# AMMAG

TOUT POUR VOTRE AMSTR

## GONFLEZ VOTRE CPC: LE PLEIN DE COMMANDES NOUVELLES !




## JEUX

Thunderblade
Fernandez Must Die
Trivial Pursuit
Dossier Kha
Tiger Road
Pacmania
etc.

## AM PRO

- GEREZ VOTRE CAVE A VINS
- SOIGNEZ VOTRE ORTHOGRAPHE

CONCOURS MICROÏDS/AMMAG GAGNEZ UNE CHAINE HI-FI

M 1157 - 42 - 22,00 F

3791157022003 00420

N°42 — MENSUEL — JANVIER 1989 — 22 F

BELGIQUE 160 FB - SUISSE 6,50 FS - CANADA 5,95 $ CAN

# L'ACTION - SIMULATION




**DISPONIBLE SUR: IBM PC**
**C64**
**AMSTRAD CPC**

**MICRO PROSE**
LOGICIELS DE SIMULATION

**MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14**

# SOMMAIRE N°42 JANVIER 1989

## Am-Mag actualités


**Toute l'actualité de la micro qui bouge** ..... 6


## Jeux


**Prochainement sur vos écrans** .... 4
Trivial Pursuit, Crucial Test ..... 12
Fernandez Must Die ..... 14
Tiger Road ..... 20






Thunderblade ..... 21
Opération Wolf ..... 22
Pacmania ..... 28
Mad Mix Game .....
Action Service ..... 78
Zone ..... 83
Star Treck, Vulcain ..... 84
Dossier Kha ..... 85
Victory Road, Terrapods ..... 91
Roy of the Rovers ..... 92
Live and Let Die ..... 93
**Help**
The Great Escape ..... 16
Gryzor ..... 17
Questions/Réponses ..... 18


## Programmation


**Dix par Dix** ..... 24
**Initiation :**
Les cours du professeur Aligator ..... 72


## Educatif


**Educ-Maternelle** ..... 26


## Listing du mois


Sortilège 3D ..... 30


## Am Pro


Microsave et Save + ..... 82
Autographe ..... 86
Gérez votre cave à vin avec Dionysos ..... 88
La voix de son maître, Digivox .... 89


## CLUBS !

Vous animez depuis longtemps un club CPC, PCW, ou PC ? Vous venez juste d'en créer un ? Vous avez essayé, mais vous n'y êtes pas arrivé ? Vous avez adhéré à un club "fantôme" ? Ecrivez-nous : vos témoignages et expériences nous intéressent pour notre dossier SPECIAL CLUBS du mois de Mars. Nous rendrons d'ailleurs visite pour reportage aux clubs les plus dynamiques.
Ecrivez très vite à AM-MAG, ENQUETE CLUBS, 5-7 rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé.

## Concours


**Am-Mag/Microïds** ..... 77


## Dossier


**Faites le plein de RSX** ..... 94


## Divers


**PA** ..... 90

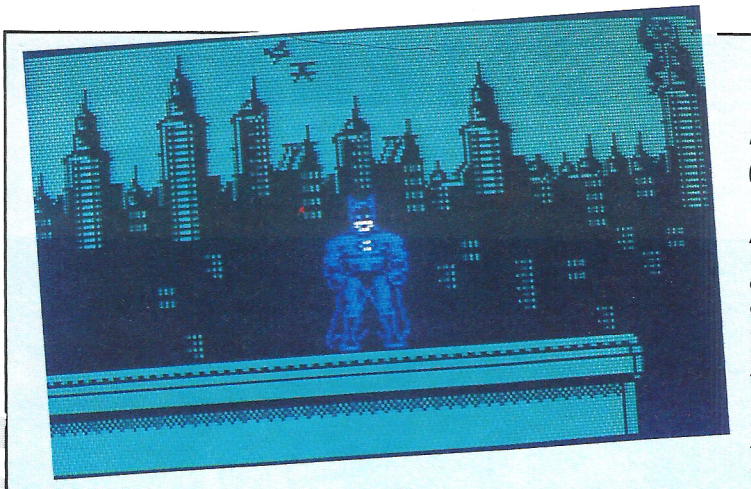


**AM-MAG est édité par LASER PRESSE SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication :** Jean Kaminsky
**REDACTION. Directeur de la rédaction :** Jacques Eltabet. **Rédacteur en chef adjoint :** Xavier Frigara. **Secrétaires de rédaction :** Suan Ajirent, Gaëlle Pillot. **Chefs de rubriques :** Bernard Jolivalt (informations générales, reportage), Jean-Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). **Ont collaboré à ce numéro :** Sébastien Ajaxa, Jean-Pierre Boghossian, Guillaume Courtois, Claude Le Moullec.
**Couverture :** Elysbeth Anderson.
**FABRICATION. Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Maquettistes:** Alain Lamargot (conception), Thierry Martinez, Laurence Floquet, Michel Lhopitault. **Montage et photogravure :** Jean-Baptiste Ballériaud, Michel Lhopitault.
**ADMINISTRATION. Marketing :** Iain Christie. **Diffusion :** Bertrand Desroches. **Abonnements :** Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky.
**REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 43.98.22.22.**
**Chefs de publicité :** Thierry Cagnion, Michel Sarfati.
**Assistante de publicité :** Mick Deret.
**Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1989. **Photocomposition:** Composcopie. **Impression :** La Haye-les-Mureaux, SNIL, Tima-Roto.
**AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.**

# JeUx

Actualités

# PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS



## BAT MAN (Ocean)

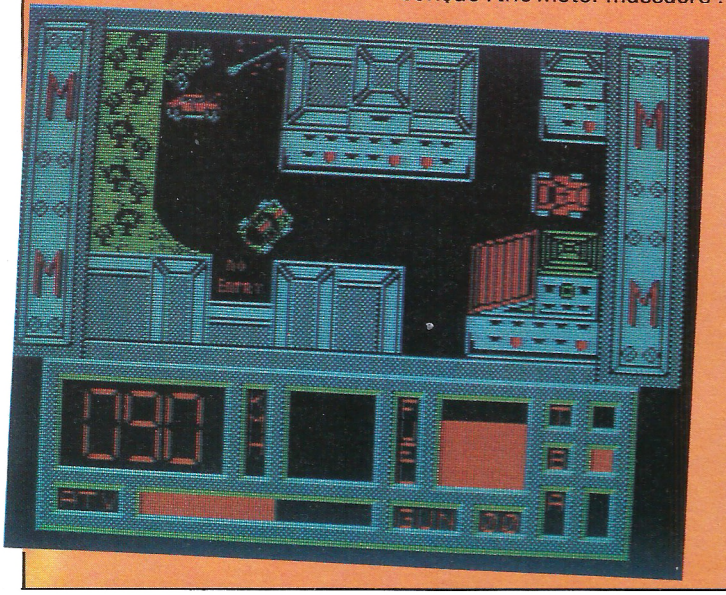
Après l'aventure et la réflexion, *Bat Man* rempile dans un jeu d'arcade plein d'action. Dans cette nouvelle mouture au graphisme très proche de celui de la célèbre bande dessinée, notre héros à l'ample cape doit en découdre avec le Pingouin et le Joker, ses ennemis intimes, afin de délivrer ce pauvre Robin qui décidément adore se mettre dans de sales draps. Le jeu se déroule en deux parties distinctes dans une ambiance crépusculaire de souterrains, de toits enfumés et d'inquiétants laboratoires.

## F16 COMBAT PILOT (Digital Integration)

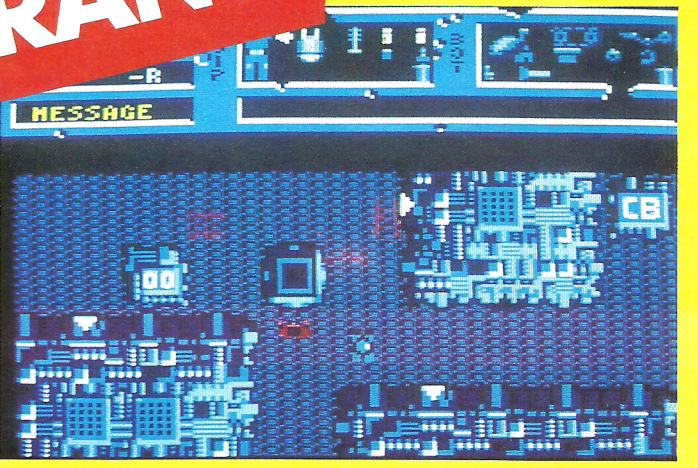
La seule signature « D.I. » promet ! *F16 Combat Pilot* est le simulateur d'un chasseur très sophistiqué conçu par General Dynamics. Lequel a assisté Digital Integration pour l'élaboration du soft. Bill Gunston, un ancien pilote de la R.A.F. et auteur de nombreuses encyclopédies sur l'aviation a rédigé le manuel.
Une version sur CPC, mais aussi et surtout sur PCW est prévue. Chaque simulation de Digital Integration étant un événement, nous attendrons avec une impatience non contenue l'arrivée du fabuleux avion.

## MOTOR MASSACRE (Gremlin)

La planète a été ravagée par un cataclysme plus ou moins nucléaire, plongeant les cités, les continents et la civilisation toute entière dans un indescriptible chaos. Une poignée de rescapés se bat sans pitié pour survivre.
Vous devrez vous débrouiller comme un grand dans ce monde hostile avant de faire face à la plus terrifiante destruction mécanique jamais conçue : the motor massacre !



## THE PARANOïA COMPLEX (Magic Bytes)




Dans le secteur Alpha d'une ville étrange et impersonnelle, vous obéissez à un ordinateur tout puissant qui vous dispense bien être et ascension sociale. Jusqu'à un certain point tout de même car il ne faut pas porter ombrage à son pouvoir. Pour obtenir une carte d'alimentation, vous devrez vous livrer à d'invraisemblables contorsions digitales. Un vent de folie souffle sur les actes les plus anodins de l'existence.
Afin d'assurer son emprise sur votre esprit, il contrôlera souvent vos pensées les plus cachées: E*prouvez-vous parfois des pensées bizarres? Avez-vous déjà songé à tuer? Pensez-vous que l'ordinateur est plus fiable que l'homme?* La paranoïa guette la machine et à la moindre réponse trop sensée, vous serez désigné comme un traître et pourchassé. Les comploteurs d'ailleurs sont légions, la cité entière se ligue contre la machine qui s'emballe et en veut à tout le monde! C'est certainement le soft le plus dément (au sens médical du terme) de l'année à venir.

## SKYX
## (LEGEND SOFTWARE)

Les tableaux de Skyx sont de véritables chef-d'oeuvre, mais les aperçevoir n'est pas facile: il faut en effet courir à travers l'écran afin de le reconstituer morceau par morceau. Il s'agit de se déplacer bien plus vite que la mèche qui consume rapidement la trace et d'échapper à de nombreux obstacles et aux personnages maléfiques qui se mettent en travers de votre chemin.
Le choix du personnage principal -chacun a ses avantages et ses points faibles- des bonus et de l'argent devraient faciliter votre tâche. L'image finale apparaît en entier dès que les trois-quart ont été dévoilés. Ce jeu étrange et original, très bien dessiné, ne passera pas inaperçu!




### SCRUPULES
### (Leisure Genius)

Sur le principe du jeu de la vérité (un bon plan pour se brouiller avec ses meilleurs amis) et en 230 questions, *Scrupules* sondera les méandres de votre esprit retord. Les plus timides joueront à la sauvette, seuls contre l'ordinateur. Les exhibitionnistes de l'âme pourront s'éclater en groupe. Lorsqu'il aura géré vos réponses, votre CPC saura tout de vous !

### DARK FUSION
### (Gremlin)

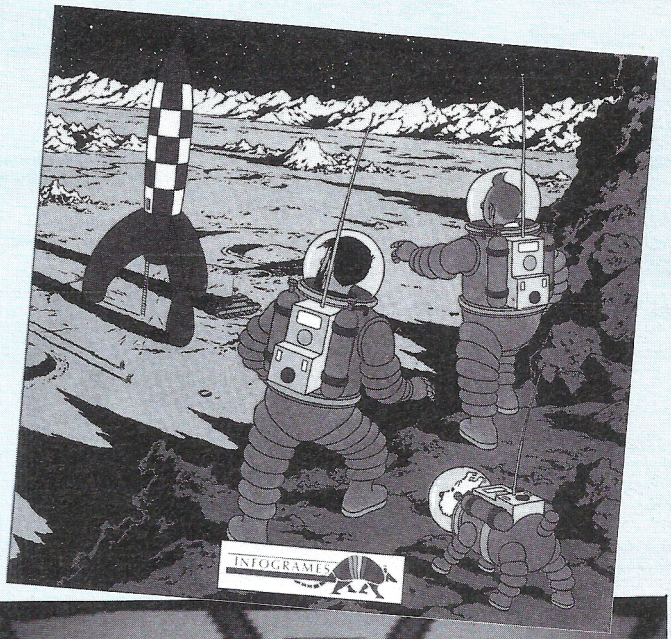
Tout au long d'un scrolling horizontal bi-directionnel (qu'en termes poétiques ces choses sont dites !), vous affronterez des hordes d'aliens et de créatures infernales. Assoiffés de pixels, ils en veulent à votre vaisseau. Des téléporteurs vous transporteront jusqu'au monastère peuplé de serpents cracheurs de feu et de bestioles pleines de tentacules.

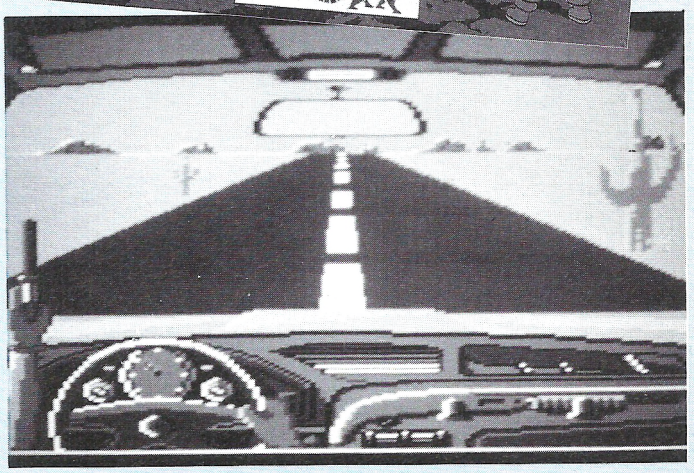
### TANK ATTACK
### (CDS Software)

Chacun des joueurs, fort d'un groupe de huit chars et quatre véhicules blindés, doit investir le quartier général adverse ou bien anéantir l'ennemi. Climat, moral des troupes, adresse, jugement, intuition et bien sûr le facteur chance affecteront le déroulement des opérations. Un journal publiera régulièrement des communiqués de guerre. Il s'agit en fait d'une analyse de la situation faite par l'ordinateur. Lequel n'est insensible ni au bourrage de crâne ni à la propagande adverse.

## Noël n'est pas terminé!

Les veilles de fêtes ont vu naître une floraison de softs: Thunderblade, Galactic Conqueror et d'autres encore sont arrivés à temps pour figurer dans la hotte du Père Noël. Mais ce n'est pas fini: l'année qui commence s'annonce grandiose et les jeux les plus riches, les plus spectaculaires devraient arriver sous peu.
*Tintin* (d'Infogrames) est sur le point de poser la célèbre fusée lunaire rouge et blanche sur nos CPC: l'évènement sera une grande date pour nos ordinateurs. Le soft sera-t-il promis au même succès que la B.D. de Hergé? C'est le moins que nous pouvons lui souhaiter!
*Crazy Car II* ne devrait pas tarder non plus: il est annoncé pour la mi-janvier. La bande sonore a été soignée, avec des transpositions d'après la version ST que nous ont peaufiné Paul et Gilles de chez Titus.
*Purple Saturn Day*, sous les auspices de son ange tutélaire Exxos, marquera l'année à la manière d'un certain Capitaine Blood. Rendez-vous sur les anneaux de Saturne!!
*Iron Trackers*, chez Microïds, est quasiment en route et le flic de *High Way Patrol* a déjà accroché son fusil à pompe au tableau de bord de la voiture.
Ces projets parmi tant d'autres démontrent -si besoin était- que la micro française ne s'endort pas sur ses lauriers, loin de là!



# AMAG actualités

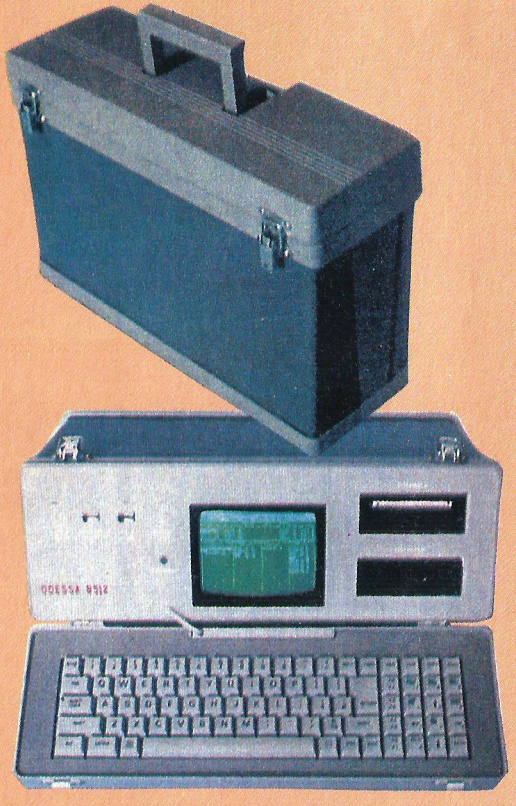
## ODESSA, LE PCW PORTABLE

**On en parle depuis des lustres, le projet disparaît dans d'obscures oubliettes, refait surface... Le PCW portable existera-t-il un jour ?**

**Le projet, apparemment, est en bonne voie. Son nom de code est *Odessa* (si c'est à cause du nom de son concepteur, un certain Isenstein, le jeu de mot est désopilant, on en fait pas de pareil dans *Am-Mag* !). L'Odessa est en réalité un authentique PCW logé dans une sorte de glacière de pique-nique avec carte-mère d'origine, lecteurs trois pouces et clavier placé dans le couvercle. Le vaste écran du PCW a été remplacé par un de ces écrans style télé-miniature de quatre pouces de diagonale, soit 10 cm. Trente lignes de 90 caractères y tiennent bien serrés : mieux vaut avoir une bonne vue !**

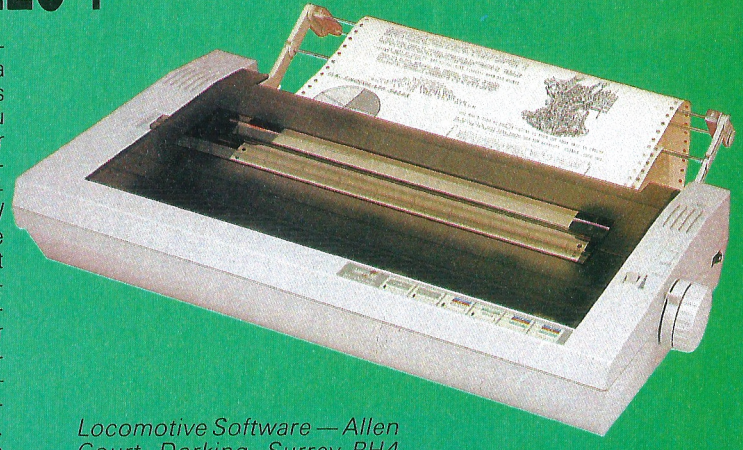
**Les batteries rechargeables assureraient quatre heures de bon et loyaux services. La machine sera vendue avec sa propre imprimante en option bien que rien ne l'empêche d'utiliser celle des PCW 8256/8512. Un modèle sera équipé d'une sortie série.**

**L'Odessa rappelle, par ses formes et son poids conséquent, cette génération révolue de portables qui étaient en fait des transportables. Il n'existe encore qu'à l'état de prototype. Sûr qu'on en reparlera dans un proche avenir.**



## PCW : POURQUOI PAS 24 AIGUILLES ?

...Et, de ce fait, une impression encore plus soignée ? La plupart de ces imprimantes tape en une seule passe, d'où une vitesse accrue. Pour avoir accès à ces imprimantes haut-de-gamme, il faut une interface RS 232. Celle du PCW 8256/8512 a la référence CPS 8256 ; le PCW 9512 peut s'en dispenser car il est équipé d'origine d'une sortie série. Reste à trouver le driver d'imprimante. Locomotive Software (le créateur de *Locoscript*) propose le précieux logiciel pour moins de 300 F. Précisez toutefois le modèle de votre PCW.



*Locomotive Software — Allen Court, Dorking, Surrey RH4 1YL. Tél. : 0306 740606.*

## EXCUSES A EXXOS

*Le dieu Exxos nous pardonnera-t-il l'offense que nous lui avons faite ? Par crainte de ses foudres, et animés d'un repentir sincère, nous confessons notre faute : dans le test du dernier* Am-Mag *consacré à la troublante* Emmanuelle, *logiciel édité par* ***Cocktel Vision****, nous avons inséré par erreur le portrait d'une des délicieuses créatures de* Teenage Queen, *logiciel de Strip-BD-poker édité par Exxos/Ere Informatique. C'était rendre hommage, de façon indirecte, à ses charmes... C'était surtout une grosse bourde !*

## AU VOLEUR !

### SUS AUX PIRATES

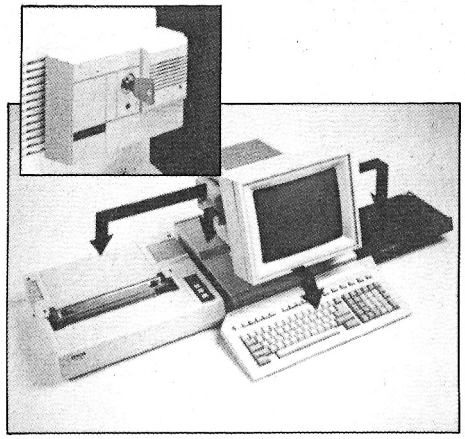
Après bien d'autres pays, la Grande-Bretagne est sur le point de prendre de sévères mesures contre le piratage informatique. Lorsque la loi sera passée, les « hackers » subiront les rigueurs de la loi. Comme aux Etats-Unis ou en France, ils seront considérés comme de vulgaires délinquants, voleurs de droits d'auteur, saboteurs de programmes et contrefacteurs de softs. Les pourvoyeurs de listes vont morfler, *isn't it ?*



## LA DERNIERE TENTATION D'INFOGRAMES

**En collaboration avec Hanna et Barbera, les pères éternels de *Tom & Jerry* et des *Schtroumpfs*, Infogrames propose une série de sept cassettes vidéo de vingt-six minutes chacune sur la Bible.**

Se faire piquer son ordinateur (ou son magnétoscope ou sa chaîne voire tout à la fois !), c'est l'horreur. Nous avons trouvé dans un catalogue britannique ce petit boîtier qui se fixe discrètement sur votre matériel. Des tentacules de 1,40 m sont munies d'un censeur permettant de protéger simultanément cinq appareils (imprimante, clavier, Hi-Fi...) A la moindre tentative de déplacement, « Spider » émet un son strident de 100 dB. De quoi vriller les oreilles du cambrioleur et ameuter tout le voisinage ! **Spider est vendu 42 £ (environ 450 F).**



Le même catalogue propose, pour les souris vagabondes, une petite niche à coller sur le flanc de votre ordinateur.
*Computer SBS Supplies Ltd. — Unit 3, Clarks Industrial Estate Newtown Road, Hove, East Sussex BN3 7BA (Grande-Bretagne).*

## AMSTRAD FAIT SES COMPTES

**Alan Michael Sugar a annoncé que les profits d'Amstrad pour 1988 tourneraient autour de 160 millions de livres, ce qui représente une augmentation de 18% par rapport à l'année précédente. Les ventes de PC représentent une bonne part du chiffre d'affaire, mais les CPC y sont pour beaucoup : l'ordinateur qui avait fait la gloire d'Amstrad se vend encore fort bien!**

# ECHANGEZ VOS JEUX

Les accros du joystick connaissent bien **Boomerang**, qui échangeait jusqu'à présent les jeux par correspondance. Lequel Boomerang ouvre boutique dans la Zone d'Activité de Voreppe-Moirans près de Grenoble. Sept jours sur sept, vous pourrez vous défaire d'un jeu qui a livré ses secrets et repartir aussitôt vers d'autres aventures avec un nouveau soft. Afin d'éviter le piratage, les logiciels doivent être des originaux en bon état accompagnés de leur notice.

**Infogrames avait envisagé de créer un jeu basé sur le même thème. Le projet est actuellement suspendu en attendant l'heureux avènement du Compact Disk Intercatif, un méga-support qui permettra de stocker des décors hollywoodiens, des animations d'enfer (on s'en doute) et surtout une foule de variantes scénariques.**

## Microïds, ça déménage!

Voici leurs nouvelles coordonnées: **MICROÏDS**
12, place de l'Eglise
94400 VITRY sur Seine
✆ (1) 46.81.80.00

## IL NE PASSERA PAS PAR VOTRE PC

*Mace Vaccination* est un anti-virus élevé dans les éprouvettes de Software Connection. Résident en mémoire, il n'occupe que quatre tout petits ko et peut même être mis dans une procédure d'AUTOEXE.
*Kienitz + Grabis — Schulstrasse 18 D-8913 Schöndorf (RFA). Tél. : 08192/628.*

## PC 200: ne vois-tu rien venir?

**Porterait-il la poisse? Non seulement les éditeurs de jeu boudent le format de ses disquettes et ses capacités ludiques trop étriquées, mais voilà que Schneider taille des croupières au Sinclair PC200! Schneider était jusqu'au début** de l'année 1988 le distributeur d'Amstrad en Allemagne et en Belgique. Afin de consolider sa position sur le marché européen, Amstrad a débarqué en force en R.F.A. et a réétiquetté le matériel Schneider à son nom.
Le divorce consommé, Schneider a porté ses efforts sur la promotion de l'Euro PC, un produit maison. Cet ordinateur fort bien conçu est vendu avec *Works*, un logiciel de Microsoft autrement plus performant que le *Professional Organiser* du PC 200.
Amstrad aura du mal à vendre le Sinclair PC200 en Allemagne. Mais il y a pire: voilà que Schneider débarque en Angleterre, bien décidé à ne faire aucun cadeau à son ex. L'Euro PC y est distribué par Greyhound Marketing. La bagarre risque d'être âpre.
Ici, rien de bien nouveau: il n'est toujours pas question d'importer ce PC200 difficile à positionner. Le fantôme de Sinclair perturbe toujours et encore le marché français.

## *AUTO-TEST AUTOGRAPHE : CORRECTION*

Initialement destiné / découpés / remplacer / exploration et / remplacement et / d'effectuer / niveau plus élevé / nous avons apprécié / de recréer / s'en énerver / eux-mêmes subdivisés / seront étendues / mal assimilés / et les développe / sont mêlées / nous avons vu . (16 fautes au total ).

Vous en avez découvert :
- moins de 5 : Autographe obligatoire
- entre 5 et10 : Autographe très conseillé
- entre 10 et 15 : Autographe utile
- 16 : vous être très fort.

# LA QUETE DU GRAAL

Les possesseurs anglais de CPC ont de la chance! Afin de promouvoir le tout nouveau *Lancelot,* Mandarin Software organise une chasse au trésor.
Il s'agit de découvrir une réplique du légendaire Saint Graal. Ce vase précieux que recherchaient les Chevaliers de la Table Ronde a été caché quelque part en Angleterre.
Le Graal de Mandarin Software est une coupe en argent massif faite à la main. Haute de 38cm, elle est sertie de pierres semi-précieuses.
L'intérieur est recouvert d'or 22 carats.Cette belle pièce d'orfevrerie vaut 50.000 F!
Des indices ô combien utiles sont bien sûr disséminé dans les neuf niveaux de *Lancelot.*
Le soft est composé de trois jeux interdépendant les uns des autres.

## LUCASFILM CHEZ US GOLD

Lucasfilm est surtout connu en France pour *La Guerre des Etoiles* et *Indiana Jones.* La célèbre maison de production possède aussi un département "jeux vidéo" (Lucasfilm Games) précédemment distribué par Activision.
Désormais, c'est US Gold qui distribuera Lucasfilm. Un accord de cinq ans a en effet été signé au dernier PC Show de Londres. L'éditeur américain espère bien profiter du marketing très agressif d'US Gold.
Les deux premiers titres à venir seront *Zak McKraken* et *Battlehawk 1942,* un simulateur de vol prometteur. Ces softs seront destinés aux 16-bits seulement car leur codage est difficilement adaptable sur de petites machines. La série *Indiana Jones,* en revanche, sera disponible sur CPC.

**LES GEANTS DE L'ARCADE 2 199F**
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
**12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F**
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
**OCEAN DYNAMITE 199F**
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
**LES BEST DE US GOLD 199F**
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
**LES DEFIS DE TAITO 199F**
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
**COMMAND PERFORMANCE 199F**
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON
MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO+XENO
+10TH FRAME
**GAME SET AND MATCH 2 199F**
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
**GOLD SILVER BRONZE 199F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
**HISTORY IN THE MAKING 249F**
**MEGA COMPILATION US GOLD**
+LEARDERBOARD+EXPRESS
RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
MASTER+SPY HUNTER+ROAD
RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES
+WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD
**FORCES MAGIQUES 199F**
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR 4X4
**SPACE ACE 149F**
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
**LEADERBOARD PAR 3 169F**
+LEADER BOARD+LEADE
TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD
**TEN MEGA GAMES 3 149F**
+LEADERBOARD+10THFRAME
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK
**LES AS DU CIEL 199F**
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+
SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE
HARRIER
**FIST AND THROTTLES 139F**
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS
**FRANK BRUNO'S BIG BOX 179F**
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
**LES FUTURISTES 199F**
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE
**SIMULATION PACK 195F**
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
**KARATE ACE 175F**
+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
RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOBBLINS
+TUER N'EST PAS JOUER
**ARCADE ACTION 185F**
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

# AMSTRAD DISQUETTES

**LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA**

1 ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
**OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI**

**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**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+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
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBATLYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
**LES TRESORS DE US GOLD 195F**
++GAUNTLET +LEADERBOARD
+INFILTRATOR+ACE OF ACES
+METROCROSS
**ALBUM EPYX 189F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
**OCEAN STAR HIT2 145F**
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
**GAME SET MATCH 179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
**ALBUM LORICIEL 145F**
**BEST OF ELITE 2 145F**
**ELITE 6 PACK N°2 145F**
**HIT PACK 2 145F**
**IMAGINE ARCADE HITS 145F**
**OCEAN STAR HITS 145F**
**LES PRIVES 195F**

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 4X4 OFF ROAD RACING | 149F |
| ACTION SERVICE | 189F |
| ALIEN SYNDROME | 139F |
| ARCADE WIZARD | 149F |
| BARBARIAN (PSYNO) | 139F |
| **BARBARIAN 2** | **139F** |
| **BAT** | **189F** |
| BLACKLAMP | 139F |
| BOMBUZAL | 149F |
| BUTCHER HILL | 149F |
| **CARRIER COMMAND** | **195F** |
| CHICAGO 30"S | 149F |
| CORPORATION | 145F |
| DARK FUSION | 149F |
| **DOUBLE DRAGON** | **149F** |
| DYNAMIC DUO | 145F |
| **ELITE** | **149F** |
| EMMANUELLE | 195F |
| **F 16 COMBAT PILOT** | **195F** |
| FINAL COMMAND | 175F |
| FISH | 185F |
| GARY LIN. HOT SHOT | 135F |
| HEROES OF THE LANCE | 139F |
| INDIAN MISSION | 159F |
| IRON HAND | 149F |
| IRON HORSE | 149F |
| IRON LORD | 165F |
| **JUNGLE BOOK** | **199F** |
| **LE MANOIR MORTEVIL.** | **199F** |
| **LED STORM** | **149F** |
| MEURTRE A VENISE | 195F |
| MOTOR MASSACRE | 139F |
| NETHERWORLD | 139F |
| NIMITZ | 159F |
| NORTH AND SOUTH | 195F |
| PAC LAND | 145F |
| **PARANOIA COMPLEX** | **149F** |
| **PURPLE SATURN DAY** | **199F** |
| REX | 149F |
| ROAD WARS | 139F |
| SECRET DEFENSE | 195F |

## NOUVEAUTES (suite)

| | |
|---|---|
| SKATE OR DIE | 145F |
| STAR TREK | 145F |
| SDI | 149F |
| SHOOT OUT | 149F |
| SOLDIER OF LIGHT | 139F |
| TECHNOCOP | 149F |
| TERRICFIC LAND | 195F |
| TERRORPODS | 139F |
| THE ARCHON COLL. | 145F |
| THE DEEP | 149F |
| **THE GAMES SUMMER** | **129F** |
| **THE TEMPLE OF FLY..** | **199F** |
| TIGER TIGER | 145F |
| **TIME SCANNER** | **149F** |
| TIMES OF LORE | 145F |
| TINTIN SUR LA LUNE | 195F |
| TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION | 149F |
| THE ELIMINATOR | 139F |
| WANDERER | 139F |
| **WAR IN MIDDLE EARTH** | **149F** |
| WHIRLIGIG | 139F |
| **WEC LE MANS** | **149F** |

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA!!

## BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

## DÉMENT !

**SUPER PROMOTION**

### MANETTES ET CABLES

| | |
|---|---|
| MANETTE US GOLD | 109F |
| (+ MONTRE DIGITALE GRATUITE) | |
| MANETTE SPEED KING | 109F |
| PRO 5000 | 129F |
| CHEETAH MACH1 | 129F |
| CHEETAH 125+ | 85F |
| CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES | 49F |
| CABLE MAGNETO AMST. | 49F |
| CABLE EXTENSION JOYSTI. | 49F |

### HOUSSE DE PROTECTION

| | |
|---|---|
| HOUSSE CPC 464 COUL. | 89F |
| HOUSSE CPC 464 MONO | 89F |
| HOUSSE CPC 6128 COUL | 89F |
| HOUSSE CPC 6128 MONO | 89F |

### DISQUETTES VIERGES

| | |
|---|---|
| 4 CASSETTES VIERGES | 29F |
| 4 DISQUETTES VIERGES | 99F |
| 10 DISQUETTES VIERGES | 195F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| A 320 | 145F |
| 1943 | 145F |
| 944 TURBO CUP | 245F |
| AFTER BURNER | 149F |
| AIRBORNE RANGER | 225F |
| BATMAN | 149F |
| CRAZY CARS 2 | 169F |
| CYBERNOID 2 | 135F |
| DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. | 139F |
| DRAGON NINJA | 149F |
| ECHELON | 139F |
| GALACTIC CONQUEROR | 169F |
| G.I. HERO | 139F |
| GUERILLA WAR | 139F |
| L'ARCHE CAPIT.BLOOD | 199F |
| OPERATION WOLF | 149F |
| PAC MANIA | 149F |
| RAMBO 3 | 139F |
| RASTAN | 145F |
| RETURN OF THE JEDI | 149F |
| ROBOCOP | 149F |
| R TYPE | 145F |
| SAVAGE | 149F |
| THE LAST NINJA 2 | 145F |
| THE VINDICATOR | 139F |
| THUNDERBLADE | 149F |
| TYPHOON | 139F |
| TIGER ROAD | 149F |
| TITAN | 169F |
| TOTAL ECLIPSE | 145F |
| VICTORY ROAD | 139F |
| VOYAGE CENTRE TERRE | 195F |
| 20000 LIEUES SS MERS | 169F |
| ARTURA | 135F |
| BARD'S TALE | 195F |
| BEYOND THE ICE PALACE | 145F |
| FERNANDEZ MUST DIE | 139F |
| FIRE AND FORGET | 169F |
| FOOTBALL MANAGER 2 | 139F |
| GAME OVER 2 | 149F |
| GUNSHIP | 245F |
| HURLEMENTS | 175F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 145F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 149F |
| L'EMPIRE CONTRE ATTA. | 149F |
| LIVE AND LET DIE | 139F |
| OFF SHORE WARRIOR | 169F |
| PIRATES | 145F |
| ROAD BLASTERS | 139F |
| SCRABBLE DE LUXE | 225F |
| SUPERSPORTS | 139F |
| THE TRAIN | 185F |
| TRIVIAL PURSUIT | 229F |

## PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!

| | |
|---|---|
| **PUFFY'S SAGA** | **129F** |
| **SKATE BALL** | **129F** |
| **NIGHT HUNTER** | **129F** |
| **ALTER. WORLD GAMES** | **99F** |
| **THE GAMES WINTER** | **99F** |
| **MAD MIX** | **99F** |
| **NIGHT RAIDER** | **99F** |
| **ROY OF THE ROVERS** | **99F** |
| **STREET SPORT BASKET** | **99F** |

**DEMENT !!!** Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24,
7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

**LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149F**
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
**12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F**
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+VENOM STRIKES BACK
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA
**OCEAN DYNAMITE 149F**
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
**LES DEFIS DE TAITO 139F**
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
**LES BEST DE US GOLD 149F**
+OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR
NIAGAMES+720°+ROLLINGTHUNDER
**COMMAND PERFORMANCE 149F**
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON
MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO
+XENO+10TH FRAME
**SPACE ACE 129F**
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
**TEN MEGA GAMES 3 129F**
+LEADERBOARD+10THFRAME
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK
**GAME SET AND MATCH 2 149F**
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
+SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
**GOLD SILVER BRONZE 149F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
**HISTORY IN THE MAKING 199F**
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
+MASTER+SPY HUNTER+ROAD
RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES
+WORL.GAME.+ RAID+BEACH HEAD
**FORCES MAGIQUES 149F**
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
+GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR4X4
**LES AS DU CIEL 149F**
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPIT
+FIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC
CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
**LEADERBOARD "PAR 3" 145F**
+LEADERB.+LEADERBOARD
TOURNAMENT+W. CL LEADERB
**FIST AND THROTTLES 95F**
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS
**FRANK BRUNO'S BIG BOX 129F**
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
**LES FUTURISTES 149F**
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE

# AMSTRAD CASSETTES

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI
FRAIS DE PORT GRATUITS sur 3615 MICROMANIA

**SIMULATION PACK 145F**
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
**ELITE 6 PACK N°3 95F**
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY
ENDURO RACCER +GHOST'N
GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER
**ARCADE ACTION 115F**
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
**TOP TEN COLLECTION 99F**
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
**OCEAN STAR HIT N°2 99F**
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
**AMST. GOLD HITS N°3 115F**
**ELITE 6 PACK N°2 95F**
**GAME SET MATCH 129F**
**HIT PACK 2 95F**
**IMAGINE ARCADE HITS 99F**
**KARATE ACE 115F**
**LA COLLECTION KONAMI 115F**
**LES GEANTS D'ARCADE 115F**
**LES GREMLINS 115F**
**LES TRESORS DE US GOLD 99F**
**OCEAN ALL STAR HITS 95F**

## PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!

| | |
|---|---|
| **PUFFY'S SAGA** | **99F** |
| **SKATE BALL** | **99F** |
| **NIGHT HUNTER** | **99F** |
| **ALT. WORLD GAMES** | **65F** |
| **THE GAMES WINTER** | **65F** |
| **MAD MIX** | **65F** |
| **NIGHT RAIDER** | **65F** |
| **ROY OF THE ROVERS** | **65F** |
| **STREET SPORT BASKET** | **65F** |

## DEMENT !!!
## 95 F SEULEMENT OU GRATUIT

(pour toute commande d'au moins 400 F).



