

AMSTRAD AIR FORCE

UN JOYSTICK
DANS LE COCKPIT

3^e ANNIVERSAIRE



20 000 LIEUX SOUS LES MERS
LE JEU 100 % ETANCHE

SUPPLEMENT AM : PRO

8 IMPRIMANTES POUR VOTRE AMSTRAD

JEUX DE
SIMULATION

M 1157 - 36 - 20,00 F



3791157020009 00360

N°36 - JUILLET 1988 - 20 F

...RIEN

STREET FIGHTER™



CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum 48/128 Cassette, +3 Disque

NE VOUS BARRE LA ROUTE



Amstrad Cassette/Disque
Atari ST Disque Amiga Disque

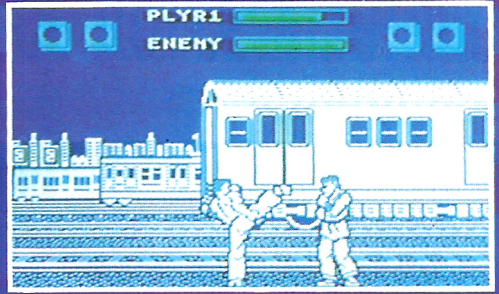


Photo d'écran de la version Spectrum



Photo d'écran de la version Amstrad



Photo d'écran de la version CBM 64/128



Photo d'écran de la version Atari ST

ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous bataillez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps.

"UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelqu'un." Sinclair User

"Il est rapide, joli et très dur." Your Sinclair

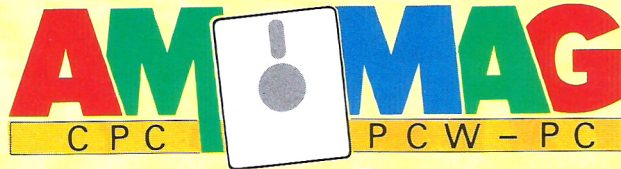
CAPCOM™

DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEOS

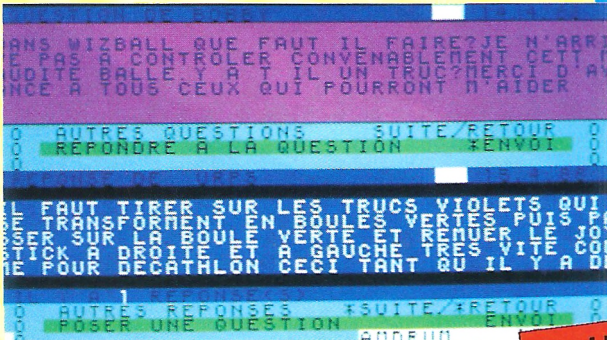
GO! Media Holdings Ltd., une division de
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, Tel: 021 356 3388

CAPCOM U.S.A., Inc. © 1987

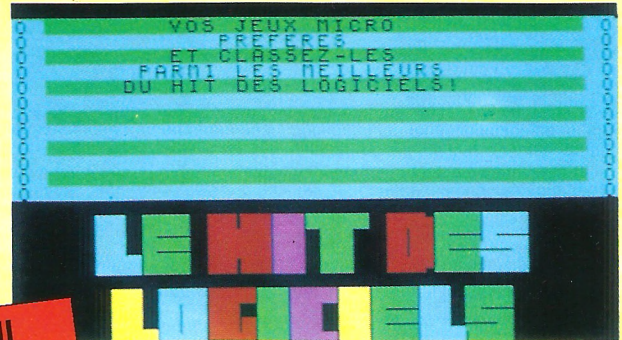
A VOTRE SERVICE



vous présente



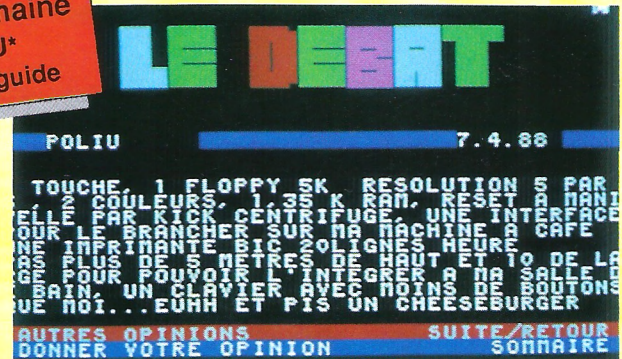
LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC AMSTRAD VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR. TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE



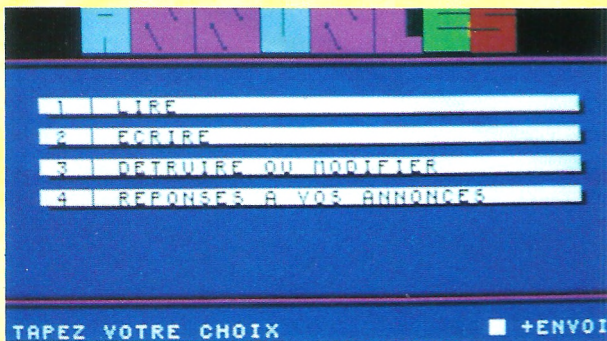
LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE. TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE



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

UNE MINI TELEVISION à gagner chaque semaine
Taper FOU* + 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 MICROTTEL

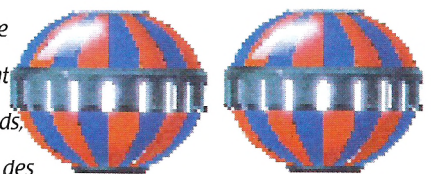


On vous talonne pour faire

un saut en avant!

●●● **C'EST VOTRE** adversaire qui commence à jouer. D'étape en étape, il sautille à travers le monde et dans l'espace mais il a surtout pris soin d'éviter tout ce qui peut lui coûter la "vie." Et comme il a englouti toutes les pommes et crevé tous les ballons qui se trouvent sur son passage, il se rapproche à grands bonds d'un score brillant ● **IL EST** satisfait. Mais ce n'est pas votre cas ● **C'EST MAINTENANT** à votre tour de jouer. Dans la forêt, vous tentez de vous échapper des prises de la mâchoire des plantes dévoreuses de balles, d'éviter les abeilles et les oiseaux, sautillant par-dessus le hérisson ou sous le ballon. Parfait! ● **MAIS** VOILÀ! Le bord de la mer n'est

pas une partie de plaisir car maintenant vous atterrissez directement sur un lézard. Pan! Une vie en moins. Et votre score ●●● s'en ressent. Continuant à faire de grands bonds, vous vous rapprochez des cactus pendant qu'un ballon se rapproche de vous, suivi de très près par une colonie de corneilles. Soit vous planez sans danger au-dessus des cactus ou bien faites un saut vers le ballon—risquant la mort entre les griffes des oiseaux ● **IL NE RESTE** plus que trois balles et trois vies. Perdez-les et vous êtes perdu. Cependant, vous avez besoin de ces points ●



RELEASE
DATES
UK
27 JUNE 1988
EUROPE
13 JUNE 1988

SPECTRUM
CASSETTE 79 FF
DISC 129 FF

COMMODORE 64
CASSETTE 99 FF
DISC 119 FF

AMSTRAD CPC
CASSETTE 99 FF
DISC 149 FF

© Elite Systems Limited.

elite.

SOMMAIRE

AM MAG
CPC PCW - PC

JUILLET
N°36

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.
Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent.

Responsable rubrique Professionnelle : Xavier Frigara, **Responsable des Jeux :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Bernard Jolival, Christian Roux, Guillaume Courtois. **Couverture :** Torrès. **Illustrations :** Thiriet, Mokeit.

FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmi-che. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud.

ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 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. : 43.98.22.22. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 1^{er} trimestre 1988. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto.

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

News

L'actualité Amstrad	8
Amstrad Computer Show	8
En direct d'Europe	9
Le festival de la micro	10

Softs

Conspiration	12
Warhawk	16
Gros plan :	
un sous-marin chez Coktel vision	18
20 000 lieues sous les mers	20
Laser tag/Indian mission	22
Skate crazy	27
Phantasie III	30
Blood Brothers	32
Time and magic	36

Listings

Dix par dix	61
Infernal castle	63
Animateur Basic	68

Pro

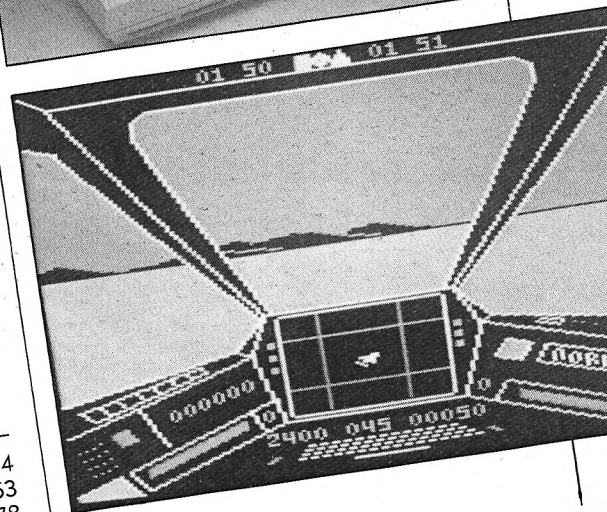
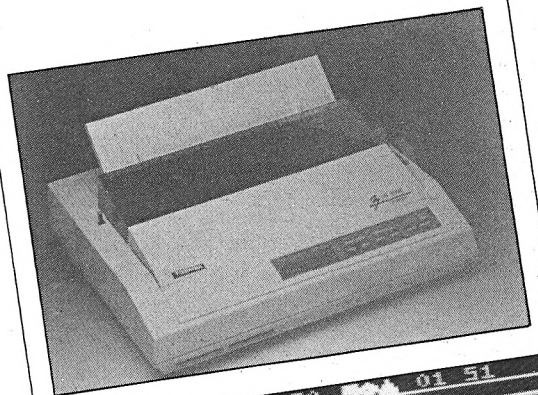
News	70
Initiation à framework	72
Ordicompta junior	74

Dossier

L'informatique à l'école	34
Amstrad air force	53
Faites bonne impression	78

Divers

Prochainement sur vos écrans	14
Help	26
P.A	47
Courrier	60



Le cadeau pour la fin d'année

Plus fort que la "solution complète" inspirée par Amstrad France, Amstrad Angleterre a l'intention, encore officieuse, d'offrir pour les fêtes de fin d'année, à un prix non encore déterminé, un ensemble qui comprendrait: un CPC, un tuner syntoniseur TV, un meuble pour recevoir l'ensemble et une collection de jeux. Cet ensemble prolonge la configuration CPC en un outil complet micro-informatique et visuel.

Le tour de France

Depuis le 30 Mai jusqu'au 1^{er} Juillet Amstrad fait un tour de France. A chaque étape une présentation complète des matériels micro-informatique, audio, et vidéo. Un PPC 512 S est remis au vainqueur d'un tirage au sort.

"Ce tour de France", indique Marion Vannier, "montre la volonté d'Amstrad de se rapprocher de ses clients".

Les rendez-vous fin Juin et début Juillet :
 27 et 28 Juin: Strasbourg, Novotel, Centre Halles Quai Kléber 67000 Strasbourg.
 29 Juin: Nancy, Novotel Ouest, RN 4 Laxou 54520 Laxou.

30 Juin: Reims, Novotel Tinquieux, Autoroute A4, Reims Tinquieux 51430 Tinquieux.

1^{er} Juillet: Lille, Novotel Aéroport, 56 route de Douai 59810 Lesquin.

La télé satellite économique

En 1989, pour 199 £, ou 2000 F, les passionnés du petit-écran pourront se doter de l'antenne parabolique Amstrad Fidelity de réception d'émission par satellite.

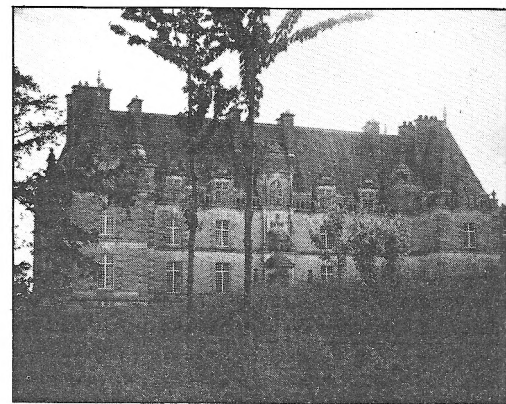
Ce nouveau produit, antenne parabolique et récepteur ont été annoncés lors d'une récente conférence de presse présidée par Alan M. Sugar et Rupert Murdoch. Ce dernier a précisé que Sky Television diffusera quatre chaînes qui pourront être par le système Amstrad: Sky Channel, Sky News, Sky Movies et Eurosport. Ces quatre chaînes pourront être captées sur l'Europe entière.

L'antenne Amstrad Fidelity offre un potentiel de 16 chaînes et Marion Vannier PDG d'Amstrad France a précisé que "si les quatre premières sont destinées à Sky Television, les douze autres verront leur développement se faire avec les chaînes européennes et donc françaises".

S'éclater au château

Un château de cinquante pièces, en

Bretagne, sur 270 ha enfermés par un mur d'enceinte de 10 km. C'est le paradis que loue à l'année Ubi Soft pour l'offrir comme cadre de travail à trente programmeurs. Ceux-ci y seront réunis pour faire éclater leur cerveaux, à temps plein, et confectionner, avant la rentrée, sept jeux dont les très attendus, *Iron Lord* et *Skateball*.



Cette grande opération de développement a pour objet de concrétiser un accord de licence avec Epyx et la nouvelle collaboration de John Forest, un ancien d'Electronic Arts. Ses résultats devraient ouvrir le marché américain aux produits d'Ubi Soft.

AMSTRAD COMPUTER SHOW

Les 26, 27, et 28 mai s'est déroulé à l'Alexandra Palace de Londres le deuxième show 1988 de l'informatique Amstrad. Beaucoup plus important que celui de février avec 93 stands sur 1000 m2 supplémentaires. La fréquentation a été moins importante. Les visiteurs étaient plus âgés et leur intérêt s'est recentré vers les utilisations professionnelles.

Les nouveautés les plus remarquées sont les suivantes.

Le 5"1/4 en vedette

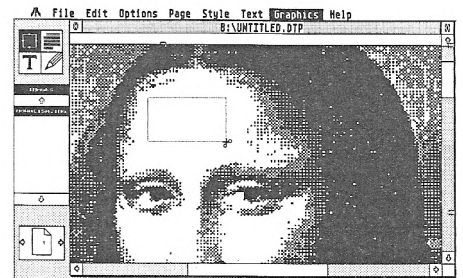
De nombreux exposants proposaient des accessoires et les fournisseurs de disquettes 5"1/4 ont fait une entrée en force.

Kds Electronics était présent avec son célèbre lecteur de disquettes 5"1/4 pour CPC et PCW.

Kds Electronics - 15 Hill St. Hustanton Norfolk PE36 5BS, Grande-Bretagne. Tél. : 04853 2076.

Challenger de Ventura

Parmi les produits à forte diffusion, le plus remarqué a été celui de Electric Distribution, le Timeworks DeskTop Publisher. Ce logiciel de PAO était commercialisé jusqu'au 31 mai 1988 au prix exceptionnel de lancement de 99 £, 1090 F. Depuis le 1^{er} juin, ce prix est ajusté à 129 £, 1430 F.



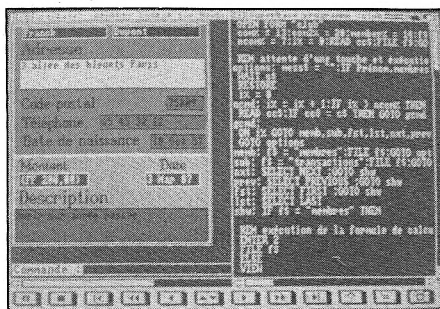
Ce logiciel utilisant l'environnement Gem est livré avec la version 3 de Gem Desktop. Il récupère les fichiers images, dessins ou graphiques générés sous Gem Draw, Gem Graph, Gem Paint, Gem Scan, Lotus 1.2.3, Publisher's Paintbrush et PC Paintbrush. En sortie ce logiciel bénéficie de nombreux drivers d'imprimantes comprenant ceux nécessaires à mettre en oeuvre les laser Hewlett Packard Laserjet Plus et Laserjet 2 et compatibles ainsi

que les matricielles Nec P6, et les 9 et 24 aiguilles compatibles Epson ainsi que les imprimantes acceptant le système PostScript.

Timeworks Desktop Publisher se positionne comme le challenger de Ventura. Il bénéficie des fonctionnalités les plus avancées de PAO : wysiwyg, multi-colonnage et matrice ainsi que de celles des meilleurs traitements de texte. Il lui est possible de récupérer des textes créés à l'aide de Timeworks Word Writer PC, 1st Word, 1st Word Plus, Word Perfect et Wordstar, et tout fichier ASCII.

Le succès de Superbase

Precision Software déclare avoir vendu 135 000 exemplaires de Superbase Personal en Europe et dans le monde. Ce logiciel a reçu le prestigieux prix « Million in One Award » attribué par International



Computer Programs au Café Royal de Londres le 23 mai. Ce prix est attribué, chaque année, à une entreprise ayant réalisé un chiffre d'affaires de plus d'un million de dollars US pour la première année de commercialisation d'un produit.

Des accessoires pour le confort

De nombreux exposants ont proposé des accessoires permettant une utilisation plus confortable du PC ou du PCW. Ainsi les produits de Computing Plus s'illustrent par :

- le Amgard filter, un écran anti-reflets, le très utile accessoire qu'apprécieront beaucoup les utilisateurs des Amstrad PC dont les moniteurs sont quelque peu inconfortables. Cet écran serait très efficace pour réduire les effets physiques et psychologiques résultant de la vision prolongée d'un tube cathodique. Il est disponible pour des écrans de 15 en diagonale au prix de 59,95 £, soit 665 F.

- le Amgard Hood, pour réduire au silence une imprimante. Il s'agit d'un boîtier pouvant recevoir les imprimantes des configurations PC ou PCW. Selon la dimension de l'imprimante, 80 ou 132 colonnes, ce boîtier est commercialisé entre 86 et 119 £, entre 954 et 1320 F.

Computing Plus - Rookery Court Church Harborough Oxford OX7 2AB, Grande-Bretagne. Tél. : 0993 881912.

Surtout le PPC

Amstrad, installé sur un stand de 120 m², ne présentait que deux CPC et mettait surtout en valeur le PPC. L'originalité principale a consisté à accueillir sur ce stand des démonstrations permanentes d'applications logicielles ou d'évolution du matériel.

Gestion de production

Precision Software présentait également Logistix, un logiciel intégrant les fonctions d'un tableur de 1024 colonnes sur 2048 lignes, d'un grapheur donnant le choix de vingt formats de graphiques, de

multiples polices et fontes de caractères ainsi que la possibilité de travailler sur quatre fenêtres simultanées ; il propose aussi un gestionnaire du temps avec des plannings et des outils d'analyse de la production.

Precision Software - 6 Park Terrace, Worcester Park Surrey KT4 7JZ Grande-Bretagne. Tél. : 01 330 7166.

Trois formats sur une seule disquette

Le leader anglais des jeux d'aventure, Mandarin Software, annonce la diffusion de l'ensemble de ses titres sur des disquettes utilisables indifféremment sur Spectrum +3, Amstrad CPC et Amstrad PCW. Le logiciel de jeu est le même pour tous les micro-ordinateurs ; le programme occupe la face A et les images compressées la face B. La spécificité de chacune des machines consiste en la définition du clavier, des fichiers du disque et des images à l'écran. Tout cela est rassemblé dans des drivers, bibliothèques recevant les routines de code machine correspondantes. Par la production de ces disques multi-format Mandarin Software a pour objectif d'offrir aux utilisateurs la meilleure adaptation possible du jeu à leur matériel spécifique.

Mandarin Software - Europa House Adlington Park Adlington, Macclesfield SK10 4NP, Grande-Bretagne. Tél. : 0625 878888.

EN DIRECT D'EUROPE

Voici quelques informations sur des produits actuellement commercialisés en Grande-Bretagne et qui devraient prochainement être proposés sur le marché français. Ce sont nos confrères Amstrad Com-



puter User, Amstrad Professional Computing, Amstrad PCW Magazine, et Amstrad with the Amstrad PCW qui en ont témoigné dans leurs colonnes.

METTEZ UN V30 DANS VOTRE PC

Meac propose trois nouveaux accessoires pour le PC :

- le processeur V30, qui remplace le 8086 du PC. Il a les mêmes broches, et la même

architecture 16 bits ainsi que le même bus externe 16 bits. Il ne coûte que 240 F pour un gain en vitesse de 40 % et pour un meilleur catalogue d'instructions :

- deux présentoirs qui s'adaptent sur le côté du lecteur de disquettes. Un pour

poser les documents à dactylographier. L'autre pour ranger les disquettes ou leur pochette. Chacun coûte 210 F ou les deux pour 330 F.
Meac Grande-Bretagne - Tél. : 0252.8790005.



Dans son rapport, Alan Sugar a mis l'accent sur le net succès remporté autant par les micro-ordinateurs domestiques que par les ordinateurs de bureau. Il a noté ainsi les bons résultats d'Amstrad France et les promesses d'un rapide essor d'Amstrad Espagne et d'Amstrad Italie. Le déploiement international devrait se poursuivre par l'installation des nouvelles filiales en Allemagne, en Belgique, Hollande et Australie.

Quant à la pénétration des EU, Alan Sugar est plus prudent et moins optimiste. Aucune révélation n'a été faite sur les nouveautés micro-informatiques en préparation. Seules quelques rumeurs confirmer la sortie prochaine de deux produits dans les télécommunications et la vidéo : un télécopieur et un camescope.

LA MICRO EN FESTIVAL

Créateur de Amstrad Expo, Néo Média, présente le deuxième **Festival de la Micro** qui aura lieu du **14 au 16 Octobre 1988** à l'Espace Champerret à Paris. Cette manifestation est celle de l'informatique « grand public », celle des utilisateurs jeunes (15-35 ans), curieux, dynamiques, polyvalents, exigeants. Cette informatique des loisirs et de l'utilisation « personnelle » dite « professionnelle » constitue un marché de grande consommation, adulte, comparable à ceux de la vidéo, de la photo ou de la hi-fi. Le Festival de la Micro offre à l'utilisateur la possibilité de découvrir les nouveaux produits, de les tester, de les comparer,

et de rencontrer une profession tout entière réunie : constructeurs de matériels, éditeurs-développeurs de logiciels, et distributeurs. Et, en avant-première, toutes les nouveautés d'avant-garde

**FESTIVAL
DE LA MICRO**

DU 14 AU 16 OCTOBRE 1988
ESPACE CHAMPERRET-PARIS

DU RELATIONNEL ET DE L'INTERACTIF

Pour CPC 6128, Brunning Software propose Infoscript, puissant et convivial système de gestion de base de données relationnel avec traitement de texte et tableur.

Les fonctionnalités du SGBD et du traitement de texte peuvent être utilisées pour réaliser des mailings avec la confection de lettres standard comportant des variables renseignées à l'aide des données rassemblées dans les fichiers de la base de données. Les mêmes fonctionnalités permettent l'édition d'étiquettes.

Infoscript coûte environ 510 F.
Brunning Software, Grande-Bretagne.
Tél. : 0245 252854.

AMSTRAD, PLUS DE PROFIT

Les bénéfices d'Amstrad pour le dernier semestre 1987 s'élèvent à 90,1 millions de £, 1 010 millions de francs, soit plus que les meilleures estimations qui les prévoyaient à hauteur de 85 millions de £, 850 millions de francs.

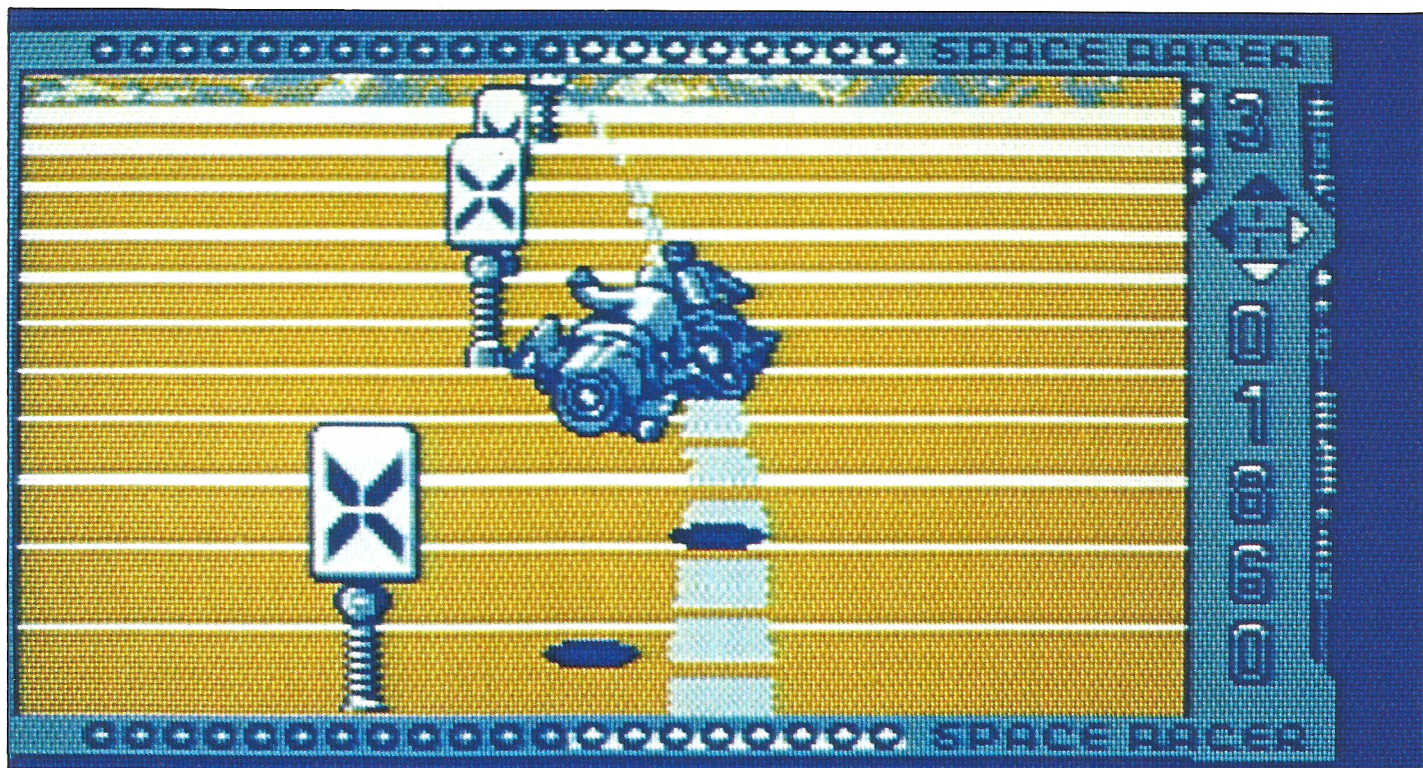
LITTERATURE MICRO-INFORMATIQUE LE COURONNEMENT 1988

Organisé par International Computer, et créé voici quatre ans par son P.-d.g, Alain Drozd, le prix 1988 de la Littérature micro-informatique a été attribué à Robert Ligonnère pour son ouvrage, « Préhistoire et histoire des ordinateurs » édité chez Robert Laffont.

Le jury a voulu primer un texte s'adressant au plus large public. C'est dans cet objectif que sa sélection finale comprenait les titres suivants :

- L'apprenti et le sorcier de Robert Lattès (Plon)
- Le guide de la PAO de Henri Lilien (Radio)

- L'aide mémoire de Georgio Virga (Marabout)
 - Premier pas en informatique (guide Marabout)
 - Logiciels MS/Dos, Turbo Pascal, dBase III, GW Basic (guide Marabout)
 - Les machines à penser de Jacques Arzac (Le Seuil)
 - Critique de la communication (Le Seuil)
 - Le comité des risques (Le Seuil)
 - Holon de Philippe et Jean Christophe Colonna (Le Seuil)
 - L'histoire du minitel de Marie Marchand (Larousse)
 - La télématique (Milan)
 - Le complexe communication, les réseaux du futur (Milan)
 - Les mémoires optiques, la gestion de l'information (Milan)
- L'heureux élu de cette année 1988, Robert Ligonnère, est un économiste de formation qui veut faire partager au grand public les recherches et les rêves des inventeurs obstinés depuis la logique binaire du yik-king chinois, des machines de Leibniz et de Pascal à celles de Babbage et d'Hollerith. Toutes ces chimères que notre siècle a transformées en réalités techniques et économiques.



SPACE RACER

Le voici enfin, le jeu tant attendu. Eh bien, oui ! Il est aussi bien qu'on vous l'avait promis ! En 2132, le peuple s'ennuie et cherche des sensations fortes. Les jeux morbides reviennent à la mode, du style Rome Antique mais avec des armes plus sophistiquées.

ligne du centre de la piste sinon votre énergie et votre vitesse diminueront. Heureusement, lorsque l'énergie atteint un seuil critique, vous pouvez en récupérer en percutant une boule bleue. Ne la manquez pas, c'est votre seul espoir.

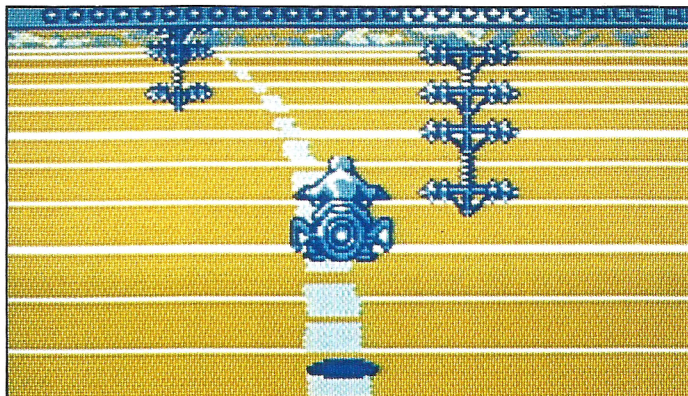
Hourra !

Un cadran vous indique votre score, mais aussi le pourcentage de route qu'il vous reste à parcourir, votre direction actuelle est représentée par quatre petites flèches qui s'allument et votre énergie par de petits voyants lumineux qui s'éteignent au fur et à mesure. Space Racer est le digne descendant de *Mach 3*: les graphismes réalisés par le même as, Bruno Masson, sont de la même veine, c'est-à-dire splendides. Le scrolling précis du décor et l'animation des personnages sont eux-aussi très réussis. La musique et les bruitages sont très bons. Space Racer est donc un excellent jeu d'arcade très amusant qu'il faut vous procurer absolument. Mais non, je n'ai pas d'actions chez Loricels !

Stumpik

Editeur : Loricels
 Genre : arcade
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★
 Machine : CPC

Vous dirigez une moto spatiale à travers une course infernale. Le but est ici simple : finir le premier, car seul survivra le vainqueur. Pour cela, tous les moyens sont bons, tous les coups sont permis, particulièrement celui de pousser l'adversaire hors de la piste. Mais attention à ce qu'il ne vous fasse pas le même coup. Vous devez en effet suivre la



Vous vous retrouvez à Orléans, dans une chambre d'hôtel confortable. Ce 21 janvier 1988 au matin, vous attendez un coup de téléphone important. Comment le déclencher ? Allez donc prendre une douche, c'est toujours dans ces moments-là que l'on est dérangé. Ce coup de fil vous permet de sortir de l'hôtel et de rencontrer le prêtre : il vous aidera à obtenir un rendez-vous important avec un mystérieux personnage. Il vous faut maintenant prendre le train qui doit vous amener à la ville où vous avez rendez-vous ; mais une fois arrivé vous vous apercevez que vous avez changé d'époque et que vous êtes maintenant plongé en plein XVIII^e siècle ! Vous allez avoir à choisir votre camp car la chouannerie bat son plein : il vous faudra soit vous rallier aux révolutionnaires, soit aux chouans qui sont leurs ennemis car ils tentent de reconstruire la monarchie absolue et de replacer le roi sur le trône de France. Serez-vous retrouver le dyptique de la déclaration des droits de l'homme et du citoyen et devenir un héros de la Révolution ou de la chouannerie ?

Construction actuelle

Conspiration est construit comme la plupart des jeux d'aventure actuels : vous trouvez quatre fenêtres dont une pour représenter ce que vous voyez devant vous, sous laquelle il y a une ligne pour les commentaires. Une autre fenêtre pour montrer la souris qui vous donne des tuyaux de temps en temps (dans la troisième fenêtre) ; enfin une pour entrer les ordres. Ceux-ci sont aussi structurés selon le modèle habituel : un verbe, un article facultatif et un sujet (objet ou personnage), par exemple « prends (le) téléphone ». L'analyseur syntaxi-

Conspiration

Conspiration est le dernier jeu d'aventure édité par Ubi Soft sur CPC. Serez-vous retrouver le Dyptique de la déclaration des droits de l'homme et du citoyen, en menant votre enquête au XVIII^e siècle, au pays des chouans ?

des images digitalisées criantes de réalisme. Les couleurs sont également superbes. De plus quelques bruitages assez rares mais présents viennent agrémenter la partie. Enfin le jeu ne manque pas d'humour (essayez d'entrer des noms d'oiseaux, vous verrez !), l'intrigue est bien menée et l'histoire attachante. Vous l'aurez compris, ce jeu d'aventure est génial et il faut absolument vous le procurer.

Stumpik

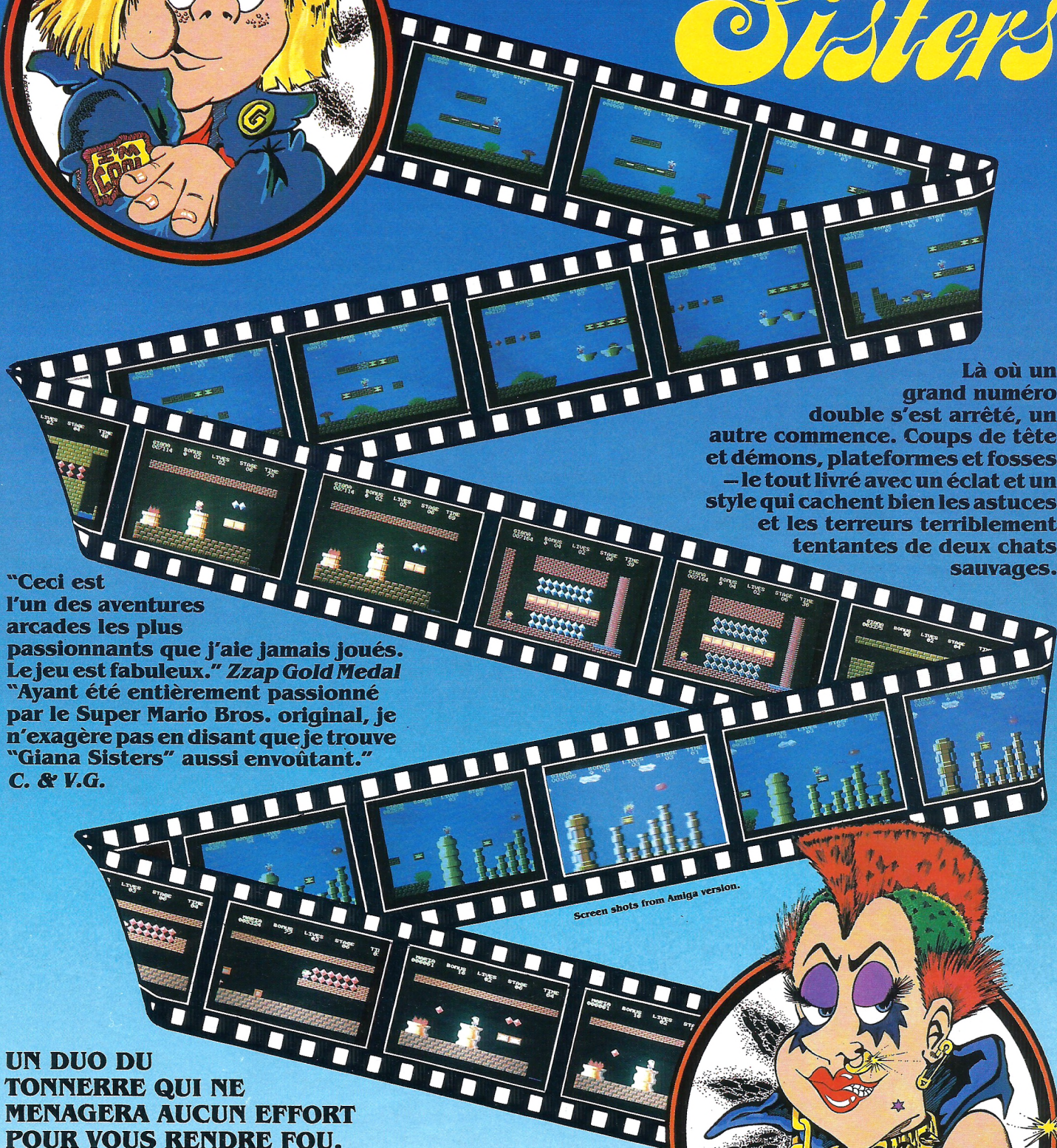
Editeur : Ubi-Soft
 Genre : Aventure
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★
 Machine : CPC

que est assez puissant et comprend bien vos ordres, même s'ils sont d'une orthographe approximative. Quant aux graphismes, ils sont fabuleux : aux images habituelles par ailleurs très réussies ont été ajoutées



Reculez, les FRERES!!! Faites place aux

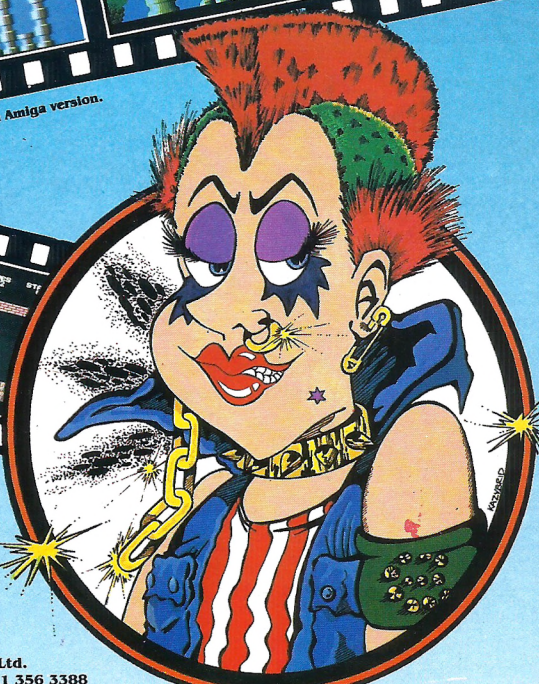
The Great Giana Sisters™



Là où un grand numéro double s'est arrêté, un autre commence. Coups de tête et démons, plateformes et fosses – le tout livré avec un éclat et un style qui cachent bien les astuces et les terreurs terriblement tentantes de deux chats sauvages.

"Ceci est l'un des aventures arcades les plus passionnants que j'aie jamais joués. Le jeu est fabuleux." Zzap Gold Medal "Ayant été entièrement passionné par le Super Mario Bros. original, je n'exagère pas en disant que je trouve "Giana Sisters" aussi envoûtant." C. & V.G.

Screen shots from Amiga version.



UN DUO DU TONNERRE QUI NE MENAGERA AUCUN EFFORT POUR VOUS RENDRE FOU.

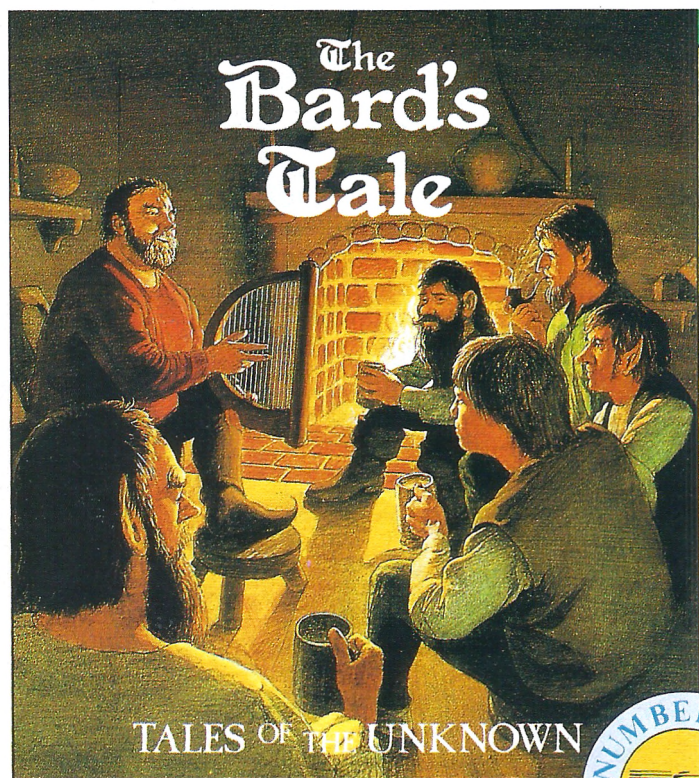
- CBM 64/128 – Casette/Disque
- Amstrad – Casette/Disque
- Spectrum 48/128 – Casette
- Spectrum +3 – Disque
- Atari ST – Disque
- Amiga – Disque



GOI Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd.
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Dans la salle basse du château de Tintagel, le roi Arthus et ses pieux chevaliers sont là qui festoient autour de la table ronde. Tous n'ont d'yeux que pour leur souverain et sa dame, la belle Gwenifar, assise à sa dextre. Le roi prend la parole...



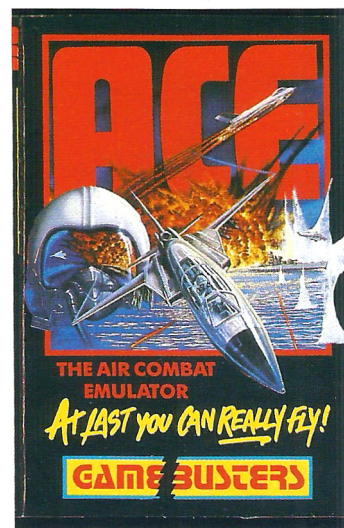
Mes sires, voici venu le temps de nous faire part des aventures où vousont conduit vos destriers. Gawin, quelle est ta quête ? Alors Gawin se lève et parle. Sire, les utilisateurs d'Amstrad CPC vont enfin pouvoir goûter aux

joies du jeu de rôle sur micro avec l'un de ses plus prestigieux représentants. En effet, **BARD'S TALES I**, d'Electronic Arts, est annoncé pour la rentrée. Fort de ses nombreux souterrains et de ses châteaux, tous peuplés de monstres (Berserk, sorciers, Wargs, Nains, Squelettes, etc.), ce jeu entraînera les braves de longs mois

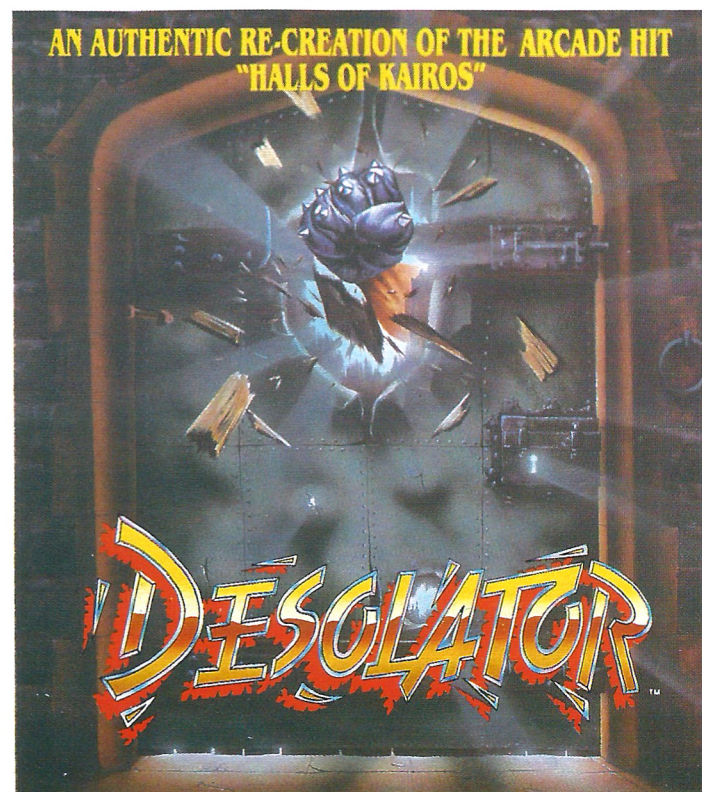
durant à la recherche de Mangar, le sorcier de Skara Brae. Seuls les aventuriers courageux pourront le vaincre. Cependant Mirdhyn, qui accompagnait le récit d'une pluie de notes de harpe, s'interrompt brusquement.

La colère fait trembler ma barbe séculaire et mon regard flamboie sans que tremble ma voix. Notre monde de magie appartient au passé et les simulations déferlent sur CPC (Merlin, lorsqu'il est en colère, parle par alexandrins). Ainsi **ACE**, simulateur de vol, a tellement bien marché, qu'un éditeur le vend à un prix bon marché. *Gamebusters* est le nom de ce gentil dealer qui propose le jeu sur Amstrad CPC, pour une somme modique en cassette ou en disque. Mirdhyn se rassoit. La reine, qui jusque là s'était tue, pose sa main blanche sur l'épaule du magicien. L'incident est clos. Elle regarde Lancelot et l'invite en ces termes à parler de sa quête. Beau doux sire, nous vous écoutons...

Un logiciel, du nom de **Desolator** et édité par *US Gold*, va permettre aux joueurs de vivre des exploits dignes de notre cour. En effet, ce jeu d'arcade,



adapté du jeu de salle SEGA, va les entraîner dans le château de **KAIROS** où sont retenus captifs, à l'aide de miroirs magiques, des enfants. Le jeu, qui se déroule au joystick, représente les différentes salles vues de haut (comme dans *Gauntlet*). A l'issue d'une exploration rendue dangereuse par la présence de nombreux gardes diaboliques, le joueur devra finalement combattre le terrible **MACHOMAN**. Fort bien, fort bien, fait Arthus. A cet



instant, le chevalier Bore se lève tandis que Lancelot a terminé son récit.

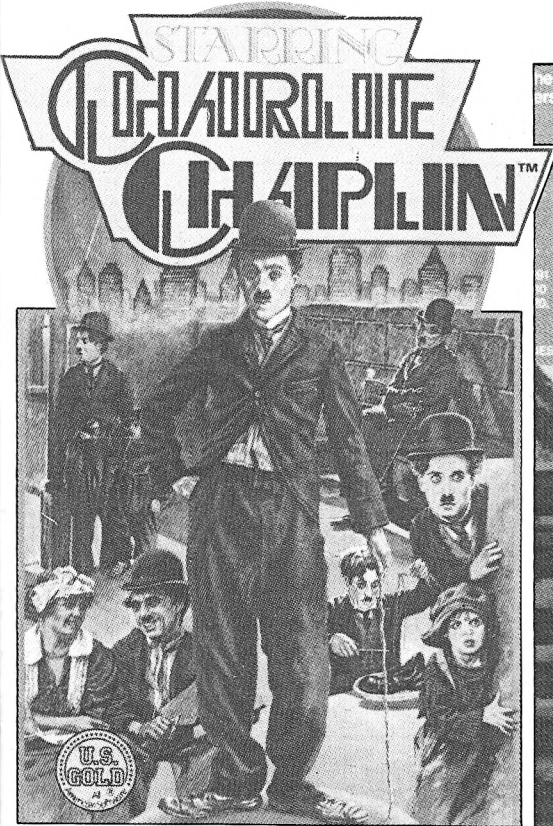
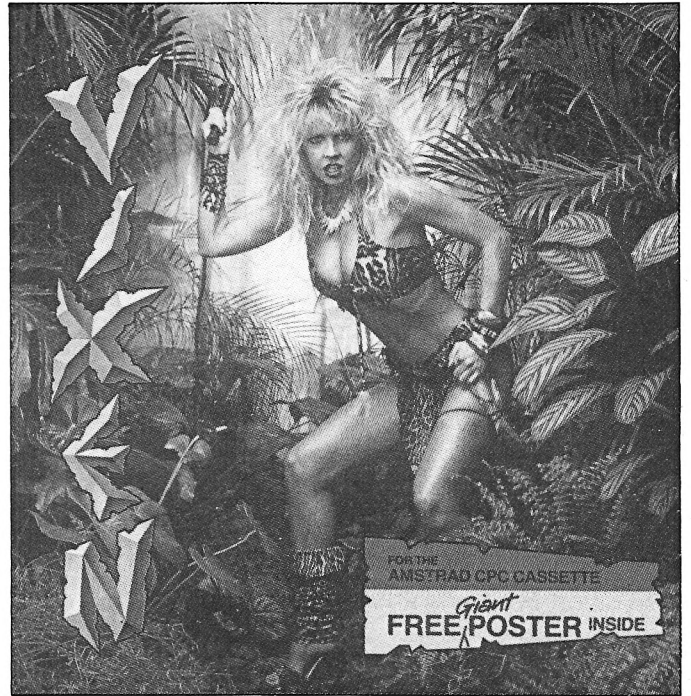
Je chevauchais depuis la pique du jour quand, fort las, je décidais de faire halte dans le château où les caprices du hasard m'avaient conduit. Trois damoiselles, fort accortes, me dirent qu'elles savaient un lieu où se cachait un trésor, mais que je devrais, pour le connaître, combattre et vaincre sous les couleurs de chacune d'entre elles. Pour la plus jeune et la plus blonde, je défie un chevalier noir. Elle me remercia en me confiant un logiciel de *US Gold*; **Charlie Chaplin**.

