

Une autre application, qu'il n'appartient pas à une revue d'informatique de décrire en détail, est la création de sons. Dans ce cas, le logiciel gère les réglages du synthétiseur et permet de sauver une configuration donnée (plus généralement plusieurs configurations rangées par banque) sur disquette. On rencontre également les micro ordinateurs dans des studios de prise de son ou de post-production (il existe même des PC en rack 19''). Ils synchronisent tantôt des magnétoscopes et des magnétophones ou séquenceurs entres eux (musiques de film, spots publicitaires, vidéoclips) et dans d'autres cas pilotent une table de mixage dont ils gardent le mouvement des curseurs (donc le mixage d'un morceau) en mémoire. Dans ce cas d'ailleurs, les potentiomètres de la table sont équipés de micro-moteurs : ça bouge tout seul ! Enfin, l'équivalent des séquenceurs se rencontre dans les light-shows pour gérer des projecteurs pendant un spectacle. Là aussi, il suffit de mémoriser un réglage sur disquette pour le faire » rejouer » au bon moment, quitte à le synchroniser sur un instrument de musique non MIDI au moyen d'un boitier externe ; ça aussi c'est possible !

(1) Bach étudia un moment les applications à son art de la récursivité : il s'était « amusé » à attribuer une note à chaque lettre de l'alphabet. Il en résultat une série de morceaux composés avec les noms des très nombreux membres de sa famille. Art conceptuel avant la lettre...

OPUS MUSIC SOFTWARE
Cheetah pour PC et compatibles

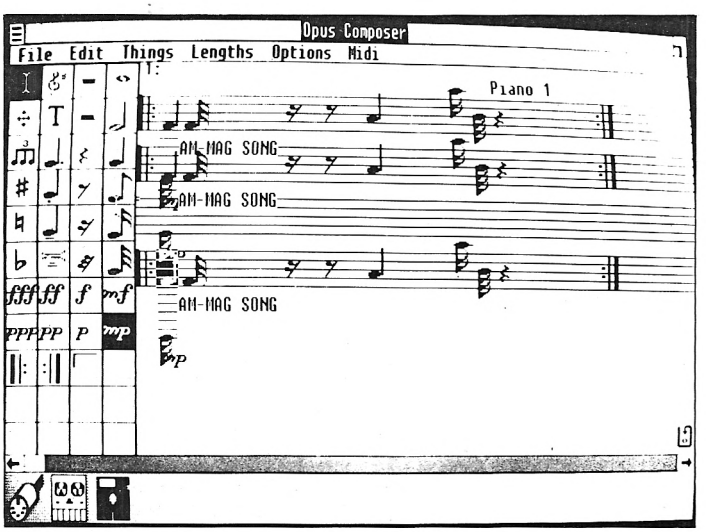
Il faut bien le dire, les logiciels MIDI sur PC ne se bousculent pas au portillon. Il en existe pourtant... outre atlantique. Aux prix d'une titanesque investigation, nous avons réussi à vous en dégoter : maestro...

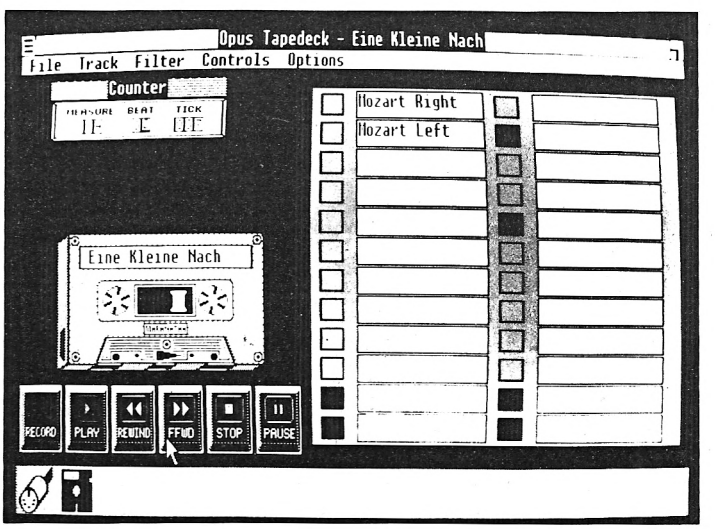
Ce logiciel, accompagné d'une carte interface MIDI requiert l'emploi d'un disque dur et si possible d'un écran EGA. De plus, la possession de Windows est obligatoire. Une fois ces « formalités » remplies, l'installation du produit peut commencer. Surprise, deux cables MIDI spéciaux sont livrés avec le logiciel. En effet, un slot de PC n'est pas assez épais pour supporter la largeur de deux prises MIDI femelles. Aussi, le constructeur leur a préféré des connecteurs RJ11 comme ceux équipant les téléphones américains. Cet artifice permet de se passer de la présence d'un boitier externe qui aurait alourdi le prix du produit, déjà confortable. Trois logiciels sont présents sur la disquette : le *Composer*, le *Tapedeck* et le *Jukebox*. Du *Composer*, je ne peux pas dire grand chose. Il n'affiche pour le moment que la partition du morceau que l'on vient de jouer. Une version ultérieure permettra un travail plus sérieux.