Porte clef exécuteur MICROMANIA reproduit fidèlement, la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenade et d'autres effets spéciaux... !!!

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 4X4 OFF ROAD RACING | 99F |
| ACTION SERVICE | 139F |
| ALIEN SYNDROME | 95F |
| ARCADE WIZARD | 99F |
| **BARBARIAN 2** | **89F** |
| **BAT** | **149F** |
| BLACKLAMP | 89F |
| BOMBUZAL | 99F |
| BUTCHER HILL | 99F |
| **CARRIER COMMAND** | **145F** |
| CHICAGO 30"S | 99F |
| CORPORATION | 95F |
| DARK FUSION | 99F |
| **DOUBLE DRAGON** | **99F** |
| DYNAMIC DUO | 95F |
| **ELITE** | **99F** |
| **F16 COMBAT PILOT** | **145F** |
| GARY L. HOT SHOT | 95F |
| HEROES OF THE LANCE | 95F |
| IRON HAND | 99F |
| IRON HORSE | 99F |
| **IRON LORD** | **125F** |
| **LED STORM** | **99F** |
| MEURTRE A VENISE | 145F |
| NETHERWORLD | 95F |
| NIMITZ | 99F |
| NORTH AND SOUTH | 145F |
| PAC LAND | 95F |
| **PARANOIA COMPLEX** | **99F** |
| **PURPLE SATURN DAY** | **169F** |
| REX | 99F |
| ROAD WARS | 99F |
| SDI | 99F |
| SECRET DEFENSE | 145F |
| SHOOT OUT | 99F |
| SKATE OR DIE | 95F |
| SOLDIER OF LIGHT | 89F |
| STAR TREK | 95F |
| **TECHNOCOP** | **99F** |
| THE ARCHON COLL. | 95F |
| **THE DEEP** | **99F** |
| THE ELIMINATOR | 95F |
| **THE GAMES SUMMER** | **99F** |
| **THE TEMPLE OF FLY..** | **149F** |
| TIGER TIGER | 95F |
| **TIME SCANNER** | **99F** |
| TIMES OF LORE | 95F |
| TINTIN SUR LA LUNE | 145F |
| TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION | 149F |
| WANDERER | 95F |
| **WAR IN MIDDLE EARTH** | **99F** |
| **WEC LE MANS** | **99F** |
| WHIRLIGIG | 89F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| 944 TURBO CUP | 195F |
| A 320 | 145F |
| AFTER BURNER | 99F |
| AIRBORNE RANGER | 185F |
| BATMAN | 99F |
| CRAZY CARS 2 | 129F |
| CYBERNOID 2 | 95F |
| DRAGON NINJA | 99F |
| ECHELON | 89F |
| GALACTIC CONQUEROR | 129F |
| G.I. HERO | 89F |
| GUERILLA WAR | 89F |
| MOTOR MASSACRE | 95F |
| OPERATION WOLF | 99F |
| PAC MANIA | 99F |
| RAMBO 3 | 89F |
| RASTAN | 89F |
| RETURN OF THE JEDI | 99F |
| ROBOCOP | 99F |
| R TYPE | 95F |
| SAVAGE | 95F |
| THE LAST NINJA 2 | 145F |
| THE VINDICATOR | 89F |
| THUNDERBLADE | 99F |
| TIGER ROAD | 99F |
| TITAN | 129F |
| TOTAL ECLIPSE | 95F |
| TYPHOON | 89F |
| VICTORY ROAD | 89F |

| | |
|---|---|
| 1943 | 95F |
| ARTURA | 95F |
| BARBARIAN (PSYNO) | 95F |
| BARD'S TALE | 145F |
| BEYOND THE ICE PALACE | 95F |
| DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. | 95F |
| F15 STRIKE EAGLE | 99F |
| FERNANDEZ MUST DIE | 95F |
| FIRE AND FORGET | 129F |
| FOOT BALL MANAGER 2 | 95F |
| GAME OVER 2 | 99F |
| GUNSHIP | 195F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95F |
| L'ARCHE DU CAPT BLOOD | 169F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99F |
| L'EMPIRE CONTRE ATTA.. | 99F |
| LIVE AND LET DIE | 95F |
| OFF SHORE WARRIOR | 129F |
| ROAD BLASTERS | 89F |
| SUPERSPORTS | 95F |
| TERRORPODS | 95F |
| THE TRAIN | 115F |
| TRIVIAL PURSUIT | 175F |

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

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la reception 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 | + 18 F |
| Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =** | F |

NOM .....
ADRESSE .....
TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

AMM 01/89

*Reglement : je joins* ☐ *un cheque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je prefere payer au facteur à réception (en ajoutant* **19 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

# PREMIERE MONDIALE

# LE JOYSTICK DIGITAL !



***Il nous vient d'Italie : Flashfire est le premier joystick à réagir aux propriétés capacitives du corps humain. La touche à effleurements est depuis longtemps utilisée dans les ascenseurs pour déclencher en douceur les appareils photos. La voici désormais sur un joystick. Fini les micro-switches cliquetants et les tiges en acier trempé ! Et tant pis pour les hargneux de la baston (stick) de joie (joy) !***

Appuyer sur une touche est inutile et d'ailleurs impossible car elles sont scellées dans la masse. Un simple effleurement est suffisant : le Flashfire transmet votre ordre à la vitesse de la lumière. Quatre boutons (dont la forme rappelle étrangement le pavé fléché du feu CPC 664) indiquent les quatre directions habituelles. Une action combinée sur deux d'entre-eux engendre une position intermédiaire. Les deux touches à gauche sont des boutons Fire. Le Flashfire fera merveille pour les jeux où une grande dextérité est requise. Le joystick digital calé au creux de la main, promenez un doigt léger et aérien sur les touches métallisées : se jouer des obstacles les plus retords, échapper au pixel près à un « Alien » mal intentionné est un véritable plaisir car le joystick Flashfire est fait pour réagir vite et se faufiler partout.

Aucune pièce n'étant en mouvement, il est quasiment indestructible, d'où la garantie de deux ans offerte par l'importateur. Ce joystick tout nouveau tout beau est en vente au **Shopping d'Am-Mag pour 290 F**.

***B.J.***

# VOTRE AMSTRAD DE A à Z

## Un numéro Hors-Série indispensable pour mieux connaître votre ordinateur!

Après le succès du premier tirage, voici enfin la réédition revue et mise à jour. Chaque chapitre classé par ordre alphabétique est une véritable mine d'informations et de renseignements sur votre Amstrad. ASCII, compatibilité, DOS, interruptions, mémoire, RSX ainsi que beaucoup d'autres notions y sont très clairement exposées.

En vente partout: **24 F.**



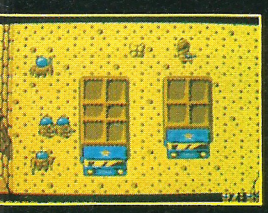
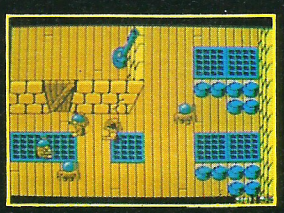
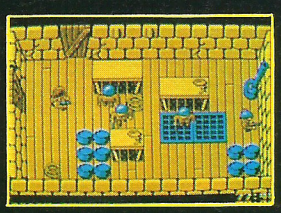
# STALLONE

**UN PARI GAGNE**

**Le Vietnam est décidément trop fréquenté. Trop de vétérans vengeurs y sont revenus régler des comptes vieux d'une quinzaine d'années. Rambo arrête là son expédition dans les rizières. A la jungle, il préfère maintenant les contrées arides et sablonneuses de l'Afghanistan. L'Afghanistan, ses occupants soviétiques, ses moud-jahidins...**




# RAMBO III


AMSTRAD

COMMODORE

ocean

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

RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

Jeux Test

*Depuis l'apparition du Trivial Pursuit, chaque fin d'année, c'est la même chose, les jeux de société de questions/réponses se multiplient comme des petits pains. Les éditeurs de logiciels n'échappent pas à cette mode, bien sur !..*

# La mode des Quizz

D'abord, c'est facile. Beaucoup plus facile que de programmer un bon simulateur de vol ou un grand jeu d'aventure. Car qu'y a-t-il à faire ? Il faut surtout réunir un maximum de questions dans un fichier. Les inventer est pénible, certes, mais une bonne encyclopédie est une source inépuisable. Douloureux aussi de saisir tous ces textes, mais une opératrice de saisie s'en chargera bien. Voilà, le programme est prêt. Ah non, j'oubliais : il reste encore à bricoler un vague principe de jeu et une série d'écrans fixes, ce qui, avouez-le, ne demande pas une expérience de dix ans en programmation...

### Et pourtant...

Mais cessons d'être sceptiques. Car, bizarrement, quand le jeu est chargé, tout change. Malgré la méfiance initiale, malgré un affichage enfantin et statique, malgré un principe de jeu mille fois vu et revu, on s'accroche soudain pour répondre aux questions, pour battre ses amis ou briller devant l'ordinateur (qui s'en moque bien). C'est le mystère et l'atout principal des *Quizz* et autres *Trivial Pursuit* ; il suffit qu'on vous pose une question pour que ayez immanquablement envie d'y répondre. Voici donc deux programmes qui exploitent à merveille cette noble faiblesse humaine : *Trivial Pursuit II* et *Crucial Test*.




## Trivial Pursuit II : épopée spatiale




Dans le *T.P.* banal, vous déplacez un pion et répondez à une question dont le sujet dépend de la case où le pion s'arrête. Certaines cases donnent un marqueur si on répond juste. Le premier joueur qui possède un marqueur de chaque couleur a gagné.

Dans *T.P. II*, ce fonctionnement de jeu est tout bonnement cuisiné à la sauce intergalactique. Vous voyagez de planète en planète (les cases), et il y a des planètes-Histoire, Géographie, Arts et Lettres, Sports, Loisirs, et Sciences Naturelles. Un petit côté jeu d'aventure ; il faut trouver les planètes sur lesquelles l'extraterrestre questionneur vous donnera un objet si vous répondez juste. A plusieurs, cela pimente la partie, vous avez intérêt à suivre de près les déplacements de vos concurrents.

Enfin, quand vous avez obtenu un objet de chaque catégorie, vous serez confronté aux sept juges de Genius II, qui vous poseront trois dernières questions. Soyez alors incollable, et vous avez gagné.

Rien de bien neuf donc, mais l'habillage science-fiction est finalement plaisant, avec des décors différents selon les planètes, des pions bizarroïdes pour chaque joueur, et un vaisseau spatial somme toute sympathique. Plus sérieusement, vous disposez de 3000 questions différentes, ce qui laisse de la marge avant d'avoir usé le programme. Et les statistiques finales, par joueur et par catégorie, sont toujours intéressantes.

**Anecdote**

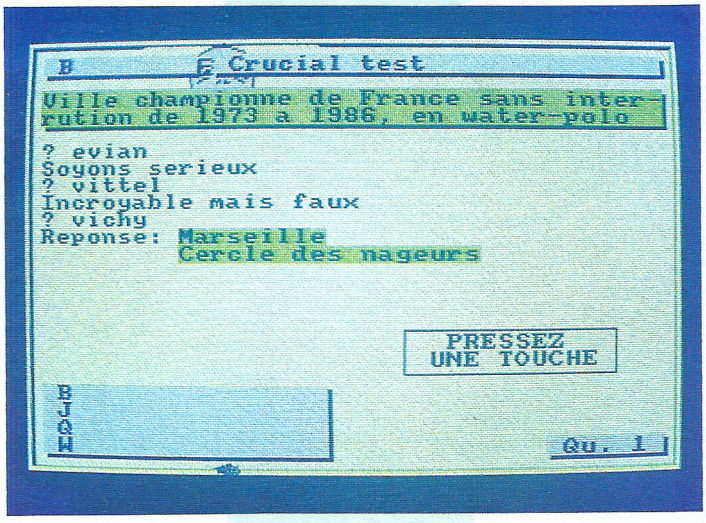
**Savez-vous que le fameux Trivial Pursuit a subi un premier échec retentissant en France ? D'abord lancé sous le nom de Remue-Méninges, il ne s'en vendit guère plus de 10.000 exemplaires : une catastrophe. Un an plus tard, il réapparait, mais sous son titre anglais : Trivial Pursuit. Résultat : triomphe et ventes-record, supérieures même à celles du Monopoly ! Nous sommes bien peu de chose...**

# Crucial Test : ambiance télé




*Crucial Test* est un peu conçu à la façon d'un jeu télévisé. Chaque joueur dispose d'un capital-temps, qu'il utilisera pour répondre à des questions et marquer un maximum de points. Le capital-temps épuisé, la partie est finie. Au début, le joueur choisit sa catégorie préférée (sport, littérature, etc.) : elle lui servira à répondre à des questions qui ne lui feront pas gagner des points, mais du temps suplémentaire. Chaque joueur joue à son tour, en faisant d'abord un choix sur un menu, par exemple : question Arts à 7 points, question Spectacles à 2 points, *Crucial Test*, Remonter le temps.
On lui propose ainsi toujours une question à 2 points (facile) et une autre à 7 points (difficile), plus le *Crucial Test* (répondre trois fois à des *Crucial Test* donne un bonus de 30 points en fin de partie), et enfin l'occasion de regonfler son chronomètre avec la catégorie choisie au début.

Cet ensemble donne un aspect tactique très intéressant. Car, vaut-il mieux jouer facile ou difficile, faut-il essayer de gagner du temps pour répondre par la suite à davantage de questions, et est-il raisonnable de tenter le *Crucial Test*, toujours délicat, mais extrêmement bénéfique ? Mystère ! En fait, tout dépend de la position de vos adversaires (on peut jouer de 1 à 6 ; le jeu solitaire est assez lassant et manque de stress).
Si nous avons été séduits par le déroulement du jeu, nous serons plus réservés sur l'affichage, digne d'un programme basic de débutant pas doué : une tortue Agathe mène les débats, et simule le chronomètre en mangeant des salades. Ce serait amusant si le dessin n'était pas d'une extraordinaire naïveté, et si, par exemple, le texte de vos réponses ne venait pas recouvrir et effacer, de temps en temps, la pauvre tortue à la poursuite de ses salades...




*Question : qui édite TRIVIAL PURSUIT II ?*
**Réponse : Domark**
*Question : que vaut le graphisme ?*
**Réponse : son poids d'extra-terrestres**
*Question : et l'intérêt du jeu ?*
**Réponse : rien de neuf sous le soleil**
*Question : quelle est votre appréciation personnelle ?*
**Réponse : programme honorable.**
*Question : qui édite CRUCIAL TEST ?*
**Réponse : Tomahawk**
*Question : comment est le graphisme ?*
**Réponse : dramatiquement nul**
*Question : et l'intérêt du jeu ?*
**Réponse : passionnant dans le genre**
*Question : quelle est votre appréciation personnelle ?*
**Réponse : programme honorable.**

# Que choisir ?

Moralité, vous avez le choix entre un programme banal mais joliment réalisé, ce *Trivial Pursuit S-F*, et un programme captivant, original, mais graphiquement nul, ce *Crucial Test* stressant... Quoi qu'il en soit, pas d'inquiétude : vous serez impitoyablement interrogé !

***J-M. M.***

**Au boulot !**

**Vous savez un peu programmer ? Créez et envoyez-nous un programme sur Amstrad CPC ou PC qui pose des questions et vérifie les réponses. Il doit évidemment permettre aussi à l'utilisateur d'entrer ses propres questions (et réponses) dans un fichier extensible. Bref, un "poseur/éditeur de questions". Ne vous préoccupez pas d'un bel affichage graphique : faites court et pratique ! Les programmes retenus paraîtront dans les prochains AM-MAG et seront primés par des logiciels !**

Jeux

Test




*Mission suicide contre un tyran sud-américain. Commencez dès maintenant l'échauffement des phallanges : tir à outrance !*

# Fernandez Must Die

*Editeur : Image Works*
*Genre : arcade*
*Graphisme : ★★★★*
*Son : ★*
*Intérêt : ★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Machine : CPC*

Fernandez-le-vilain-dictateur s'est emparé d'une région stratégiquement décisive. Si décisive qu'il l'a entourée de huit camps militaires destinés à la défendre coûte que coûte. Votre mission (si vous l'acceptez) sera de détruire successivement les huit camps, puis de pénétrer dans le domaine réservé de Fernandez pour lui tordre le cou. Amusant, non ?
Bien sûr, chaque camp est défendu par une centaine d'hommes, qui surgissent de partout et vous tirent dessus. Vous avez plusieurs vies, et chaque vie n'est perdue qu'une fois votre peau trouée copieusement. D'accord, ça semble tranquille, mais sachez que les soldats ennemis sont vraiment infatigables ! Heureusement le paysage, composé seulement de maigres bosquets, de routes et de bâtiments, est assez dégagé pour qu'on les voit arriver. Les programmeurs ont même installé des murets en angle pour que vous puissiez vous y mettre en embuscade...

## Entreprise de démolition

Premier objectif : détruire des bâtiments à la grenade. Pour tirer une grenade, il faut garder le doigt appuyé sur le bouton de tir. Ennuyeux, parce que pendant ce temps, votre mitraillette ne touche plus personne, et que la hargne de l'ennemi ne faiblit pas. Mais enfin, c'est le seul moyen de découvrir de l'or, des munitions, des prisonniers à libérer, bref, tout ce qui pourra vous faire mériter des médailles !
Vous commencez à pied. Mais de temps en temps, une jeep abandonnée se présente ; elle tire et se déplace plus rapidement, et vous êtes mieux protégé. Hélas, son pilotage n'est pas facile (est-ce volontaire de la part des programmeurs ?) et elle finit vite par sauter sur une mine... Vous voici à nouveau à pied !

## Mission accomplie

Dans son déroulement, *Fernandez Must Die* est plutôt ultra-classique : tir sur tout ce qui bouge, scrolling vertical (de qualité) qui fait apparaître le terrain au fur et à mesure de votre progression, on a déjà vu ça.
Par contre, on a rarement vu autant de soldats ; autant de variété dans les objectifs à détruire : bâtiments de types variés, chars, trains qui passent, hors-bord, sacs de sable à travers lesquels on se fraye un passage à la grenade. Au fil des écrans et des bases, il y a toujours du nouveau.
On s'aperçoit vite qu'il ne suffit pas de tirer comme un sourd, mais qu'il y a des bons coins à repérer, derrière un fourré, un bâtiment, où on peut bombarder en toute quiétude. Toutefois, ne vous faites pas d'illusions, à la fin d'une partie, le doigt du bouton de tir aura enflé ! Et ce, d'autant plus que la marge d'erreur a été prévue large ; même un joueur novice durera au moins cinq minutes pleines !
Le graphisme est correct, peut-être même plus lisible qu'habituellement dans ce style de programme. Le train, les chars et le hors-bord sont magnifiques. On distingue facilement son personnage dans la mêlée générale. Les couleurs sont nombreuses et agréablement dosées. Moralité, on est content ! C'est toujours un plaisir de tester un programme bon et solide comme ce *Fernandez*...

**Patrick Garnier**

**SUPER CADEAU !**
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

# JESSICO

*Quand les prix sont si bas, les souris dansent !*



## AMSTRAD TOP HITS

**BEST DE US GOLD ... 145/195**
Out run+ Gauntlet 2+ 720°
California G.+Rolling Thunder
**12 JEUX EXCEPTION. 129/149**
Cybernoid+Deflector+Tour
de force+Mask 2+Blood Brothers
+Hercules+Northstar+Ranarama etc.
**AMST.GOLD HIT 3..... 112/192**
Trantor+Solomon's Key
WC Leaderboard+Bravestar
Rampart+Capt. America
**ARCADE ACTION..... 115/182**
Barbarian+Renegade
Superspirit+Rampage+IK2
**COLLECT.KONAMI ..... 112/182**
Jackal+Shaolin R. Nemesis
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2
+ Green beret+Year Kung Fu
Hypersport+Pingpong+Mikie
**TRESOR US GOLD ..... 95/192**
Gauntlet+Leaderboard
Infiltrator+Metrocross+Ace of.
**ELITE 6 PACK 3..... 92/140**
Dragon'lair 1+2
Enduro Racer+Quartet
**FIST AND THROTTLES . 95/139**
Enduro racer+Buggy boy
Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats
**FORCES MAGIQUES .. 146/196**
Panthère Rose Western Gam
Vampires empire - Clever smart
**F. BRUNO BIG BOX..... 125/172**
F. Bruno Boxing+Airwolf
Bomjack+Saboteur+Ghost'n Gobblins
**GAME SET MATCH 2 . 142/192**
Match day 2+Basket Master
Super Hang On+champion ship+Sprint
Track and field+Cricket+Snooker+Golf
**GAME SET MATCH ..... 126/175**
Tennis+Hypersport+Pingpong
Foot+Golf+Baseball+Boxing
Pool+Super decathlon
**GEANTS D'ARCADE 2. 142/192**
Street fighter+Side arms
Bionic commando+Gunsmoke+Désolator
Shackled
**HISTORY THE MAKING.239/282**
Leaderboard+Express raider
Impossible mission+Supercycle+Gauntlet
Beach Head+Spy hunter+Road Runner
etc.
**IMAGINE ARC.HIT..... 96/140**
Arkanoid+Game Over
Mag Max+Legend of Kage
Slap fight+Year Kung Fu 2
**GOLD SILVER BRONZ. 146/195**
Epyx 23 épreuves sportives
**KARATE ACES..... 112/172**
Kung fu master+ Bruce Lee
+ Uchi mata+Avenger+Samourai T
+Way of Tiger+ Way Exploding fist
**LEADERBOARD P.3.... 142/165**
Leaderboard+Leaderboard tourn.
+World class Leaderboard
**LES AS DE L'ESPACE. 145/195**
Xevious+Cybernoid+Northstar
Zynaps+Trantor+Exolon
**LES AS DU CIEL..... 142/192**
Adv.Tactical fight+Ace
Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic
Control+Strike force Harrier
**LES FUTURISTES ..... 146/196**
B. Morane Science fiction
Saphir+Mines au Diam.+Anthropie
**OCEAN DYNAMITE .... 145/195**
Platoon+Predator
Karnov+Crazy cars+Combat school
+Salamander+Driller+Gryzor
**OCEAN STAR HIT 2..... 96/140**
Army moves+Mutant+Wizbal
Head Over Heals+Cobra+Tank
**SIMULATION PACK .... 142/189**
Grand Prix 500+Quad
+Superski
**SUPREME CHALLENG. 125/165**
Tetris+Elite+Starglider
Sentinel+Ace 2
**LES DEFIS DE TAITO . 136/195**
T. Renegade+Arkanoid 1+2
Bubble bobble+Flying shark+Slapf.
**TOP TEN COLLECT..... 96/142**
Saboteur 1+2+Sigma 7
Cril. Mas+Airwolf+Thanatos
Deep strike+Combat Lyng
Bomjack 2+Turbo esprit
**ALBUM DIGITAL ..... 97/142**
**ALBUM UBISOFT ..... 162/192**
**OCEAN STAR HIT 1..... 92/142**

| | |
|---|---|
| 1943 | 92/140 |
| 4x4 OFF ROAD RACING | 92/140 |
| 944 TURBO CUP | 192/240 |
| A 320 | 140/189 |
| ACTION SERVICE | 135/185 |
| AIR BORNE RANGER | 182/220 |
| AFTER BURNER | 92/145 |
| ARCADE WIZARD | 95/145 |
| ARCHE CAPT. BLOOD | 165/192 |
| ARCHON COLLECTION | 92/142 |
| ARTURA | 95/135 |
| BARBARIAN 2 | 87/136 |
| BARD'S TALE | 142/192 |
| BATMAN | 92/145 |
| BEYOND ICE PALACE | 92/140 |
| BIONIC COMMANDOS | 92/136 |
| BLACK LAMP | 87/136 |
| BOB WINNER | 126/166 |
| BOMBUZAL | 92/145 |
| BUSHIDO | 92/140 |
| BUTCHER HILL | 95/145 |
| CARRIER COMMAND | 142/192 |
| CHICAGO 30'S | 95/145 |
| CONSPIRATION | 185 |
| CORPORATION | 92/140 |
| CRAZY CARS II | 135/175 |
| CYBERNOID 2 | 92/136 |
| DALEY'S THOMPSON O.C | 92/136 |
| DARK FUSION | 95/145 |
| DOUBLE DRAGON | 95/145 |
| DRAGON NINJA | 95/145 |
| DREAM WARRIOR | 92/136 |
| DYNAMIC DUO | 92/142 |
| ECHELON | 87/136 |
| EMMANUELLE | 192 |
| EMPIRE CONTRE ATTAQUE | 96/149 |
| EXIT | 143/192 |
| F15 STRIKE EAGLE | 96/146 |
| FERNANDEZ MUST DIE | 92/136 |
| FER ET FLAMMES | 246 |
| FINAL COMMAND | 172 |
| FIRE AND FORGET | 126/166 |
| FISH | 182 |
| FOOTBALL MANAGER 2 | 92/136 |
| FREEDOM | 192 |
| FUSION 2 | 182 |
| GALACTIC CONQUER. | 126/165 |
| GAME OVER 2 | 87/125 |
| GARY L. HOT SHOT | 95/135 |
| GARY LINEKERS SUP | 92/135 |
| G.I. HERO | 87/136 |
| GUERILLA WARS | 87/136 |
| GUNSHIP | 192/242 |
| HEROS OF THE LANCES | 92/136 |
| HOPPINGMAD | 96/145 |
| INDIAN MISSION | 156 |
| IRON HAND | 95/145 |
| IRON HORSE | 95/145 |
| IRON LORD | 152/189 |
| JUNGLE BOOK | 232 |
| L'ANGE DE CRISTAL | 142/196 |
| LANCELOT | 142/196 |
| LASER SQUAD | 95/145 |
| LED STORN | 95/145 |
| LIVE AND LET DIE | 92/136 |
| MACH 3 | 126/176 |
| MAD MIX | 86/126 |
| MATA HARI | 136/185 |
| MAXI BOURSE | 142/192 |
| MEURTRE A VENISE | 142/192 |
| MONTE-CHRISTO | 192 |
| MOTOR MASSACRE | 92/136 |
| NEPTUNE | 143/195 |
| NETHERWORD | 92/136 |
| NIGEL MANSELL | 92/145 |
| NIMITZ | 95/156 |
| NORTH AND SOUTH | 142/192 |
| OFF SHORE WARRIOR | 126/166 |
| OPERATION WOLF | 95/145 |
| OVERLANDER | 92/140 |
| PAC LAND | 92/142 |
| PAC MANIA NAMCO | 95/145 |
| PEGASUS | 146/192 |
| PETER PAN | 160 |
| PIRATES | 142 |
| POOL OF RADIANCE | 92/136 |
| PUFFY'S SAGA | 136/175 |
| PURPLE SATURN DAY | 192/242 |
| RAMBO 3 | 87/136 |
| RASTAN | 87/140 |
| RETURN OF THE JEDI | 95/145 |
| REX | 95/149 |
| ROAD BLASTERS | 87/136 |
| ROBOCOP | 95/145 |
| ROY OF ROVERS | 92/136 |
| R. TYPE | 95/145 |
| SAMOURAI WARRIOR | 87/136 |
| SAVAGE | 95/145 |
| SECRET DEFENSE | 142/192 |
| SDI | 95/145 |
| SHOOT OUT | 95/145 |
| SILENT SERVICE | 149 |
| SKATE BALL | 142/182 |

## AMSTRAD TOP HITS

| | |
|---|---|
| SKATE OR DIE | 92/142 |
| SKY HUNTER | 132/172 |
| SPACE RACER | 136/186 |
| STAR TREK | 92/142 |
| SUPER SPORTS | 95/145 |
| SOLDIER OF LIGHT | 87/136 |
| T. REX | 92/140 |
| TECHNOCOP | 95/145 |
| TERRIFIC LAND | 192 |
| TERRORPODS | 92/136 |
| THE DARK SIDE | 92/136 |
| THE DEEP | 95/145 |
| THE ELIMINATOR | 92/136 |
| THE FLINSTONES | 86/140 |
| THE FURY | 92/140 |
| THE GAMES WINTER | 92/140 |
| THE LAST NINJA 2 | 140/149 |
| THE MUNCHER | 95/145 |
| THE TRAIN | 112/182 |
| THE VINDICATOR | 87/136 |
| THUNDER BLADE | 95/145 |
| TIGER ROAD | 95/145 |
| TIMES OF LORE | 92/142 |
| TINTIN SUR LA LUNE | 142/192 |
| TITAN | 135/175 |
| TOTAL ECLIPSE | 92/142 |
| TRIVIAL PURSUIT N.G | 145/225 |
| TROLL | 87/136 |
| TRUCK | 185/225 |
| TYPHOON | 87/136 |
| VICTORY ROAD | 87/136 |
| VOYAGE CENTRE TERRE | 192 |
| WANDERER | 92/136 |
| WEC LE MAN | 95/145 |
| WHIRLIGIG | 87/136 |

## EDUCATIFS

| | |
|---|---|
| ALGEBRE 5-4E | 195 |
| ALGEBRE 4-3E | 225 |
| APPRENDS MOI A COMPTER M/CP. | 195 |
| APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.. | 195 |
| APPRENDS MOI A LIRE M/CP | 195 |
| APPRENDS MOI A LIRE 2 CP | 195 |
| AU NOM DE L'HERMINE 5e | 220 |
| BALADE OUTRE RHIN 6/5e | 225 |
| BALADE PAYS DE BIG BEN 6/5e .. | 225 |
| BOSSE DES MATHS 3e | 195 |
| BOSSE DES MATHS 4e | 195 |
| BOSSE DES MATHS 5e | 195 |
| BOSSE DES MATHS 6e | 195 |
| COURS DE BASIC | 225 |
| DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e . | 195 |
| DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e . | 195 |
| DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e ..... | 195 |
| ECRIRE SS FAUTES V.1 | 195 |
| ECRIRE SS FAUTES V.2 | 195 |
| ENIGME A MADRID | 145 |
| ENIGME A MUNICH | 225 |
| ENIGME A OXFORD | 225 |
| EQUATION | 199 |
| ESPACE ET SOLIDE | 199 |
| FRANÇAIS REUSSITE 3e | 150 |
| FRANÇAIS REUSSITE 4e | 150 |
| FRANÇAIS REUSSITE 5e | 150 |
| FRANÇAIS REUSSITE 6e | 150 |
| FRANCAIS-CM | 199 |
| FRANÇAIS-SONS | 199 |
| GEOGRAPHIE PRIMAIRE | 199 |
| GEOMETRIE PLANE | 199 |
| GRAMMAIRE 6/5e | 199 |
| J'APPRENDS A ECRIRE M/CP..... | 150 |
| J'APPRENDS A LIRE M/CP..... | 150 |
| J'APPRENDS A OBSERVER M/CP ... | 150 |
| J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP. | 150 |
| LANGUE FRANÇAISE 1 4/3e ..... | 195 |
| LANGUE FRANÇAISE 1 6/5e ..... | 195 |
| LANGUE FRANÇAISE 2 4/3e ..... | 195 |
| LANGUE FRANÇAISE 2 6/5e ..... | 195 |
| MATHS 2E CYCLE 1 | 250 |
| MATHS 2E CYCLE 2 | 199 |
| MATHS 3E | 199 |
| MATHS 5E+4E | 199 |
| MATHS 6E | 199 |
| MATHS CE | 199 |
| MATHS-CM | 250 |
| MATHS SUCCES 5e | 150 |
| MATHS SUCCES 6e | 150 |
| MICRO BAC ANGLAIS 1/1T | 195 |
| MICRO BAC ESPAGNOL 1/1T | 195 |
| MICRO BAC FRANCAIS 1/1T | 195 |
| MICRO BAC GEO 1/1T | 195 |
| MICRO BAC HISTOIRE 1/1T | 195 |
| MICRO BAC MATHS B 1/1T | 195 |
| MICRO BAC MATHS C+E 1/1T | 195 |
| MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1T | 195 |
| MONTE-CHRISTO | 195 |
| OBJECTIF EUROPE 4-3E | 195 |
| OBJECTIF FRANCE 4-3E | 195 |
| OBJECTIF MONDE 1/6E | 195 |
| OBJECTIF MONDE 2/5E | 195 |
| ORTHOGRAPHE CE 2 | 210 |
| ORTHOGRAPHE CM | 199 |

## UTILITAIRES

### CPC

| | |
|---|---|
| ADES DEBUGG | 280 |
| ADVANCED MUSIC SYST. | 280 |
| ALIENOR COMPTA | 1450 |
| AMSTRAD STARTEXT | 275 |
| AMX PAGEMAKER | 550 |
| ASSOCIATION SOFT | 280 |
| KIT AMX PAGEMAKER | 350 |
| LE MINI JOURNAL | 750 |
| ASTRO 2001 | 345 |
| ASTRONOMIC STUDIO | 250 |
| AUTOFORM. ASSEMBLEUR | 295 |
| BANCAMSTRAD | 250 |
| BIORYTHMES | 150 |
| BOURSE 2000 | 650 |
| BUDGET (HIT 4) | 155/190 |
| CALCUMAT | 375 |
| CONTACT | 380 |
| D.A.M.S. | 295/395 |
| D BASE 2 | 780 |
| DATAMAT | 375 |
| DESSIN 3D | 250 |
| DISCOBOLE | 350 |
| DISCOLOGY V.5.1 | 350 |
| MASTER SAVE | 190 |
| ECHOSOFT | 395 |
| FINANCIUS | 275 |
| GESTION DE FICHES | 180/195 |
| GESTION DE FICHIERS | 300 |
| GESTION DOCUMENTAIRE | 160/175 |
| GESTION DOMESTIQUE | 180/195 |
| GRAPHEUR | 350 |
| GRAPHO | 299 |
| HERCULE 2 | 395 |
| IMPRESSION | 240 |
| IMPRIM'IMAGE | 280 |
| INTEGRE (L') | 475 |
| INTERMUSIC | 245 |
| INTERPRETE 2 | 280 |
| JADE | 375 |
| KENTEL | 560 |
| LA SOLUTION | **575** |
| LOTO SPORTIF 1N2 | 275 |
| MASTERCALC | 370 |
| MASTERFILE | 395 |
| MATH-UTILITAIRE | 280 |
| MEGACODE 3D | 225 |
| MEMORY | 350 |
| MENTEL | 440 |
| MEPHISTO | 205 |
| MESSIE COMPILATEUR | 375 |
| MORSE | 200 |
| MULTIFACE 2+ | 575 |
| MULTIPLAN | 489 |
| MUSIC PRO | 335 |
| MUSIC STUDIO | 210 |
| MUSIC SYSTEM | 185 |
| OCP ART STUDIO | 235 |
| PENTEL | 660 |
| POCKET BASE | 780 |
| POCKET WORDSTAR | 875 |
| PROGRAMMEUR | 145 |
| PROGRAMMEUR STUDIO | 210 |
| PROJECT PLANNER | 285 |
| PSYCHO-TEST | 185 |
| SEMABANK | 395 |
| SEMASTATS | 395 |
| SEMFICH | 240 |
| SILIPACK | 280 |
| STUDIO 3D | 250 |
| TECHNIC STUDIO | 250 |
| SUPERPAINT | 245 |
| TAS COPY | 270 |
| TAS-SIGN | 365 |
| TASPRINT | 320 |
| TASWORD + MAIL MERGE | 425 |
| TEXTOMAT | 380 |
| TRANSLOCK 2 | 275 |
| TURBO EXPERT | 235 |
| TURBO GRAPHIX | 690 |
| TURBO PASCAL | 1150 |
| U DOS | 375 |
| ULISSE | 280 |
| VALEUR+ 1.2 | 375 |
| VECTORIA 3 D | 399 |
| VOCAL STUDIO | 250 |
| ZENITH 2 | 280 |

## JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

| | |
|---|---|
| DOUBLEUR DE JOYSTICK | 69 F |
| PHASOR ONE (U.S. Gold) | 109 F |
| JOYSTICK CHEETAH 125+ | 85 F |
| JOYSTICK CHEETAH MACH 1+ | 125 F |
| CHEETAH THE STARFIGHTER | 149 F |
| PRO 5000 | 125 F |
| QUICKSHOT TURBO II | 129 F |
| KONIX SPEED KING | 109 F |
| KONIX THE NAVIGATOR | 145 F |
| WICO 3 WAY | 275 F |
| WICO THE BOSS | 160 F |
| JOYSTICK CHEETAH PC | 149 F |
| CARTE PC | 179 F |

## SUPER PROMO

| | |
|---|---|
| DMP 2160 + TEXTOMAT | 1690 |
| LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT + | 575 |
| MULTIFACE 2 + | 575 |
| SYNTHETISEUR VOCAL TMPI | 289 |
| JOYSTICK CHEETAH 125+ | 79 |
| AFTER BURNER | 92/142 |
| ARCHE CAPT. BLOOD | 162/192 |
| DOUBLE DRAGON | 92/142 |
| 944 TURBO CUP | 192/235 |
| R-TYPE | 92/142 |
| THUNDER BLADE | 92/142 |
| OPERATION WOLF | 92/142 |
| WEC LE MANS | 92/142 |

## LIBRAIRIE

| | |
|---|---|
| 102 PROGRAMME CPC | 135 |
| AMSTRAD EN FAMILLE | 135 |
| BIEN DEBUTER CPC | 99 |
| GUIDE BASIC + AMSDOS | 128 |
| GUIDE DU GRAPHISME | 108 |
| GRAND LIVRE DU BASIC 6128 | 149 |
| LANGAGE MACHINE CPC | 129 |
| LIVRE CP/M PLUS | 148 |
| LIVRE JEUX D'ACTION | 58 |
| LIVRE JEUX DE REFLEXION | 78 |
| PEEKS ET POKES CPC | 99 |
| PROGRAM.ASSEMBLEUR | 108 |
| TECHNIQUES DE PROG. JEUX | 98 |
| TRUCKS ET ASTUCES CPC | 149 |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| COPY HOLDER | 189 F |
| ETIQUET. 89x36 Par 500 | 69 F |
| FILTRE ECRAN 12" Coul | 179 F |
| FILTRE ECRAN 12" Monoc. | 169 F |
| SUPPORT IMPRIM. 80 Col. | 149 F |
| SUPPORT MONITEUR 12-14" | 139 F |
| MOUSE MAT (tapis) | 75 F |

## HOUSSES POUR AMSTRAD

| | |
|---|---|
| HOUSSE 464 COUL | 85 F |
| HOUSSE 464 MONO | 85 F |
| **HOUSSE 6128 COUL** | **85 F** |
| HOUSSE 6128 MONO | 85 F |
| HOUSSE DISC FD1 | 55 F |
| HOUSSE DMP 2000/2160 | 79 F |
| HOUSSE DMP 3000/3160 | 75 F |
| HOUSSE PC 1512 COUL | 109 F |
| HOUSSE PC 1512 MONO | 105 F |
| HOUSSE PCW 8256/8512 | 129 F |
| Housse complète clavier+écran | |

## CABLES

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

| | |
|---|---|
| ADAPT.NOUVEAU BUS CPC | 79 F |
| Centr. Amstr./imprim. Azerty | 149 F |
| Câble Centr. Ams/Impr. | 149 F |
| CABLE ECRAN/CLAVIER | 149 F |
| CABLE EXTENS. JOYSTICK | 65 F |
| CABLE EXTENS. PORT | 170 F |
| CABLE FD1 | 139 F |
| CABLE MAGNETO CASSETTE | 55 F |

## ETIQUETTES

| | |
|---|---|
| DISK 3" LES 100 | 30 F |
| DISK 3.50" LES 100 | 30 F |
| DISK 5.25" LES 100 | 25 F |
| CASSETTE LES 100 | 28 F |

## PERIPHERIQUES

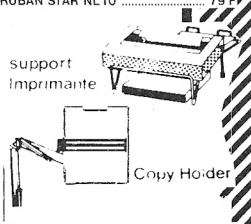
| | |
|---|---|
| CRAYON OPTIQUE DART (D) | 395 F |
| **DIGIT. DART DMP2000** | **760 F** |
| DIGITALISEUR ARA | 1090 F |
| ADAPT. PERITEI MP-2F-CPC | 450 F |
| IMPRIMANTE DMP 2160 | 1690 F |
| LECTEUR DISQ. DDI-1 | 1990 F |
| LECTEUR DISQ. FD-1 | 1590 F |
| **MULTIFACE 2+** | **575 F** |
| SOURIS AMX CPC | 690 F |
| SOURIS CAMERON CPC (D) | 649 F |
| SYNTHE. VOCAL TMPI | 290 F |

dk'tronics

| | |
|---|---|
| EXT. MEMOIRE 256K/464 | 995 F |
| EXT. MEMOIRE 256K/6128 | 995 F |
| **EXT. MEMOIRE 64K/464** | **490 F** |

## RUBANS POUR IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| RUBAN CITIZEN 120D | 79 F |
| RUBAN CITIZEN LSP10 | 69 F |
| RUBAN EPSON MX-80 | 69 F |
| RUBAN DMP 2000/2160 | 69 F |
| RUBAN DMP 3000/3160 | 69 F |
| RUBAN DMP 4000 | 69 F |
| RUBAN DMP1 | 69 F |
| RUBAN PCW 8256/8512 | 69 F |
| RUBAN PCW 9512 | 69 F |
| RUBAN STAR NL10 | 79 F |




## BOITIERS DE RANGEMENT

| | | | |
|---|---|---|---|
| BOITIER PROTO | : | 10x3" | 59 F |
| BOITIER DS40LA | : | 30x3" | 95 F |
| BOITIER JSY 48 | : | 48x3" | 109 F |
| BOITIER DD50L | : | 50x5.25" | 119 F |
| BOITIER DS100L | : | 100x5.25" | 149 F |

avec serrure + clé sauf Proto

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

**15 F 70*** à l'unité par 100




| Réf. | 10 | 20 | 50 | 100 |
|---|---|---|---|---|
| 3" CF2 | 182 F | 340 F | 810 F | 1570 F |
| 5" 1/4 DFDD | 70 F | 136 F | 325 F | 600 F |

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
*Livrées avec enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 39 F Les dix

**DISQUETTE NETTOYAGE 3'' : 69 F**

## BON DE COMMANDE *EXPRESS*

AMM 01/89

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX.

| ARTICLE (garantie échange immédiat) | Qte | PRIX | MONTANT |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

port logiciel jeux 18 F

| | |
|---|---|
| TOTAL des COMMANDES | |
| FRAIS DE PORT* | 25 |
| TOTAL A REGLER | |

DOM-TOM + ETRANGER 50 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ..... date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL

Signature obligatoire

***GAGNEZ DU TEMPS !* Commandez par téléphone : 93 51 61 30**

Précisez pour quel ordinateur : Disc ☐ K7 ☐

NOUVEAU : Boutique à Nice "HOLLYWOOD STARS" 8, Bd Joseph Garnier

**OUVERT 7 JOURS SUR 7**

MAQUETTE REPRO-JM - NICE

# Jeux

Help

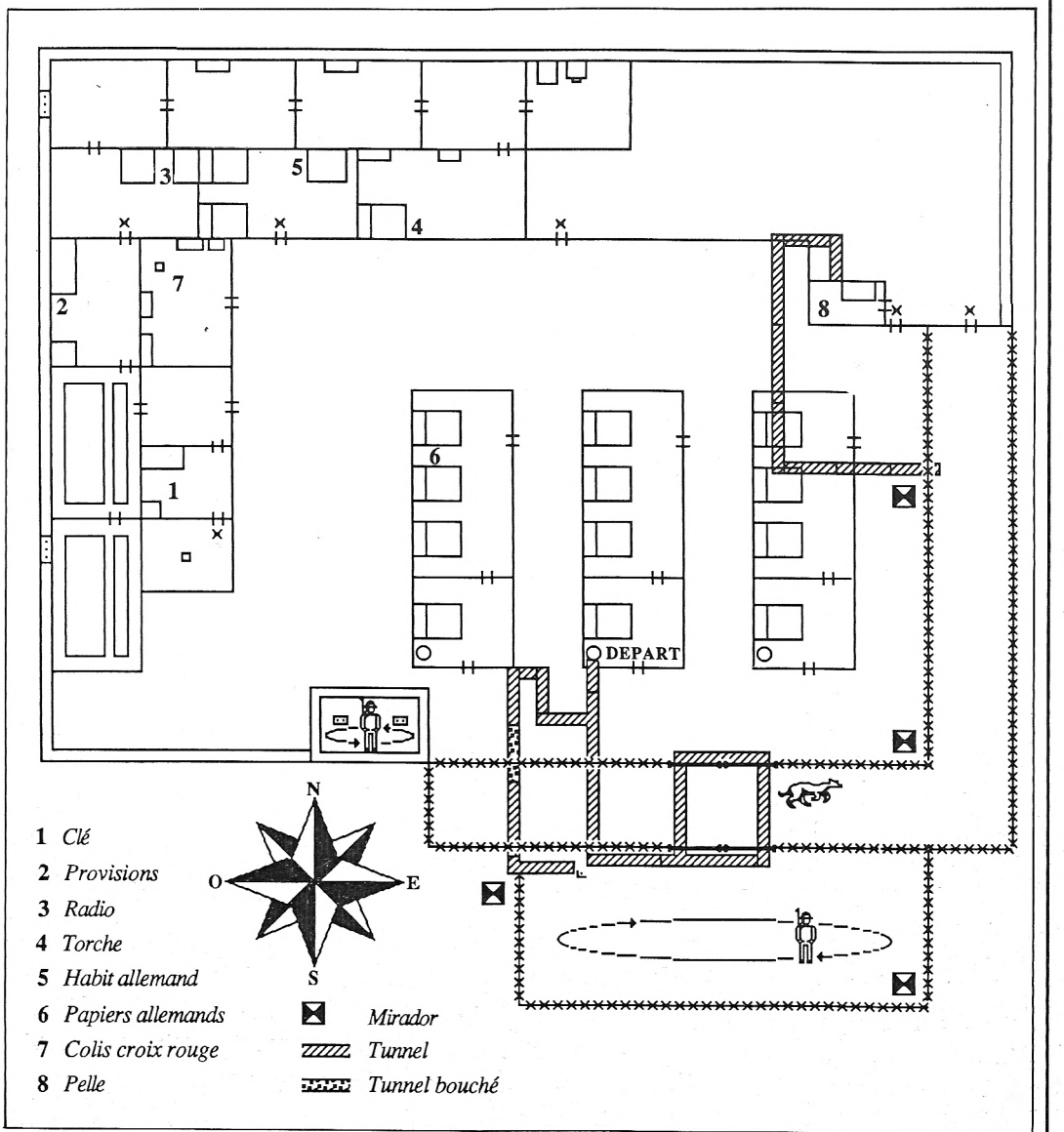



***Allemagne, 1942 : détenu dans un camp de prisonniers de guerre, vous désirez mettre un terme à votre douce villégiature. Voici comment réussir « la grande évasion ».***

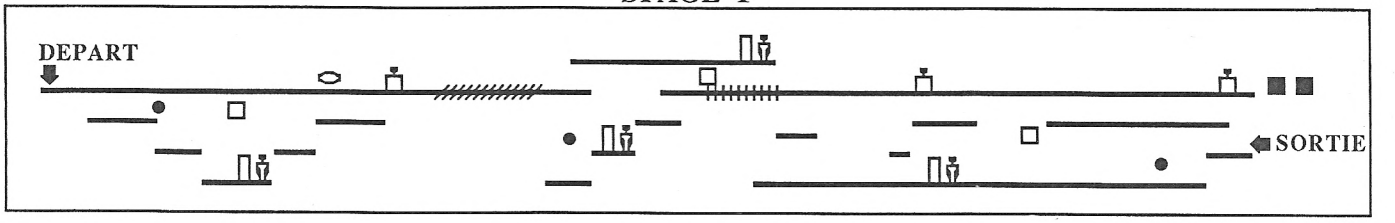
## Solution et plan

Ramasser tous les objets, y compris les colis (croix rouge).
— Prendre l'habit allemand, aller dans la chambre, se déguiser, lâcher le joystick, se déguiser... jusqu'à ce que le score atteigne 1000 (ceci a pour effet de faire venir le colis plus vite). Cacher tous les objets dans le tunnel ; les gardes et le commandant ne peuvent y aller, même s'il est ouvert.
— Pour aller chercher la pelle : prendre la pince (2e colis) et seulement celle-ci, aller à côté du mirador (en face le troisième préfabriqué) situé près d'une bouche d'égoût, percer le grillage, aller dans le tunnel (se guider d'après le plan), prendre la pelle, revenir.
— Pour aller chercher l'habit et la torche : prendre la clé (1) et ouvrir la porte fermée.
Si vous sortez dans la cour déguisé en soldat, n'oubliez pas les papiers (6). Ne passez ni devant le commandant, ni devant les chiens qui vous reconnaîtront et vous enverront au cachot.
La « récolte » des objets doit prendre toute la journée. Ensuite, aller se coucher bien sagement (si l'ordre en est donné, lâcher le joystick, le personnage s'exécute alors docilement).
Le matin du second jour, faire remonter le moral et le score (avec l'habit). A l'heure de se coucher (*time to bed*), aller dans le tunnel en direction du terrain d'exercice, le déboucher avec la pelle, prendre la pince et le baluchon, aller au terrain (il y a encore un garde), percer le grillage au sud, déposer le baluchon, retourner dans la chambre, dormir.
Troisième jour : faire remonter le moral. Attention, à l'heure de l'exercice, ne pas traîner près du baluchon sous peine d'aller au cachot. Si vous y êtes allé, remontez votre moral (habit) en sortant. Si le message « Red cross parcel » (colis croix rouge) s'affiche, aller chercher l'objet n°7.
A l'heure du coucher, procéder comme au 2e jour, mais prendre la boussole au lieu du baluchon. Une fois le grillage percé, lâcher la pince, prendre le baluchon, la boussole et partir plein sud.

***Jérôme Bianconi***



## STAGE 1




# GRYZOR

## (Ocean)

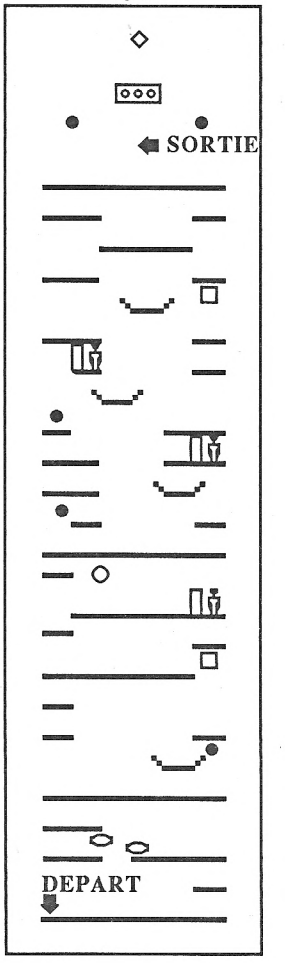
Représentation schématique des trois secteurs terrestres annexés par les « Durrs » de la planète Sina. Sûr que Lance Gryzor n'en fera qu'une bouchée ! ...

**Fabien Rodriguez**

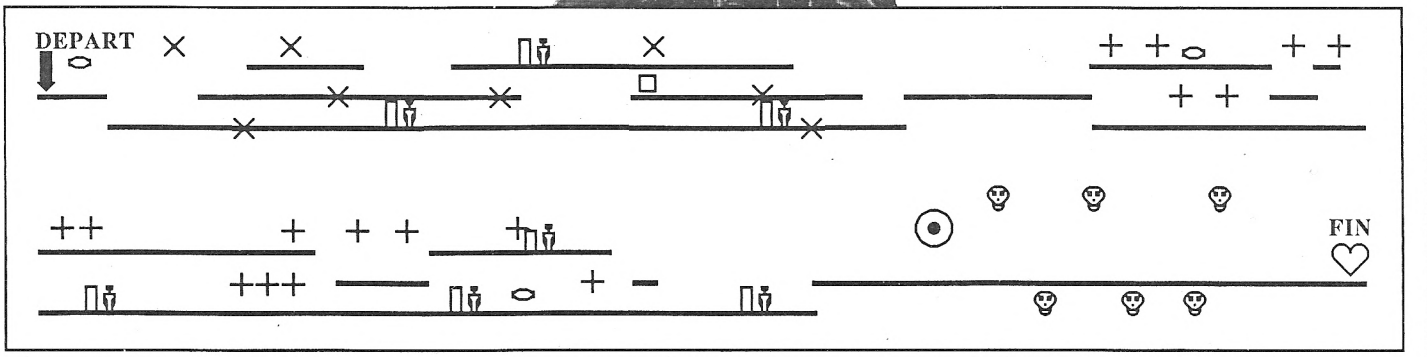
- *Lance boule*
- *Trappe "armes"*
- *Homme protégé par un bouclier*
- *Homme caché sous terre*
- *Objet volant "armes"*
- *Pont*
- *Pont miné*
- *Canon*
- *Plate-forme mouvante*
- *Lance "rochers"*
- *Triple canon*
- *Diamant (à détruire)*
- *Fuite de gaz*
- *Piège (statue s'abaissant)*
- *Monstre*
- *Crâne lance boule*
- *Coeur du vaisseau (à détruire)*



## STAGE 2




## STAGE 3



# QUESTIONS ...

— ***Dans* Airwolf *comment sortir du souterrain ? J'ai déjà constaté que la destruction du premier boîtier fait s'ouvrir un des deux murs de métal sur une autre pièce qu'il m'est impossible de passer à cause du champ de force. Par pitié, que dois-je faire ?***

— ***Dans* Avenger, *comment prendre le parchemin ? Si je m'en approche trop, je perds de l'énergie.***

— ***Dans* M.G.T, *à quoi servent les bulles ?***

— ***Dans* Rambo I, *comment vaincre Gunship ?***

— ***Dans* Miami Vice, *où se trouvent les bandits ?***

— ***Dans* Galvan, *combien faut-il tuer de monstres pour gagner ?***

***Max***

— ***Dans l'*Arche du Capitaine Blood, *où se trouve le n°5 ? Comment contacter Maxon ? Je connais les coordonnées de sa planète, mais elle semble inhabitée.***

— ***Dans* Bactron, *que faut-il faire ?***

— ***Dans* Slap Fight, *peut-on aller plus loin que l'endroit des ovales rouges au milieu de l'écran ? Si oui, comment ?***

***Vincent Stéphane***

— ***Dans* Western Games, *comment traire les vaches ?***

***Yves Neuftric***

— ***Dans* The Last Ninja 2, *comment accéder au second niveau ? Quels sont les objets à découvrir et où sont-ils ? Et enfin, comment diriger la barque ?***

***Fabrice Fischer***

— ***Dans* Le Maître des Ames, *je parviens à avoir le cinquième personnage ainsi que le bouclier, mais pour le reste... rien ! Par pitié, aidez-moi.***

***Hervé Chaduteau***

**A Sputnik Cracker**
*(N°38 — Orphée)*
— Pour descendre au lac où se trouve la sirène, il faut préciser « descends falaise ».
— On fait parler Yop-le-démon en lui donnant le flacon magique qui se trouve à l'entrée des grottes à côté des immeubles (la voix de Yop est digitalisée !).
— La combinaison qu'il te donne est utile une fois entré dans le grand immeuble car tu auras en face de toi un ascenseur. Il te suffit d'appuyer sur le bouton du bas (deux fois), sur celui du haut et enfin sur celui du milieu pour être téléporté à côté de la forêt. C'est là le seul moyen de remonter la falaise que tu descends au tout début.

***Gégène & Micro Write***

**A Alexandre François**
*(N°39 — Cauldron II)*
Il faut savoir que certains objets sont facultatifs tels le verre, la hache, etc. Voici donc les objets obligatoires :
— la paire de ciseaux : pour couper les cheveux de la sorcière qui se trouve en haut du château.
— la couronne : afin d'immobiliser la boule d'énergie qui protège la sorcière.
— le livre des sortilèges : à ne pas oublier puisqu'il sert à éliminer les sortilèges (mais il faut également couper les cheveux de la sorcière). Il se trouve à l'extrémité du toit au dessus de la chambre de la sorcière.
— le bouclier : évite d'être tué par le squelette (en le traversant) lorsqu'on va mettre les cheveux et le livre des sortilèges dans le chaudron (au sous-sol).

***André Gérald***

**A Claude D'Almeida**
*(N°40 — Infiltrator et Antiriad)*
Dans *Infiltrator*, n'attends pas de recevoir une demande d'identification. Dès qu'un avion apparaît, presse 4 puis S et tape REQUEST ID <Enter>. L'avion donne son nom et te demande de l'identifier. Presse S et réponds « Infiltrator » (si c'est un ami) ou « Overlord » (si c'est un ennemi). Les amis se reconnaissent grâce à leur nom :
— amis : GIZMO, WHIPPLE,
— ennemis : BOOMER, SCUM.
Si la réponde est bonne, l'avion continue son chemin, sinon...
P.S. : après le décollage, actionne ton ADF ; presse 4 puis A et 72,8.
— Pour *Antiriad*, le n°37 d'*Am-Mag* propose un plan très détaillé. Tu comprendras du premier coup d'œil.

***Stéphane Arvier Creoff***

# ... REPONSES

# ATTENTION VIRUS!

Cela devait arriver : un pseudo-bidouilleur a glissé un virus, que dis-je? une bactérie dans un programme (publié dans Am-Mag n°41) destiné à obtenir l'invincibilité de James Bond dans *The Living Daylights*.
Comment agit-il? Dans un premier temps, tout fonctionne comme prévu jusqu'à la cinquième utilisation où s'affiche le triste message: *"Am-Mag c'est nul. Vive Amstrad 100%. Conservez ce disk..."*
Ensuite (et là réside la malveillance), il est malheureusement impossible de relancer le jeu. Seul le message apparaît.
Nous n'épiloguerons pas sur l'indigence dudit message que décode un vulgaire XOR &27 (voir Hardcopy ci-contre). Nous préférons tirer d'affaire les victimes du bidouilleur.
Dans le prochain numéro, nous publierons une analyse de la bactérie (listing source décodé et commenté) un antidote et le programme d'invincibilité assorti d'un choix du tableau. En attendant, évitez toute intervention sur la disquette.

```
 Modes      Options      Afficher      Fonctions      Divers

 Sect.: 44   Taille: 00512      Bloc: 2A      Piste: 011  Nb sect.: 009

0100:  41 CD 57 90 21 00 80 06 FF 7E EE 27 77 23 10 F9   A.W.!. ..~.'w#..
0110:  16 11 0E 05 CD 63 90 16 07 0E 02 CD 57 90 21 B4   .....c.....W.!.
0120:  90 11 00 80 01 53 00 ED B0 16 00 0E 41 CD 63 90   ... .S.....A.c.
0130:  CD 6F 90 C9 21 11 01 06 41 7E EE 27 CD 5A BB 23   .o..!...A~.'.Z.#
0140:  10 F7 F3 18 FE 04 01 1F 0B 07 41 4D 2D 4D 41 47   ..........AM-MAG
0150:  20 43 27 45 53 54 20 4E 55 4C 1F 0B 0D 56 49 56    C'EST NUL...VIV
0160:  45 20 41 4D 53 54 52 41 44 20 31 30 30 20 25 1F   E AMSTRAD 100 %.
0170:  0B 13 43 4F 4E 53 45 52 56 45 5A 20 43 45 20 44   ..CONSERVEZ CE D
0180:  49 53 4B 2E 2E 2E 27 1A 20 20 24 24 24 FF 00 FF   ISK...'. $$$...
0190:  2C 30 30 2C 30 30 2C 30 30 2C 30 30 2C 30 30 2C   ,00,00,00,00,00,
01A0:  30 30 00 00 00 1A 45 52 C1 2C 22 5A 42 42 2E 42   00....ER.,"ZBB.B
01B0:  49 4E 22 00 1C 00 18 01 CB 22 5A 42 42 2E 42 49   IN".....ZBB.BI
01C0:  4E 22 2C 0D 00 00 C2 2C 1C 38 50 2C 1A 4C 4F 00   N",.....8P,.LO.
01D0:  00 00 1A 20 57 49 4E 4E 45 52 00 00 00 1A 00 8C   ... WINNER......
01E0:  20 37 43 2C 43 33 2C 38 43 2C 36 45 00 00 00 1A    7C,C3,8C,6E....
01F0:  29 81 29 81 29 81 29 81 29 81 29 81 29 81 29 81   ).).).).).).).).

 Mode: Edition Fichier   Ecriture: manuelle   Adresse:      Page: 2/2

 Precedent    Courant    Suivant    Lire    Ecrire
```

*Le texte décodé révélé par Discology.*

A l'avenir bien sûr, nous serons extrêmement vigilants. Le listing incriminé se distinguait des autres par une débauche de DATA. Or, d'habitude, quelques codes sont amplement suffisants. Que ce soit dans Am-Mag ou dans un autre magazine, méfiez-vous désormais des "help" à rallonge. Pour notre part, ne seront publiés que les "pokes" envoyés par des lecteurs joignables avant parution (nom, adresse, téléphone). Que les amateurs de ce genre de plaisanterie douteuse, sachent que la destruction des disquettes d'autrui est un délit puni par la loi.

**Guillaume Courtois**

# LA DERNIERE COMPILATION DE GREMLIN...
# SANS DOUTE LA PLUS COOL!

# 12 JEUX EXCEPTIONNELS




GREMLIN

Disponible sur Amstrad cassette et disquette

MAITRES DE L'UNIVERSE ● MASK I
CYBERNOID ● BLOOD BROTHERS
EXOLON ● MARAUDER

VENOM STRIKES BACK ● RANA RAMA
DEFLEKTOR ● NORTHSTAR
HERCULES ● NEBULUS

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

Jeux Test

# Tiger Road

Cette fois, c'est trop ! Les bandits ont enlevé les enfants du village et réclament une rançon ! Votre sang ne fait qu'un tour, vous rugissez comme un tigre, et prenez un poignard... Tout de suite, la situation se gâte : les malfrats surgissent à votre rencontre dès la sortie du village. Vous êtes novice et avez peu de pouvoirs, vous êtes juste capable de donner des coups devant vous, ou de sauter très haut. Et votre poignard est bien petit...

Alors, il faut sauter sur le toit de ces drôles de galeries dont on se demande ce qu'elles font en rase campagne. En tout cas, vous y découvrez des coupes d'or ; trois coups dessus, et elles se transforment en une arme plus puissante, qui se retrouve par magie dans votre main ! Ne vous laissez pas aveugler par cette récompense, car pendant que vous vous acharnez sur la coupe, les bandits, qui eux aussi savent sauter, viennent vous frapper. Une dizaine de coups, et c'est ni fleurs ni couronnes.

## La porte !

Admettons que vous avez su vous préserver tout en ramassant les trois bonus du niveau 1. Ruez-vous par la porte qui termine chaque tableau, il y a urgence : le chrono qui tourne en bas de l'écran ne fait pas de cadeaux ! Ni d'ailleurs l'espèce de molosse qui vous accueille au niveau 2, facile à vaincre lorsque vous le frappez sans arrêt. Une fraction de seconde de relâchement, il vous saisit, vous jette en l'air et vous casse en deux. Out !

Le molosse vaincu, explorez les deux étages de cette maison chinoise, abattez d'autres molosses, et collectez tous les bonus, ou sinon une statue grimaçante vous bouchera obstinément la porte de sortie. Le jeu reste encore facile, et le joueur expert essaiera plutôt de marquer le maximum de points en allant vite, puisque le temps inutilisé se rajoute au score.

## Une pâtée impériale

Le niveau 3 est énervant. Des boules roulent à votre rencontre, seul un *timing* précis permet de les frapper et de les détruire avant qu'elles ne vous touchent. Et pourquoi ne pas sauter ? Ah !, jeune novice, ta naïveté est touchante ! Parce que d'étranges constructions se dressent au-dessus de ta tête. Saute, et tu resteras collé en l'air, impuissant et pétrifié, à regarder le chrono courir...jusqu'à la mort !

D'ailleurs, le jeu devient de plus en plus méchant. À la sortie du niveau 3, une véritable bête humaine rampe dans une pièce étroite. C'est le moment de la frapper, car elle va grimper le long des murs pour sauter sur le héros et l'écrabouiller. Un truc pour éviter cette pâtée impériale ? Je refuse de le révéler.

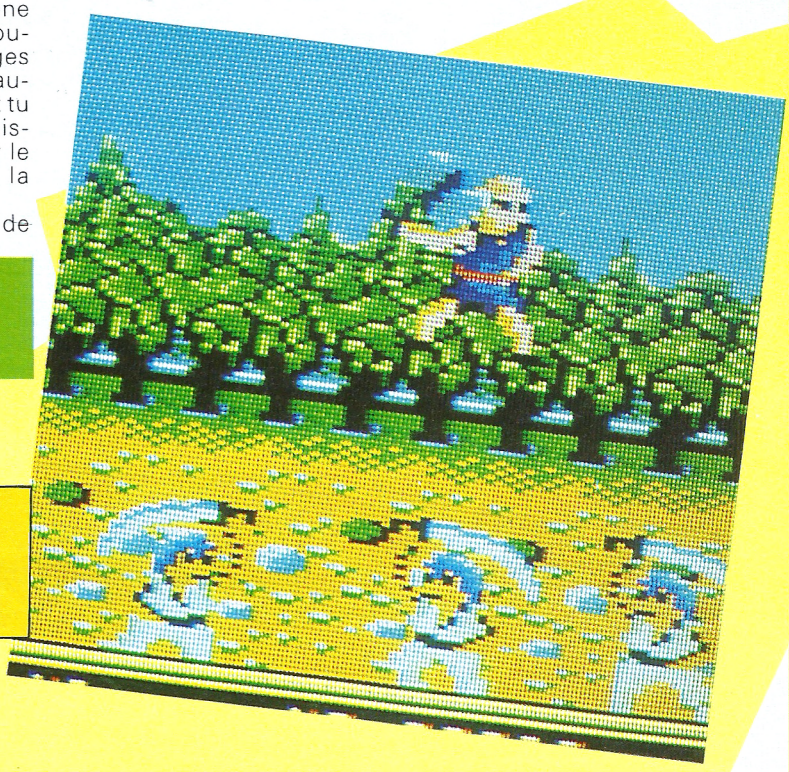
Evidemment, les niveaux suivants tournent à l'enfer : javelots qui tombent du plafond, molosses en série, guerriers-singes qui grimpent aux colonnes, samouraïs sautant dans tous les sens, etc, ... Cauchemar !

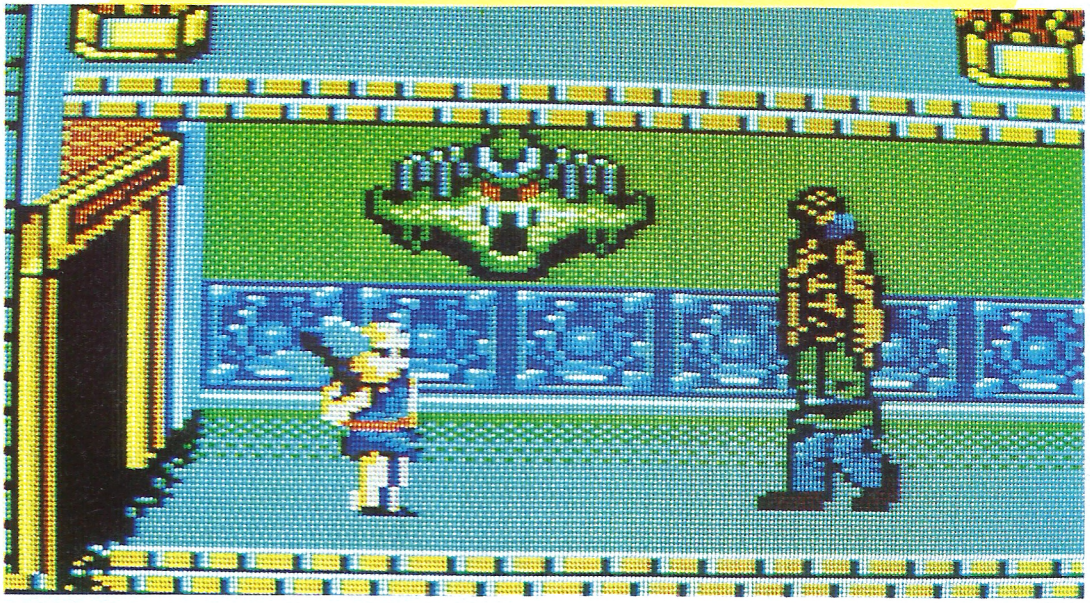
Mais beau cauchemar ... graphisme impeccable (sauf au premier niveau, où le sol caillouteux gêne la visibilité), gros sprites fins et bien animés, très variés et très exotiques. La bande-son laisse par contre à désirer. Un petit bruit d'épée ou un cri de douleur de temps en temps aurait été le bienvenu.

*Tiger Road* n'innove pas vraiment, mais atteint la perfection dans le style arcade-combat à scrolling horizontal. Un logiciel à casser du joystick.

***Alain Skipbo***

*Editeur : Capcom*
*Graphisme : ★★★★*
*Son : ★★*
*Intérêt : ★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Machine : CPC*





Jeux

Test




# Thunderblade

Editeur : US Gold
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Son et bruitages : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

*Thunderblade* est enfin arrivé toutes pales rugissantes ! Le fabuleux hélicoptère qui sévissait jusqu'alors sur les consoles Sega vole maintenant sur CPC.
La musique d'accueil laisse présager un soft d'enfer en dépit d'une fenêtre un peu petite. Accrochez-vous, ça va décoller ! Au premier niveau, l'hélicoptère survole une cité très clean vue à vol d'oiseau. Vous disposez de cinq hélicoptères mais un score honorable vous gratifiera d'engins supplémentaires.
Le principe du vol est simple : le joystick basculé d'avant en arrière sert à monter et à descendre. Pour avancer, il suffit de tirer sans arrêt, le doigt crispé sur la détente, sur un maximum d'ennemis volants ou rampants. Les piétons et les voitures sont absents mais des chars nombreux effectuent un tir de barrage efficace. Des hélicoptères fondent sur Thunderblade qui a bien de la misère pour tracer sa route dans ce déluge de fer de feu de bruit et de fureur. Le scrolling est un peu saccadé : gérer simultanément les déplacements, les ombres portées de Thunderblade et la perspective des immeubles, ça fait beaucoup pour notre bon vieux CPC.

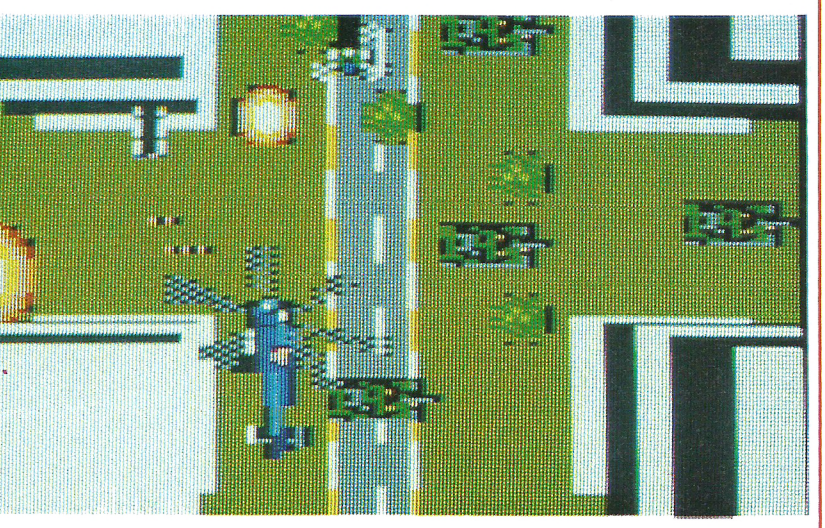
## A bout de souffle

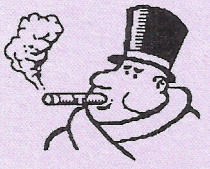
Le vertige Sega est atténué, l'hélico s'essouffle. Restent les explosions, spectaculaires à souhaits.
Si vous échappez aux tirs croisés du premier tableau, vous changerez de perspective, le carnaval infernal continue en vision horizontale. L'hélicoptère file maintenant entre des immeubles noirs et blancs, survole des résidences plus basses. Il vole au ras d'une grande artère, basculant au gré des attaques, noyant l'ennemi dans des boules de feu impressionnantes, monte et descend pour échapper aux tirs. Là aussi, l'animation et le bruitage sont corrects, sans plus.