Ce logiciel, le voici. Bore charge alors la disquette dans le CPC du roi, et toute la galante assemblée peut voir

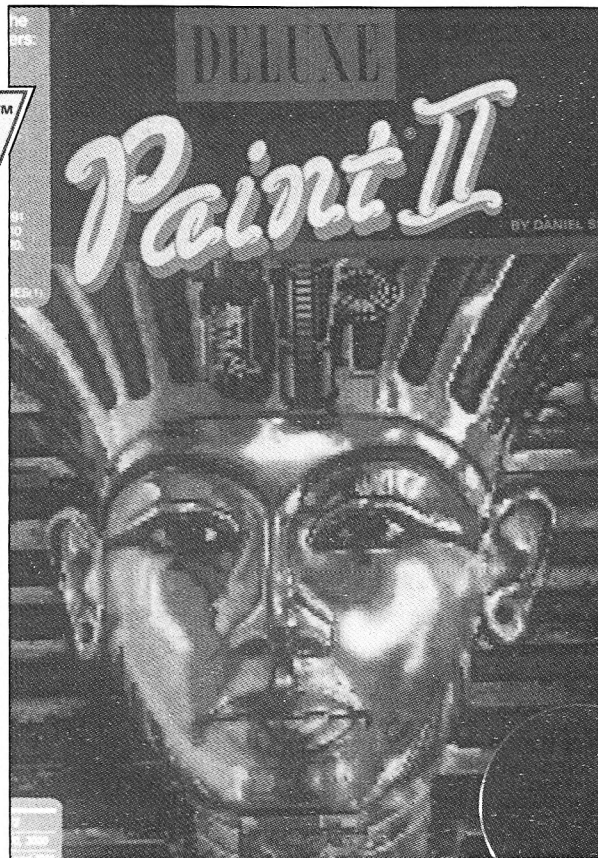
scénarios sont proposés).

La plus belle et la plus brune me posa une devinette. Une jeune barbare aux courbes avantageuses et ayant la faculté de se transformer en renard combat des montres tout au long d'un vertigineux scrolling. Quel est le nom du logiciel ? Je répondis sans hésiter (car j'avais lu le numéro 36 de *AM-MAG*) : **Vixen**. Pour me récompenser, elle me remit un parchemin. Ce parchemin, le voici. Bore fait alors circuler une feuille de main en main. Tous peuvent y lire que *Vixen* est édité par *Martech* et qu'il tourne sur CPC.

Mais Bore, qui n'a pas fini son récit, continue ; la troisième enfin, la plus mûre et la plus rousse me proposa une devinette plus dure encore : le programmeur se nomme Daniel



qu'il s'agit d'un jeu très amusant et d'un genre nouveau. Il faut en effet tourner un film muet. Le joueur dirige Charlot et doit lui faire effectuer des actions de son choix en le dirigeant à l'aide du joystick. Ensuite, le film est monté, puis vient la première. Si cette projection se passe bien (comme en témoignent les critiques), le joueur dispose de nouveaux crédits lui permettant de tourner une autre oeuvre (plusieurs



SILVA et son produit est très luxueux. Il permet de réaliser de beaux graphismes sur son PC et l'emploi d'une souris *Microsoft* est recommandé. Je parlais d'un énorme éclat de rire et répondis : **Deluxe Paint II**, édité par *Electronic Arts*. La damoiselle me révéla alors la cachette du trésor et je

repartis le lendemain matin. Ma course fut arrêtée par un fleuve qui paraissait infranchissable. Heureusement, un bateau de course était là qui semblait m'attendre, près de la berge. Je mis le contact... Oula ! D'autres bateaux se mirent à me poursuivre et je dus, pour leur échapper, utiliser les

armes dont je disposais. A ces mots, Ké, le sénéchal, dit que cette aventure lui rappelle le nouveau jeu de l'éditeur *Titus*, intitulé **Off Shore Warrior** et tournant sur PC et compatibles. Tout à fait, rétorque Bore, bien décidé à reprendre le cours de son histoire. Au fond d'une grotte, je découvris le trésor. Il s'agissait d'un coffre de bois rempli d'autres nouveautés et ces nouveautés, les voici. Or donc Bore exhibe fièrement un tas de logiciels et de parchemins. A la reine, il apprend qu'un logiciel de billard sur CPC, *Snooker*, sera dorénavant distribué par *Blue Ribbon Software* à un prix « Budget ». Au roi, il confie que le nouveau jeu de *Hewson*, **Exolon** sera une bataille spatiale sans merci tournant sur CPC. A Mirdhyn, il annonce que c'est *Broderbund Software* qui distribuera aux USA les logiciels de l'éditeur français *Microids* (**Super Ski**, rebaptisé « **Down Hill Challenge** », **Grand Prix 500**, etc.). A la cour toute entière enfin, il dit qu'un dragon dormait dans la grotte au trésor, qu'il l'a réveillé et c'est fait poursuivre. Que le dragon en question est le plus gros que l'on ait jamais vu et qu'il est de fort méchante humeur. Dehors, des coups sourds se font entendre tandis que de gigantesques griffes déchirent les portes du château...

Cyrille BARON

WAR HAWK

Reconnaissons au moins à Firebird le mérite d'avoir enfin compris que faire une notice de mille pages ne servait pas à grand chose. Ici le but du jeu est résumé en six lignes. Remarquez, l'éditeur pouvait difficilement faire autrement vu la simplicité de *Warhawk*. Enfin, on a quand même échappé aux habituelles hordes de *Schblicksp* que vous devez détruire grâce à votre super génial hyper puissant vaisseau, etc... Dommage que la notice soit en anglais mais enfin vous vous en passerez facilement, car vous aurez vite compris le but de ce jeu.

Boum Boum

Non pas le joueur de tennis Ouest-allemand bien connu, mais simplement les sons qui sortiront de votre machine préférée. Pour gagner, c'est simple. Il vous faut passer à travers les ceintures d'astéroïdes sans toucher celles-ci évidemment, et en détruisant les différents ennemis qui ne manqueront pas de vous attaquer, ainsi que leurs bases au sol. Vous aurez à traverser un grand nombre de ceintures qui représentent en fait autant de niveaux différents. Si vous êtes touché par une astéroïde, par un vaisseau ennemi ou par un de ses tirs, votre bouclier perd de l'énergie. Attention, votre énergie est très limitée, et si vous n'en avez plus, votre vaisseau explosera. Heureusement, à la fin de chaque niveau, vous vous retrouvez dans une de vos bases qui vous permet de recharger votre bouclier.

Les Shoot'em Up, vous connaissez ? Ces jeux où il faut tirer sur tout ce qui bouge, le plus rapidement possible ? Et bien, Warhawk en est un de plus. Il n'est pas très différent de ses prédécesseurs et pas vraiment mieux, et c'est très dommage.

A l'assaut

Les attaques des ennemis sont variées. Certains, kamikazes, se contentent simplement de vous foncer dessus pour vous détruire. D'autres,

plus fins, vous envoient des bombes à tête chercheuse particulièrement vicieuses qui vous suivent dans vos déplacements en tombant du haut de l'écran. D'autres

se séparent en quatre parties pour avoir plus de chances de vous toucher. Enfin, les derniers arrivent par le bas de l'écran, pour vous prendre par surprise.

Escargot

Les déplacements de votre vaisseau sont en effet plutôt lents et vous allez avoir du mal à éviter vos ennemis. En contrepartie, le scrolling vertical est bien réalisé. Les couleurs sont bien choisies et sont très lisibles. La musique est elle aussi très agréable. Quant aux bruitages, ils ne sont pas, comme la plupart des jeux sur Amstrad, très délirants mais enfin ils sont honnêtes. Il est dommage que l'on ne puisse pas redéfinir les touches, aussi un joystick est fortement recommandé. Un détail important à noter, le score est affiché en bas de l'écran en très gros caractères. Enfin, un éditeur a compris que les joueurs n'ont pas le temps, entre deux attaques de *Schblicks* (encore eux), de chasser leurs lunettes pour lire un score écrit ridiculement petit. Bravo à Firebird.

Warhawk n'est pas le genre de jeu à vous faire pousser des cris extatiques. C'est plutôt un jeu moyen. Mais enfin, vous pourrez quand même vous défouler sur autre chose que votre petit frère.

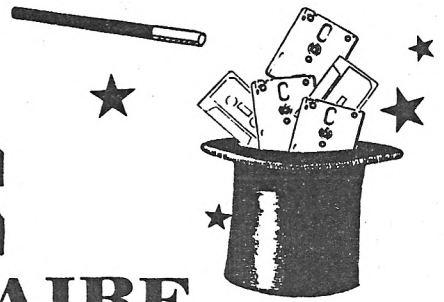
STUMPIK

Editeur : Firebird
Genre : arcade
Graphisme : ★★ ★
Difficulté : ★★ ★
Intérêt : ★★ ★
Appréciation : ★★ ★
Machine : CPC



E.S.A.T. SOFTWARE

NUMERO 1 DE L'UTILITAIRE



SILIPACK

Silipack reunit sur une disquette deux programmes complémentaires, Silipack et Silitone. Le premier est une boîte à rythmes programmable gérée par le clavier ou un joystick. Silitone, synthétiseur sur cinq octaves, recupère les rythmes, autorisant ainsi toutes les compositions musicales désirées

375.00 F TTC

BOURSE 2000

BOURSE 2000 est un formidable outil d'aide à la décision et l'on n'on ne 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.

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: copie d'écran de différentes tailles, différentes couleurs, mais aussi par un mode de fenêtre.

240.00 F TTC

ESAT est bientôt ★
sur ATARI!

**Si vous avez créé sur
PC ou CPC, n'attendez plus!**
Contactez nous vite.

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.

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.

290.00 F TTC

PROGENE 3 (POUR PC)

PROGENE 3 est un générateur d'applications sur les bases de données, 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.

1400.00 F TTC

NOUVEAU!

ADES

★ **NOUVEAU***

Un nouvel Assembleur-Désassembleur Moniteur sur 6128. Ultra performant! Et, au dos de la disquette: DEBUG : le débogueur des futés de l'informatique. Un suivi pas à pas de chacun des registres. L'utilitaire à ne pas manquer! Qui dit mieux?!

280.00 F TTC

GRAPHEUR

★ **NOUVEAU!**

Tous vos résultats sous forme graphique: histogrammes (3D), camemberts, codes barre, etc... Une visualisation immédiate de vos résultats chiffrés!

350.00 F TTC

MATH. UTIL NOUVEAU!

Vos équations résolues! Vos représentations graphiques de fonctions, vos formules de révision de la 3^e à la 1^{re}S. Et tout un tas d'utilitaires. MATH-UTIL: l'utilitaire en mathématiques. 280.00 F TTC

★

ECHOSOFT

Ce programme permet la mise en mémoire et la reproduction sans interface de toute source sonore appliquée à l'entrée magnétophone

395 F TTC

PSYCHO. TEST

Pour tester votre Q.I. par la méthode des tests de recrutement

135.00 F TTC

VOS LOGICIELS DE SAUVEGARDE !

* TRANSLOCK II PLUS Nouvelle version

Une version encore plus performante Compatible 464, 664, 6128. Echange contre disque original TRANSLOCK II: seulement 95F

275 F TTC

* TAPE LEADER

Sauvegarde universelle de vos cassettes. Un moyen sûr de protéger vos bandes magnétiques. Existe en version cassette uniquement.

175 F TTC

* MEPHISTO

Un moyen infallible pour transférer vos cassettes sur disquettes. Transfère même les fichiers sans en-tête automatiquement.

205 F TTC

* HERCULE II Nouvelle version 5.5

Pour sauvegarder les dernières nouveautés. Echange contre disque original HERCULE II: frais de port uniquement. 395 F TTC

Tous nos produits sont disponibles dans toutes les

fnac

ainsi que chez les meilleurs revendeurs

COMPILATION ! CES QUATRE PRODUITS EN UNE SEULE COMPILATION

700 FRANCS LA COMPILATION
AU LIEU DE 1100 LES 4

**CATALOGUE COMPLET ET
DETAILLE DE TOUS LES
PRODUITS: 36.15 C4 PUIS ESAT**

BON DE COMMANDE

à retourner à: **ESAT SOFTWARE**
55.57 Rue du Tondu
33000 Bordeaux
tel: 56.96.35.23

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE: _____

Désignation et quantité du ou des articles désirés

Paiement par Carte Bleue possible
Frais de port 25 francs
Contre remboursement 25 francs

UN SOUS-MARIN CHEZ COKTEL VISION

A l'occasion de la sortie de *20 000 Lieues sous les mers*, l'équipe de Coktel Vision a accepté de faire quelques longueurs de bassin en compagnie de notre reporter étanche. Voici donc le résumé de cette entrevue.

Ahan hou... sans tuba, ce devrait être plus intelligible. Avant tout, disais-je, présentons l'équipage. A la barre, (conception et suivi du projet), Marianne Rougeulle ; à la carterie, Catherine Poiret, Catherine Chapoullié et Yannick Choose (ce sont à eux que l'on doit les superbes graphismes) ; à la salle des machines enfin, Arnaud Delrue, Pascal Labbé, Fabien Baudon, respectivement responsables de la programmation sur ST, PC/Amstrad et Amiga.

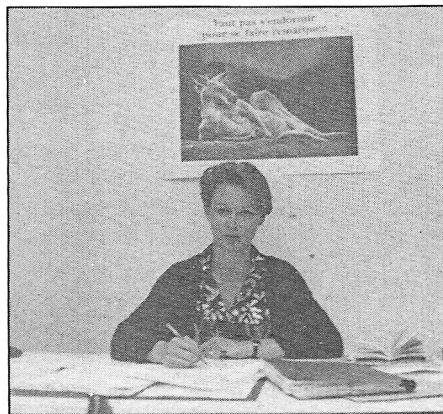
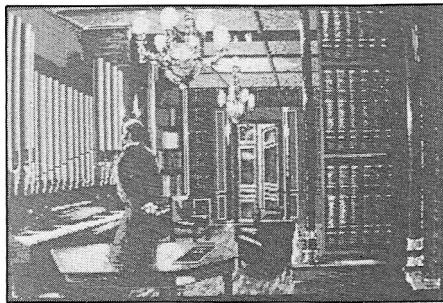
- Nous pensions tous depuis très longtemps (c'est Marianne qui parle), que l'oeuvre de *Jules Verne* était suffisamment forte et riche en détails pour qu'on en fit l'adaptation sur micro. *Jules* se serait sûrement intéressé à l'informatique s'il l'avait connu ; transcrire l'oeuvre d'un auteur disparu sur un nouveau support est une belle façon de continuer le travail qu'il a entrepris. De plus, il m'a semblé que ce roman était celui où l'auteur s'était le plus impliqué : *Jules Verne* EST Aronnax et aussi un peu Nemo.

- Euh, oui mais ne sommes nous pas, quelque part, tous prisonniers de cette dualité, à l'instar du théâtre antique dont chaque protagoniste personifie l'état de conscience d'un personnage unique, lâchais-je négligemment entre deux brasses.

- Absolument, absolument. Une autre raison pour justifier le choix de ce livre, est qu'il se passe dans un milieu clos (le Nautilus), mais qu'il dispose d'ouvertures vers le monde extérieur, propres à donner du « piquant » à l'aventure (île, chasse au requin, etc.). Et puis, le personnage de Nemo, curieux mélange de haine et de fragilité, a permis, en raison de sa complexité même, de créer un logiciel tenant compte des réactions du joueur.

- Tout à fait. Nous nous sommes attachés à garder au jeu sa fluidité. Les scènes d'arcade n'en cassent pas le rythme. Elles sont la continuité de l'aventure, non pas « une page de pub » tombant là comme un cheveu dans un jeu de quilles.

... comme un chien dans la soupe ? Tout cela a du prendre un certain temps.



Marianne Rougeulle : auteur

Croquis digitalisés

- Oui, le développement a pris quinze mois environ, d'autant que le travail des graphistes a été énorme. Pour recréer l'ambiance, l'équipe s'est servie de digitalisations fortement retravaillées et certains écrans ont même été faits de toute pièce ! Ainsi, la création d'un salon « julesvernien » a pris plus de quinze jours, hors animations. Idem en ce qui concerne la bibliothèque. En fait, les digitalisations ont surtout été utiles pour nous rendre compte du résultat de façon rapide, comme on le ferait d'un Polaroid en photographie. Nous nous sommes également attachés à utiliser le maximum de palettes de couleur différentes, afin de res-

tituer à chaque lieu son ambiance spécifique. Les dessins étant tous réalisés, avant adaptation, sur ST, l'équipe des graphistes travaille avec DEGAS, très pratique à ce niveau.

- Justement, de quelle façon le travail des graphistes s'organise-t-il ?- En général, ils procèdent à une modélisation en « fil de fer » des perspectives, puis, le rapport des masses occupant l'image ayant ainsi été déterminé, vient une phase de recherche graphique, suivie du surfacage et de la mise en place des différents éléments. Enfin arrive le moment de peaufiner le tout, d'inclure des animations si le cas se présente et de penser sérieusement à la programmation.

- Oui, à ce propos, quel langage utilisez-vous ?

- Tout dépend de la machine. Sur PC, Amstrad et Atari, nous employons couramment l'Assembleur et le Pascal. Sur Amiga en revanche, notre programmeur a l'habitude de travailler en C. (Au bout de 28 longueurs de bassin, je me décidais à conclure ; je ne sentais plus mes palmes !).

Quels sont vos projets ?

... demandais-je brusquement à Marianne, lui ôtant ainsi toute chance de reprendre son souffle (un vieux truc vu dans un film), manquant boire la tasse à mon tour.

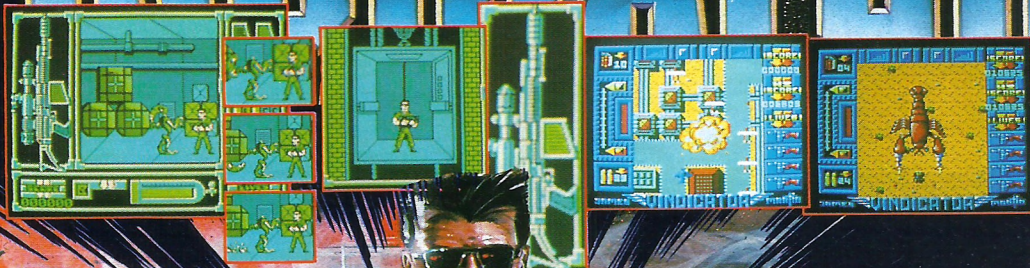
Pour le moment, *20 000 lieues sous les mers*, déjà traduit en Allemand (ach so... SPLASH !), est en cours de traduction en Espagnol et bientôt, nous sortirons une autre adaptation d'un roman de *Jules Verne* ; *Michel Strogoff*, qui risque fort de passionner les inconditionnels du jeu d'aventure.

Je regagnais le bord et jetais mon matériel de plongée au loin. Si l'interview relative au prochain logiciel devait se dérouler de même, j'avais intérêt à apprendre au plus vite à parler Tartare couramment et à me tuyauter sur la conduite des traîneaux sibériens par temps froids. Fichu métier...

C. BARON

LE

VINDICATOR



...the name of the game

DES FORCES ÉTRANGÈRES ONT MIS À SAC NOTRE PLANÈTE. LA TERRE EST DÉCHIRÉE ET ÉCLATÉE DANS CE QUI SEMBLE LA GUERRE ULTIME, MAIS SUFFISAMMENT DE CHOSSES ONT SURVÉCU POUR MAINTENIR LES LOIS DE LA JUSTICE ET PRÉPARER LA REVANCHE. UN HOMME DOIT MAINTENANT FAIRE FACE À L'ENNEMI ULTIME, C'EST LE VINDICATOR. A TRAVERS UN PAYSAGE SAUVAGE ET BRAVANT D'INCROYABLES DANGERS, IL LUI FAUT SE FRAYER UN CHEMIN JUSQU'À LA FORTERESSE DE L'ENNEMI, À L'INTÉRIEUR D'UN LABYRINTHE DE COULOIRS SOUTERRAINS REMPLIS DE GARDIENS MUTANTS JUSQU'À CE QU'IL ATTEIGNE LE SANCTUAIRE INTÉRIEUR DU SUZERAIN DES TÉNÉBRES POUR LUI ASSÉNER LE DERNIER COUP.

DEVENEZ LE VINDICATOR DANS CE JEU DE SURVIE À SECTIONS MULTIPLES ALORS QUE LA TOUTE NOUVELLE GRAPHIQUE VOUS FAIT VIVRE UNE DE AVENTURES LES PLUS EXCITANTES. RIPOSTEZ AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD!

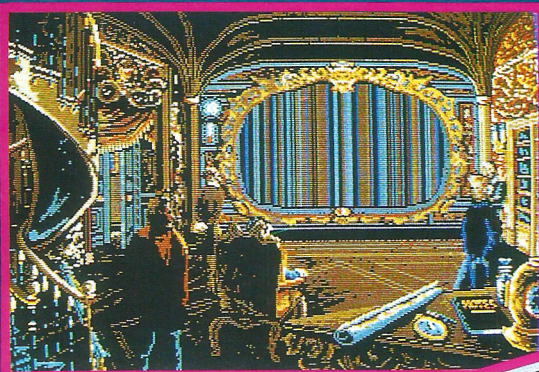
DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 3615 MICROMANIA
 REVENDEURS POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE
 TELEPHONEZ AU 93427445

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

GROS PLAN

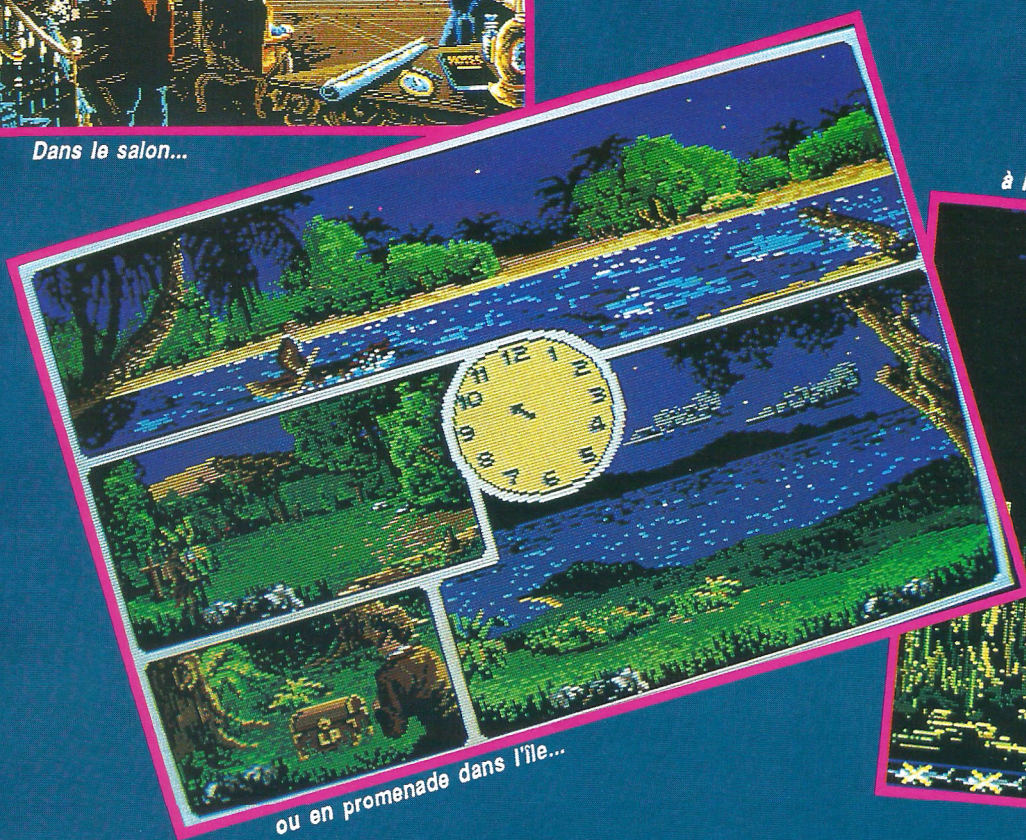
SOFT

20 000 LIEUX ME



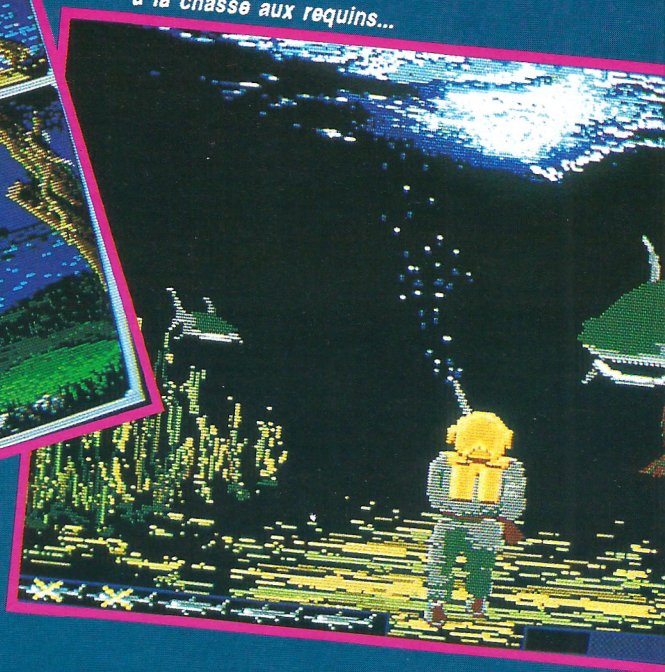
Grâce à ce logiciel, le joueur se retrouve plongé dans l'univers fascinant de l'auteur le plus traduit dans le monde après la bible : Jules Verne. La page de

Dans le salon...



ou en promenade dans l'île...

à la chasse aux requins...



L'article, illustré d'une gravure « d'époque », nous apprend que le gouvernement a affrété l'Abraham Lincoln pour donner la chasse au monstre. Le professeur Aronnax, Conseil, son bras droit et Ned Land, le harpeneur, font parti de l'expédition. Il est temps de commencer à jouer. Un appui sur une touche et la gravure prend vie, se colore et s'anime. Après l'abordage du bateau par le monstre marin, se déroulant sans que

personne n'y puisse rien, nos trois héros se retrouvent prisonniers, vous l'aurez deviné, du Capitaine Nemo. L'aventure et l'enquête commencent.

Cuivre et bois verni

A partir de maintenant, le joueur va incarner le professeur Aronnax et essayer par tous les moyens (mais avec discernement) de s'échapper du sous-marin afin de prévenir le monde entier de l'existence

de l'engin. Pour l'avoir lu une ou deux fois, je peux vous dire que les descriptions grandioses que fait Jules Verne dans son roman sont là, sous mes yeux, très bien rendues, dans des tons de cuivre et de bois ; les fonds marins, visibles par le hublot panoramique du salon, quelquefois troublés par le passage d'un ou deux poissons animés, sont « aquatiques » à souhait. Sans conteste, les graphismes sont tous très bien réalisés.

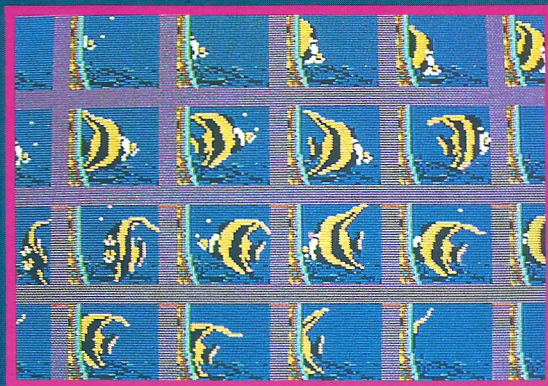
Partons à la découverte du Nautilus. Trois pages écran

permettent au joueur d'entreprendre certaines actions à bord de l'engin : le salon, la salle des commandes et la bibliothèque. Le salon, point central d'où l'on peut accéder aux deux autres pièces ainsi qu'à la passerelle (si le Nautilus est en surface !), comporte, outre la baie panoramique donnant sur les fonds marins, une carte, une boussole, un indicateur de vitesse et de profondeur (lorsque l'on clique sur un objet, il apparaît en gros plan dans une fenêtre).

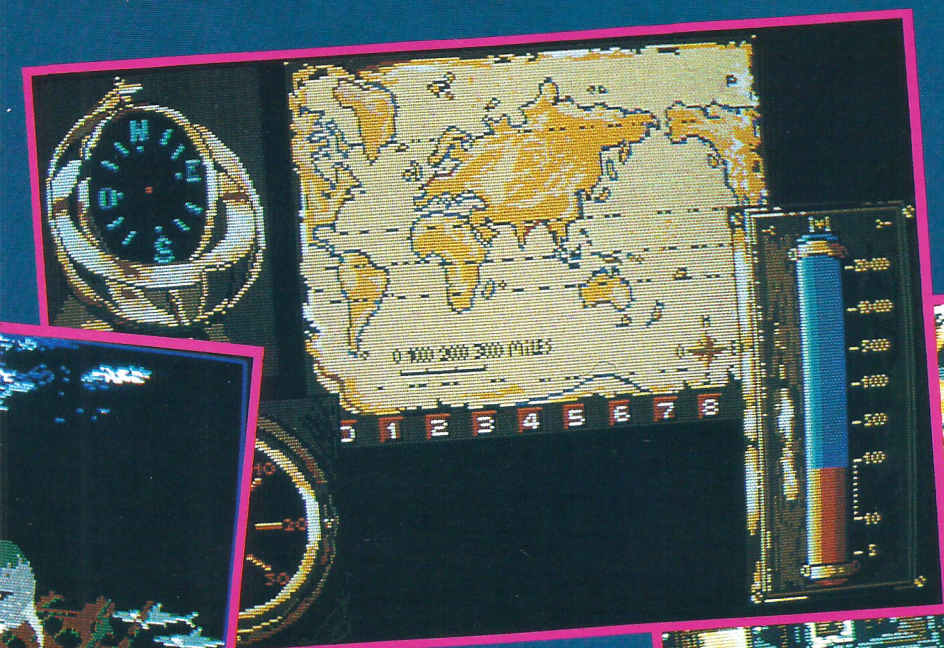
Sont également présents un

ES SOUS LES RS

présentation, un fac simulé du Coktel Post, journal du monde en marche, fait son gros titre avec « le monstre des eaux », responsable des naufrages...



ou de l'animation.



sur la table à cartes...



ou aux commandes :

scaphandre (pour vous promener sous l'eau si Nemo vous y invite) et un fusil sous-marin. Un fusil ? Eh oui. Figurez-vous que certaines créatures habitant le fond des mers supportent mal l'intrusion d'un plongeur... ceci pour notre plus grand plaisir. En effet, vous allez être l'acteur d'une chasse au requin... ou à l'homme, tout dépend de votre agilité à manier le curseur. Toutes les commandes s'effectuent ainsi, y compris pour communiquer avec Nemo. De plus, un carnet de note présent dans tous les

écrans permet au professeur de consigner ses impressions.

Cliquez !

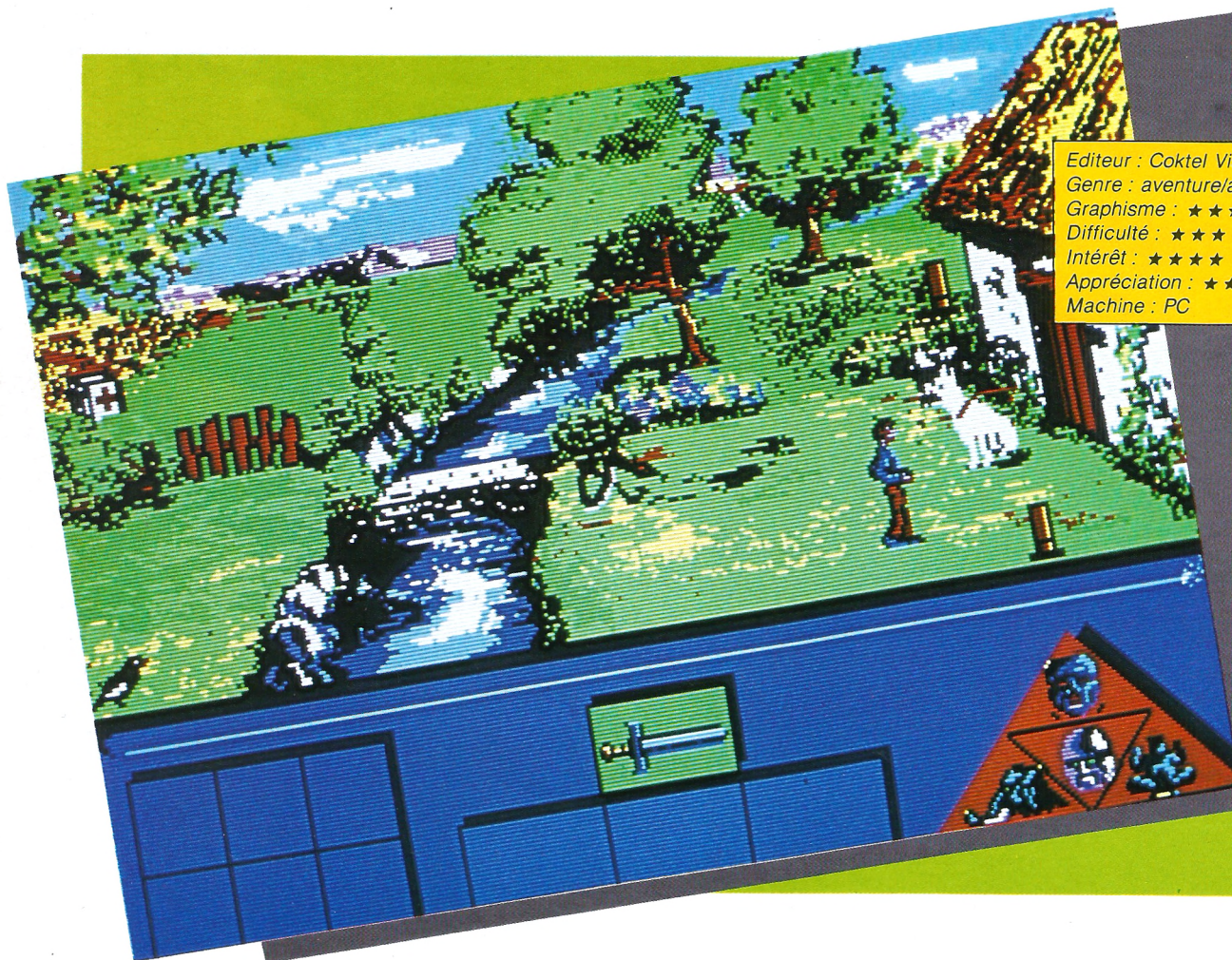
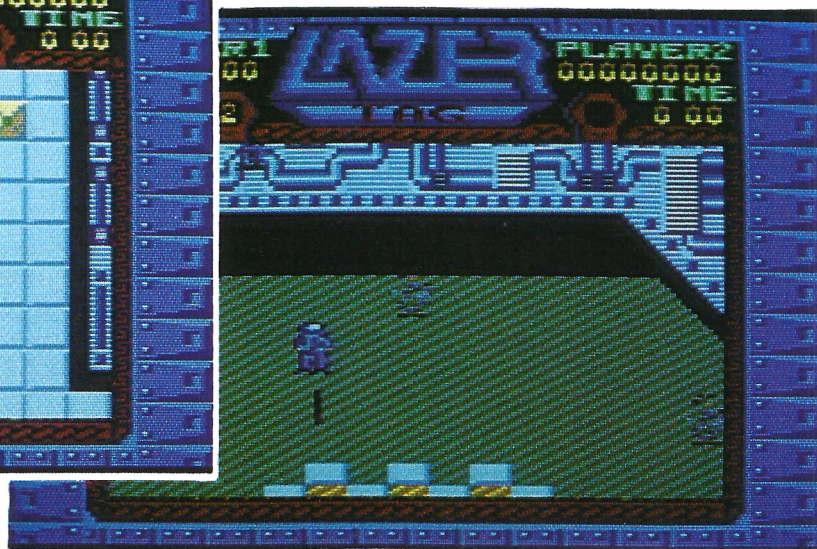
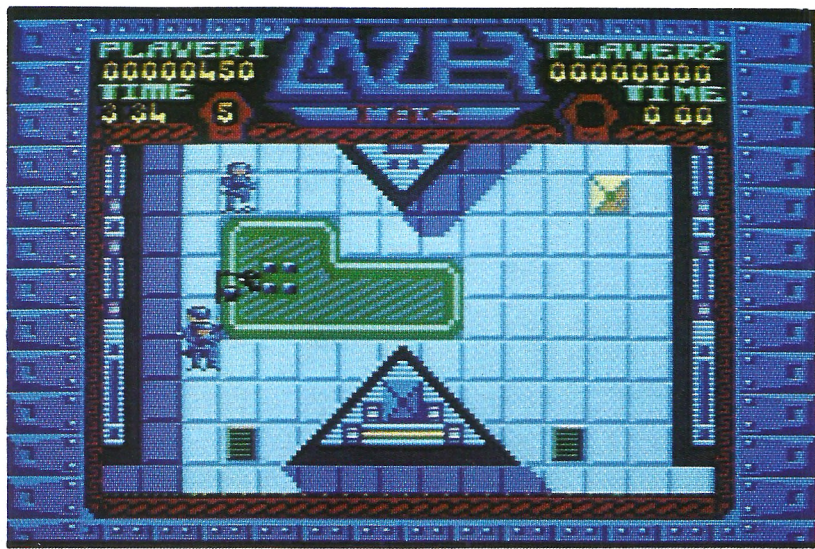
Allons donc dans la salle des commandes. Si j'ouvre la protection métallique du hublot, une fenêtre apparaît. Nemo me dit qu'à bord, tout marche à l'électricité. Il suffit de cliquer sur le carnet de note pour inscrire l'information. Au fil des cliques, il est ainsi possible de communiquer avec Nemo, lui

faisant ainsi comprendre que l'on s'intéresse à ce qu'il a entrepris... pour mieux endormir sa vigilance et lui fausser compagnie le moment venu. A ce propos, je vous conseille de fréquenter la bibliothèque et de jouer de l'orgue qui s'y trouve, histoire d'amadouer l'irracible capitaine. En plus de ces trois écrans, il est possible, au fil des événements, de se promener sur une île, de plonger sous l'eau, de chasser le poulpe géant, etc. Bref, le jeu comporte de nombreuses scènes différentes, animées pour la

plupart. En adaptant l'un des livres les plus célèbres de Jules Verne, Coktel Vision signe là un logiciel d'aventure bien attachant.

Ned Land

Editeur : Coktel Vision
Genre : aventure/action
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : PC



Editeur : Coktel Vision
Genre : aventure/action
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : PC

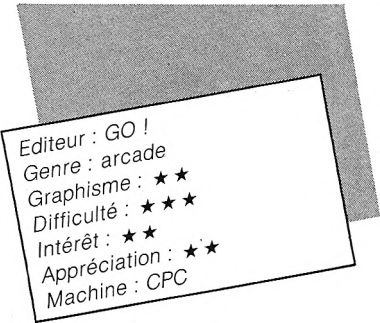
LAZER TAG

Vous vous retrouvez en l'an de grâce 3010 après je sais plus qui. Vous êtes le cadet de l'école de formation de Lazer Tag, et comme tout homme votre ambition vous dévore : un seul but, gravir les échelons.

Pour vous accomplir, vous devez arriver à la fin du Rabbitoid (apparemment l'imagination n'est pas la qualité première des concepteurs de ce jeu). C'est pas compliqué, il faut tirer sur tout ce qui bouge. Plus vous détruisez d'ennemis, plus vous marquez de points. Un bonus est attribué pour le temps qui vous restera à la fin du Rabbitoid, et vous pouvez ramasser des vies ou du temps supplémentaires. Vous pouvez aussi doubler ou même quadrupler votre score ! (la joie se lit sur vos visages épanouis, si ! si !). Enfin, ces vies si précieuses (vous n'en avez que six), vous les perdez si vous êtes touché ou si votre temps est écoulé.

Bon, moi je lis sur la notice, je cite : « oui, vous vivrez le danger de la bataille ». Et je dis : ah bon. Parce que là franchement depuis Gunsmoke je ne m'étais pas aussi peu investi sur un jeu. Bref, l'ensemble reste très moyen. A vous de choisir.

S.



INDIAN MISSION

Vous incarnez Clark Bokel, un professeur de sciences occultes. Saurez-vous récupérer les écrits très importants cachés dans une maison en apparence bien banale ?

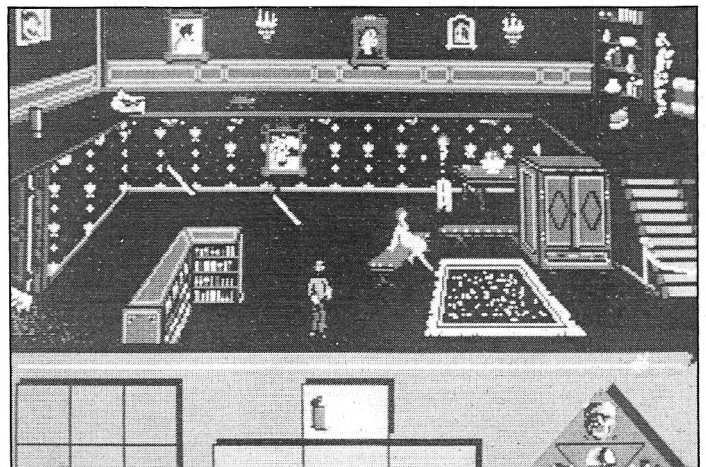
Après plusieurs années d'étude de la magie en Inde, vous découvrez l'existence de manuscrits maudits qu'un vieux sage Hindou nommé Tai a dissimulé dans sa résidence secondaire juste avant de mourir. N'écoutez que votre cœur vaillant de savant, vous enfourchez votre

voiture et vous vous rendez à cette maison normande qui par chance se trouve non loin de chez vous. C'est là que vos ennuis commencent. Vous allez devoir récupérer les différents objets qui vous aideront à progresser dans le bocage normand. Puis vous vous retrouverez en Inde et même jusqu'au domaine des dieux maudits.

Chasse au trésor

Ces objets cachés dans le paysage pourront vous être utiles, inutiles ou même gênants, à vous d'en trouver la bonne utilisation. Vous rencontrerez aussi des êtres vivants que vous devrez, comme les objets, utiliser, éviter ou détruire. Enfin trois pouvoirs vous permettront de vous changer en boule de

pas de vous nourrir si vous ne voulez pas mourir de faim ou de soif. Dernier petit détail important, votre temps est bien évidemment limité, représenté par une mèche qui se consume. Bonne chance ! Les graphismes de ce jeu sont agréables. Malgré des bruitages faibles, Indian Mission est un jeu attachant par le nombre important de lieux que vous



feu, en souris ou bien en oiseau, pouvoirs parfois indispensables pour se sortir d'une situation délicate. Pour les obtenir, vous devrez réunir les quatre objets situés dans une même pièce. Au fait, n'oubliez

avez à visiter et l'astuce qu'il vous faudra déployer pour vous en sortir. Dommage, plus de bruitages l'auraient rendu plus attrayant.

Stumpik

AMSTRAD DISQUETTES



+ 600 LOGICIELS A GAGNER!!!
 En juillet et en août, branchez-vous sur
3615 MICROMANIA
 et vous pourrez gagner un des 10
 logiciels offerts chaque
 jour en répondant à
 une question concernant
 les jeux.

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

KARATE ACES 179F
 +KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
 +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
 +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
 +THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N° 3 145F
 +DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO
 RACER+PAPERBOY+GHOST'N'GOB
 BLINS+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 185F
 +BARBARIAN+RENEGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
 +ROAD RUNNER+INDIANA JONES
 +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS 3 195F
 +TRANTOR+SOLOMON'S KEY
 +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
 +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 165F
 +MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3
 +BASIL 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 +SAB. 2+SIGMA 7
 +CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANA
 TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT
HIT AVENTURE 225F
 +SCRAM 1+HARRY+1001BC
LES TRESORS USG 195F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR+ACE OF ACES
 +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
 +BATLE SHIPS+BOMB JACK 2
ALBUM EPYX 189F
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT 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 145F
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM LORICIEL 145F
 +5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
 +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
 +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
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
 +SCOOPY DOO+FIGHT WARRIOR
 +ANTIRIAD+COMMANDO 86
 +JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
 +TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
 +FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL
 +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
OCEAN STAR HITS 145F
 +TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 +GALVAN + KNIGHT RIDER
 + STREET HAWK+MIAMI VICE
PACK FIL N° 2 189F
 +GREAT ESCAPE + REVOLUTION
 +CAULDRON 2 + SORCERY
LES PRIVES 195F
 +LA FORMULE+L'HERITAGE
 +L'AFF. VERA CRUZ+L'AFF. SYDNEY

NOUVEAUTES

ALIEN SYNDROME 139F
 ALL STARS 145F
 APOCALYPSE 145F
 APOCALYPSE NOW 195F
 BARBARIAN 2 139F
 BEYOND ICE PALACE 145F
 BIONIC COMMANDOS 139F
 BLACKLAMP 139F
 BOBO 195F
 CARRIER COMMAND 195F
 CHARLIE CHAPLIN 145F
 CORPORATION 145F
 DREAM WARRIOR 139F
 ENLIGHT. DRUID 2 145F
 E.X.I.T 195F
 GARY LINEKERS 145F
 GUADALCANAL 145F
 GUNSHIP 245F
 HERCULE 145F
 INDIAN MISSION 159F
 IRON HORSE 149F
 MARAUDER 139F
 MICKEY MOUSE 145F
 NIGHT RAIDER 145F
 NIMITZ 159F
 PEGASUS 195F
 RASTAN 145F
 RIMMRUNNER 145F
 ROAD BLASTERS 139F
 ROAD WARS 139F
 SALAMANDER 139F
 SCRABBLE DE LUXE 225F
 SHACKLED 145F
 SKATE CRAZY 139F
 SKY HUNTER 175F
 SOLDIER OF LIGHT 139F
 STREET SPORTS BASKET 145F
 STREETS FIGHTER 145F
 TARGET RENEGADE 145F
 T-REX 145F
 THE DARK SIDE 139F
 THE FURY 139F
 THE GAMES WINTER 145F
 THE LAST NINJA 2 145F
 TROLL 139F
 20000 LIEUES SS MERS 169F
 V2 175F
 WIZARD WARZ 145F
 WORLD LEAD. TOURN. 145F

HIT PARADE (suite)

GOTHIK 145F
 GRYZOR 145F
 GUNSMOKE 145F
 IKARI WARRIORS 145F
 JINKS 145F
 IMPOSSIBLE MISSION 2 145F
 KARNOV 145F
 LE JEU DU ROY 145F
 L'ANGE DE CRISTAL 205F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
 L'ARCHE DU CAPT. BLOOD 199F
 LA PANTHERE ROSE 149F
 LAZER TAG 145F
 LES MAITRES DE L'UNIVERS 145F
 MACH 3 179F
 MATCH DAY 2 145F
 NIGEL MANSELL'S 145F
 NEBULUS 145F
 OUT RUN 145F
 PLATOON 145F
 PIRATES 145F
 PREDATOR 145F
 QUAD 179F
 QUIN 245F
 ROLLING THUNDER 145F
 SEPTEMBER 145F
 SIDE ARMS 145F
 SPACE RACER 189F
 SPY TRILOGY 145F
 THE FLINSTONES 139F
 THE HUNT RED OCTOBER 195F
 VENOM STRIKE'S BACK 145F
 VIXEN 159F

BUGGY BOY 145F
 BIVOUAC 195F
 CRAZY CARS 159F
 DANDARE 2 145F
 F15 STRIKE EAGLE 149F
 JINXTER 195F
 LA CHOSE DE GROTEMBUR 175F
 LA GUERRE DES ETOILES 149F
 LA MASCOTTE 175F
 Les Chiffres & Les Lettres 225F
 LES RIPOUX 195F
 LE MAITRE DES AMES 189F
 MASQUE PLUS 189F

MONOPOLY NF 245F
 OXPBAR 205F
 PEUR SUR AMYTIVILLE 169F
 PROFESSION DETECTIVE 229F
 PROHIBITION 195F
 SANTA FE 175F
 SCALEXTRIC 175F
 SCRABBLE 220F
 SUPER HANG ON 145F
 SUPER SKI 195F
 THUNDERCATS 145F
 TRIVIAL PURSUIT 229F
 TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 245F
 VAMPIRE'S EMPIRE 145F
 WESTERN GAMES 175F

**OUVERT DE 8H A 20H
 DU LUNDI AU SAMEDI**

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES 145F
 AQUANAUTE 159F
 ARKANOID 2:REV. OF DOH 145F
 ASTERIX CHEZ RAHAZADE 195F
 BAD CAT 145F
 BEDLAM 145F
 BLOOD BROTHERS 145F
 BOB WINNER 169F
 BUBBLE BOBBLE 145F
 CALIFORNIA GAMES 145F
 CHAMPIONSHIP SPRINT 145F
 CLASH 195F
 COMBAT SCHOOL 145F
 CONSPIRATION 185F
 CRASH GARRET 195F
 CYBERNOID FIGHT. MACH. 145F
 DESOLATOR 145F
 FER ET FLAMME 249F
 FLYING SHARK 145F
 GABRIELLE 175F
 GARFIELD 139F
 GAUNTLET 2 145F
 GEE BEE AIR RALLY 145F
 HURLEMENTS 175F

DÉMENT ! SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES
 MANETTE US GOLD 109F
 MANETTE SPEED KING 109F
 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. 89F
 HOUSSE CPC 464 MONO 89F
 HOUSSE CPC 6128 COUL 89F
 HOUSSE CPC 6128 MONO 89F
 HOUSSE DISC FDI 59F
BOITIERS POUR RANGEMENT :
 BOITIER PROTO 10 X 3" 55F
 BOITIER DS40LA 30 X 3" 95F
 BOITIER ISY48 48 X 3" 115F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART 325F
 DIGITALISEUR DART DMP2000 695F
 SOURIS AMX CPC 650F
 EXT.MEMOIRE 64K/464 475F
 EXT.MEMOIRE 256K/464 775F
 EXT.MEMOIRE 256K/6128 775F
 SILICON DISK 256K/464 775F
 SILICON DISK 256K/6128 775F

DISQUETTES VIERGES :

4 DISQUETTES VIERGES AVEC
 BOITIER PLASTIQUE 99F
 10 DISQUETTES VIERGES AVEC
 BOITIER PLASTIQUE 195F

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F

HIT PACK N°1
 +BOMB JACK+AIRWOLF
 +COMMANDO
 +FRANK BRUNO BOXING
 THEY SOLD A MIL.1
 +BEACH HEAD+DECATHLON
 +SABRE WULF+JET SET WILLY
 THEY SOLD A MIL.2
 +BRUCE LEE+MATCH POINT
 +KNIGHT LORE+MATH DAY

ANTIRIAD
 ARCADE FOOTBALL
 BARBARIAN
 BRAVESTAR
 ELEVATOR ACTION
 GALVAN
 HEAD OVER HEALS
 JACK THE NIPPER 2
 720°
 RAMPART
 RENEGADE
 RYGAR
 SOLOMON'KEY
 STIFFLIP AND CO
 TOUR DE FORCE

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



109F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMSTRAD CASSETTES

**EN JUILLET ET EN AOUT !
FRAIS DE PORT GRATUITS !**
(pour toute commande comportant
au moins 2 jeux au prix normal)



INCROYABLE !