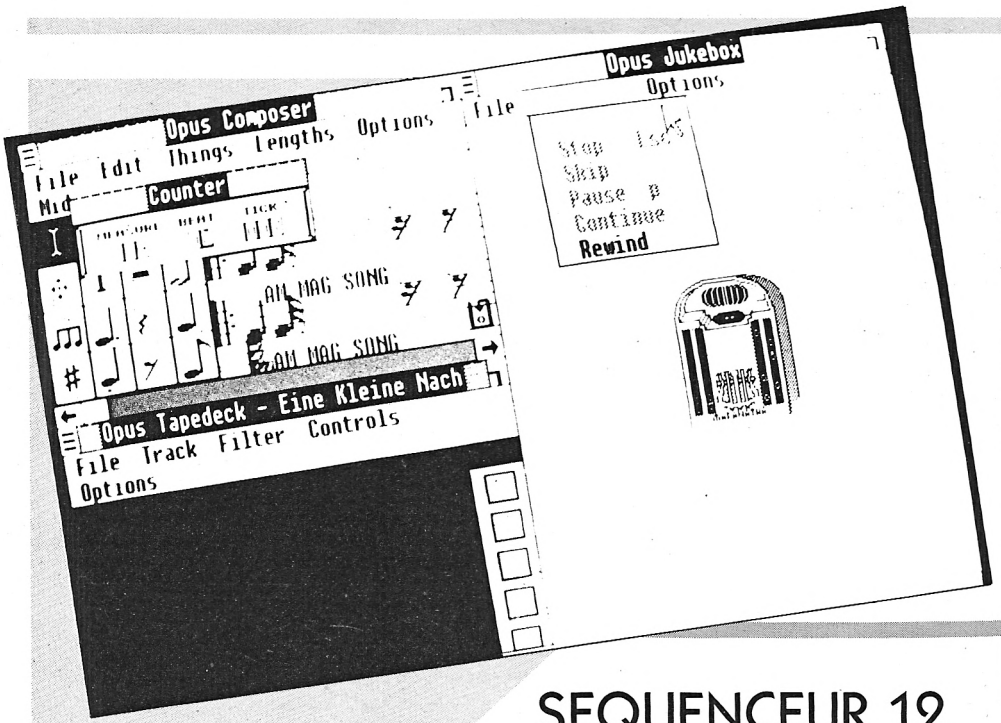
JOUONS

Tapedeck est la partie la plus intéressante du produit. Il s'agit en effet d'un séquenceur 24 pistes. La présentation est très claire puisque reprenant les fonctions d'un magnétophone (play, record, rewind, forward). Du reste, une cassette représentée à l'écran tourne quand un morceau est joué. Sur le côté, les 24 pistes sont représentées sous forme de cases. C'est sur ces cases que l'on cliquera pour donner un nom au morceau. Les réglages habituels s'effectuent quant à eux par une barre de menu située en haut de l'écran. C'est à partir de ce moment que l'on déchante : il n'est pas possible de choisir un canal pour une piste donnée ni de choisir laquelle des 24 pistes sera enregistrée.

Après un record, le logiciel se met sur la première piste libre. De plus, la copie de



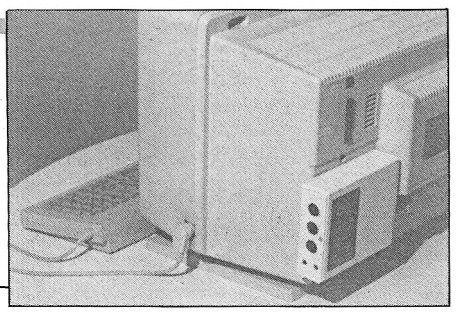




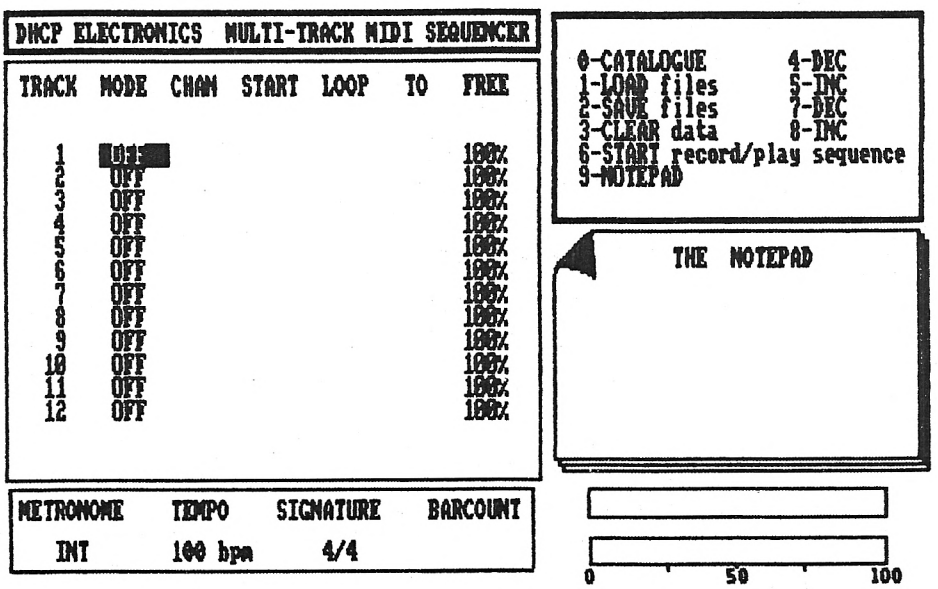
piste n'est pas encore possible puisqu'il faudra attendre la version définitive de *Composer*. Ne sont accessibles pour le moment que les transpositions et la quantification. Bref, en dépit d'une présentation attractive, on peut être déçu par le produit qui pourtant regorge de bonnes idées. Il est par exemple possible de faire jouer un morceau MIDI par le chip sonore du PC : idéal pour les développeurs de jeux, bien que ne soit pas expliqué comment récupérer les morceaux MIDI. Le jukebox quant à lui est un gadget assez amusant puisqu'il permet de jouer un morceau saisi avec *Tapedeck* pendant qu'une autre application est en cours. Windows oblige. En fait, Opus n'est pas encore un produit fini mais je crains fort qu'il n'intéresse que les PCphiles purs et durs. Les autres ont déjà acheté un ATARI ST.