## A tout casser

Par la suite, l'hélicoptère survolera un méchant cuirassé dont le blindage se brise et se fend sous les explosions. Thunderblade se lancera ensuite à travers un désert parsemé de colonnes en pierre avant de s'attaquer à la forteresse de l'ignoble général Swindells. A chaque étape, un type bien particulier d'ennemi s'offrira à votre feu ravageur.
Les qualités de vol de l'hélicoptère sont réelles et l'aspect pseudo-3D réussi. Dommage que le vertige ne soit pas au rendez-vous...
Les jurés des *Tilts d'Or 88* (plus prudents que les confrères qui le trouvaient 100% fabuleux sur la jaquette) se sont contentés de décerner le titre de Meilleur Espoir à ce jeu manifestement pensé pour des machines 16 bits (et là, ça déménage vraiment !). Il reste, sur CPC, un jeu intéressant et surtout très varié.

**B. Jolivalt**





STEPHANE

## PAS D'ACCORD !

Bien que la conversion soit globalement réussie, l'écran est trop fouillé, le graphisme est trop moyen, et au lieu du grand jeu annoncé, on se retrouve face à un logiciel plutôt banal...

Jeux Test

# Opération Wolf

***Encore une adaptation d'un jeu de café me direz-vous ! Une seule différence, contrairement à Out Run, elle est vraiment ... cataclysmique !***



*Editeur : Imagine*
*Graphisme : ★★★★★*
*Son : ★★★*
*Intérêt : ★★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Appréciation : ★★★★★*
*Machine : CPC*

Le but du logiciel est simple, détruire tout ce qu'il y a sur votre passage (déconnecter les transmissions, ravager les lignes ennemis, etc.) et délivrer des otages.
Prenez garde, toutefois, à ne pas tuer tout le monde.Il faut épargner les divers innocents qui, dans le feu de l'action, se confondent aux soldats : enfants, infirmières, fermiers. Sur la machine d'arcade, vous disposez d'une vraie mitrailleuse pour jouer, ce qui augmente considérablement l'intérêt du jeu. Bien entendu, la version CPC n'est pas vendue avec une arme, mais les lieux et le scénario sont tout à fait identiques.
Au début du premier niveau, vous disposez de six grenades et de six paquets de dix cartouches (soit soixante cartouches). Il vous faut les utiliser avec modération car, à moins de mourir, vous n'êtes pas réapprovisionné.

## Superbe !

On peut dire que les ennemis sont coriaces. Il vous faudra plus d'une partie pour espérer venir à bout du *first stage*, bonne chance pour terminer le jeu qui se compose de six tableaux !
Lorsque vous détruisez beaucoup d'ennemis (armés de poignards, grenades et mitraillettes), le programme vous accorde, de temps à autres, une nouvelle grenade ou une bouteille de Coca Cola pour reprendre des forces. Un indicateur vous tient au courant de votre état physique. Si trop de cases se remplissent, vous êtes mort, et le fatidique message de Fin s'affiche sur l'écran.
Le graphisme est tout bonnement superbe, les sprites sont énormes ! Malgré le nombre de personnages à l'écran, l'animation du curseur est très rapide, celle des ennemis très fluide, sans parler du *scrolling* latéral, excellent !



JEAN-MICHEL

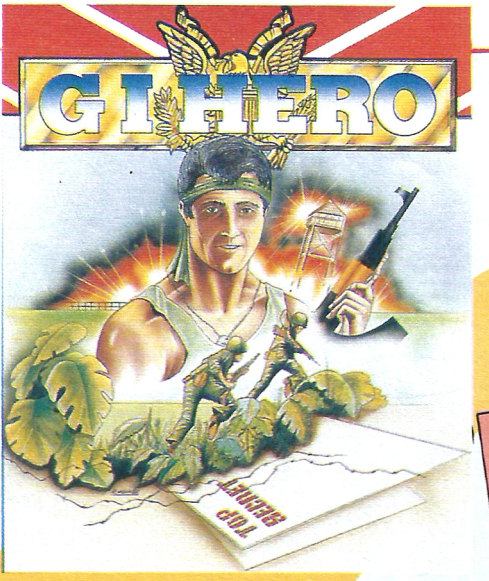
### PAS D'ACCORD !

**Comme d'habitude, Stephane n'apprécie que les jeux les plus fins... Operation Wolf, outre son bon graphisme, n'a qu'une qualité : il muscle le pouce. Les culturistes du joystick seront les seuls à apprécier cet exercice de tir brutal, sans grande originalité ni intérêt tactique.**

## Mais si c'est possible !

Excusez-moi, mais je ne suis toujours pas revenu de mes émotions ! Les programmeurs du logiciel ont vraiment du effectuer un travail de titan.
Le seul petit défaut est qu'il faut parfois avoir une excellente vue pour distinguer le curseur, lors de tirs continus. Je n'ai qu'une chose à vous dire, si vous êtes un fana de jeu de tir, achetez cet *Opération Wolf* immédiatement !

***Stéphane Joël***




*Editeur : Firebird*
*Graphisme : ★*
*Son : ★*
*Intérêt : ★*
*Appréciation : ★*
*Machine : CPC*

Mission ultra-secrète en pays ennemi. Si secrète que tout est perdu dès que vous êtes capturé ! Pourtant vous avez avec vous un compagnon peu discret, un énorme chien-loup qui répond au doux nom de... Killer !

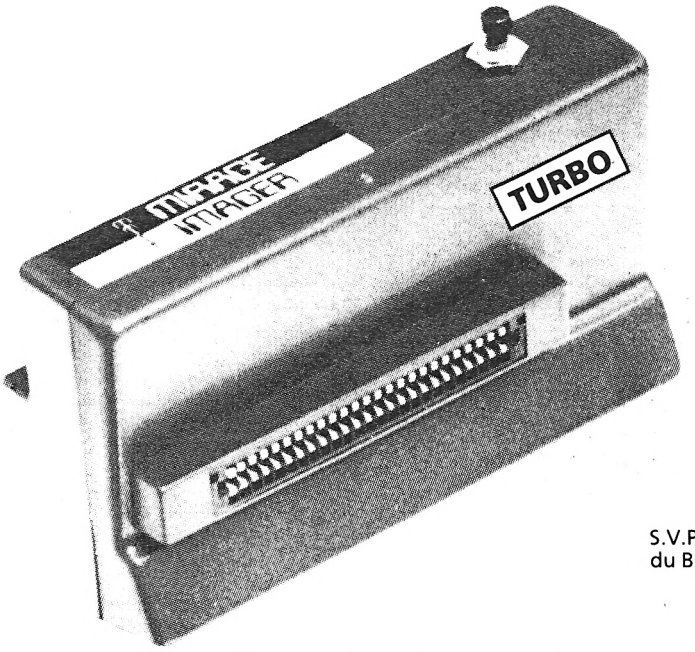
Mauvais début de mission, l'avion qui vous emmène sur les lieux perd un moteur, vous sautez en parachute avec le chien et votre matériel, le chien s'enfuit et le matériel se casse à moitié. Mais le pire n'est pas encore arrivé. Car le pire, c'est le jeu lui-même !
Imaginez un écran sombre, dont seul un tiers est vraiment consacré à l'affichage. Mettez dans cette étroite fenêtre une suite monotone de palmiers, et un militaire maussade qui se déplace avec lenteur. Certes, l'animation n'est pas trop mauvaise, mais d'une rare lenteur, et techniquement très naïve. Il passe de temps en temps des ennemis aussi balourds que le héros, faciles à dégommer d'ailleurs. Bref, l'ennui devient vite insupportable, et, avec l'aide de bruitages-jungle permanents et insupportables, vous tombez vite la tête la première sur le clavier... Mon Dieu, préservez-nous de tels logiciels !

***J-M.M.***

# MIRAGE IMAGER version T U R B O
## enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

**RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !**
**APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES**
**avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER**
**LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE**
**100 % DES PROGRAMMES**

## LE MIRAGE IMAGER TURBO




**CPC 464/664 :**
**seulement 450 FF**
**Port compris**

**CPC 6128 :**
**seulement 500 FF**
**Port et câble 6128 compris**

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

**MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français**

**Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.**
**Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.**

**Ses caractéristiques :**

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
**DUCHET Computers -** 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : **+ 44 291 625 780**

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)




Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

# DIX PAR DIX

# CLAC ! DIS

***Claquettes sur la surface d'une disquette : tout le menu de la rubrique est contenu dans cette petite phrase laconique. Jetez-vous voracement sur les listings qui suivent pour en savoir plus, ça en vaut la peine !***

## Claquettes

*(Benoît Sauvage)*

Un programme qu'on est mort de rire rien qu'en le regardant, ça ne court pas les rues. C'est même ce qu'il y a de plus difficile à réussir. La *soirée claquettes des frères Flox*, c'est un véritable numéro de music-hall à ne manquer sous aucun prétexte.

```
10 MODE 1:INK 1,6:INK 2,19:INK 3,24 [14777]
:INK 0,0:BORDER 0:PEN 3:LOCATE 9,11
:PRINT"SOIREE CLAQUETTES AVEC":LOCA
TE 11,13:PRINT"LES 3 FRERES FLOX.":
FOR L=1 TO 1000:NEXT:SYMBOL AFTER 1
28:FOR T=1 TO 20:READ A,B,C,D,E,F,G
,H:SYMBOL 128+T,A,B,C,D,E,F,G,H:NEX
T
20 DATA 0,0,3,7,15,31,63,255,0,0,19 [13081]
2,224,240,248;252,255,63,51,51,63,4
7,119,120,127,252,204,204,252,236,2
22,62,254,0,7,15,31,28,28,28,8,255,
255,255,255,127,127,127,127,255,255
,255,255,254,254,254,254,0,224,240,
248,56,56,56,16,127,127,63,63,63,63
,30,28
30 DATA 254,254,252,252,252,252,120 [9293]
,56,0,0,0,0,0,127,255,255,28,28,28,
28,28,28,254,254,56,56,56,56,56,56,
127,127,0,0,0,0,0,254,255,255,0,1,3
,7,14,60,120,112,0,128,192,224,112,
60,30,14,0,124,63,31,15,1,0,0,28,28
,156,220,252,252,126,14
40 DATA 56,56,57,59,63,63,126,112,0 [2380]
,62,252,248,240,127,0,0
50 A$=" "+CHR$(129)+CHR$(130):B$=" [16669]
"+CHR$(131)+CHR$(132):C$=CHR$(133)+
CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(136):D$="
"+CHR$(137)+CHR$(138):E$=CHR$(139)+
CHR$(140)+CHR$(141)+CHR$(142):F$=CH
R$(143)+CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(13
6):G$=CHR$(143)+CHR$(134)+CHR$(135)
+CHR$(144)
60 H$=CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(135) [12856]
+CHR$(144):I$=CHR$(145)+CHR$(146)+C
HR$(141)+CHR$(142):J$=CHR$(145)+CHR
$(146)+CHR$(147)+CHR$(148):K$=CHR$(
139)+CHR$(140)+CHR$(147)+CHR$(148):
X$(1)=E$:X$(2)=D$:X$(3)=C$:X$(4)=B$
:X$(5)=A$:CLS:FOR I=1 TO 5:PEN 1:LO
CATE 8,18-
70 PRINT X$(I):PEN 2:LOCATE 19,18-I [15551]
:PRINT X$(I):PEN 3:LOCATE 30,18-I:P
RINT X$(I):NEXT I:X=8:GOSUB 80:X=30
:GOSUB 80:X=19:GOSUB 80:T$(1)="THAT
'S":T$(2)=" ALL ":T$(3)="FLOX!":LOC
ATE 13,6:FOR I=1 TO 3:PRINT T$(I);:
SOUND 1,500,3,7,,,9:FOR R=1 TO 800:
NEXT:NEXT:
80 PEN INT(X/8):FOR I=1 TO 2:FOR J= [16034]
1 TO 8:LOCATE X,17:PRINT I$:LOCATE
X,15:PRINT F$:SOUND 1,500,3,7,,,9:L
OCATE X,17:PRINT E$:LOCATE X,15:PRI
NT C$:NEXT J:FOR T=1 TO 12:LOCATE X
,17:PRINT J$:LOCATE X,15:PRINT G$:S
OUND 1,350,3,7,,,9:LOCATE X,17:PRIN
T E$
90 LOCATE X,15:PRINT C$:NEXT:FOR H= [18442]
1 TO 8:LOCATE X,17:PRINT K$:LOCATE
X,15:PRINT H$:SOUND 1,200,3,7,,,9:L
OCATE X,17:PRINT E$:LOCATE X,15:PRI
NT C$:NEXT H:FOR K=1 TO 13:LOCATE X
,17:PRINT J$:LOCATE X,15:PRINT G$:S
OUND 1,350,3,7,,,9:LOCATE X,17:PRIN
T E$
100 LOCATE X,15:PRINT C$:NEXT K:NEX [14686]
T I:Y(1)=8:Y(2)=19:Y(3)=30:FOR U=1
 TO 10:FOR M=1 TO 3:LOCATE Y(M),17:
PEN M:PRINT J$:LOCATE Y(M),15:PRINT
 G$:SOUND 1,350,3,7,,,9:NEXT:FOR D=
1 TO 3:LOCATE Y(D),17:PEN D:PRINT E
$:LOCATE Y(D),15:PRINT C$:NEXT:NEXT
 U:RETURN
```

## DISK 187 ko

*(Stéphane Rodriguez)*

Vous êtes à l'étroit dans les 178 ko de votre disquette ? Une petite rallonge s'avère nécessaire pour loger un programme fleuve ? *Disk 187 ko* vous offre royalement les 5 ko qui vous manquaient. Comme c'est marrant, 187, c'est 178 dont on aurait permuté le 7 et le 8...

```
10 X=&A650:MEMORY &A64F                 [1369]
20 READ A$:IF A$="-" THEN 40 ELSE P [2443]
OKE X,VAL("&"+A$):X=X+1:GOTO 20
30 DATA DD,7E,02,57,1E,00,DF,60,A6, [4921]
DD,7E,00,DF,63,A6,C9,63,C7,07,81,C5
,07,06,09,3A,95,A8,80,32,95,A8,AF,3
D,32,A8,A8,C9,-
40 MODE 1:POKE &BE66,1:POKE &BE46,5 [9976]
0:POKE &BE47,0:PRINT"FORMAT +9K INS
TALLE":PRINT"--------------------":
PRINT"par Stephane Rodriguez, (c) 1
988.":PRINT
50 PRINT"ADRESSES : &A650 POSITION  [7482]
FORMAT DISQUE":PRINT"              &A6
66 ROUTINE FORMAT +9K":PRINT:PRINT
60 PRINT"Exemple :":PRINT"Pour une  [5218]
disquette formatee en Data:"
```

# SURF ! K !

## Surface 3D

(*Jean-Baptiste Bonnet*)

Comme son nom l'indique, *Surface 3D* est un générateur permettant de créer des courbes aux formes variées à l'infini. Le programme — suprême raffinement — élimine les faces cachées ! Pour entrer vos paramètres (voir exemples), modifiez la formule affectée à la variable Z en ligne 80. Les 8 bits du CPC tricoteront les points en dix minutes environ.

X et Y sont des coordonnées cartésiennes comprises entre -100 et 100. La variable r (dont on peut parfois se dispenser) est la distance de l'origine au point de coordonnées X,Y (SQR(X^2+Y^2)).

Pour cette débauche de courbes fort avenantes, Jean-Baptiste Bonnet gagne un abonnement à *Am-Mag*.

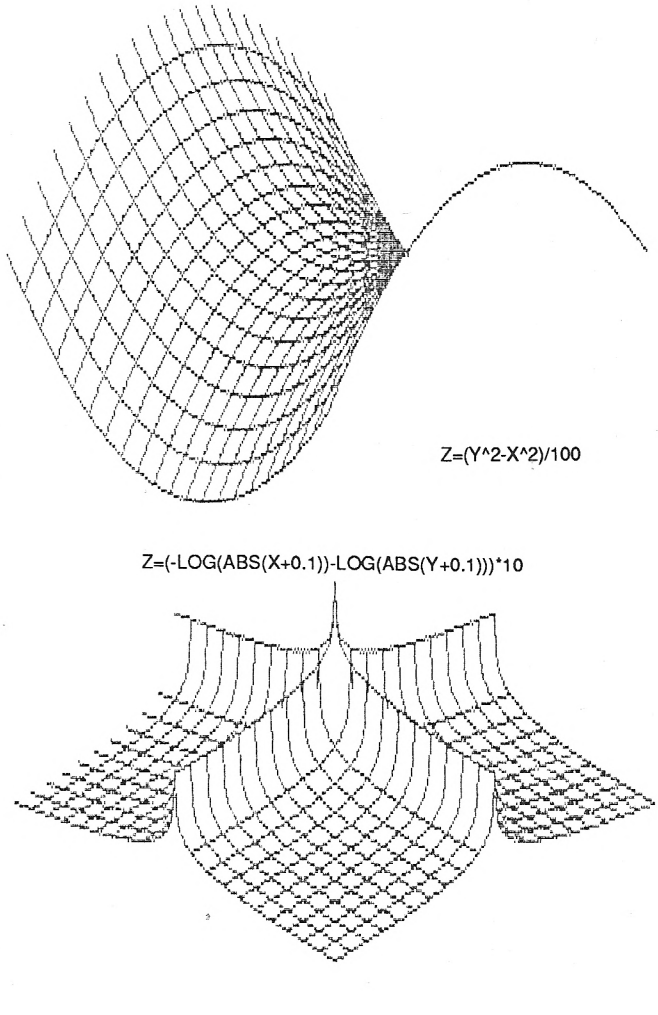
```
10 MODE 2:ORIGIN 320,200:DEG:DEFINT [9874]
 a-q,s-z:DIM h(401):FOR a=0 TO 400:
h(a)=-1000:NEXT:FOR y=100 TO -90 ST
EP-10:x=100:GOSUB 70:x1=y-100:y1=(-
x-y)/2+z:FOR x=100 TO -100 STEP-1
20 GOSUB 70:MOVE x1,y1:x1=y-x:y1=(- [5384]
x-y)/2+z:IF y1<h(x1+200) THEN 30 EL
SE h(x1+200)=y1:DRAW x1,y1
30 IF x MOD 10=0 THEN GOSUB 50      [1708]
40 NEXT x,y:END                     [1022]
50 x2=y-x:y2=(-x-y)/2+z:b=y:FOR a=y [6214]
-1 TO y-10 STEP -1:y=a:GOSUB 70:MOV
E x2,y2:x2=a-x:y2=(-x-a)/2+z:IF y2<
h(x2+200) THEN 60 ELSE h(x2+200)=y2
```

*Pour appliquer cette formule, supprimer* DEG *en ligne 10:*

```
Z=75*(0.5+ATN(5*(10-SQR(X*X+2500+100*X+Y*Y+2500+100*Y)))/PI+
75*(0.5+ATN(5*(20-SQR(X*X+400-40*X+Y*Y+400+40*Y)))/PI)-
75*EXP((-10-SQR(X*X+4900+140*X+Y*Y+4900-140*Y))/10)+
60*EXP(-SQR(X*X+1600+80*X+Y*Y+400-40*Y)*SQR(X*X+1600+80*X+
Y*Y+400-40*Y)/150)
```

```
:DRAW x2,y2
60 NEXT:y=b:RETURN                  [2276]
70 r=SQR((x*5)^2+(y*5)^2):IF r=0 TH [1630]
EN r=0.01
80 z=(SIN(r)/r)*10000               [1375]
90 RETURN                           [555]
```

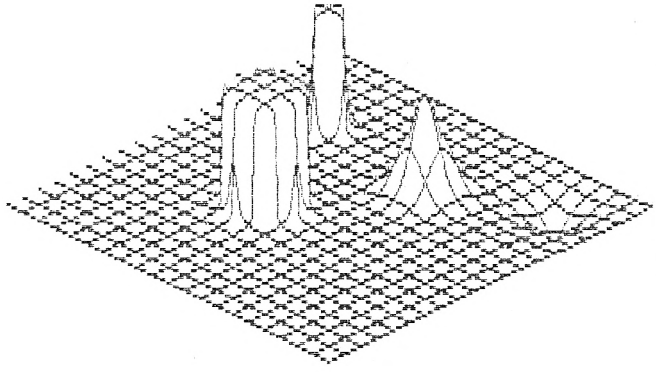
```
70 PRINT"Taper : CALL&A650,0,&C1:CA [2031]
LL&A666"
80 PRINT:PRINT"Pour une disquette f [3553]
ormatee en System:"
90 PRINT"Taper : CALL&A650,2,&41:CA [14714]
LL&A666":PRINT:PRINT"Attention : le
s pistes 40 et 41 des     disquette
s concernees doivent avoir ete form
atees en consequence.":PRINT:NEW
```

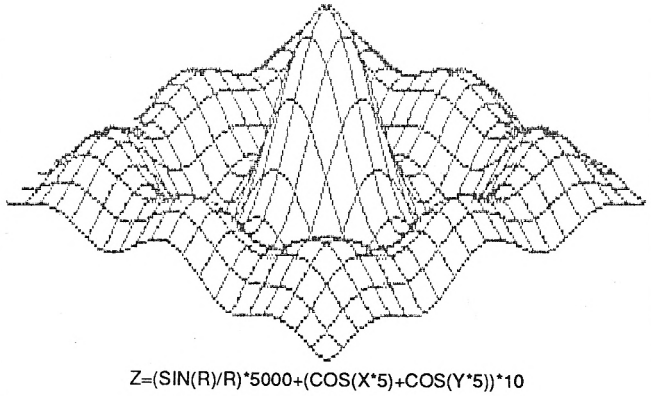


Z=(Y^2-X^2)/100

Z=(-LOG(ABS(X+0.1))-LOG(ABS(Y+0.1)))*10







Z=(SIN(R)/R)*5000+(COS(X*5)+COS(Y*5))*10

EDUCATIFS

Test

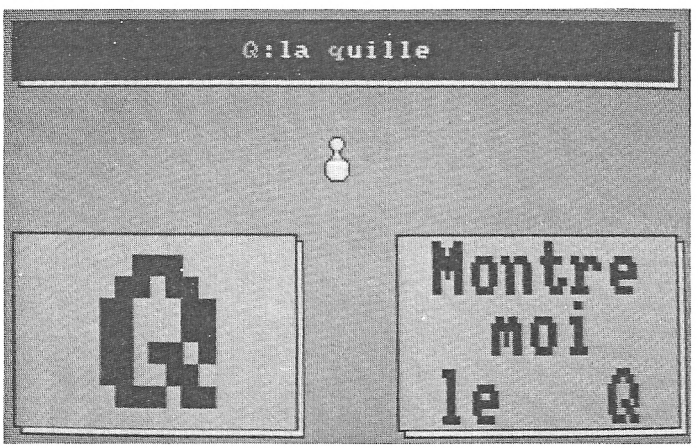
*L'Enseignement Assisté par Ordinateur fut l'une des toutes premières applications de la micro-informatique. Forte de ces années de pratique, on pouvait espérer une floraison de softs imaginatifs. Ce n'est hélas pas toujours le cas : certains produits ramènent les enfants à l'âge de la puce taillée.*

# PEUT FAIRE MIEUX

## Educ-Maternelle (Micro-C)

Les deux volumes d'*Educ-Maternelle* sont à cet égard des cas d'école. Le premier s'adresse aux enfants des classes moyennes et supérieures de la maternelle qui commencent à manier des lettres et des chiffres.

Page d'accueil et notice (s'adressant aux adultes) sont agréablement réalisées, couleurs attrayantes, graphisme fin et aérien. Le bruit de téléscripteur n'est pas d'un goût exquis, mais ce n'est qu'un détail car la partie purement pédagogique est bien pensée. On ne saurait en dire autant du dessin des lettres, l'essentiel de ce programme.




Les caractères montrés en exemple aux enfants sont en effet hideux. Pire, illisibles pour certaines lettres telles que le Q ou le W qui n'est pas — typographiquement parlant — un simple M renversé. Alors que le moindre jeu d'arcade affiche des caractères redéfinis à faire pâlir un imprimeur, *Educ-Maternelle* rampe pitoyablement, affichant au pinceau des lettres et des chiffres dont les pixels sont, sans exagération aucune, de la taille du curseur ! On croit rêver.

*Educ-Maternelle 2* ne s'améliore que dans la mesure où les dessins sont plus nombreux et cachent de ce fait la grande misère de la typographie. A l'âge où s'éveillent le goût et la sensibilité des enfants, c'est la plus belle des calligraphies qui devrait être retenue.

## Le labyrinthe des sciences (V.T.A.)

L'idée de départ est plaisante, un enfant déambule dans un labyrinthe ; pour en sortir, il devra répondre correctement à diverses questions (de physique et de chimie pour le soft testé) et échapper à quelques embûches.

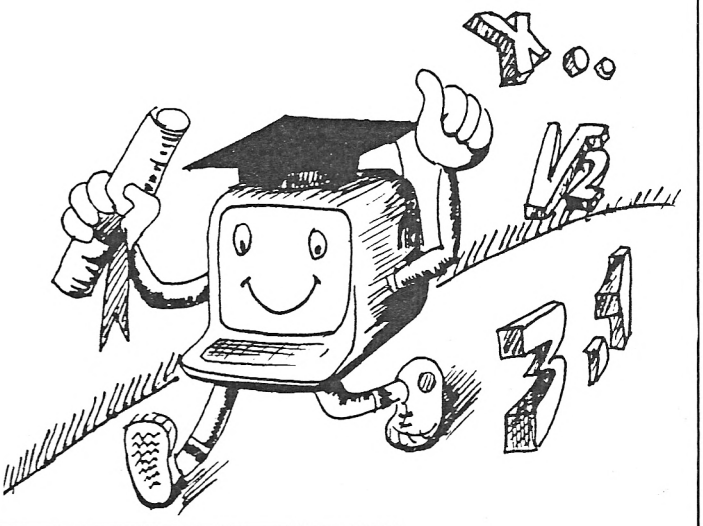
Tant qu'à réaliser un jeu d'aventure, autant utiliser toutes les ressources du CPC. Hélas, si graphiste il y a, il s'est contenté de représenter un personnage raide comme un élève au piquet. L'animation est minimale : une direction choisie, le personnage s'efface et se redessine, un bras tendu vers la porte. Laquelle, toute en fil de fer, s'ouvre elle aussi en deux temps.

Pendant quelques secondes, la nouvelle pièce ainsi que la bordure de l'écran flashent frénétiquement ; un vrai supplice pour les yeux, la conjonctivite assurée ! Quelques mauvaises rencontres pimentent l'action, un fantôme surgit — bel exemple d'irruption de l'irrationnel dans l'univers très cartésien de la science !

Un diamant vert traîne dans un couloir. A moins que l'on passe son chemin, on peut le prendre ou bien le regarder de près. Dans le premier cas, l'imprudent se coupe à un doigt (!) et perd des points. L'autre alternative renvoie un message pour le moins agressif du genre « *Passe ton chemin, il n'y a rien à voir* » Et la loupe des lapidaires alors, à quoi sert-elle ? L'auteur ne se serait-il jamais intéressé à l'eau d'un diamant ou au jardin d'une émeraude ?

Les questions scientifiques apparaissant sur un tableau noir sont assorties de trois réponses possibles. L'accent est mis sur les règles de sécurité. Une partie ludique moins rébarbative et mieux animée aurait été la bienvenue. Un peu de fantaisie et d'imagination n'ont jamais porté ombrage au savoir.

**B.J.**



# EMBOUTEILLAGE

Les hommes s'efforcent d'améliorer les moyens de communication entre eux.
Tout va de plus en plus vite, vous ne pouvez plus perdre de temps !
Vous avez tous connu la cabine en panne, l'attente sans fin dans les embouteillages...
chaque minute compte ! à tout instant vous devez pouvoir joindre et être joint.
LA SOLUTION : UN TELEPHONE DANS VOTRE VOITURE.

**Ecoutez FUN radio du 1er au 31 janvier 1989**
**gagnez un téléphone voiture et 100 téléphones sans fil.**




EXCLUSIF :
« PRET ECLAIR 24 »
Un problème, une panne...
dans un délai de 24 heures maximum,
nous arrivons avec un nouveau téléphone voiture
qui vous sera prêté (sans aucun frais)
jusqu'à la réparation
de votre appareil.

## Le futur à votre écoute

ESPACE 2002 a parfaitement compris ces nouvelles données.
Nous vous assurons un service de qualité à des prix compétitifs :
Téléphone voiture fixe et portable - Télécopieur - Téléphone...
Notre sérieux est à votre portée, CONTACTEZ NOUS au 42.77.06.00.

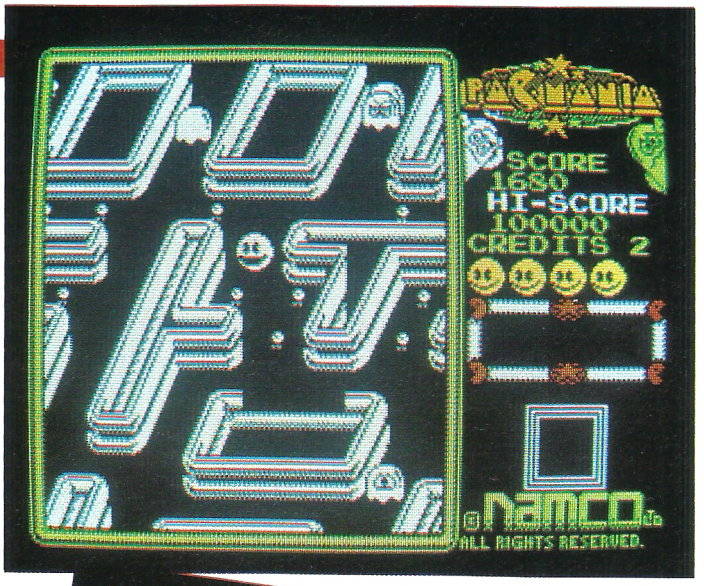
JEUX

Test

# Pac Man is

*Encore le Pac Man ! Mais quand sera-t-on débarrassé de cet enzyme répugnant ? Eh bien pas encore. Et le pire, c'est que ce come back, avec la sortie simultanée de Pacmania et Mad Mix, est réussi !*

## Pacmania







*Editeur : Grandslam*
*Genre : Pac Man*
*Graphisme : ★★*
*Son : ★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Appréciation : ★★★*
*Machine : CPC*

Autrefois, à l'époque où il gobait des fantômes 24 h/24 au quatre coins de la planète, le Pac Man se déplaçait dans un labyrinthe abstrait, vu du dessus, et dont les couloirs n'étaient limités que par de vagues traits. C'était l'époque héroïque.

Maintenant, vous me décrochez la caméra du plafond, et vous me la placez à mi-hauteur, en demi-plongée. Et vous obtenez *Pacmania*, le Pac Man en perspective, vue plongeante sur les couloirs, les fantômes, les pastilles, presque comme si vous étiez vous-même au cœur du labyrinthe. Bien sûr, le principe de jeu ancestral ne change pas, et je vais vous le rappeler en deux mots, parce que vous sortez peut-être d'un séjour de dix ans en abri anti-atomique. Le Pac Man est poursuivi par des fantômes. S'ils le touchent, il meurt. De temps en temps, il peut gober une pastille spéciale d'énergie, et la situation s'inverse : il mange les fantômes pendant quelques secondes. But final du glouton, manger toutes les pastilles qui jalonnent les couloirs du labyrinthe pour passer au suivant.

### Glouton sauteur

Quelques innovations tout de même. Si les fantômes sont tous de la même couleur (dommage, on ne peut pas repérer leur tactique de poursuite), ils se sont par contre multipliés (ils ont eu le temps...) ; il peut y avoir jusqu'à douze fantômes dans un même labyrinthe ! Certains ont tendance à suivre aveuglément le Pac Man, les autres à lui couper la route.

D'autres encore froncent les sourcils, ce sont les « fâchés ». Ils vont deux fois plus vite que les autres et, quand ils vous ont repéré, ne vous lâchent plus ! Ils vous rattrapent donc nécessairement au bout de quelques longueurs de couloirs. Que faire ? Sauter ! Un petit coup de bouton de tir, un coup de manette vers le « fâché », et hop, vous lui sautez par dessus ! *Funny, isn't it ?*

Le truc est valable aussi contre un fantôme normal qui vous arrive dessus de face. Mais il faut sauter au dernier moment, sinon vous voyez le fantôme lever les yeux, faire demi-tour, et vous tuer à l'atterrissage du saut... Pire : on trouve des fantômes sauteurs dans les niveaux élevés. Exaspérant !

Autre innovation, les bonus. Très riches en points, les fraises, bananes, et autres bonbons qui apparaissent à intervalles irréguliers doivent être mangés pour espérer un score honorable et, qui sait ?, une vie supplémentaire à 100 000, 200 000 points, etc. Deux nouveaux bonus : le bonbon glouton, qui double vos points pendant un certain temps. Et le vitaliseur, qui accélère le Pac Man comme le feu dans la forêt un troupeau de bisons.

Encore une nouveauté : les labyrinthes. Quatre formes de base pour vingt-deux niveaux de difficulté, cela nous donne quatre-vingt huit tableaux, de quoi s'occuper. Et, croyez-en un vieux et fidèle praticien, la difficulté croît à toute allure !

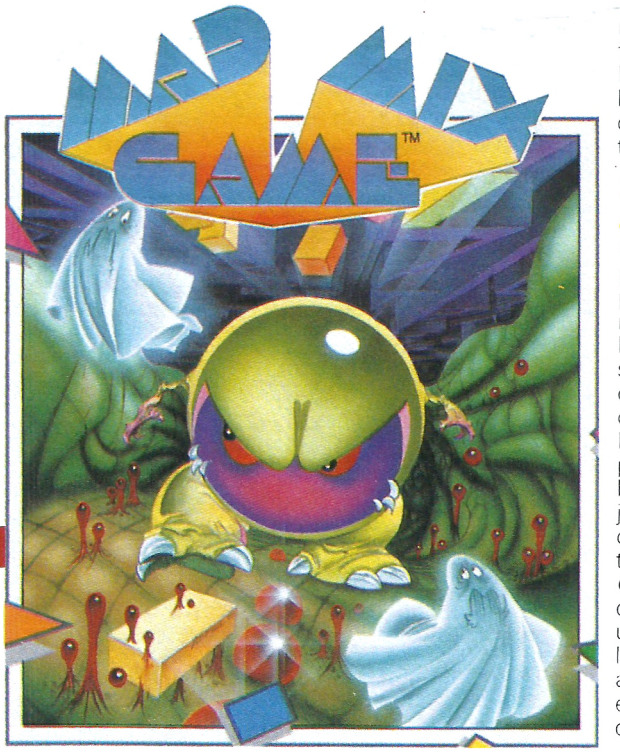
### Pour en finir avec Pacmania

Conclusion, même les plus vieilles recettes marchent encore. Car ce programme est réussi et passionne vite, même si la fenêtre d'affichage est un peu réduite, et même si les obligations de scrolling ralentissent très désagréablement le glouton dans ses mouvements verticaux...

Oui, techniquement, c'est loin de la perfection, mais les fantômes, bien que haïssables, font parfaitement leur boulot, et les labyrinthes sont conçus avec astuce ; on finit par oublier les imperfections graphiques. On vous conseillera aussi de jouer sans la musique, bien qu'elle soit de premier ordre. Perte d'efficacité !

***Jean-Michel Maman***

# Back!




## Mad Mix Game

Ne nous attardons pas sur le scénario on ne peut plus pacmanien : Pepsivillage est en proie aux fantômes et c'est Mad, notre héros, qui est censé ramener paix, calme et sérénité. Le patelin est constitué de quinze labyrinthes bien géométriques comme le veut la tradition et il devra gober toutes les pastilles rencontrées sur son chemin pour passer au niveau supérieur.

Mad est un Pepsiman dont la forme rondouillarde rappelle le grand ancêtre. Il arpente les travées du labyrinthe en avalant les fameuses pastilles et en évitant les fantômes carnassiers et un personnage hideux, le Répugnant. Mais gare à eux si Mad vient de franchir une certaine icône : il devient alors rouge de colère, montre les dents et avance d'un air féroce ; le moindre fantôme qui croise son chemin est impitoyablement anéanti. Sa colère est toutefois de courte durée et les rôles de victime et de persécuteur s'inversent.