- KARATE ACES 119F**
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING
FIST+UTCHIMATA+A VENGER-KUNG
FU MASTER+SAMOURAI+BRUCE LEE
TRILOGY
- ELITE 6 PACK N°3 95F**
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY
ENDURO RACER +GHOST'N GOBBL.
+TUER N'EST PAS JOUER
- ARCADE ACTION 115F**
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
- LES GEANTS D'ARCADE 115F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.
AMST. GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
- LES GREMLINS 115F**
+MASK 1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL 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**
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITICAL MASS+AIR WOLF+THANA
TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
- LES TRESORS DE US GOLD 99F**
+GAUNTLET+LEAD.+INFILTRATOR
+METROCROSS+ACE OF ACES
- BEST OF ELITE 2 95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
- ALBUM EPYX 99F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
- OCEAN 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 99F**
+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
- 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
- PACK FIL N°2 139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY

- LES LAUREATS 95F**
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
- HIT PACK 2 95F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
- LORICIEL HIT N°6 95F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
- ALBUM UBISOFT 165F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
- ALBUM LORICIEL 95F**
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

- ALTERN WORLD GAMES 95F
ALIEN SYNDROME 95F
ALL STARS 95F
APOCALYPSE 95F
AQUANAUTE 119F
BARBARIAN 2 89F
BEYOND ICE PALACE 95F
BIONIC COMMANDOS 95F
BLACKLAMP 89F
BOBO 145F
CARRIER COMMAND 145F
CHARLIE CHAPLIN 95F
CORPORATION 95F
DREAM WARRIOR 95F
ENLIGHT. DRUID 2 95F
E.X.I.T 145F
GARY LINEKER'S 95F
GUADALCANAL 95F
GUNSHIP 195F
HURLEMENTS 135F
IRON HORSE 99F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD 139F
MARAUDER 89F
MICKEY MOUSE 95F
NIGHT RAIDER 95F
NIMITZ 99F
PACLAND 89F
PEGASUS 169F
PEUR SUR AMYTTVILLE 129F
RASTAN 89F
RIMMRUNNER 89F
ROAD BLASTERS 89F
ROAD WARS 99F
SALAMANDER 89F
SKATE CRAZY 85F
SKY HUNTER 135F
SOLDIER OF LIGHT 89F
SPY TRILOGY 95F
STREET SPORTS BASKET 95F
STREETS FIGHTER 95F
TARGET RENEGADE 89F
THE FLINSTONES 89F
THE SENTINEL 99F
T-REX 95F
THE DARK SIDE 95F
THE FURY 95F
THE GAMES WINTER 95F
THE LAST NINJA 2 145F
TROLL 89F
VIXEN 99F
WIZARD WARZ 95F
WORLD LEAD TOURN. 95F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

HIT PARADE

- ARKANOID 2 REV OF DOH 89F
BAD CAT 95F
BEDLAM 95F
BLOOD BROTHERS 95F
BUBBLE BOBBLE 95F
CALIFORNIA GAMES 95F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95F
COMBAT SCHOOL 89F
CONSPIRATION 145F
CYBERNOID FIGHT MACH. 95F
DESOLATOR 95F
GABRIELLE 139F
GARFIELD 95F
GAUNTLET 2 95F
GEE BEE AIR RALLY 95F
GOTHIK 95F
GRYZOR 89F
GUNSMOKE 95F
HERCULE 95F
IKARI WARRIORS 95F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95F
JINKS 95F
KARNOV 95F
LA CHOSE DE GROTEMBU 135F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
L'ANGE DE CRISTAL 145F
LA PANTHERE ROSE 99F
LAZER TAG 95F
LE JEU DU ROY 95F
MACH 3 129F
MATCH DAY 2 89F
NEBULUS 95F
NIGEL MANSELL 95F
OUT RUN 95F
PLATOON 89F
PREDATOR 89F
QUAD 145F
ROLLING THUNDER 95F
SEPTEMBER 95F
SHACKLED 95F
SIDE ARMS 95F
SPACE RACER 139F
SUPER HANGON 95F
SUPERSKI 145F
THE HUNT RED OCTOBER 145F
VAMPIRE'S EMPIRE 95F
VENOM STRIKE'S BACK 95F
- BIVOUAC 125F
BOB WINNER 129F
BUGGY BOY 95F
COBRA (LORICIEL) 129F
CRAZY CARS 129F
F15 STRIKE EAGLE 99F
FLYING SHARCK 99F
LA GUERRE DES ETOILES 99F

- LES MAITRES DE L'UNIVERS 95F
LES RIPOUX 125F
MONOPOLY 175F
PROHIBITION 120F
SCRABBLE FR 175F
THUNDERCATS 89F
TOBROUCK 119F
TRIVIAL PURSUIT 175F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 125F
WESTERN GAMES 129F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

SOLDES AMSTRAD CASSETTES 35F

ALBUM ULTIMATE
+NIGHT SHADE
+SABRE WOLF+ALIEN 8

AMERICA CUP
ARCADE FOOTBALL
BRAVESTAR
BRUCE LEE
CAPITAINE AMERICA
ELEVATOR ACTION
GREEN BERET
GUNFRIGHT
JEUX SANS FRONTIERES
LEGEND OF KAGE
720°
MEURTRES EN SERIES
MUTANTS
NEXUS
NORTHSTAR
RAID
RAMPART
REVOLUTION
RYGAR
SARACEN
SOLOMON'S KEY
TENTH FRAME
TURLOGH LE RODEUR
XEVIOUS
ZORRO

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

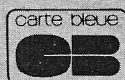
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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 <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM
ADRESSE
TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ___/___/___ Signature

Reglement: je joins un cheque 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. AMIGA

HELP



BLUEBERRY

Solution complète !

- Avant la lutte contre les indiens : Est, Sud, Est, cliquer sur Mac Clure, Est, Est, Nord.
 - Avant la lutte contre le bandit : cliquer sur Mac Clure (4 fois), cliquer sur le plan, cliquer sur Mac Clure (2 fois).
 - Avant la lutte contre le spectre : cliquer sur Mac Clure, cliquer sur la dune à droite de Mac Clure, cliquer sur le spectre (3 fois).
 - Avant la lutte finale (camarade !..) : cliquer sur Mac Clure (3 fois), cliquer sur le point rond

à gauche en bas du rocher vertical (à droite de l'écran), cliquer sur le message, cliquer sur la tête du cheval, cliquer sur le lasso, cliquer sur la quatrième dessin à droite qui ressemble à des murailles, cliquer à la base de la fumée, cliquer sur la lampe, cliquer sur le dessin du puits, cliquer sur la maison verte, faire le code VLI en cliquant en dessous des lettres, cliquer sur la main qui pousse le mur.

P. FIGARELLA

GYROSCOPE

(version disquette) Enfin peinard !

```
10 a=&800:c=1
20 h=PEEK(a+c)
30 IF h=63 OR h=64 OR
R h=65 OR h=66 OR h=
67 OR h=68 OR h=89 OR
R h=90 OR h=91 OR h=
92 OR h=93 OR h=94 T
HEN POKE (a+c),1
40 c=c+1
50 IF (a+c)=&4F10 TH
EN END
```

60 GOTO 20

Les blocs de glace et les machins verts et bleus qui vous repoussent et vous envoient un peu n'importe où sont à vrai dire très agaçants, surtout au 7^e niveau (où pour passer le 1^{er} tableau, il faut être vraiment très bon !). Je vous propose un programme qui permet de sup-

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 !

primer cette pénible compagnie. Chargez le loader par un « load », puis recherchez la ligne où figure l'instruction « CALL &4F10 ». Remplacez celle-ci par « NEW » et tapez « RUN ». Dès l'apparition du

message « Ready », tapez le court programme qui suit. Après lancement, patientez 8 à 9 minutes (que c'est long !); tout est automatique. Bonne chance !

Nicolas GITTON

ASPHALT

Devenez invincible !

Lancez ce programme après avoir inséré la disquette du jeu ASPHALT dans le lecteur.

Jérôme BALLEYDIER

```
10 ' ASPHALT : invin
cibilite
20 MODE 2:PRINT"Vie
s infinies (O/N)?"
30 A#=UPPER$(INKEY$
)
40 IF A#<>"O" AND A#
<>"N" THEN 30
```

```
50 IF A#="O" THEN v=
0:GOTO 70
60 v=&3D
70 MODE 0:FOR i=0 TO
15:READ a:INK i,a:N
EXT:LOAD"ASPHALT.ECR
"
80 LOAD"ASPHALT.LOD"
:POKE &A5F0,v:CALL &
A600
90 DATA 13,0,26,12,2
4,9,16,10,20,1,2,11,
4,17,3,6
```

MANDRAGORE

Truc immoral

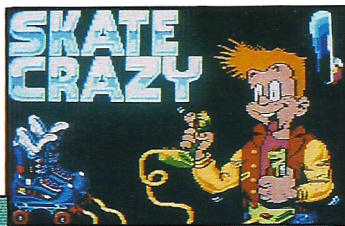
Totalement immoral en effet, mais très efficace ! Dans le village : le vol. Le personnage confie aux autres ce qu'il porte, achète de la nourriture et la mange (car en cas d'échec, il perd son or et sa nourriture ! Donc, il vaut mieux avoir vendu les objets récupérés). Il vole

ensuite un objet (la commande existe, il n'y a aucune raison de s'en priver). S'il échoue, il perd la moitié de ses points de vie, mais s'il réussit, ses compagnons peuvent vendre ou garder les objets obtenus. Particulièrement intéressant ! Dans les donjons : les énigmes.

Suite page 31

SKATE CRAZY

Les patins roulettes, c'est pas ringard ! La société Gremlin Graphics l'a compris en nous offrant une simulation sportive. Attention, ça décoiffe !!!



Editeur : Gremlin Graphic
 Genre : arcade / simulation
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★
 Appréciation : ★★★★★

Une curieuse affiche ornait les murs de la ville depuis plusieurs jours et ne manquait pas d'attirer l'attention des adolescents.

- « Waouuu !!! » T'as vu ça Fredy ! Samedi prochain y'a une compétition de Roller sur la place du marché. Et en plus y'a des « tunes » à gagner !

- « Boff... il s'agit certainement d'une épreuve nulle pour les gamins ! »

- « Ecoute, de toute façon, tu n'es jamais content. Tiens, je suis persuadé que tu as peur de t'inscrire dans cette course, toi qui te dis le roi du patin, alors ??? »

Ces paroles restèrent en travers de la gorge de Fredy. C'en était trop, il devait montrer à ses proches une bonne fois pour toutes, que ce qu'il affirmait était vrai.

Un terrain vague

Le lendemain matin, notre casse-cou de service, Fredy, se rendit sur le terrain pour s'inscrire sur la liste des participants. Cependant, quelque chose attira son attention. Qu'est-ce que c'était que ce bazar, là, sur la place ? Des pneus, des blocs de béton, des tremplins, du sable, de l'huile, des vieilles caisses, des barrières... autant d'objets qui n'avaient pas leur place en ce lieu.

- « Et bien mon p'tit bonhomme, on a peur de se faire bobo !!! »

lança d'une voix narquoise un des membres du jury à la figure de Fredy qui ne pouvait plus reculer.

Une paire de roller

Enfin, samedi arriva et les participants se présentaient au jury qui se tenait debout dans leurs costumes sombres sur une petite estrade au-dessus de la piste. Fredy se lança à son tour, négocia un virage gauche évitant la bouche d'égout pour emprunter le premier tremplin. Pour marquer des points supplémentaires, il effectua une vrille avant de s'engager entre deux « plots ». Il faisait très chaud, aussi se décida-t'il à absorber cette boîte de Coke qui était posée par terre. Gloups...

Un bon jeu de jambes

Jusque là, il s'en tirait merveilleusement, slalomant entre les obstacles en évitant tous les pièges tendus. Le sourire béat qui se dessinait sur ses lèvres venait cependant de laisser la place à une affreuse grimace lorsqu'il roula sur une flaque d'huile. Ses jambes ne répondaient plus et il s'écroula de

tout son poids sur le sol. Fredy enrageait et continua l'épreuve sans conviction. Il venait de terminer la course et attendait le verdict du jury. « TROIS, DEUX, QUATRE, ZÉRO !!! » telles étaient les notes obtenues. Malheureusement, c'était insuffisant pour participer aux autres épreuves (des circuits encore plus complexes) aussi, il décida de retenter sa chance.

Et c'est le délire complet

Skate Crazy, c'est avant tout un superbe jeu d'arcade. Les graphismes sont très soignés, l'animation et le scrolling multidirectionnel fluides et sans failles. Le point fort de ce logiciel, c'est la parfaite liberté laissée au joueur qui, à aucun moment ne sera obligé de suivre le parcours tracé au sol pour laisser libre cours à son imagination. Bien sûr, le jury n'appréciera pas, mais c'est tellement agréable... En toute sincérité, je dirais que ce soft est largement supérieur à tous les jeux de glisse sur roulettes du moment, que ce soit 720 degrés ou même les épreuves du fameux *California Games* d'Epyx. Un grand bravo aux concepteurs de ce jeu !!!

Christian Roux

disquettes

Réussir

LOGICIEL 44

AMSTRAD 464-664-6128
compatibles PC

POUR ETRE BON
EN FRANÇAIS
ET EN MATHS
A LA RENTRÉE

ORTHOGRAPHE CE

1700 questions pour ne plus faire de fautes en dictée sur 45 règles du programme de CE

ORTHOGRAPHE CM

1780 questions pour ne plus faire de fautes en dictée sur 44 règles du programme de CM

ORTHOGRAPHE 6e-5e

1880 questions pour ne plus faire de fautes en dictée sur 47 règles du programme de 6^e-5^e

LES 4 OPERATIONS

1000 opérations pour ne plus faire d'erreurs de calcul dans les problèmes (niveau CP-CE-CM)

MATHEMATIQUES CM

1960 questions pour acquérir 38 notions indispensables pour résoudre les problèmes niveau CM

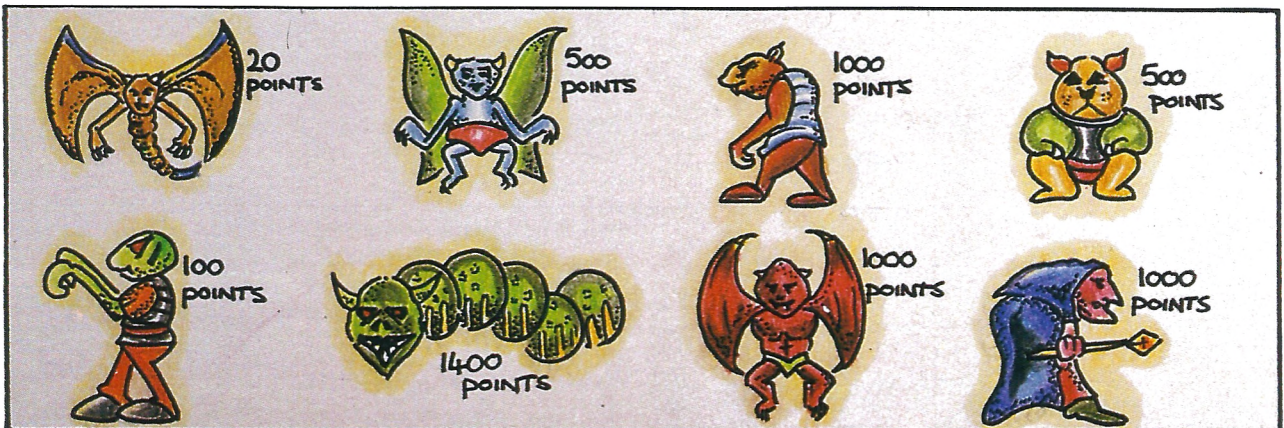
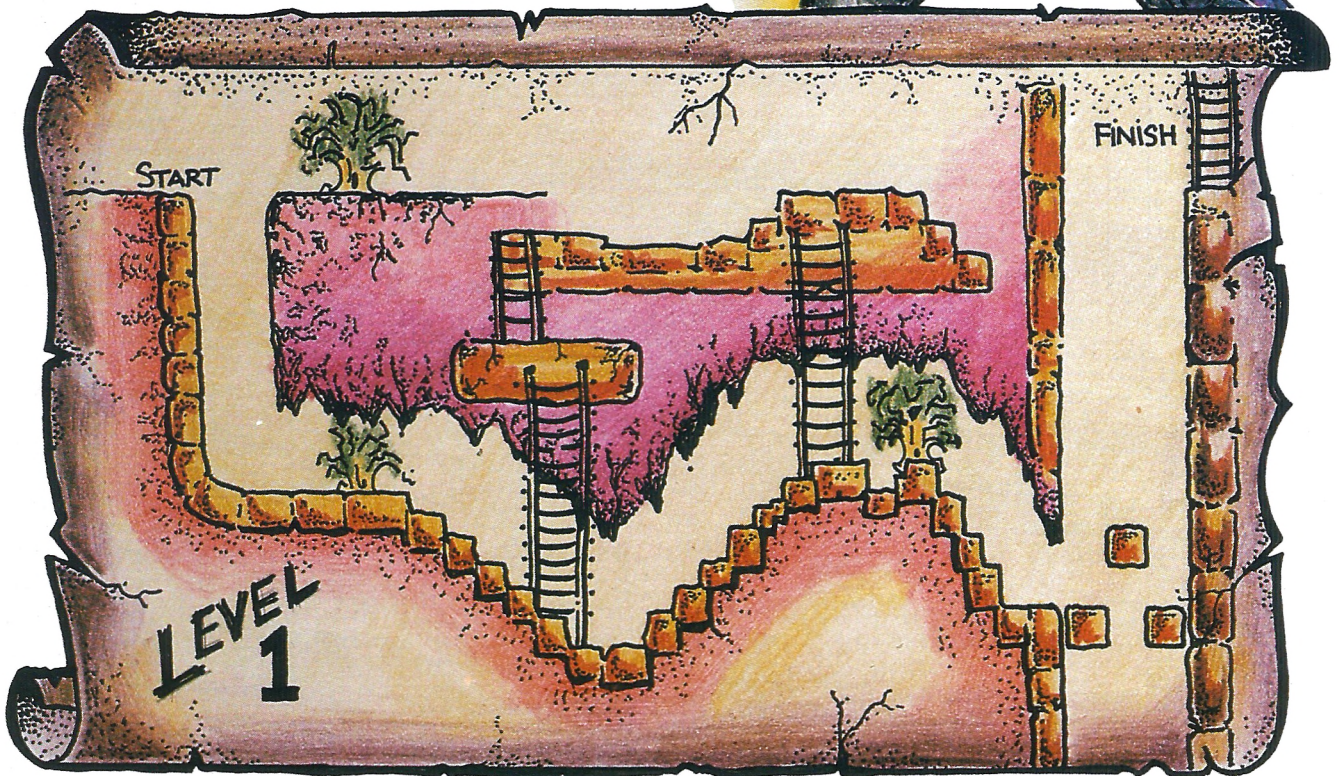
VOCABULAIRE CM

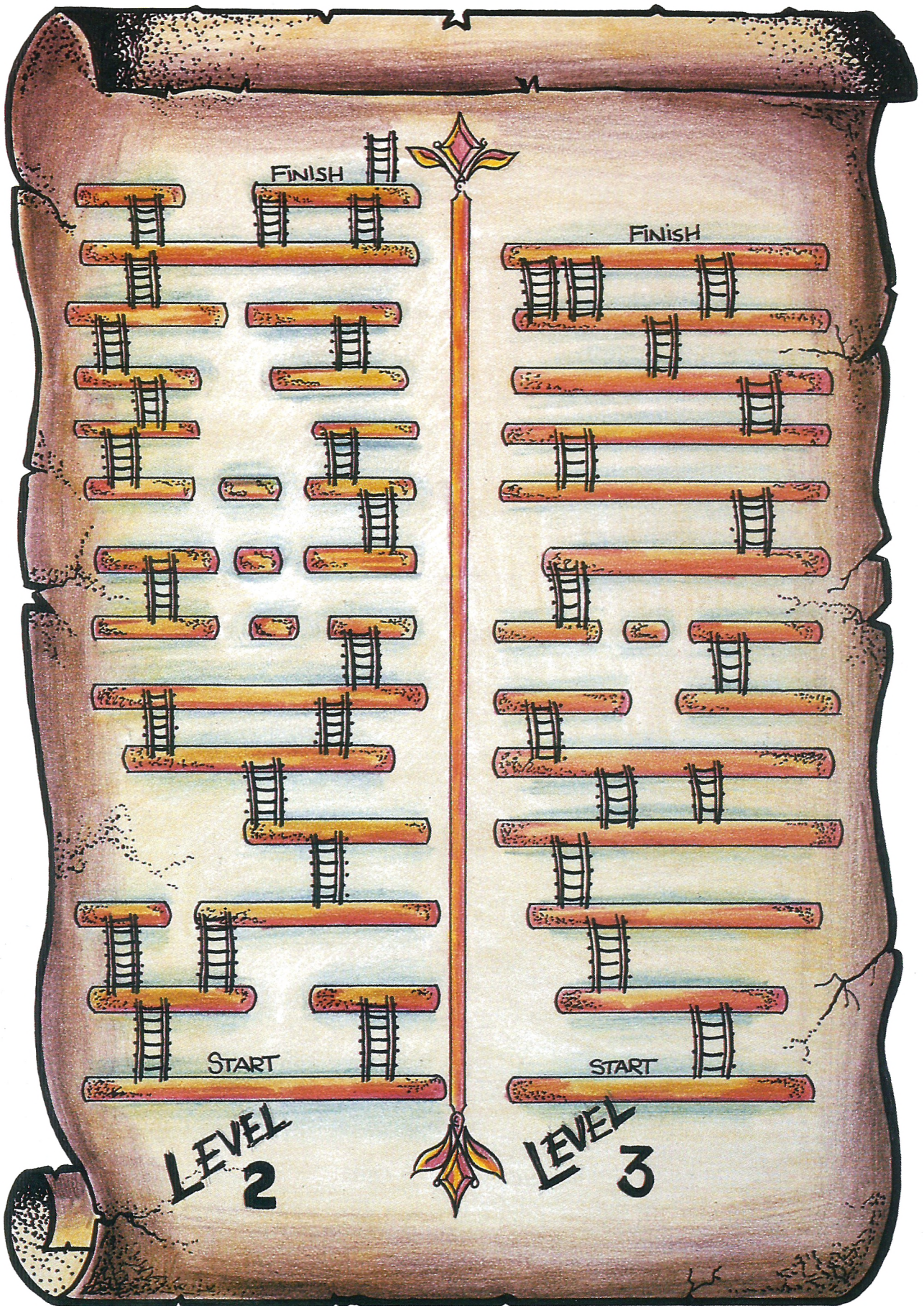
Pour apprendre à utiliser 1600 mots (la moitié des mots les plus courants)

20 H DE TRAVAIL
PAR DISQUETTE
SUFFISENT

Nom :			Adresse :		
Disquettes expédiées sous 24	Prix	Qté			
ORTHOGRAPHE CE 464/664/6128	140 F				
ORTHOGRAPHE CM 464/664/6128	140 F				
ORTHOGRAPHE 6 ^e -5 ^e 464/664/6128	140 F				
LES 4 OPERATIONS 464/664/6128	140 F				
MATHEMATIQUES CM 464/664/6128	140 F				
VOCABULAIRE CM 464/664/6128	140 F				
ORTHOGRAPHE CE compatible PC	150 F				
ORTHOGRAPHE CM compatible PC	150 F				
ORTHOGRAPHE 6 ^e -5 ^e compatible PC	150 F				
documentation gratuite					
ci joint un cheque de			francs		
en règlement des disquettes ci dessus					
LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils					
44400 BE JE			AMM 07/88		

BEYOND THE ICE PALACE





**LEVEL
2**

**LEVEL
3**

DRAWING BY PAUL HEATH.

PHANTASIE III

Édité par SSI, le spécialiste des simulations de tous genres sur micros (Wizard's Crown, Roadwar Europa), Phantasie III est le digne successeur des deux premiers numéros, tous des jeux de rôle créés par W.D. Wood.

Éditeur : Strategic Simulations, Inc (SSI)
 Genre : jeu de rôle
 Graphisme : ★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Intérêt : ★★★
 Appréciation : ★★★
 Machine : PC

Votre but est de vaincre une fois de plus Nikademus le Lord Noir (appelé communément le méchant donc vilain, nul et pas beau). Votre ennemi voit les choses en grand puisqu'il a décidé cette fois-ci de conquérir non pas une modeste île comme dans les épisodes précédents mais plus goulûment le monde entier. Vous avez par hasard (bien sûr) été désigné pour stopper l'invasion de ses hordes sanguinaires en les combattant à travers tout le continent parsemé de forêts et de donjons. Pas tout seul rassurez-vous.

Commençons par le début

Vous vous retrouvez dans la ville de Pendragon. Il vous faut d'abord y composer une équipe de six personnages (humains ou autres) ou bien en récupérer une précédemment sauvegardée avec n'importe lequel des Phantasie. Vous pouvez grâce aux menus déroulants facilement créer vos coéquipiers, les modifier ou les éliminer. Une fois votre équipe terminée, vous pouvez commencer réellement le jeu: vous trouvez une carte à votre gauche et les différentes caractéristiques de vos compagnons à votre droite. Vous allez devoir voyager à travers le pays afin de rencontrer des personnes qui vous donneront de nouveaux pouvoirs pour vaincre Nikademus. Vous pourrez aussi aller dans les différentes villes et y transformer votre équipe selon vos désirs.

Téméraire Ou pas ?

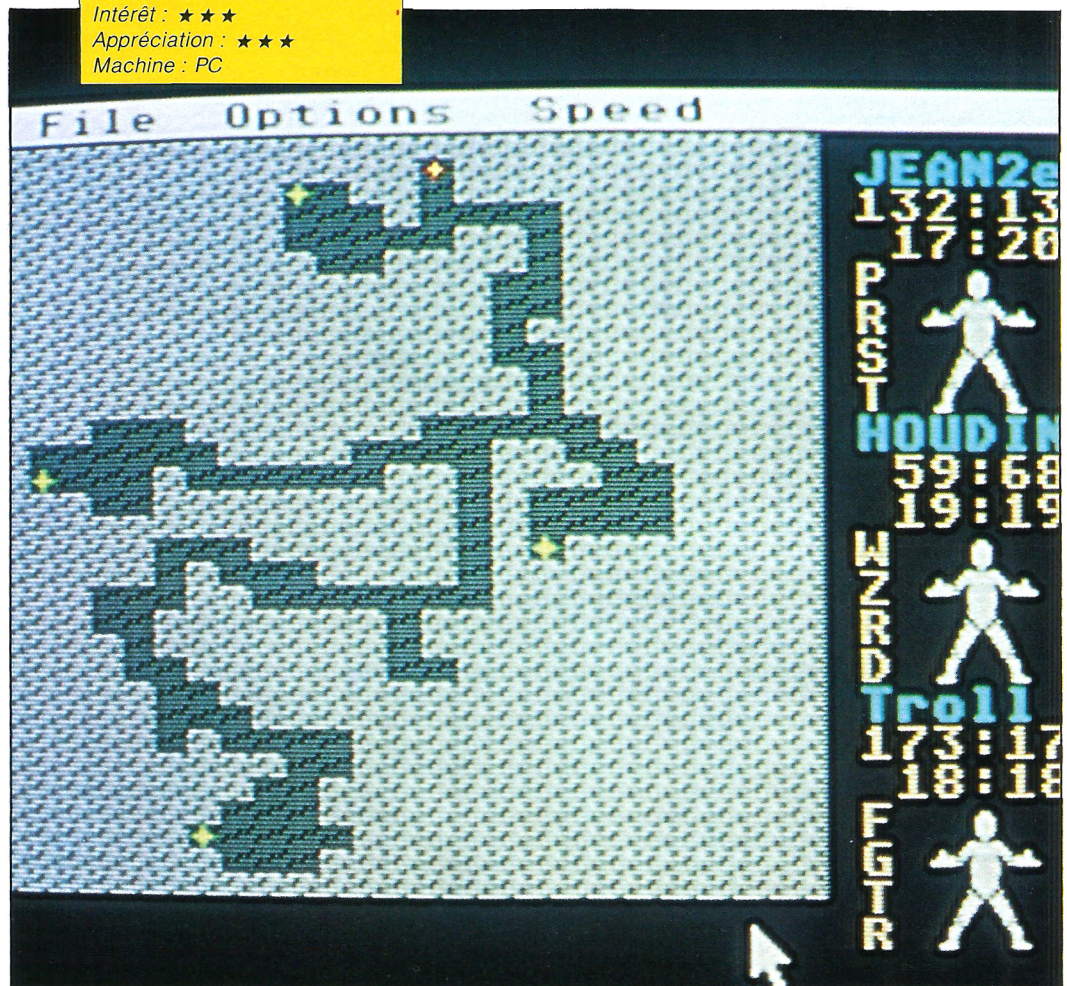
Enfin il vous faudra parfois combattre : vous avez le choix : soit attaquer, discuter ou fuir. Dans le premier cas, vous aurez à décider qui affrontera qui selon les aptitudes de

chacun. Puis le combat se déroulera sous vos yeux et selon la tradition des jeux de rôle : untel frappe untel qui riposte, puis l'autre riposte à son tour, etc. Vous pouvez toujours fuir si vous voyez que cela tourne mal (si toute l'équipe a les deux bras cassés, abandonnez. Réussirez-vous à sauver votre peau et

finalement vaincre Nikademus le pas beau ? Telle est la question...

Phantasie III ne possède que très peu de bruitages (comme la majorité des jeux de ce type), par contre les graphismes sont agréables. Un bon jeu de rôle aux possibilités nombreuses.

Stumpik



Il faut parfois transporter un objet précis d'un château à un autre. Mais la plupart du temps, l'objet est sur place, plus ou moins bien caché. Mais... Les sales monstres sont un problème totalement insoluble (dommage !).

Dans le même style et du même auteur : Oméga, planète invisible (il n'y a que 7 planètes et dans les stations de ravitaillement, le principe est identique).

Hélène Moity

LE SCEPTRE D'ANUBIS

La solution

N, prendre boîte, S, O, prendre lampe, allume allumette (si elle se casse, recommencer jusqu'à réussir), allume lampe à huile, pose boîte, N, prendre corde, S, E, N, N, prendre épée, S, S, N, monte escalier, tranche toile, prendre clef, pose fusil, pose torche, descend escalier, O, O, O, N, appuie soleil, N, N, chausse bottes, S, O, ouvre coffre, pose clef, prendre verte, S, pose épée, vide sac, prendre sac, N, E, S, E, S, E, N, E, N, décrypte

hiéroglyphe (noter la couleur du coffre à ne pas ouvrir, sur lequel pèse la malédiction), S, O, N, descendre escalier, pose décrypteur, pose bottes, attache corde, franchis fossé, N, N, donne verte, N, ouvrir le coffre en entrant un ordre du style : « ouvre » + la couleur du coffre précédemment notée (si, si, faites-moi confiance !), prendre sceptre, monte escalier, appuie oeil), N, S. Bonne surprise !!

J. Concord

BRAVESTAR

Délivrez New Texas de Tex la crapule

Prendre le blaster (scooter volant), aller vers le crâne, puis à gauche dans la grotte, mettre le curseur sur « talk », une sorte de puits apparaît en haut à gauche de l'écran, aller reprendre le blaster et dessus. Une fois arrivé, aller à gauche dans l'autre grotte, examiner. Répondre oui à toute question posée. Mettre ensuite le curseur sur « talk » et lire. Retourner ensuite au camp principal (tente), aller directement à la boutique « échange », entrer et échanger le kérium contre de l'argent. Aller au bar et parler au cow-boy. Une croix apparaît alors en haut à droite de

l'écran. Aller prendre le blaster et se diriger dessus. Une fois arrivé, aller au fond de l'écran jusqu'à ce que Tex vienne combattre. Une fois celui-ci mort, retourner au camp avec le blaster, puis aller dans le saloon parler à un cow-boy assis et mettre le curseur sur « talk ». Une tête de mort apparaît alors sur la carte. Prendre le blaster et aller sur la tête de mort. Là, lutter acharnement contre la tête de cheval (attention à ses tirs quelquefois mortels). Une fois morte, New Texas est enfin délivré de l'horrible Tex.

Depardieu

MANHATTAN 95 LIGHT

Solution complète

Dirigez-vous au milieu du détecteur. Cherchez le petit homme assis et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il affirme être le président. Avancez jusqu'à ce qu'un homme apparaisse. Demandez-lui son nom. Répondez à ses questions : 1 - Vérité, 2 - Rire, 3 - Oui. Faites ce qu'il vous dit et suivez-le. A sa demande, pénétrez dans l'édifice en face de vous. Là, demandez où vous êtes à

l'homme qui vous fait face. Répondez à ses questions : 1 - Vérité, 2 - Vérité, 3 - oui. Faites ce qu'il vous dit et suivez-le. A sa demande, pénétrez dans l'édifice en face de vous. Allez dans la pièce à gauche ; le président se présentera à vous. Demandez-lui son nom. Répondez à ses questions : 1 - Oui. Allez dans la pièce à gauche ; vous voilà dehors. Dirigez-vous au milieu du détecteur et trou-

vez un pont miné. Avancez en évitant les mines et en tuant les ennemis. Un programme se charge et vous êtes amnistié...

Maintenant, faites la peau à celui qui vous a envoyé dans cette galère : THUNDERSON.

Cédric SCELLES

RENEGADE

Une technique !

Prendre Discology, passer en mode éditeur. Éditer la piste 15 et le secteur 48. Remplacer le V=3 de l'adresse &40 par un V=5, puis le V=3 de l'adresse &A0 par un V=9. Sauver le tout sur la disquette du jeu

RENEGADE.

On peut ainsi frapper ses adversaires à distance lorsqu'ils se trouvent sur la même ligne.

Arpad HALASZ

ARKANOID II

L'astuce !

Lorsque le jeu est chargé et qu'apparaît « Press fire to start », il faut alors :
- Appuyer simultanément sur les touches W, E, D, F (clavier QWERTY) ou Z, E, D, F (clavier AZERTY).

- Le BORDER du menu devient bleu.

- Débuter le jeu et appuyer sur la touche ESC pour passer n'importe quel tableau sans difficulté.

Cédric TORREGROSSA

ZUB

Téléportation !

Étage	T1	T2	T3
1	2	2	3
2	1	3	1
3	1	4	2
4	6	3	5
5	4	4	6
6	7	5	4
7	8	6	9
8	7	7	9
9	7	8	10
10	9	9	9

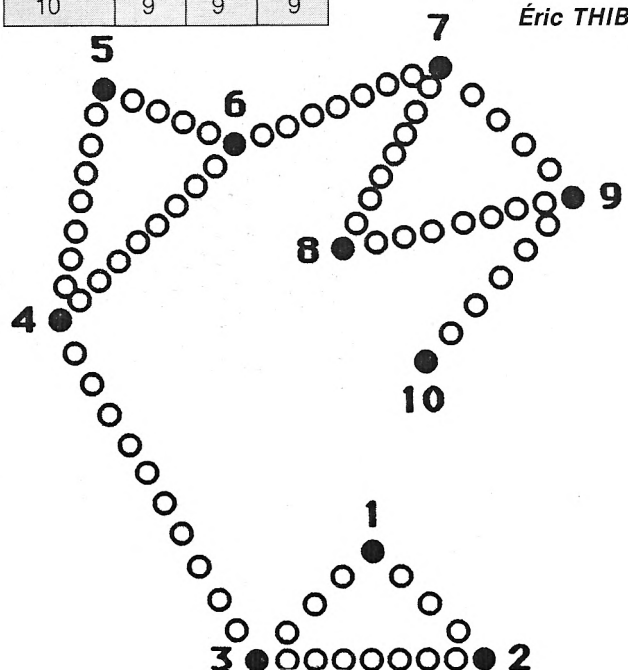
Étage : étage où se trouve Zub et les trois téléporteurs.

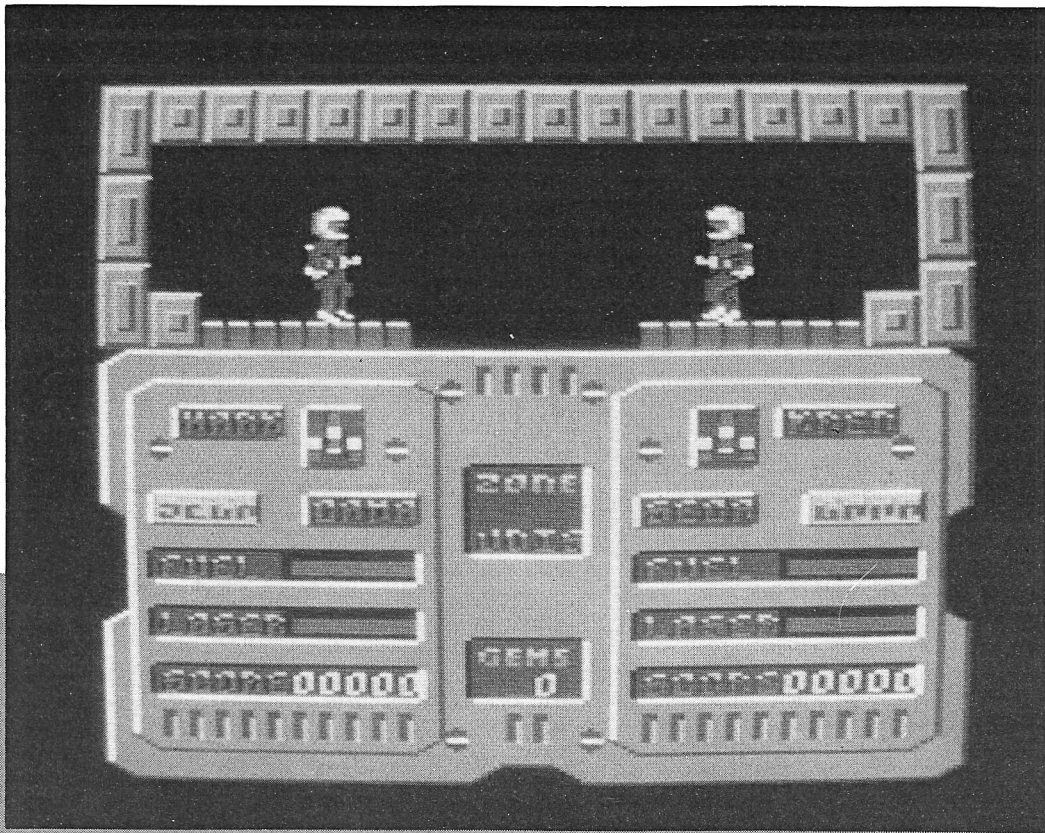
T1 : précise le numéro de l'étage où Zub est envoyé s'il passe par le téléporteur gauche.

T2 : idem, s'il passe par le téléporteur droit.

T3 : idem, s'il passe par le téléporteur du milieu.

Éric THIBAUT





BLOOD BROTHERS

Editeur : Gremlin Graphics
 Genre : arcade
 Graphisme : ★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★
 Machine : CPC

Deux frères de sang (Blood Brothers), deux personnages à diriger à travers des écrans pleins de pas beaux méchants qu'il faut détruire. Un jeu deux fois plus dur ?

Vous contrôlez les deux gentils frères, Mark et Kren, deux ingénieurs spatiaux qui doivent récolter des gems. Mais évidemment, comme dans tout jeu (et film aussi) qui se respecte, il y a des méchants qui vous empêchent d'atteindre votre but. Il faudra leur tirer dessus plusieurs fois pour les

supprimer. Malheureusement vos munitions sont limitées, votre énergie aussi, et votre fuel en prime. Bref, tout. Mais vous pourrez heureusement récupérer à travers les très nombreux tableaux. Une fois tous les gems collectés dans un niveau, on passe au suivant qui est complètement indépendant et différent. D'ailleurs une option au début du jeu permet

de choisir dans lequel des trois niveaux on veut commencer, et on peut aussi passer d'un niveau à un autre en cours de jeu.

Main dans la main

Les déplacements des deux frères ne sont pas évidents, surtout que l'un ne peut continuer sans l'autre dans un tableau, à moins de devenir mort, ce qui simplifie les choses. Conclusion : au début du jeu, suicidez un des deux frères. Ou bien jouez à deux : et c'est là que le jeu devient intéressant : rien n'est gagné. Il va falloir synchroniser sérieuse-

ment les mouvements : il vaut mieux éviter de jouer avec quelqu'un avec qui on s'entend mal car cela peut entraîner autant de problèmes que de franches rigolades : si vous tirez dessus, la baston va être serrée. En plus, on peut tuer l'autre en le poussant un petit peu dans les mares d'acide, ou vers les ennemis... Enfin, je vous fais confiance pour trouver des coups fourrés. Malgré des graphismes et des bruitages moyens, ce jeu est une très bonne arcade par sa difficulté : la direction simultanée des deux frères n'est pas évidente : ce n'est pas pour rien qu'on les a surnommés Blood Brothers.

Stumpik

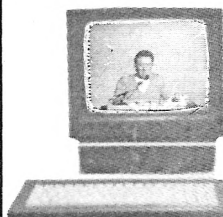
Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

**PROMO
SPECIAL J.O.**

AMSTRAD



1 ordinateur
+ 1 télévision
Les 2 ne font qu'1



CPC 6128 couleur
+ Interface TV
+ 6 logiciels de jeux
+ 1 Joystick

4 990 F

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

**N'ENTAMEZ PAS VOTRE BUDGET VACANCES
EMPORTEZ AUJOURD'HUI ET PAYEZ EN NOVEMBRE**

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 TV. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.



- digitaliseur ARA CPC 1 190 F

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

SYNTHÉSEUR VOCAL

TECHNIQUE MUSICALE

- synthétiseur vocal 550 F
- 7 logiciels vocaux sur disquettes 195 F

ACCESSOIRES

- 2° lecteur 3" DF1 1 590 F
- Adaptateur péritel MP 2P 450 F
- Câble imprimante 150 F
- Câble magnétophone 50 F
- Doubleur prise Joystick 100 F
- Graphiscope II 990 F
- Housse DDI 1 ou FDI 1 85 F
- Lect. disq. 3" DDI 1 1 990 F
- Lect. Disq. 5" 1/4 1 650 F
- Multiface 2 5950 F

**OFFREZ-VOUS
UNE 2° TV**



Grâce à cette interface votre moniteur vous servira aussi de TV

- interface TV 1 190 F
- interface TV avec télécommande 1 690 F

**PROMOTION
SEIKOSHA
SP 180**



- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères
- Imprimante SEIKOSHA SP 180 1 590 F

Extension 64 K
Extension 256 K

Avec cette extension votre CPC 464 (ou 664) pourra, lui aussi, faire tourner DBASE II, multiplan ou simplement vous permettre d'être moins "à l'étroit" pour vos propres programmes.

- extension 64 K 499 F
- extension 256 K 999 F

ACCESSOIRES

- Rallonge Alim + vidéo CPC 464 130 F
- Rallonge Alim + vidéo CPC 128 180 F
- Souris AMX 690 F
- Souris Cameron 680 F
- Tapis souris 75 F
- Joyst. Konix 160 F
- Joyst. Switchjoy 185 F
- Joyst. cobra 495 F
- Joyst. Pro 5000 170 F
- Joyst. Magnum 149 F

Produits DART

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

- stylo optique (disquette) 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

NOUVEAU

STAR LC 10
couleur

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Matricielle à impact
- 8 nuances de couleur
- L'imprimante accepte aussi les rubans noirs
- Interface parallèle centronics
- Alimentation feuille à feuille en option
- Imprimante STAR LC 10 couleur 2 990 F

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

LOGICIELS

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

NOUVEAUTÉ		JEUX		COMPILATION		ETERNEL		ÉDUCATIF				
C	D	C	D	C	D	C	D	C	D			
Arkanoid II	85 F	140 F	Barbarian	100 F	145 F	Album Ubi	299 F	255 F	Astro 2001	110 F	145 F	
Beyond the ice palace	155 F	Billy II	140 F	199 F	Amstrad Gold Hits II	115 F	160 F	Apprends-moi à compter	199 F	199 F	Apprends-moi à écrire	199 F
Blood brothers	150 F	Bobble Bubble	050 F	160 F	Arcade Action	115 F	183 F	Apprends-moi à lire	260 F	260 F	Apprends-moi à lire	260 F
Captain Blood	230 F	Bubble Ghost	145 F	190 F	Best of Elite Vol. 1	155 F	135 F	Arithmétique	150 F	150 F	Arithmétique	150 F
Champion speed sprint	105 F	Blueberry et le Spectre	199 F	199 F	Best of Elite Vol. 2	150 F	150 F	Base de données	150 F	150 F	Base de données	150 F
Charlie Chaplin	195 F	California games	120 F	150 F	Big 4	125 F	160 F	Calcul	150 F	150 F	Calcul	150 F
Combat school	130 F	Crash Garrett	105 F	160 F	Caoad + DWarf + Stargl	149 F	195 F	Cartographie	150 F	150 F	Cartographie	150 F
Crafton	150 F	Crazy Car	230 F	230 F	Collection Konami	125 F	220 F	Chiffres	150 F	150 F	Chiffres	150 F
Cyberoid	160 F	Elite	135 F	185 F	Computer Hit	100 F	145 F	Chiffres et des lettres	195 F	200 F	Chiffres et des lettres	195 F
Dark sceptre	100 F	F 15 Strike Eagle	115 F	160 F	Ere Hits Vol. 1	150 F	225 F	E.X.I.T.	210 F	210 F	E.X.I.T.	210 F
Défi au tarot	180 F	Hurlement	100 F	145 F	Ere Hits Vol. 2	150 F	225 F	Er et Flammes	295 F	295 F	Er et Flammes	295 F
Enlightenment Druid II	105 F	Iznogoud	190 F	240 F	Ere Hits Vol. 3	155 F	240 F	Fying Shark	105 F	160 F	Fying Shark	105 F
Eye	120 F	Jeu du Roy	120 F	199 F	Five Star Games	105 F	145 F	Foot	160 F	180 F	Foot	160 F
Garfield	160 F	Les Ripoux	140 F	199 F	Games set et Match	145 F	190 F	Frank Bruno's Boxing	100 F	145 F	Frank Bruno's Boxing	100 F
Gatwick	175 F	Mission Omega	155 F	210 F	Geants d'Arcade	115 F	199 F	Gilder River	100 F	145 F	Gilder River	100 F
Gunsmoke	150 F	Missions en Kafale	140 F	199 F	Gold Hit III	115 F	185 F	Grand Prix 500	150 F	180 F	Grand Prix 500	150 F
Impossible Mission 2	110 F	Oxphar	220 F	220 F	Gremilins	195 F	195 F	Heartland	100 F	155 F	Heartland	100 F
Karnov	70 F	Pirates	100 F	145 F	Hit Pack III	115 F	155 F	Hijack	120 F	160 F	Hijack	120 F
Kat trap	95 F	Platoon	100 F	145 F	Imagine's arcade hits	125 F	155 F	Hil Rise	105 F	160 F	Hil Rise	105 F
La marque jaune	260 F	Predator	100 F	165 F	Konami's con op Hits	110 F	155 F	Indoor Sport	100 F	155 F	Indoor Sport	100 F
Lazer tag II	100 F	Qin	165 F	260 F	Le Complot d'Illium	125 F	155 F	Micro Scrabble	125 F	155 F	Micro Scrabble	125 F
Match day II	105 F	Rampage	105 F	155 F	Micro Omega	230 F	265 F	Monopoly	210 F	260 F	Monopoly	210 F
Mange cailloux	135 F	Renegade	105 F	155 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Palatrom	210 F	260 F	Palatrom	210 F
Nebulus	135 F	Road Runner	105 F	155 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Prodigy	120 F	160 F	Prodigy	120 F
Nigel Mansel Grand Prix	125 F	Silent Service	110 F	160 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Shokway Rider	100 F	145 F	Shokway Rider	100 F
Platoon	100 F	Star Raider II	110 F	180 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Supercal	115 F	195 F	Supercal	115 F
Power Play	120 F	Strike Force Harrier	125 F	180 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Shogun	120 F	165 F	Shogun	120 F
Quad	150 F	Super Sprint	105 F	155 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Sigma 7	110 F	150 F	Sigma 7	110 F
Red October simul.	210 F	Sword and Sorcery	130 F	175 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Skaol	145 F	199 F	Skaol	145 F
Space racer	149 F	The Guild of Thieves	100 F	199 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Star war	120 F	165 F	Star war	120 F
Super star foot ball	115 F	Tulugh le Rodeur	260 F	260 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	Thai Bowling	100 F	130 F	Thai Bowling	100 F
Tour de force	150 F	Zoids	100 F	145 F	Micro Scrabble	230 F	265 F	The Badalon	105 F	150 F	The Badalon	105 F
Unitrax	100 F				Micro Scrabble	230 F	265 F	Trivial Pursuite JR	245 F	265 F	Trivial Pursuite JR	245 F
Venon strikes back	155 F				Micro Scrabble	230 F	265 F					
Xor	145 F				Micro Scrabble	230 F	265 F					

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(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)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul mono

Nom : _____ Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - 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 07/88

EDUCATIF

C'est bientôt les vacances scolaires, aussi, vient le temps des constats, des conseils de classe (Brrr...) et pour certains, des devoirs

saisonniers. Et si vous en profitez pour travailler avec votre ordinateur, histoire de faire passer la pilule ? Croyez-moi, et là je m'adresse plus

particulièrement aux parents, à condition d'utiliser un logiciel de qualité, l'élève pourra réviser efficacement et rapidement,

pour se détendre plus longuement et ainsi aborder l'année à venir avec sérénité. Les vacances sont faites pour ça, non ?