SEQUENCEUR 12

DHCP Electronic pour CPC et PCW



Je l'ai dit, les séquenceurs MIDI sur PC ne courent pas les rues. Ceux sur PCW et CPC à fortiori, aussi, tout est bon à prendre. Ce séquenceur 12 pistes permet de travailler relativement sérieusement. Un bon point est à accorder à la simplicité d'emploi du produit. L'enregistrement d'une piste permet de choisir la mesure où s'arrête et où débute l'enregistrement. Il est ainsi facile d'insérer une séquence (drop). On notera aussi une option « loop » permettant de faire boucler une séquence (idéal pour une batterie). Il faut toutefois regretter l'absence de fonction de copie. Sinon, les sempiternels *quantize* et autres *transpose* sont là et on peut assigner un canal MIDI de son choix à chacune des douze pistes. Bénéficiant de certains atouts, ce produit gagnerait toutefois à être perfectionné. On peut espérer que cela arrivera assez vite, d'autant que l'interface MIDI est de bonne qualité est qu'elle dispose d'une prise THRU. Puisque l'interface est là, la balle est dans le camp des développeurs mélomanes.



POUR EN SAVOIR PLUS

Les lecteurs désireux d'en savoir plus pourront se renseigner avec profit aux adresses suivantes :

MAGASINS/IMPORTATEURS

MUSICLAND : 66/68, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Véritable temple du synthétiseur. Importe, entre autres, des logiciels et du hard pour PC (interfaces MUART, Cheetah, Lyre, Waveframe, etc.).

NUMERA : 11, rue Primatice, 75013 Paris.

CLAVIUS : 19, rue Houdon, 75018 Paris.

De nombreux périphériques et logiciels musicaux pour PC, PCW et CPC (Cheetah, DHCP Electronic, etc.).

MUSIQUE TECHNOLOGIQUE : 2, rue d'Algérie, 69001 LYON.

MIDI MUSIQUE : 17, rue de la Palud, 13001 Marseille.

A LIRE

KEYBOARD, DISC (Disques Industrie Sonorisation Club), GUITARE/CLAVIER et bien-sûr ATARI 1ST !

Je vous signale également l'existence d'une indispensable revue qui édite aussi le livre « Le système Midi » : Les Cahiers de L'ACME (Atelier Créatif de Musique Electroacoustique) que l'on peut se procurer par abonnement à l'adresse suivante : *ACME, 99, av du cor de chasse/B-1170 Bruxelles. Belgium. Tél. : international + 322/673 29 23.*

Enfin, les parisiens pourront trouver de nombreux livres (souvent en anglais) à la librairie du centre Beaubourg ainsi que des publications de l'IRCAM.

La totalité des dessins sur Amstrad disséminés à l'intérieur de ce dossier ont été réalisé par F. Masson de Moissac.

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 !

LA CHOSE DE GROTEMBURG

solution complète

Nord, fouiller meuble, prendre camembert, Sud, Sud, fouiller buisson, tirer queue du chat, prendre souris, Est, Nord, Nord, Nord, Ouest, Nord, fouiller, prendre bombe, Sud, Est, donner camembert, Est, parler avec Sergio, Ouest, Sud, Sud, Sud, Ouest, Ouest, sauter mur, fouiller décharge, prendre pied de biche, Ouest, forcer, serrure, Nord, monte, retirer ressort, pousser matelas, fouiller, offrir souris au hibou, saute par la fenêtre, déplacer matelas, prendre pigeon, Ouest, vaporiser bombe sur essaim, fouiller creux (2 fois), prendre jerrican, Nord, Est, donner pigeon, Ouest, Nord, Dégoupiller grenade, lancer grenade (attendre pour cela la mise à 1 du compte à rebours), Nord, Nord, poser hibou, Est, prendre os, Nord, Tourner tête, Nord, fouiller, lire recueil, prendre fiole, Ouest, Nord, fouiller fille, prendre clef, Est, Est, Est, donner os au chien, ouvrir grille, Sud, Sud, Sud, Sud, Est, Nord, faire signe de croix, vider jerrican, remplir jerrican d'eau bénite, verser fiole dans jerrican, Sud, Sud, Sud, ouvrir égout, Nord, Nord, Nord, Nord, faire signe de croix, remplir jerrican d'eau bénite, Sud, Sud, Sud, Sud, bas, Nord, lancer eau bénite. Vous avez gagné !

Stéphane Maureix

BILLY LA BANLIEUE

Face au punk

Que faire lorsqu'un punk se dresse devant Billy désirant faire une partie de flipper ?
Aller à gauche, prendre un coeur, retourner vers la droite pendant plusieurs tableaux, passer la femme, prendre la carte dans le même tableau, continuer par le niveau inférieur, arrivé au punk : sauter sur le rebord après s'être rechargé, passer les deux rivières et sauter sur le rebord du poteau de droite, continuer en utilisant la carte, tuer le punk avec le couteau alors offert, réaliser un carton au flipper...

Gibril (dit O.T.B)

LES RIPOUX

Lors d'une attaque

- La BANQUE DE PARIS se trouve dans le secteur de coordonnées : 158...91
- La BANQUE D'EPARGNE se trouve dans le secteur de coordonnées : 106...58
- La BANQUE GENERALE se trouve dans le secteur de coordonnées : 235...92
- La BANQUE POPULAIRE se trouve dans le secteur de coordonnées : 235...87
- La CAISSE DE FRANCE se trouve dans le secteur de coordonnées : 130...113

Fabien Esquieu

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus de jeux!



LE PLUS GRAND PACK DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE **20** SPORTS PASSIONNANTS

COMPRENANT

LES POIDS · DU BASKET · DU FOOTBALL · DU SAUT A LA PERCHE · DE LA NATATION · DU SLALOM GEANT · DU PLONGEON AU TREMPLIN · DU PING-PONG · DU TIR AU PISTOLET · DU CYCLISME · DU TIR · DU TIR A L'ARC · DU TRIPLE SAUT PERILLEUX · DE L'AVIRON · DES PENALISATIONS · DU SAUT A SKI · DE LA LUTTE A LA CORDE · DU TENNIS · DU BASEBALL · DE LA BOXE · DU SQUASH · DU BILLIARD/DU BILLIARD AMERICAIN.

10 JEUX A SUCCES

UN COMBAT GEANT

D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE
AMSTRAD

Encore plus de frissons!



Ensemble de SIX jeux accessible
Votre budget argent de poche.