### Glouton à transformations

Notre ami Mad a une autre propriété intéressante, il est transformable. En Pepsipotamus par exemple, une sorte de dinosaure mignon tout plein mais qui écrabouille de son pas pesant les malheureux qui tombent sous ses pattes. En montant sur un rail, Mad devient un Pepsiship armé d'une mitrailleuse ; ça craint pour les fantômes du voisinage et autres mécréants.

Pareil s'il se transforme en Pepsitank, un engin aux mouvements certes limités mais ravageurs. Divers dispositifs parsèment le jeu : trottoirs roulants, portes que l'on peut fermer derrière soi, ou bien l'ennuyeuse Labybother, une bestiole qui galope dans les couloirs en semant des pastilles partout.

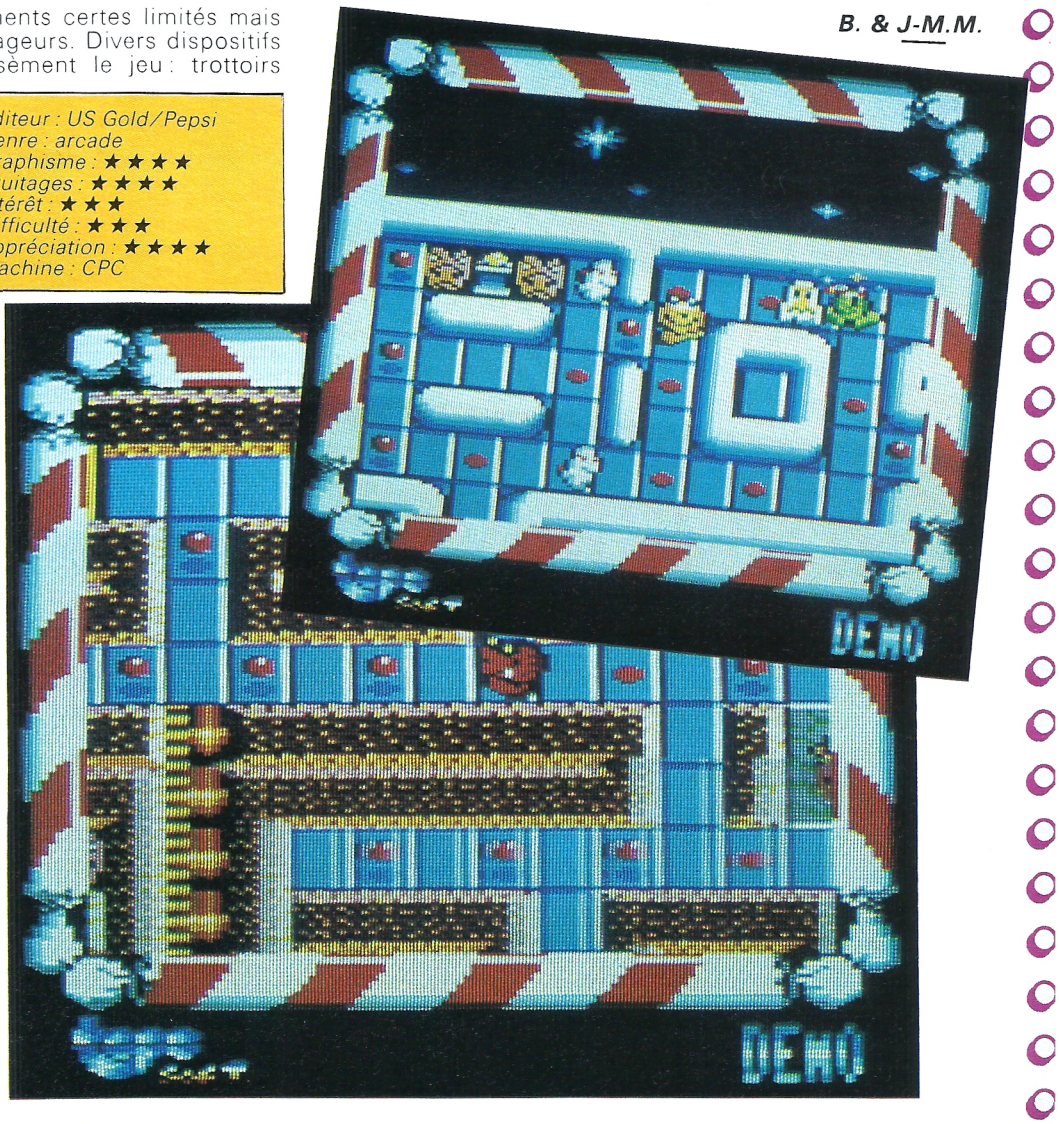
*Editeur : US Gold/Pepsi*
*Genre : arcade*
*Graphisme : ★★★★*
*Bruitages : ★★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Machine : CPC*

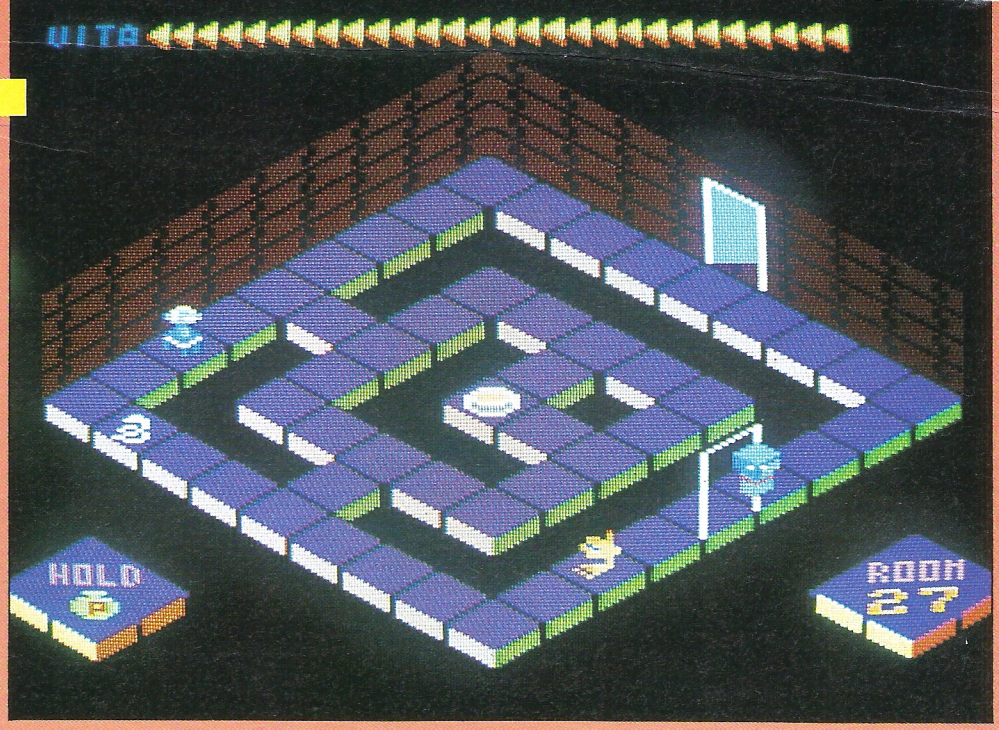
### Pour en finir avec Mad Mix

Bien que la fenêtre semble un peu petite, le graphisme est plaisant et l'animation correcte. Les expressions de Mad, l'allure du Pepsipotamus ainsi que celle de toute la faune de ces lieux sont des petits chefs d'œuvre d'humour.

La bande sonore n'est certes pas un monument, mais les bruitages sont à la hauteur du jeu, surtout les quatre notes claironnées au moment d'une transformation. *Mad Mix Game* est un soft résolument optimiste, très vif, qui mêle un soupçon de jugeotte à de la bonne arcade. Dire qu'il est appelé à devenir un classique est superflu, c'est déjà fait depuis bien longtemps !

***B. & J-M.M.***






***Prisonniers dans l'immense château du terrifique maître des âmes, les amis de Xunky, victimes de leur curiosité, espéraient en la bravoure de l'héroïque podocéphale à claquettes...***

# SORTILEGE 3D

## Le but

Visiter quarante-six salles en trois dimensions afin de délivrer, en usant de divers sortilèges, cinq infortunés personnages.

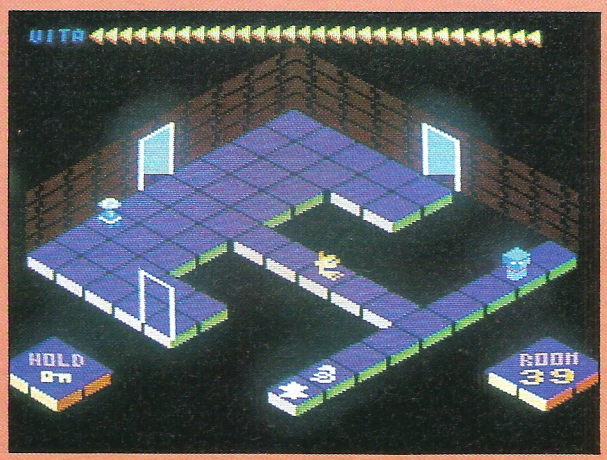
## Les sortilèges

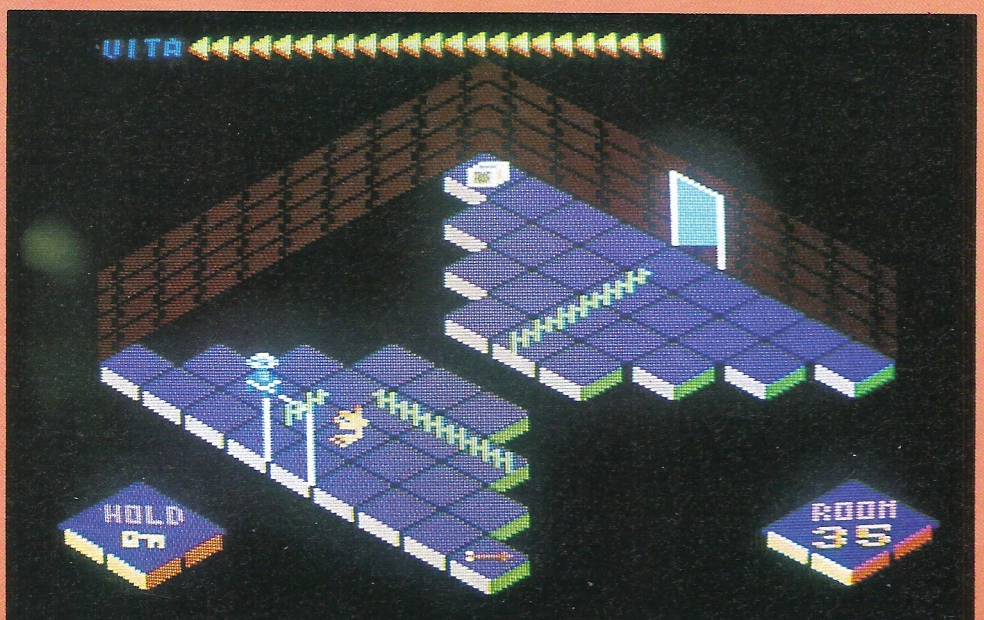
Ils jonchent le sol de chaque pièce et s'obtiennent par FIRE (joystick) ou COPY (clavier) lorsqu'on se place dessus. Si un autre objet est déjà acquis, l'échange s'effectue. Chaque sortilège doit être activé dans la bonne situation (FIRE ou COPY) sous peine de disparaître définitivement. En fait, il en existe trois sortes (liste et usage à établir...) :

— les sortilèges défensifs (par exemple, l'étoile tue les deux robots).

— les sortilèges spéciaux permettant d'ouvrir (en bouchant des trous) certains passages secrets (la bougie relative à un trou situé « au dessus » de vous).

— les sortilèges nécessaires à la libération des prisonniers (les cerises).




## La vitalité

Quelques salles hébergent des dalles mystérieuses marquées d'un « V », sur lesquelles il est bon de se revitaliser (par FIRE ou COPY).

## La fin

Rejoindre dans la salle du sanctuaire (?), tous les personnages délivrés.

## Sauvegarde

Sauvez sous un nom de votre choix le premier listing Basic facultatif (présentation et règles succinctes), puis le second (programme principal) sous le nom « SORT2 ». Entrez ensuite par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le troisième listing de codes hexadécimaux (sprites et routine).

Spécifiez 9C20 comme adresse de début et sauvez le lan-

gage machine par l'option « S » sous le nom « LMACHINE ». Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (LM1, LM2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite (LOAD"LM1.BIN" : LOAD" LM2.BIN", etc.) après un MEMORY &9C1F et sauvegardés ainsi dans un fichier unique :
SAVE"LMACHINE",b,&9C20, &5F0
*Nota : ce jeu réclame beaucoup de perspicacité...*

***Claude Le Moullec***

```
10 CALL &BBFF:MODE 1:INK 0,0:BORDER [2041]
 0:PEN 2
20 CLS:PRINT:PRINT:PRINT            [1652]
30 PRINT " EXPLICATIONS ..... [3337]
. [ E ]":PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT" JEU ..... [1636]
 [ J ]"
50 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 50       [1322]
60 a$=UPPER$(a$):IF a$="J" THEN RUN [2391]
"!SORT2"
70 IF a$<>"E" THEN 50               [1265]
80 MODE 1:LOCATE 15,1:PEN 1:PRINT " [4281]
SORTILEGE 3D":LOCATE 15,2:PEN 3:PRI
NT "============"
90 PEN 2:LOCATE 1,4:PRINT"   Xunky  [10284]
(podocephale a claquettes) doitremp
lir une mission dangeureuse."
100 PEN 2:LOCATE 1,6:PRINT"   Le ma [9211]
itre des ames retient 5 de ses  ami
s prisonniers dans les 46 salles de
  son chateau."
110 LOCATE 1,9:PRINT"   En se serva [11269]
nt des divers sortileges  dissemine
s;il devra mener sa mission a  bien
."
120 LOCATE 1,12:PRINT"   Il faudra  [8624]
qu'il echappe aux gardiens,les robo
ts &BB18 et &BBFF sinon sa mort ser
a certaine."
130 LOCATE 1,16:PRINT"   Tout ceci  [7095]
vous rappelle peut etre ...SORCERY.
Vous n'avez pas tort mais ici ontra
vaille en 3D."
140 PEN 3:LOCATE 1,17:PRINT "SORCER [3384]
Y";PEN 2
150 LOCATE 1,19:PRINT"   Comme je s [5093]
uis bon avec vous,je vous  donne un
 tuyau..."
160 LOCATE 1,21:PRINT"   Dans un je [9130]
u comme dans l'autre ;les   etoiles
 ont le meme pouvoir.Mais c'est vra
iment le seul."
170 LOCATE 32,25:PEN 1:PRINT "<ENTE [1839]
R>"
180 WHILE INKEY$="":WEND            [1607]
190 CLS:LOCATE 15,1:PRINT"DEPLACEME [5263]
NTS":PEN 2:LOCATE 15,2:PRINT"******
******"
200 LOCATE 1,4:PRINT"Joystick":PEN  [3672]
1:LOCATE 1,5:PRINT"--------"
210 LOCATE 4,7:PRINT CHR$(240):LOCA [4891]
TE 10,7:PRINT"=  avance en ligne dr
oite"
220 LOCATE 3,9:PRINT CHR$(242)+" "+ [5291]
CHR$(243):LOCATE 10,9:PRINT"=  1/4
de tour pour XUNKY"
230 LOCATE 2,11:PRINT"<FIRE>  =  ra [6173]
masser/utiliser sortilege"
240 PEN 2:LOCATE 1,14:PRINT"Clavier [4756]
":PEN 1:LOCATE 1,15:PRINT"-------"
250 LOCATE 4,16:PRINT CHR$(240):LOC [4514]
ATE 10,16:PRINT"=  avance en ligne
droite"
260 LOCATE 3,18:PRINT CHR$(242)+" " [4658]
+CHR$(243):LOCATE 10,18:PRINT"=  1/
4 de tour pour XUNKY"
270 LOCATE 2,20:PRINT"<COPY>  =  ra [5613]
masser/utiliser sortilege"
280 PEN 3:LOCATE 6,22:PRINT STRING$ [2289]
(30,"=")
290 PEN 2:LOCATE 30,25:PRINT"<ENTER [2402]
>"
300 WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 20    [2518]
```

```
10 REM  ::::::::::::::::::::::::    [1736]
20 REM  :                      :    [419]
30 REM  :     SORTILEGE 3D     :    [982]
40 REM  :                      :    [419]
50 REM  :  CLAUDE LE MOULLEC   :    [2031]
60 REM  :                      :    [419]
70 REM ::::::::::::::::::::::::     [1736]
80 SYMBOL AFTER 199                 [1457]
90 SYMBOL 200,0,1,3,7,15,31,63,127  [1425]
100 SYMBOL 201,0,128,192,224,240,24 [2240]
8,252,254
110 SYMBOL 202,127,63,31,15,7,3,1,0 [2196]
120 SYMBOL 203,254,252,248,240,224, [2359]
192,128
130 SYMBOL 204,0,64,96,112,120,124, [2450]
62,31
140 SYMBOL 205,15,7,3,1,0,0,0,0     [1403]
150 SYMBOL 206,0,2,6,14,30,62,124,2 [1891]
48
160 SYMBOL 207,240,224,192,128,0,0, [2001]
0,0
170 SYMBOL 208,63,63,63,63,63,63,63 [1980]
,63
180 SYMBOL 209,252,252,252,252,252, [1941]
252,252,252
190 SYMBOL 225,164,164,164,164,164, [2207]
68,0,0
200 SYMBOL 226,228,78,74,74,78,74,0 [1985]
,0
210 SYMBOL 227,87,85,85,117,85,87,0 [2113]
,0
220 SYMBOL 228,70,69,69,69,69,118,0 [1703]
,0
230 SYMBOL 229,103,85,85,101,85,87, [2250]
0,0
240 SYMBOL 230,117,87,85,85,85,117, [2079]
0,0
250 SYMBOL 231,17,51,119,255,119,51 [2298]
,17,0
260 SYMBOL 232,0,0,0,136,204,102,51 [1813]
,17
270 SYMBOL 255,238,237,235,247,239, [2210]
215,183,119
280 SYMBOL 254,119,183,215,239,247, [2296]
235,237,238
290 SYMBOL 253,0,0,0,0,2,11,10,14   [1727]
300 SYMBOL 252,32,176,160,224,160,1 [2679]
28,128,128
310 SYMBOL 251,10,10,8,8,0,0,0,0    [1335]
320 SYMBOL 250,128,192,160,144,136, [2815]
132,130,129
330 SYMBOL 249,4,13,5,7,5,5,1,1     [1545]
340 SYMBOL 248,0,0,0,0,64,208,80,11 [1559]
2
350 SYMBOL 247,80,80,16,16,0,0,0,0  [1651]
360 MEMORY &9C1F:LOAD "!lmachine",& [1246]
9C20
370 CLS:PRINT:PRINT:PRINT" JOYSTICK [6708]
 ............... [ J ]":PRINT:PRIN
T:PRINT" CLAVIER .................
[ C ]"
380 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 380     [1340]
390 a$=UPPER$(a$):IF a$="J" THEN 47 [1342]
0
400 IF a$="C" THEN POKE &A209,1:GOT [1359]
O 470
410 GOTO 380                        [488]
420 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
430 REM :                      :    [419]
440 REM :  VARIABLES DE BASE   :    [2081]
450 REM :                      :    [419]
460 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
470 DEFINT a-z:DIM a1$(12):DIM jeu( [1575]
11,11)
480 DIM sp(12):DIM spo(12):DIM pri( [1968]
46):DIM tab1(46):BORDER 0
490 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,1 [8240]
3:INK 3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,1
8:INK 7,9:INK 8,2:INK 9,11:INK 10,1
4:INK 11,8:INK 12,4:INK 13,3:INK 14
,1,24:INK 15,15
500 IF PEEK(&A209)=1 THEN GA=8:DA=1 [4692]
:HT=0:BA=2:FE=9 ELSE GA=74:DA=75:HT
=72:BA=73:FE=76
510 POKE &A090,&E6:POKE &A092,&E6:P [2983]
OKE &A091,&DB:POKE &A093,&DB
520 c1$=CHR$(200)+CHR$(201)         [1430]
530 c2$=CHR$(202)+CHR$(203)         [1902]
540 pd1$=CHR$(253)+CHR$(252)        [1938]
550 pd2$=CHR$(251)+CHR$(32)         [1038]
560 pd3$=CHR$(249)+CHR$(248)        [1625]
570 pd4$=CHR$(32)+CHR$(247)         [1202]
580 nr$=CHR$(22)+CHR$(0)            [700]
590 tr$=CHR$(22)+CHR$(1)            [806]
600 DEF FN po(x,y)=&E002+(y-1)*80+( [1363]
x-1)*4
610 FOR h=0 TO 7:sp(h+1)=&9C20+(h*6 [2313]
4):NEXT
620 FOR h=0 TO 10:spo(h+1)=&9EA0+(h [2748]
*32):NEXT
630 DIM obj(50,2):RESTORE 660       [1132]
640 FOR h=1 TO 50:FOR g=1 TO 2:READ [2011]
 ob
650 obj(h,g)=ob:NEXT g,h            [2172]
660 DATA 1,2,7,4,3,7,0,0,6,2,1,4,4, [2023]
2,8,1,10,5,5,2
670 DATA 7,5,6,4,4,8,7,6,1,1,4,7,5, [2332]
3,5,2,3,2,2,9
680 DATA 10,10,2,9,2,4,2,4,8,8,6,2, [2015]
1,7,5,5,5,6,5,1
690 DATA 7,3,10,2,3,3,4,5,4,8,10,6, [1502]
8,2,8,6,7,2,1,5
```

```
700 DATA 3,1,7,2,8,6,10,2,1,9,4,1,8 [2423]
,6,10,2,1,9,4,1
710 DIM mon(50,2):RESTORE 740 [939]
720 FOR h=1 TO 50:FOR g=1 TO 2:READ [2014]
 mo
730 mon(h,g)=mo:NEXT g,h [1570]
740 DATA 1,1,1,1,0,1,0,0,1,1,1,0,1, [2346]
0,0,1,1,1,1,1
750 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1, [2214]
1,1,1,1,1,1,1
760 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1, [1778]
1,0,1,1,0,1,0
770 DATA 1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1, [1982]
1,1,1,1,1,1,1
780 DATA 1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0, [1282]
0,1,1,1,1,1,1
790 DIM pp(50) [649]
800 ENT 2,100,2,2:ENT 3,20,3,5 [1655]
810 WINDOW #1,2,19,2,19:WINDOW #2,5 [2739]
,16,20,24
820 x=6:y=6:tien=0:sens=1:dep=1 [1859]
830 depar=INT(RND*4)+1:ON depar GOT [1929]
O 840,850,860,870
840 ta=5:GOTO 880 [493]
850 ta=15:GOTO 880 [1292]
860 ta=34:GOTO 880 [1295]
870 ta=43 [401]
880 LOCATE 1,1:PRINT tr$:GOSUB 2170 [1520]

890 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
900 REM : : [419]
910 REM : MENU TABLEAUX : [1166]
920 REM : : [419]
930 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
940 CLS #1:CLS #2:IF ta>23 THEN 119 [2131]
0
950 ON ta GOTO 960,970,980,990,1000 [5240]
,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070
,1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140
,1150,1160,1170,1180
960 RESTORE 4650:GOTO 1440 [1649]
970 RESTORE 4660:GOSUB 1500:GOSUB 4 [2274]
460:GOTO 2350
980 RESTORE 4670:GOTO 1440 [1800]
990 RESTORE 4680:GOSUB 1500:GOSUB 4 [3978]
500:GOTO 2350
1000 RESTORE 4690:GOTO 1440 [1162]
1010 RESTORE 4700:GOTO 1440 [1485]
1020 RESTORE 4710:GOTO 1440 [1433]
1030 RESTORE 4720:GOTO 1440 [1274]
1040 RESTORE 4730:GOTO 1440 [846]
1050 RESTORE 4740:GOTO 1440 [1537]
1060 RESTORE 4760:GOTO 1440 [836]
1070 RESTORE 4770:GOTO 1440 [826]
1080 RESTORE 4780:GOTO 1440 [1346]
1090 RESTORE 4790:GOTO 1440 [1206]
1100 RESTORE 4800:GOTO 1440 [1499]
1110 RESTORE 4810:GOTO 1440 [1398]
1120 RESTORE 4820:GOTO 1440 [1203]
1130 RESTORE 4830:GOSUB 1500:GOSUB [2215]
4460:GOTO 2350
1140 RESTORE 4840:GOTO 1440 [779]
1150 RESTORE 4850:GOSUB 1500:GOSUB [2685]
4460:GOTO 2350
1160 RESTORE 4870:GOTO 1440 [1807]
1170 RESTORE 4880:GOTO 1440 [573]
1180 RESTORE 4890:GOTO 1440 [1296]
1190 ta1=ta-23 [412]
1200 ON ta1 GOTO 1210,1220,1230,124 [5461]
0,1250,1260,1270,1280,1290,1300,131
0,1320,1330,1340,1350,1360,1370,138
0,1390,1400,1410,1420,1430
1210 RESTORE 4900:GOTO 1440 [1203]
1220 RESTORE 4910:GOTO 1440 [1454]
1230 RESTORE 4920:GOTO 1440 [843]
1240 RESTORE 4930:GOTO 1440 [1331]
1250 RESTORE 4940:GOSUB 1500:GOSUB [3008]
4460:GOTO 2350
1260 RESTORE 4950:GOTO 1440 [1000]
1270 RESTORE 4960:GOTO 1440 [573]
1280 RESTORE 4980:GOTO 1440 [1491]
1290 RESTORE 4990:GOTO 1440 [1807]
1300 RESTORE 5000:GOTO 1440 [1451]
1310 RESTORE 5010:GOTO 1440 [846]
1320 RESTORE 5020:GOTO 1440 [1485]
1330 RESTORE 5030:GOTO 1440 [1225]
1340 RESTORE 5040:GOTO 1440 [830]
1350 RESTORE 5050:GOTO 1440 [826]
1360 RESTORE 5060:GOTO 1440 [1537]
1370 RESTORE 5080:GOTO 1440 [1412]
1380 RESTORE 5090:GOTO 1440 [2209]
1390 RESTORE 5100:GOTO 1440 [1485]
1400 RESTORE 5110:GOTO 1440 [1433]
1410 RESTORE 5120:GOTO 1440 [1274]
1420 RESTORE 5130:GOTO 1440 [846]
1430 RESTORE 5140:GOSUB 1500:GOSUB [2134]
4460:GOTO 2350
1440 GOSUB 1500:GOTO 2350 [1558]
1450 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
1460 REM : : [419]
1470 REM : DESSIN TABLEAUX : [1979]
1480 REM : : [419]
1490 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
1500 LOCATE 1,1:PRINT tr$:tabl(ta)= [1637]
1
1510 PEN 12:LOCATE 18,22:PRINT CHR$ [2605]
(143)+CHR$(143)
1520 PEN 15:IF ta<10 THEN LOCATE 18 [5372]
,22:PRINT "0":LOCATE 18,22:PRINT ta
 ELSE LOCATE 17,22:PRINT ta
1530 GOSUB 2280:ERASE jeu:DIM jeu(1 [2638]
1,11)
1540 FOR h=1 TO 10:READ a1 [1539]
1550 a1$(h)=BIN$(a1,10):NEXT [1147]
1560 FOR h=1 TO 10:FOR g=1 TO 10 [1228]
1570 b1$=MID$(a1$(h),g,1):b1=VAL(b1 [2145]
$)
1580 IF b1=1 THEN jeu(g,h+1)=1:GOTO [1103]
 1610
1590 NEXT g,h [389]
1600 GOTO 1700 [359]
1610 ax=(g+h)-1:by=(15+h)-g [1297]
1620 PEN 12:LOCATE ax,by:PRINT c1$: [3721]
LOCATE ax,by+1:PRINT c2$
1630 c$=MID$(a1$(h),g-1,1):c=VAL(c$ [1352]
)
1640 IF c=1 THEN 1660 [623]
1650 PEN 5:LOCATE ax,by+1:PRINT CHR [4589]
$(204):LOCATE ax,by+2:PRINT CHR$(20
5)
1660 d1$=MID$(a1$(h+1),g,1):d1=VAL( [1427]
d1$)
1670 IF d1=1 THEN 1590 [512]
1680 PEN 7:LOCATE ax+1,by+1:PRINT C [5745]
HR$(206):LOCATE ax+1,by+2:PRINT CHR
$(207)
1690 GOTO 1590 [317]
1700 READ p1,p2,p3,p4 [882]
1710 IF p1=0 THEN 1740 [589]
1720 PEN 9:LOCATE 6,7:PRINT CHR$(21 [7268]
4):LOCATE 6,8:PRINT CHR$(143):LOCAT
E 6,9:PRINT CHR$(143):PLOT 162,240,
1:DRAW 162,288:DRAW 192,304:DRAW 19
2,256
1730 jeu(6,1)=p1+20 [917]
1740 IF p2=0 THEN 1770 [852]
1750 PEN 9:LOCATE 15,7:PRINT CHR$(2 [4899]
15):LOCATE 15,8:PRINT CHR$(143):LOC
ATE 15,9:PRINT CHR$(143)
1760 PLOT 450,256,1:DRAW 450,304:DR [3651]
AW 482,288:DRAW 482,240:jeu(11,6)=p
2+20
1770 IF p3=0 THEN 1790 [653]
1780 PLOT 446,96,1:DRAW 446,144:DRA [2245]
W 478,160:DRAW 478,112:jeu(6,11)=p3
+20
1790 IF p4=0 THEN 1810 [658]
1800 PLOT 162,112,1:DRAW 162,160:DR [4437]
AW 192,144:DRAW 192,96:jeu(1,6)=p4+
20
1810 GOTO 1820 [383]
1820 READ he:IF he=0 THEN 1870 [1447]
1830 FOR h=1 TO he:READ a,b,c [1534]
1840 PEN 6:FOR g=a TO b:ax=(g+c)-2: [3001]
by=(14+c)-g
1850 LOCATE ax,by:PRINT pd1$:LOCATE [3393]
 ax,by+1:PRINT pd2$
1860 jeu(g,c)=0:NEXT g,h [1113]
1870 READ hr:IF hr=0 THEN 1920 [1454]
1880 FOR h=1 TO hr:READ a,b,c [900]
1890 PEN 6:FOR g=a TO b:ax=(c+g)-2: [3089]
by=(14+g)-c
1900 LOCATE ax,by:PRINT pd3$:LOCATE [3892]
 ax,by+1:PRINT pd4$
1910 jeu(c,g)=0:NEXT g,h [353]
1920 FOR h=1 TO 2:READ ox,oy [1406]
1930 IF obj(ta,h)=0 THEN 1980 [1144]
1940 ax=(ox+oy)-2:by=(14+oy)-ox [1494]
1950 ob=obj(ta,h) [542]
1960 CALL &A1D5,FN po(ax,by),spo(ob [1906]
)
1970 jeu(ox,oy)=4+h [431]
1980 NEXT [350]
1990 IF mon(ta,1)=1 THEN CALL &A0E1 [3344]
:mx=2:my=2:m=1
2000 IF mon(ta,2)=1 THEN CALL &A0FF [2712]
:nx=10:ny=10:n=1
2010 READ ppx,ppy:IF ppx=0 THEN 206 [1240]
0
2020 jeu(ppx,ppy)=-1:IF pp(ta)=0 TH [2456]
EN 2060
2030 ax=(ppx+ppy)-2:by=(14+ppy)-ppx [2401]
2040 PEN 10:LOCATE ax,by:PRINT tr$; [3673]
c1$:LOCATE ax,by+1:PRINT c2$
2050 jeu(ppx,ppy)=1:IF passe=1 THEN [2419]
 RETURN
2060 READ vital:IF vital=0 THEN RET [2323]
URN
2070 PEN 2:READ a,b [956]
2080 ax=(a+b)-2:by=(14+b)-a [1473]
2090 PEN 2:LOCATE ax,by:PRINT c1$:L [3228]
OCATE ax,by+1:PRINT c2$
2100 PEN 4:LOCATE ax,by+1:PRINT CHR [2976]
$(193)+CHR$(192)
2110 jeu(a,b)=7:RETURN [684]
2120 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
2130 REM : : [419]
2140 REM : DECOR DE BASE : [1019]
2150 REM : : [419]
2160 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
2170 ex=1:ey=20:GOSUB 2180:ex=17:GO [2700]
SUB 2180:GOTO 2250
2180 PEN 12:LOCATE ex,ey:PRINT CHR$ [3436]
(32)+CHR$(214)+CHR$(215)
2190 LOCATE ex,ey+1:PRINT CHR$(214) [6392]
+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(215):LOCA
TE ex,ey+2:PRINT CHR$(213)+CHR$(143
)+CHR$(143)+CHR$(212)
2200 LOCATE ex,ey+3:PRINT CHR$(32)+ [2518]
CHR$(213)+CHR$(212)
2210 FOR h=0 TO 1:PEN 3:LOCATE ex+h [6516]
,ey+2+h:PRINT CHR$(204):LOCATE ex+h
,ey+3+h:PRINT CHR$(205)
2220 PEN 4:LOCATE ex+3-h,ey+2+h:PRI [7150]
NT CHR$(206):LOCATE ex+3-h,ey+3+h:P
RINT CHR$(207):NEXT
2230 PEN 11:IF ex=1 THEN LOCATE 2,2 [5664]
1:PRINT CHR$(227)+CHR$(228) ELSE LO
CATE 18,21:PRINT CHR$(229)+CHR$(230
)
2240 RETURN [555]
2250 PEN 8:LOCATE 2,1:PRINT CHR$(22 [1922]
5)+CHR$(226)
2260 FOR h=4 TO 19:PEN 6:LOCATE h,1 [4893]
:PRINT CHR$(231):PEN 4:LOCATE h,1:P
RINT CHR$(232):NEXT
2270 RETURN [555]
2280 PEN 13:FOR h=0 TO 8:FOR g=0 TO [1645]
 4
2290 LOCATE h+2,(10-h)+g:PRINT CHR$ [2992]
(255):NEXT g,h
2300 FOR h=0 TO 8:FOR g=0 TO 4 [916]
2310 LOCATE h+11,h+g+2:PRINT CHR$(2 [1976]
54):NEXT g,h
2320 PEN 0:FOR h=0 TO 8:LOCATE 2+h, [4569]
10-h:PRINT CHR$(212):LOCATE 2+h,14-
h:PRINT CHR$(214):NEXT
2330 FOR h=0 TO 8:LOCATE 11+h,2+h:P [4509]
RINT CHR$(213):LOCATE 11+h,6+h:PRIN
T CHR$(215):NEXT
2340 RETURN [555]
2350 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
2360 REM : : [419]
2370 REM : ROUTINE PRINCIPALE : [2225]
2380 REM : : [419]
2390 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
2400 CALL &A051:CALL &A017,sp(dep) [1677]
2410 IF m=1 THEN EVERY 50,1 GOSUB 3 [1795]
330
2420 IF n=1 THEN EVERY 80,2 GOSUB 3 [1685]
430
2430 IF INKEY(HT)=0 THEN 2570 [1248]
2440 IF INKEY(GA)=0 THEN sens=sens- [2152]
1:GOTO 2490
2450 IF INKEY(DA)=0 THEN sens=sens+ [1858]
1:GOTO 2480
2460 IF INKEY(FE)=0 THEN 3110 [1298]
2470 GOTO 2430 [349]
2480 IF sens=5 THEN sens=1:GOTO 250 [1933]
0
2490 IF sens<1 THEN sens=4 [588]
2500  CALL &A071 [654]
2510 ON sens GOTO 2520,2530,2540,25 [1819]
50
2520 CALL &A017,sp(1):GOTO 2560 [1960]
2530 CALL &A017,sp(5):GOTO 2560 [1145]
2540 CALL &A017,sp(7):GOTO 2560 [1776]
2550 CALL &A017,sp(3) [1053]
2560 FOR t=1 TO 15:SOUND 1,50-t,1,5 [3004]
:NEXT:GOTO 2430
2570 DI:ON sens GOTO 2750,2590,2830 [1957]
,2670
2580 REM :::: SENS2/HAUT :::: [887]
2590 y=y-1:IF jeu(x,y)<1 THEN y=y+1 [3876]
:EI:GOTO 2430
2600 FOR st=1 TO 2:CALL &A0B1:CALL [1219]
&A071
2610 CALL &A051:CALL &A017,sp(6) [1693]
2620 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2630 CALL &A071:CALL &A017,sp(5) [1417]
2640 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2650 SOUND 1,100,2,5:NEXT:GOTO 2950 [3234]
2660 REM :::: SENS4/BAS :::: [926]
2670 y=y+1:IF jeu(x,y)<1 THEN y=y-1 [1913]
:EI:GOTO 2430
2680 FOR st=1 TO 2:CALL &A0A9:CALL [924]
&A071
2690 CALL &A051:CALL &A017,sp(4) [1649]
2700 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2710 CALL &A071:CALL &A017,sp(3) [1421]
2720 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2730 SOUND 1,100,2,5:NEXT:GOTO 2950 [3234]
2740 REM :::: SENS1/GAUC :::: [988]
2750 x=x-1:IF jeu(x,y)<1 THEN x=x+1 [2944]
:EI:GOTO 2430
2760 FOR st=1 TO 2:CALL &A094:CALL [1023]
&A071
2770 CALL &A051:CALL &A017,sp(2) [1669]
2780 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2790 CALL &A071:CALL &A017,sp(1) [1425]
2800 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2810 SOUND 1,100,2,5:NEXT:GOTO 2950 [3234]
2820 REM :::: SENS3/DROI :::: [1091]
2830 x=x+1:IF jeu(x,y)<1 THEN x=x-1 [3261]
:EI:GOTO 2430
2840 FOR st=1 TO 2:CALL &A0D3:CALL [901]
&A071
2850 CALL &A051:CALL &A017,sp(8) [1482]
2860 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2870 CALL &A071:CALL &A017,sp(7) [1445]
2880 FOR t=1 TO 50:NEXT [997]
2890 SOUND 1,100,2,5:NEXT:GOTO 2950 [3234]
2900 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
2910 REM : : [419]
2920 REM : PASSAGE AUTRE PIECE : [2139]
2930 REM : : [419]
2940 REM ::::::::::::::::::::::: [1736]
2950 IF jeu(x,y)=3 OR jeu(x,y)=4 TH [2507]
EN 4120
2960 IF jeu(x,y)<21 THEN EI:GOTO 24 [1823]
```