COLLECTION REUSSIR

Logiciel 44 CPC / PC Compatibles

Disponible sur CPC, PC Compatibles et réseau, la collection *Reussir* comprend de nombreux titres et existe pour plusieurs classes : orthographe, du cours élémentaire à la terminale (quatre disquettes), calcul du CP au CM2, mathématiques, anglais, etc... Une des particularités du logiciel est de permettre à plusieurs élèves (quatorze en tout) de travailler en commun et surtout de pouvoir comparer leurs résultats.

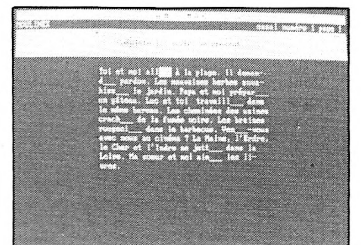
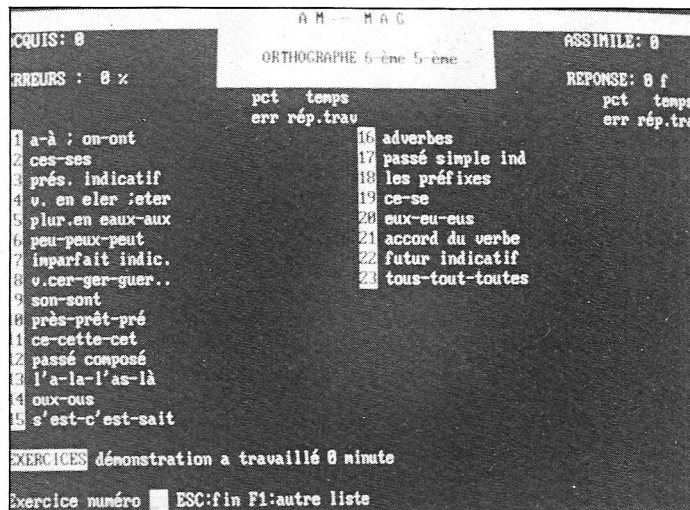
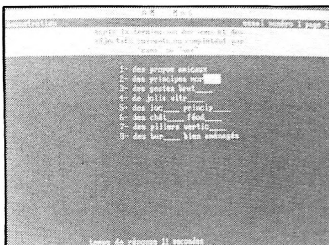
En effet, à la fin de chaque exercice, un tableau indique si l'exercice a été compris. Pour cela, le logiciel tient compte de plusieurs critères. Après le menu de présentation permettant de rentrer le ou les noms et de se familiariser avec le produit au moyen d'écrans d'aide (accessibles à tout moment), on accède à un menu proposant de nombreux exercices (une quarantaine, soit près de deux mille questions).

Fruit du travail effectué pendant cinq ans par une équipe d'enseignants et d'informaticiens, ces disquettes sont intéressantes à plus d'un titre : ici, pas d'esbroufe, on parle pédagogie, non pas marketing. La collection couvre plusieurs matières et les logiciels ont le mérite de ne pas coûter une fortune. Que demande le peuple ? Un peu plus de gaité dans la présentation et ce sera parfait.

DR OIT AU BUT

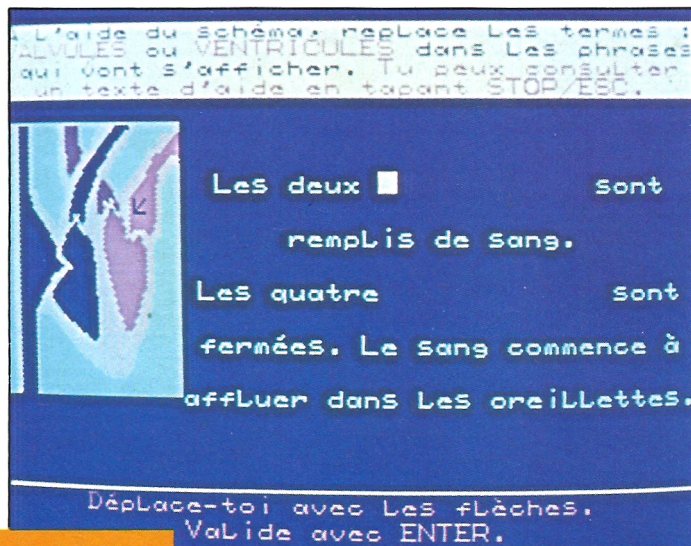
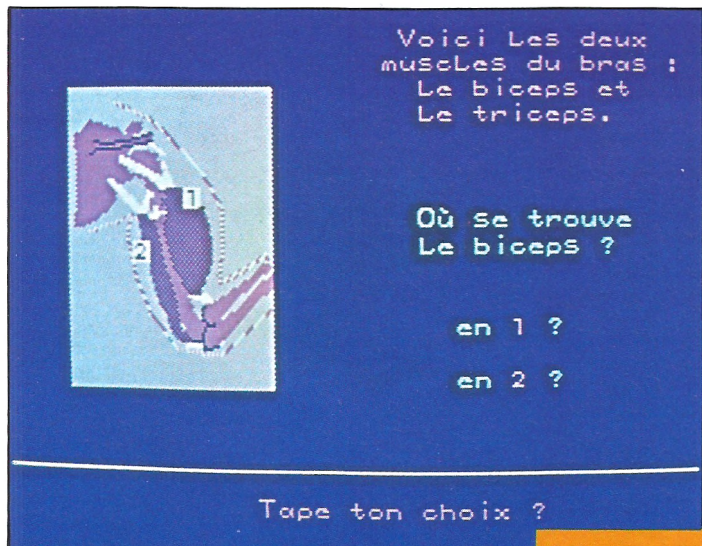
Le principe est simple, il s'agit de compléter des phrases inscrites à l'écran. Si l'élève se trompe, une question lui est posée qui va lui permettre de corriger lui-même son erreur, par déduction. Dans le cas de *Reussir en orthographe*, par exemple, la règle de conjugaison ou grammaticale s'affichera et le cas échéant la bonne réponse. A chaque validation, le temps qu'a mis l'élève pour répondre apparaît. A la fin d'un exercice, le temps total de travail est également affiché. Enfin, le logiciel détermine dans quelle mesure la règle étudiée est comprise en faisant une moyenne du nombre de bonnes réponses et du temps de réaction. Les exercices sont variés et l'on se prend très vite au jeu des questions réponses. Bref, voici un logiciel qui remplit son contrat. Si l'éditeur fait un effort de présentation (je radote), il est fort probable que vous en entendrez encore parler en bien.

Cyrille BARON



A LA DECOUVERTE DE L'HOMME

Coktel Vision/PC et compatibles



Après avoir configuré le logiciel en fonction de la machine utilisée (Tandy, PC 1512, EGA, CGA, monochrome) le programme propose d'étudier dans un premier temps la façon dont le corps humain appréhende son milieu, les fonctions de reproduction, les fonctions de survie (digestion, respiration, circulation sanguine) et enfin les réactions de défense face à l'agression du milieu (les bactéries, les virus, notions d'hygiène). Le premier chapitre, par exemple, est subdivisé en trois parties : les muscles et les os, l'activité sensorielle, le cerveau.

Fonctionnement

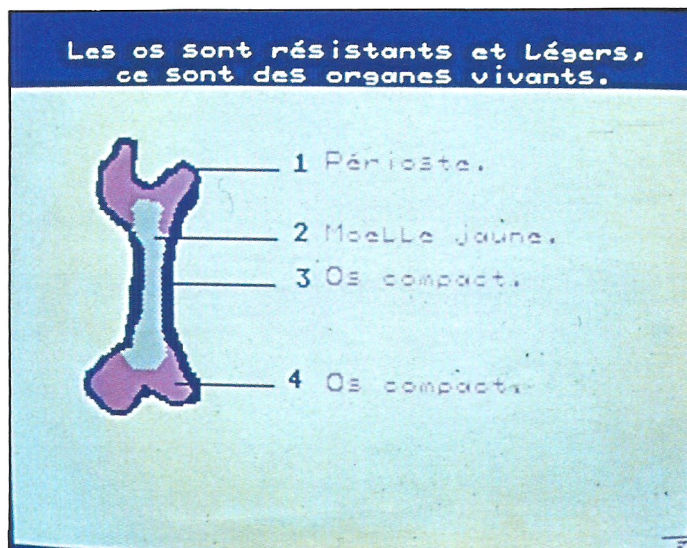
Chacune de ces rubriques est le prétexte à un cours très intéressant, abondamment illustré d'exemples agrémentés de musique et surtout de graphismes dont certains sont animés. Des exercices portant sur le sujet étudié sont posés à l'élève. Suivant les cas ce dernier doit rentrer la réponse au clavier, la choisir parmi plusieurs propositions ou encore

Avec ce logiciel de sciences naturelles s'adressant à des élèves de 4^e et 3^e, Coktel Vision prouve une fois de plus qu'un didacticiel peut être aussi instructif qu'agréable à utiliser. S'il est vrai que le sujet traité s'y prête merveilleusement, applaudissons néanmoins cette nouvelle génération de logiciels enfin pédagogique. Apprendre en s'amusant ? Non, mais sans risquer de s'ennuyer.

montrer une partie d'un dessin en « cliquant » dessus. A la fin de la séquence une note est donnée à l'élève. Si celle-ci est insuffisante ou s'il le désire, le logiciel lui permet de reprendre le cours, sinon, il continue. Enfin, un dictionnaire reprenant les mots et concepts appris, permet de se remémorer les termes spécifiques du cours avant de passer au suivant.

Conclusion

Si les autres sujets traités par le logiciel le sont avec autant de brio (le chapitre consacré à la procréation notamment, réussit à être complet sans pour autant risquer de choquer les pudibonds, un miracle d'éducation), la dernière partie, un questionnaire portant sur l'hygiène me semble être trop rapidement traitée. En effet, suite à un questionnaire, le logiciel dit à l'utilisateur s'il respecte ou non les règles d'hygiène sans lui expliquer pourquoi. Une critique vraiment mineure pour un logiciel éducatif comme on souhaiterait en voir plus souvent.



Cyrille Baron

TIME AND MAGIC : THE TRILOGY

En regroupant ses trois célèbres jeux d'aventures, Level 9 propose aux joueurs avides d'énigmes et amoureux de la « faërie », un produit bien alléchant. Au menu, Lord of Time, Red Moon et Price of Magic.

Editeur : Mandarin et Level 9
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : PC

Ces trois aventures, bien qu'indépendantes, sont toutes régies par les mêmes commandes et bénéficient toutes de graphismes de grande qualité, d'autant que le menu de configuration précédant le début d'un « chapitre » propose des drivers d'écran de tous types (EGA, CGA, Amstrad 1640, MDA, etc.). En tout 8 possibilités y compris un mode texte en 40 ou 80 colonnes (à réserver aux ascètes de l'aventure). Au niveau du jeu proprement dit, pas de grande révolution : ici, nous sommes au royaume de l'aventure « des familles ». Le joueur dialogue avec la machine au moyen du clavier, en anglais courant. Si elle n'est pas nouvelle, la formule a au moins le mérite d'avoir fait ses preuves et nul n'est besoin de se familiariser avec une tonne de touches de fonctions ou de manipulations bizarroïdes pour jouer.

Quel vocabulaire !

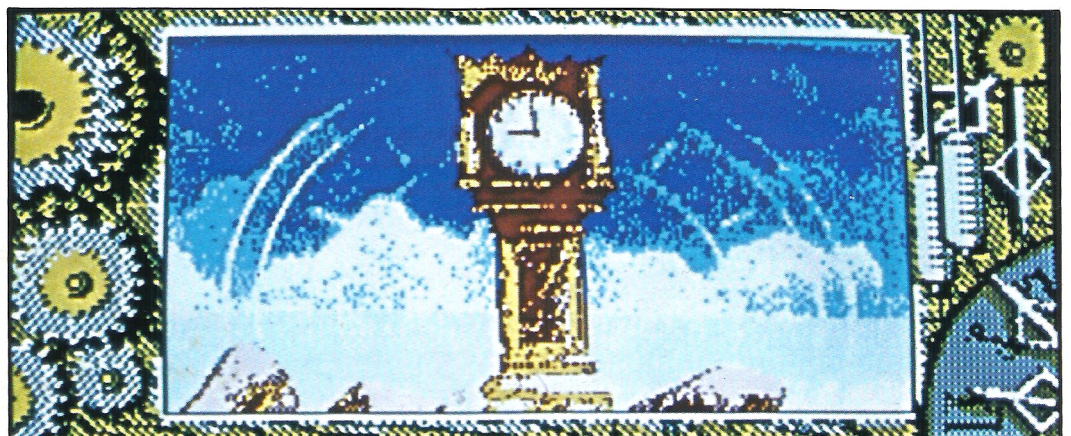
Mieux encore, les habitués de Knight Orc ou de Gnome Ranger peuvent même charger un fichier spécial afin de retrouver le même interpréteur ! Grâce à un vocabulaire de plus de 60 000 mots, cette trilogie, à condition que l'on maîtrise un tant soit peu la langue de Tolkien est bien agréable et la richesse des textes rajoute à l'ambiance qu'apportent les graphismes. Sans rentrer dans

le détail, d'autant que le manuel, très bien fait, comporte de nombreuses aides et qu'une nouvelle introduit chaque aventure, laissez-moi vous dire ce qui vous attend : Lord of Time vous entraîne dans la pendule de votre grand-père où

ont été cachées neuf parties du temps qu'il vous faut retrouver. Je sais, comme ça, l'histoire a l'air un peu « cucu la praline » mais je vous garantie que l'on se pique au jeu très rapidement. La deuxième partie de cette saga, Red Moon, vous

convie à rechercher le cristal de la force, lequel cristal a été dérobé. Le début de l'histoire va vous parachuter dans l'île de Baskalos et plus précisément dans la tour de la lune. Méfiez-vous des magiciens et n'utilisez les rares sorts que l'on vous a enseignés qu'avec discernement. Enfin, Price of Magic vous verra aux prises avec le sorcier Mylgar passé du côté obscur de la force pour avoir voulu maîtriser la puissance d'un cristal de lune. Bref, du pain sur la planche pour les aventuriers consciencieux.

Cyrille Baron



(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and UNDO to "take back" wrong moves).
You are in your own living room, surrounded by the usual clutter of books, mags, half-full cups of cold coffee and the remains of yesterday's lunch. Your hi-fi is blaring out a very loud remix noise, and the cat is asleep on top of the fish tank. All is well with the world. You can see a fine golden hourglass on the mantelpiece and a picture of a kindly old man.
What now?

L'ÉVÉNEMENT
DE LA RENTRÉE

2^e FESTIVAL
DE LA MICRO

14 AU 16 OCT 1988

ESPACE CHAMPERRET PARIS

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT !

FESTIVAL
DE LA MICRO

LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

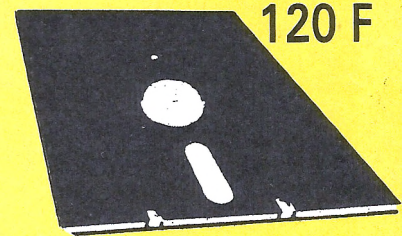
*il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ?
Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous...*

ENFIN PRETE

La disquette PCW sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros.

3 utilitaires : Vérificateur V3 - Desfrac - Tailfich.

3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

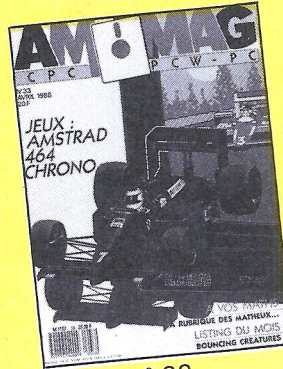


120 F

COMPILATION

Retrouvez tous les listings des 3 derniers numéros :
n° 33 - n° 34 - n° 35

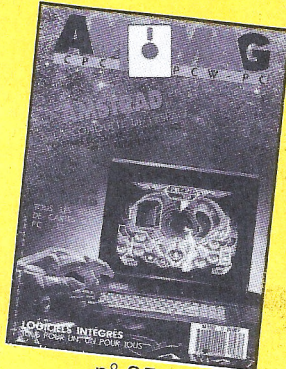
PROMOTION



n° 33



n° 34



n° 35

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

Les programmes de ces

3 derniers numéros sont compilés sur cette disquette.

~~170 F~~
NOUVEAU PRIX
140 F

**Des programmes : de jeux et d'utilitaires.
Ne manquez pas FENETRAD... exceptionnel**

BON DE COMMANDE

Je commande la disquette n°33-34-35 : 140 F

Je commande la disquette pour PCW : 120 F

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 67

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.

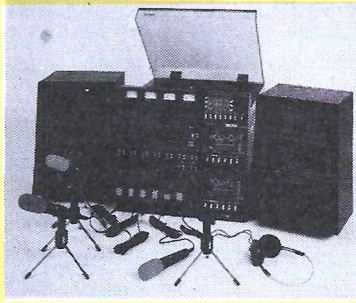
Amstrad STUDIO 100

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

2490F TTC



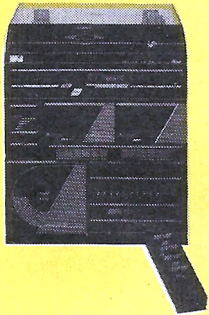
Amstrad CDX 500 M

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

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



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.

5490^F 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 chaîne 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.

6490^F TTC

PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

Cadeaux pour les PCW Amstrad

- 1 rame papier
- 1 ruban d'imprimante supplémentaire
- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

- 1 manette de jeu
- 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, Nemesis 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)
- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 rame papier
- 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 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
- 2 cassettes vidéo E120
- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 housse de protection
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Demandez notre CATALOGUE

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

--	--	--	--	--	--

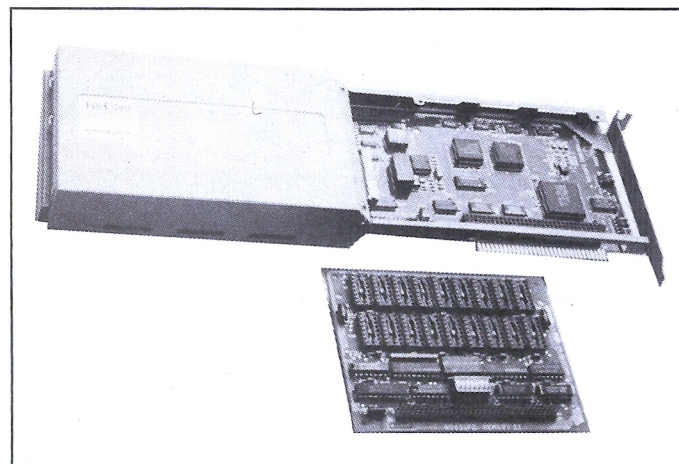
(SVP, joindre 15^F en timbre pour expédition)



AMIM 07/88

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 fiabilité 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 TECHNIQUES

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 formatée : 21.2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 Msec. 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 1/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10¹⁰ bits lus. Permanentes : 1 pour 10¹² bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10⁶.

Fiabilité : MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330x30,5x105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

2995^F TTC

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



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Amstrad CPC 464

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

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

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

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

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

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

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "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 ardues et source d'erreur. Une vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Ordinateur familial CPC 464



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 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

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 traitent de sons et de

graphismes sont particulièrement bien fournis. 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 autres 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

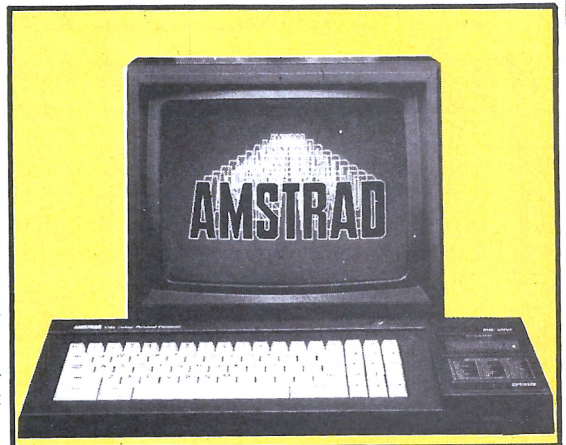
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

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 incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'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 chacune.

Le CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous

les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOF : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



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 Hercules 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 apercevrez 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 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 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 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 3

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont
1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercules
+ 1 carte HC 1512 Hercules + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux **7290FTTC**

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 4

PC 1512
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont
1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX22 + Carte
EGA multimode CGA Hercules + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux **11690FTTC**

PC 1512 VERSION 9

PC 1512
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercules
+ Carte HC 1512 Hercules + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux **9499FTTC**

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 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 Hercules + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux **13890FTTC**



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 (Adaptateur 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 enrichi 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 1640 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 emprunts 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.

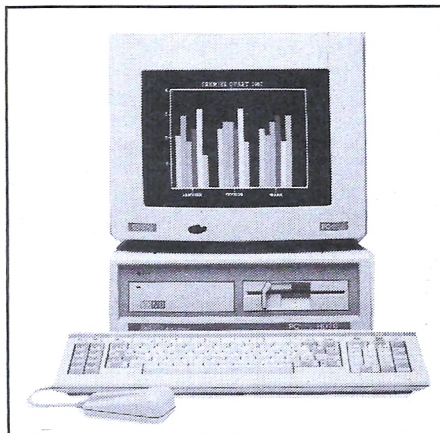
Clavier multi-fonction :

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, tout à tour activées et désactivées n'empêcheront 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 Pistopos.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercules, 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 Hercules)

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 Hercules)

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 Hercules)

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 connecteurs 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.

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. Ainsi, 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

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

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 habitués 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.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréq. 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.

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EXPOSITION (ATTENTION QUANTITE LIMITEE)

IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1 500 F TTC	ATARI 1040 STF	5 000 F TTC
CPC 464 COULEUR	2 400 F TTC	IMPRIMANTE EPSON CX 800	2 300 F TTC
CPC 464 MONOCHROME	1 500 F TTC	IMPRIMANTE DMP 2160	1 500 F TTC
CPC 6128 MONOCHROME	2 500 F TTC	IMPRIMANTE DMP 3160	1 700 F TTC
CPC 6128 COULEUR	3 300 F TTC	IMPRIMANTE LQ 3500	3 000 F TTC
PCW 8256	4 000 F TTC	IMPRIMANTE DMP 4000	3 200 F TTC
PCW 8512	5 000 F TTC	IMPRIMANTE STAR LC 10	2 300 F TTC
PCW 9512	5 500 F TTC	IMPRIMANTE PANASONIC KXP 1081	1 900 F TTC
DD1	1 690 F TTC	IMPRIMANTE SEIKOSHA SP 180	1 400 F TTC
FD1	1 490 F TTC	IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 A	3 000 F TTC
PC 1512 SD MONO	4 500 F TTC	INTERFACE TV POUR CPC	1 000 F TTC
PC 1512 SD COULEUR	6 500 F TTC	FILECARD 20 Mo	2 300 F TTC
PC 1512 DD MONO	5 500 F TTC	FILECARD 30 Mo	2 900 F TTC
PC 1512 DD COULEUR	7 500 F TTC	CARTE MODEM GENERAL COM POUR PC	900 F TTC
PC 1512 HD 20 MONO	9 000 F TTC	LECTEUR DISC 5" 1/4 POUR PC	690 F TTC
PC 1512 HD 20 COULEUR	10 500 F TTC	LECTEUR 3" 1/2 POUR PC	1 300 F TTC
PC 1640 SD MD	5 800 F TTC	LIBRAIRIE — 20 % SUR LIVRES EXPO	
PC 1640 SD ECD	9 000 F TTC	BALADEUR AIWA G 35 MRII	299 F TTC
PC 1640 DD MD	6 900 F TTC	TV COULEUR EUROPHON 36 cm	1 700 F TTC
PC 1640 DD ECD	10 500 F TTC	PLATINE LASER DISC MULTITECH CD 600	800 F TTC
PC 1640 HD MD	10 300 F TTC	ANTENNE ELECTRONIQUE TV INTERIEURE	150 F TTC
PC 1640 HD ECD	13 000 F TTC	VISIODATA AVX 10	3 900 F TTC
ATARI 520 STF	2 500 F TTC	MICRO ONDE MULTITECH 14 1	900 F TTC

500 FILMS VHS X 59 F TTC/PIECE

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 déroulé avec des icônes 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 STUDIOPIEN 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 STUDIOPIEN 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

Force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2^e 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 manchettes différentes. Pour la curiosité.

Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une montrousse 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. La manette est remplacée 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 sportif, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 compétition

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 microinterrupteurs 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 la manette dans une main et le socle dans l'autre au saut de halle de Décaathlon.

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 la manette, 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 câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIPI, 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

Cette cassette est muni d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'une liquidité accrue. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissions.

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'une liquidité accrue. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

Code 7134 **75 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101	95 F
ou BROTHER 1009 (Code 7039)	69 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	95 F
DMP 2000 (Code 7120)	115 F
DMP 8256 (Code 7121)	105 F
OKIMATE 20 (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (IN/B) (Code 7122)	95 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**

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 gêne 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 CP2D

Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couverture transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc.

Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter 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 intercalaires supplémentaires.

Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes carroll détachables, zone format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) ...

69 F

Rame papier paravent, bandes carroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) ...

69 F

Rame papier paravent, bandes carroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (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

Nous husses 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 blanches. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.

Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOPE

La table des vedettes de la programmation (Torres, Loricels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOPE 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 B1B

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 nettoiyante 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'une liquidité accrue. 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 déroule tout 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 synthétiseur 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 programme touffois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "bon-jour" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.

Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNOLOGIQUE

Le synté qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.

Code 7043 **845 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

- A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulants et icônes.
- B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes 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 basico pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement 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 **890 F**

EXTENSION 64K RAM

JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cet article, livré en boîtier plastique et relié à l'AMSTRAD par un câble court, CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaire 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 **890 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la lecture 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 boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels 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 16 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 bufférisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encapsulés et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.

Code 7162 **890 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A réglable 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 800 ns environ.

Code 7164 **890 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 3 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 formats : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de photo-couplés (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 câble de liaison Mintel: 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 vidéo et la provenance du Mintel avec émulation du clavier Mintel ; 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 Mintel les informations que vous souhaitez diffuser (publicités, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondant, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le câble CL5, une disquette de programme, le logiciel JMN pour la création d'images vidéo, leur archivage et la constitution du chaîne de serveur.

Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23

Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23

Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE GENERAL
à adresser à

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 EXPRESS

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 07/88

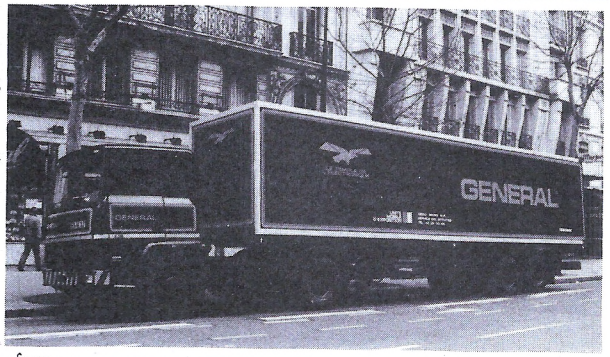
DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36 (Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES) N° CARTE BLEUE _____ DATE LIMITE DE VALIDITÉ _____		Signature _____ Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire	TOTAL COMMANDE + FORFAIT DE PORT TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE 214 034 F



QUE VENDONS NOUS ?

- Savez vous que GENERAL vend, en un an :
 - près d'un million de cassettes vierges ;
 - plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
 - plus de 100.000 disquettes ;
 - plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
 - près de 50.000 logiciels ;
 - plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

- Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob
- Hopital de Monaco - Kreps - Editions Et.
- Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE
- Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra

- Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplstyle - 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-Châtel - 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 Valduc - Citroën
- Sogeltrans - Cunow - 1^{er} RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Comaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodatag 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 - Navatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enerlec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Circis - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyoux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canolab 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 Equipment - 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 POUILL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

PETITES ANNONCES

ACHATS

Recherche désespérément ouvrage épuisé et en rupture d'édition « Psy » : « Amstrad à l'école » pour 6128. Faire offre au 44.73.07.88. Mme Duprey, route de Catenoy, 60140 Liancourt.

Achète lecteur DD1 à moins de 900 F, bon état, recherché avec une interface. Joindre Fabien au 41.76.87.75 après 18 H. Urgent.

Achète 6128 en panne pour récupération. Tél. Raphaël (1) 43.72.64.64 (répondre).

Achète lecteur de disquette pour Tl 99/4A. Faire offre au 87.01.52.75.

Cherche pour 6128 jeux suivant : Sorcery Plus, Iron, Horse, Les Ripoux, en très bon état. Chevrier Bruno, 6, rue Georges Sand, 36100 Reuilly Dailloux.

Recherche logo pour livre progs multiface + échange logs. Le Guern J.C., 33, rue des Roses Mousses, 91390 Morsang sur Orge.

DIVERS

Vous vendez votre Amstrad, vous achetez un Amiga ! Contactez moi contre enveloppe timbrée. Deyris, BP 33480 Castelnau de Medoc.

Amstrad Tél. 95 vous propose en juin : Pokes, Vies-inf, Trucs, Pa, Messagerie, Bal, etc. Le tout sur votre minitel et 24 H/24 au 16 (1) 34.22.09.22

Cherche programmeur pour Amstrad PCW 8256 pouvant faire un programme professionnel. Marseille, Tél. : 91.91.39.27. HB.

Claudine cherche personne sur Toulouse pour travailler à deux ou plus sur le 6128 en vue de créer un programme. Tél. : 94.46.41.07 après 20 H.

Nouveau ! Club inter PCW sur disquette : Prgs, News... Ecrire avec 2 timbres à F. Nielsen, 3, rue Pasteur, 74200 Thonon.

Imprime vos listings sur imprimante, 3,50 F./feuille. Pour tout renseignement, écrire à : Mr. Pelve, 4, rue Vadrines, 29200 Brest. (Joindre 2 timbres).

Qui d'autre désire recevoir une revue pour PCW sur disq. (infos, astuces, prog.) contre 1 disq. vierge + 2T. A : O. Pers, France PCW Club (AM), 16, av. du Val de Loire, 45430 Checy.

Contact : une messagerie minitel gratuite. Bal, forum, rubriques diverses créées sur CPC 6128). Tél. : 88.68.97.33 connexion (Alsace).

VENTES

Vds 6128 coul. interface TV à télé com., antenne, multiface 2, synthé vocal, 2 joys pro, 130 jeux utilitaires, import. Doc. 6 000 F. Tél. : 94.73.48.27

VPS CPC 464 coul. + lecteur DDI1 sous garantie + josticks + K7 + disques 4 500 F. Tél. : 43.43.13.57, demandez J. Christophe

Vds 464 couleur + livres + jeux à 1 800 F. et synt. de parole. Prix normal 450 F. vendu à 200 F. Demandez Christophe à 18 H. Tél. : 31.73.73.90

Vds Amstrad CPC 6128 monochrome 2 000 F. (à débattre). Tél. : 69.09.13.43, après 18 H.

Eh ! Les gars ! J'vends mon 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + 70 softs dont discology y3. Le tout 4 400 F. Appelez au 43.35.43.62 ap. 18 H.

Urgent, vds CPC 464 mono + quelques jeux + manuel état neuf. 1 500 F. Tél. : 46.28.42.26

ap. 18 H., Arnaud Gérard.

Vds Amstrad 6128 + 55 disks avec 170 jeux + utilitaires dont DBase II, Discology + 7 livres + 12 Amstrad magazine. Le tout 4 500 F. Tél. : 40.12.35.91

Vds PC 1512 SD, monit. coul. + livres + logiciels orig. mult. Gemwrite etc. Tél. : 30.32.46.01

Vds CPC 464 mono avec lecteur DD1 et imprimante DMP1, 2 livres, disquettes, cassettes, l'ensemble inséparable 3 000 F. Tél. : 42.55.84.81

Vds PC 1512 DD mono TBE (garantie jusqu'à 07.07) + souris + carton origine + 70 discs (100 progs.) + doc. du micro + 10 discs vierges + 4 ou 5 AMS.MAG, cadeau. Tél. : 43.37.70.81 Michaël, vite !

Logiciel : « portefeuille boursier » sauvegarde, évaluation, impression, CHQ : K7 - 90 F/Disk - 100 F. Wattinne, 28, rue Arsène, 59650 Villeneuve d'Ascq. Programme original CPC.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + jeux + livre TBE 1 500 F. Tél. : 48.89.39.60 ap. 19 H 30.

Vs 6128 coul. + jeux + discology + interfaces (synthé + mirage) + nbx livres + 10 disquettes vierges + CPM vendu pour 5 500 F. Tél. : 90.93.20.09, 18 H.

Vds PCW ORI 6 pocket Wordstar + base Datamat, PCW Graph, Act1, PCW Paint, Rotate, Exbasic, Alienor, Damocles, Orphée, Batman, Histoire d'Or, Echech, Tassign, DTT Pao, Dr Graph. Tél. : 90.79.24.05

6128 Vds ORI 6 : pocket Wordstar, Tasword, Tassign, Amx Pagemaker, Educatifs, jeux, gestion club, DB compiler, Dr Graph, Dr Draw, DB compiler, Art studio, livres. Tél. : 90.79.24.05

Vds « CPC 464 coul. » + joy + 100 log orig. + collection AM-MAG, CPC, HS + livres, 2 000 F. !!! mat. be, facture (Dép. 78). Tél. : 30.45.35.12, dépêchez-vous !!!

Vds nombreux disks 3 » pleines de jeux, cause changement de format. 20 F. l'unité avec boîtier. Sylvain au 43.36.12.59, le port est gratuit.

Vds 6128 coul. + joy. + 30 jeux + util., mult. Wordstar, Discolog... + lang, Cobol, Pasc., c, DBase... cause achat 1640 Prix 4 000 F. Tél. : 1 42.26.41.71

Vds ordinateur Sinclair avec lecteur cassette incorpore, prise péritel manette transformateur, manette jeux. Prix : 1 000 F. Tél. : 81.68.82.03

Vds disk compilation All Star Hit 52 BIG4, 1 Hit PAK2, ACE10F, COMP 70F, ou le tout contre HMS Cobra disk. Beauvillage Patrice, 4, Square Martinique, Amiens. Bt AS3 Etouvie 80000.

Vds disquettes jeux, 50 F. chaque. Tél. : 47.58.58.83 (Tours).

Vds CPC 464 + DDI + DMP 2000 + Adapt. TV MP 2 + K7 et disks pleins de programmes + livres. Matériel sous garantie. Prix 5 000 F. Tél. : 42.25.70.62

Vds imprimante Honeywell L11 (Bull adaptable sur Amstrad) avec cordon. Valeur 4 000 F. vendu 2 000 F. Peu servi. Tél. : 69.03.70.11 aux heures de bureau. Acheté en juillet 87.

A vendre CPC 464 mono + jeux + joystick + guide d'utilisation en français, le tout 1 500 F. Tél. : 46.70.36.39 après 20 H., demandez Victor.

Vds CPC 6128 couleur + 60 discs (200 jeux et utilitaires, DBaseII, Multiplan, Discologie) + 7 livres (bible CPC, Assembleur, etc.) + 12 revues Amstrad. Tél. : 40.12.35.91 matin soir après 21 H 30. Prix 4 500 F.

Vds PC 1512 couleur double drive avec 100 logiciels jeux et utilitaires. Etat neuf sous garantie. 8 000 F. Tél. : 40.12.03.84

Vds Amstrad 6128 coul + lecteur 5 p + imprim. + lecteur K7 + joy + revues + livres + logiciels (prof. et jeux) 6 000 F. Tél. : 50.68.63.94.

Vds K7 de jeux d'origine 55 F., une super Sprint, Now Game 4 000 F. Demandez la liste

à : Souchet Pascal, 1, rue Jean Jaurès, 95220 Herblay.

Vds CPC 464 mono + joystick + nbx jeux (Silent, Service, Inertie, Platoon etc.) + revues. Prix à débattre. Tél. : 41.34.24.99

Vds CPC 6128 mono + jeux 2 300 F., DMP 2000 : 1 100 F., adapt. péritel. 250 F. Excellent état, le tout 3 600 F. Tél. : (1) 40.92.15.47. (Paris).

Vds PC 1512 DD mono + 70 D7 prog. + 10 D7 vierges sous emballage + souris, Contactez Mickaël au 43.37.70.81.

Vds lecteur 464 extension mémoire. Tél. Antoine : 45.06.72.77 après 18 h.

Réalise tous dessins. Super précision : Pixel imprimante double densité sur logiciel hors pair unique et personnel, configuré PXW. Tél. : 21.41.56.20

Vds Amstrad CPC 464 couleur Azerty neuf + 15 + jeux (Barbarian, Bomb Jack...) 2 500 F. (Cause : achat d'un CPC 1640). Tél. : 40.33.03.58, 18 H.

Vds CPC 6128 couleur + lecteur 5,25 + joystick + 200 jeux et utilitaires. Etat neuf, prix 5 000 F. M. Boronski, Tél. : 69.30.52.68 après 18 H.

Vds lecteur DDI-1 sous garantie + 75 jeux + discology (copieur) + nbx revues, 1 500 F. Région Paris (94). Tél. : 43.75.33.73

Util. Soft, cours d'assemblage sur disquette 165 F., port compris. M. Maigrot, La Gde Verrière, 71990 St Leger sous Beuvray. Tél. : 85.82.51.01 (semaine après 20 H.).

Vds PC 1512 DD mono 87 très peu servi + livres + nbx logiciels + docs. + 1 carte CGA. Tél. 45.69.84.36 après 19 H.

Vds CPC 464 couleur 1 200 F., cause, vitre fêlée. Tél. : 45.77.90.51 le soir (Paris 15).

Vds 34 jeux originaux K7 pour CPC 464 (Antiraid, Winter Games) 450 F. et 25 revues Amstrad Magazine 250 F. Tél. : 82.56.37.89 après 18 H.

Urgent ! Vds CPC 464 couleur (emb. origine) + joystick compétition pro + jeux + manuel + nbx revues, 2 500 F. Tél. : 40.46.87.17 le soir.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DD1 + livres + disquettes + cassettes (jeux), le tout 4 000 F. Tél. : 60.80.44.61 (Etrechy, 91).

Vds jeux sur K7 pour CPC (Tension, Platoon, prédateur, etc.) 120 F. la K7. Liste sur demande à : Le Douce Raphaël, Ty Lipic, 29700 Plome-lin. Tél. : 98.94.23.41

Vds CPC 464 couleur 1 200 F., cause porte cassette fêlée. Tél. : 45.77.90.51 le soir.

Vds Amstrad 6128 couleur, année 87, + logiciels disquette (95) + 5 logiciels K7 + cordon lecteur K7 + manuel du 6128 + utilitaires CPM.3 500 F. + discology. Tél. : 46.72.16.07

Vds jeux pour 464 : Bateman, Rambo, Super-test, Street, Hawr, Kung-Fu, Master, Baseball, Ping-Pong, Konami, Boxing, Zox 2099, Pool, Chiller, Tape Leader, cadeau pour 300 F. ou 30 F.chacun. Tél. : 42.40.87.94 après 19 H.

Vds imprimante DMP1 800 F. + coffret initiation au basic Amstrad (2 cassettes) 300 F. Echange news sur disk. (Contactez Gérard au 48.93.88.31

Vds imprimante matricielle avec interface CPC 1 600 F (valeur neuve : 3 200 F). Vds livres informatiques dont Amstrad et Z80. Tél. : 93.95.04.61.

Vds imprimante Cannon PW - 1080 A, état neuf (cause double emploi). Tél. : 48.08.40.05 (après 18 h) : 1 500 F à débattre.

Vds CPC 6128 avec adaptateur Péritel, 45 D7 : 250 jeux, utilit. + revues, le tout 3 400 F. Tél. : 60.83.25.57 ou 60.83.35.63 (Essonne).

Vds imprimante DMP 2000 + la solution (Datamat, Calcogmat, Textomat) + magnéto spécial informatique. Prix : 1 700 F. le tout. Tél. : 49.98.30.21

Vds CPC 6128 couleur + disquettes + livres + jostick très peu servi. Tél. : 42.89.11.48 (Frédéric). Après 20 H. : 43.28.25.81. Prix : 3 000 F.

Vds CPC 6128 couleur garanti 6 mois + 40 disks pleins + lecteur K7 + joystick + originaux. Valeur : 7 000 F., Prix : 3 600 F. Tél. : 85.24.04.39

Vds interface multicarte II pour CPC + bidouille y ayant rapport. Prix : 300 F. Tél. : 85.24.04.39, après 19 H 30 S.V.P

Vds programme gestion de disc PCW 80 F. pour documents. M. Rimmel, 2, impasse Franche Comté, 57150 Croutzwald ou après 18 H. 87.93.46.32

Vds CPC 464 monochrome + joystick + nbx jeux (Dragon L'aire - Sorcery). Prix : 2 000 F. Contactez Cyril au 55.01.50.51. entre 19 H. et 20 H.

Vds 1 000 jeux pour Amstrad 664/6168 (30 F. le jeu). Possède nbx news (Rastan, Bad Cat...). Traore Nouhoum, 10, Allée des Tulipier, 74600 Seynod.

Vds lecteur de disquette DDI1 + jeux sur disquettes pour 1 200 F. Tél. : 47.98.72.85 après 19 H.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux sur K7 (Commando - Winter games - Scoubidou) + joystick le tout pour 2 000 F. Tél. : 29.65.26.71

Vds comp. : Hitpack, Konami, Coin Op Hits, Flight Path 737 Cass., Ocean Star Hits disq. Tél. : 99.63.76.14. Vds disq. : Match Day 2. Tél. : 99.38.45.94

Vds DMP 2160, 6 mois de garantie, peu servi, vds disks pleins 10 à 15 F. suivant état. Ecrire à Bonnet Sébastien, « Severac » 81100 Castres.

Vds 6128 mono + 45 jeux et utilitaires : 2 500 F., DMP 2 000 F., 1 500 F. souris, AMX : 500 F. synthé vocal : 250 F., musical + clavier : 750 F. Fabien : 33.25.75.85

Vds PCW 8512 (2 lecteurs) + logiciels originaux : Multiplan + DBase II + DTPAO TBE, le tout 4 500 F. à débattre. Martine, Tél. : 39.50.94.43

Vds lecteur de disquette 5P1/4 DFDD 80 pistes 720 Ko comp. Jasmin pour CPC 6128 neuf 1 400 F. Boîtier pro. fonct. garanti. Tél. : 88.84.92.17

Vds PC 1512 DD couleur + imprimante DMP 3000 + Gem Write-Logiciels de base et livres très peu servi. Tél. : 45.20.76.22, Prix : 7 000 F.

Vds DMP 2000 : 800 F., souris AMX Cass ou disk : 350 F., 120 softs (Gryzor, Hercs, Winter, Games, Secret du tombeau, Vivouac, Prob). Tél. : 45.43.35.55

Vds extension mémoire Vortex 256K pour CPC 464 jamais utilisée. Prix : 800 F. à débattre. Tél. : 48.04.03.13 à Paris. Dem. Christian toute la journée.

Vds CPC 464 couleur peu utilisé avec + 200 jeux K7 à peine 2 000 F. de préférence sur région Marseille. Doukhan Lionnel, Tél. : 91.44.91.49

Vds imprimante Centronic 779 listing, dimensions 50 x 15, 80 colonnes. Prix : 500 F. Tél. : 43.44.78.80, après 17 H. (Paris).

Vds 464 couleur 1 500 F., lecteur disquette DDL 1 000 F., 200 jeux disquette par lots de 10, 150 F. Tél. : 43.44.78.80, après 17 H. (Paris).

Vds CPC 6128 monochrome 1 700 F., multiplan Dbase Datamat T'Xtete, Prix à débattre. Tél. : 43.44.78.80, après 17 H. (Paris)

Vds CPC 664 mono + imprimante DMP 2000 + lect. K7 + 20 disq + josticks + 2 livres table. Px nf - 40 %. 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.85.45

Vds lecteur disk 51/4 720 Ko, 700 F. sans cordon. Cherche clavier 6128 bas prix. Jacky (1) 48.49.86.41

Vds CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + 400 programmes + revues, le tout

vegardé, page, écran, accé., transpac, création serveur, couleur. Philippe au 29.24.36.23, après 18 h.

Suite achat lecteur disques DDI-1, liquidation totale de cassettes à petit prix. Liste sur demande. Tél. : 56.34.04.98, après 17 h.

Ventes Platoon, Trantor, Crafton..., Game Over, Spac., Harr., Catch 23, Arkan. 2 pour 490 F ou 100 F l'unité (port compris), disques orig. Tél. : 80.46.40.41.

Vends Spectrum 128 K, neuf + écran + 45 jeux + manettes + lecteur cassette intégré. Le tout, 1 400 F. Tél. à partir 18 h : 34.51.77.49.

Vds CPC 6128, coul. + DMP 2000 + souris + lecteur K7 + nbx. jeux et utilitaires (50 disques) + revues. Prix : 5 200 F. Marcesse. Tél. : 42.04.26.93.

Vends Amstrad CPC 6128, état neuf, écran couleur, deux manettes de jeux, 10 logiciels, 3 000 F. Tél. après 20 h 00 : 93.45.94.49. 06110 Le Cannet.

A vendre, PC 1640 SDMD, acheté il y a 2 mois, garantie 2 ans, avec MSDOS, 32 gempaint, out put, draw + autres logiciels, traitement texte sur gent. Prix de vente : 6 500 F. Tél. : 69.91.00.81.

Vds CPC 464 coul. + DDI 1 + 20 disc + lecteur 5 1/4 + 100 disc + nbx magazines + 5 disc originaux : 5 600 F ou peut être séparément. Tél. : 74.67.11.58.

Vends CPC 6128 couleur, avec 3 joysticks + revues + 122 jeux, clavier Azerty. Prix : 3 500 F. Tél. : 60.72.24.53. Demander Frédéric

ric Mamecier.

Vds CPC 464 + 100 progs + méthodes de formation au basic et assembleur + 14 revues Amst. + adapt. péri. + joystick : 2 200 F. Tél. : 40.05.80.82, après 18 h.

Vds revues au choix ou 100 F le lot à 5 F p. CPC n° 22 à 26, à 6 F p. Am-Mag n° 5 à 7 et n° 25 à 29, à 18 F p. Microstrad n° 1, 2. Tél. : 44.86.14.95.

Vends jeux pour CPC 6128 : Grysor (100 F), Buggy boy (100 F), Raid sur ténére (100 F), Super cycle (80 F) ou le tout : 300 F. Binois Nicolas, 30, ter rue Franklin, 78500 Sartrouville.

Vds CPC 6128 mono + péritel + imprimante DMP 2000 + 25 disques vierges + 1 joystick + livres peu servis. Prix : 3 500 F. Tél. : 60.10.45.12.

Look ! Vds 464 coul. + jeux + livres à 1 790 F. Vds synt. de parole, 190 F et jeux (voir prix). Tél. : 31.73.73.90 à Caen. Téléphoner vite !!!

Vends Amst. PC 1512 DD, mono, 640 Ko s/gar., logiciels + intégrale + revues : 5 800 F. M. Vanzato Pascal, Château de Versailles, 78000 Versailles.

Vds 6128 coul., nb jeux et utilitaires + joystick + cadeaux : 3 800 F. Vds à part, imp. Seiksha SP, sous garantie : 1 300 F. Tél. : 47.34.01.34.

Vends Amstrad CPC 664, écran mono + joystick + 20 disquettes + revues. Le tout : 2 000 F. Demander Sahir, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.55.82.

Vends CPC 464 couleur + 100 jeux + 2 livres de programme + 2 manettes de jeux. Prix : 2 500 F. Tél. : 30.44.31.13. Montigny le Bx à St-Quentin 78.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + imprimante DMP 2000 + joystick + logiciels + revues + livres. Prix : 2 700 F. J. Philippe, 48.85.09.21.

Vds Modem Tel Digitelec DTL 2000, nf, jamais servi, cause changement de matériel. Prix : 800 F. Tél. : 43.04.55.38, ap 18 heures.

Vds originaux : Orphée, Mandragore, Space harrier. Les 3 : 400 F. Tél. : 32.55.68.18 (Eure), après 19 h.

Vds disk jeux utilitaire (Platoon, Monopoly, etc.) 2 disk : 130 F, (Discology : 150 F, Hercule : 100 F). Tél. : 97.63.51.12, après 17 h. Yves.

Vds CPC 6128 couleur, garantie 8 mois + joystick + utilitaires + 40 jeux nouveaux. Prix 3 800 F. Tél. : 49.30.93.85, après 19 h, svp.

Vends CPC 6128 couleur + manette + 280 jeux + boîte rangement : 3 500 F le tout. Tél. : 30.95.94.26, à partir de 18 h 30.

Vends CPC 464 couleur + jeux K7. Prix : 2 300 F + DDI-1 (sous garantie) + jeux. Prix : 1 500 F. Tél. : 47.98.72.85, après 19 h.

Vds CPC 6128 + nbreux livres et logiciels + R S232 + DD1 + extension 256 K + imprimante : 6 000 F. Tél. : 48.81.95.44, en soirée (Christian Vigh).

Vds CPC 464 couleur + lecteur disc DDI +

imprimante DMP 2000 + cordon + housses + livres + joy. + nbx logiciels. Prix : 5 000 F. Etat neuf. Tél. : 55.37.35.85 ou écrire à Moreau Ph., 43, rue Krüger, 87100 Limoges.

Cause achat ordinateur plus puissant, vends Sinclair Spectrum + 2 ZX 80 128 K, neuf, acheté décembre 87. Prix à débattre. Contacter 60.28.09.80, le soir, jour répondeur.

Urgent ! Vends Amstrad CPC 464 mono + jeux + revues + joystick + dragon 32K mono, pour seulement 2 000 F. Tél. : 42.40.87.94, après 19 h.

Imprimante compatible Amstrad, val. neuve 3 200 F, vendue 1 600 F. Vends livres d'info (dont Amstrad et Z80).

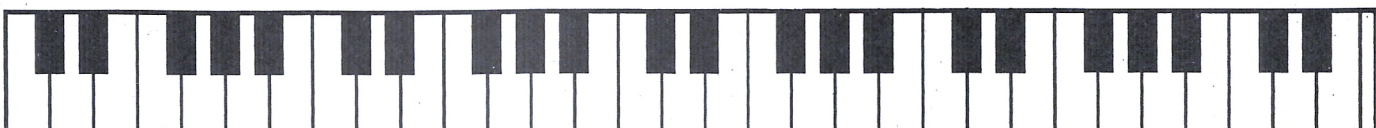
Vds CPC 6128 coul. + Citizen 120 D, ss garantie + bureau + housses + D base 2 + textomat + 10 disq. + nbx jeux + livre + doc. Le tout pour 5 400 F. Tél. : 40.37.50.68.