AMSTRAD · COMMODORE

Encore mieux !



6

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

AVEC ★ ARKANOID ★ GAME OVER ★ LEGEND OF KAGE ★ SLAPFIGHT ★ MAG MAX ★ YIE AR KUNG-FU !!

NE MANQUES PAS
AMSTRAD
COMMODORE

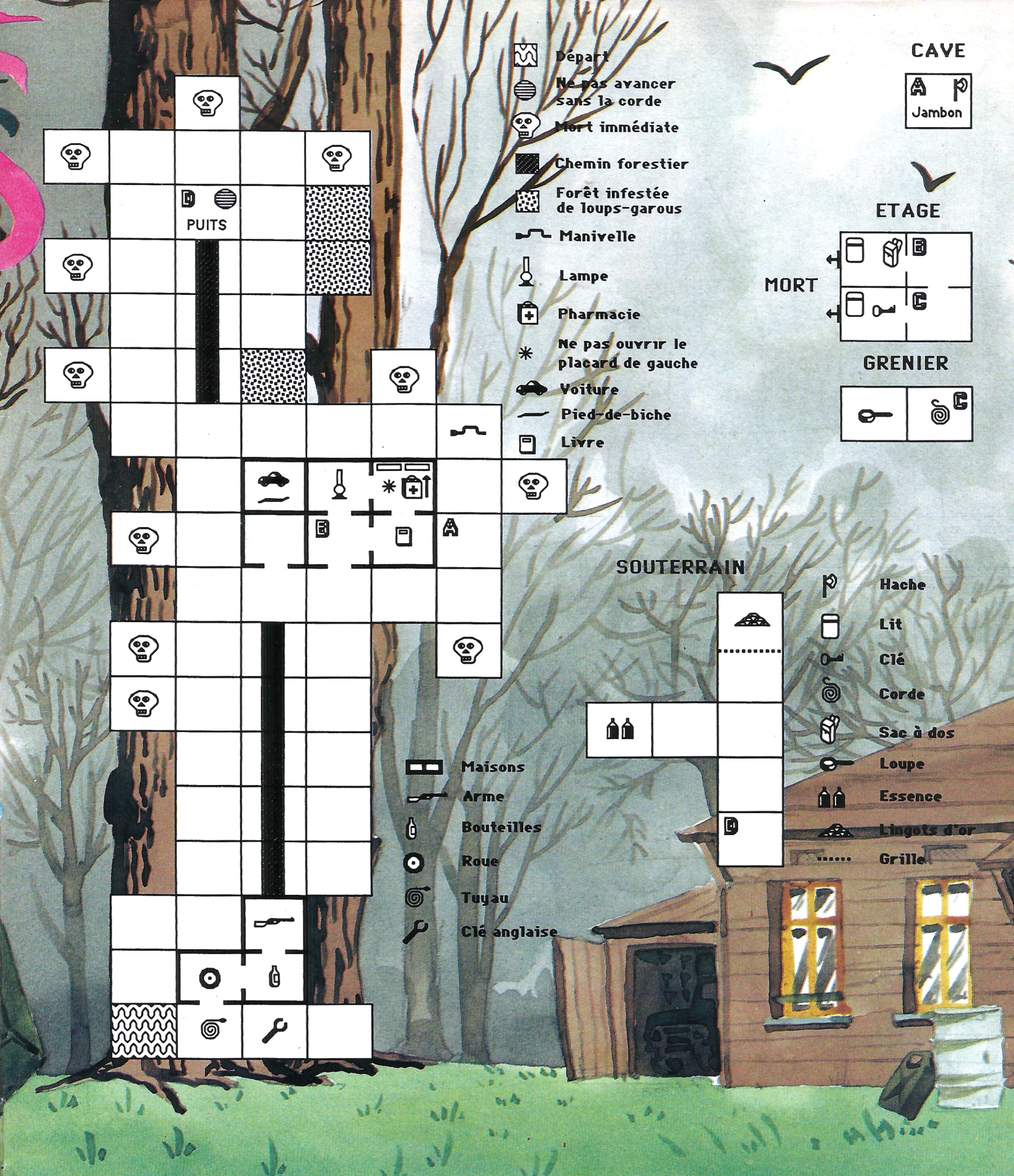
ZAC DE MOUSQUETTE

HURLEMENTS



plan et solution

Prendre la roue, la clé anglaise et le tuyau (voir plan), puis aller à la voiture, activer la clé anglaise sur le moyeu et poser la roue à sa place. Prendre la lampe, aller à l'étage, prendre le sac à dos, la corde et la loupe. Utiliser cette dernière devant la cheminée, appuyer sur le bouton qui apparaît, puis baisser le levier. Prendre la manivelle et la poser à côté de la voiture avec le tuyau.



Mettre le pied-de-biche dans le sac, poser celui-ci à terre et poser les objets en dirigeant l'icône sur le sac et en validant. Aller au puits, activer la corde et avancer tout droit. Une fois dans le puits, activer la lampe, aller à la grille, se débarrasser des chauve-souris, puis ouvrir la grille en activant le pied-de-biche. Prendre la caisse « US-MAIL » et l'essence en se méfiant de ces maudites chauve-souris. Revenir ensuite au départ du souterrain.

Changer de personnage et aller au puits. Ramasser la corde, l'activer, le premier personnage remonte. Aller à la voiture, poser l'essence et activer le tuyau jusqu' à ce que les deux bidons soient vides. Prendre la manivelle, aller à gauche (devant la voiture), activer la manivelle sur le point de couleur (au milieu). Faire monter les deux personnages dans la voiture (s'ils sont vivants) et manoeuvrez le levier de vitesse. C'est gagné ! En route vers de nouvelles aventures.