Micro Programmes 5

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

# LE SUPER PACKAGE

**Tél. (1) 42 93 24 58**

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

• Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro • Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil • 15 cassettes ou disquettes de jeux • Une manette de jeux. Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

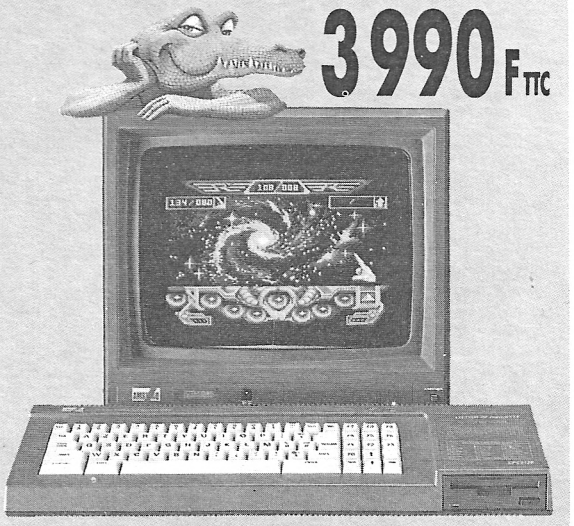
**Micro-maniaques, tous à vos postes !**

**1 290 F TTC**




# VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

**3 990 F TTC**



**GRATUITE : 1 manette de jeux + 1 compilation de jeux**

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

**Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !**

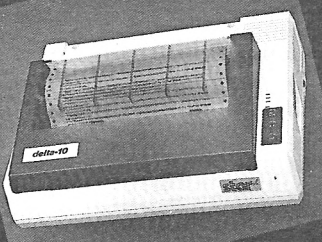
# PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

*(Jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)*

## IMPRIMANTE STAR DELTA 10

~~3 000 F~~ **990 F TTC**

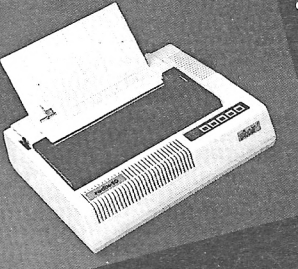
- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série




## IMPRIMANTE STAR RADIX 10

~~4 000 F~~ **990 F TTC**

- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- Introducteur semi-automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



Les imprimantes sont fournies sans cordon.

```
30
2970 FOR h=0 TO 3:mu=REMAIN(h):NEXT [2096]

2980 tem=tem+1:PEN 0:LOCATE 20-tem, [2568]
1:PRINT CHR$(143):IF tem=16 THEN 41
20
2990 CENT=CENT+2:ta=jeu(x,y)-20:m=0 [1800]
:n=0
3000 EI:ON sens GOTO 3010,3020,3030 [1469]
,3040
3010 ad1=&B6:ad2=&DA:GOSUB 3050:x=1 [2589]
0:y=6:dep=1:GOTO 940
3020 ad1=&36:ad2=&DD:GOSUB 3050:x=6 [3165]
:y=10:dep=5:GOTO 940
3030 ad1=&16:ad2=&DD:GOSUB 3050:x=2 [2358]
:y=6:dep=7:GOTO 940
3040 ad1=&96:ad2=&DA:GOSUB 3050:x=6 [2612]
:y=2:dep=3:GOTO 940
3050 POKE &A090,ad1:POKE &A092,ad1: [2829]
POKE &A091,ad2:POKE &A093,ad2:RETUR
N
3060 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3070 REM :                      :    [419]
3080 REM :  PRISE D'UN OBJET    :    [2130]
3090 REM :                      :    [419]
3100 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3110 IF jeu(x,y)=5 THEN 3150         [1160]
3120 IF jeu(x,y)=6 THEN 3240         [1486]
3130 IF jeu(x,y)=7 THEN 3980         [1636]
3140 IF tien>0 THEN 3570 ELSE 2430   [1923]
3150 IF tien<1 THEN 3230             [601]
3160 tri=obj(ta,1):obj(ta,1)=tien:t  [2533]
ien=tri:ot=obj(ta,1)
3170 CALL &A071:ax=(x+y)-2:by=(14+y  [1902]
)-x
3180 CALL &A1D5,FN po(ax,by),spo(11  [1999]
)
3190 CALL &A1D5,FN po(ax,by),spo(ot  [1870]
)
3200 CALL &A051                      [594]
3210 CALL &A1D5,&C696,spo(11)        [1395]
3220 CALL &A1D5,&C696,spo(tien):GOT  [1731]
O 2510
3230 tien=obj(ta,1):obj(ta,1)=0:jeu  [4476]
(x,y)=1:ot=11:GOTO 3170
3240 IF tien<1 THEN 3270             [561]
3250 tri=obj(ta,2):obj(ta,2)=tien:t  [3449]
ien=tri:ot=obj(ta,2)
3260 GOTO 3170                       [447]
3270 tien=obj(ta,2):obj(ta,2)=0:jeu  [3495]
(x,y)=1:ot=11:GOTO 3170
3280 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3290 REM :                      :    [419]
3300 REM : DEPLACEMENT ROBOTS   :    [1874]
3310 REM :                      :    [419]
3320 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3330 DI:mx1=mx:my1=my                [1486]
3340 IF mx>x THEN mx=mx-1:IF jeu(mx  [4046]
,my)=1 THEN sm=3:GOTO 3390 ELSE mx=
mx+1
3350 IF my>y THEN my=my-1:IF jeu(mx  [3436]
,my)=1 THEN sm=4:GOTO 3390 ELSE my=
my+1
3360 IF mx<x THEN mx=mx+1:IF jeu(mx  [4266]
,my)=1 THEN sm=1:GOTO 3390 ELSE mx=
mx-1
3370 IF my<y THEN my=my+1:IF jeu(mx  [4045]
,my)=1 THEN sm=2:GOTO 3390 ELSE my=
my-1
3380 EI:RETURN                       [416]
3390 CALL &A117,sm:IF mx=x AND my=y  [2228]
 THEN 4120
3400 jeu(mx,my)=3:jeu(mx1,my1)=1     [1100]
3410 EI:RETURN                       [416]
3420 REM ::::   ROBOT NR 2   ::::    [687]
3430 DI:nx1=nx:ny1=ny                [1130]
3440 IF ny>y THEN ny=ny-1:IF jeu(nx  [5461]
,ny)=1 THEN sn=4:GOTO 3490 ELSE ny=
ny+1
3450 IF ny<y THEN ny=ny+1:IF jeu(nx  [3587]
,ny)=1 THEN sn=2:GOTO 3490 ELSE ny=
ny-1
3460 IF nx<x THEN nx=nx+1:IF jeu(nx  [3953]
,ny)=1 THEN sn=1:GOTO 3490 ELSE nx=
nx-1
3470 IF nx>x THEN nx=nx-1:IF jeu(nx  [4053]
,ny)=1 THEN sn=3:GOTO 3490 ELSE nx=
nx+1
3480 EI:RETURN                       [416]
3490 CALL &A176,sn:IF nx=x AND ny=y  [3565]
 THEN 4120
3500 jeu(nx,ny)=4:jeu(nx1,ny1)=1     [1570]
3510 EI:RETURN                       [416]
3520 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3530 REM :                      :    [419]
3540 REM :   LES  SORTILEGES    :    [1573]
3550 REM :                      :    [419]
3560 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3570 ON tien GOTO 3580,3590,3660,36  [2993]
80,3690,3700,3790,3800,3900,3910
3580 GOSUB 3600:GOTO 3920            [1778]
3590 mu=REMAIN(2):GOSUB 3600:GOSUB   [1721]
3640:GOTO 3920
3600 mu=REMAIN(1):BORDER 25:INK 0,2  [2610]
5:SOUND 2,25,50,5,0,2,25
3610 POKE &A143,&C9:CALL &A13A:POKE  [1808]
 &A143,&2A
3620 jeu(mx,my)=1:m=0:mon(ta,1)=0:R  [1843]
ETURN
3630 mu=REMAIN(2):BORDER 25:INK 0,0  [3323]
:SOUND 2,25,50,5,0,2,25
3640 POKE &A1A2,&C9:CALL &A199:POKE  [3116]
 &A1A2,&2A
3650 jeu(nx,ny)=1:n=0:mon(ta,2)=0:R  [1193]
ETURN
3660 GOSUB 3630:GOTO 3920            [1574]
3670 REM :::::::la fleche :::::      [2065]
3680 IF jeu(x+1,y)=-1 THEN 3710 ELS  [2091]
E 2430
3690 IF jeu(x-1,y)=-1 THEN 3710 ELS  [1433]
E 2430
3700 IF jeu(x,y-1)=-1 THEN 3710 ELS  [2000]
E 2430
3710 passe=1:SOUND 3,50,50,15,0,3    [1199]
3720 CALL &A071:GOSUB 2030:CALL &A0  [2114]
51
3730 ON sens GOTO 3740,3750,3760,37  [1875]
70
3740 CALL &A017,sp(1):GOTO 3780      [1717]
3750 CALL &A017,sp(5):GOTO 3780      [1316]
3760 CALL &A017,sp(7):GOTO 3780      [1964]
3770 CALL &A017,sp(3)                [1053]
3780 passe=0:pp(ta)=1:GOTO 3920      [2130]

3790 IF jeu(x,y+1)=-1 THEN 3710 ELS  [1991]
E 2430
3800 IF ta=2 OR ta=46 THEN 3810 ELS  [1571]
E 2430
3810 IF x=6 AND y=6 THEN 3820 ELSE   [1931]
2430
3820 mu=REMAIN(1):mu=REMAIN(2)       [1593]
3830 lp=1:FOR h=1 TO 3:SOUND 3,20,1  [2068]
00,15,0,3
3840 FOR t=1 TO 150:NEXT:FOR g=1 TO  [1707]
 7
3850 lp=lp+1:IF lp=9 THEN lp=1       [1381]
3860 CALL &A1FE:CALL &A1F1,sp(lp)    [1538]
3870 FOR t=1 TO 150:NEXT t           [939]
3880 NEXT g,h:CALL &A1FE             [1718]
3890 pri(ta)=1:lib=lib+1:CALL &A1D5  [3190]
,&C696,SPO(11):TIEN=0:GOTO 2410
3900 IF ta=28 THEN 3810 ELSE 2430    [773]
3910 IF ta=18 OR ta=20 THEN 3810 EL  [1910]
SE 2430
3920 FOR t=1 TO 500:NEXT t:BORDER 0  [4626]
:INK 0,0:CALL &A1D5,&C696,SPO(11):T
IEN=0:GOTO 2430
3930 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3940 REM :                      :    [419]
3950 REM :    REVITALISATION    :    [1223]
3960 REM :                      :    [419]
3970 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
3980 mu=REMAIN(1):mu=REMAIN(2)       [1593]
3990 IF ta=4 AND lib=5 THEN 4090     [1779]
4000 IF tem=0 THEN 2410              [309]
4010 tem=tem-1:PEN 6:LOCATE 19-tem,  [4437]
1:PRINT CHR$(231):PEN 4
4020 LOCATE 19-tem,1:PRINT CHR$(232  [2584]
):SOUND 1,0,15,15,1,,15
4030 FOR t=1 TO 300:NEXT:GOTO 4000   [1700]
4040 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
4050 REM :                      :    [419]
4060 REM :     GAGNE/PERDU      :    [1324]
4070 REM :                      :    [419]
4080 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
4090 PEN #2,4:LOCATE #2,2,5:PRINT #  [1971]
2," VICTOIRE "
4100 WHILE INKEY$<>"":WEND:CLEAR:GO  [3715]
TO 4270
4110 REM ::::      PERDU      ::::    [754]
4120 FOR h=0 TO 3:mu=REMAIN(h):NEXT  [2157]
:EI
4130 FOR h=1 TO 40:SOUND 1,2050-(50  [2453]
*h),10,15:NEXT
4140 ENT 4,150,5,12:ENV 4,10,5,3     [704]
4150 FOR H=40 TO 0 STEP -2:OUT 4812  [4895]
8,1:OUT 48384,H:SOUND 1,10+H*3,5,3,
4,4:FOR T=1 TO 60:NEXT T,H
4160 WINDOW #7,5,16,17,25:PAPER #7,  [2680]
6:CLS #7
4170 WINDOW #6,6,15,18,24:PAPER #6,  [2868]
4:CLS #6
4180 cent=0:FOR h=1 TO 46:IF tabl(h  [2620]
)=1 THEN cent=cent+2
4190 NEXT                            [350]
4200 PEN 1:LOCATE 7,19:PRINT tr$;"R  [4576]
OOM ";:PRINT USING "##";CENT;:PRINT
"%"
4210 LOCATE 7,21:PRINT "ESCAPE";LIB  [1249]

4220 PEN 14:LOCATE 7,23:PRINT "ANY   [2859]
 KEY"
4230 OUT 48128,1:OUT 48384,1:FOR H=  [4006]
0 TO 40 STEP 2:OUT 48128,1:OUT 483
84,H
4240 SOUND 1,10+H*3,5,3,4,4:FOR T=1  [2715]
 TO 60:NEXT T,H
4250 CLEAR                           [217]
4260 REM ::::  LA MUSICA  ::::       [401]
4270 ENV 1,15,-1,1:ENT 2,10,-1,0,10  [4149]
,1,1:ENV 2,1,-1,4 :RESTORE 4390
4280 EVERY 15,1 GOSUB 4360           [542]
4290 EVERY 60,3 GOSUB 4350           [1239]
4300 EVERY 15,2 GOSUB 4370           [1134]
4310 WHILE INKEY$<>"":WEND           [1786]
4320 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4320    [1456]
4330 FOR H=0 TO 3:MU=REMAIN(H):NEXT  [2157]
:EI
4340 RUN 470                         [336]
4350 DI:SOUND 2,0,15,15,1,0,1:SOUND  [4806]
 2,0,15,15,1,0,5:EI:RETURN
4360 DI:SOUND 2,0,15,15,1,0,5:EI:RE  [2033]
TURN
4370 DI:READ s:IF s=0 THEN EI:RETUR  [4402]
N ELSE IF s=-1 THEN RESTORE 4390:GO
TO 4370 ELSE 4380
4380 SOUND 1,s,30,14,0,2:SOUND 4,s*  [3633]
2,30,15,0,2:EI:RETURN
4390 DATA 451,0,379,0,301,0,0,451,3  [8331]
79,0,301,301,451,0,379,0,301,0,0,45
1,379,0,301,301,338,0,284,0,225,0,0
,338,284,0,225,225,338,0,284,0,225,
0,0,338,284,0,225,225
4400 DATA 451,0,379,0,301,0,0,451,3  [5407]
79,0,301,301,451,0,379,0,301,0,0,45
1,379,0,301,301,338,0,301,338,338,3
79,0,451,-1
4410 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
4420 REM :                      :    [419]
4430 REM :   PIECES SPECIALES   :    [1001]
4440 REM :                      :    [419]
4450 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
4460 IF pri(ta)=1 THEN RETURN        [1364]
4470 CALL &A1E7:CALL &A1F1,sp(1)     [2183]
4480 PEN 14:LOCATE 10,14:PRINT tr$+  [2894]
CHR$(194)+CHR$(195)
4490 LOCATE 10,15:PRINT CHR$(193)+C  [2316]
HR$(192)+nr$:RETURN
4500 IF lib=0 THEN 4560              [585]
4510 ad1=PEEK(&A090):ad2=PEEK(&A091  [1585]
)
4520 RESTORE 4570:FOR h=1 TO lib     [1201]
4530 READ a,b:POKE &A090,a:POKE &A0  [1334]
91,b
4540 CALL &A017,sp(3):NEXT           [1542]
4550 POKE &A090,ad1:POKE &A091,ad2   [1373]
4560 PEN #2,4:LOCATE #2,2,5:PRINT #  [3910]
2,"SANCTUAIRE":RETURN
4570 DATA &c6,&db,&2e,&db,&96,&da,&  [2113]
fe,&d9,&66,&d9
4580 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
4590 REM :                      :    [419]
4600 REM : DATAS DES 46 PIECES  :    [1583]
4610 REM : une ligne par piece  :    [2159]
4620 REM :                      :    [419]
4630 REM ::::::::::::::::::::::::    [1736]
4640 REM ::::    1 a 10     ::::     [505]
4650 DATA 511,277,477,321,449,257,3  [2325]
13,297,511,0,0,2,6,0,0,0,8,4,5,8,0,
0,0
4660 DATA 503,87,87,80,351,337,337,  [3215]
337,511,0,0,3,0,1,1,8,10,4,1,2,4,8,
4,6,6,8,0,0,0
4670 DATA 287,287,287,260,509,65,12  [3526]
7,65,127,0,0,4,8,2,0,0,6,2,10,4,0,0
,1,10,2
4680 DATA 341,0,496,256,312,32,186,  [2360]
8,56,0,0,0,0,3,0,0,1,1,1,1,0,0,1,6,
4
4690 DATA 511,511,511,511,511,511,5  [3514]
11,511,511,0,0,6,12,0,0,0,4,8,7,3,0
,0,0
4700 DATA 511,511,511,510,511,511,5  [3347]
11,511,511,0,1,7,0,5,1,2,9,5,0,9,3,
9,6,10,5,0
4710 DATA 384,384,511,511,391,391,4  [2748]
47,35,3,0,0,8,0,6,0,0,3,8,10,4,0,0,
1,5,9
4720 DATA 507,447,511,453,327,455,5  [3516]
11,379,511,0,3,0,15,7,0,0,9,3,4,10,
0,0,0
4730 DATA 511,511,511,511,511,511,5  [4389]
11,511,511,0,0,10,16,0,2,2,9,6,4,10
,8,2,2,4,5,3,5,9,4,2,2,4,0,0,0
4740 DATA 507,322,318,416,445,133,2  [2772]
39,169,443,0,0,0,17,9,0,0,4,3,9,4,0
,0,0
4750 REM ::::   11 a 20     ::::     [940]
4760 DATA 496,280,272,272,511,145,1  [2801]
7,17,17,0,0,12,19,0,0,0,7,3,3,7,0,0
,0
4770 DATA 511,511,31,479,475,479,47  [3322]
9,479,511,0,5,0,0,11,2,6,7,6,9,10,6
,0,8,3,3,8,8,6,0
4780 DATA 383,377,367,347,505,367,3  [3204]
29,347,383,0,0,14,0,0,0,0,4,2,7,10,
0,0,1,2,10
4790 DATA 511,511,511,455,455,455,5  [3434]
11,511,511,0,0,15,21,13,0,0,3,3,8,8
,0,0,0
4800 DATA 511,511,511,511,511,511,5  [3304]
11,511,511,0,8,16,22,14,0,0,3,3,8,8
,0,0,0
4810 DATA 511,511,511,511,511,495,5  [5601]
11,511,511,0,9,0,0,15,2,3,5,5,7,9,5
,4,2,5,3,2,5,9,5,8,5,5,8,7,5,4,9,7,
6,7,0
4820 DATA 505,511,505,504,511,127,3  [4345]
83,271,511,0,10,18,23,0,0,0,10,2,10
,4,0,0,1,2,8
4830 DATA 463,463,463,399,464,399,4  [4037]
15,511,511,0,0,0,24,17,1,7,10,5,1,2
,5,7,3,3,8,8,5,6,0
4840 DATA 511,511,56,495,511,127,38  [5256]
3,287,511,0,11,0,25,0,2,5,5,4,7,7,4
,0,4,3,9,8,6,5,1,2,8
4850 DATA 511,511,511,511,511,511,5  [4514]
11,511,511,0,0,0,26,0,1,8,10,4,1,2,
4,8,5,4,8,8,0,0,0
4860 REM ::::   21 a 30     ::::     [590]
```

*LECTEURS, n'usez plus vos doigts !*

# La logithèque d'AM-MAG

*Une myriade de messages d'erreur résulte de l'interminable saisie d'un listing prometteur? Votre raison vacille? Nous avons de quoi apaiser vos tourments...*



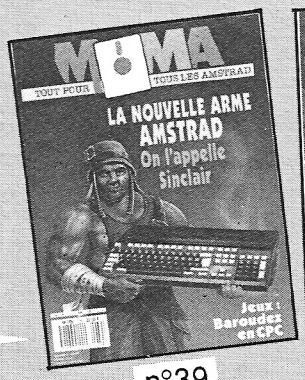

**ENFIN PRETE!**
**La disquette PCW** sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros. **120 F**

3 utilitaires : Vérificateur V.3 - Desfrac - Tailfich.

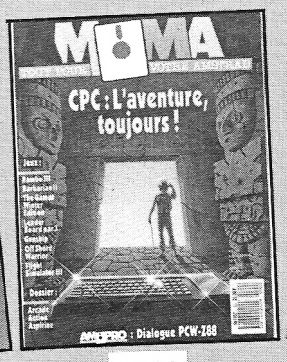
3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

**COMPILATION 140 F**

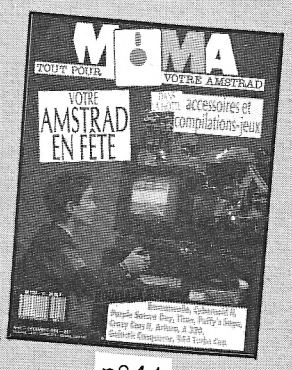
Une disquette regroupe tous les programmes publiés dans nos trois derniers numéros :



n°39



n°40



n°41

**Jeux :** Reflector, Combat (6128), La roue de la fortune
**Utilitaires :** Lutins, Fill 464, Tri, Amsaisie, Vérificateurs V.2
Des Dix par Dix à foison **+ un inédit exceptionnel : *MAGE (6128)***

## BON DE COMMANDE

**Choix** — **Compilations à déguster**

- ☐ **3-4-5** : CPC paint, RSX music, amsmoniteur, Spiderman 2, conjugaisons, le bombardier, dump secteur disc, histogrammes en 3D, récupération fichiers disc, récupération fichiers prot., biorythmes.
- ☐ **6-7-8** : Gloup, taquin, jacquet, A.P.I.D, tennis 3D, rallye 66, pronofoot, musicsoft, statistiques, Amstradascii, crayon opt. 1, crayon opt. 2, casse-briques, géo de France, extensions 464, le compte est bon, Othello.
- ☐ **9-10-11** : M.A.O, gesrevue, Trafalgar, fonctions, Amstermind, labynotaure, musithèques, redéfinition, morts célèbres, verbes irréguliers, nibbler.
- ☐ **12-13-14** : Q-R, loto, X-men, JPG-3D, labybi, gécamob, gest disc, startball, 3D château, extra simon, musithèques, RSX fenêtres, calcul mental, space invaders, Ah! Les vacances, puissance quatre, il pleut bergère, scrolling/déconnect, Amstradian graffitis.
- ☐ **15-16-17** : debug, espace, grille, runner, sphéric, CPC tank, Amsbase, Amspoker, géométrie, oil panic, blockhaus, Mirage IV, warblock, Epson pack, casse-tête, carrés magiques, vérificateurs V.2, monnaies étrangères.
- ☐ **18-19-20** : oil, crypto, pacman, module, rundisc, flipper, dirutil, Amsynth, bowling, G.M.D.B, anagram, fantômes, refusnik, heureduc, culinaire, internal micro, vérificateurs V.2, gestion de fenêtres.
- ☐ **21-22-23** : spot, astro, pente, combat, Othello, Amsynth, ice strad, boîte à outils, courbes math, curseur flash, arcsin/arccosin, vérificateurs V.2.
- ☐ **24-25-26** : belote, compact, tablatur, analyser, matrices, cer-bert, boursicote man, flight simulator, vérificateurs V.2.
- ☐ **27-28-29** : inversion d'écran, QCM V.2, expert, pluies acides, intro musicale, musique, facture 9, RSX écran, simplification de fraction, supercopter, basic, cauchemar, machaon, mouche, amsaisie, sprites, vérificateurs V.2.
- ☐ **30-31-32** : verlan, utilitaire 208 ko, chasse à l'homme, ku klux klan, dream walker, redstone, gestion souris, caracter, destroy +, suprax, star wars, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **33-34-35** : bouncing creatures, résolution, fenêtrad, traceur de fonctions, blabla technocratique, color, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **36-37-38** : infernal castle, animateur basic, Rock'n Scroll, fantôme, tron, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Spy.
- ☐ **39-40-41** : Lutins en goguette, Reflector, Fill 464, Combat (6128), La roue de la fortune, Tri, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Mage (6128).

☐ 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-MANDE
Egalement utilisable le bon de commande des anciens numéros cassettes, disquettes.

*Prix dégressif*

1 disquette : 140 f

2 disquettes : 120 f l'ex. soit 240 f

3 disquettes : 100 f l'ex. soit 300 f

4 disquettes : 90 f l'ex. soit 360 f
+ 90 f pour chaque disquette supplémentaire.

***Disquettes à 90 F,***
**pour une commande à partir de 4 exemplaires.**

**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 : _____

Certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier sous formes diverses (revues, sup. disquettes)
Date et signature obligatoires _____
Tous nos listings parus sont rémunérés.

```
4870 DATA 504,507,451,479,479,479,4 [3420]
79,448,511,0,14,22,0,0,0,0,3,7,8,7,
8,3,1,6,8
4880 DATA 511,510,476,472,384,472,4 [3462]
76,510,511,0,15,0,28,21,0,0,9,3,9,9
,0,0,0
4890 DATA 499,275,275,499,275,3,495 [3702]
,511,511,0,17,0,29,0,0,0,9,2,6,6,2,
7,0
4900 DATA 496,504,508,510,511,510,5 [2886]
08,504,511,0,18,0,30,0,0,0,3,3,3,9,
0,0,1,10,6
4910 DATA 496,272,368,320,327,325,3 [3351]
81,321,511,0,19,26,0,0,0,0,2,6,2,10
,0,0,0
4920 DATA 511,31,479,479,479,479,47 [3295]
9,31,511,0,20,0,31,25,0,0,10,4,10,7
,5,8,0
4930 DATA 511,273,381,325,477,341,3 [4036]
81,257,511,0,0,28,33,0,0,0,6,6,2,3,
0,0,0
4940 DATA 511,511,511,447,511,511,5 [3910]
11,496,511,0,22,0,34,27,2,2,3,5,5,1
0,5,1,2,8,7,3,3,4,8,4,5,0
4950 DATA 400,510,254,254,255,254,2 [2600]
54,255,19,0,23,30,36,0,0,0,2,3,9,10
,0,0,0
4960 DATA 504,280,268,268,390,487,1 [4026]
21,31,7,0,24,0,0,29,0,0,8,7,7,8,0,0
,0
4970 REM ::::   31 a 40     ::::    [562]

4980 DATA 496,272,272,312,319,312,2 [3910]
72,16,511,0,26,32,0,0,0,0,2,8,2,10,
0,0,0
4990 DATA 443,403,511,511,511,511,5 [2566]
11,511,511,0,0,33,37,31,0,0,5,2,7,2
,0,0,0
5000 DATA 511,31,479,479,479,479,44 [4372]
8,511,511,0,27,34,0,32,1,6,10,7,1,3
,5,6,9,9,8,4,5,6,0
5010 DATA 511,511,511,511,511,511,5 [3233]
11,511,511,0,28,35,39,33,0,0,4,4,8,
8,0,0,0
5020 DATA 257,387,455,495,495,495,4 [3841]
55,387,257,0,0,36,0,34,2,3,3,5,7,9,
6,1,6,8,4,2,10,10,2,6,7,0
5030 DATA 511,511,511,511,511,511,5 [6808]
11,511,511,0,29,0,0,35,5,4,5,3,7,9,
3,5,7,5,5,7,7,3,9,9,5,3,6,3,3,5,7,8
,8,3,8,8,5,5,8,9,10,5,10,6,0,0,1,6,
8
5040 DATA 511,511,511,170,341,511,5 [4256]
11,511,511,0,32,38,41,0,0,0,8,9,3,5
,9,6,0
5050 DATA 495,507,447,511,479,503,5 [4217]
09,383,511,0,0,39,0,37,0,0,6,5,6,7,
0,0,1,2,10
5060 DATA 511,511,511,403,403,16,16 [3505]
,16,511,0,34,40,0,38,0,0,3,10,2,10,
0,0,0
5070 REM ::::   41 a 46     ::::    [485]

5080 DATA 511,511,511,455,455,7,63, [3903]
511,511,0,0,0,42,39,2,8,8,6,10,10,6
,2,2,2,7,4,4,7,6,4,8,5,0,0,0
5090 DATA 511,511,495,427,257,427,4 [3644]
95,511,511,0,37,0,43,0,0,0,5,5,7,7,
0,0,0
5100 DATA 503,277,501,68,125,1,511, [2997]
341,511,0,40,0,46,0,0,0,10,8,2,8,10
,5,0
5110 DATA 511,511,511,511,127,383,5 [4021]
11,327,503,0,41,44,0,0,0,0,2,7,6,10
,0,0,0
5120 DATA 257,511,276,276,501,277,3 [3705]
75,385,511,0,0,45,0,43,0,0,3,9,10,2
,0,1,4,8
5130 DATA 495,511,511,511,511,511,5 [4387]
11,511,511,0,0,46,0,44,0,1,3,10,6,9
,6,4,4,6,2,0
5140 DATA 503,279,375,320,479,321,3 [3649]
21,327,511,0,42,0,0,45,1,8,10,4,1,2
,4,8,8,9,9,9,6,5,0
```

```
9C20:00 00 00 00 00 00 00 00:BC
9C28:00 00 10 00 00 00 55 00:29
9C30:00 FF 55 00 00 FF DD 00:FC
9C38:55 46 CC 00 55 AB CC 88:8F
9C40:00 CC CC 88 00 CC CC 00:94
9C48:00 00 44 00 00 00 44 00:6C
9C50:55 EE CC 00 AA EE 88 00:1B
9C58:55 44 00 00 00 88 00 00:15
9C60:00 00 20 00 55 AA AA 00:C5
9C68:55 EE AA 00 EB CC 88 00:30
9C70:FF C6 CC 00 44 CC CC 00:79
9C78:44 CC 88 00 00 00 88 00:34
9C80:00 00 88 00 00 00 88 00:2C
9C88:00 55 88 00 00 FF 88 00:88
9C90:00 EE 88 00 55 44 88 00:C3
9C98:44 88 88 00 00 CC 88 00:DC
9CA0:00 00 00 00 00 00 00 00:3C
9CA8:00 20 00 00 00 AA 00 00:0E
9CB0:00 AA FF 00 00 EE FF 00:E2
9CB8:00 CC 89 AA 44 CC 57 AA:64
9CC0:44 CC CC 00 00 CC CC 00:D0
9CC8:00 88 00 00 00 88 00 00:74
9CD0:00 CC DD AA 00 44 DD 55:35
9CD8:00 00 88 AA 00 00 44 00:EA
9CE0:00 10 00 00 00 55 55 AA:E0
9CE8:00 55 DD AA 00 44 CC D7:47
9CF0:00 CC C9 FF 00 CC CC 88:40
9CF8:00 44 CC 88 00 44 00 00:70
9D00:00 44 00 00 00 44 00 00:25
9D08:00 44 AA 00 00 44 FF 00:D6
9D10:00 44 DD 00 00 44 88 AA:44
9D18:00 44 44 88 00 44 CC 00:D5
9D20:00 00 00 00 00 00 00 20:DD
9D28:00 00 00 AA 00 00 00 AA:19
9D30:00 00 00 AA 00 00 FF AA:20
9D38:00 44 DD AA 00 CC CC AA:E2
9D40:00 CC CC FF 00 CC CC CC:D8
9D48:00 00 CC 88 00 00 44 00:7D
9D50:00 88 55 00 44 44 55 00:A7
9D58:88 CC DD 00 44 CC DD 00:13
9D60:00 00 10 00 00 00 55 00:62
9D68:00 55 FF 00 00 CC FF 00:24
9D70:44 CC DD 00 44 CC DD AA:91
9D78:44 CC CC 88 00 44 CC 00:89
9D80:00 00 88 00 00 00 AA 00:4F
9D88:00 00 AA 00 00 44 88 00:9B
9D90:00 CC CC 00 44 98 00 00:A1
9D98:44 30 00 00 98 20 00 00:61
9DA0:00 00 00 00 10 00 00 00:4D
9DA8:55 00 00 00 55 00 00 00:EF
9DB0:55 00 00 00 55 FF 00 00:F6
9DB8:55 EE 88 00 55 CC CC 00:0D
9DC0:FF CC CC 00 CC CC CC 00:58
9DC8:44 CC 00 00 00 88 00 00:FD
9DD0:00 AA 44 00 00 AA 88 88:15
9DD8:00 EE CC 44 00 EE CC 88:B5
9DE0:00 20 00 00 00 AA 00 00:47
9DE8:00 FF AA 00 00 FF CC 00:F9
9DF0:00 EE CC 88 55 EE CC 88:66
9DF8:44 CC CC 88 00 CC 88 00:4D
9E00:00 44 00 00 00 55 00 00:37
9E08:00 55 00 00 00 44 88 00:C7
9E10:00 CC CC 00 00 00 64 88:32
9E18:00 00 30 88 00 00 10 64:E2
9E20:00 40 80 00 00 85 4A 00:4D
9E28:05 2F 0F 0A 05 85 6A 0A:11
9E30:00 0F 0F 00 00 01 02 00:EF
9E38:00 41 82 00 00 43 0B 00:E7
9E40:01 43 0B 02 40 03 03 80:F5
9E48:01 81 42 02 01 40 80 02:6F
9E50:01 00 02 02 00 00 02 02:F7
9E58:00 00 02 00 00 00 00 00:F8
9E60:00 41 00 00 00 C3 82 00:84
9E68:41 C3 C3 00 C3 C3 C3 82:98
9E70:43 C3 C3 02 03 C3 83 08:2A
9E78:03 43 06 08 03 81 84 08:7A
9E80:01 03 0C 00 41 03 49 00:BB
9E88:10 83 92 00 04 61 61 00:11
9E90:04 18 C3 00 04 49 C3 00:1D
9E98:04 49 82 00 00 49 00 00:4E
9EA0:00 C0 C0 00 40 CC CC 80:16
```


# B.T.S.
## INFORMATIQUE DE GESTION
*Diplôme d'Etat*

Vous pouvez, dès maintenant, préparer tranquillement chez vous le B.T.S. Informatique de Gestion. Vous aurez alors la qualification professionnelle pour devenir Cadre Informaticien. Langages étudiés PASCAL et BASIC. **Avec ou sans BAC**, ce B.T.S. se prépare en 24 mois et ne demande pas de connaissance informatique au départ. Nos élèves bénéficient de notre Garantie - Etudes et peuvent suivre, en option, *un Stage pratique* sur ordinateur.

**Devenez INFORMATICIEN**
**C'est bien payé à tous les échelons**

***L'informatique s'apprend aussi par Correspondance !***

*Préparation aux Examens d'Etat :*
Informatique : **BTS - BP**
Bureautique/Secrétariat : **BTS - BP**

*Formations Professionnelles :*
Analyse - Programmation - Maintenance
INFORMATIQUE / MICRO-INFORMATIQUE
BUREAUTIQUE / TRAITEMENT DE TEXTE
ELECTRONIQUE / MICRO-ELECTRONIQUE

Nos cours par correspondance, peuvent être suivis dans le cadre de la FORMATION CONTINUE. Ils vous permettent de travailler à votre rythme, sans interrompre vos activités, de commencer à n'importe quel moment de l'année et d'être immédiatement opérationnel.

**EFC - IPIG**
*Organismes Privés*
7 rue Heynen
92270 Bois-Colombes
EFC-IPIG
**(1) 42 42 59 27**

Brochure gratuite n° Z 5058
Matière choisie.....
NOM.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
..... Tél.....