Vds CPC 464 mono, état neuf, peu servi + logiciels + livres + manuel d'utilisation + joystick. Le tout à 1 300 F. Tél. : 45.86.84.85.

Vds 6128 coul. + 80 disques + 20 magazines + 1 joystick + manuel, tout en très bon état. Prix : 3 000 F. Appeler Tea Siming, 45.85.47.82. Paris (avec walkman et jeu soc. Monopoly).

Vends drive 5 1/4, double face, double densité. Tél. : 46.04.52.60, demander Jérôme.

Vds CPC 6128 mono + adapt. péri. + discology 5.1 + 8 jx orig. + 20 disques pleins (50 jx) + 21 magazines : 3 290 F. Tout à déb au 80.46.40.41.



MagicSound

UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

TRANSFORMEZ
VOTRE AMSTRAD
EN SYNTHÉTISEUR
OU EN STUDIO
D'ENREGISTREMENT

6 octaves - 3 voies simultanées - Métronome - Boîte à rythmes 72 séquences - Palette de 288 accords - Choix de l'enveloppe, du volume et de la fréquence - Volume séparé pour les 3 canaux - Près de 2000 notes mémorisables - Enregistrement sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps réel ou pas-à-pas - Séquenceur - Modification, adjonction ou suppression des notes - Fenêtres et menus déroulants - Possibilité d'utiliser vos compositions dans vos propres programmes - 100% langage machine.

Philippe LAINÉ - 47300 Villeneuve-sur-Lot

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

Veillez m'envoyer **MagicSound** cassette disquette
Nom Prénom
Adresse
..... Tél.
Code Postal Ville
ci-joint mon règlement par: chèque bancaire chèque postal mandat-lettre

AMM 07/88

Vds CPC 664 coul. + joystick + impr DMP 2000 + 40 disques pleins + livre. Le tout : 3 000 F. Tél. : (1) 46.51.97.70.

Vds CPC n° 1 à 30, coût : 320 F. Vds Am-Mag n° 1 à 34, coût : 350 F. Port inclus. M. Régis JN, 17, rue du Chenêt, 25230 Dasle. Tél. : 81.34.45.05.

6128 vd Tasword, Tassigny, Wordstar, Mastercalc, AMX Pagemaker, gestion de club, DB compiler, DR draw, DR graph + livres + jeux + souris. Tél. : 90.79.24.05.

PCW vd orig pocket Wordstar + base Data-mat, Act 1, PCW Paint, Rotate, Alienor, Damoclès, Tassigny, DTT-PAO, DB Compiler, PCW Graph + jeux + livres. Tél. : 90.79.24.05.

Vds impr. TRS 80 couleur + interface Amstrad + recharge papier + stylos. Prix : 1 200 F. Tél. : 59.53.64.13.

Vds CPC 464 couleur + manette + jeux comme Gryzor, Gauntlet, L'aigle d'or, MGT, le 5^e Axe, Sapiens, Leadeboard, Ace of Aces, Infiltrator..., TB état. Prix : 2 000 F. Tél. : 78.30.09.37, le soir. Demander Arnaud.

Vends Amstrad CPC 6128 mono + adapt. péritel + joystick + 9 disk + jeux + doc. + revues. Le tout : 3 500 F. Tél. : 48.33.26.78 (93).

Ordinateur CPC 464 Amstrad, écran monochrome microline U8 2A, 2 rouleaux encreur. Prix : 2 000 F, emballage origine. M. Sauzet Claude, 1, résidence Bois Etang la Verrière, 78320 Le Mesnil, St-Denis. Tél. : 30.62.67.19.

Vds CPC 6128 mono + péritel + 2^e drive + synthé Technimusique + 2 joyst. + cordon magnéto et Hi-Fi + nbrx logiciels pro et + de 250 jeux : 6 000 F. TBE, liste complète du matériel au 80.36.96.42 (Jean-Marc).

Vends CPC 464 mono + DDI 1 + extension 64 K + jeux, K7 et disc. Prix : 3 000 F. Appeler après 18 h, au 45.06.72.77. Demander Antoine.

Vends CPC 6128, TBE (sous garantie) + 50 disques 3p (200 jeux) + lecteur 5 P1/4 + livres, revues + joystick. Prix : 3 500 F. Tél. :

43.39.91.93, après 20 heures.

Vends CPC 6128 coul. + graphiscop 2 + 40 disques et 130 jeux + auto-formation à l'assembleur + environ 40 revues : 500 F. Stéphane Robert, Le Temerlet, 84260 Sarriens. Tél. : 90.65.51.41, le W. End, cause Atari ST.

Vends disquettes Amstrad neuves, grand choix de jeux (3D grand prix, Harrier, Attack...) 50 F/disk. Tél. : 34.14.93.02 ou 39.82.83.24.

Vds 6128 couleur + 20 disques avec + de 60 logiciels + joystick + doubleur de Joy. + nbes revues, TBE, 86. Prix : 2 600 F. Tél. au 69.41.19.42 (91).

Vds Amstrad CPC 6128 couleur, clavier Azerty + joystick + nombreuses disquettes de jeux + livres. Prix à débattre. Tél. : 60.83.28.28.

Vds CPC 664 couleur + DMP 2000 + Nbreux prgm + joystick + livres : 3 500 F. Tél. : (1) 48.07.82.84.

Vds CPC 464 + DD1 + écran couleur + 70 jeux K7 + 180 disk + housses + livres. A saisir, urgent, 2 200 F. Tél. : 78.24.61.64. Demander Emmanuel.

Vends CPC 6128 monoch. + 140 jeux + utilitaires + revues + joystick, le tout en TBE. Prix : 2 600 F. Tél. : 69.01.43.11, après 18 h.

Vds CPC 6128 coul. + logiciels + livres. Prix 2 600 F. Tél. : 43.81.12.98.

Vds DMP 2000, cause non utilisation. Prix : 1 000 F. Echange logiciels. Le Kremlin Bicêtre. Tél. : (1) 46.58.68.26.

Vds logiciels performant de gestion bancaire sur Amstrad PCW 8256 : 500 F. Doc contre 10 F en timbre. Baudart, Les Maurifères, Route de St-Patrice, 37130 St-Michel/Loire.

Vds cassettes jeux CPC 464 Amstrad, Compilation, Platoon, Star Wars, Arkanoid 2, orthographe. Cmet au 16 (1) 60.26.06.70. Christophe, après 17 h.

Logiciel : « portefeuille boursier », sauvegarde, évaluation, impression, chèque : K7, disk : 100 F. Wattinne, 28, rue Arsène, 59650 Ville-neuve d'Ascq (prog. original, CPC 464/6128).

Vends urgent, Amstrad CPC 464 + prise péritel + monitor GT 65 + K7 : 1 850 F et 17 revues, « gratuit » pour l'acheteur. Tél. : 78.91.42.18.

Vends compatible PC portable avec nombreux logiciels, très bonne affaire. Prix très intéressant. Urgent. Tél. : 47.57.05.12, travail.

ECHANGES

Cherche correspondant pour échanges sur CPC 6128 (sérieux). Tél. : 47.41.26.59, demandez « Romain ».

Cherche contacts sérieux et rapides, poss. CPC 6128 pour échanger programmes, idées. Lopez Raphaël, 520, La Sauvegarde Buchère, 69009 Lyon.

CPC 6128 éch. jeux. Possède Prédator Platoon. Recherche Hurlement et Pirate. Ecrire à Aubert Guillaume, 10, rue de la Marie, 61800 Tinchebray.

CPC 464 K7 échange nbrx jeux. Si vous êtes rapide et sérieux, envoyez votre liste à Bacchetta Patrick, 71, rue Félix Faure, 54000 Nancy.

Ech. jeux sur 6128, possède news (Beol, Amphatis, etc.) Tél. : 68.32.68.31. ou écrire à Coustal Christophe, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne.

CPC 6128 + 5 1/4 cherche contacts pour échanges utilitaires. Jeux réponses assurés. Envoyez liste à Channoufi Sam, 10, av. Chenailler, 56100 Lorient.

Christiane cherche personne pour donner solutions jeux et échanger idées de programmation et jeux. Tél. : 48.69.29.12

Cherche contacts sur disk pour échange jeux et utilitaires. Ecrire à Maquet Emmanuel, 2, rue Scheurer, 59220 Denain. Tél. : 27.44.08.10

CPC 6128 + Vortex 51/4 cherche contacts pour échanges sérieux. Envoyez liste à Bimsenstein Denis, 269, av. Jean Jaurès, 61150 Déclines.

Ech. sur 6128 (Pink Panther, Tour de Force, Discology, 5.1) Pascal Luqueras des Truites, rte d'Avignon, 13160 Chateaufort. Tél. : 90.94.77.21

CPC 6128 cherche corresp. échanges jeux. Envoyez liste, Jaguin Lenaïc, la Roche Bobin, 22100 Dinan.

Ech. logiciels sur PC 1512 POSS. (Framework 2, Bob Morane, World Star...). Ecrire à Christophe Déslé, 129, Bd de Belfort, 59100 Roubaix.

Ech. nombreux logiciels sur disk. Envoyez listes à Dahau Michaël, 18, Mameau du Vieux Puits, 95350 Saint-Brice S/S Forêt.

Ech. nbrx jeux 6128, possède news (Oxphar Mansell). Réponse rapide et 100 % assurée. Envoyez liste à Renan Our, 1, Montée du Château, 13008 Marseille.

Ech. nombreux jeux neufs pour 6128, possibilité de rencontre. Tél. : 34.17.45.93, demander Olivier après 17 H. 95230 Soisy. Bonnes affaires !!!!

Ech. log. sur 6128 + Vortex 5P1/4 + grosse liste uniquement. Poss nbs news. Envoyez listes à Charrier Patrice. Bussière S. 63260 Aigueperse.

Ech. jeux sur 6128, possède News. Réponse assurée. Ecrire à Xuriach Patrice, 10, rue Guillaume Bimar, Tél. : 68.32.54.34, 11100 Narbonne.

CPC 6128 cherche contacts sérieux et rapide pour échanges de jeux. Envoyez liste à Patrick Brunet, 24, rue Victor Hugo, 86240 Liguge.

Echange nbrx logiciels sur 6128. Envoyez listes sérieuses et rapides à Weppe René, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest;

Urg. cherche AMX-DESK-TOP et doc. news desk + nbrx jeux. Echanges possibles. A. Lambole, 55, rue Jules Jeannenue, 70300 Luxeuil. Tél. : 84.93.79.58 après 18 H.

Possède tous prog. Parus dans CPC, les échangerais contre ceux parus dans AM-MAG et Amstrad M x 3' = originaux. Tél. : 69.01.84.65 après 13 H.

• 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

PAMIERIS

ARISERV

**** INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PÉRIPHÉRIQUES

LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

MAGNETOSCOPES

Liste sur demande

22, avenue de Foix

09100 PAMIERIS

Tél. 61.67.25.98

13

MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS

LIBRAIRIE

PÉRIPHÉRIQUES

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

25 BESANÇON

PROFORMA

22 AVENUE CARNOT
25000 BESANCON
81 80 98 50

AMSTRAD AMSTRAD

3 RUE NOIROT
70000 VESOUL
84 76 52 96

MICROSTYLE

42 SAINT-ETIENNE



**FRANCE[®]
DISQUETTE**

**Spécialiste
AMSTRAD**

- Grand choix de logiciels : jeux, éducatifs
- Grand choix de joysticks
- Périphériques et accessoires
- Meuble et librairie micro
- Promo permanente 6128 couleur
- Disquettes tous formats.

34, rue de la République
Tél. 77.21.26.28

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

SERVEUR 3616 code JAGOT

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

50 CARENTAN

A B C Distributeur
AMSTRAD
VICTOR
TANDON
EPSON

Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou
par correspondance

**ASSISTANCE BUREAUTIQUE
CONSEIL**

Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

51 REIMS

LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL

AMSTRAD

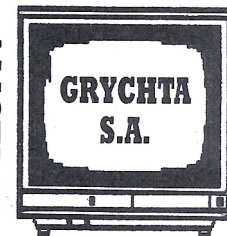
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

- Pus de 500 titres logiciels
et livres
- Maintenance et formation
- Démonstrations PC 1512

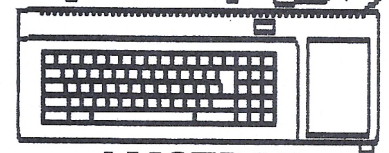
2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

AMSTRAD



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**

69

LYON

MICRO BOUTIQUE

REVENDEUR AMSTRAD
CPC 6128, PCW
PROMOTION PC 1640
PRIX INCROYABLE
TALENT AT 286 : 8 500 F HT
CARTES EGA, VGA, HERCULES
PLUS DE 300 LOGICIELS

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

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

76

ROUEN

CONSEIL COMPUTER

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



A
M
S
T
R
A
D

- 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 2
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

SPECIALISTES AMSTRAD



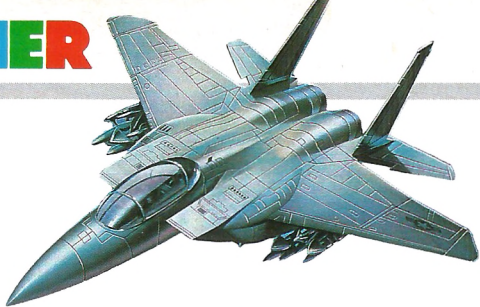
Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22



AMSTRAD AMSTRAD AIR FORCE AIR FORCE

Après avoir parcouru les volutes colorées de la galaxie Amstrad, nous avons voulu offrir aux lecteurs d'autres sensations fortes à bord de véhicules plus proches de notre époque : les simulateurs de vol. Contrairement aux jeux de l'espace, ceux-ci évoluent dans un environnement clos qui ne peut dépasser les limites de véritables appareils sous peine de perdre leur titre de simulateur. Pourtant, leur objectif commun est bien défini : être le plus réaliste possible !!! Certains y parviennent avec brio, d'autres s'éloignent de ce but, ayant préféré rendre le logiciel plus jouable. A travers ce dossier, effectuant un bref survol de cette vaste logitèque, nous allons présenter quelques-uns des principaux simulateurs de vol constituant un échantillon approximatif de ces diverses tendances.



COMBAT LYNX

En avance sur son époque

Ce simulateur a fait coulé beaucoup d'encre lors de sa sortie. Il dispose en effet d'une conception très soignée, innovant sur le plan technique avec une représentation du sol en fractale du plus bel effet où, montrant en guise d'introduction la vision d'un hélicoptère en trois dimensions tournant sur lui-même. Cela peut paraître banal aujourd'hui, mais alors, ce genre de représentation ne courait pas les rues sur un huit bits. Ce simulateur d'hélicoptère doublé d'un jeu de combat



stratégique va plonger le joueur au milieu d'un conflit de grande envergure dans lequel il va devoir assurer la défense de ses bases. Fort heureusement, le Westland est un hélicoptère très performant capable de poser des mines et possède un armement complet qui, utilisé correctement pourront anéantir toutes les forces de l'ennemi. Parmi celle-ci, nous trouvons des batteries de DCA, des chars, des camions transportant des troupes, des avions de chasse et des hélicoptères de

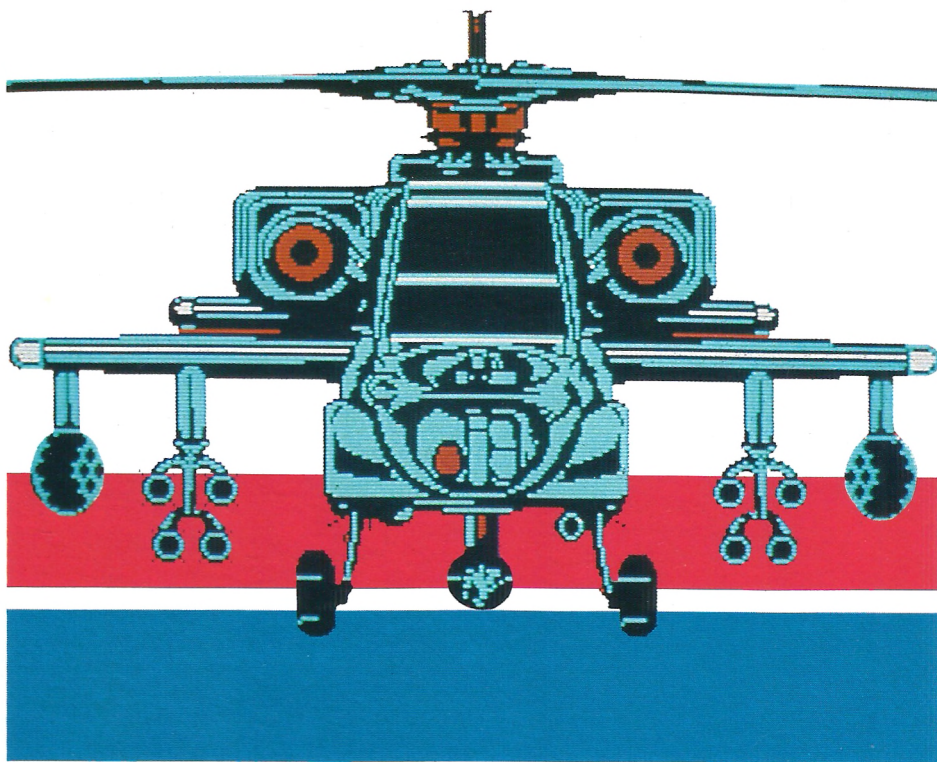
combat. Ce qui étonne le plus, c'est que chacune de ces unités est parfaitement indépendante et évolue en temps réel et de manière totalement imprévisible. Aussi, vous qui avez toujours rêvé de piloter un hélicoptère mais qui n'en avez ni les moyens ni les possibilités, ce logiciel pourra peut-être vous aider à concrétiser tous vos désirs. A mi-chemin entre la simulation et le jeu stratégique, ce soft est sans doute le meilleur pour assimiler les rudiments du pilotage d'un hélicoptère.

GUNSHIP

Un monstre sacré

L'Apache AH 64A est l'hélicoptère le plus sophistiqué qui survole les champs de bataille. Il n'a vraiment rien à envier à son camarade Super Copter si ce n'est son beau fuselage. En effet, il est équipé de lasers, de caméras, d'un processeur de vision infra-rouge, de brouilleurs, d'ordinateurs, de supprimeurs de signature radar et d'un système informatisé d'acquisition de cible (TADS) sans oublier un puissant armement. Microprose (encore eux) ont décidé en créant ce logiciel de le faire le plus conforme possible à la réalité. Tout a donc été soigneusement analysé avec l'aide de spécialistes. Décidément, on ne recule devant rien chez cet éditeur ! Aussi, le résultat est proche de la perfection.

Profitez-en pour devenir membre du corps d'élite de l'armée américaine et éprouver toutes les angoisses et les émotions provoquées par un vol en hélicoptère. Partez en mission aux quatre coins du monde et, au péril de votre vie, remplissez-les convenablement. Dès lors, vous allez obtenir bon nombre de promotions et de médailles qui feront rapidement de votre personne, un membre respecté de la communauté. Cependant, plus votre niveau de combattant s'élèvera, plus les missions



deviendront dangereuses. N'hésitez à aucun moment pour vous faire porter malade si ces dernières comportent trop de risques. Gunship est à tout point de vue la meilleure simulation d'hélicoptère sur

ordinateur (toutes marques confondues). Nous ne pouvons qu'attendre avec impatience sa sortie imminente sur CPC. Microprose ne cessera jamais de nous surprendre. Superbe !!!

ACROJET

L'acrobate

Aux USA, les pilotes friands de sensations fortes ne reculent devant rien pour assouvir leurs appétits. Aussi, de véritables compétitions d'acrobaties aériennes sont fréquemment organisées. C'est à bord de monoplaces capables d'atteindre des vitesses de 500 km/h, que ces derniers effectuent des slaloms entre pylônes, des passages et des séries de boucle autour de rubans pour finir avec un atterrissage de précision. Pou participer à ce genre de course, il faut être casse-cou, avoir beaucoup d'argent ou alors, posséder Acrojet de *Microprose*. A la suite de chacune des dix épreuves proposées, l'ordinateur effectue un classement indiquant au joueur s'il doit prendre des risques pour remporter le titre et empocher la forte prime offerte au vainqueur. La planche de bord de l'appareil est complète : altimètre, anémomètre, horizon artificiel, compas... et surtout une carte

indiquant le parcours obligatoire à effectuer où se dessine le trajet de l'avion. Il est pourtant regrettable de constater que la difficulté du jeu soit si importante. C'est peut-être à cause de la vision arrière que l'on a de son propre appareil et qui ne permet pas vraiment d'évaluer les distances par rapport aux obstacles et autres pylônes. Malgré cela, Acrojet est bien le digne successeur de *Solo Flight*, et demeure la seule simulation de vol acrobatique sur ordinateur familial. Accrochez vos ceintures et préparez-vous pour ce challenge fantastique en solo et jusqu'à quatre participants.

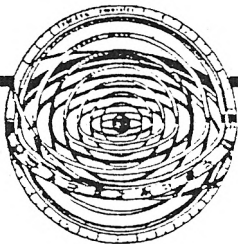


cliers de défection performants. Lors de la première invasion des extra-terrestres, tous les appareils classiques se sont fait abattre avant même d'avoir lancé un seul missile. Il ne restait plus qu'une solution, et bien qu'encore imparfaite, il fallait envoyer le Skyfox sur le front pour réduire la vermine en poussière. Ce fut prodigieux de voir ces escadrilles de chasseurs jaillir de leurs rampes de lancement et disparaître en un éclair derrière l'horizon, le tout dans un silence total. Les pilotes engagèrent alors le système de guidage qui les projeteront vers les vaisseaux mères ennemis défendus par de nombreux chars et chasseurs de guerres. Au cours des premiers mois de combats, le Skyfox remportait victoire sur victoire repoussant les Aliens chaque jour un peu plus loin. Aussi, la riposte ne se fit pas

SKYFOX

La Fiction

Le Skyfox est un prototype d'avion perfectionné classé ultra-secret. C'est le futur avion de combat équipé de canons laser, missiles guidés par radar, missiles air-air, air-sol et de bou-



SOUS QUELLE
ETOILE
SUIS-JE NE ?

350 F

NOUVEAU

La disquette pour CPC

HORLOGE ASTRALE

- * Carte du ciel avec copie d'écran sur imprimante.
- * Horloge permettant de suivre les positions planétaires en temps réel.
- * Calcul des Révolutions solaires.
- * Méthode JONAS : calcul des jours de fécondité astrale.
- * Nombreux calculs astronomiques (lever et coucher de Lune et de Soleil, éclipses,...)

MIROIR ASTRAL

Calcul et analyse du ciel natal.
Une astropsychanalyse de 15 pages sur imprimante.
Un logiciel qui vous surprendra par sa profondeur...

320 F LA DISQUETTE POUR CPC.

PRÉVISIONS ASTRALES

Un logiciel qui vous fera une étude prévisionnelle approfondie d'une période donnée, un jour, un mois, un an ou plus; (analyse des transits des planètes sur le ciel natal).

380 F 2 disquettes pour CPC 6128

MIROIR ASTRAL et PREVISIONS ASTRALES existent aussi pour PC au prix de 420 F chacun.

BON DE COMMANDE

A renvoyer à **URANIE Software**

B.P. 84 - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00

Nom :

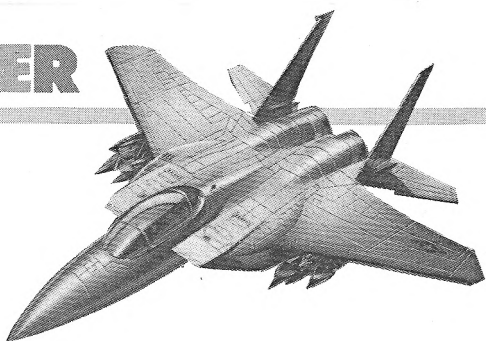
Adresse :

Ordinateur :

Je vous commande :

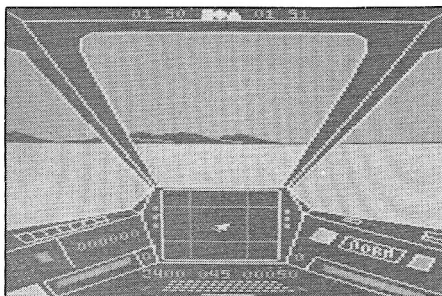
- 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"
- 1 logiciel "PRÉVISIONS ASTRALES"
- 1 logiciel "HORLOGE ASTRALE"

ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou C.C.P (port GRATUIT).



attendre. La menace devenait de plus en plus pesante, et il fallait aujourd'hui anéantir totalement les forces adverses avant qu'elles n'atteignent les usines et les bases de la terre. La suite n'est que de l'histoire ancienne que vous retrouverez dans tous les bons livres éducatifs. Skyfox, c'est plus un jeu de combat qu'une véritable simulation bien qu'il en récupère de nombreux concepts.

Un logiciel d'action à réserver aux pilotes qui aiment entrer directement dans le vif du sujet (le combat) sans passer par un long apprentissage et une lecture appro-



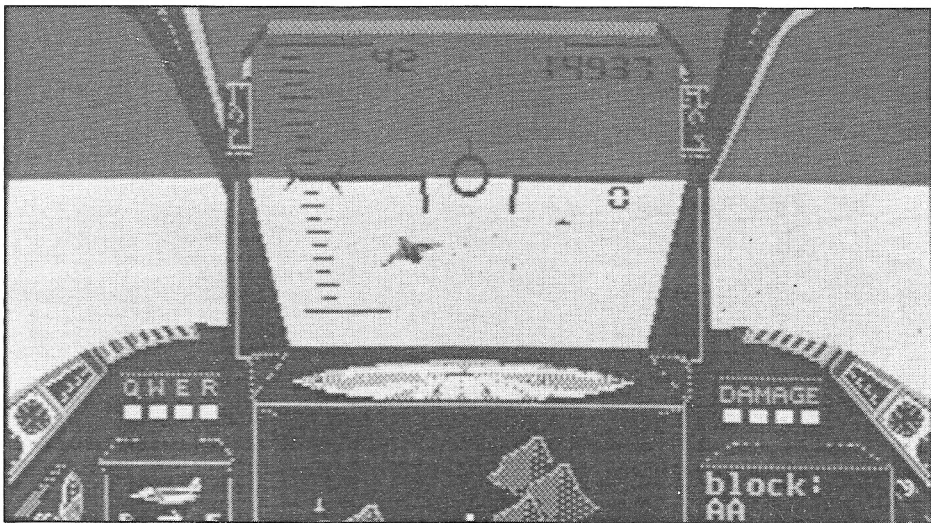
fondie de la notice relative au fonctionnement de l'appareil.

combat impitoyable. Ayant lancé les puissants moteurs, l'avion s'élève vers les cieux comme le ferait un hélicoptère, fabuleux !!! A l'intérieur du cockpit, tout tremble dans un fracas épouvantable (une simple routine fort efficace). Les voyants clignotent, les cadrans s'affolent et les beeps sonores retentissent. Il vaut mieux baisser la poussée des moteurs, voilà tout est rentré dans l'ordre. En diminuant petit à petit l'orientation des réacteurs, l'Harrier prend de la vitesse rapidement. Passons aux choses sérieuses, votre mission. Il s'agit de gagner le QG ennemi situé à plus de 250 miles de votre position actuelle. Bien entendu, les chars, les migs et les stations lanceuse de missiles ennemis sont là pour vous descendre. C'est au cours de combats acharnés que votre V/STOL vous sera du plus grand secours. Rien de tel qu'un bon vol stationnaire pour balancer vos missiles sur les chars adverses. Strike Force Harrier est un simulateur performant et qui offre aux pilotes de nouveaux horizons avec ce système V/STOL.

STRIKE FORCE HARRIER

Le simulateur à la verticale

Vous êtes aux commandes d'un Harrier, adaptation terrestre du *Sea Harrier*, le fameux avion de chasse de la Navy américaine qui a la particularité de permettre le décollage et l'atterrissage à la verticale, grâce au système V/STOL. Ce système envié par beaucoup de nations, consiste en la possibilité d'orienter les réacteurs du chasseur jusqu'à 90 degrés. Sorti de l'école il y a peu de temps, voici largué sur le front, au coeur d'un



F. 15 STRIKE EAGLE

Un simulateur

Microprose vous offre avec ce logiciel, la possibilité de piloter un avion de combat des plus modernes en prenant les commandes d'un F 15 « EAGLE ». De prime abord, ce produit ne paye pas de mine, mais à y regarder de plus près, on constate que l'aspect simulation a été privilégié par rapport à l'esthétique du jeu. Jugez-en plutôt : quatre niveaux de difficulté, pas moins de sept missions en territoires étrangers (Viêt-Nam, Egypte, Irak, Lybie ou encore en

plein Golfe Persique) et un grand réalisme dans le vol de l'appareil. Pour remplir une mission, il faut annihiler tous (ou en partie) les objectifs indiqués sur la carte du bord et retourner à la base, avant que vous ne manquiez de carburant. La tâche n'est pourtant pas aisée pour affronter la chasse ennemie et ces missiles SAM qui collent à la trajectoire du chasseur comme une sangsue. Ce qui surprend le plus, c'est de se retrouver au début de la partie, en vol. Il en sera de même pour le

retour à la base, il suffira de positionner l'avion au-dessus de cette dernière et le tour est joué. De ce fait, toute la simulation est bâtie autour des affrontements, repérer les missiles et lancer au moment choisi les bons leurres ou les éviter en effectuant des virages serrés, larguer vos bombes et abattre les avions. F 15 Strike Eagle, c'est un grand simulateur de combat très réaliste et d'une grande « jouabilité ».



STARSOFT



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

PROMOTIONS MOIS DE JUILLET

QUICK-SHOT II = 75 F
Les 2 = 140 F
SWITCH JOY II = 75 F
Les 2 = 140 F

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

JUILLET = FRAIS DE PORT = 0 F

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BILAN +	895 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1.395 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
KNIGHT ORK	215 F
LOCOSCRIPT 2 (8256 et 8512)	349 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 franc.)	499 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TASPRINT	265 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL PURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

* BLACK LUMP	89 F	149 F
* BLOOD BROTHERS	95 F	145 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
* CHARLIE CHAPLIN	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	135 F
DARK SCEPTRE	105 F	159 F
* DEFI AU TAROT	109 F	169 F
* DESOLATOR	99 F	159 F
ENLIGHT DRUID II	95 F	159 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME	95 F	159 F
FLYING SHARK	95 F	159 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GARFIELD	99 F	159 F
GAZOL HITS	115 F	165 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GEE REE AIR RALLY	105 F	159 F
GOLD HITS II (Grant, Rampart, Cap America, Brave Star, Solomon's Key, World Class L. Board)	109 F	169 F
GOLDEN 7	135 F	175 F
* GOTHIC	105 F	169 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
* GUNSMOKE	99 F	149 F
HAND 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 ARCADE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
* IMPOSSIBLE MISSION II	99 F	149 F
INSIDE OUTING	139 F	189 F
IZNOGOU	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'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	235 F	
L'OËL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
* LA COLLECTION KONAMI (Mickie, Jail Break, G. Berot, Kung Fu, Shen L. Road, Nemesis, Hyper Sports, Ping-Pong, Jarnac, Yie Ar. K.Fu)	99 F	189 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
* LAZER TAG	99 F	159 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
* LE MESSIE (Compil. int.)	399 F	
* LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LES GEANTS D'ARCADE (Road Runner, Indiana Jones, Rygar, Deepers Dongoon)	109 F	189 F
* LES GREMLINS	105 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	103 F	163 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
M'ENFIN (G. Lagarde)	135 F	175 F
MAGIC CUBE 2 (Blue War, Blue Star, Garden Party)	99 F	149 F
MASK II	99 F	149 F
MASQUE PLUS	119 F	165 F
MASTERS OF THE UNIVERSE	119 F	165 F
MATCH DAY II	99 F	155 F
MEGA APOCALYPSE	109 F	169 F
MINIPUT	109 F	169 F
NEBULUS	109 F	169 F
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
NORTH STAR	89 F	159 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR	209 F	
PEGASUS	169 F	209 F
PEUR SUR AMYVILLE	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
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) (Ar. Mooves, Cobra, H. over Hills, Wizball, Tank, Mutants)	119 F	165 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TERRAMEX	99 F	149 F
TETRIS	99 F	145 F
* THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
FURY	99 F	149 F
* THE HUNT OF RED OCT	145 F	179 F
TOP 10 ELITE (Saboteur 1 et 2, Sigma 7, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, T. Esprit, Thantos, Bombjack 2)	99 F	149 F
TOUR DE FORCE	85 F	129 F
TRESORS D'US GOLD (Gourmet, L. Board, Infiltrator, Metrocross, Ace of Aces)	115 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT 6000	285 F	
TRIVIAL PURSUIT 3000	195 F	
TRIVIAL PURSUIT 3000	195 F	
TRIV. PUR. JUNIOR	255 F	
TRIV. PUR. JUNIOR 3000	189 F	

* TROUBADOURS (jeu éduc.)	175 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
TURLOG LE ROUDEUR	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
* VIXEN	109 F	169 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISC. SERRURES :	
- pour 10 DK 3" et 3 1/2"	55 F
- pour 40 DK 3" et 3 1/2"	100 F
- pour 80 DK 3" et 3 1/2"	150 F
- pour 50 DK 5" 1/4	110 F
- pour 100 DK 5" 1/4	165 F
CABLE IMPRIM. CENTR. POUR PC	79 F
CABLE MAGNETO 484/6129	55 F
GAISSON POUR CLAVIER	599 F
DISQUETTES VIERGES - 3"	250 F
- 5" 1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
FILTRES ECRANS - COULEUR 12"	179 F
- COULEUR 14"	239 F
- MONO. 12"	139 F
- MONO 14"	149 F
HOUSES :	
- 464 ou 6128	115 F
- PCW 9512	149 F
- PCW 8256	189 F
PC 1512	189 F
KIT DE NETTYAGE 3" ou 5" 1/4	80 F
LISTING 60 x 400	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECRAN 14" (CPC-AMIGA)	180 F
SUPPORT ECRAN 12" (PC-ST)	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col. :	
- SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
- AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

MANETTE PC ANKO	155 F
GUN-SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
JY 2 (double branchement)	59 F
QUICK-SHOT II	120 F
QUICK-SHOT I TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 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 DOUBLE-PRISE	100 F
2 SWITCH JOY D.-PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
WICO	145 F
2 WICO	245 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 - 10 %

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.

REDUCTION SUR TOUTES VOS COMMANDES MINITEL DE - 10 %

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					0 F
C. R.					
TOTAL					

Payer par Carte Bancaire

Date d'Expiration Signature :

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT

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

AMHAG 0788

NOM _____

Prénom _____

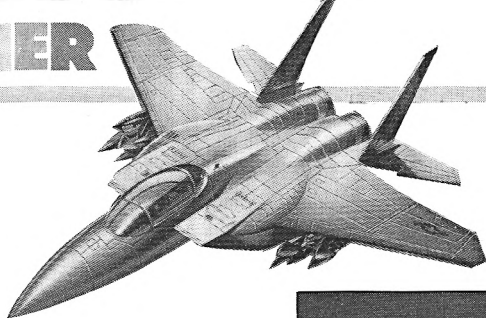
Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE DE RÈGLEMENT

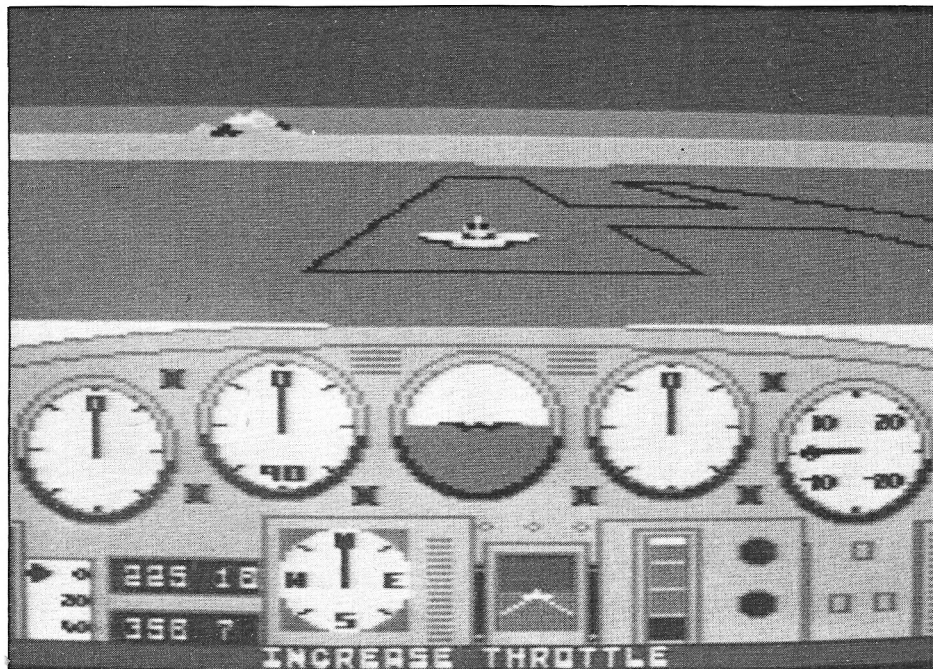
Chèque Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



SOLO FLIGHT

Mission postale

Tout comme Mission Delta, Solo Flight est le précurseur d'une génération de logiciels. Il fut le premier simulateur à offrir un entraînement au vol très réaliste avec non pas une simple vue des cadrans, mais une véritable vision extérieure avec des graphismes en trois dimensions. A son apogée, il était le principal rival de Flight simulator et demeure toujours supérieur à bon nombre de simulateurs qui lui ont succédés. A bord d'un Ryan ST.A, un vieux coucou qui a l'avantage de voler (c'est préférable), vous allez vivre l'exaltation que procure le pilotage de ce type d'appareil. Dans un vaste monde relativement plat, le pilotage s'avère facile et accessible à tous, cependant gare aux intempéries et aux pannes mécaniques imprévisibles. Pour commencer votre carrière en tant que pilote commercial, effectuez quelques vols de ville à ville avant d'entreprendre une mission



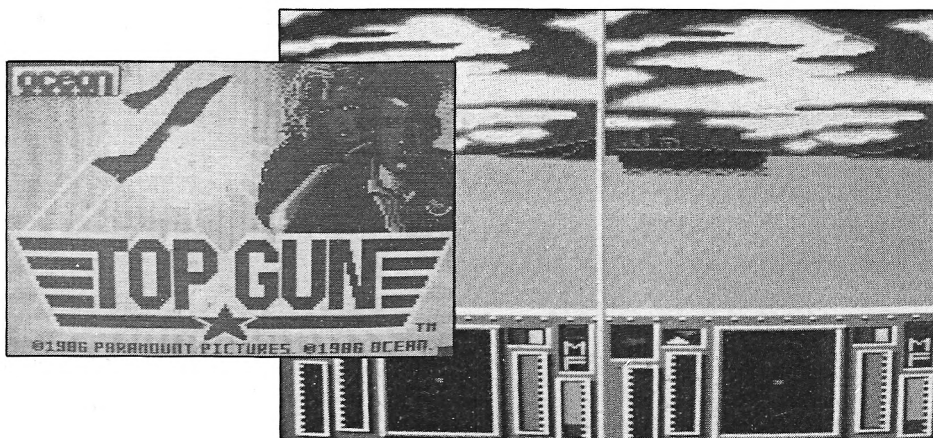
postale à travers les vingt-et-un aéroports américains. Osez vous lancer dans cette course contre la montre bravant tous les dangers que cela incombe. Le tableau de bord situé dans la partie inférieure de l'écran est bien conçu et complet. Il comprend également, pour l'apprentissage

une fenêtre message jouant le rôle d'instructeur de vol (une bonne initiative). Solo Flight est un monument dans le domaine de la simulation sur ordinateur, qui possède ses fans et qui ne cessera d'étonner. Si seulement Microprose pouvait l'adapter sur le CPC...

TOP-GUN

Le vol à deux

Vous êtes Maverick, un des pilotes les plus brillants de la Navy Américaine, mais aussi l'un des plus fous. Votre appareil, le F 14 est un avion rapide, maniable et redouté dans tout le pacifique. Doté d'un puissant armement, (missiles air-air « sidewinder », canon et leurres thermiques) vous allez devoir effectuer des missions d'interception de chasseurs soviétiques contrôlés par l'ordinateur, ou, par un autre joueur. Signalons au passage que ce fut l'un des premiers simulateurs à inclure ce mode de jeu. A vous de déjouer les manoeuvres de votre adversaire pour l'abattre avec un missile après l'avoir soigneusement canalisé dans votre colimateur durant au moins trois secon-



des. Si ce dernier, ne se laisse pas prendre au piège, utilisez les canons pour un combat rapproché. Ne perdez cependant pas de vue le fait que le pilote soviétique essaiera aussi de vous descendre. Des représentations graphiques en trois dimensions de très bonnes factures et une superbe animation ne devraient pas vous laisser de glace. Néanmoins, nous pou-

vons regretter l'absence de décors extérieurs et la pauvreté de représentation des cockpits. Tiré du film du même nom, Top Gun se révèle être un excellent simulateur de combats aériens pour un ou deux joueurs. Un bon investissement d'autant plus, que ce logiciel se retrouve sur plusieurs compilations pour CPC mais aussi pour son grand frère le PC.

MISSION DELTA

L'ancêtre

Aussi connu sous le nom d'*Intercepteur Cobalt*, ce logiciel fut le tout premier simulateur de vol disponible pour un micro ordinateur familial. Il faut signaler que ce dernier est bien loin de ceux que nous pouvons admirer aujourd'hui. Le

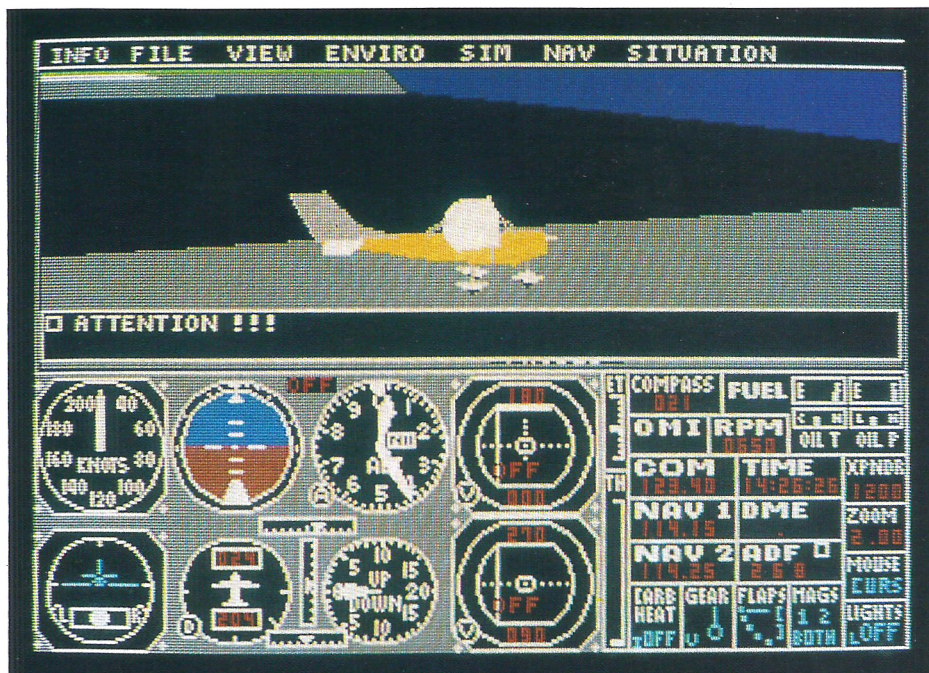
joueur ne profite que de la vue des nombreux instruments de vol, cependant largement suffisants pour se prendre au jeu et entendre le vent glisser sur le carénage de l'appareil. Notez, qu'en reliant l'ordinateur à une chaîne hi-fi, on obtient un son stéréo des plus réalistes. En tant que cadet de l'école de vol, vous avez reçu les commandes d'un puissant avion de chasse chargé d'assurer la sécurité de l'espace aérien du pays. Dans la lumière bleutée de vos indicateurs de vol apparaît soudain un point vert sur le radar. Malgré toutes vos tentatives pour entrer en contact avec cet O.V.N.I, le haut-parleur resta muet. Le seul message reçu fut celui de

la tour de contrôle - « Aucun appareil signalé dans le secteur. Interception immédiate... Attention, vous ne devez sous aucun prétexte pénétrer en zone Delta. Je répète, interdiction d'entrer en zone Delta ! Il en va de votre vie et de celle de votre appareil ». Un virage brutal, et votre chasseur se propulse à la rencontre du spot radar. Votre main venait d'enclencher le système de tir des missiles, lorsque la cible disparue de vos écrans. Avec un frémissement, vous réalisez que vous venez d'entrer dans cette maudite zone DELTA, d'où nul chasseur n'est jamais revenu. Une simulation très complète et complexe.

FLIGHT SIMULATOR II

Le Simulateur

Nous ne pouvions parler de simulateurs de vol, sans glisser quelques mots sur ce must. Depuis sa création, ce logiciel n'a cessé de s'étoffer, évoluant au gré des besoins ressentis par les utilisateurs mais aussi en fonction des progrès techniques. C'est ainsi, que chez *Sublogig*, on ne cesse de confectionner de nouvelles versions du Flight Simulator, et créer de nouveaux espaces pour faire évoluer l'avion ; le prochain projet étant le survol de l'Europe. Des sociétés françaises ce sont même penchées sur le problème de réaliser de véritables cockpits montés



sur vérins pour pousser la simulation encore plus loin. Pourtant, au-delà du mythe de ce logiciel, il y a un « banal » simulateur de vol. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce logiciel, sachez que le nombre de commandes n'a d'égal que le nombre de cadrans du tableau de bord. Hormis, le vol de plaisance, vous pourrez effectuer de longs voyages, vivre des excursions cauchemardesques dans des conditions de vol effroyables (aussi terribles que dans les meilleurs films de catastrophe), ou encore, se lancer dans de véritables combats aériens. Quelle que soit l'option choisie (parmi un choix qui n'a de limites que votre imagination), vous ne pourrez revenir à la vie terrestre sans le sentiment d'avoir laissé quelque part un peu de vous-même. Si Flight Simulator II, remporte un aussi vif succès, c'est grâce à ce souci du détail apporté à la conception du logiciel par ces auteurs. Dès lors, FS II est et sera pour longtemps encore LE simulateur par excellence. A voir, ne serait-ce qu'une fois dans sa vie !!!

Q : Je vous serais reconnaissant de bien vouloir m'indiquer les références d'un programme de Hard-Copy pour Amstrad PCW 8256.

**Pascal Coeffier
Puteaux**

R : Nous avons trouvé la réponse auprès de nos amis allemands (PC International) qui ne reculent devant aucune difficulté pour parvenir à leurs fins. La solution de ce problème passe par une lecture des pixels de l'écran, non plus de gauche à droite, mais de haut en bas. Pour l'imprimante, c'est moins simple car il faut la configurer de manière à éliminer les déformations de l'écran (ovalisation des cercles). Bref, voici cette routine à glisser dans votre programme. Le moment venu, l'impression sera obtenue par un Call hardcopy judicieusement placé.

```
60000 MEMORY &HF2FF
60010 hardcopy=&HF300
60020 FOR adr=&HF300 TO
&HF39D:READ a$:POKE adr,
VAL("&H"+a$):NEXT
60030 DATA 01,09,F3,CD,5A
60040 DATA FC,E9,00,C9,21
60050 DATA 8B,F3,06,0A,CD
60060 DATA 6A,F3,23,10,FA
60070 DATA 21,C8,02,E5,21
60080 DATA 95,F3,06,06,CD
60090 DATA 6A,F3
60100 DATA 23,10,FA,AF,D1
60110 DATA 4F,26,B5,79,E6
```

```
60120 DATA F8,87,6F,8C,95
60130 DATA 67,7E,23,66,6F
60140 DATA 29,79,E6,07,85
60150 DATA 6F,8C,95,67,19
60160 DATA 7E,21
60170 DATA 8A,F3,06,08,17
60180 DATA CB,1E,10,FB,D5
60190 DATA 06,03,CD,6A,F3
60200 DATA 10,FB,79,3C,20
60210 DATA CF,E1,11,08,00
60220 DATA B7,ED,52,30,B9
60230 DATA 21,9B
60240 DATA F3,06,03,CD,6A
60250 DATA F3,23,10,FA,C9
60260 DATA E5,C5,4E,06,01
60270 DATA 21,00,40,C5,E5
60280 DATA CD,F5,00,E1,C1
60290 DATA B7,20,08,2B,7C
60300 DATA B5,20
60310 DATA F1,C1,18,03,CD
60320 DATA F8,00,C1,E1,C9
60330 DATA 00,1B,40,1B,6C
60340 DATA 0A,1B,33,1E,0A
60350 DATA 0A,0D,0A,1B,4C
60360 DATA 00,03,0C,1B,40
```

Q : J'ai des cassettes de jeu, mais la bande magnétique est peut-être abimée. J'aimerais faire un programme qui me permettrait de copier la cassette afin que je ne perde pas mon jeu. On m'a parlé d'adresses qui se trouvent dans la mémoire et qui servent à protéger. Est-ce à ce niveau-là que cela se passe ? En clair, avec quelles instructions pourrais-je déprotéger un programme

(ex: Fighter Pilot) pour le sauvegarder en cas d'endommagement de l'original ?