Envoi des « quatre fantastiques » : ***Xav, Benji, Thom et Gégé***

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

GAME MAG

METTEZ VOS ECRANS EN *relief*

Une paire de lunettes dans ce numéro

Tout sur les jeux en 3 D

Des photos, des illustrations en relief



LES MEILLEURS JEUX DU MOIS :
NIGEL MANSELL GP, RETURN TO ATLANTIS, JINKS

SUPER CONCOURS :
GAGNEZ DES CONSOLES SEGA

N°7
MAI 1988
18 F

M 4667 - 7 - 18,00 F
3794667018009 00070

E.S.A.T. SOFTWARE

NUMERO 1 DE L'UTILITAIRE



SILIPACK

SILIPACK réunit sur une disquette deux programmes complémentaires, SILIPACK et SILITONE. Le premier est une boîte à rythmes programmable gérer par le clavier ou un joystick. SILITONE, synthétiseur sur cinq octaves, récupère les rythmes autorisant ainsi toutes les compositions musicales désirées.

PRIX : 375.00 F TTC

BOURSE 2000

BOURSE 2000 est un formidable outil d'aide à la décision et l'on peut que féliciter son équipe de concepteurs composée de spécialistes du marché boursier et de programmeurs qui ont su réaliser pour un sujet apparemment austère un logiciel à la fois puissant et convivial.

PRIX : PC 1200.00 F TTC
CPC 450.00 F TTC
PCW 850.00 F TTC

IMPRESSION

Programmer une imprimante, c'est long et fastidieux. IMPRESSION propose plus de 65 commandes RSX pré-programmées permettant des options inédites pour votre imprimante. Parmi celles-ci, recopie d'écran de différentes tailles, différentes couleurs, mais aussi par un mode de fenêtre.

PRIX : 240.00 F TTC

ZENITH II NOUVEAU !

La capacité d'une disquette est de 170 Ko. ZENITH II compacte les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place. Tous les programmes sont auto-exécutables.

PRIX 290.00 F TTC

INTERPRETE II NOUVEAU !

Bon nombre de logiciels sont en langues étrangères. L'INTERPRETE (version 88) propose par des échanges en fenêtre d'incorporer les traductions sur la disquette originale.

PRIX : 290.00 F TTC

PROGENE 3 NOUVEAU !

PROGENE 3 est un générateur d'applications sur les bases de donnée , qui vous permettra ainsi de créer le "sur mesure" que vous êtes en droit d'obtenir. Des utilitaires sont mis à votre disposition afin que vous puissiez générer vos applications avec la plus grande souplesse.

PRIX : 1400.00 F TTC

ECHOSOFT

Ce programme permet la mise en mémoire et la reproduction sans interface de toute source sonore appliquée à l'entrée magnétophone.

PRIX : 395.00 F TTC

PSYCHO_TEST

Pour tester votre Q.I. par la méthode des tests de recrutement.

PRIX : 135.00 F TTC

TOUS NOS PRODUITS SONT DISPONIBLES DANS TOUTES LES fnac

AINSI QUE CHEZ TOUS LES MEILLEURS REVENDEURS

CATALOGUE DETAILLE ET COMPLET DE TOUS LES PRODUITS 36.15 C 4 puis ESAT

VOS LOGICIELS DE SAUVEGARDE !

***TRANSLOCK II PLUS** NOUVELLE VERSION — TRANSLOCK II + : 275 F

Une version avec encore plus de performances. Compatible 464.664.6128. Echange contre disque original de TRANSLOCK II : seulement 95 F

***TAPE LEADER** — TAPE LEADER : 175 F

Sauvegarde universelle de vos cassettes. Un moyen sûr de protéger vos bandes magnétiques. Existe en version cassette uniquement.

***MEPHISTO :** MEPHISTO : 205 F

Un moyen infaillible pour transférer vos cassettes sur disquettes. Transfère même les fichiers sans en-tête automatiquement.

***HERCULE II** NOUVELLE VERSION :

NOUVELLE VERSION Pour sauvegarder les dernières nouveautés. Echange contre disque original HERCULE II et frais de port uniquement.

HERCULE II : 395 F

Des solutions pour transférer tous vos jeux sur disque
36_15 C4 puis ESAT

COMPILATION !

LES TROIS MOUSQUETAIRES DE LA SAUVEGARDE... CES 4 PRODUITS REUNIS EN UNE SEULE COMPILATION

700 FRANCS LA COMPILATION AU LIEU DE 1100 LES 4 ★

BON DE COMMANDE

à retourner à: **ESAT SOFTWARE**
55_57 Rue du Tondu
33000 BORDEAUX
TEL : 56.96.35.23.

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____

Designation et quantité du ou des articles désirés : _____

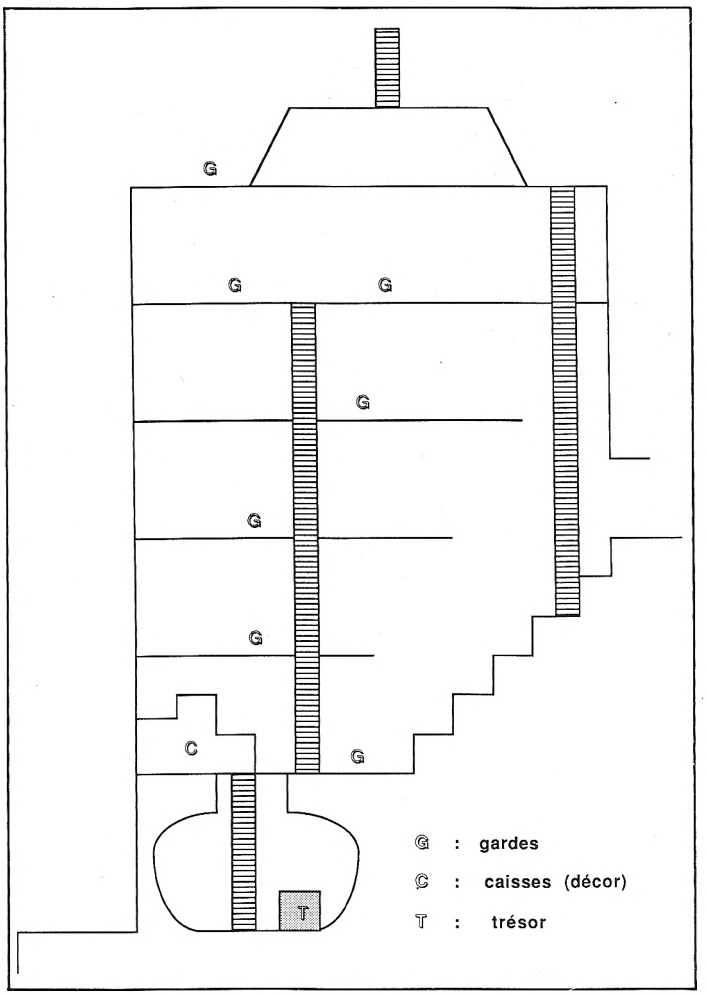
Frais de port : 25 Francs
Contre remboursement : 25 Francs