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

## OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC JANVIER 89

| | |
|---|---|
| Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128 | 395F |
| Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128 | 249F |
| 2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick | 295F |
| 2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick | 195F |
| Serveur Minitel AMSERV pour CPC | 395F |
| Emulateur Minitel MENTEL pour CPC | 395F |
| 2 rames de papier listing blanc 11 pouces | 95F |
| 2 boites rangement MEDIABOX POSSO (capacité 100 disq. 3") | 238F |
| Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D | 150F |
| Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160 | 150F |
| Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW | 180F |
| Lot de 3 rubans autres imprimantes | Prix spéciaux, nous consulter |
| Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur | 79F |
| Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante | 79F |
| Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC | 195F |
| Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur | 179F |
| 10 cassettes C20 MICRO | 50F |
| Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO | 79F |
| Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO | 295F |

## OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 **1290F**

## CHAINE AMSTRAD STUDIO 100



**DIMENSIONS :** Unité centrale : L 41cm, H 37cm, P 43cm. Enceintes : L 24cm, H 37cm, P 17cm.

**AMPLIFICATEUR :** Puissance de sortie 2 x 10W. RMS (40W musicaux en pointe). Distorsion 0,5%. Réponse : 20Hz - 20kHz.

**EGALISEUR GRAPHIQUE :** Basses : 100 Hz / 10 dB. Médium : 1 kHz / 10 dB. Aigus : 10 kHz / 10 dB.

**TOURNE-DISQUES :** transmission par courroie. Vitesse 33/45 tours. Fluctuation : 0,1 %.

**TUNER :** FM : 87-198 MHz, sensibilité 5 microvolts. PO : 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts. GO : 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts.

**MIXAGE DES ENTREES :** 6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono.

### CADEAU



**MINI TV 12cm**
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

**ENTREE AUXILLIAIRE :** sur prise RCA.

**REGLAGE DES ENTREES :** commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette. Réducteur de bruit. Niveau. Egaliseur graves, médium et aigus.

**SORTIES :** 2 voies de sortie ligne (paire de prises RCA).

**PLATINE CASSETTES :** 1 : 4 pistes play-back/enregistrement. 2 : 2 pistes play-back/enregistrement. Système automatique de musique en continu. Compteur. Controle de vitesse.

**CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm**
**3990F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

## Bonne année à tous nos fidèles clients !

**Nos résolutions pour 1989 : vous offrir des prix encore plus intéressants ; découvrir de nouveaux produits qui vous faciliteront la vie ; avoir encore plus de choix ; vous satisfaire à 100 %.**

## OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

2 mois de fonctionnement environ. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

| | |
|---|---|
| CPC 464 MONOCHROME | 1690 F |
| CPC 464 COULEUR | 2690 F |
| CPC 6128 MONOCHROME | 2540 F |
| CPC 6128 COULEUR | 3590 F |
| IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160 | 1500 F |

## OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

**Une exclusivité GENERAL :** Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

**Coût de l'échange :**
**1990F**

## OFFRE DE PARRAINAGE GENERAL

Amis clients satisfaits d'avoir acquis une machine chez GENERAL, faites-nous connaître auprès de vos amis. Si l'un d'eux souhaite acquérir un AMSTRAD, accompagnez-le chez GENERAL et lors de son achat, nous vous offrirons en cadeau une manette de jeu (modèle à notre choix, selon disponibilité).

## CONFIGURATIONS AMSTRAD CPC ou les AMSTRAD CPC SUR MESURE

| | |
|---|---|
| **CPC 464 VERSION A :** UNITE CENTRALE CPC 464 + ADAPTATEUR PERITEL + TV COULEUR EUROPHON + PACK FAMILIAL | 2990F |
| **CPC 464 VERSION B :** UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL | 3190F |
| **CPC 464 VERSION C :** UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL | 4190F |
| **CPC 6128 VERSION D :** UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL | 5290F |
| **CPC 6128 VERSION E :** UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 2E LECTEUR DISK FD1 + PACK FAMILIAL | 5090F |
| **CPC 6128 VERSION F :** UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + PACK FAMILIAL | 4895F |
| **CPC 6128 VERSION G :** UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL | 4395F |
| **CPC 6128 VERSION H :** UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL | 6445F |
| **CPC 6128 VERSION I :** UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL | 6995F |

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

## QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



## ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

*Une émission vous plaît ?*

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

*Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?*

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +.

### CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

**Télévision :** Ecran 36 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

**Magnétoscope :** Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Touche de répétition automatique.

**Entrées/sorties :** Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio : prise Péritel - Vidéo : prise Péritel - Décodeur Canal + : prise réservée.

**Télécommande infrarouge :** Marche/Arrêt - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

**Dimensions :** 37 × 41 × 36,5 cm - Poids : 16 kg environ.

**Alimentation :** 220 V - 50 Hz.

**Consommation :** 86 watts.

## CADEAU



**MINI TV 12cm**
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

**TVR2 + CADEAU MINI TV**
**5490F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

## ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

*L'émission que vous regardez vous plaît ?*

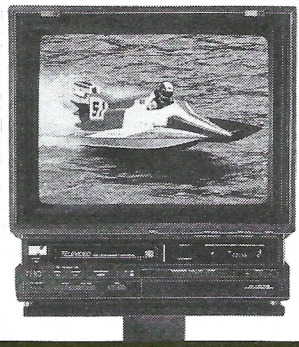
La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

*Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?*

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

*La qualité du TVR 3 ?*

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



### CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

**Télévision :** Ecran 51 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

**Magnétoscope :** Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Tuner 32 chaînes préréglables - 6 enregistrements programmables sur 14 jours - Touche de répétition automatique de la cassette.

**Entrées/Sorties :** Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

**Télécommande infrarouge :** Marche/arrêt - Volume - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

**TVR3 + CADEAU MINI TV**
**6490F**
**PIED POUR TVR3 : 300F**

## MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

### VCR 6000

Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

**LA COMPATIBILITÉ CANAL +**
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

**TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE**
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

**LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ**
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des performances introuvables ailleurs à ce prix !

**GÉNÉRALITÉS**

**Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.**
**Système "Easy Programmer".**
**Programmation 6 événements sur 14 jours.**
**4 modes d'enregistrement :** Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
**Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).**
**Qualité VHS-HQ**

**SPÉCIFICATIONS**

**Format VHS**
**Standard SECAM L**
**Système d'enregistrement :** 2 têtes hélicoïdales
**Vitesse d'enregistrement/lecture :** 23,29 mm/seconde
**Tuner 32 canaux :**
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
**Entrées/sorties :**
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
**Dimensions :** 42 × 92 × 31,5 cm
**Alimentation :** 220/240 V - 50 Hz
**Consommation :** 34 watts

**VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS**
**3690F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 18 mensualités de 232,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 899,60 F - TEG 18,72 %

## CADEAU

**3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES**

### VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

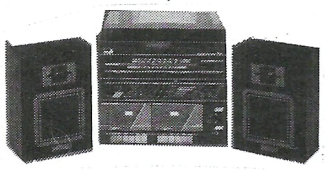
**VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS**
**3990F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

## CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



### CADEAU
**1 BALADEUR RADIO K7**



Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arrêt autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

### MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

### MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**

**Alimentation :**
220-240 V - 50 Hz

**Dimensions :**
MX-100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 ×29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX-100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

**Amplificateur :**
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS (10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

**Egaliseur graphique :**
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

**Tourne-disque**
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

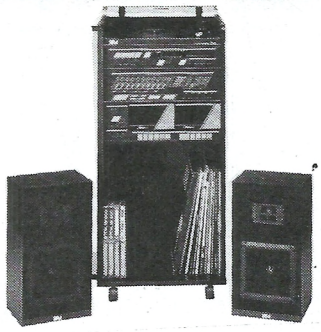
**Tuner :**
FM 86,5 - 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 - 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

**Platines cassette :**
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

**MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7**
**1190F**

**MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7**
**1390F**

## CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



### MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.

La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
- la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

### MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**

**Alimentation :**
220-240 V - 50 Hz

**Dimensions :**
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

**Amplificateur :**
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

**Egaliseur graphique :**
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

**Tourne-disque :**
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

**Tuner :**
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

**Platines cassette :**
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

**MX-200M + Cadeau BALADEUR**
**1890F**
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

**MX-200T + Cadeau BALADEUR**
**2090F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

## CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

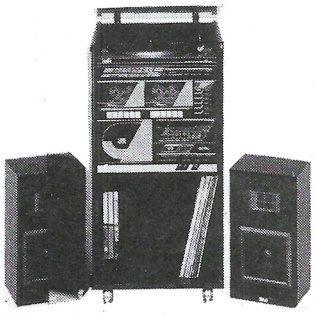
### CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !



### CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**

**Alimentation :**
220-240 V - 50 Hz.

**Dimensions :**
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

**Amplificateur :**
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

**Egaliseur graphique :**
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

**Tourne-disque :**
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

**Platine compact-disc :**
Lecture : laser optique

**Séparation des voies : 70 dB**

**Tuner :**
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

**Platines cassette :**
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

**CDX-400M + Cadeau BALADEUR**
**2490F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

**CDX-400T + Cadeau BALADEUR**
**2690F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

## CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

### CADEAU
**1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE**



### CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,



- le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
- la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

### MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**

**Alimentation**
220-240 V - 50 Hz

**Dimensions**
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

**Amplificateur**
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

**Platine compact-disc**
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

**Egaliseur graphique**
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

**Tourne-disque**
Vitesse 33-45 tours Fluctuation : 0,1 %

**Tuner**
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

**Platines cassette**
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

**Fonctions télécommandées**
CDX-500
- Ampli : volume + ou −, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
- Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition

MX-300
- Ampli : volume + ou −, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

**CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7**
**3990F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

**MX-300 + Cadeau Dble Radio K7**
**2390F**
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

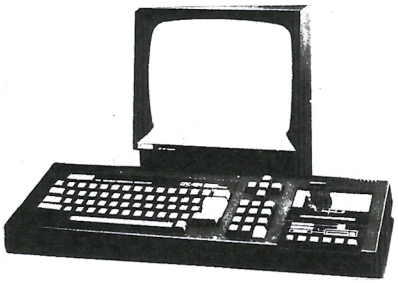
# ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

**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 – 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.

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

**Clavier :** un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

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

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

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

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

**AMSTRAD CPC 464**
**+ MONITEUR MONOCHROME**
**+ 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU**
**1790F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

**AMSTRAD CPC 464**
**+ MONITEUR COULEUR**
**+ 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU**
**2790F TTC**
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

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

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

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

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

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

# ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

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.

**PRINCIPALES CARACTERISTIQUES :** Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.




Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus.

Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères. Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : nombreuses interfaces disponibles. Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, AMSTRAD a inclus le lecteur de disquettes et le moniteur dans le CPC 6128.

**AMSTRAD CPC 6128**
**+ MONITEUR MONOCHROME**
**+ 50 Jeux ou Cours Autoformation**
**+ 1 MANETTE DE JEU**
**2790F TTC**
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

**AMSTRAD CPC 6128**
**+ MONITEUR COULEUR**
**+ 50 Jeux ou Cours Autoformation**
**+ 1 MANETTE DE JEU**
**3790F TTC**
A crédit CETELEM : 290F comptant
+ 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

## OPERATION GENERAL EDUCATION CPC 6128

**OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX ÉCOLIERS ET VALABLE A PARTIR DU 1/12/88**

**Si vous le désirez, avec chaque AMSTRAD CPC 6128, GENERAL peut vous offrir à la place de nos traditionnels cadeaux (50 jeux + 1 manette de jeux) :**

- **LE PACK EDUCATIF GENERAL sur disquette (d'une valeur de 295 F) comprenant : mathématiques, vocabulaire, grammaire, dictée, géographie, etc... Niveau CM1, CM2, 6e, 5e, 4e, 3e.**
- **LE COURS D'AUTOFORMATION CPC sur disquette (d'une valeur de 345 F) comprenant : le livre "Bien débuter sur CPC" + des exercices pratiques.**
- **1/2 journée de formation dans nos locaux.**

## QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
8) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
9) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# IMPRIMANTES POUR AMSTRAD CPC 464 et CPC 6128

**CADEAU : pour l'achat d'une AMSTRAD DMP 2160, Traitement de Texte TEXTOMAT**

**Offre Spéciale VECTORIA 3D**
Puissant logiciel graphique de dessin en 3D
**190F** au lieu de 490 F, pour l'achat groupé avec un des imprimantes ci-dessous.

## STAR LC 10 COULEUR

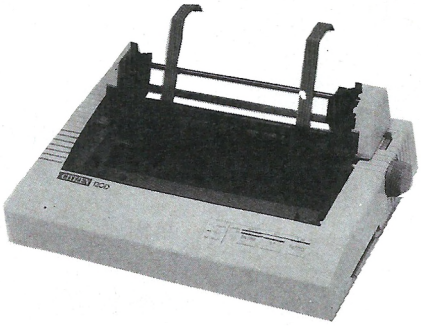


**Caractéristiques techniques :** Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

**2795F**

## CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



**Caractéristiques techniques :** Vitesse : qualité Imisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

**1590F**

## STAR LC 10



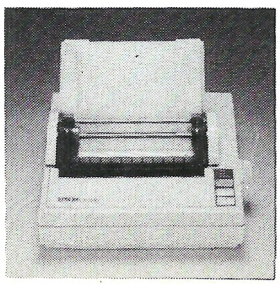
**Caractéristiques techniques :** Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

**2395F**

## EPSON LX 800

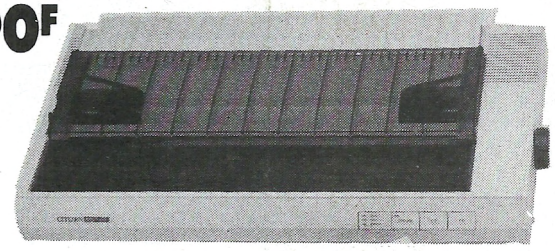
**2490F**

**Caractéristiques techniques :** Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



## CITIZEN MSP 15 E

**3990F**



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

## STAR LC 24-10



**Caractéristiques techniques :** Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

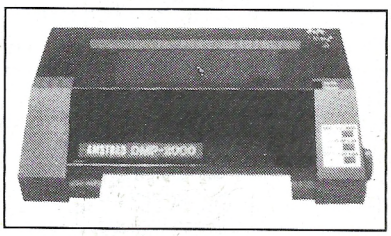
**3995F**

# Imprimante Amstrad DMP 2160

**TARIF GENERAL**

**1690F**

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



**DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE**
**La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.**
**Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.**
**On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.**
**Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.**
**La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.**
**Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

## DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

1° **Marque CTS** avec boitier vinyl contenant 10 disquettes avec pochettes et étiquettes ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 14,95 F**

2° **Marque GENERAL** en boitier plastique individuel avec étiquettes et jaquettes ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 15,95 F**

3° **Marque AMSOFT** en boitier carton individuel avec étiquette ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 16,90 F**

## LECTEURS DISKS

**FD1 AMSTRAD** ..... **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

**DD1 AMSTRAD** ..... **1690F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

**VORTEX F1X** ..... **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

## PERIPHERIQUES INTERFACES

### JAGOT ET LÉON

**Construisez vos automates programmables**

**E100** ..... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

**E 108** ..... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

**E 101** ..... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

**E 102** ..... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

**E 103** ..... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

**E 104** ..... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

**E 105** ..... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

**E 107** ..... **1250F**
Programmateur d'Eproms

**E 109** ..... **450F**
Extension RAM 64 Ko

**E 110** ..... **1195F**
Extension 256 Ko

**LOGICIEL JL BANK** ..... **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

**EM1** ..... **490F**

**CARTOUCHE EPROM 16 Ko** ..... **990FF**

**CARTE MULTI SERVI** ..... **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

**INTERFACE SERIE RS 232** ..... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

## PERIPHERIQUES VIDEO

### LES DIGITALISEURS D'IMAGES

**DIGITALISEUR ARA SECAM** ..... **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

**DIGITALISEUR VIDI** ..... **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

## OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES GENERAL

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement. Les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes. Il ne s'agit pas de disquettes en vrac. Marque à notre choix selon arrivages.

**OFFRE BUDGET CPC N° 1 489F**
Pour 25 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139F = 489F
soit la disquette 3 P DD : 14F pièce

**OFFRE BUDGET CPC N° 2 850F**
Pour 50 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175F =850F
soit la disquette 3 P DD : 13,50F pièce

## SCANNER

**SCANNER DART** ..... **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

**ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD** ..... **495F**

### PROMOTION

**Banc de reproductiion KAISER RB3**
**+ dispositif d'éclairage RB3**
**+ caméra n/b MONACOR**
**avec objectif** ..... **3590F**

## COPIEURS

**MULTIFACE II +** ..... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

**DISCOLOGY version 5.1** ..... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXA,DECIMAL,OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

## PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

### UTILITAIRE SOURIS AMX

**AMX 3D ZICON** ..... **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

**AMX UTILITIES** ..... **329F**
Fonctions utilitaires pour AMX

**AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128** ..... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

**MOUSE MATE** ..... **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

**TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOP** ..... **1090F**
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciel, Ere etc.). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins en utilisant la résolution graphique maximale pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur cassette ou disquette.

## SYNTHETISEURS DE SONS

**SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE** ..... **299F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

**PAIRE D'ENCEINTES ASSERVIES POUR TECHNIMUSIQUE** ..... **100F**

**SYNTHÉ AMSTRAD SSA1** ..... **390F**
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.

**SYNTHÉ DK TRONICS** ..... **390F**
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4 w et 2 hauts-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera toujours l'inimitable accent anglais.

**AMDRUM** ..... **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128
Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

## CRAYONS OPTIQUES

**LP1 AMSTRAD** ..... **290F**
Ce crayon optiqe très simple d'emploi avec son logiciel graphique sur cassette vous permettra de vous servir de votre écran comme d'une feuille de papier à dessin. Le LP1 ne fonctionne que sur le CPC 464 couleur.

**ELECTRIC STUDIOPEN 464** ..... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

**ELECTRIC STUDIOPEN 6128** ..... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

**STYLO DART (sur cassette)** ..... **395F**

**STYLO DART (sur disquette)** ..... **435F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

## MANETTES DE JEUX



**QUICK SHOT 1** ..... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.

**QUICK SHOT 2** ..... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



**QUICK SHOT 2 TURBO** . **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

**JOYSTICK KONIX** ..... **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

**JOYSTICK PRO 500** ..... **195F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

**GENERAL STICK** ..... **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boîtier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

**JOYSTICK COBRA** ..... **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

**JOYSTICK CAMERICA** ..... **695F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

## TUNER TV

**Tuner TV TETRAN** ..... **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

## TELEMATIQUE

**MENTEL CPC** ..... **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

**KENTEL CPC** ..... **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

**PENTEL CPC** ..... **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

**MODEM DIGITELEC DTL 2000** ..... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

**Modem DIGITEL DTL2000 Plus** ..... **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

**MODEM DIGITELEC DTL 2100** ..... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

**MERCITEL CPC 1** ..... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

**MERCITEL CPC 2** ..... **2590F**
Identique à CPC 1, sauf qu'il ne nécessite pas de Minitel, puisqu'il est fourni avec un modem.

**MERCITEL CPC 2 R** ..... **3390F**
C'est le CPC 2 muni d'une réponse automatique, ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

## LES HOUSSES

**(pour claviers, moniteurs et unité disquette)**
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

| | |
|---|---|
| HOUSSE CLAVIER 464 | 70F |
| HOUSSE CLAVIER 664 | 70F |
| HOUSSE CLAVIER 6128 | 70F |
| HOUSSE MONITEUR monochrome | 70F |
| HOUSSE MONITEUR COULEUR | 80F |
| HOUSSE CLAVIER 8256 | 70F |
| HOUSSE MONITEUR 8256 | 85F |
| HOUSSE UNITE DISQUETTE | 55F |
| HOUSSE DPM 2000 | 80F |
| HOUSSE LX 80 | 80F |
| HOUSSE CENTRONICS | 80F |
| HOUSSE OKIMATE 20 | 80F |
| HOUSSE FUJI PD 80 | 80F |

## RUBANS IMPRIMANTES

**Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.**

## RAMES PAPIER

**RAME PAPIER NON ZONÉ** ..... **69F**
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

**RAME PAPIER NON ZONÉ** ..... **99F**
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

**RAME ETIQUETTES 12x3 cm** ..... **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll

## CABLES DE LIAISON

**CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK** ..... **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

**CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE** ..... **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

**CABLE FD1** ..... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

**CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC** ..... **60F**
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 fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

**CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464** ..... **135F**
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.

**CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128** ..... **185F**

**CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK** ..... **70F**

**CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI** ..... **60F**

## ENTRETIEN

### BOMBES AEROSOL

**COMPUNETT** ..... **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

**PRINTER 66** ..... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

**DISQUETTE DE NETTOYAGE 3"** ..... **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

**KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB** ..... **135F**
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

**KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE** ..... **195F**
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des bâtonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

**CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464** ..... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

**CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES** ..... **179F**

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de règler 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 dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

## FILTRES ECRANS

**POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65** ..... **160F**

pour 464 et 6128

**POUR MONITEUR COULEUR CTM 644** ..... **190F**

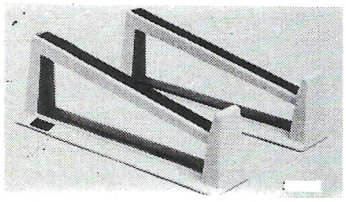
pour 464 et 6128

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

**SUPPORT ECRAN ORIENTABLE** ... **250F**

Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

**UNIVERSAL PRINTER STAND** ..... **139F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

## BOITES DE RANGEMENT

**DD 14** ..... **29F**

Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

**YUD 35** ..... **29F**

Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

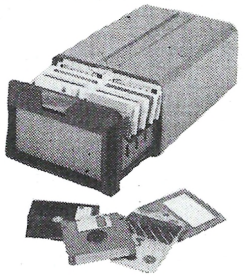
**DS 40L sans clé** ..... **69F**

**DS 40L avec clé** ..... **139F**

Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

**MEDIABOX POSSO** ..... **139F**

Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



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 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

**YA 6090 sans clé** ..... **129F**

**YA 6090 avec clé** ..... **175F**

Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

**JET EXECUTIVE** ..... **119F**

Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

## EXTENSIONS MÉMOIRES

**EXTENSION VORTEX 256 Ko** ..... **1190F**

Extension mémoire pour 464/664/6128. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

**EXTENSION VORTEX 512 Ko** ..... **1590F**

Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

**EXTENSION DK TRONICS 64 Ko** ..... **499F**

Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

**EXTENSION DK TRONICS 256 Ko** ..... **999F**

Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

**EXTENSION DK TRONICS 256 Ko** ..... **999F**

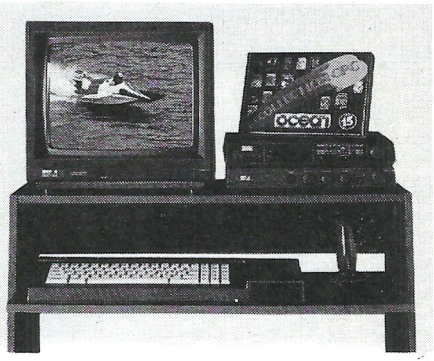
Pour CPC 6128. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder au CPM.

## STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :

**UN ADAPATATEUR TELEVISION** pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;

**UN RADIO REVEIL** PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;




**UN JOYSTICK** pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;

**15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS**

**UN BUREAU** pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.

*Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !*

**OFFRE LIMITÉE** ..... **1290F**

**Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES**

### PACK EDUCATIF




pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

**195F au lieu de 295F**

### COURS AUTOFORMATION




PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

**OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128**

**195F au lieu de 345F**

## NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU

MUSIQUE : INTERFACE MIDI + SEQUENCEUR 8 PISTES **CLAVIUS**

Métronome - Bouclage sur chaque piste - MIDI sur les 16 canaux - Synchro MIDI - Pré-mixage des pistes - Sauvegarde des séquences - Fenêtres - Bloc-note.

**1490F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

## LES TABLES DE LA LOI

### En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

## LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

**LES GEANTS DE L'ARCADE 2**
**cassette : 109 F disquette : 189 F**
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

**COMMAND PERFORMANCE**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10T- FRAME

**SPACE ACE**
**cassette : 125 F disquette : 145 F**
CYBERNOID + NORTHSTAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON + XEVIOUS + VENOM STRIKE BACK

**TEN MEGA GAMES III**
**cassette : 125 F disquette : 145 F**
LEADER BOARD + 10T- FRAME + LAST MISSION + FIRELORD + ROCK + RANARAMA + FIGHTER PILOT + IMPOSSIBLE + CITY SLICKER + DRAGON TALK

**HISTORY IN THE MAKING**
**cassette : 235 F disquette : 279 F**
LEADER BOARD + EXPRESS RIDER + IMPOSSIBLE MISSION + SUPER CYCLE + GAUNTLET + BEACH HEAD + INFILTRATOR + KUNG FU MASTER + SPY HUNTER + ROAD RUNNER + BRUCE LEE + GOONIES + WORLD GAMES + RAID

**LES BEST DE US GOLD**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

**12 JEUX EXCEPTIONNELS**
**cassette : 119 F disquette : 139 F**
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

**OCEAN DYNAMITE**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

**GAME, SET AND MATCH**
**cassette : 119 F disquette : 169 F**
TENNIS + HYPER SPORT + PING PONG + FOOT + GOLF + BASEBALL + BOXING + POOL + SUPER DECATHLON

**GAME, SET AND MATCH 2**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

**FORCES MAGIQUES**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLERVER AND SMART + OPERATION NEMO + DAKAR 4X4

**LES AS DU CIEL**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
ADVANCED TACTICAL FLIGHT + ACE + SPITFIRE 40 + TOMAHAWK + AIR TRAFFIC CONTROL + STRIKE FORCE HARRIER

**FIST AND THROTTLES**
**cassette : 89 F disquette : 129 F**
ENDURO RACER + BUGGY BOY + IKARI WARRIOR + DR DRAGON'S LAIR + THUNDERCATS

**FRANK BRUNO'S BIG BOX**
**cassette : 119 F disquette : 169 F**
FRANK BRUNO BOXING + AIRWOLF + BOMB JACK + SABOTEUR + GHOST'N GOBLINS

**LES FUTURISTES**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

**SIMULATION PACK**
**cassette : 139 F disquette : 185 F**
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

**LES DEFIS DE TAITO**
**cassette : 129 F disquette : 189 F**
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAP-FIGHT

**GOLD SILVER BRONZE**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
23 EPREUVES SPORTIVES

**LEADERBOARD "PAR 3"**
**cassette : 139 F disquette : 159 F**
LEADERBOARD + LEAD TOURNAMENT + W. CL. LEADERBOARD

**KARATE ACE**
**cassette : 109 F disquette : 169 F**
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

**ELITE 6 PACK N° 3**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**
DRAGONS LAIR 1 + DRAGONS LAIR 2 + ENDURO RACER + PAPER BOY + GHOST'N GOBLINS + TUER N'EST PAS JOUER

**ARCADE ACTION**
**cassette : 109 F disquette : 179 F**
BARBARIAN + RENEGADE + SUPERSPRINT + RAMPAGE + INTERNATIONAL KARATE 2

**LES GEANTS DE L'ARCADE**
**cassette : 109 F disquette : 189 F**
ROADRUNNER + INDIANA JONES + RYGAR + GAUNTLET DEEP DUNG

**AMSTRAD GOLD HITS 3**
**cassette : 109 F disquette : 189 F**
TRANTOR + SOLOMON'S KEY + WC LEADERBOARD + BRAVE STAR + RAMPART + CAPTAIN AMERICA

**LES GREMLINS**
**cassette : 109 F disquette : 159 F**
MASK 1 + MASK 2 + DEATH WISH 3 + BASIL DETECTIVE + DEFLECTOR + JACK THE RIPPER 2

**LA COLLECTION KONAMI**
**cassette : 109 F disquette : 179 F**
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

**TOP TEN COLLECTION**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**
SABOTEUR 1 + SABOTEUR 2 + SIGMA 7 + CRITICAL MASS + AIRWOLF + THANATOS + DEEP STRIKE + COMBAT LYNX + BOMB JACK 2 + TURBO ESPRIST

**LES TRESORS DE US GOLD**
**cassette : 95 F disquette : 189 F**
GAUNTLET + LEADERBOARD + INFILTRATOR + ACE OF ACES + METROCROSS

**OCEAN STAR HITS 2**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**
ARMY MOVES + MUTANT + WIZZBALL + HEAD OVER HEALS + COBRA + TANK

**ALBUM UBI SOFT**
**cassette : 95 F disquette : 139 F**

**OCEAN STAR HITS 1**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**ALBUM EPYX**
**cassette : 95 F disquette : 185 F**

**ALBUM LORICIEL disquette : 139 F**

**ALBUM DIGITAL**
**cassette : 95 F disquette : 139 F**

**BEST OF ELITE 2**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**ELITE 6 PACK N° 2**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**HIT PACK N° 2**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**IMAGINE ARCADE HITS**
**cassette : 95 F disquette : 139 F**
ARKANOID + GAME OVER + MAD MAX + LEGEND OF KAGE + SLAP FIGHT + YEAR KUNG FU 2

**OCEAN ALL STARS HITS**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**LES AS DE L'ESPACE**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**
XEVIOUS + CYBERNOID + NORTH STAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON

**SUPREME CHALLENGE**
**cassette : 119 F disquette : 159 F**
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

## LES NEWS MEGASOFTS

**A 320**
**cassette : 135 F disquette : 185 F**

**ACTION SERVICE**
**cassette : 129 F disquette : 179 F**

**AFTER BURNER**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**AIRBORNE RANGER**
**cassette : 179 F disquette : 215 F**

**ALIEN SYNDROME**
**cassette : 89 F disquette : 135 F**

**ARCADE WIZARD**
**cassette : 99 F disquette : 145 F**

**BARBARIAN (PSYNO)**
**cassette : 89 F disquette : 135 F**

**BARBARIAN 2**
**cassette : 85 F disquette : 129 F**

**BATMAN**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**BLACKLAMP**
**cassette : 85 F disquette : 129 F**

**BOMBUZAL**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**BUTCHER HILL**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**CARRIER COMMANDO**
**cassette : 139 F disquette : 189 F**

**CHICAGO 30'S**
**cassette : 109 F disquette : 145 F**

**CORPORATION**
**cassette : 89 F disquette : 135 F**

**CRAZY CARS**
**cassette : 129 F disquette : 169 F**

**DARK FUSION**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**DOUBLE DRAGON**
**cassette : 89 F disquette : 139 F**

**DRAGON NINJA**
**cassette : 109 F disquette : 145 F**

**DYNAMIC DUO**
**cassette : 109 F disquette : 139 F**

**ECHELON**
**cassette : 85 F disquette : 135 F**

**EMMANUELLE disquette : 189 F**

**FERNANDEL MUST DIE**
**cassette : 89 F disquette : 135 F**

**FINAL COMMAND**
**cassette : 129 F disquette : 175 F**

**FISH**
**cassette : 129 F disquette : 185 F**

**FOOTBALL MANAGER 2**
**cassette : 89 F disquette : 135 F**

**GALACTIC CONQUEROR**
**cassette : 125 F disquette : 160 F**

**GARY L. HOT SHOOT**
**cassette : 89 F disquette : 129 F**

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

**G.I. HERO**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**INDIAN MISSION** disquette : 155 F

**IRON HAND**
cassette : 99 F disquette : 145 F

**IRON HOUSE**
cassette : 90 F disquette : 140 F

**IRON LORD**
cassette : 149 F disquette : 185 F

**JUNGLE BOOK** disquette : 235 F

**LIVE AND LET DIE**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**MADMIX**
cassette : 89 F disquette : 125 F

**MEUTRE A VENISE**
cassette : 139 F disquette : 190 F

**MOTOR MASSACRE**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**NETHER WORLD**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**NIMITZ**
cassette : 89 F disquette : 155 F

**NORTH AND SOUTH**
cassette : 145 F disquette : 189 F

**OPERATION WOLF**
cassette : 99 F disquette : 145 F

**PAC LAND**
cassette : 95 F disquette : 139 F

**PAC MANIA**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**PUFFY'S SAGA**
cassette : 135 F disquette : 169 F

**RAMBO 3**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**RETURN OF THE JEDI**
cassette : 95 F disquette : 139 F

**REX**
cassette : 89 F disquette : 145 F

**ROADWARS**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**ROBOCOP**
cassette : 89 F disquette : 140 F

**R TYPE**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**SECRET DEFENSE**
cassette : 129 F disquette : 190 F

**SKATE BALL**
cassette : 139 F disquette : 179 F

**SKATE OR DIE**
cassette : 99 F disquette : 139 F

**SKY HUNTER**
cassette : 129 F disquette : 169 F

**STAR TREK**
cassette : 99 F disquette : 139 F

**SAVAGE**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**SDI**
cassette : 89 F disquette : 140 F

**SHOOT OUT**
cassette : 89 F disquette : 140 F

**SOLDIER OF LIGHT**
cassette : 109 F disquette : 135 F

**TECHNOCOP**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**TERRIFIC LAND** disquette : 189 F

**TERRORPODS**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**THE ARCHON COLL.**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**THE DEEP**
cassette : 95 F disquette : 145 F

**THUNDERBLADE**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**TIGER ROAD**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**TIGER TIGER**
cassette : 95 F disquette : 139 F

**TIMES OF LORE**
cassette : 95 F disquette : 139 F

**TINTIN SUR LA LUNE**
cassette : 139 F disquette : 189 F

**TITAN**
cassette : 129 F disquette : 169 F

**TOTAL ECLIPSE**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**TRIVIAL PURSUIT (nouvelle version)**
cassette : 145 F disquette : 145 F

**TRUCK**
cassette : 179 F disquette : 219 F

**TYPHOON**
cassette : 85 F disquette : 129 F

**THE ELIMINATOR**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**VICTORY ROAD**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**WANDERER**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**WHIR LIGHT**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE**
disquette : 195 F

**WEC LE MANS**
cassette : 95 F disquette : 145 F

## LES HITS TOPS MEGASOFTS GENERAL

**4x4 OFF ROAD RACING**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**944 TURBO CUP**
cassette : 189 F disquette : 235 F

**1943**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**ADVENTURE DUNGEON DRAGON**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**ALTERN WORLD GAMES**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**ARTURA**
cassette : 89 F disquette : 129 F

**BARD'S TALES**
cassette : 139 F disquette : 189 F

**CONSPIRATION** disquette : 179 F

**CYBERNOID 2**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**FREEDOM** disquette : 189 F

**FUSION 2** disquette : 179 F

**GAME OVER 2**
cassette : 85 F disquette : 119 F

**GIGN / OPERATION JUPITER**
cassette : 139 F disquette : 189 F

**GUERILLA WAR**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**HURLEMENTS**
cassette : 129 F disquette : 169 F

**IMPOSSIBLE MISSION 2**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD**
cassette : 159 F disquette : 189 F

**MONTE CRISTO** disquette : 189 F

**PETER PAN** disquette : 159 F

**PIRATES** disquette : 139 F

**RASTAN**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**ROY OF ROVERS**
cassette : 89 F disquette : 129 F

**THE GAMES WINTER EDIT**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**THE LAST NINJA 2**
cassette : 139 F disquette : 145 F

**THE VINDICATOR**
cassette : 85 F disquette : 129 F

## LES CLASSIQUES MEGASOFTS

**20.000 LIEUES SOUS LES MERS**
disquette : 165 F

**BEYOND THE ICE PALACE**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**BIONIC COMMANDO**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**ENLIGHTMENT DRUID 2**
disquette : 139 F

**FER ET FLAMMES** disquette : 239 F

**FIRE AND FORGET**
cassette : 119 F disquette : 159 F

**F15 STRIKE EAGLE**
cassette : 92 F disquette : 140 F

**GUNSHIPS**
cassette : 189 F disquette : 239 F

**L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE**
cassette : 92 F disquette : 145 F

**MATA HARI**
cassette : 130 F disquette : 180 F

**MAXI BOURSE**
cassette : 139 F disquette : 189 F

**NIGEL MANSELL'S**
cassette : 89 F disquette : 140 F

**NIGHT RAIDER**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**OFF SHORE WARRIOR**
cassette : 122 F disquette : 162 F

**PEUR SUR AMITTYVILLE**
disquette : 165 F

**PROFESSION DETECTIVE**
disquette : 225 F

**ROADBLASTERS**
cassette : 85 F disquette : 135 F

**SCRABBLE DE LUXE**
disquette : 215 F

**SKATE CRAZY** disquette : 135 F

**STREET SPORT BASKET**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**SUPERSPORTS**
cassette : 89 F disquette : 139 F

**THE DARK SIDE**
cassette : 89 F disquette : 135 F

**THE TRAIN**
cassette : 109 F disquette : 179 F

**TRIVIAL PURSUIT**
cassette : 170 F disquette : 225 F

## SUPER CASQUE RADIO PO FM



MEGA GENIAL : **149F** ou GRATUIT !!!

pour tout achat de plus de 500F de MEGASOFTS,
GENERAL vous offre ce casque PO/FM à antenne intégrée

**ZOMBIE**
Cassette 140 F Disquette 169 F
Les morts vivants envahissent la planète et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