**Harry Constant
Guadeloupe**

R : Ah la la ! Ne mélangeons pas tout ! Pour commencer, si votre bande magnétique est déjà abimée, il sera difficile de la lire, et donc de restituer fidèlement son contenu. Une sauvegarde de sécurité se fait avant l'incident, et non pas après. Quant aux adresses auxquelles vous faites allusion, il s'agit certainement de celles qui sont liées à la commande Save « Prog », P. Un des listings « dix-par-dix » de ce mois est justement un utilitaire permettant de contourner ce genre de protection. Pour le reste, il ne faut pas vous faire d'illusions : les logiciels de jeu vendus dans le commerce sont protégés par des routines autrement plus sophistiquées. Ceci dit, il est possible de recopier un logiciel de cassette à cassette en faisant une duplication (un repiquage) exactement comme s'il s'agissait d'une bande audio ; le son doit être poussé au maximum et riche en aigus. Attention : La loi de 1985 autorise une copie de sauvegarde pour son usage personnel. La diffusion, même à titre gracieux, est un délit.

Q : Je possède un CPC 464 et malgré mes efforts, je ne comprends toujours pas comment les « pros » de la programmation ont accès à la commande « Fill » permet-

tant de remplir les graphismes en couleur. Utilisent-ils un logiciel ? Si oui, lequel ?

Marc Giordano

R : Vous êtes nombreux à déplorer l'absence de Fill sur le CPC 464. Le listing « Color » paru dans le dernier numéro comble enfin cette cruelle lacune.

Q : J'ai tapé le programme Q.C.M. V.2 paru dans le n° 27 sur mon CPC 464. Sur mon moniteur, je n'ai pas le signe « | » (deux-trait vertical) qui précède Dir, en ligne 770. Est-il possible de le remplacer par autre chose ? Je n'ai pas, ou n'arrive pas à trouver le signe « @ » pour cataloguer la cassette. Est-il possible de prendre un autre signe ?

**Adrien Bernard
Wormhout**

R : Votre moniteur n'y est pour rien : votre clavier est certainement un modèle « Azerty ». Le « tube » que vous cherchez (|) est en fait la lettre « ù », quant à « @ » (l'arobas), il prend la forme d'un « à » (qu'il ne faut pas confondre avec le « à » grammatical qui se trouve sous le zéro). Contrairement à ce qu'affirme l'auteur, Q.C.M. n'est compatible pour tous CPC qu'à la condition de posséder un lecteur de disquette. La commande | Dir est en effet rajoutée par la Rom du lecteur. Q.C.M. tournera quand même à condition de supprimer cette instruction.

MEA CULPA

GROS PLAN (n° 34) : mais non voyons, l'éditeur du célèbre logiciel PIRATES n'est pas « Microscope », mais le célèbre MICROPROSE. Ha, cette phobie des virus !..

Programme de démonstration du listing FENETRAD (N° 34) : une mauvaise interprétation de l'imprimante est la cause d'un léger problème que vous avez été nombreux nous signaler.

Rien de bien grave, puisqu'il suffit de remplacer le # des lignes 109 à 115 par des « £ » pour que tout rentre dans l'ordre.

DIX PAR DIX - Mini séquenceur (N° 34) : pour éviter un péremptoire « Subscript out of range in 30 » lors de l'entrée de plus d'une dizaine de notes, intégrez un « DIM note(nb), duree(nb) » avant le FOR i = 1...

de la ligne 30. De plus, les possesseurs de 464 s'obligeront à remplacer les CLEAR INPUT, source d'infamants « Syntax error » sur leur appareil, par quelques WHILE INKEY\$ <> "" :WEND

INITIATION A WALBASIC (N° 35) : imprimé dans un désordre qui n'aura échappé à personne, le listing d'implantation des codes de Walbasic

pourrait à la rigueur être tapé tel quel ; le compteur ordinal se chargeant en effet de mettre bon ordre dans la succession des numéros. Malheureusement, deux lignes ont pâti de cet outrageant traitement. Les voici dans leur pureté originelle.

```
1210 DATA FC,E9,00,C9,CD,
EF,D2,1E,80,B7,691
1530 DATA D1,09,22,1A,E6,
E5,C1,0B,EB,ED,585
```

DIX PAR DIX

10 x 10

Ce mois-ci, trois 10 par 10 jouent les utilités, le quatrième étant un jeu très classique qui ravira les enfants en âge d'apprendre l'alphabet. Pour le reste, Run vacances, Merge soleil, et Gosub marine !

Piano par Christophe Grillet

Paramétrer des notes de musique est souvent long et fastidieux. *Piano*, de Christophe Grillet, transforme votre clavier

en mini-piano couvrant toutes les octaves du CPC. De plus il mémorise l'air que vous venez de jouer et retourne les valeurs de période et de volume à affecter à Sound. *Christophe Grillet* gagne bien-sûr un abonnement à Am-Mag.



```
10 BORDER 13:INK 0,13:INK 1,26:INK [2489]
2,2:INK 3,24
20 MODE 1:DIM note(2000):WINDOW#0,1 [12431]
,40,1,19:WINDOW#1,2,39,20,25:CLS:PA
PER#1,2:CLS#1:LOCATE 2,2:PEN 1:PRIN
T"4-> LIRE 5-> VOLUME + 6-> OCTA
VE +":LOCATE 2,4:PRINT "1->Ecrire
2-> VOLUME - 3-> OCTAVE -":LOCATE
2,6:PRINT"VOLUME:";PRINT" PERIODE:"
30 LOCATE 10,10:PRINT"E R Y [10053]
U I":LOCATE 8,13:PRINT"S D
F G H J K":PLOT 94,260,1:D
RAWR 432,0:DRAWR 0,-88:DRAWR -432,0
:DRAWR 0,88:FOR i=142 TO 510 STEP 6
4:PLOT i-8,260:DRAWR 0,-48:DRAWR 32
,0:DRAWR 0,48:NEXT:PLOT 262,258,0:D
RAWR 0,-46
40 DRAWR 32,0:DRAWR 0,46:PLOT 150,2 [13821]
12,1:DRAWR 0,-40:PLOT 214,212:DRAWR
```

```
0,-40:PLOT 278,260:DRAWR 0,-88:PLO
T 342,212:DRAWR 0,-40:PLOT 406,212:
DRAWR 0,-40:PLOT 470,212:DRAWR 0,-4
0:ZONE 3:ch#="SEDRFGYHUJIK4561230":
oc=0:v=12
50 LOCATE 9,16:PRINT"do# re# fa [8282]
# sol# la#":LOCATE 7,18:PRINT "do
re mi fa sol la si":LOCATE 10,
6:PEN 3:PRINT"12":PEN 1
60 a#=UPPER$(INKEY$):IF a#="" THEN [5621]
60 ELSE p=INSTR(ch$,a#):IF p=0 THEN
60 ELSE IF p>=13 THEN 80
70 PER=ROUND(125000/(440*(2^((OC+1) [12326]
+((P-10)/12))))):SOUND 3,PER,25,V:L
OCATE 9,6:PEN 3:PRINT V:LOCATE 9,7:
PRINT PER:PEN 1:IF M=1 THEN NOTE(U)
=PER:PEN #1,3:PRINT#1,NOTE(U);U=U+
1:PEN 1:GOTO 60 ELSE 60
80 IF P=13 THEN 100 ELSE IF P=14 AN [12888]
D V<=14 THEN V=V+1:P=1:GOTO 70 ELSE
IF P=15 AND OC<=2 THEN OC=OC+1:BOT
0 60 ELSE IF P=17 AND V>=2 THEN V=V
-1:P=1:GOTO 70 ELSE IF P=18 AND OC+
4>=1 THEN OC=OC-1:GOTO 60
90 IF P=19 THEN M=0:LOCATE 20,7:PRI [13801]
NT SPACE$(18):LOCATE 20,6:PRINT SPA
CE$(10):GOTO 60 ELSE IF P=16 THEN M
=1:U=1:LOCATE 20,6:PEN 2:PRINT"<Ecr
ITURE>":LOCATE 20,7:PEN 3:PRINT"(O
POUR ARRETER)":PEN 1:CLS#1:GOTO 60
ELSE 60
100 LOCATE 20,6:PEN 2:PRINT"<LECTUR [11557]
E>":PEN 1:CLS#1:FOR I=1 TO U:SOUND
3,NOTE(I),25,V:PEN#1,0:PRINT#1,NOTE
(I);FOR K=1 TO 250:NEXT K,I:LOCATE
20,6:PRINT " ";PEN 1:GOTO 6
0
```

Recupera par Alain Collignon

Vous êtes allé un peu vite en besogne avec la commande IERA et votre fichier a disparu du catalogue. Heureusement, tout

n'est pas perdu : cet utilitaire d'Alain Collignon - l'autre gagnant de ce mois - vous permettra de le récupérer (il est généralement tapi dans le User 229) et de le ramener jusque dans le User 0 qu'il n'aurait jamais dû quitter.

```

65400 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDE [4461]
R 0:GOSUB 65480
65410 PRINT "Mettez la disquette ef [6718]
facee en place":FOR I=1 TO 3000:NEX
T:PRINT "Tapez une touche":CALL &B
06:CAT
65420 INPUT "Programme: [1] BASIC [9330]
ou [2] BINAIRE ";B:PRINT:INPUT "No
m du programme a charger (avec exte
nsion): ";J$
65430 IF B=1 THEN PRINT "Tapez <CON [9701]
TROL>+<ENTER> ";KEY 140,"PEN 1:GOTO
65450"+CHR$(13):PEN 0:MERGE J$ ELS
E INPUT "Adresse de depart ";AD:IF
AD<0 THEN AD=65536+AD
65440 INPUT "Longueur ";LO:MEMORY A [3251]
D-1:LOAD J$,AD
65450 INPUT "Nom de la sauvegarde " [3964]
;R$:GOSUB 65480
65460 IF B=2 THEN KEY 140,"pen 1:sa [5263]
ve R$,B,AD,LO,AD:cat"+CHR$(13) ELSE
KEY 140,"pen 1:save R$:cat"+CHR$(1
3)
65470 PRINT "Tapez <CONTROL>+<ENTER [3703]
> ";PEN 0:DELETE 65400-
65480 INPUT "USER n° ",A:IF A<0 OR [5297]
A>255 THEN PRINT "USER de 0 a 255":
GOTO 65480 ELSE POKE &A701,A:RETURN

```

Deprotej par Julien Gouray

Afin que nul ne puisse bidouiller l'œuvre de votre vie, vous l'avez protégé par un SAVE », P du plus bel effet. Mais vous

avez été piégé : même vous, vous ne pourrez plus accéder au listing, à moins de lancer ce programme de déprotection par un RUN « DEPROTEJ. Chargez ensuite votre programme : LIST et EDIT sont redevenus actifs !

```

10 POKE &BDEE,&C3:POKE &A701,0:POKE [7585]
&BE78,0:POKE &BC9B,&DF:POKE &8171,
0:MODE 2:BORDER 1:INK 1,24:INK 0,1:
CALL &BC02
20 MEMORY &A640 [449]
30 FOR N=0 TO 54:READ A:POKE &A641+ [1472]
N,A:NEXT
40 IF PEEK(&AC01)=0 THEN POKE &A669 [2801]
,44
50 CALL &A641 [703]
60 NEW [318]
70 DATA 58,122,188,50,120,166,62,19 [9925]
5,50,122,188,42,123,188,34,121,166,
33,89,166,34,123,188,201,245,229,58
,120,166,50,122,188,42,121,166,34,1
23,188,175,50,69,174,225,241,205,12
2,188,245,229,205,65,166,225,241,20
1

```

Alphabet par Philippe Moulin

Attrapez les lettres qui appa-

raissent aléatoirement dans l'ordre alphabétique. Attention : en coupant votre trace, vous perdez de l'énergie (sinon, ce serait trop facile !).

```

10 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2 [10945]
;PT=200:DEF FN TES=PEEK(&A010):MEMO
RY &9FFF:FOR A=&A000 TO &A00F:READ
A$:POKE A,VAL("&"+A$):NEXT:DATA DD,
6E,00,DD,66,02,CD,75,BB,CD,60,BB,32
,10,A0,C9
20 DEBUT=&41:DEB=DEBUT:FIN=&41:FIN1 [2112]

```



```

=FIN:MODE 1:GOTO 100
30 PEN 3:LOCATE COL,LIG:PRINT CHR$( [9751]
248+INT(RND*3)):J=JOY(0):IF J=0 THE
N 30 ELSE CO=COL:LI=LIG:IF J=1 THEN
LIG=LIG-1 ELSE IF J=2 THEN LIG=LIG
+1 ELSE IF J=4 THEN COL=COL-1 ELSE
IF J=8 THEN COL=COL+1 ELSE 30
40 CALL &A000,COL,LIG:IF FN TES=32 [11966]
THEN SOUND 1,300,2:GOTO 30 ELSE IF
FN TES=DEB THEN DEB=DEB+1:PT=PT+5:G
OSUB 80:IF DEB>FIN THEN FIN=FIN+1:D
EB=&41:GOSUB 60:GOTO 30 ELSE 30
50 IF FN TES<248 THEN COL=CO:LIG=LI [7292]
:GOTO 30 ELSE INK 3,24:PT=PT-5:SOUD
D 1,100,8:SOUND 1,200,8:SOUND 1,300
,8:GOSUB 80:INK 3,2:GOTO 30 ELSE 30
60 DEB=&41:MODE 1:PEN 2:LOCATE 1,1: [16350]
PRINT STRING$(40,"*"):LOCATE 1,20:P
RINT STRING$(40,"*"):FOR A=1 TO 20:
LOCATE 1,A:PRINT"*":LOCATE 40,A:PRI
NT"*":NEXT:COL=20:LIG=10:LOCATE COL
,LIG:PRINT CHR$(248):GOSUB 80:IF FI
N>FIN1 THEN FIN1=FIN:GOSUB 80
70 PEN 1:C=INT(RND*36+2):L=INT(RND* [11558]
16+2):CALL &A000,C,L:IF FN TES<>32
THEN 70 ELSE LOCATE C,L:PRINT CHR$(
DEB):DEB=DEB+1:IF DEB>FIN THEN DEB=
DEBUT:RETURN ELSE 70
80 SOUND 1,200,2:SOUND 1,100,2:PEN [14595]
2:LOCATE 1,22:PEN 3:PRINT " POINTS
SCORE RECORD LETTRE":PEN
2:LOCATE 3,24:PRINT PT:LOCATE 14,24
:PRINT FIN-&41:LOCATE 24,24:PRINT F
INI-&41:LOCATE 34,24:PRINT CHR$(DEB
):IF PT<0 THEN 90 ELSE RETURN
90 MODE 1:INK 3,2:PEN 2:LOCATE 9,2: [7129]
PRINT"VOTRE SCORE :";FIN-&41:"LETR
ES":LOCATE 9,4:PRINT"RECORD : "
;FIN1-&41"LETTRES"
100 PT=200:FIN=&41:PEN 3:LOCATE 9,2 [7094]
4:PRINT"TAPEZ ESPACE POUR JOUER.":A
$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 100 ELSE G
OSUB 60:GOTO 30

```

Pas d'excès de zèle : les codes de vérification entre crochets ne doivent pas être saisis. En fait, la seule chose à saisir par les temps qui courent, c'est la moindre occasion de passer de bonnes vacances.

Bernard Jolival

LISTING

INFERNAL CASTLE

Egaré dans un funeste château grouillant d'une faune innommable, un malheureux Pac Man espère son salut en la récolte de clés disséminées dans ces lieux d'épouvante...

Programmation

VARIABLES DE BASE

Tr\$: active mode transparent
Nr\$: désactive mode transparent
Pas\$: éléments de passerelle
Nr\$: cle\$, ta, vie, sc, rec... : sans commentaire.

DESSIN DES TABLEAUX

Tracé d'un cadre de jeu, puis lecture en DATA du nombre de passerelles, de murs verticaux et d'étoiles mortelles. Pour chaque élément, lecture en DATA du début et de la fin de chaque segment, ainsi que de sa hauteur ou longueur. Pour les étoiles, lecture de X et Y et LOCATE à ces coordonnées.

AFFICHAGE DES MONSTRES

Lecture en DATA de a (abscisse), b (ordonnée) et c (CHR\$ redéfini concernant le monstre).

ROUTINES EN LANGAGE MACHINE

CALL &8000 (scrolling) : en &8001 et &8002, adresse du premier octet de la fenêtre à scroller. En &8004, nombre de lignes de pixels (ici, 144). CALL &8100 (déplacement des ennemis) : cinq routines identiques de &8100 à &8500 pour les cinq poursuivants, avec changement de sens si test de collision et valeur du CHR\$ touché en &8126, &8226, etc. CALL &8050 (test de collision) : cette routine lit la valeur se trouvant en &8126, &8226, etc. Lorsque celle-ci est égale au

CHR\$ du PAC, on retrouve 10 à l'adresse &8050. CALL &8170 (appel simultané des cinq routines de déplacement) : affecte, en outre, une couleur à chaque poursuivant. CALL &8190 (test de collision du Pac) : routine lisant la valeur du CHR\$ contenu à l'adresse X, Y, avant l'affichage du Pac. Ladite valeur retrouvée en &8190, permet la reconnaissance de ce qui est touché par notre héros (clé, ennemi ou mur).

Claude Le Moullec

```

10 REM : [1823]
20 REM : [419]
30 REM : CLAUDE LE MOULLEC : [2031]
40 REM : [419]
50 REM : presente : [1102]
60 REM : [419]
70 REM : INFERNAL CASTLE : [1712]
80 REM : [419]
90 REM : [1823]
100 REM : [419]
110 REM : REDEFINITION : [1622]
120 REM : [419]
130 REM : [1823]
140 SYMBOL AFTER 195 [1429]
150 SYMBOL 200,238,238,238,0,238,23 [2377]
8,238,0
160 SYMBOL 198,62,103,252,248,240,2 [1997]
55,126,60
170 SYMBOL 201,247,7,112,118,6,110, [1888]
224,247
180 SYMBOL 250,225,33,39,24,24,228, [2922]
132,135
190 SYMBOL 249,8,8,8,224,7,16,16,16 [1771]
200 SYMBOL 203,60,36,60,8,8,24,8,56 [1751]
210 SYMBOL 255,24,126,231,189,165,3 [1689]
3,33,231
220 SYMBOL 254,66,60,90,102,255,189 [2167]
,36,231
230 SYMBOL 253,36,60,165,126,60,36, [1984]
36,102
240 SYMBOL 252,24,60,36,60,24,126,8 [2359]
9,157
250 SYMBOL 251,28,54,63,93,20,36,68 [1784]
,2
260 SYMBOL 196,68,198,231,183,191,2 [2467]
55,126,60
270 SYMBOL 197,60,126,255,191,183,2 [3109]
31,198,68

```

```

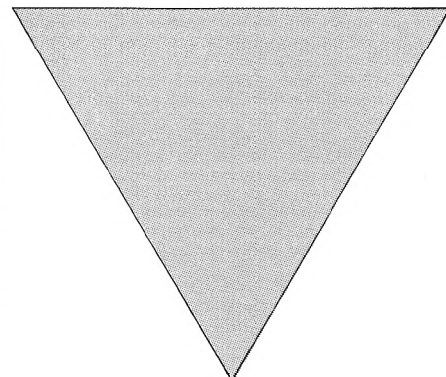
280 SYMBOL 212,62,103,252,248,240,2 [2560]
55,126,60
290 SYMBOL 199,124,230,63,31,15,255 [1344]
,126,60
300 REM : [1823]
310 REM : [419]
320 REM : ROUTINE LM : [1676]
330 REM : [419]
340 REM : [1823]
350 MEMORY &7FFF [150]
360 REM : SCROLLING : [994]
370 RESTORE 380:FOR h=&8000 TO &801 [4603]
9:READ a$:POKE h,VAL("&"+a$):NEXT
380 DATA 21,50,C0,06,90,C5,E5,D1,E5 [3396]
,23,01,4F,00,ED,B0,3E,00,12,E1,CD,2
6,RC,C1,10,EC,C9
390 REM : TEST DE COLLISION : [903]
400 RESTORE 410:FOR H=&8050 TO &808 [3041]
A:READ a$:POKE h,VAL("&"+a$):NEXT
410 DATA 01,06,05,21,26,80,C5,11,00 [7611]
,01,19,E5,7E,CD,70,80,E1,C1,3A,50,8
0,FE,0A,CA,6C,80,10,EA,C9,00,00,00,
FE,C4,CA,85,80,FE,C5,CA,85,80,FE,C6
,CA,85,80,FE,C7,CA,85,80,C9,3E,0A,3
2,50,80,C9
420 REM 5 ROUTINES DE DEPLACEMENT [2518]
430 X=0:b$="81":GOSUB 510 [1414]
440 X=&100:b$="82":GOSUB 510 [1560]
450 X=&200:b$="83":GOSUB 510 [1438]
460 X=&300:b$="84":GOSUB 510 [1639]
470 X=&400:b$="85":GOSUB 510 [1647]
480 POKE &8404,&2C:POKE &842E,&2C:P [2806]
OKE &8432,&2C:POKE &8440,&2D
490 POKE &8504,&2C:POKE &852E,&2C:P [1873]
OKE &8532,&2C:POKE &8540,&2D
500 GOTO 580 [448]
510 RESTORE 540:FOR A=&8100+X TO &8 [2280]
160+X:READ A$

```

```

520 IF a$="A0" THEN A$=B$ [313]
530 POKE A,VAL("&"+A$):NEXT:RETURN [1366]
540 DATA 21,00,00,E5,24,E5,CD,75,BB [5711]
,CD,60,BB,FE,20,20,17,E1,22,01,A0,C
D,75,BB,3E,00,C0,5A,BB,E1,CD,75,BB,
3E,20,CD,5A,BB,C9,00
550 DATA 32,26,A0,3A,04,A0,FE,24,28 [5523]
,0E,3E,24,32,04,A0,00,00,00,00,0
0,00,18,0C,3E,25,32,04,A0,00,00,00,
00,00,00,00,E1,E1,C9
560 DATA DD,7E,00,32,18,A0,DD,7E,04 [3202]
,32,02,A0,DD,7E,02,32,01,A0,C9
570 REM : APPEL DES 5 ROUTINES : [1480]
:
580 RESTORE 590:FOR H=&8170 TO &818 [3177]

```



LISTING

```

E:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
590 DATA 3E,02,CD,90,BB,CD,00,81,CD [4959]
,00,84,3E,03,CD,90,BB,CD,00,82,CD,0
0,85,3E,01,CD,90,BB,CD,00,83,C9
600 REM :::: TEST COLLISION DU PAC [1029]
:::
610 RESTORE 620:FOR H=&8190 TO &81A [3590]
0:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
620 DATA 00,DD,6E,00,DD,66,02,CD,75 [2389]
,BB,CD,60,BB,32,90,81,C9
630 REM :::::::::::::::::::: [1823]
640 REM : [419]
650 REM : VARIABLES DE BASE : [2081]
660 REM : [419]
670 REM :::::::::::::::::::: [1823]
680 rec=0 [454]
690 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,2 [2752]
:INK 3,6: BORDER 0
700 tr$=CHR$(22)+CHR$(1) [806]
710 nr$=CHR$(22)+CHR$(0) [700]
720 pas$=CHR$(200):mur$=CHR$(201) [1926]
730 GOSUB 2030:GOTO 2350 [1528]
740 cle$=CHR$(203) [384]
750 x=2:y=19:x1=x:y1=y:sc=0:vie=5 [2966]
760 clef=0:ta=1:cle=5:GOSUB 2290 [1322]
770 REM :::::::::::::::::::: [1823]
780 REM : [419]
790 REM : TABLEAU +1 : [574]
800 REM : [419]
810 REM :::::::::::::::::::: [1823]
820 GOSUB 980:LOCATE 1,1:PRINT nr$ [1461]
830 ON ta GOTO 840,850,860,870,880, [1351]
890,900,910,920
840 RESTORE 2870:GOSUB 1050:GOSUB 1 [6745]
020:RESTORE 2940:GOSUB 1050:GOSUB 2
280:GOTO 1210
850 GOSUB 1020:RESTORE 3010:GOSUB 1 [4186]
050:GOTO 1210
860 GOSUB 1020:RESTORE 3080:GOSUB 1 [2856]
050:GOTO 1210
870 GOSUB 1020:RESTORE 3150:GOSUB 1 [3427]
050:GOTO 1210
880 GOSUB 1020:RESTORE 3220:GOSUB 1 [3708]
050:GOTO 1210
890 GOSUB 1020:RESTORE 3290:GOSUB 1 [2932]
050:GOTO 1210
900 GOSUB 1020:RESTORE 3360:GOSUB 1 [3923]
050:GOTO 1210
910 GOSUB 1020:RESTORE 3430:GOSUB 1 [2378]
050:GOTO 1210
920 GOSUB 1020:RESTORE 2870:GOSUB 1 [4217]
050:ta=0:GOTO 1210
930 REM :::::::::::::::::::: [1823]
940 REM : [419]
950 REM : DESSIN TABLEAU : [1952]
960 REM : [419]
970 REM :::::::::::::::::::: [1823]
980 PEN 2:FOR h=1 TO 40:LOCATE h,1: [4377]
PRINT pas$:LOCATE h,20:PRINT pas$:N
EXT
990 PEN 3:FOR h=2 TO 19:LOCATE 1,h: [2755]
PRINT mur$
1000 LOCATE 20,h:PRINT mur$:LOCATE [2375]
21,h:PRINT mur$
1010 LOCATE 40,h:PRINT mur$:NEXT:RE [1673]
TURN
1020 FOR H=1 TO 40:CALL &8000:NEXT [2070]
1030 PEN 3:FOR h=2 TO 19:LOCATE 40, [3185]
h:PRINT mur$
1040 LOCATE 21,h:PRINT mur$:NEXT:RE [2006]

```

```

TURN
1050 READ pass,mur,pic [1068]
1060 IF pass=0 THEN 1100 [1434]
1070 PEN 2:FOR h=1 TO pass:READ a,b [3097]
,c
1080 FOR g=a TO b:LOCATE g,c:PRINT [2466]
pas$
1090 NEXT g,h [389]
1100 PEN 3:FOR h=1 TO mur:READ a,b, [1469]
c
1110 FOR g=a TO b:LOCATE c,g:PRINT [2131]
mur$
1120 NEXT g,h [389]
1130 FOR h=1 TO 5:READ a,b [1079]
1140 PEN 1:LOCATE a,b:PRINT CHR$(20 [1712]
3)
1150 NEXT h [372]
1160 FOR h=1 TO pic:READ a,b [1244]
1170 PEN 2:LOCATE a,b:PRINT tr$;CHR [2416]
$(250)
1180 PEN 1:LOCATE a,b:PRINT CHR$(24 [1764]
9)
1190 NEXT h [372]
1200 RETURN [555]
1210 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT nr$;CHR [1368]
$(212)
1220 POKE &8190,0 [551]
1230 REM :::::::::::::::::::: [1823]
1240 REM : [419]
1250 REM : AFFICHAGE ENNEMIS : [1503]
1260 REM : [419]
1270 REM :::::::::::::::::::: [1823]
1280 FOR h=&814E TO &854E STEP &100 [1761]
1290 READ a,b,c [593]
1300 CALL h,a,b,c:NEXT h [660]
1310 IF demo>0 THEN RETURN [661]
1320 REM :::::::::::::::::::: [1823]
1330 REM : [419]
1340 REM : ROUTINE PRINCIPALE : [2225]
1350 REM : [419]
1360 REM :::::::::::::::::::: [1823]
1370 CALL &8170 [634]
1380 IF INKEY(ht)=0 THEN y=y-1:pac$ [3063]
=CHR$(196):GOTO 1440
1390 IF INKEY(ba)=0 THEN y=y+1:pac$ [2644]
=CHR$(197):GOTO 1440
1400 IF INKEY(da)=0 THEN x=x+1:pac$ [1962]
=CHR$(198):GOTO 1440
1410 IF INKEY(ga)=0 THEN x=x-1:pac$ [2799]
=CHR$(199):GOTO 1440
1420 GOTO 1980 [367]
1430 REM :::: AFFICHAGE PAC :::: [769]
1440 CALL &8191,x,y:IF PEEK(&8190)< [2176]
>32 THEN 1500
1450 SOUND 1,800,2,7:LOCATE x1,y1:P [2310]
RINT " "
1460 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT pac$ [1372]
1470 x1=x:y1=y [650]
1480 GOTO 1980 [367]
1490 REM :::: TEST COLLISION OUI :: [1303]
::
1500 IF PEEK(&8190)=203 THEN 1540 [1696]
1510 IF PEEK(&8190)>248 THEN 1670 [1634]
1520 x=x1:y=y1:GOTO 1980 [1384]
1530 REM :::: C'EST UNE CLEE :::: [1565]
1540 LOCATE x1,y1:PRINT " " [1713]
1550 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT pac$ [1372]
1560 sc=sc+100:GOSUB 2220:clef=clef [3165]
+1
1570 IF clef=cle THEN 1590 [1157]

```

```

1580 x1=x:y1=y:GOTO 1370 [845]
1590 ta=ta+1:x=2:y=19:x1=x:y1=y [1154]
1600 POKE &8190,0 [551]
1610 clef=0:GOSUB 2280:GOTO 830 [744]
1620 REM : [1823]
1630 REM : [419]
1640 REM : VIE -1 : [647]
1650 REM : [419]
1660 REM : [1823]
1670 vie=vie-1:BORDER 26:INK 0,26:I [3362]
NK 1,26,24:INK 2,26,2
1680 LOCATE x1,y1:PRINT " " [1713]
1690 OUT &BC00,2:OUT &BD49,49: SOUND [3057]
4,1500,50,7,0,0,10:OUT &BC00,2:OUT
&BD49,46
1700 FOR t=1 TO 2000:NEXT [1608]
1710 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK [3048]
2,2:INK 3,6
1720 GOSUB 2290:IF vie=0 THEN 1800 [1350]
1730 x=2:y=19:x1=x:y1=y:PEN 1:LOCAT [4852]
E x,y:PRINT CHR$(212)
1740 GOTO 1370 [409]
1750 REM : [1823]
1760 REM : [419]
1770 REM : PERDU : [934]
1780 REM : [419]
1790 REM : [1823]
1800 GOSUB 1020:RESTORE 1810:DEMO=1 [2669]
1810 DATA 30,10,251,23,5,252,38,15, [3027]
253,29,2,254,31,18,255
1820 GOSUB 1280:DEMO=0:PEN 1 [1781]
1830 RESTORE 2680:EVERY 25,2 GOSUB [2044]
2660
1840 LOCATE 25,9:PRINT"RUN ARBORTE [2527]
"
1850 LOCATE 23,11:PRINT"TRY AGAIN? [2239]
(Y/N)"
1860 REM un os ? TEL 96 38 94 24 (d [2390]
emandez CLAUDE)
1870 A$=INKEY$:CALL &8170:IF A$="" [1899]
THEN 1870
1880 A$=UPPER$(A$):IF A$="N" THEN E [1750]
ND
1890 IF A$="Y" THEN mu=REMAIN(2):60 [3349]
TO 1910
1900 GOTO 1870 [349]
1910 IF sc>rec THEN rec=sc:GOSUB 22 [709]
50
1920 sc=0:GOSUB 2220:GOSUB 1020:GOT [2026]
O 740
1930 REM : [1823]
1940 REM : [419]
1950 REM : PAS DE DEPLACEMENTS : [1740]
1960 REM : [419]
1970 REM : [1823]
1980 CALL &8051:IF PEEK(&8050)=10 T [2507]
HEN 2000
1990 GOTO 1370 [409]
2000 POKE &8050,0 [598]
2010 FOR h=&8126 TO &8526 STEP &100 [2222]
:POKE h,0:NEXT
2020 GOTO 1670 [309]
2030 REM : [1823]
2040 REM : [419]
2050 REM : TAB DES SCORES : [889]
2060 REM : [419]
2070 REM : [1823]
2080 PEN 2:LOCATE 4,23:PRINT "SC [3920]
VI TA":LOCATE
4,24:PRINT "HI"

```

SOFTAGE

MAREE BASSE SUR LES PRIX

AMSTRAD éducatif		AMSTRAD utilitaire		AMSTRAD librairie	
COURS DE BASIC	195	AVANCED ART STUDIO	209	TRUCS ET ASTUCES	190
ECRIRE 30 FAUTES VOL 2	195	ARCADE ACTION	169	BIEN DEBUTER	99
FRANCAIS REUSSITE 4 ^{ème}	140	BARDS TALE I	149	BASIC AU BOUT DES DOIGTS	130
MATH CE	179	BOB MOHANE SO FRET	296	BOLS DU 6123	175
STATISTIQUES 1 TERM	195	ELZEPORNA GAMES	85	102 PROGRAMMES	120
DES CHIFFRES ET-DES LETTRES	195	CHARLIE CHAPLIN	95	GRAND LIVRE BASIC	130
FRANCAIS REUSSITE 6 ^{ème}	140	CRASH GARRIT	209		
FRANCAIS REUSSITE 3 ^{ème}	140	DEFI AU TAROT	182		
MATH 6 ^{ème}	175	EXIT	170		
SUPER PROF ANGLAIS 6 ^{ème}	295	FLYING SHARK	95		
ECRIRE 30 FAUTES VOL 1	140	GOLD HITS 3	90		
FRANCAIS REUSSITE 5 ^{ème}	195	GRYSOR	85		
GEOMETRIE	165	IKARI WARRIORS	95		
MATH 3 ^{ème}	179	KARNOV	105		
SUPER PROF ANGLAIS 6 ^{ème}	295	LA GUERRE DES ETOILES	80		
		LES GRENAILLES	95		
		MARCE CARLLOUX	95		
		MERCENARY	225		
		OUT RUN	95		
		POWER PLAY	95		
		ON	245		
		SIDE ARMS	60		
		SPY'S SPY TRILOGY	105		
		SUPER STAR SOCCER	130		
		THUNDERCATS	85		
		TRIVIAL PURSUIT JR	175		
		UNITRIX	102		
		AVANCED MUSH SYSTEM	245		
		AREAROD II	75		
		BED LAH	95		
		RUSSE ROBIE	165		
		CHAIN REACTION	90		
		COMBAT SCHOOL	80		
		CRAZY CARS	120		
		DRELLER 3	145		
		F 15 STRIKE EAGLE	25		
		GAUNTLET II	95		
		GOLDEN 7	125		
		GUNSMOKE	92		
		IMPOSSIBLE MISSION I	105		
		L'OEIL DE BET	130		
		LE MAITRE DES AMES	165		
		LES PRIVES	190		
		MASCUE 1	109		
		MEMBERS	125		
		PEPE BOQUILLE	135		
		PREDATOR	175		
		RAMPAGE	95		
		SILENT SERVICE	85		
		SUPER HANG ON	145		
		TERRAMEX	80		
		TOP TEN COLLECTION	180		
		TRIVIAL PURSUIT	175		
		VENOM STRIKE BACK	92		
		ALBUM EPYX	145		
		ASTERIX CHEZ NAHAZADES	195		
		BUEL BERRY	105		
		BIGGY BOY	95		
		CHAMPIONSHIP SPIRIT	35		
		CONSPIRATION	135		
		CYBERNOID	82		
		DWARF	145		
		FER ET FLAMME	250		
		GEE BEE AIR RALLY	95		
		GOTHICK	95		
		HURLEMENTS	157		
		IZNOGGI	235		
		LA CHOSE DE GROTEMBURG	125		
		LES GEANTS D'ARCADE	95		
		M'EMPH	135		
		MATCH DAY 2	115		
		NORTH STAR	95		
		PLATOON	75		
		PROFESSION DETECTIVE	225		
		ROLLING THUNDER	75		
		SKY RACE VOL II	105		
		SUPER HITS 2	105		
		TETIS	95		
		TRESOR D'UN COLO	85		
		TUER N'EST PAS JOUER	95		
		VIKEN	105		
		MOUVEAUTES	95		
		BEYOND THE ICE PALACE	105		
		REBELS	105		
		BLOS BROTHERS	95		
		THE HUNT RED OCTOBER	105		
		LAZER TAG	95		

ATTENTION A TOUS LES LECTEURS D'AM-MAG
FRAIS DE PORT GRATUIT A PARTIR DE 200 F commandés
pour les mois de Juillet et Août 1988

SOFTAGE : BP35 62101 CALAIS CEDEX

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse :

Code Postal Ville

Titre Prix:

Titre Prix:

Titre Prix:

Titre Prix:

Paiement : Chèque Port : 15

Mandat-Poste C/R :

Contre-Remb. 25 F Total

C.B.

Date d'expiration Signature

AMM 07/88

LISTING

```

2090 PEN 3:LOCATE 28,24:PRINT CHR$( [2196]
164)
2100 PEN 2:LOCATE 30,24:PRINT "LMC [1797]
SOFT"
2110 GOSUB 2220:GOSUB 2250:GOSUB 22 [2161]
80:GOSUB 2290
2120 PLOT 44,12,1:DRAW 44,52:DRAW 1 [2884]
96,52:DRAW 196,12:DRAW 44,12
2130 PLOT 428,12:DRAW 428,52:DRAW 5 [2531]
96,52:DRAW 596,12:DRAW 428,12
2140 FOR H=12 TO 52 STEP 2:PLOT 208 [3472]
,H:DRAW 416,H:NEXT
2150 PEN 3:LOCATE 17,23:PRINT TR$; " [1399]
INFERNAL"
2160 LOCATE 18,24:PRINT "CASTLE":RE [2731]
TURN
2170 REM : [1823]
2180 REM : [419]
2190 REM : GESTION DES SCORES : [1780]
2200 REM : [419]
2210 REM : [1823]
2220 PEN 1:IF sc=0 THEN LOCATE 7,23 [2902]
:PRINT nr$;"000000":RETURN
2230 IF sc<1000 THEN LOCATE 10,23:P [4262]
RINT nr$;" ":LOCATE 9,23:PRINT tr
$:sc;nr$:RETURN
2240 LOCATE 9,23:PRINT nr$;" ":L [3917]
OCATE 8,23:PRINT tr$;sc;nr$:RETURN
2250 PEN 1:LOCATE 7,24:PRINT nr$;"0 [2504]
00000":IF rec=0 THEN RETURN
2260 IF rec<1000 THEN LOCATE 10,24: [4751]
PRINT nr$;" ":LOCATE 9,24:PRINT t
r$;rec;nr$:RETURN
2270 LOCATE 9,24:PRINT nr$;" ":L [4122]
OCATE 8,24:PRINT tr$;rec;nr$:RETURN
2280 PEN 1:LOCATE 35,23:PRINT Nr$;t [2157]
a:RETURN
2290 PEN 0:LOCATE 31,23:PRINT CHR$( [4220]
143):PEN 1:LOCATE 30,23:PRINT vie:R
ETURN
2300 REM : [1823]
2310 REM : [419]
2320 REM : PRESENTATION : [1647]
2330 REM : [419]
2340 REM : [1823]
2350 RESTORE 2680:EVERY 25,2 GOSUB [2044]
2660
2360 GOSUB 980:x$="LMC SOFTWARE":x= [3057]
25:y=5:ENC=3:GOSUB 2440
2370 LOCATE 27,10:PEN 1:PRINT "pres [2630]
ents"
2380 x1$="INFERNAL CASTLE":ENC=0 [2186]

2390 FOR H=1 TO LEN(X1$) [593]
2400 X$=MID$(X1$,H,1) [1845]
2410 ENC=ENC+1:IF ENC=4 THEN ENC=1 [2479]
2420 X=22+H:Y=15:GOSUB 2440:NEXT H [1983]
2430 FOR t=1 TO 2000:NEXT t:GOTO 24 [2052]
50
2440 LOCATE x,y:PEN enc:PRINT x$:RE [3267]
TURN
2450 GOSUB 1020 [863]
2460 x$="1 - REGLES":x=25:y=4:ENC=1 [2649]
:GOSUB 2440
2470 x$="2 - JOYSTICK":x=25:y=8:GOS [2794]
UB 2440
2480 x$="3 - CLAVIER":x=25:y=12:GOS [3183]
UB 2440
2490 x$="4 - DEMO":x=25:y=16:GOSUB [2376]
2440

```

```

2500 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2500 [1516]
2510 IF A$="1" THEN 2560 [887]
2520 IF A$="2" THEN ga=74:da=75:ht= [4400]
72:ba=73:GOSUB 1020:mu=REMAIN(2):GO
TO 740
2530 IF A$="3" THEN ga=8:da=1:ht=0: [3200]
ba=2:GOSUB 1020:mu=REMAIN(2):GOTO
740
2540 IF A$="4" THEN 2750 [738]
2550 GOTO 2500 [343]
2560 GOSUB 1020 [863]
2570 PEN 3:LOCATE 26,3:PRINT "LES R [5217]
EGLES":PEN 1:LOCATE 26,4:PRINT "----
-----"
2580 PEN 2:LOCATE 24,6:PRINT"BOF!Tr [6354]
es simple.":LOCATE 22,7:PRINT " Vou
s devez dans"
2590 LOCATE 22,8:PRINT"chaque table [6060]
au,fil":LOCATE 22,9:PRINT"y en a 9)
ramasser"
2600 LOCATE 22,10:PRINT" 5 clefs po [6343]
ur pas-":LOCATE 22,11:PRINT"ser au
suivant."
2610 LOCATE 22,13:PRINT" Classique [2300]
non ?"
2620 LOCATE 22,15:PRINT" PS. Les ro [5921]
utines ":LOCATE 22,16:PRINT"LM sont
expliquees "
2630 LOCATE 22,17:PRINT" a la fin e [4021]
n REM"
2640 LOCATE 32,19:PEN 1:PRINT "<ENT [1723]
ER">"
2650 WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 2450 [2521]
2660 DI:IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI: [3904]
RETURN ELSE READ son:IF son=-1 THEN
RESTORE 2680:GOTO 2660
2670 SOUND 1,son,15:GOTO 2660 [2573]
2680 DATA 239,201,190,119,0,190,190 [9733]
,119,190,119,119,119,119,0,119,106,
100,95,119,106,95,0,127,106,0,119,1
19,119,119,119,213,201,190,0,119,0,
190,119,119,119,119,119,0,142,159,1
69,142,119,95,0,106,119,142,106,106
,106,106,0,0,213,201
2690 DATA 190,119,0,190,119,0,190,1 [6787]
19,119,119,119,0,119,106,100,95,119
,106,95,0,119,106,119,95,119,106,95
,0,119,106,119,95,119,106,95,0,127,
106,0,119,119,119,119,-1
2700 REM : [1823]
2710 REM : [419]
2720 REM : DEMONSTRATION : [1129]
2730 REM : [419]
2740 REM : [1823]
2750 PEN 1:LOCATE 17,21:PRINT "< DE [2164]
MO >"
2760 mu=REMAIN(2):GOSUB 1020:x=2:y= [1739]
19
2770 FOR demo=1 TO 9:ta=demo:GOSUB [1471]
830:GOSUB 2280
2780 FOR h=1 TO 30:CALL &8170:NEXT [2442]
h
2790 NEXT demo:demo=0 [1513]
2800 LOCATE 17,21:PRINT " ": [1967]
GOTO 2450
2810 REM : [1823]
2820 REM : [419]
2830 REM : DATAS 9 TABLEAUX : [1311]
2840 REM : [419]
2850 REM : [1823]

```

2860 REM	::: tab 1 :::	[580]	3290 DATA 2,5,3	[190]
2870 DATA 2,4,4		[205]	3300 DATA 23,38,4,33,39,8	[823]
2880 DATA 25,39,4,26,39,14		[741]	3310 DATA 5,19,24,5,15,29,17,19,29,	[1190]
2890 DATA 2,2,31,8,13,26,7,12,28,9,		[1048]	6,19,31,9,18,33	
12,38			3320 DATA 39,2,39,7,39,9,34,13,29,1	[1639]
2900 DATA 35,2,32,5,25,2,28,13,38,1		[1410]	6	
3			3330 DATA 28,16,34,12,35,12	[734]
2910 DATA 34,2,36,2,29,13,37,13		[1131]	3340 DATA 2,7,251,10,11,252,2,16,25	[1642]
2920 DATA 14,3,251,6,4,252,10,5,253		[2520]	3,19,3,254,6,18,255	
,10,18,254,11,7,255			3350 REM	::: tab 8 :::
2930 REM	::: tab 2 :::	[544]	3360 DATA 6,4,7	[403]
2940 DATA 8,4,4		[179]	3370 DATA 22,23,4,28,36,4,28,29,6,3	[2410]
2950 DATA 25,38,3,24,29,5,31,39,5,2		[3262]	1,39,6,32,39,11,35,39,13	
5,38,6,25,39,9,25,30,11,32,38,11,25			3380 DATA 4,18,24,4,19,27,7,19,29,7	[1625]
,39,12			,16,31	
2960 DATA 16,19,26,13,16,32,9,10,22		[2024]	3390 DATA 22,2,28,5,39,12,39,19,30,	[1499]
,9,10,23			19	
2970 DATA 39,3,39,6,39,10,36,13,23,		[1674]	3400 DATA 22,3,39,2,39,3,39,4,33,17	[2054]
4			,39,18,37,19	
2980 DATA 39,2,37,7,38,7,35,8		[1317]	3410 DATA 3,2,251,18,3,252,17,19,25	[3059]
2990 DATA 11,3,251,4,5,252,2,14,253		[2396]	3,10,18,254,12,7,255	
,7,9,254,19,8,255			3420 REM	::: tab 9 :::
3000 REM	::: tab 3 :::	[740]	3430 DATA 2,4,6	[211]
3010 DATA 7,6,6		[428]	3440 DATA 24,29,6,32,36,6	[987]
3020 DATA 24,30,6,32,38,6,26,26,9,3		[3512]	3450 DATA 2,5,24,2,5,36,7,18,29,7,1	[1137]
5,35,11,22,23,14,25,29,14,31,38,14			8,32	
3030 DATA 9,9,22,11,11,24,7,13,25,7		[2754]	3460 DATA 26,2,28,2,30,2,32,2,34,2	[1307]
,13,36,15,19,32,4,4,39				
3040 DATA 23,4,23,13,26,7,35,13,39,		[1452]	3470 DATA 25,2,27,2,29,2,31,2,33,2,	[2157]
15			35,2	
3050 DATA 29,7,31,9,27,10,34,10,30,		[1354]	3480 DATA 17,5,251,17,12,252,10,17,	[2654]
11,34,13			253,5,2,254,6,18,255	
3060 DATA 10,4,251,8,10,252,8,16,25		[2501]	3490 REM	::: :::
3,16,17,254,3,6,255			3500 REM	:
3070 REM	::: tab 4 :::	[576]	3510 REM	: explications LM
3080 DATA 5,5,8		[103]	3520 REM	: (facultatif)
3090 DATA 24,33,5,29,32,12,29,36,14		[2593]	3530 REM	:
,32,39,16,30,37,18			3540 REM	::: :::
3100 DATA 2,4,24,9,19,24,6,16,26,6,		[1193]	3550 REM	CALL &8000 (scrolling)
11,29,15,19,29			3560 REM	en &8001 et &8002 add ler
3110 DATA 25,2,33,2,36,12,30,19,27,		[1579]	octet de la fenetre a scrolle	[2581]
18			3570 REM	en &8004 nb lig de pixel (
3120 DATA 22,7,23,9,22,11,27,15,28,		[2319]	144 ici)	[1713]
17,27,19,30,15,39,17			3580 REM	CALL &8100 (deplacement e
3130 DATA 11,8,251,7,12,252,16,15,2		[2673]	nnemi)	[2341]
53,3,8,254,19,8,255			3590 REM	5 routines identique de &
3140 REM	::: tab 5 :::	[624]	8100 a &8500 pour les 5 poursuivant	[4865]
3150 DATA 6,7,6		[352]	3600 REM	changement de sens si tes
3160 DATA 24,39,3,26,38,5,31,37,8,2		[2369]	t de collision et valeur du chr\$ to	[6149]
7,29,10,22,27,17,28,37,17			uche en &8126,&8226,etc ...	
3170 DATA 4,14,23,19,19,24,8,16,25,		[3022]	3610 REM	CALL &8050 (test collisio
11,14,27,6,9,29,6,10,38,12,17,38			n)	[2435]
3180 DATA 39,2,39,4,39,19,38,11,37,		[1209]	3620 REM	cette routine lit les vale
6			urs en &8126,&8226,etc ...	[2501]
3190 DATA 22,2,30,6,31,6,33,7,35,6,		[1310]	3630 REM	si cette valeur est = aux
37,7			chr\$ du pac on retrouve 10 a l'add	[2935]
3200 DATA 10,2,251,14,12,252,19,12,		[2002]	&8050	
253,5,10,254,13,4,255			3640 REM	CALL &8170 (appel simulta
3210 REM	::: tab 6 :::	[629]	nne des 5 routines de deplacement)	[5359]
3220 DATA 5,5,4		[107]	3650 REM	affecte une aussi une coul
3230 DATA 22,28,6,23,31,8,22,31,10,		[2668]	eur a chaque poursuivant	[2594]
28,37,12,29,35,14			3660 REM	CALL &8190 (test de colli
3240 DATA 14,19,25,12,18,27,15,19,2		[2357]	sion du pac)	[2849]
9,4,11,32,5,18,38			3670 REM	cette routine lit la valeu
3250 DATA 26,19,31,9,31,11,33,10,38		[951]	r du chr\$ contenue l"add X,Y avan	[7742]
,4			t l'affichage du pac.Cette valeur c	
3260 DATA 33,11,34,11,34,10,37,13		[1289]	e retrouve en &8190	
3270 DATA 12,4,251,14,11,252,17,19,		[2580]	3680 REM	cela permet de savoir ce q
253,6,10,254,19,7,255			ue le PAC touche (clee,ennemi ou mu	[4508]
3280 REM	::: tab 7 :::	[804]	rs)	

ANIMATEUR BASIC

Ce programme succinct (mode d'emploi inclu) pose les bases essentielles de l'animation, à savoir : la création des séquences intermédiaires entre un dessin de départ et celui d'arrivée. Il mérite bien évidemment d'être développé. Sachez qu'au départ, le point/curseur (à peine visible) apparaît en bas à gauche de l'écran dès l'action sur le joystick.

Fonctionnement du programme

- Définition du nombre de segments composant les deux dessins
- Dimensionnement des tableaux $x(d)$, $y(d)$, $a(d)$ et $b(d)$ avec $d = (nx2) + (nxz)$. n étant le nombre de droite et z le nombre de dessins intermédiaires.
- Enregistrement dans les tableaux, des coordonnées des points composant les deux dessins (D1 et D2).