AMM 05/88

SABOTEUR II,
un point de détail

Suite à la parution du plan de SABOTEUR II dans le n° 31 de votre magazine, je vous informe de l'existence d'une astuce augmentant les chances de succès. Je m'en explique : sous le bâtiment de gauche se trouve une pièce que ledit plan ne renseigne pas. On y accède par une échelle masquée par des caisses qui forment le décor à cet endroit. Il suffit au saboteur de descendre dans cette pièce pour posséder l'énergie « infinie » (toujours rouge). Dès lors, plus qu'un seul ennemi : le temps qui tourne !

Envoi d'Olivier Wéber



POKES EN VRAC

MOON BUGGY

Le poke suivant et un minimum d'entraînement, vous permettront de traverser les différentes étapes sans vous soucier des missiles lachés par les vaisseaux , POKE &8900, &08 à insérer entre le load du programme binaire et le CALL.

BOMB JACK

Vous n'avez jamais réussi à passer les dix premiers tableaux et mourrez d'envie de narguer l'oiseau de malheur. Les deux pokes que voici sont à insérer avant le CALL fatidique :
POKE 9501,99 (bonds prdigieux)
POKE 10020,99 (invunérabilité)

AIRWOLF

Grâce à cette boucle de rien du tout (à placer avant le CALL du lanceur basic), pilotez plus facilement et passez sous le nez des méchants (cylindres mobiles périodiques ou à retardement) :
FOR n = 9000 TO 9500 : POKE n,o : NEXT n

Jean-Philippe Besson

ATTENTAT,
la solution

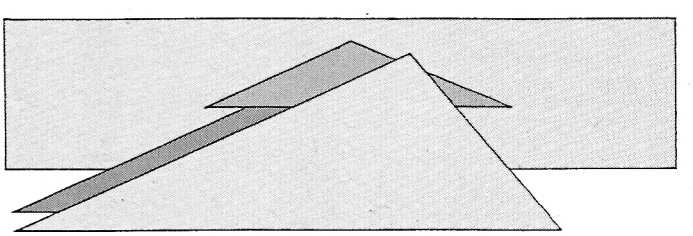
N, N, O, S, prends la clef argentée, N, N, E, ouvre la porte avec la clé argentée, E, E, S, ouvre la porte, O, S, E, E, débranche le congélateur, ouvre le congélateur, O, O, N, E, N, E, ouvre la porte, N, N,N, prends le tabouret, S, E, S, O, S, O, O, O, O, N, prends le papier, lis le papier (notez les chiffres), pose le papier, S, O, ouvre la porte, S, E, S, ouvre le tiroir, prends la petite clef, N, O, N, E, E, E, N, ouvre la porte, S, E, E, ouvre la porte avec la petite clef, E, S, examine les étagères, prends la pince, N, O, N, E, H, O, O, O, O, ouvre la porte, N, N, O, ouvre le placard, pose le tabouret, monte sur le tabouret, prends le paquet, ouvre le paquet, prends le casque, pose le paquet, S, E, S, E, ouvre la porte, N, N, enlève le tableau, ouvre le coffre (tapez les chiffres précédemment notés), prends la grande clef, prends la fiche, lis la fiche (notez l'inscription entière de celle-ci) pose la fiche, S, S, E, E, E, ouvre la porte, N, O, ouvre la penderie avec la grande clef, examine le pardessus, prends la cassette, E, S, S, S, ouvre la porte, O, N, ouvre la pharmacie, pose la grande clef, pose la clef argentée, pose la petite clef, prends le rasoir, ouvre le rasoir, prends les piles, pose le rasoir, S, E, N, N, B, O, S, O, O, N, N, N, O, prends un livre (mettre l'inscription de la fiche qui commencent par : « LES OEUVRES DU DOCTEUR... », appuie sur le bouton, O, S, prends le walkman, introduit les piles dans le walkman, branche le casque sur le walkman, N, E, pose le livre, démarre le walkman (notez la couleur du fil, très important), pose le walkman, E, S, S, S, E, E, S, O, S, E, E, ouvre le carton, coupe le fil (tapez la couleur du fil) avec la pince.

Envoi de Hervé Deslée

THE GOONIES,
le 3e tableau en solitaire

Sachez qu'il est tout à fait possible de réussir seul le 3e tableau. Voici la marche à suivre :
D'après le plan du n°30 d'AMMAG, le premier goonie attrape H1 et le deuxième H2 (T1 et T2 s'ouvrent). Dès que la bille tombe dans T2, le deuxième goonie se place vite sous H3. Là, il faut attendre que la bille dépasse T3, pour aussitôt attraper H3. Au moment où ladite bille revient vers T3, lâchez H3. Vous disposez alors de quelques secondes pour amorcer la descente du premier goonie. A l'instant précis où la bille redépasse T3, le deuxième goonie attrape de nouveau H3. Il convient de renouveller l'opération (2 à 3 fois), jusqu'a ce que le premier goonie arrive en bas et se place sur S. Dès que la bille est tombée dans T, reprendre tout le début.
Nota : prenez garde à ne pas vous tromper de goonie, en raison des fréquents changements de personnage.

Envoi de Bruno Combé



QUESTIONS

- Dans l'Apprenti Sorcier, quel est le chemin à suivre pour faire renaître le phénix de ses cendres ?
- Dans OUT RUN, le but est-il seulement de rouler sur un circuit ?
- S.V.P, des vies illimitées pour Métrocross, Army moves et Druid.

Norbert Monnier & Sébastien François

- Dans Sapiens, où se trouvent les « Hyènes folles » ?
- Dans Aliens, comment empêcher les monstres de couper le courant ? Qui peut m'éclairer sur l'objet bizarre se trouvant dans la salle 68 ? De plus, comment trouver la petite fille (Newt) ?

Alain et Stéphane Gambier

Je suis bloqué au quatrième épisode des Passagers du Vent II. En voulant suivre Alihosi, Isa se noie tout le temps. Faut-il cliquer un endroit spécial de l'écran, ou ai-je oublié une action ?
Dans Turlogh le Rôdeur, quel est le meilleur moyen d'entrer dans la cité ? Faut-il tuer les trois nains, passer par le souterrain, ou tuer l'ours dans la caverne ?
Comment tuer le cyclope dans 1001BC ?

Manu Flouttard

Avis aux passionnés d'aventure ! J'erre depuis des semaines dans The Pawn. Où trouve-t-on la lumière et comment (phrase anglaise) l'acquérir et s'en servir ?
Par pitié, dans la Chose de Grotemburg, où se trouve le souterrain ?
Y a-t-il une technique sûre pour affronter les combats dans Warrior + ? D'avance, merci...

Eric Chastant

Au secours ! Aidez-moi dans :
- Mystery of the Nile, comment passer après le second tableau ?
- Indiana Jones, où se trouve le tunnel ?
- Rambo, dans quelle cabane se trouve le prisonnier ?
- Galvan, que faut-il faire ?
Je désirerais des Pokes pour ces quatre jeux, ainsi que pour Saboteur II, Barbarian, combat School et prohibition.

Olivier Coustou

Comment sortir de la salle des tapis roulants dans le jeu Head over Hells (il n'y a pas de porte de sortie) ?

Cyril

Dans Crafton & Xunk 2 (l'ange de cristal), comment découvrir la quatrième statuette, je n'en ai trouvé que trois. Où se trouvent le pistolet, le chien et comment amener ce dernier dans la maison des Swapis. Comment résoudre les deux autres énigmes que posent les Swapis (Où trouver la potion et le livre) ?

Wandrille Delcambre

Dans Qin, je suis bloqué face 1 de la disquette 2. Comment faire parler le Chaman de la source ? Où est le plan 4 ? Que faut-il faire pour avoir assez d'argent et acheter l'esclave malmené par son maître ?

Jérôme Péronnier

J'ai besoin de quelques éclaircissements à propos du jeu Oxphar.
- Après avoir pêché le poisson, que faut-il dire à Gaëna ?
- Où se trouve le papier qu'il faut donner à Moudra ?
- Comment utiliser le vaisseau céleste ?

Jean-Pierre Cournut

A la fin de Peur sur Amytyville (10 j, 3 h), une fois dans l'entrée, je n'arrive pas à récupérer le chien. Si j'appuie sur une touche, je meurs aussitôt. Diable, que faire ?...

Vincent Hoquet

RÉPONSES

A Alain Claude (n° 31-Meurtres en série)

- Le mort est Otto Koment
- A la banque, le code du coffre est L4, R2 et L6. Tapez quatre fois sur la flèche de gauche, deux fois sur celle de droite et six fois sur celle de gauche.
- La traduction du message codé (lire de droite à gauche), donne les coordonnées du trésor : 18 h pile, 58.72, taper monte.

Jacky

A Cédric Desroches (n°32 - l'Anneau de Zengara)

La réponse à l'énigme posée par le mur vivant est le mot : CERCUEIL. Le mur vivant dégage alors le passage. Mais auparavant, lui montrer le crucifix se trouvant dans la pièce au balcon.

C. Forquignan

Freddy Hardest

- Première partie : à la fin, il faut sauter de manière à rentrer dans l'écoutille rouge.
- Deuxième partie : le but est de trouver un vaisseau spatial qui vous permettra de fuir. On doit pour cela : obtenir le code du capitaine, charger l'énergie du vaisseau, localiser les instructions qui permettront le saut dans l'hyperespsace. On trouve tout cela grâce aux seize terminaux d'ordinateurs répartis dans toute la base (attention, à chaque partie), les informations changent de place).

Les quatre vaisseaux spatiaux sont codés :
RE : rouge
GR : vert
WH : blanc
BL : bleu

Sram II : pour regarder dans la longue vue au sommet du donjon, il suffit d'insérer une ou plusieurs pièces (introduire pièce) raflées en fouillant la salle des archers (Fouiller, prendre bourse).

Nancy Clopédie

A Sputnik Cracker (n°32 - Hacker)

Après avoir tapé le mot de passe « Australia », puis entré ton nom et ta position, il te suffit d'appuyer sur la lettre M. En effet, la fonction MSG clignote pour te signaler qu'un message t'est destiné.

Christian Forquignon

A Sputnik Cracker (n° 32 -Renegade)

Pour vaincre les prostituées du troisième tableau, il faut te placer contre un des deux murs et attendre qu'elles viennent. Lorsqu'une approche pour te frapper de son fouet, effectue un saut chassé (Flèche bas + flèche droite ou gauche) un seul coup est meurtrier. Sinon, tu peux lui donner des coups de poing (flèche gauche ou droite) ou des coups de pieds en arrière. Pour cela, tu dois t'approcher d'un ennemi et lui passer devant. Arrivé face au mur, à l'approche d'une prostituée, lui donner un coup de pied (flèche gauche ou droite) jusqu'à ce qu'elle tombe.

Olivier Mercati

A Hervé Arquillière, Sputnik Cracker & Jérôme Tellier (n° 31 & 32 - Le passager du temps, Freddy Hardest & Sram II)

Le passager du temps : Fais ce que l'on te demande et tape CODE (c'est stupide !).