- Calcul des dessins intermédiaires, sachant qu'à chaque segment de D1 correspond un segment de D2, repéré par deux points ayant chacun deux coordonnées. Les coordonnées intermédiaires, se calculent ainsi : soustraction des coordonnées de D1 à celles de D2 pour l'obtention de l'espace entre les deux, division des résultats par z afin d'obtenir la distance séparant les dessins intermédiaires, puis calcul des

- coordonnées des nouveaux dessins par la formule : $C1 + (ExNo) = CN$, avec : $C1$ = coordonnées de D1
 E = espace entre chaque dessin intermédiaire
 No (de 1 à z) = numéro du dessin intermédiaire calculé
 CN = nouvelles coordonnées
- Animation d'après les données puisées dans les tableaux.

Laurent Lemarchand

```

10 CLS:MODE 2 [460]
20 LOCATE 30,3:PRINT "ANIMATEUR BAS [5606]
   IC":LOCATE 38,4:PRINT "de Laurent L
   EMARCHAND";
30 PRINT:PRINT:PRINT "Animate [8314]
   ur basic ,comme son nom l'indique,
   est un programme d'animation en bas
   ic."
40 PRINT "Il fonctionne de la facon [6317]
   suivante:";
50 PRINT:PRINT "1 : Vous dessinez a [14945]
   l'ecran, au moyen d'un meme nombre
   de segments de droite, deux obje
   ts differents (dessin de depart et
   dessin d'arrivee)";
60 PRINT:PRINT "2 : Le logiciel se [13962]
   charge ensuite de creer les dessins
   intermediaires, qui transform
   eront progressivement le dessin de
   depart en dessin d'arrivee"
70 PRINT:PRINT "La vitesse du progr [7540]
   amme depend du nombre de segments q
   ui constituent les deux dessins."
;
80 PRINT:PRINT "Les commandes:";:PR [11705]
   INT:PRINT "Manette pour le deplacem
   ent du point de creation.":PRINT "F
   ire x 2 pour validation du point"
90 PRINT "< ou > pour la vitesse de [3315]
   deplacement du point ";
100 PRINT :PRINT "Le programme recl [7094]
   ame, au depart, le nombre de segmen
   ts desires."
110 IF INKEY$="" THEN 110 [586]
120 ENV 6,1,0,1,2,7,1,1,-1,1,10,0,5 [1693]
130 ENT -1,1,1,4,2,-1,4,1,1,4 [1267]
140 z=100:p2=330 [1143]
150 CLS:MODE 2:m=0:w=0:c=1:x=5:y=5: [3001]
   k=1
160 INPUT "Nombre de droites : ";n [1848]
170 IF ((n*100)+n)*4>7676 THEN GOTO [1684]
   180 ELSE GOTO 190
180 CLS: LOCATE 2,2:PRINT "Memoire [12099]
   saturee , reduire le nombre de droi
   tes ou le nombre de dessin intermed
   iaire.":FOR z=1 TO 5000:NEXT z:CLS:
   GOTO 150
190 d=(n*2)+(n*z):DIM x(d):DIM y(d) [2804]
   :DIM a(d):DIM b(d)
200 CLS [91]
210 GOSUB 230:GOTO 510 [1319]
220 CLS [91]
230 IF w>=n THEN RETURN [1573]
240 IF JOY(0)<>0 THEN PLOT x,y,0 EL [2576]
   SE GOTO 350
250 IF JOY(0)=1 THEN y=y+k [1094]
260 IF JOY(0)=2 THEN y=y-k [589]
270 IF JOY(0)=4 THEN x=x-k [974]
280 IF JOY(0)=8 THEN x=x+k [1552]

290 IF JOY(0)=16 THEN 410 [1734]
300 PLOT x,y,1 [597]
310 IF x<=1 THEN x=1 [965]
320 IF x>=639 THEN x=639 [773]
330 IF y<=1 THEN y=1 [749]
340 IF y>=399 THEN y=399 [879]

```

```

350 LOCATE 2,1:PRINT "Coordonnee D: [4778]
";x;:LOCATE 20,1:PRINT " coordonne
e V: ";y;
360 LOCATE 2,2:PRINT "Valeur de D: [2642]
";k;
370 IF INKEY$="." THEN k=k+1 [706]
380 IF INKEY$="," THEN k=k-1 [587]
390 IF JOY(0)<>0 THEN 230 ELSE GOTO [1711]
360
400 GOTO 230 [423]
410 SOUND 1,200,2,5 [1230]
420 FOR m=1 TO 500 [658]
430 NEXT m1 [437]
440 IF c=2 THEN 470 [840]
450 IF JOY(0)=16 AND c=1 THEN GOTO [1720]
490
460 IF c=1 THEN 410 [706]
470 IF JOY(0)=16 AND c=2 THEN GOTO [1475]
500
480 GOTO 410 [450]
490 SOUND 1,100,5,15:m=m+1;x(m)=x:y [2921]
(m)=y;c=2:FOR m1=1 TO 1000:NEXT m1:
GOTO 230
500 SOUND 1,100,5,15:w=w+1;a(m)=x;b [5447]
(m)=y;c=1:MOVE x(m),y(m):DRAW a(m),
b(m),1:FOR m1=1 TO 1000:NEXT m1:GOT
O 230
510 CLS:MODE 2:m=((z*n)+m):w=0:c=1: [3708]
x=5:y=5:k=1:p2=600
520 GOSUB 230 [935]
530 GOTO 540 [425]
540 v=1:l=0:o=0:d=o+(n*z)+n [1870]
550 CLS:LOCATE 35,10:PRINT "JE CALC [3340]
ULE"
560 n1=0:nt=0:nt=n*12 [358]
570 IF nt>60 THEN n1=INT(nt/60) [1179]
580 IF nt>60 THEN nt=((n1*60)-nt) [886]
590 LOCATE 37,14:PRINT "IL ME FAUT [3746]
";n1;" Mn ";nt;" Se"
600 FOR p=(n+1) TO (n+(n*z)) [1103]
610 READ h:SOUND 1,h,12,0,6,1:IF h= [3122]
0 THEN RESTORE
620 l=1+1:o=o+1:d=o+(n*z)+n [2025]
630 IF l>n THEN v=v+1 [520]
640 IF l>n THEN l=1 [72]
650 IF o>n THEN o=1 [540]
660 d=o+(n*z)+n [622]
670 IF x(d)>x(o) THEN xs=(x(d)-x(o) [3373]
)/z ELSE xs=(x(o)-x(d))/z
680 IF y(d)>y(o) THEN ys=(y(d)-y(o) [4380]
)/z ELSE ys=(y(o)-y(d))/z
690 IF a(d)>a(o) THEN as=(a(d)-a(o) [2496]
)/z ELSE as=(a(o)-a(d))/z
700 IF b(d)>b(o) THEN bs=(b(d)-b(o) [2152]
)/z ELSE bs=(b(o)-b(d))/z
710 IF a(o)<=a(d) THEN a(p)={{as*v} [2312]
+a(o)} ELSE a(p)=ABS(a(o)-(as*v))
720 IF x(o)<=x(d) THEN x(p)={{xs*v} [4437]
+x(o)} ELSE x(p)=ABS(x(o)-(xs*v))
730 IF y(o)<=y(d) THEN y(p)={{ys*v} [3426]
+y(o)} ELSE y(p)=ABS(y(o)-(ys*v))
740 IF b(o)<=b(d) THEN b(p)={{bs*v} [4021]
+b(o)} ELSE b(p)=ABS(b(o)-(bs*v))
750 NEXT p [364]
760 c=0 [348]
770 MODE 2:CLS [1257]
780 FOR p=1 TO (n*2+(n*z)) [1020]
790 MOVE x(p),y(p):DRAW a(p),b(p),1 [2671]
800 IF c<n THEN 830 [1379]
810 FOR z=1 TO 1:NEXT z [1583]
820 MOVE x(p-n),y(p-n):DRAW a(p-n), [1751]
b(p-n),0
830 c=c+1:NEXT p [994]
840 f=p-n:pl=p-1 [1063]
850 FOR p=f TO pl [665]
860 MOVE x(p),y(p):DRAW a(p),b(p),1 [2671]
870 NEXT p [364]
880 f=p-n:pl=p [931]
890 FOR p=1 TO (n) [687]
900 MOVE x(p),y(p):DRAW a(p),b(p),1 [2671]
910 NEXT [350]
920 "vivaldi" [633]
930 READ h [449]
940 WHILE h<>0 [1067]
950 SOUND 1,h,12,0,6,1 [1348]
960 READ h [449]
970 WEND [390]
980 DATA 159,80,80,80,80,80,134,80 [847]
990 DATA 159,80,80,80,80,80,134,80 [847]
1000 DATA 159,80,80,80,80,80,134,80 [847]
1010 DATA 159,80,80,80,80,80,134,80 [847]
1020 DATA 159,80,80,80,80,80,134,80 [847]
1030 DATA 159,134,142,134,159,134,1 [1310]
42,159
1040 DATA 142,71,71,71,71,71,119,71 [1131]
1050 DATA 142,71,71,71,71,71,119,71 [1131]
1060 DATA 142,71,71,71,71,71,119,71 [1131]
1070 DATA 142,119,134,119,142,119,1 [2132]
34,142
1080 DATA 134,67,67,67,67,67,106,67 [1389]
1090 DATA 134,67,67,67,67,67,106,67 [1389]
1100 DATA 134,106,119,106,134,106,1 [2148]
19,134
1110 DATA 119,60,60,60,60,60,106,60 [1028]
1120 DATA 119,60,60,60,60,60,106,60 [1028]
1130 DATA 119,100,106,100,119,100,1 [1436]
06,119
1140 DATA 106,53,53,53,53,53,84,53 [1058]
1150 DATA 106,53,53,53,53,53,84,53 [1058]
1160 DATA 106,67,67,67,67,67,80,67 [1184]
1170 DATA 106,67,67,67,67,67,80,67 [1184]
1180 DATA 106,67,67,67,67,67,80,67 [1184]
1190 DATA 106,67,67,67,67,67,80,67 [1184]
1200 DATA 100,60,60,60,60,60,80,60 [1353]
1210 DATA 95,60,60,60,60,60,80,60 [759]
1220 DATA 89,60,60,60,60,60,71,60 [811]
1230 DATA 89,60,60,60,60,60,71,60 [811]
1240 DATA 89,53,53,53,53,53,71,53 [974]
1250 DATA 84,53,53,53,53,53,71,53 [799]
1260 DATA 67,80,80,80,80,80,106,80 [1688]
1270 DATA 134,80,80,80,80,80,106,80 [986]
1280 DATA 100,89,89,89,89,89,119,89 [1085]
1290 DATA 100,89,89,89,89,89,119,89 [1085]
1300 DATA 106,100,100,100,100,100,1 [1171]
34,100
1310 DATA 159,100,100,100,100,100,1 [1913]
34,100
1320 DATA 119,106,106,106,106,106,1 [1090]
42,106
1330 DATA 169,106,106,106,106,106,1 [2324]
42,106
1340 DATA 134,80,80,80,80,80,106,80 [986]
1350 DATA 134,80,80,80,80,80,106,80 [986]
1360 DATA 134,80,80,80,80,80,106,80 [986]
1370 DATA 134,80,80,80,80,80,106,80 [986]
1380 DATA 142,84,84,84,84,84,106,84 [1347]
1390 DATA 142,84,84,84,84,84,106,84 [1347]
1400 DATA 80,0 [182]

```

BIBLIOTHE- QUE LE TOUT A 100 F SUR LOTUS 1.2.3

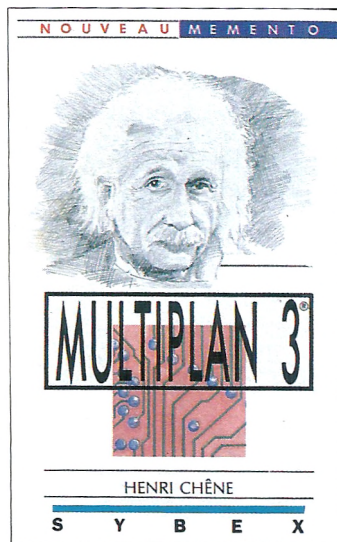
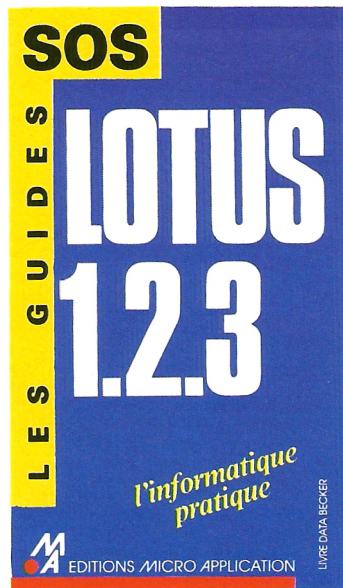
Les éditions Sybex et Micro-Application proposent deux ouvrages, outils pratiques pour l'utilisation de Lotus 1.2.3.

Dans la collection « Les guides S.O.S. » de Micro-Application, un petit livre de 148 pages vendu 99 F et dans la collection « nouveau mémento » de Sybex, un autre petit livre plus épais, de 394 pages vendu 100 F.

Ces deux ouvrages, sur un sujet strictement identique, sont deux objets très différents. Du point de vue strictement esthétique, celui de Sybex est assez remarquable. Sa couverture blanche illustrée, la qualité de sa reliure conviendrait à n'importe quelle grande oeuvre littéraire. Mais l'informatique n'est pas de la littérature. On ne compte que cinq illustrations graphiques sur l'ensemble des 394 pages.

Dans l'ouvrage édité par Micro-Application, si le nombre d'illustrations est aussi réduit, la présentation est beaucoup plus synthétique et efficace. Les lignes de menu du logiciel sont reprises telles qu'elles apparaissent à l'écran et les commandes sont explicitées très clairement, très directement sans phrases inutiles. Les programmes PrintGraph et Translate sont expliqués et un index final permet d'accéder à une explication immédiate à une question d'utilisation.

L'absence d'index dans l'ouvrage publié par Sybex ne facilite pas l'accès aux informations surtout pour l'utilisateur débutant. Par exemple, la



recherche de la commande permettant de quadriller un graphique demandera quelques secondes avec le Micro Application et quelques minutes avec le Sybex.

Il faut remarquer que ces deux textes sont des traductions provenant de Sybex Inc. pour l'un, et de Data Becker (Düsseldorf) pour Micro Application. N'existe-t-il pas d'auteurs français ?

Lotus 1.2.3 - Les guides SOS, Micro Application 148 pages., 99 F.

Lotus 1.2.3 - Nouveau mémento Sybex 394 p., 100 F.

UNE REPONSE POUR L'ENSEIGNE- MENT DE LA MICRO

La Commande Electronique vient de signer une convention avec la direction de l'enseignement supérieur et de la recherche du ministère de l'Education Nationale. Il s'agit d'un accord régissant les relations entre les établissements universitaires et la Commande Electronique. Les logiciels à usage pédagogique seront tarifés de - 50 % à - 75 %, et les ouvrages pédagogiques à - 40 %.

C'est la réponse donnée par la Commande Electronique à la question de la duplication des logiciels par les enseignants pour fournir à leurs étudiants un support pédagogique pour l'acquisition du savoir, et du savoir-faire informatique. Cet accord semble être la solution de sagesse.

VERSION CLASSE

Voilà l'une des réponses possibles à la question du piratage et de la duplication des logiciels dans le cadre scolaire ou des établissements de formation.

Langage et Informatique propose une Version Classe de tous ses logiciels, destinée à être installée sur un ensemble de cinq PC. Son prix est deux fois celui de la version mono-utilisateur. La Version Classe comprend cinq exemplaires du logiciel et cinq exemplaires de sauvegarde, accompagnés

d'un manuel pédagogique destiné au maître, et de cinq manuels utilisateurs destinés aux élèves.

LE PC LABO

collections : biologie, chimie, électricité, mécanique et géologie.

Quelques-uns de ces développements ont été réalisés dans le cadre de l'expérimentation « L'ordinateur outil de laboratoire » organisée sous l'impulsion de la Direction des lycées et collèges et de l'Inspection générale du ministère de l'Education Nationale.



D'autres ont été mis au point en collaboration avec les enseignants et les chercheurs du laboratoire IDEAO de l'université de Toulouse et du Cnam. Ces logiciels transforment le PC en outil pédagogique de laboratoire. Couplé à l'interface d'acquisition de données Candibus ou au système Esao de Jeulin, ils permettent à l'élève de développer la démarche d'une recherche expérimentale. Il peut ainsi visualiser, mémoriser et comparer les résultats expérimentaux obtenus dans différentes conditions et prolonger l'expérience réelle par des simulations qui le libèrent des tâches matérielles pour l'amener à se consacrer à la réflexion.

Il est ainsi possible :

- de visualiser des expériences ordinairement peu spectaculaires,

- de piloter une expérience et de la contrôler en direct par report des mesures sur le graphique écran,

- de suivre un cours et de faire des exercices basés sur les résultats de l'expérience que l'on est en train de mener.

Prix : carte Candibus et son logiciel - 4 490 F TTC et en promotion jusqu'au 30 juin à 3 990 F TTC.

Les logiciels sont proposés au prix unique de 545 F TTC.

Langage et Informatique - Place Mendès-France, Immeuble le Dorval 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.37.24.

PC Mart - 3, rue de l'Olive 75018 Paris. Tél. : (1) 42.02.08.08.

DISQUES LIBRES

L'innovation technologique micro-informatique concerne principalement les outils de



mémoire de masse. L'utilisation des disques durs plus comme mémoire de stockage que comme outil de travail, a fait apparaître la nécessité de la réalisation de disques durs amovibles.

La Commande Electronique vient de signer un accord d'importation exclusive des disques durs amovibles développés par Plus Corporation, département du fabricant de disques durs Quantum connu pour ses HardCard dont plus de 10 000 exemplaires auraient été vendus en France.

Le disque dur amovible Passport, de 20 ou 40 Mo ne fait que 30 mm d'épaisseur. Son logement existe en version interne ou externe et se présente sous le volume d'un lecteur de disquette 5 1/4 demi-hauteur. L'insertion et l'éjection de Passport sont réalisées par un système motorisé identique à celui des magnétoscopes.

Un coffret est prévu pour le transport de Passport.

Prix :
- Passport 20 Mo : 6 000 F HT
- Passport 40 Mo : 8 000 F HT
• logement interne et carte interface : 6 650 F HT
• coffret externe double : 4 000 F HT
• logement de base : 3 650 F HT.

TOUTE LA CREATION SOUS dBASE

Cet annuaire consiste en 301 fiches présentant les spécificités de chaque produit, les identités des concepteurs et les coordonnées des distributeurs, ainsi que les prix pratiqués.

Ce document peut être très utile pour le gestionnaire pour découvrir des produits développés pour solutionner des questions spécifiques de gestion et pouvant être assez facilement adaptés.

Cette liste de développements montre la place importante de dBase comme générateur d'applications et environnement de programmation.

Prix : 150 F TTC

La Commande Electronique 7, rue des Prias 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

DU SHAREWARE EN 31/2

L'essor du marché des ordinateurs portatifs multiplie les utilisateurs de disquettes 31/2. Logistar prenant en compte cette nouvelle donnée du marché micro-informatique, propose tout son catalogue de logiciels du domaine public et shareware dans ce format.

Logistar - 60, bd de Pesaro 92000 Nanterre.

VACCIN POUR PC

Quaid Software Ltd, entreprise canadienne de Toronto, représentée en France par PC Mart, a développé Antidote, un logiciel-vaccin contre les « virus » qui font peur à tous les utilisateurs des PC, obligés qu'ils sont de se passer d'utiliser des logiciels venant de sources incertaines.

Pour recouvrer ce plaisir là, PC Mart nous propose d'investir quelques centaines de francs dans Antidote, logiciel vigilant qui prévient de toute altération d'un logiciel avant qu'il ne s'exécute et ne propage dangereusement le fatal virus dans les fichiers vitaux tel le Commandcom du Dos.

Prix : 800 F HT.

B.T.S. et B.P.

2 bons diplômes pour entrer dans l'INFORMATIQUE

Avec ou sans Bac, préparez, chez vous, l'un de ces diplômes d'Etat. En 2 ans environ, selon votre propre rythme d'étude, vos nouvelles connaissances vous permettront de trouver une situation dans ce secteur bien payé. Nos élèves bénéficient de notre Garantie Etudes et peuvent, en option, suivre un *stage pratique* sur ordinateur.

Inscriptions tout au long de l'année.

Spécialiste de l'ENSEIGNEMENT PAR CORRESPONDANCE, IPIG offre des préparations aux examens d'Etat :

B.T.S.

B.P.

et de nombreux autres cours qui débouchent sur des métiers modernes et bien payés :

Informatique

Micro-Informatique

Electronique / Micro-Electronique

Micro-Processeurs

Bureautique / Secrétariat

Action Commerciale

Cochez les cases qui vous intéressent



INSTITUT PRIVE
D'INFORMATIQUE
ET DE GESTION



7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes

(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° B 4960

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

.....

.....Tél.

DERNIERE PARTIE INITIATION A FRAMEWORK PREMIER

Ce mois-ci, l'initiation globale de Framework Premier étant terminée, il s'agit d'effectuer un bilan des connaissances acquises, et à vous ouvrir la voie sur Framework II, qui vous apportera bien d'autres avantages, malheureusement peut-être, à un prix nettement plus élevé.

Framework Premier est idéal pour de nombreuses applications dans le domaine de la bureautique ; simple d'emploi et rapide, il est le seul logiciel à intégrer en un package, et surtout sur un seul écran, une base de données, un traitement de texte, un tableur générant des graphiques et un langage de programmation.

Les services rendus par le traitement de texte ne sont plus à démontrer, et n'importe quel utilisateur de PC, qu'il soit Amstrad ou autre, a besoin de cette application. Les possibilités sous Framework Premier sont tout d'abord celle de choisir la forme d'écriture d'un texte parmi les quatre disponibles ; « Normal », « Gras », « Souligné » et « Italique », sans compter les mixages pour obtenir, par exemple, une écriture italique soulignée. Les autres fonctions, certes classiques sont l'alignement à gauche, le décalage à droite, la justification et le centrage, tout ceci, bien évidemment avec tabulation, renforcement de paragraphes, limite droite et marge gauche. La possibilité de générer des lettres

type en utilisant certaines commandes de recherche et de remplacement permettent une correspondance administrative ou commerciale rapide. Le traitement de texte permet également d'écrire ses propres programmes en langage FRED avec une syntaxe aérée. Pourquoi ne pas également utiliser cet éditeur pour ses propres programmes ? Après tout, vous disposez d'une sortie des fichiers en ASCII qui permet tout.

La partie tableur de Framework Premier est pratique, elle ne permet pas de travailler directement sur des feuilles à plusieurs dimensions, mais facilite déjà la génération de bons petits graphiques souvent suffisamment explicites pour communiquer ses études. La partie tableur est directement accessible dans l'écran Framework, ce qui est très pratique pour « jongler » entre textes, feuilles de calcul et autres. Les champs et lignes sont facilement modulables à l'aide des fonctions du menu « modifier », en utilisant deux touches.

La base de données Framework est limitée par la capacité mémoire de votre ordi-

nateur, le mieux étant donc de posséder les 640 Ko normalisés par le DOS sur XT. Cette base de données permet déjà de nombreuses applications dans le domaine de la communication dans les PME ou professions libérales, il s'agit d'un bon outil qui permet notamment l'envoi de petits mailings, jusqu'à environ 200 noms et adresses complètes. Cette base de données permet également d'effectuer des relances automatiques à des clients négligeants tardant à payer leurs factures ; idéal pour les propriétaires fonciers.

La table des matières est très certainement l'une des meilleures idées mises au point par Ashton Tate pour obtenir une convivialité optimale. Elle permet de générer à partir de documents divers de véritables dossiers avec graphiques incorporés. A quand le WYSIWYG ?

Si on en venait à Framework II

Ce logiciel hors de prix pour l'utilisateur personnel est pourtant celui dont on a

envie de goûter lorsque l'on a travaillé pendant quelque temps sur Framework Premier et que l'on commence à se sentir limité dans ses applications. Quelles différences ? De nombreuses, mais qui ne justifient pas un tel écart de prix ; il est vrai que la possibilité de communiquer par modem avec d'autres systèmes est intégrée, et que votre ordinateur devient ainsi un outil ouvert au monde extérieur. Pour utiliser Framework II, il vous faut un disque dur, ce logiciel occupant environ 2 Mo, de préférence, utilisez un PC 1640, cela vous évitera d'avoir à étendre la mémoire, de plus, vous bénéficierez ainsi de l'affichage EGA.

Les fonctionnalités

Le module de télécommunication vous offre les possibilités de connexion de PC à PC, de composition automatique de numéro, de transmettre du texte, de modifier les paramètres de vitesse de transmission, de choisir le mode Handshake ou autres, de filtrer les caractères de contrôle, de modifier le temps d'émission entre les caractères. En réception, les fichiers peuvent être enregistrés, le flux peut être contrôlé ou, si vous ne supportez plus d'attendre la fin du message de votre correspondant, vous pouvez interrompre la réception. Avec Framework II, votre PC peut émuler un terminal, ce qui permet un prix modique dans certaines configurations de gros systèmes.

En complément par rapport à la version 1, Framework II offre un correcteur orthographique, ce qui n'est pas toujours négligeable vu qu'il n'y a pas que les secrétaires qui tapent des lettres. Cette fonction permet également de créer un dictionnaire de mots auxiliaires, le correcteur orthographique vous propose des formes approchantes, méfiez-vous cependant, ces systèmes ne sont pas toujours experts, ils proposent bien souvent de mauvaises idées ; bref, le correcteur orthographique Framework II est destiné aux meilleurs en orthographe d'entre nous.

Quoi de neuf M.Ashton Tate ?

N'oubliez pas les formats de fichiers que vous pouvez récupérer à l'aide de Framework II, vous avez droit aux formats dBase-III, D.C.A, Wordstar, Multimate, ASCII, Lotus 1.2.3, DIF et SQL. En exportation, vous avez droit à l'Europe, les Etats-Unis, le format I.B.M D.C.A, Wordstar, Multimate, ASCII, Lotus 1.2.3 et même d'autres auxquels vous aurez droit si vous êtes patient.

De nouvelles possibilités non négligeables et les plus couramment utilisées comme l'insertion de trait d'union, le dénombre-

ment de mots, (important en résumé de texte) vous sont offertes.

Framework II gère la mémoire étendue des PC AT — pour cela, renseignez-vous d'ailleurs chez un distributeur de matériel compétant pour qu'il vous informe correctement — les mémoires étant gérées de façon différente par plusieurs logiciels ; il y a actuellement la mémoire norme LIM (Lotus Intel Microsoft), la mémoire « extended » et la mémoire « expanded ».

Les autres...

Framework a tellement plû aux professionnels que Ashton Tate a lancé Framework Premier, Framework II, le presque Framework III, et que les professionnels ont développé des applications sur Framework II : pour exemple, cet excellent logiciel FW-BUREAU écrit, édité et commercialisé par Blanc-Michot Télématique.

Les fonctions sont accessibles par la combinaison des touches Alt et Fx, x étant le numéro de la fonction à laquelle on désire accéder. Les fonctions ainsi disponibles sont ; le guide général des programmes (accessible par Alt-F1 au lieu de F1 pour Framework guide), les utilitaires et gestion de la mémoire, qui permettent d'effectuer les rangements des masques, des bases de données, soit d'une façon générale, soit partielle, les utilitaires de génération automatique de documents, l'utilitaire d'édition des adresses, l'utilitaire de construction de documents commerciaux, l'utilitaire de construction, et de modification de tableaux, qui possède des caractères prédéfinis de création de cadres, un utilitaire de gestion des chronos de classement, un utilitaire de gestion des carnets d'adresses, et enfin, un utilitaire de gestion de bibliothèque de paragraphes types. Une fonction, appelée par F9, nommée FW-



FW-Bureau

Destiné à compléter les applications de Framework II dans l'automatisation de certaines tâches de bureau souvent fastidieuses, FW-Bureau permet la construction de lettres types automatiques, la création d'une bibliothèque de paragraphes types, et même l'établissement de documents commerciaux.

Très bien présenté à l'aide de deux disquettes disposées dans un manuel format 21x29,7, le logiciel FW-Bureau est une application réellement professionnelle de bureautique. La familiarisation avec l'interface utilisateur de FW-Bureau est un peu moins longue qu'avec celle de Framework, mais il sera cependant nécessaire de passer du temps sur cet aspect pour pleinement tirer parti du logiciel (Attention FW-Bureau n'est pas destiné à fonctionner avec Framework Premier).

Utilisateurs permet de gérer les applications spécifiques de plusieurs utilisateurs ou de plusieurs tâches de domaines d'applications différents.

Certaines Macro-commandes préprogrammées permettent une souplesse encore supérieure pour les utilisateurs qui ne seraient pas intéressés par la programmation en FRED.

En bref, FW-Bureau est un atout de plus pour parvenir à une utilisation optimale de Framework II. Relativement simple d'emploi, il fait de Framework II un intégré de poids.

Nous espérons que vous aurez apprécié cette série d'initiation à Framework, que vous vous sentez plus éclairé sur l'un des « Mythes » de l'ordinateur d'aujourd'hui et sur l'une de ses applications principales. Dans quelques semaines ou quelques mois, nous nous attarderons sur les autres produits de Ashton Tate.

Olivier Pavie et Eric Charton

ORDICOMPTA JUNIOR UN LOGICIEL DE COMPTABILITÉ MULTI-SOCIÉTÉS

Pour que le logiciel fonctionne, vous devez disposer d'un PC ou compatible muni d'un minimum de 380 Ko de mémoire, de deux unités de disquettes (ou d'une unité de disquettes et d'un disque dur), ainsi que d'une imprimante acceptant les caractères semi-graphiques.

Une présentation claire

La volonté de faire un produit aisément accessible au plus grand nombre d'utilisateurs se ressent à la lecture du manuel utilisateur, d'environ 160 pages, accompagnant les deux disquettes du logiciel. Sa présentation est claire et concise, les différentes phases sont bien différenciées. On y trouve une description détaillée des différentes possibilités offertes accompagnée, lorsque cela s'avère nécessaire, d'un exemple d'utilisation. Je regrette toutefois que, dans certains renvois, les numéros de pages soient remplacés par des points d'interrogation et que les annexes autres que l'annexe 1 soient absentes. Enfin, une aide en ligne est disponible à tout moment par appui sur la touche F1.

Un logiciel complet et facile à utiliser

Toutes les fonctions que doit réaliser un logiciel de comptabilité générale digne de ce nom (saisie et validation des écritures, journaux, grand-livre, balances, comptes de résultat et bilan) sont présentes dans Ordicompta Junior. Je ne vais donc pas vous les décrire en détail.

Une des principales caractéristiques d'Ordicompta Junior est sa facilité d'utilisation. Tout a été conçu pour que l'utilisateur ait le moins de problèmes possibles. Le choix des différentes actions se fait par le pointage d'options dans des menus déroulants, les titres des six menus principaux (SAISIES, COMPTES, JOURNAUX,

Après l'excellent produit ORDICOMPTA, WINNER SOFTWARE produit ORDICOMPTA JUNIOR, logiciel de comptabilité destiné aux artisans, commerçants ou PME et susceptible de traiter la comptabilité de 99 sociétés différentes. La première particularité de ce produit réside dans une simplification de certains travaux et plus particulièrement de la saisie des écritures, ceci en conservant un niveau de sécurité satisfaisant.

GRAND LIVRE PROVISOIRE

page 1
Société de Démonstration 97220 TRINITE SUR MER période du 01/01/86 au 31/12/87 Le 20/11/87
25 km Route des Mornes

Compte : 40410000 Intitule: Fournis. immobilis.	LIBELLE	CUMULS		SOLDE	
		Débit	Crédit	Débit	Crédit
	Total au 31/12/85	0,00	0,00	0,00	
	Total mvts période	0,00	28.540,00		28.540,00
	Total au 31/12/87	0,00	28.540,00		28.540,00
	Dont à nouveau	0,00	0,00	0,00	

DATE	NATURE DE L'OPERATION				MOUVEMENTS		SOLDE	
	N° pièce	Journal	Libellé écriture	Référence	Débit	Crédit	Débit	Crédit
01/04/86	18d	AC	Achat remorque YACK	F458		28.540,00		28.540,00
Total au 31/12/87					0,00	28.540,00		28.540,00

Ordicompta Junior.

IMPRESSION, SOCIÉTÉS, DIVERS) étant affichés en haut de l'écran à chaque fois que vous revenez au choix principal. Le choix dans une des options d'un des menus se fait de façon tout à fait classique : vous vous déplacez entre les différentes options proposées avec les touches fléchées du pavé numérique puis appuyez sur ENTER une fois que vous êtes sur la fonction désirée.

Autre élément rendant Ordicompta Junior facile à utiliser : la saisie guidée des écritures. Sa mise en œuvre part du principe que beaucoup d'écritures sont saisies à

partir de pièces comptables "types" (factures par exemple). Pour chacune de ces pièces, vous pouvez donc créer un guide de saisie qui indiquera à l'opérateur les éléments qu'il doit fournir et en déduira d'autres. Ce guide contient toutes les informations (code journal, numéro de compte, paramétrage des taux TVA permettant un calcul automatique de celle-ci, etc.) nécessaires à la saisie de la totalité d'une écriture. Il est référencé par un numéro auquel est associé un libellé. L'ensemble des guides de saisie disponibles est affiché à l'opérateur soit lorsqu'il entre dans la fonc-

superposer à l'écran sur lequel vous travaillez. Vous avez ainsi accès à une caleulette avec simulation de bande papier (dont les résultats peuvent être récupérés automatiquement dans la zone montante de la saisie d'écritures), une horloge et un calendrier, un bloc-notes, un répertoire et un agenda.

*** VOIR UN JOURNAL ***					
JOURNAL : VE		Société: Société de Démonstration			
INITITULE : Ventes					
Ecritures provisoires (O/N): 0					
		DEBIT	CREDIT	SOLDE	
Total au 31/12/85 :		0,00	0,00	0,00	DB
Cumuls / période :		56.972,75	56.972,75	0,00	DB
Total au 31/12/87 :		56.972,75	56.972,75	0,00	DB
Dont à nouveau :		0,00	0,00	0,00	DB

COMPTE	DATE	N° ECR.	LIBELLE	REF./PIECE	MONTANT	D/C
44571000	03/05/87	23d	ventes bretelles	F/870015	291,78	CR
41100000	03/05/87	23d	ventes bretelles	F/870015	1860,47	DB
41100000	15/11/87	24d	vente bicyclette	P32705	1220,27	DB
70100000	15/11/87	24d	vente bicyclette	P32705	1028,90	CR
44571000	15/11/87	24d	vente bicyclette	P32705	191,37	CR
*** FIN DE LISTE ***						

Défilement par Pgdn, Pgup, quitter par Esc.

Maj

Conclusion

Ordicompta Junior est conforme à la réputation de son aîné Ordicompta de la même manière. Sa documentation bien étudiée et sa simplicité d'emploi (l'utilisation des menus déroulants et des guides de saisie est vraiment une bonne chose) le rendent agréable à utiliser sans que cela nuise à la qualité des traitements. Enfin, la possibilité d'importer et d'exporter des fichiers sous forme ASCII permet d'envisager des

Ordicompta Junior : exemple de visualisation d'un journal à l'écran.

tion de saisie guidée d'écritures, soit (après qu'il ait soldé une écriture) par un simple appui sur la touche ESC. Le choix d'un guide de saisie se fait de la même façon que le choix d'une option dans un menu de traitement. Cette procédure sécurise et accélère la phase de saisie, tant qu'il est vrai que la majorité des pièces utilisées dans une même entreprise sont semblables. Vous pouvez créer jusqu'à 999 guides d'écritures (quarante étant déjà d'origine avec le logiciel) qui couvrent les besoins les plus courants. Enfin, un plan comptable standard est fourni avec le logiciel.

Mis à part le fait qu'il réalise automatiquement les reports à nouveau à la clôture de l'exercice, Ordicompta Junior permet également d'effectuer des saisies pour l'exercice en cours alors que vous n'avez pas encore clôturé l'exercice précédent.

Une sécurité satisfaisante et un échange de données avec d'autres logiciels

La sécurité du produit est tout à fait satisfaisante. Il est impossible d'ouvrir deux fois le même compte pour la même société ou encore de passer des écritures sur un compte inexistant. Enfin, le produit est muni d'un programme de restauration des données en cas d'incident survenant pendant la clôture de période.

Ordicompta Junior peut importer des fichiers provenant du logiciel Ordifactory, et exporter des éléments vers Ordicompta (du même éditeur, est-il nécessaire de le préciser...). En outre, il est possible d'exporter les écritures et les soldes des comptes sous la forme de fichiers ASCII. Inversement, Ordicompta Junior peut importer des fichiers comptes ou écritures en ASCII provenant d'autres logiciels dans la mesure où ils correspondent au descriptif fourni dans la documentation.

SAISIE PROVISOIRE GUIDE: Facture vente marchandises H.T.					
JOURNAL: VE Ventes		Société: Société de Démonstration			
Date : 03/05/87		N° pièce:			
Compte	Intitulé	Libellé écriture	Référence	Montant	D/C
70700000	Ventes marchandises	ventes			

DEBITS: CREDITS: SOLDE:
Entrer le libellé de l'écriture :

Guide de saisie avec choix des taux de TVA (le calcul est fait automatiquement).

SAISIES COMPTES JOURNAUX IMPRIMER SOCIETES DIVERS

•Ecritures provisoires
Validation
Contre-passation
Arrêt du programme

Ecritures guidées
Saisie libre
Modification
Suppression
Suppression période

, puis Entrée (↵).

Winner Software ORDICOMPTA Junior Version 1.0° N° licence 999017

Ecran principal d'Ordicompta Junior et menus déroulants.

Les outils de bureau

Pour terminer, précisons qu'Ordicompta est muni d'outils de bureau qui peuvent être affichés à tout moment et viennent se

échanges avec des logiciels extérieurs divers.

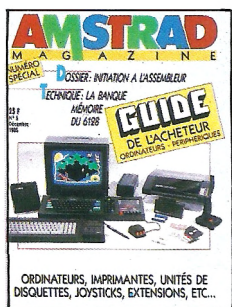
Winner Software : 26, rue Edith Cavell
92400 Courbevoie

R.-P. Spiegel

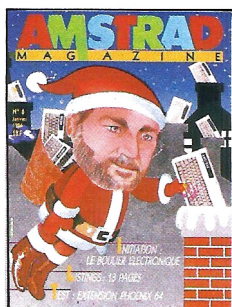
COMPLETEZ VOTRE COLL CASSETTES, DISQU



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



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



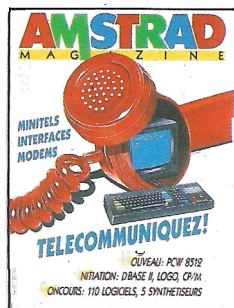
N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



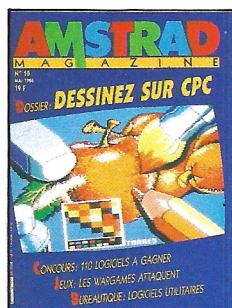
N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devient pro GSX.



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



N° 9 - Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2^e 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 (3^e partie).



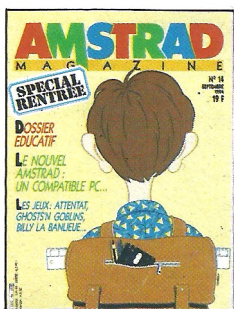
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



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



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



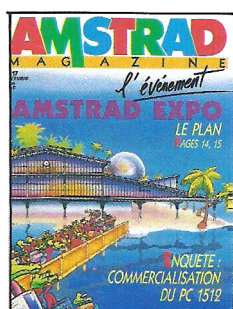
N° 14 - Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



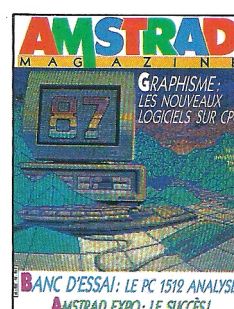
N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



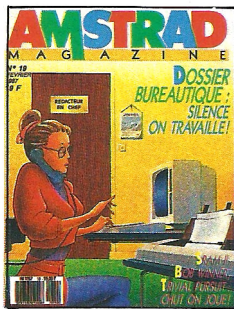
N° 16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



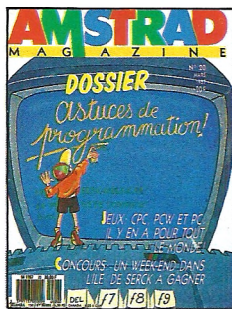
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



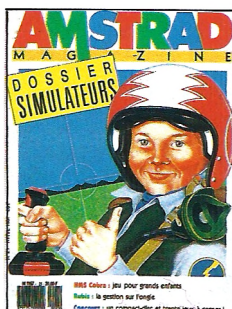
N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



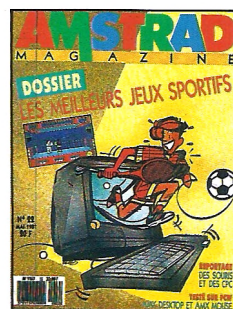
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



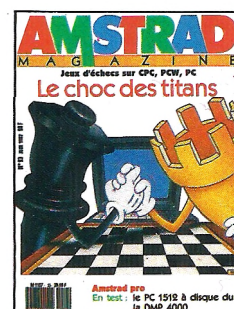
N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



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



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

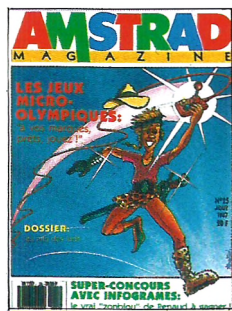


N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.

LECTION 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.



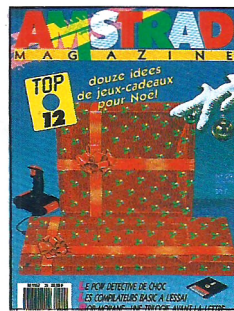
N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



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 pour Noël. L'informatique à l'école (suite).



N° 30 - Et la B.D. devient micro.



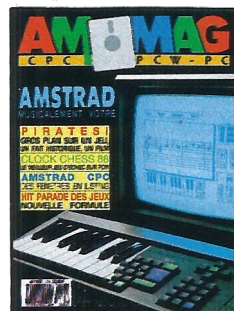
N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware: des jeux gratuits...? Basigraph: les possibilités graphiques du CPC. Mewilo: jeu exotique.



N° 32 - Amstrad: l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC: 1^{er} test en profondeur. Platoon: le jeu, le film. Super concours: 800 lots.



N° 33 - Jeux: Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures: listing du mois. A vos maths.



N° 34 - Amstrad: musicalement votre. Pirates! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88: le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC: des fenêtres en listing.

Reliez vos brochures



BONDE COMMANDE

Coupon à retourner à: AM-Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 59 F: n° 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
(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° 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. n° 33, 34, 35: 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, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 (entourez celui que vous désirez) Soit: 18 F + 6,50 F de frais de port: 24,50 F.

Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35): 385 F. (envoi gratuit).
 Collection de 6 numéros au choix: 90 F (envoi gratuit) Collection de 12 numéros au choix: 160 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 _____ Date _____ Signature _____
PNS _____
 Chèque Bancaire Chèque Postal Mandat

FAITES BONN

S'il ne l'a pas acheté en même temps que sa machine, l'utilisateur de micro-ordinateur se fait encore tirer l'oreille au moment d'acquérir le périphérique relativement coûteux qu'est l'imprimante. Et pourtant, comme nous l'ont appris les sondages que nous réalisons régulièrement, vous, qui êtes dans ce cas, allez envisager un jour ou l'autre, quelle qu'en soit l'échéance, de vous équiper de ce type de matériel.

Dès lors que vous aurez décidé de passer à l'acte et d'acheter l'imprimante idéale pour répondre à vos besoins, une infinité de questions vont faire surface : matricielle ? Combien d'aiguilles ? Quel modèle ? Comme vous l'entrevoyez déjà, les problèmes posés par le choix d'une imprimante s'avèrent au moins aussi complexes que ceux vous ayant conduit à acquérir votre ordinateur. Dans la mesure du possible, nous allons tenter de répondre à ces questions, sans toutefois perdre de vue que l'imprimante idéale n'existe pas. Tout dépend des applications que l'on compte effectuer le plus souvent. Les besoins d'un utilisateur de traitement de texte ne sont pas forcément les mêmes que ceux d'un passionné de DAO (dessin assisté par ordinateur).

Vite... ou bien ?

Ainsi, les logiciels de PAO (publication assistée par ordinateur) réclament une qualité d'impression optimale. Le bidouilleur et le programmeur, en revanche, privilégieront la vitesse d'impression, et les utilisateurs de traitement de texte, rechercheront les deux. Donc, trois considérations sont à prendre en compte : la qualité et la vitesse d'impression, plus bien entendu le prix offrant le meilleur rapport vitesse/qualité, en fonction du travail demandé. Là, pas de problème : la qualité d'impression est proportionnelle au nombre d'aiguilles, le prix aussi. Quant à la vitesse, il faut savoir que les fabricants de matériel d'impression se sont posés les mêmes questions que vous en établissant un cahier des charges : dans la majorité des cas, tout du moins dans cette gamme de prix, la vitesse d'impression, exprimée en cps (caractères par seconde) se fait au détriment de la qualité. Une réponse ayant été apportée aux pré-

cédentes questions, il s'agit maintenant d'affiner la recherche. D'autres points d'importance nous y aideront :

- le mode « qualité courrier » est-il suffisamment rapide ?

- dispose-t-on de plusieurs polices de caractères en standard ou en option ?

- le choix du mode d'avance du papier (traction et/ou friction) est-il laissé à l'utilisateur ?

- le cas échéant, peut-on se procurer un chargeur feuille-à-feuille ?

Enfin, quelques caractéristiques s'avèreront déterminantes elles aussi. Dans le cas d'une utilisation intensive, elles entrent en ligne de compte dans le choix décisif privilégiant finalement telle machine au détriment de telle autre.

Telles sont les caractéristiques liées à la fiabilité tout d'abord et aussi au confort d'utilisation :

- la machine est-elle capable de travailler « en silence » et sans vibrations ?

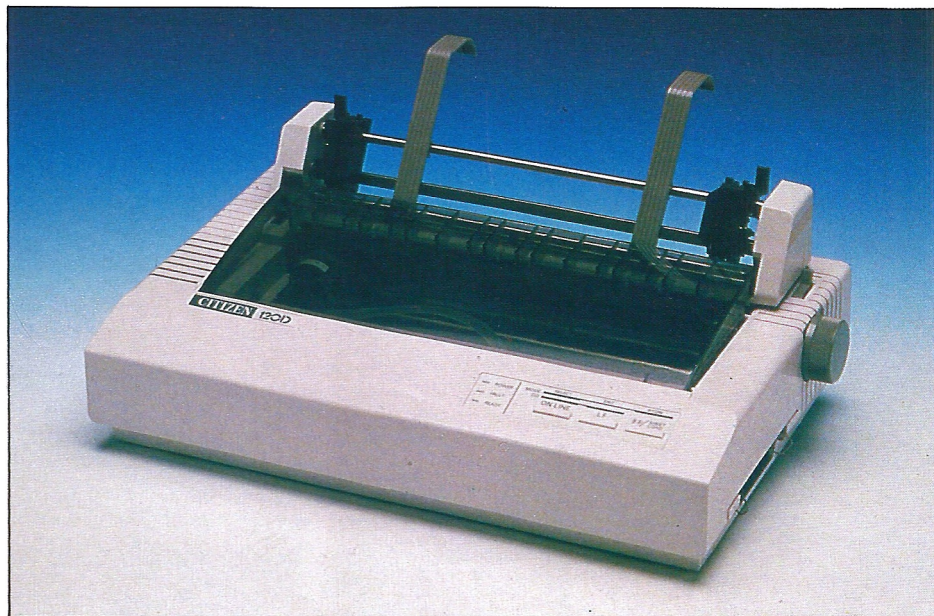
- est-elle suffisamment compacte pour venir prendre place près de l'unité centrale sans que l'on ait à revoir tout l'agencement de l'espace de travail ?

Vous trouverez une réponse à toutes ces interrogations dans les pages suivantes.

CITIZEN 120 D

Présente dans tous les comparatifs d'imprimantes, la 120 D bénéficie d'un certain nombre d'atouts, ne serait-ce que par son prix. Bien sûr, il ne faut pas lui demander de miracle, il ne s'agit que d'une « simple » 9 aiguilles, mais tout-de-même : ni moins solide ni plus encombrante que d'autres.

De plus, elle s'offre le luxe de disposer, en standard, de cinq jeux de caractères dont deux nationaux. La mise en place du ruban se fait sans trop de problème. Un simple bouton permet de passer du mode traction en mode friction. Le panneau de commande, très sobre, comporte trois interrupteurs et trois voyants de contrôle. Les switches se trouvent sur l'interface venant se placer sur le côté de la machine, comme une simple cartouche. En effet, la Citizen 120 D, dotée d'une interface parallèle en standard, peut également être équipée d'une interface série. La vitesse d'impression de 120 cps reste raisonnable pour la gamme de prix.



E IMPRESSION

En fait, le seul problème concerne le bruit assez élevé qui se fait entendre lors de l'impression, bruit que le capot de protection livré avec la machine n'atténue pas beaucoup. Qu'importe, véritable « best-seller » de l'impression bon-marché, le modèle 120 D de la gamme Citizen est probablement celui offrant le meilleur rapport qualité/prix.

Fiche technique

Marque :	Citizen
Modèle testé :	120 D
Distributeur :	Citizen
Mode d'impression :	matriciel
Tête d'impression :	9 aiguilles
Colonnage :	80
Vitesse listing :	120 cps
Vitesse courrier :	24 cps
Jeux de caractères :	5
Semi-graphique :	OK
Alignement des cadres :	non
Compatible CPC :	oui (précisez PC ou CPC)
Dimensions :	96 x 375 x 240 mm
Poids :	3,7 kg
Divers :	interface série en option. Traction ou friction. Remise de 50 % sur l'achat Gem Desktop Publishing (offre limitée dans le temps).
Prix :	2 550 F ttc avec interface parallèle



régler la température de chauffe de la tête et ayant pour effet d'imprimer de façon plus ou moins contrastée (correspondant au réglage de pression du ruban encre d'une imprimante « normale »). Les modes de traction, par friction ou picots, permettent d'utiliser le mode feuille-à-feuille ou du papier continu.