A François S. *(N° 30 - The Devils Crown)*

Le but du jeu est de réunir les trois cloches et de les placer dans une salle où elles clignotent. Celles-ci réunies, tu dois rechercher le diamant bleu, mais les fantômes changent aléatoirement l'objet que tu détiens. Les bouteilles vertes te redonnent de l'oxygène et les pistolets, des balles pour tuer les poissons. Les lampes servent à éclairer les salles obscures. Lorsqu'un poisson te touche il t'enlève de l'oxygène.

Cédric C.

Chaque mois, retrouvez dans

AM PRO
PC PCW

le nouveau magazine consacré aux applications professionnelles sur AMSTRAD :

— des applications spécifiques, matériel et logiciel
— des témoignages d'animateurs d'entreprise
— des boîtes à outils pour optimiser le fonctionnement des machines.
— des listings de développements
— des dossiers spéciaux pour choisir, décider et agir.

et toute l'actualité.

AM PRO PC PCW en vente chez votre marchand de journaux.

PCW·PC·CPC

AM PRO

SICOB

PÉRIPHÉRIQUES POUR PC AMSTRAD

MOBILIER INFORMATIQUE

AMSTRAD :

LE PRINTEMPS DU TRAITEMENT DE TEXTE

N°4
MAI/JUIN
1988
25 F

M 1863 - 4 - 25,00 F
3791863025008 00040

PCW
- CHOISIR UN TRAITEMENT DE TEXTE
- VIDEOWRITER 250 PHILIPS : UN RIVAL ?
- GARDIEN DE VOTRE CHIEN FIDÈLE

PC
- 1512 EN BLOUSE BLANCHE
- SGBD CHALLENGERS ?

CPC
- LISTING : FACTURER EN EXACOMPTA
- PROGRAMMER SOUS dBASE II

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

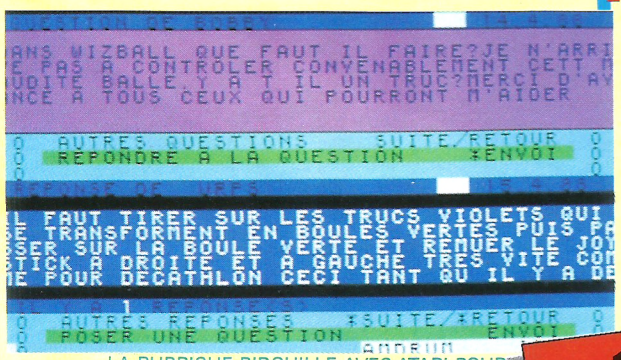
...JEUX... DES INFOS
T... DES BIDOUILLES
DES MESSAGERIES...
DE... ET BIENTOT LE
TELECHARGEMENT

A VOTRE SERVICE

AMMAG

CPC PCW – PC

vous présente



LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC ATARI POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

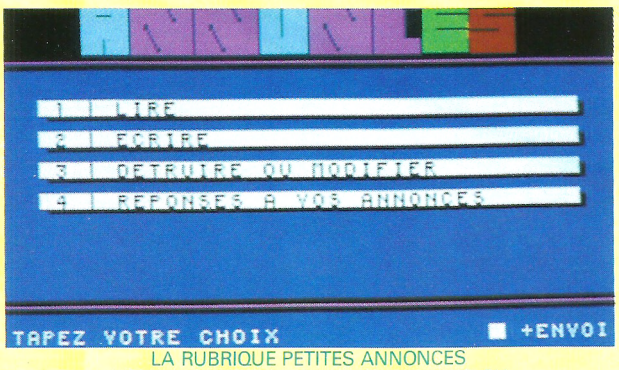
100 logiciels INFOGRAMES à gagner



LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **AMM*** + LA TOUCHE GUIDE



L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

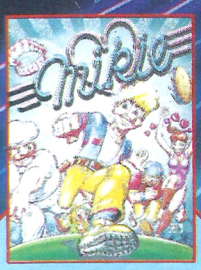
3615 MICROTEL

10 Grands Succès d'Arcade

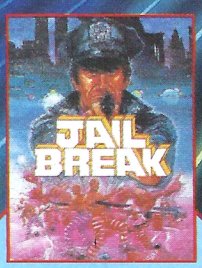
DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO

KONAMI

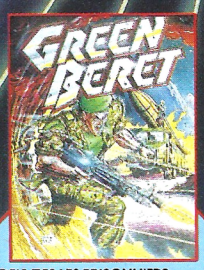
LA COLLECTION



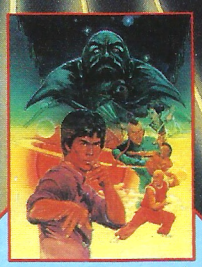
Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



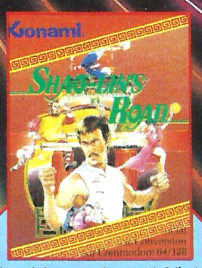
C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.



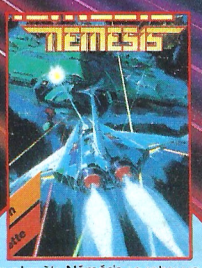
DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strategique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?



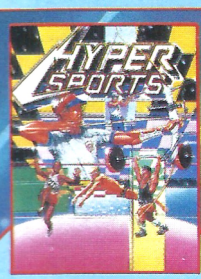
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!



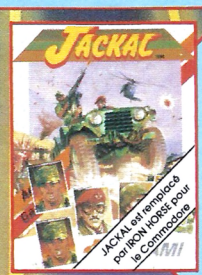
La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



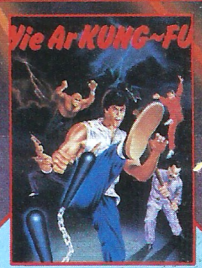
Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre a l'épreuve votre habilité et votre énergie.

Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.





Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.



Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.

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

ocean®

AMSTRAD
COMMODORE

ocean is the registered trademark of Ocean Software Limited