Sur la plupart des imprimantes, le choix du papier, souvent négligé par l'utilisateur, reste important. Ici, il est carrément primordial. Autant le papier type listing a tendance à baver, autant les résultats obtenus avec du papier brillant (feuille-à-feuille)

sont plus que satisfaisants. Détail pouvant avoir son importance, l'Oki-20 accepte également le papier thermique. Bref, si la couleur vous tente, il serait dommage que vous vous priviez de ce plaisir.

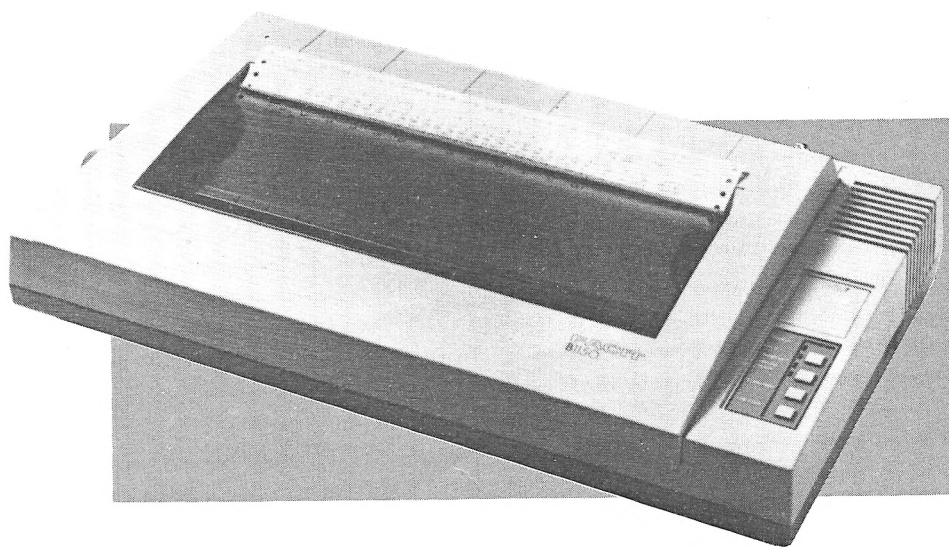
Fiche technique

Marque :	Okimate
Modèle testé :	Oki-20
Distributeur :	Metrologie
Mode d'impression :	thermique
Tête d'impression :	éléments chauffants
Colonnage :	80
Vitesse listing :	80 cps
Vitesse courrier :	40 cps
Jeux de caractères :	ASCII, espagnol, IBM 1 et 2
Semi-graphiques :	OK
Compatible CPC :	oui (précisez la machine)
Dimension :	330 x 190 x 160 mm
Poids :	1,3 kg
Divers :	détection de fin de ruban automatique, protège-ruban noir, sélecteur d'intensité, possibilité d'acheter d'autres types d'interface (Okikit : 1 295 F ttc).
Prix :	2 890 F ttc

OKIMATE OKI-20

Occupant une place à part dans le monde des imprimantes, ne serait-ce que par son prix, l'Oki-20 dispose d'un atout de taille qui tient en un mot : couleur ! En effet, cette imprimante permet, grâce à sa tête à éléments chauffants, d'imprimer indifféremment en noir ou en couleur (trois primaires mixables en cinquante nuances pour les graphismes et huit teintes pour les textes) par un simple changement du ruban.

La qualité d'impression, époustouflante avec un ruban neuf, chute assez rapidement lorsque celui-ci a déjà servi plusieurs fois, mais sans rien de bien catastrophique. De plus, l'Oki-20 étonne par son silence. Seul un très léger « bzzz » se fait entendre pendant l'impression. En revanche, la vitesse n'est pas au rendez-vous : les 80 cps en qualité listing ne parviennent pas à faire oublier que le mode courrier, avec ses 40 cps reste dans la limite raisonnable. Mais la vocation d'une imprimante couleur est-elle de sortir du listing ? Le panneau de commandes, très simple parce que très sobre, se résume à deux boutons et un voyant : un bouton « on line » et un curseur, ce dernier servant à



FACIT B 1100 et B 1150

Présentée au dernier Sicob, la nouvelle gamme du constructeur suédois comprend deux modèles d'imprimantes matricielles — B 1100 et B 1150 — cette dernière étant disponible depuis peu. Avec ses 160 colonnes, la B 1150 est tout

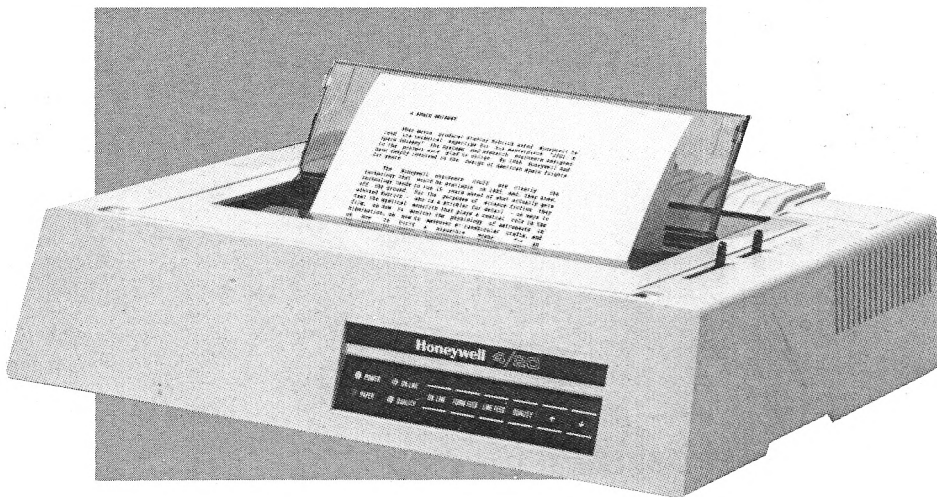
naturellement destinée aux applications professionnelles bien que son prix la situe plutôt dans la gamme des imprimantes relativement bon marché. La B 1100, quant à elle, reprend les caractéristiques techniques de sa grande sœur, à ceci près qu'il s'agit d'une 80 colonnes. Qui dit professionnelle dit fiable, ce qui est le cas. Un réel effort a été fait en ce qui

concerne l'ergonomie. Seules les commandes principales sont accessibles sur le dessus avant droit de la machine. Quatre voyants de contrôle et trois larges touches permettent de commander l'engin. Les switches, quant à eux, ont été remplacés par une série de douze interrupteurs d'une utilisation beaucoup plus confortable, et protégés par une petite trappe située au dessus du panneau de commande. Le guide feuille, réduit à sa plus simple expression, puisqu'il s'agit d'une grille métallique, est néanmoins efficace. Un point important concernant la polyvalence des deux modèles peut tout de même les différencier de leurs concurrentes : en effet, les B 1100 et B 1150 peuvent être indifféremment équipées d'une interface série ou parallèle, ce qui peut s'avérer fort utile si vous changez un jour de matériel.

Certes, ce ne sont pas les imprimantes les plus rapides du monde, et la présence de neuf aiguilles témoigne de la volonté du constructeur de proposer une machine à ceux qui ont avant tout besoin d'imprimer des données sans rechercher une qualité d'impression réservée à des machines équipées d'une tête 24 aiguilles. En revanche, leur relative lenteur en mode listing (respectivement 135 et 160 cps) les rend assez fiables et particulièrement silencieuses (50 DB).

Fiche technique

Marque :	Facit
Modèle testé :	B 1100/B 1150
Distributeur :	Facit
Mode d'impression :	matriciel
Tête d'impression :	9 aiguilles
Colonnage :	
- B 1100 :	80
- B 1150 :	136
Feuille à feuille :	non
Vitesse listing :	
- B 1100 :	135 cps
- B 1150 :	160 cps
Vitesse courrier :	33 cps
Jeux de caractères :	2 (ASCII et européen)
Semi-graphique :	OK
Alignement des cadres :	non
Compatible CPC :	oui, avec câble spécial
Dimensions :	
- B 1100 :	398 x 336 x 119 mm
- B 1150 :	130 x 610 x 360 mm
Poids :	
- B 1100 :	5,7 kg
- B 1150 :	9,3 kg
Divers :	parallèle ou série, 94 caractères redéfinissables en qualité listing et 6 en qualité courrier. Buffer de 8 ko.
Prix :	
- B 1100 parallèle :	2 891 F ttc
- B 1100 série :	3 127 F ttc
- B 1150 parallèle :	4 661 F ttc
- B 1150 série :	4 956 F ttc



HONEYWELL BULL 4/20

Conçue par la filiale italienne d'Honeywell, comme toutes les imprimantes de la marque, la 4/20 frappe tout d'abord par son aspect extérieur. Loin des machines nipponnes aux courbes avantageuses, cette imprimante, pour autant que sérieux aille de paire avec mastoc, se veut résolument pro comme en témoigne son prix. Heureusement, la « première impression » passée, on s'attache très vite aux atouts

dont elle bénéficie. Ni plus ni moins bruyante que le gros de ses consœurs (55 dB), sa vitesse d'impression de 200 cps en séduira plus d'un. En qualité courrier, la vitesse d'impression tombe en revanche à 40 cps, ce qui est toutefois plus rapide que la moyenne mais pas suffisant pour pavoiser. Le mode de traction, laissé au choix de l'utilisateur (picots ou friction), autorise aussi l'impression au feuille par feuille en standard, tandis qu'un chargeur de bloc de papier est disponible en option. Dans les deux cas, l'impression avec papier carbone est possible.

La mise en place du papier se fait sans problème puisque elle est automatisée. Le panneau de contrôle, quant à lui, très clair et disposant de six interrupteurs sensitifs ainsi que de quatre voyants lumineux permet d'accéder à toutes les commandes. Les switches, en revanche, placés sur l'interface de communication située à l'arrière de la machine ne sont pas d'un accès très facile.

En résumé, l'Honeywell 4/20 fait partie de cette famille d'imprimantes résolument sérieuses parce que fiables et solides bien que l'utilisateur professionnel lui préférera sans doute sa grande soeur, la 4/21, identique en tous points mais disposant de 136 colonnes.

Fiche technique

Marque :	Honeywell Bull
Modèle testé :	4/20
Distributeur :	Honeywell Bull
Mode d'impression :	matriciel
Tête d'impression :	9 aiguilles
Colonnage :	
- 4/20 :	80
- 4/21 :	136
Vitesse listing :	200 cps
Vitesse courrier :	40 cps
Jeux de caractères :	type IBM étendu 1 et 2
Semi-graphique :	OK
Alignement des cadres :	OK
Compatible CPC :	oui, avec câble spécial
Dimensions :	
- 4/20 :	436 x 353 x 105 mm
- 4/21 :	436 x 612 x 105 mm
Poids :	
- 4/20 :	8 kg
- 4/21 :	8 kg
Divers :	chargeur automatique feuille à feuille en option, interface série ou parallèle. Alimentation papier par le bas en option.
Prix :	
- 4/20 parallèle :	4 690 F ttc
- 4/20 série :	5 340 F ttc
- 4/21 parallèle :	5 990 F ttc
- 4/21 série :	6 590 F ttc

CITIZEN MSP-40

Plus chère que la « petite » 120 D appartenant à une autre gamme de la marque, la Citizen MSP-40 est une matricielle 9 aiguilles qui se singularise de la concurrence principalement par le nombre de polices de caractères différentes utilisables ainsi que par sa vitesse en qualité listing. En effet, celle-ci atteint un confortable 240 cps tandis que le mode courrier avoisine les 48 cps (ces deux vitesses étant données pour 12 caractères/pouce). On regrettera simplement qu'elle ne soit pas plus silencieuse (55 dB).

En ce qui concerne les commandes, quatre interrupteurs sensitifs servent à régler l'appareil tandis que ce ne sont pas moins de neuf voyants lumineux qui informent l'utilisateur de l'option sélectionnée ! Pour être un peu « clinquant », ce n'en est pas moins efficace. En effet, la MSP-40 a la

particularité de garder en mémoire la dernière configuration effectuée : ainsi, en cas de fausse manœuvre, la machine fait clignoter trois fois ses voyants avant de retourner automatiquement à l'état précédent, cette option ne tenant pas compte des réglages « par défaut » mis en œuvre par les switches.

Les switches se présentent sous forme de deux barrettes de huit switches chacune, situés sous la prise de jonction sise sur le côté droit de la machine, ils sont accessibles, sans plus. Détail sympathique, un autotest de maintenance permet d'imprimer l'état de ses switches, évitant ainsi bon nombre de contorsions. De même, le « vidage hexadécimal », opération consistant à imprimer la valeur hexa de chaque code reçu, est possible. Les modes de traction, picots et friction sont accessibles par simple bascule et il est possible d'imprimer deux exemplaires d'un même texte sans avoir à se servir de papier carbone.

Pour mettre en place le papier, l'utilisateur ne rencontrera aucune difficulté puisque tous les cas de figures ont été envisagés : feuille à feuille automatique (en option, simple ou double bac) ou manuel, continu par poussée ou traction, et ce suivant que le chargement sera effectué par le haut ou par le bas.

En plus des polices ascii et IBM rencontrées habituellement sur ce type de machines, l'opportunité est offerte à l'utilisateur de charger des polices supplémentaires contenues sur une carte magnétique de la taille d'une simple carte de crédit. Le transfert s'effectue simplement en insérant ladite carte dans la fente prévue à cet effet et située sur le côté avant droit de la machine. Ensuite, il suffit de mettre la machine « off line », d'appuyer sur Select puis de se remettre sur « on line », et le tour est joué. Alliée à la vitesse offerte par son mode bi-directionnel, le nombre important de polices disponibles ne manquera pas de convaincre bon nombre d'utilisateurs potentiels

TOSHIBA P 321-SL

Fondé en 1875 et classé 28^e groupe mondial par notre confrère « Le Nouvel Economiste », Toshiba est présent sur tous les marchés de la micro-informatique. De leur gamme, nous avons retenu la P 321-SL, une 80 colonnes - 24 aiguilles, ainsi que sa déclinaison 136 colonnes, la P 341-SL. Bien qu'un peu plus onéreuse que les autres machines présentées dans ce comparatif, la P 321-SL est la machine idéale pour ceux qui désirent obtenir une impression rapide et de qualité en vue d'une utilisation professionnelle.

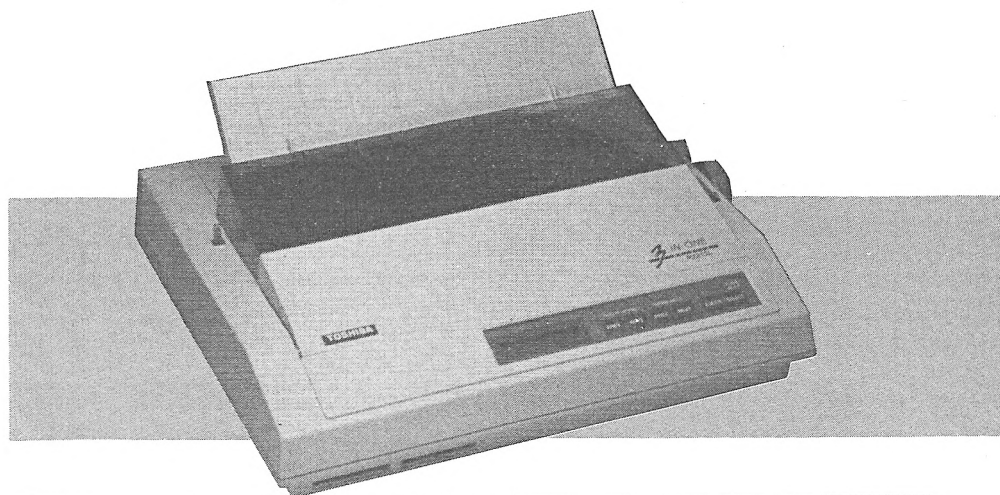
Silencieuse, (51 dB en position silence, et 54 dB en position normale), elle dispose d'une vitesse de 216 cps en qualité listing et de 72 cps en qualité courrier. Ses 24 aiguilles lui permettent de se contenter d'un simple passage dans la majorité des cas.

En ce qui concerne l'ergonomie, un très gros effort a été fait : six interrupteurs sensibles permettent de configurer la machine. Les voyants lumineux, au nombre de deux, sont efficacement remplacés par un display à cristaux liquides de 16 caractères. C'est par l'intermédiaire de cet afficheur que l'utilisateur mettra en œuvre un confortable nombre d'options.

En effet, la P 321-SL, outre ses polices de caractères présentes en Rom (9 ascii en

versions nationales et IBM 1 et 2), présente la particularité de disposer de deux slots permettant de télécharger des polices supplémentaires, contenues soit sur carte (format carte de crédit), soit en cartouche. De même, c'est au moyen de l'afficheur que sera configuré le mode proportionnel, trop peu souvent présent et permettant de faire tomber un texte en jouant sur l'espacement entre les lettres, appelé approche (ainsi, un « I » ne prend pas la même place qu'un « M »). Toujours au moyen du display, il est possible de lancer une sortie en hexadécimal. Détail sympathique, en plus des tests d'impression dont toutes les imprimantes sont pourvues, la P 321-SL dispose d'une démonstration intégrée et est capable d'effectuer un listing de tous ses paramètres. Toujours en terme de « plus », il est possible sur cette machine d'imprimer en standard, feuille à feuille, et ceci sans qu'il soit nécessaire d'enlever le listing.

On le voit, les gens de Toshiba ont tout fait pour que la complexité de la P 321-SL soit néanmoins mise en œuvre par des commandes claires et facilement accessibles. A ce propos, le mode d'emploi — d'une épaisseur confortable et en français — présenté dans un classeur est un modèle de clarté. Bref, en dépit d'un prix un peu plus élevé que celui des autres machines présentées dans ce dossier, la P 321-SL reste l'une des moins chères de sa catégorie.



Fiche technique

Marque : Citizen
 Modèle testé : MSP-40
 Distributeur : Citizen
 Mode d'impression : matriciel
 Tête d'impression : 9 aiguilles
 Colonnage : 80
 Vitesse listing : 200/240 cps
 Vitesse courrier : 40/5 cps
 Jeux de caractères : ASCII, IBM et
 téléchargeables
 Semi-graphique : OK
 Alignement des cadres : OK
 Compatible CPC : oui avec câble spécial
 Dimensions : 415 x 369 x 147 mm
 Poids : 5,7 kg
 Divers : polices téléchargeables, feuille à feuille automatique en option (simple et double bac), RS 232 en option, buffer de 8 ko, livrée avec Gem Desktop Publishing (offre limitée dans le temps).
 Prix : 4 490 F ttc

Fiche technique

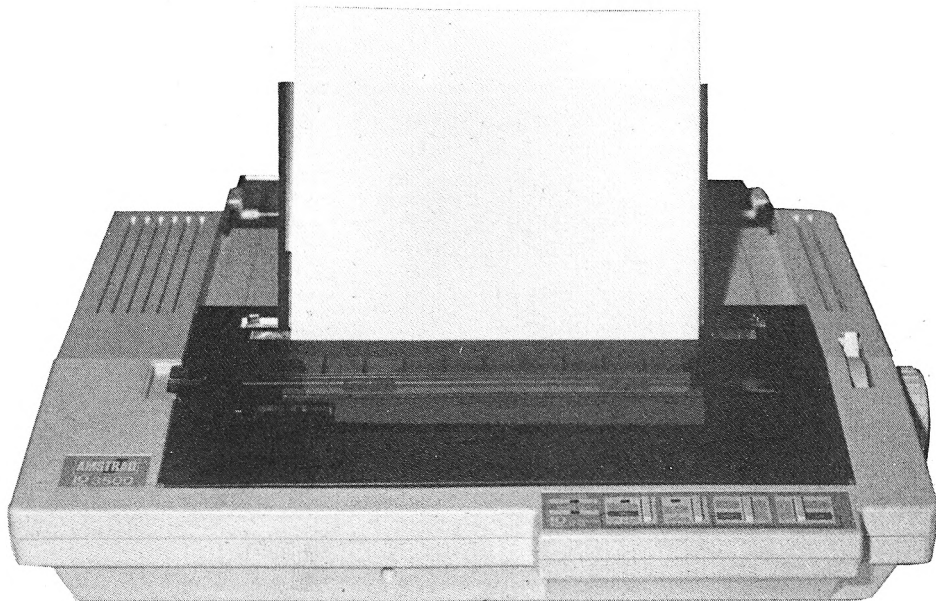
Marque : Toshiba
 Modèle testé : P 321-SL/P 341-SL
 Distributeur : Toshiba Systemes France
 Mode d'impression : matriciel
 Tête d'impression : 24 aiguilles
 Colonnage :
 - P 321-SL : 80
 - P 341-SL : 136
 Vitesse listing : 216 cps
 Vitesse courrier : 72 cps
 Jeux de caractères : 11 (9 ascii nationales, IBM 1 et 2)
 Semi-graphiques : non
 Alignement des cadres : OK

Compatible CPC : oui avec câble spécial
 Dimensions :
 - P 321-SL : 417 x 380 x 98 mm
 - P 341-SL : 560 x 380 x 98 mm
 Poids :
 - P 321-SL : 8 kg
 - P 341-SL : 9,5 kg
 Divers : mode proportionnel, affichage LCD, bacs feuille à feuille simples et doubles, polices téléchargeables, possibilité de feuille à feuille sans enlever le listing, buffer 32 ko extensible. Livrée avec logiciel AidePrint pour PC (3,5 et 5,25).
 Prix : 7 021 F ttc

POST PRINTUM

Le manque de place (ou de disponibilité de certains constructeurs) nous a empêché de vous présenter toutes les machi-

nes comme nous l'aurions souhaité. En effet, d'autres imprimantes méritaient que l'on porte un regard sur elles. Ceci pour vous expliquer la finalité de cet additif qui ne saurait être, bien entendu, un test complet.



AMSTRAD LQ 3500

Avec 67 000 imprimantes professionnelles vendues en 1987 — 9 et 24 aiguilles confondues, chiffres communiqués par le constructeur —, Amstrad se positionne bien sur le marché de l'impression, comme en témoigne la LQ 3500. Matricielle 24 aiguilles, cette dernière devrait satisfaire aussi bien l'utilisateur « tireur » de listing que la petite ou moyenne entreprise ayant besoin d'imprimer des lettres, à condition toutefois que le besoin ne soit pas trop important. En effet, avec 160 cps en qualité listing, la LQ 3500 reste dans la limite du raisonnable en terme de vitesse. Idem en ce qui concerne le mode courrier, disposant de 54 cps.

Qu'importe, la LQ 3500 dispose d'autres atouts : mise en place du ruban aisée, « look » sympathique, rompant par là avec les modèles précédants. On remarquera aussi l'ergonomie du panneau de commandes, excellente car situé en « décrochage » de la face avant. De même, les micro-interrupteurs, qui, par leur situation privilégiée restent accessibles tout en étant bien protégés.

Enfin, seule machine de ce test à l'offrir en standard, la LQ 3500 est compatible avec les ordinateurs de la gamme PCW (8256 et 8512) par simple adjonction d'une interface CPS 8256. Bien entendu, la compatibilité avec les PC Amstrad ou autres est totale. Bref, la LQ 3500 est une sympathique 24 aiguilles, ne serait-ce qu'en raison de son prix, tout à fait raisonnable.

Fiche technique

Marque : Amstrad
 Modèle : LQ 3500
 Distributeur : Amstrad France
 Mode d'impression : matriciel
 Tête d'impression : 24 aiguilles
 Colonnage : 80
 Vitesse listing : 160 cps
 Vitesse courrier : 54 cps
 Jeux de caractères : 96 ASCII, graphiques et internationaux
 Compatible CPC : oui avec interface
 Dimensions : 440 x 400 x 100 mm
 Poids : 5,9 kg
 Divers : interfaces parallèle et Centronics. Compatible PCW en option, traction ou friction, buffer de 7 Ko.
 Prix : 4 120 F TTC

BROTHER M 1109

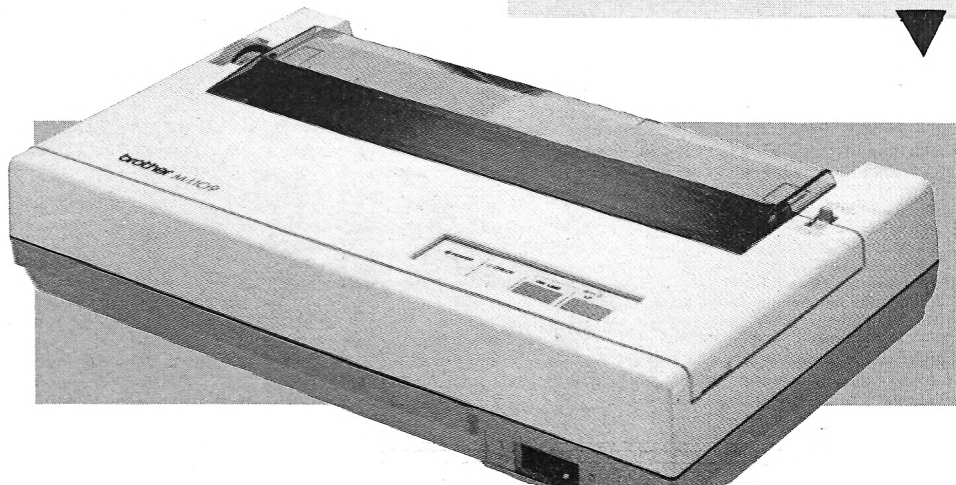
Compacte et légère, la M 1109 ne cède en rien aux machines d'aspect plus « confortable ». Pas de doute, il s'agit bien d'une Brother, constructeur que sa maîtrise des machines à écrire a logiquement conduit à occuper une place de choix sur le marché de l'impression. Matricielle 9 aiguilles bidirectionnelle 80 colonnes, sa vitesse de 100 cps en qualité listing la situe dans la bonne moyenne, surtout en regard de son petit prix.

En revanche, le mode courrier, avec ses 25 cps, est un peu lent à notre goût et seul le grand nombre de polices et de styles utilisables permet qu'on la choisisse dans le but d'imprimer des textes finalisés. En effet, la M 1109 qui dispose en standard de 12 polices internationales (plus ASCII standard et IBM), offre à l'utilisateur la possibilité de mixer entre eux les différents styles proposés (gras, italique, souligné, élargie, etc.), lui permettant ainsi de disposer d'une quasi-infinité de combinaisons.

De plus, 256 caractères redéfinissables permettent de créer ses propres symboles techniques ou des représentations graphiques personnalisées. Enfin, un connecteur Centronics ravira les utilisateurs d'Amstrad CPC tandis que les autres porteront leur choix sur un interfaçage série RS 232 C.

Fiche technique

Marque : Brother
 Modèle : M 1109
 Distributeur : Brother France
 Mode d'impression : matriciel
 Tête d'impression : 9 aiguilles
 Colonnage : 80
 Vitesse listing : 100 cps
 Vitesse courrier : 25 cps
 Jeux de caractères : 12 internationaux plus ASCII et IBM.
 Compatible CPC : oui, en option
 Dimensions : 334 x 70 x 195 mm
 Poids : 3,5 kg
 Divers : interface parallèle Centronics ou RS 232. Entraînement par picots ou dérouleur continu en option.
 256 caractères redéfinissables. Buffer de 2 Ko.
 Prix : 2 300 F TTC



LE TEST

Afin de réaliser ce test, nous avons effectué une impression, en qualité courrier, d'un écran de Sidekick. Si nous avons choisi cette partie de la table des codes ASCII, c'est qu'elle comporte une série de caractères graphiques « à haut risque » : les codes 176 à 179, d'une part — des pavés tramés — ainsi qu'un beau cadre double, surtout intéressant par l'utilisation répétitive qu'il fait du code ASCII 186.

En effet, bien loin des « auto-tests » dont chaque imprimante est pourvu, forcément flatteurs puisque émanant du constructeur, l'impression d'un tel écran ne pardonne pas : si les machines actuelles sont toutes en mesure de restituer correctement les caractères graphiques séparément, en général, la plupart d'entre elles rencontrent de gros problèmes lorsqu'il s'agit d'en aligner certains, et ceci dans le louable et légitime but de réaliser un cadre propre. Il suffit du reste de jeter un oeil sur ce fameux test pour s'en convaincre. Ceci étant posé, à vous de voir si l'utilisation que vous prévoyez de faire de votre matériel nécessitera que vous en usiez.

D	H	Ch	D	H	Ch
160	A0	á	176	B0	▒
161	A1	í	177	B1	▒
162	A2	ó	178	B2	▒
163	A3	ú	179	B3	▒
164	A4	ñ	180	B4	▒
165	A5	Ñ	181	B5	▒
166	A6	ä	182	B6	▒
167	A7	ö	183	B7	▒
168	A8	ÿ	184	B8	▒
169	A9	ı	185	B9	▒
170	AA	ı	186	BA	▒
171	AB	ı	187	BB	▒
172	AC	ı	188	BC	▒
173	AD	ı	189	BD	▒
174	AE	ı	190	BE	▒
175	AF	ı	191	BF	▒

Citizen LSP 120 D

En plus de la relative pâleur de l'impression, on remarque que les barres doubles ne sont pas accolées correctement, la machine se décalant vers le bas à chaque saut de ligne. En revanche, les trames, bien qu'un peu confuses, « passent » bien et l'alignement vertical est respecté. Dommage.

D	H	Ch	D	H	Ch
160	A0	á	176	B0	▒
161	A1	í	177	B1	▒
162	A2	ó	178	B2	▒
163	A3	ú	179	B3	▒
164	A4	ñ	180	B4	▒
165	A5	Ñ	181	B5	▒
166	A6	ä	182	B6	▒
167	A7	ö	183	B7	▒
168	A8	ÿ	184	B8	▒
169	A9	ı	185	B9	▒
170	AA	ı	186	BA	▒
171	AB	ı	187	BB	▒
172	AC	ı	188	BC	▒
173	AD	ı	189	BD	▒
174	AE	ı	190	BE	▒
175	AF	ı	191	BF	▒

Citizen MSP-40

Les trames sont claires et l'impression suffisamment dense. En revanche, un très léger décalage, sans commune mesure avec celui de la 120 D, fort heureusement, se produit au niveau des doubles barres ; toutefois, ne vous alarmez pas, vous allez voir, seule une machine a passé le test.

D	H	Ch	D	H	Ch
160	A0	á	176	B0	▒
161	A1	í	177	B1	▒
162	A2	ó	178	B2	▒
163	A3	ú	179	B3	▒
164	A4	ñ	180	B4	▒
165	A5	Ñ	181	B5	▒
166	A6	ä	182	B6	▒
167	A7	ö	183	B7	▒
168	A8	ÿ	184	B8	▒
169	A9	ı	185	B9	▒
170	AA	ı	186	BA	▒
171	AB	ı	187	BB	▒
172	AC	ı	188	BC	▒
173	AD	ı	189	BD	▒
174	AE	ı	190	BE	▒
175	AF	ı	191	BF	▒

Facit B 1100

On réservera ce modèle, performant par ailleurs, à l'impression de courrier ou de listing. Il est cependant à noter que les barres « simples » (code ASCII 179), ne posent aucun problème.

D	H	Ch	D	H	Ch
160	A0	á	176	B0	▒
161	A1	í	177	B1	▒
162	A2	ó	178	B2	▒
163	A3	ú	179	B3	▒
164	A4	ñ	180	B4	▒
165	A5	Ñ	181	B5	▒
166	A6	ä	182	B6	▒
167	A7	ö	183	B7	▒
168	A8	ÿ	184	B8	▒
169	A9	ı	185	B9	▒
170	AA	ı	186	BA	▒
171	AB	ı	187	BB	▒
172	AC	ı	188	BC	▒
173	AD	ı	189	BD	▒
174	AE	ı	190	BE	▒
175	AF	ı	191	BF	▒

Toshiba P 321 SL

Ici, c'est au niveau des trames, bizarrement imprimées en vidéo inverse, que bute la machine. Sinon, rien à redire : en dépit d'un très très léger décalage (les doubles barres ne sont pas collées verticalement), le résultat est plus que satisfaisant.

D	H	Ch	D	H	Ch
160	A0	á	176	B0	▒
161	A1	í	177	B1	▒
162	A2	ó	178	B2	▒
163	A3	ú	179	B3	▒
164	A4	ñ	180	B4	▒
165	A5	Ñ	181	B5	▒
166	A6	ä	182	B6	▒
167	A7	ö	183	B7	▒
168	A8	ÿ	184	B8	▒
169	A9	ı	185	B9	▒
170	AA	ı	186	BA	▒
171	AB	ı	187	BB	▒
172	AC	ı	188	BC	▒
173	AD	ı	189	BD	▒
174	AE	ı	190	BE	▒
175	AF	ı	191	BF	▒

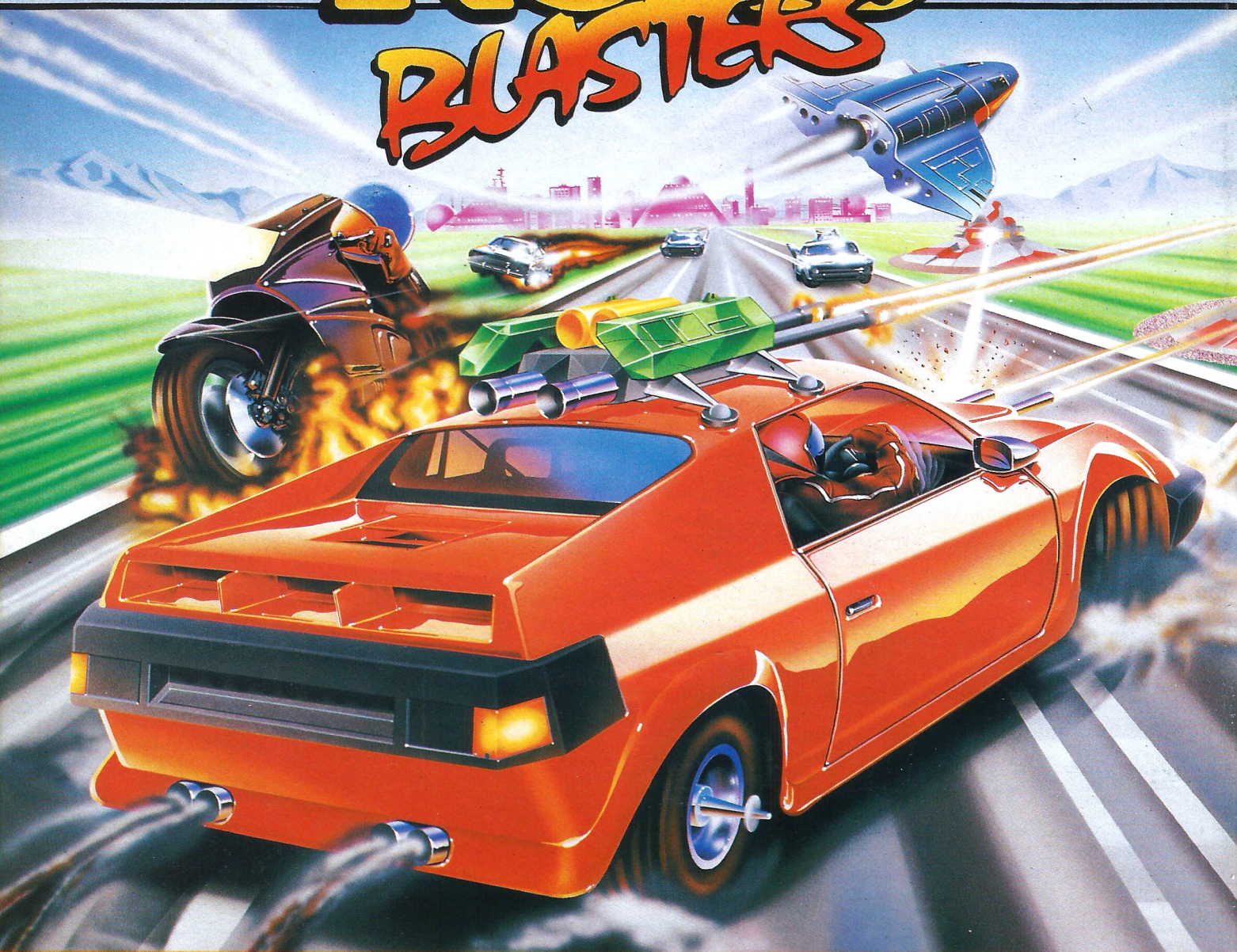
Honeywell 4-20

Comme je le disais, la machine est « mastoc » et son look l'apparente plus au constructivisme officiel qu'à la technologie de pointe. Comme quoi l'apparence est trompeuse : simples et doubles barres parfaites, trames sans reproche, impression fine. Bravo !

En vous donnant les moyens de déterminer quel type de matériel vous recherchez, en fonction de ce que vous attendez d'une imprimante, nous espérons que ce comparatif-non exhaustif bien entendu - vous aura, si j'ose dire, laissé une bonne impression et, plus sérieusement, aider à y voir un peu plus clair, vous aidant à faire un choix parmi l'infinité de machines disponibles à ce jour

Cyrille Baron

ROAD BLASTERS™



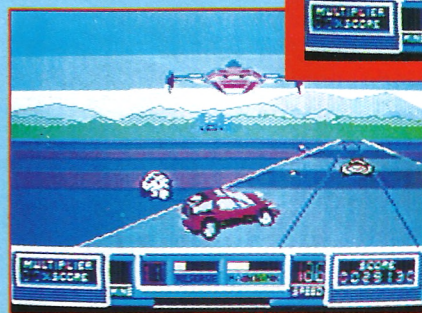
ECRANS DE CBM VERSION.



Roadblasters, le monde tempestueux de la destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.



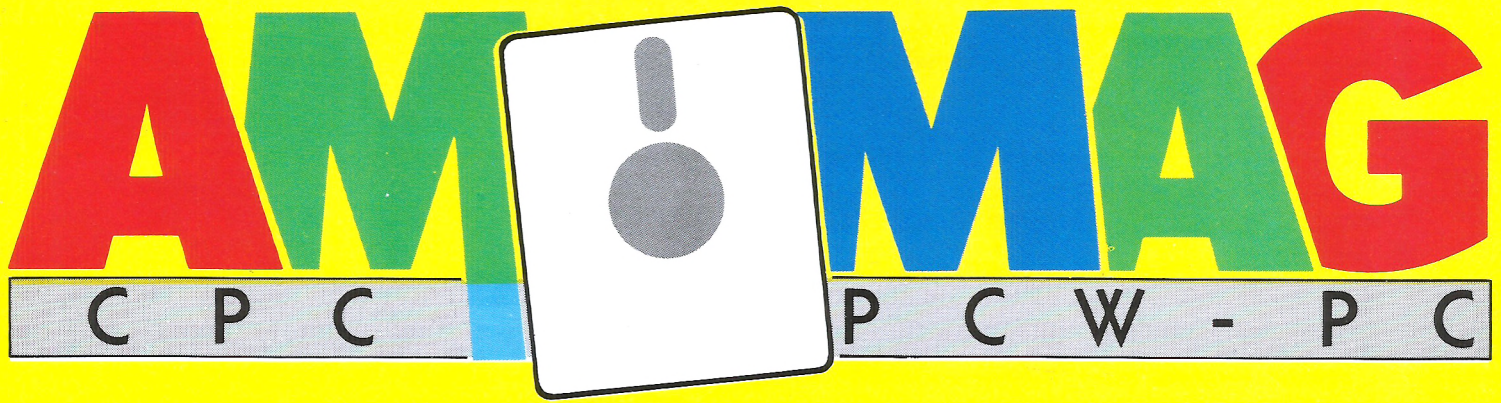
AMSTRAD ATARI ST
CASSETTE/DISQUE DISQUE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE
SPECTRUM +3
DISQUE



CBM 64/128 AMIGA
CASSETTE/DISQUE DISQUE
U.S. Gold (France) - Z.A.C.
de Mousquette - B.P.3 - 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
Tel: 93 42 71 44.



© 1986 Atari Games Corporation
Patenté à U.S. Gold Ltd.
Tous droits réservés.



HORS-SERIE

LISTINGS

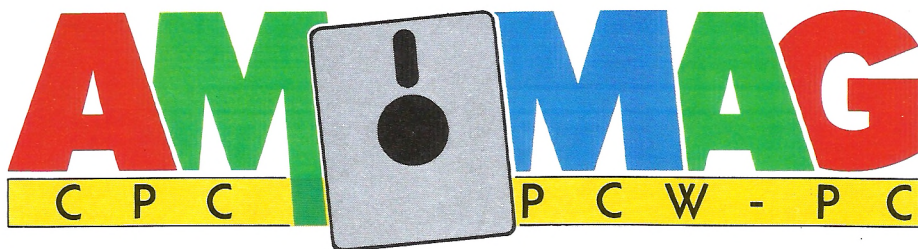
JEUX - UTILITAIRES

PARUTION : JUIN 1988

Un numéro à ne pas manquer

CHAQUE MOIS, TIREZ LE MEILLEUR PARTI DE VOTRE AMSTRAD

LISEZ



Le plus complet Le plus diffusé

300 000 LECTEURS

RETROUVEZ

des jeux

SFT
Western Games
WESTERN GAMES
Eye
Avec ce jeu de société qui sortira en France...
Assassins...
Le jeu...

des reportages

ENQUÊTE
LES JEUX HORS-LA-LOI
Dans Barbarian, on coupe des têtes...
Jack the Ripper...
CML

des dossiers

des informations
sur toute l'actualité
AMSTRAD

NEWS
Utilitaires...
EXTERIEUR NEWS
SIFA
STRA

des listings

LISTING
DESTROY+
LISTING DU MOIS
V...
AMSTRAD LQ3500

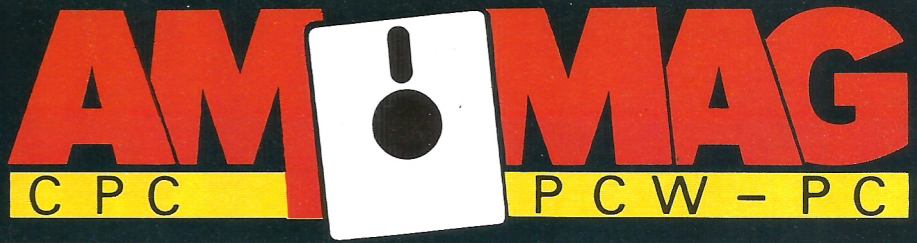
du professionnel

PRO
AMSTRAD LQ3500
SPECIALISATIONS TECHNIQUES

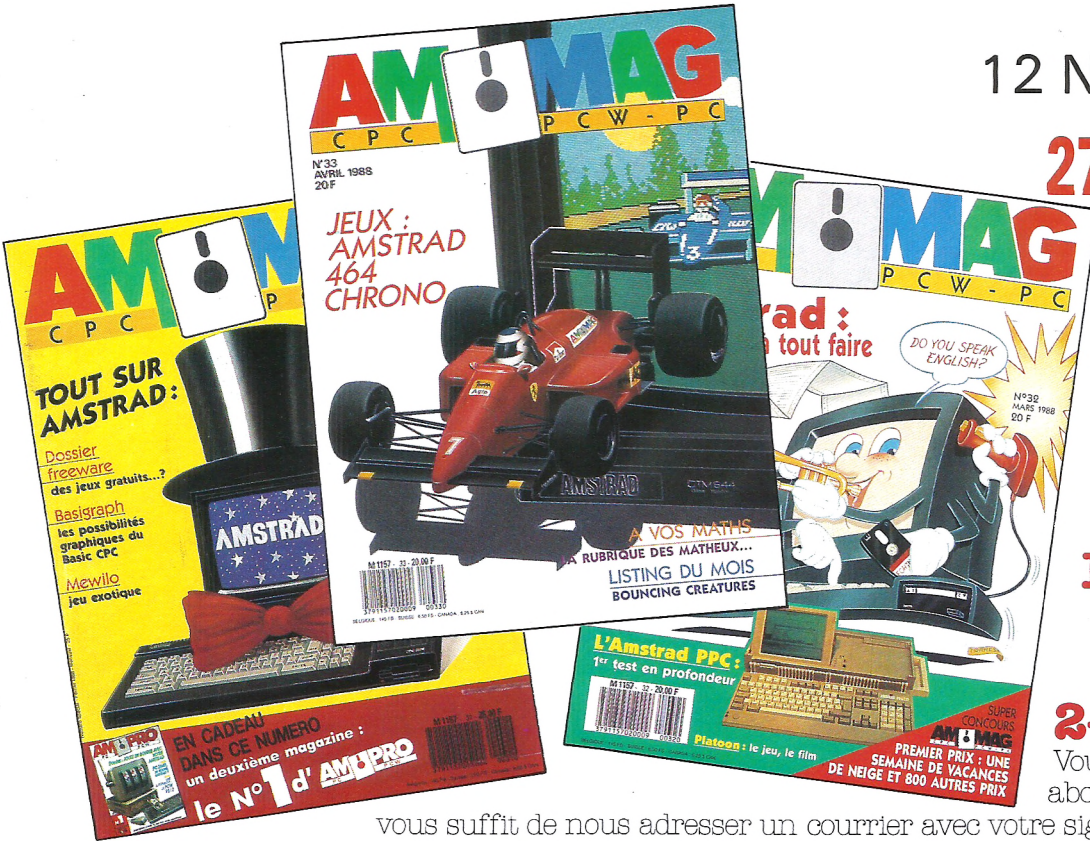
de l'utilitaire
de la programmation

DKPRDX
PAS UNE LIGNE DE PLUS
UN PROGRAMME...
L...

ABONNEZ-VOUS A



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

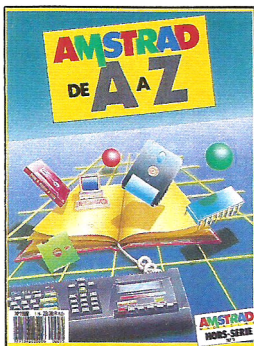
1- ECONOMIE 65 F

2- GARANTIE

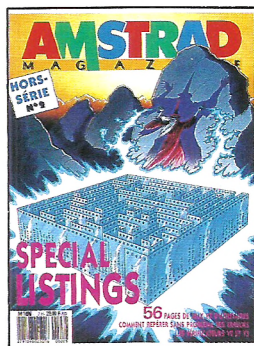
Vous pouvez mettre fin à votre abonnement à tout moment. Il

vous suffit de nous adresser un courrier avec votre signature. Nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.

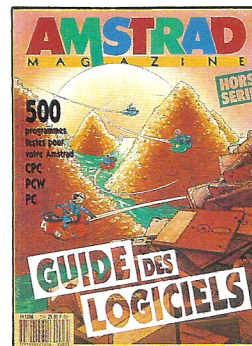
3- CADEAU : 2 N°s HORS-SERIE à choisir parmi les N°s parus en 87



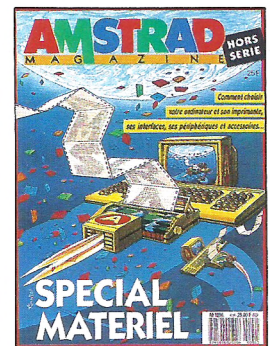
1. Amstrad de A à Z



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

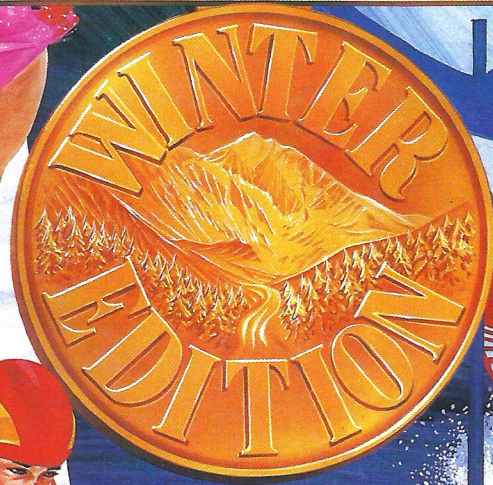
.....



Vous êtes en compétition contre les plus grands champions du monde dans la plus prestigieuse et la plus dure série de jeux de sports d'hiver jamais imaginée. Sept manifestations vont éprouver votre compétence et vos nerfs jusqu'à la corde; chacune présentant ses propres

exigences particulières. La pratique, la patience et encore de la pratique, voilà ce qui est nécessaire pour que vous ayez une chance d'obtenir une médaille. Vous pouvez y arriver, vous y arriverez! Et en plus, vous allez passer de bons moments à essayer!

THE WINTER GAMES™



Ski Jumping – Un courage casse-cou, des nerfs d'acier et une maîtrise totale sont indispensables pour cette épreuve dans laquelle la distance comme le style déterminent votre score.

Speed Skating – Le sport autopropulsé le plus rapide sur la terre. Une épreuve de force et de rythme dans laquelle vous atteindrez des vitesses de 50 km à l'heure dans votre poursuite d'une médaille d'or!



Cross Country Sking – L'une des épreuves de pure prouesse physique parmi les plus difficiles jamais conçues. Vous vous battez contre le temps, le terrain et l'hiver lui-même au cours de ce test d'endurance suprême.



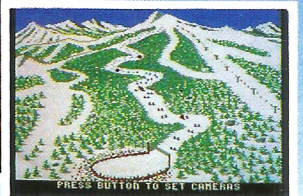
Figure Skating – La grâce et la précision sont des éléments essentiels de ce sport hautement artistique.

Slalom – Vitesse, maîtrise et précision à la seconde près sont indispensables dans cette épreuve qui compte parmi les plus difficiles épreuves de ski.



Luge – De l'audace, un brin de folie hivernale! Allongé sur une luge, les pieds en avant, vous devrez faire appel à tous les muscles de votre corps pour utiliser au mieux chaque virage et chaque ligne droite.

Downhill Sking – Descente en chute libre dans un monde blanc. Dévalant à la poursuite d'une médaille d'or, vous atteindrez des vitesses de 110 km à l'heure.



EPYX®

Fabriqué et distribué sous licence d'Epyx Inc. par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Grande-Bretagne.

Tous les écrans sont ceux de la version Commodore 64.

Disponibles pour Amstrad CPC Cassette et Disquette · Atari St Disquette · CBM 64/128 Cassette et Disquette · MSX64 Cassette · Spectrum 48/128k + 2 Cassette · Spectrum + 3 Disquette