**ZOXAN**
Cassette 160 F Disquette 200 F
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

**ZUB**
Cassette 44,90 F
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

**1001 BC**
Cassette 195 F Disquette 199 F
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

**FUTUR NIGHT**
Cassette 109 F Disquette 179 F
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

**LE MYSTERE DE PARIS**
Disquette 195 F
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

**AMSGOLF**
Cass. 8540 99 F Disq. 8565 149 F
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

**FOOT**
Cass. 8323 160 F Disq. 8324 200 F
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

**KNIGHT GAMES**
Cass. 0000 85 F Disq. 0000 139 F
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

**SNOOKER**
Cass. 8161 99 F Disq. 8191 149 F
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

**TENNIS 3D**
Cass. 8664 160 F Disq. 8564 200 F
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

**WINTER GAMES**
Cass. 8084 90 F Disq. 8172 139 F
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

**WORLD CUP CARNIVAL**
Cass. 8108 119 F Disq. 8106 195 F
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

**ROOMTEN**
Cass. 0000 119 F Disq. 0000 149 F
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

**AMERICA'S CUP**
Cassette 119 F Disquette 169 F
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

**5A SIDE SOCCER**
Cassette 44,90 F
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

**ATHLETE**
Cassette 160 F Disquette 200 F
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

**FRAME**
Cassette 125 F Disquette 179 F
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

**HYPER BOWL**
Cassette 29,90 F
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

**JEUX SANS FRONTIERES**
Cassette 109 F
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

**KONAMI'S GOLF**
Disquette 180 F
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

**LEADER BOARD**
Cassette 120 F Disquette 175 F
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

**LEADER BOARD TOUR**
Cassette 60 F F Disquette 115 F
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

**VOLLEY BALL**
Cassette 140 F Disquette 198 F
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

**3D BOXING**
Cass. 8254 120 F Disq. 8255 169 F
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

**THAI BOXING**
Cassette 89 F Disquette 129 F
Les boxeurs thaïlandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

**UCHIMATA**
Cassette 120 F Disquette 169 F
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

**YEAR KUNG FU 2**
Cassette 109 F Disquette 179 F
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

**BARRY MAC QUIGAN**
Cass. 8365 119 F Disq. 8638 169 F
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

**ROCK'N WRESTLE**
Cass. 0000 99 F Disq. 0000 149 F
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

## LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

**UNE AFFAIRE EN OR**
Cass. 8258 139 F
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

**LE MILLIONNAIRE**
Cass. 8109 169 F
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

**MANAGER**
Cass. 8348 159 F Disq. 8490 225 F
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

**LA BATAILLE DES BREVETS**
Cassette 199 F Disquette 229 F
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

## LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

**3D GRAND PRIX**
Cass. 8488 99 F Disq. 8489 145 F
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

**3D STUNT RIDER**
Cass. 8235 99 F Disq. 8613 149 F
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

**DAMBUSTER**
Cass. 8060 95 F
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

**FIGHTER PILOT**
Cass. 8053 85 F Disq. 8055 135 F
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

**LOCOMOTION**
Cass. 8536 29 F
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

**MISSION DELTA**
Cass. 8125 169 F Disq. 8590 220 F
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

**RALLY II**
Cass. 8149 95 F Disq. 8571 195 F
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

**SKY FOX**
Cass. 8352 99 F
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

**SPACE SHUTTLE SIMULATEUR**
Cass. 8377 190 F
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

**SPITFIRE 40**
Cass. 8414 149 F Disq. 8670 159 F
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

**STRIKE HARRIER FORCE**
Cass. 8694 99 F Disq. 8693 139 F
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

**TOMAHAWKS**
Cass. 8610 99 F Disq. 8712 149 F
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

**TURBO ESPRIT**
Cass. 8621 129 F Disq. 8194 179 F
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

**ACADEMIX**
Disquette 169 F
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

**ACE**
Cassette 119 F Disquette 169 F
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

**ACE OF ACES**
Cassette 109 F Disquette 169 F
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

**ACROJET**
Cassette 119 F Disquette 169 F
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

**BLUE WAR**
Disquette 200 F
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

**ENDURO RACER**
Cassette 105 F Disquette 150 F
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

**FORMULA ONE SIMULATEUR**
Cassette 29,90 F
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

**GRAND PRIX 500CC**
Cassette 160 F Disquette 200 F
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

**INFILTRATOR**
Cassette 119 F Disquette 189 F
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

**MLM 3D**
Cassette 160 F Disquette 220 F
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

**SCALECTRIX**
Cassette 109 F Disquette 160 F
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

**SILENT SERVICE**
Cassette 99 F Disquette 159 F
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

**SPEEDKING**
Cassette 29,90 F
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

**SUPER CYCLE**
Cassette 109 F Disquette 169 F
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

**TOP GUN**
Cassette 109 F Disquette 180 F
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

## LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

**3D VOICE CHESS**
Cass. 8504 159 F Disq. 8505 245 F
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

**AMSTRA DAMES**
Cass. 8263 139 F
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

**BRIDGE PLAYER 3D**
Cass. 8246 139 F Disq. 8684 270 F
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

**CHALLENGER**
Cass. 8013 159 F
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

**COLOSSUS CHESS IV**
Cass. 8008 159 F Disq. 8010 245 F
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

**CYRUS II CHESS**
Cass. 8299 120 F Disq. 8300 169 F
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

**FORCE IV**
Cass. 8061 140 F
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

**OTHELLO**
Cass. 8543 159 F Disq. 8371 195 F
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

**REVERSI CHAMPION**
Cass. 8118 150 F Disq. 8116 200 F
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

**PSYCHOTEST**
Cassette 100 F Disquette 135 F
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

## LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

**1815**
Cass. 8252 159 F Disq. 8253 239 F
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

**BATAILLE D'ANGLETERRE**
Cass. 8277 115 F Disq. 8589 195 F
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

**BATAILLE DE MIDWAY**
Cass. 8009 115 F Disq. 8278 195 F
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

**ELITE**
Cass. 8295 119 F Disq. 8220 185 F
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

**EMPIRE**
Cass. 8316 195 F Disq. 8317 260 F
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

**STRATEGY**
Disq. 8687 220 F
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

**THEATRE EUROPE**
Cass. 8631 115 F Disq. 8682 195 F
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**ARMYMOVES**
Cassette 99 F Disquette 149 F
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

**BATTLEFIELD GERMANY**
Cassette 119 F Disquette 199 F
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

**HMS COBRA**
Cassette 299 F Disquette 299 F
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

**SENTINEL**
Cassette 125 F Disquette 180 F
Encore un bon jeu de stratégie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

**TOBROUK 42**
Cassette 115 F Disquette 195 F
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

## LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

**MILLE BORNES**
Cass. 8358 149 F
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**MONOPOLY**
Cass. 8362 149 F Disq. 8102 195 F
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

**LE PENDU**
Cass. 8680 99 F
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

**POKER**
Cass. 8068 139 F Disq. 8070 195 F
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

**SAMANTHA FOX**
Cass. 8556 90 F Disq. 8140 135 F
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

### ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

### ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **295 F**

### ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

### LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

### REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

## LES COMPOSITEURS MUSICAUX
Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

### AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

### AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

### MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

### THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

## LES LOGICIELS ESOTERIQUES
Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

### BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

### CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

### ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

### GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

### LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

## LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE
Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

### GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

### GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

### GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

### MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

### AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son nom l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

### BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

### CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

### FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

## LOGICIELS GRAPHIQUES
Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

### DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

### GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

### GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

### LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

### SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

### 3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

### SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

### THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

### THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

### CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

### DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

### EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

### GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

## UTILITAIRES DE PROGRAMMATION
Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

### 3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

### C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

### DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

### DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

### HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

### ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

### PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

### RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

### SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

### TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

### TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

### TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

### TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

### TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

### TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

### TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

### U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

### ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

### ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

### AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

### AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

### ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

### ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

### HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

### IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

### L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

### MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

### RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

### TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

### TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

### TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

### VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

### ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

## LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE
Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

### AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

### CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

### COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

### CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

### DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

### DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

### DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

### DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

### AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

### FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

### FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

### SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

### CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

### M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

### TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

### TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

### VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

## COMPILATIONS

### CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

### DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartès, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

### COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

### COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

### PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

### GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

### THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

### THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

### REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

### TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

### WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

### BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

### MASTERTRONICS N° 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

### MASTERTRONICS N° 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

### MASTERTRONICS N° 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

### GOLD HITS N° 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

### HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

### HITS N° 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

### HITS N° 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

### HITS N° 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

### HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

### HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

### KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

### LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

### MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

### MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

### THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

### NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

### OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

### PACK JEUX N° 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

### PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

### STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

## LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

### ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

### ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

### BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

### BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

### CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

### CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

### CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

### CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

### CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

### COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

### COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

### COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

### COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

### COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

### LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

### EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

### EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

### EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

### EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

### EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

### EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

### EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

### EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

### EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

### EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

### EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

### EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

### EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

### INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

### KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

### L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

### L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

### LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

### LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

### LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

### LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

### MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

### MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

### NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

### REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

### SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

### UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

### L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

### ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

### CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

### CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

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

### CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

### CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

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

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

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

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

### CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

### CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

### CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

### COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

### COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **295 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

### ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

### EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

### ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

### FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

### GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

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

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

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

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

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

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

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

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

### GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

### GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

### LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

### MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

### MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

### MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

### MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

### MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

### MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

### MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

### MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

### OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

### GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

### GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

### INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

### MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

### MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

### MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

### MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

### POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

### POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

### TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

### TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

### WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

### AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

### AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

### FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

### PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

### SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

### LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

### SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

## LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

### FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

### FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

### FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

### FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

# NOUVEAUTES LOGICIELS POUR CPC

## LES JEUX D'ARCADE

### ARKANOÏD
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Sans commentaire. Le meilleur jeu d'arcade sur CPC. Jeu de balles sur 33 tableaux dont on ne se lasse jamais.

### ARKANOÏD II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Casse-brique original avec dédoublement de balle. Raquette grossissante ou rétrecissante et plein d'effets spéciaux. Beaucoup vendu. Un des meilleurs casse-briques sur CPC.

### BEYOND THE ICE PALACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous devez repousser l'ennemi à l'aide d'une flèche magique. C'est un jeu d'échelle et de plateau. Très traditionnel et intéressant à jouer.

### BIONIC COMMANDO
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Genre de jeu de plateau. Vous êtes le Bionic Commando qui doit sauver la terre des extra-terrestres. Votre bras bionique vous donne une force surhumaine. Beaucoup de tableaux. Jeu réellement original.

### BOB WINNER
Cassette **150 F** Disquette **210 F**
Jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Les types de luttes auxquels vous devez vous soumettre vont de la savate au Kung Fu et votre joystick sera soumis à rude épreuve. L'animation et les couleurs sont excellentes, de même que la multiplication des mouvements. Un des meilleurs jeux sur CPC.

### BUBBLE BOBBLE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
L'éditeur a réalisé le chef-d'œuvre "Arkanoïd". Bub et Bob, deux brontosaures, se déplacent dans 100 salles différentes. Beaucoup d'ennemis. Très original. Couleurs et graphismes superbes. Personnages très facile à manipuler. Un des meilleurs jeux sur CPC.

### CHARLIE CHAPLIN
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Jeu d'arcade où Charlie Chaplin entre dans 7 tableaux de la vie courante.

### L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film d'action. Cette nouvelle version est une nouvelle aventure à vous couper le souffle.

### FIRE AND FORGET
Cassette **129 F** Disquette **169 F**
Vous pilotez la fabuleuse Thunder Master, la super auto qui déblaye tout sur son passage. Vous devez détruire des chars, des mines, des hélicos, des blockhaus etc... Beaucoup de tir en perspective, on peut jouer à deux simultanément. Très bon pour se défouler.

### GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Animation, graphisme, bruitage, voix digitalisées. Du même niveau que le Manoir de Mortevielle. On peut même jouer à ce jeu à quatre, et si vous ne voulez pas vous faire tuer par le dragon, évitez de le réveiller.

### HIGH EPIDEMY
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
A travers une ville décimée par une terrible épidémie, vous devez accomplir votre devoir, vacciner les derniers survivants avant qu'ils ne se transforment en affreux monstres. High Epidemy est un jeu d'action qui ne vous laissera aucun répit.

### HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Vous commandez un destroyer et vous voilà durant la guerre mondiale, en train d'escorter un convoi de navires alliés vers Mourmansk. A vous d'arriver avec le moins de pertes possibles, malgré les sous-marins, avions et cuirassés ennemis. Scénario très intelligent.

### HOT SHOT
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade futuriste, mélangant combat et flipper électronique. 5 niveaux différents, 5 jeux différents. Vous devez gagner pour survivre.

### IKARI WARRIORS
Cassette **120 F** Disquette **150 F**
Vous pilotez un tank et vous devez sauver un général détenu en pleine jungle. Beaucoup d'obstacles et de nombreux ennemis s'opposent à vous. Scrolling vertical et on peut y jouer à deux. Grand classique.

### IMPACT
Cassette **120 F** Disquette **190 F**
Casse briques redéfinissable. Vous pouvez créer jusqu'à 48 écrans différents. Jeu très complet.

### LA PANTHERE ROSE
Disquette **205 F**
Elle est majordome dans une splendide demeure. La nuit, elle cambriole. L'inspecteur Clouzeau va essayer de la coincer. Superbes graphismes et animation. Bonne musique.

### MASTER OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Heman doit retrouver 8 accords en vu d'activer la clef cosmique et sauver la terre de Skeletor. Le personnage tire à la manière de Gauntlet. Très beau graphisme pour un jeu bien connu.

### MICKEY MOUSE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Beaucoup d'épreuves vous attendent. Vous êtes armé d'un pistolet à eau et d'un maillet et lutter contre les monstres qui hantent le chateau de Disneyland. Jeu solidement conçu et de grande qualité graphique.

### NIGHT RAIDER
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
A travers ce logiciel, vous rencontrez tous les aspects d'une grande bataille, stratégie, simulation, action. Le réalisme du graphisme vous permet toutes les manœuvres. Votre but : détruire le Bismarck à bord de votre bombardier.

### OVERLANDER
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Genre de Mad Max. Vous avez un véhicule qui, armé jusqu'aux dents, transporte des marchandises entre les différentes villes. Mais les routes sont très mal fréquentées en l'an 0. Pourrez-vous survivre ? Très intéressant.

### OFF SHORE WARRIOR
Cassette **150 F** Disquette **190 F**
Super jeu d'arcade et de simulation d'Off Shore. Ce jeu, dans le style des arènes nautiques, aux dimensions impressionnantes peut vous apporter la gloire ou la mort.

### PREDATOR
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous vous battez seul en pleine jungle contre d'innombrables soldats ennemis et contre des animaux sauvages, avec des fusils et des grenades. Scrolling horizontal. La tableau du haut affiche les scores. Nombreux tableaux, beau graphisme. En quelques sorte un Must.

### SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Vous pilotez un scooter de l'espace et vous êtes engagé dans une course sur un circuit bordé de pylones. Un rail électronique permet d'économiser votre carburant. Vous pouvez bousculer vos ennemis et même les terraser d'un coup de laser. Très violent et très sportif. Spectaculaire également.

### SUPER HANG ON
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Rappelant le super jeu de café de course de moto, vous en retrouverez le graphisme et la vitesse. 4 pistes différentes, 4 niveaux vous permettent de concourir à plus de 280 km/h sur tous les continents..

### TARGET RENEGADE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
En combattant, frayez-vous un chemin à travers les allées sombres, les parking et affrontez les infames skinheads et autres bandes terrifiantes. Tout ceci vous conduira vers M. Big et l'ultime affrontement. Le réalisme des graphismes et de l'animation vous font vivre une course effrené pleine de rebondissement..

### 1943
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Au cœur de la 2e guerre Mondiale, au large des côtes des îles Midway, face aux japonais. Vous êtes aux commandes d'un magnifique P38 disposant de 6 armes secrètes. Vous allez pouvoir revivre cette bataille contre le cuirassé Yamato. Célèbre.

## LES JEUX D'AVENTURE

### ANNEAU ZENGARA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Magnifique jeu d'aventure graphique. Votre rôle est de fabriquer le plus vite possible un vaccin contre la folie.

### BOBO
Disquette **220 F**
Bobo est le bagnard bien connu de la collection Spirou qui ne pense qu'à s'évader. Vous êtes ce dernier. Vous vivez la vie de prison, ses corvées etc... Au terme de différentes épreuves, vous devez vous évader. Vous êtes repris et vous êtes mis dans une cellule où tout le monde ronfle. Il va falloir bercer vos compagnons, pour qu'ils cessent de ronfler. Très amusant.

### CRASH GARRET
Disquette **230 F**
Vous êtes un anti héros et c'est une sorte de jeu de rôle, où vous devez choisir différentes options. Nombreuses aventures et intrigues. Ere Informatique nous a gratifié d'un excellent soft en français.

### CONSPIRATION
Cassette **160 F** Disquette **195 F**
Ce logiciel est une grande ballade à travers l'histoire des Chouans, désireux de restaurer la royauté en France. Vous aussi, vous devez choisir entre le roi et la révolution. Serez vous espion du roi ou héros de la révolution. Le superbe graphisme vous fait revivre cette époque mouvementée.

### GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Vous dirigez 4 héros qui chacun ont des pouvoirs différents. Jeu de donjons, dragons, énigmes, clefs, trésors, amulettes, etc... Un des Best Seller sur CPC.

### GUADALCANAL
Cassette **105 F** Disquette **159 F**

### HURLEMENT
Disquette **180 F**
Tiré du célèbre film d'horreur, vous retrouvez les principaux acteurs. A vous de retrouvez les malfaiteurs, qui ont attaqué un fourgon chargé de lingots d'or. Le graphisme en 3 dimensions est fantastique.

### IMPOSSIBLE MISSION II
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Atombendeur, le savants fou, veut détruire l'humanité. vous avez 8 heures pour le neutraliser. Nombreux tableaux, actions très sportives. On ne s'ennuie pas. Très bon graphisme. Encore un chef-d'œuvre de chez Epyx.

### L'ANGE DE CRISTAL
Cassette **160 F** Disquette **229 F**
Il s'agit de la suite du fabuleux Crafton et Xung. Crafton l'androide et Xung le podocephale sont envoyés sur une planète pour une nouvelle mission. Vous retrouverez les graphismes, animations et bruitages du premier logiciel. Beaucoup de tableaux et pas mal de stratégie.

### LA CHOSE GROTEMBURG
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Grand jeu d'aventure graphique, qui vous amène dans un univers hostile où l'humour et l'horreur s'affrontent et ou votre sens de la déduction sera mis à rude épreuve. A vous de découvrir pourquoi les habitants du village meurent les uns après les autres.

### LA MARQUE JAUNE
Cassette **260 F** Disquette **299 F**
La fameuse BD avec Blake et Mortimer. Intrigue policière, aventures en tout genre. D'ailleur, le BD est jointe au logiciel. Nombreux tableaux. Excellente sonorisation, pas mal de jeux pas trop compliqués. Un logiciel assez facile.

### LA MASCOTTE
Disquette **175 F**
Fifi, la mascotte du régiment, est perdue. Il vous faut la retrouver. Dans la même veine qu'Astérix et Blueberry, les tous jeunes apprécieront beaucoup ce jeu pas trop difficile.

### LES PASSAGERS DU VENT I
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Fondé sur la célèbre BD de F. Bourgeon, ce jeu d'aventures fait surtout penser à un jeu de rôle. Une aventurière et un marin breton parcourent le monde. L'une pour retrouver son titre et l'autre son honneur. Ils vont traverser des pays étrangers peuplés de créatures hostiles. C'est un programme très agréable et pas trop difficile.

### LES PASSAGERS DU VENT II
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
C'est la suite du I. Nous sommes en Afrique. Le jeu est beaucoup plus difficile. On ne sait pas toujours où on en est, sauf lors de la mort de l'un des personnages, qui vous indique que vous avez échoué quelque part.

### MACH 3
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
A bord de votre vaisseau spatial, vous devez sauver votre fiancée ensorcelée par un sorcier. Vous combattez de nombreux ennemis, supportez une attaque de robots etc.. Loriciel, le grand éditeur français a signé là un logiciel de qualité. Au moins aussi bon que Sapiens.

### MASTERS OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Jeu d'aventure graphique tiré du film et de la célèbre bande dessinée. Gremlins, la maison d'édition bien connue, vous emmènera dans des aventures très variées. Ce jeu est à recommander pour les plus jeunes.

### MEWILO
Disquette **220 F**
Vous êtes para-psychologue et vous devez lutter contre un zombi qui frappe les murs d'une maison. Coktel Vision a encore réalisé un petit chef-d'œuvre. Vous visitez la Martinique et vous pénétrez dans l'univers créole. Beaucoup d'atmosphère.

### OVERLANDER
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Les radiations du soleil ont détruit la surface de la terre. Votre rôle est de relier les dernières cités par les derniers autoroutes et réseaux souterrains restant.

### PIRATES
Disquette **169 F**
Simulation extraordinaire de l'armada espagnole du 17e siècle. Vous décidez d'opérer des raids sur les galions chargés de trésors. Grâce aux merveilleux graphismes, vous naviguez à travers les Caraïbes, pillez les villes, accumulez ou perdez de fabuleuses fortunes.

### PLATOON
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Jeu d'aventures graphiques. Vous êtes un soldat dans la jungle et des ennemis vous tendent des embuscades. Nombreuses péripéties. Tiré du film d'Oliver Stone, ce logiciel vous fera connaitre de nombreuses aventures. Documentation en français.

### QIN
Disquette **255 F**
Jeu d'aventures orientales tout a fait dans la lignée des jeux de Ere. Soit un excellent graphisme, une animation hors pair et un excellent scénario.

### RASTAN
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Rastan évolue dans un monde dangereux et doit se battre contre des sorciers aux pouvoirs maléfiques. Le lion crachant du feu, des chauves-souris, des serpents, des morts vivants et bien d'autre monstres.

### THE BARD'S TALE
Disquette **229 F**
Six personnages s'unissent pour vaincre Mandar, le terrifiant sorcier qui s'est emparé de la ville de Shenrae Brae. A vous la victoire ou la mort. Jeu de rôle, passionnant et excellent graphisme.

### THE TRAIN
Cassette **149 F** Disquette **200 F**
Revivez le célèbre film. Emparez vous d'un train ennemi, les allemands vous ont repéré, échappez à la Luftwaffe tout en conduisant la locomotive à vapeur. Superbes graphismes.

### TROOL
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

### VINDICATOR
Cassette **100 F** Disquette **169 F**
Sur une terre dévastée par des forces étrangères, un homme doit faire face à l'ultime ennemi. Bravant les dangers, se frayant un chemin à travers un décor sauvage rempli de gardiens mutants, arrivera-t-il sain et sauf au sanctuaire du Souverain des Ténèbres ?

### VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
Disquette **210 F**
Adaptation d'après Jules Vernes. Jeu d'arcade, aventures et péripéties en tout genre. On ne s'ennuie pas avec le professeur Otio Von Lidenborck. Les commandes se font essentiellement à la souris. Conviendra aussi aux jeunes possesseurs de machines.

## LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

### ATF
Cassette **105 F** Disquette **140 F**
Simulateur de vol en 3D. Montez à bord de l'avion du siècle et engagez vous sur le territoire ennemi. ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeu tridimensionnels et de stratégie militaire.

### CRAZYCARS
Cassette **135 F** Disquette **175 F**
Course de voitures en 3D de style arcade. Ça va très vite et le réalisme des voitures est parfait. De plus, pouvoir conduire l'une des plus fabuleuses voitures du monde pour le prix d'un logiciel, c'est donné.

### F15 STRIKE EAGLE
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
Vous êtes pilote de F15. C'est le plus fabuleux engin de guerre du monde, nombreuses missions. Sur le Golf Persique et la Lybie entre autres. Systèmes d'armes au grand complet. A vous les combats tournoyants et les ressources à Mach II. Le Best Seller des simulateurs de pilotage..

### GEE BEE AIR RALLY
Cassette **129 F** Disquette **179 F**
Vous pilotez un avion de course à Reno et vous devez zigzaguer entre des pylones et faire éclater des ballons. Excellente fabrication américaine. Très beau graphisme. Variété quasi infinie de difficultés puisqu'il existe 256 niveaux.

### GUNSHIP
Cassette **170 F** Disquette **220 F**
Vous êtes aux commandes du plus puissant hélicoptère de combat l'"Apache AH 64". Vous pilotez, vous combattez en détruisant des chars, tir au missile. Fiche d'identification des différents modèles de chars. Tableau de bord hyper-réaliste. Un vrai bijou.

### HUNT RED FOR OCTOBER
Disquette **199 F**
Meilleur jeu de stratégie et de simulation de sous-marins. Vous pilotez le 1er sous-marin soviétique de la nouvelle génération, équipé d'un nouveau système de détection. Votre mission est d'atteindre les USA.

### NIGEL MANSEL
Cassette **125 F** Disquette **200 F**
Pilotez la voiture de formule I de Nigel Mansel, maitrisez complètement la voiture et ses possibilités : turbo vitese, trajectoire. La meilleure simulation de course de voiture.

### OUTRUN
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Vous pilotez une superbe Testarossa et vous voyagez en compagnie d'une ravissante blonde. Le rêve en quelque sorte. Mais méfiez vous des autres voitures qui pourraient détruire votre précieux jouet. C'est le logiciel le plus vendu du genre. Demandez une démonstration.

### ROAD BLASTERS
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Soyez prêt pour un jeu d'action rapide et excellent. Vous partez pour une course où seule votre rapidité au combat vous permettra de survivre. Surveillez les points de contrôles, le plein de carburant sera fait.

### SILENT SERVICE
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Simulation de pilotage de sous-marin. On peut naviguer, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, lancer des défis, etc... Les ennemis sont les bateaux et il faut les détruire sans qu'il puisse à leur tous vous couler. Un classique du genre.

### SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200F**
C'est la dernière course dans un monde décadent, les jeux de la Rome antique ressurgissent, avec leur public assoiffé de sang. Vous participez à cette course dont un seul ressortira vivant. Graphismes superbes dans l'espace.

## LES SIMULATIONS DE SPORTS

### BIVOUAC
Disquette **195 F**
Simulation d'alpinisme. A vos crampons. Différentes courses selon vos compétences. Une des meilleurs simulation de sports à ce jour. Rien ne manque. Ex : piquets, broches à glace, mousquetons, etc.. Très réaliste. A vous l'air des cimes.

### DIEUX DE LA MER
Cassette **135 F** Disquette **200 F**
Simulateur de ski nautique. Vous disputez 3 épreuves : le saut, le slalom et les figures. Les règles respectent les règles du ski nautique,.

### DALEY THOMSON'S
Cassette 119 F Disquette 169 F
Une des meilleures simulations sportives sortie à ce jour. Réalisez votre propres scores dans différentes épreuves : athlétisme, saut à la perche, lancer du poids et disque, javelot, haltérophilie. Séoul est à votre portée.

### GRAND PRIX 500 CC
Cassette 160 F Disquette 200 F
Le plus fabuleux logiciel de pilotage de motos. Vous disputez la plupart des grands prix. Votre engin a 4 vitesses, un accélérateur et un frein. Les courses ont lieu sur 9 tours contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs. Le logiciel à posséder actuellement.

### GARY LINEKERS SUPER SKILLS
Cassette 109 F Disquette 169 F
L'entraineur d'une équipe de football a mis en place tout un programme d'entrainement qui améliorera votre forme : contrôle de balle, vivacité et précision. Pouvez-vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte.

### PETER BEARDSLEY'S FOOT
Cassette 110 F Disquette 189 F
Partez avec toutes vos chances dans ce tournoi international qui regroupe les meilleures équipes de football européennes. Très bonne animation, les tacles, dribbles et tirs font la joie des supporters.

### STREET FIGHTER
Cassette 115 F Disquette 175 F
Jeu de combat contre les méchants du monde entier. Vous avez 17 mouvements pour diriger votre personnage, mais les adversaires sont très costauds. Des tas de types de combats possibles. Excellents graphismes.

### SUPERSKI
Cassette 150 F Disquette 195 F
4 épreuves de ski de neige : le slalom, la descente, le saut à ski et le géant. Représentation en 3D, mode entrainement ou compétition. Peut se jouer jusqu'à 6 joueurs. Très bon logiciel de l'excellente maison d'édition Microids.

## LES JEUX DE SOCIÉTÉ

### DES CHIFFRES DES LETTRES
Cassette 200 F Disquette 260 F
Ils s'agit ni plus ni moins de l'émission de jeu TV bien connue. Excellent entrainement pour ceux qui veulent passer à la TV. Dans ce jeu également un pendu intégré.

### TRIVIAL POURSUIT
Cassette 245 F Disquette 300 F
Le célèbre jeu de société sur ordinateur. Jeu de culture générale avec des cartes à tirer et réponses vous faisant avancer, comme un jeu de l'oie. Pour les longues soirées d'hiver.

## LES LOGICIELS EDUCATIFS

### A LA DECOUVERTE DE L'HOMME
Disquette 195 F
Découvrez le fonctionnement du corps humain. Logiciel de sciences naturelles très complet. Il est équipé d'un dictionnaire des mots rencontrés. De nombreuses illustrations le rendent intéressant. A partir de 12 ans.

### A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disquette 195 F
Classe de 6e et 5e. Ce logiciel emmènera vos enfants à la ferme, dans la forêt, au jardin et à la mer. Nombreux schémas et jeux de questions-réponses.

### AU NOM DE L'HERMINE
Disquette 220 F
Cours d'histoire sur le moyen âge, présenté sous la forme d'un jeu d'aventure. Très bien réalisé.

### ENIGME A OXFORD
Disquette 225 F
Logiciel de perfectionnement à l'anglais, pour les classes de 4e à la seconde. Enigme policière à résoudre. Encore un bon logiciel de chez Coktel Vision.

### LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disquette 195 F
Logiciel de lecture. Le bambin peut éduquer sa mémoire, développer son vocabulaire, mesurer ses performances en vitesse de lecture et faire travailler son imagination. Bon logiciel pour 6 à 8 ans, de chez Coktel Vision.

### GEOMETRIE
Disquette 225 F
Trois options : dessins géométriques dans le plan, études des tranformations dans le plan avec similitude, translation, homothétie, symétrie. Dessin géométrique dans l'espace. Excellent support de cours.

### L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
Disquette 175 F
De 3 à 5 ans.

### LA BOSSE DES MATHS
Disquette 195 F
Programme de 5e sur la géométrie, les calculs décimaux et les fractions. Logiciel présenté sous forme d'un livre d'images animées. Très vivant.

### MATH 6e
Disquette 199 F
Ce logiciel comprend : les 4 opérations, les calculs sur les fractions, les suites proportionnelles, les pourcentages, la symétrie orthogonale, les sommes et différences dans Z.

### MATH 5e / 4e
Disquette 199 F
Logiciels de chez Micro C : algèbre pour la 5e, décomposition des nombres premiers, décomposition d'un entier naturel. Programme de 4e : les rationnels et les équations et inéquations dans R. Math 5e et 4e est très efficace.

### OBJECTIF EUROPE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie pour la 4e et la 3e. Il concerne l'Europe agricole, politique, économique, etc... Nombreuses cartes et exercices commentés et corrigés.

### OBJECTIF FRANCE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie sur la France. Très complèt. Aborde l'agriculture, l'industrie, la politique, etc... Pour les classes de 4e et 3e.

### OBJECTIF MONDE
Disquette 195 F
Climat, faune, flore, etc... Exercices corrigés. Logiciel pour la classe de 6e.

### OBJECTIF MONDE II
Disquette 195 F
Logiciel d'histoire et géo. Vous êtes un homme d'affaires et vous voulez vous établir en Afrique, en Asie et en Amérique Latine. Vous visitez les pays et avec de nombreuses cartes coloriées, vous apprenez la géo et l'histoire de ces pays. Très vivant.

### PLAY BAC
Disquette 240 F
Révision du bac sous forme de questions et réponses pour 1 à 6 joueurs. Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie, où les cases représentent des questions. Assez difficile.

### SAC A DOS
Cassette 280 F Disquette 280 F
Educatif de niveau maternelle (3 à 6 ans). Edité par le merveilleux établissement de jeux éducatifs Carraz. La disquette contient 5 jeux. Nombreuses options en fonction du niveau recherché. Le logiciel indispensable, tant il est complet et intelligement réalisé.

### VISA POUR HYDE PARK
Disquette 220 F
Logiciel d'anglais présenté sous forme de jeu d'aventure. Pour ceux qui débutent en Anglais.

## LES COMPILATIONS

### GOLD SILVER BRONZE
Cassette 169 F Disquette 259 F
WINTER GAMES, SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II. 23 épreuves sportives olympiques.

### COLLECTION LEADERBOARD
Cassette 169 F Disquette 239 F
LEADERBOARD, LEADERBOARD TOURNAMENT, WORLD CLASS LEADERBOARD.

### ARCADE ACTION
Cassette 169 F Disquette 259 F
BARBARIAN, RENEGADE, SUPERSPRINT, RAMPAGE INTERNATIONAL, KARATE II.

### GEANT ARCADE
Cassette 169 F Disquette 259 F
ROAD RUNNER, INDIANA JONES, RAYGAR, GAUNTLET.

### GOLDHIT III
Cassette 169 F Disquette 259 F
TRANTOR, SOLOMON KEYS, WORLD CLASS, LEADERBOARD, BRAVE STAR, RAMPAR, CAPITAIN AMERICA.

### GREMLINS
Cassette 169 F Disquette 259 F
MASK I, MASK II, DEATHWISH III, BASIL DETECTIVE, DEFLEKTOR, JACK THE RIPPER II.

### COLLECTION KONAMI
Cassette 169 F Disquette 259 F
JACKAL, SHAOLING ROAD, REMESIS, JAIL BREACK, YIE AR KUNG FU II, GREEN BERET, YIE AR KUNG FU I, HYPER SPORT, PING PONG, MICKIE.

### TOP TEN COLLECTION
Cassette 130 F Disquette 190 F
SABOTEUR I, SABOTEUR II, SIGMA 7, CRITMASS AIRWOLF, FHANATOS, DEEP STRIKE, COMBAT LYNX, BOMBJACK II, TURBO.

### TRESOR US GOLD
Cassette 129F Disquette 180F
GAUNTLET, LEARDER BOARD, INFILTRABLE, METRACROSS, ACE OF ACES.

### ALBUM EPYX
Cassette 169 F Disquette 239 F
WINTER GAMES, WORLD GAMES, SUPER CYCLE, IMPOSSIBLE MISSION.

### SUPERHITS II
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARMY MOVES, MUTANTS, HEAD OVER HEALS, COBRA, WIZZBALL, TANK.

### IMAGINE ARCADE HITS
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARKANOID, GAME OVER, MAD MAX, LEGEND OF KAGE, SLAP FIGHT, YIE AR KUNG FU II.

### ALBUM DIGITAL
Cassette 120 F Disquette 175 F
TOMAHAWK, FIGHTER PILOT, TRACER, NIGHT GUNNER.

### GAME SET MATCH
Cassette 149 F Disquette 189 F
TENNIS, HYPERSPORT, BASEBALL, PING PONG, FOOT, KONAMIGOLF, BOXING, BILLARD, SUPERTEST.

### LES PRIVES
Cassette 149 F Disquette 205 F
LA FORMULE, L'HERITAGE, L'AFFAIRE VERA CRUZ, L'AFFAIRE SYDNEY.

### DEFIS DE TAITO
Cassette 139 F Disquette 199 F
TARGET RENEGADE, ARKANOID I, ARKANOID II, BUBBLE BOBBLE, FLYING SHARK, SLAP FIGHT.

### KARATE ACE
Cassette 115 F Disquette 175 F
KUNG FU MASTER, BRUCE LEE, UCHIMATA, THE WAY OF TIGER, AVENGER, SAMOURAI, EXPLODING FIRST.

### ACTION
Cassette 145 F Disquette 185 F

### ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
Cassette 95 F Disquette 139 F

### AIR BORNE RANGER
Cassette 185 F Disquette 225 F

### ECHELON
Cassette 89 F Disquette 139 F

### FIRST AN THROTTLES
Cassette 85 F Disquette 139 F

### FREEDOM
Disquette 195 F

### MATAHARI
Cassette 139 F Disquette 189 F

### MAXI BOURSE
Cassette 145 F Disquette 195 F

### MONTE CRISTO
Disquette 195 F

### PETER PAN
Disquette 160 F

### GI HERO
Disquette 139 F

### LIVE AND LET DIE
Disquette 139 F

### MOTOR MASSACRE
Disquette 139 F

### RAMBO III
Disquette 139 F

### REX
Disquette 165 F

### SAMOURAI WARRIOR
Disquette 139 F

### SERVICE ACTION
Disquette 189 F

### TERRIFIC LAND
Disquette 195 F

### TYPHOON
Disquette 139 F

### THE ALIMINATOR
Disquette 139 F

### VICTORY ROAD
Disquette 139 F

### WANDERER
Disquette 139 F

### WHIRLIGIG
Disquette 139 F

## LES PROFESSIONNELS

### GESTION BANCAIRE
Disquette 250 F
CPC 6128. Ce logiciel de budget familial vous permet de gérer 10 comptes bancaires ou d'Epargne simultanément. Chaque compte peut comporter plus de 140800 opérations. Sortie sur écran et sur imprimante.

### DESSIN TECHNIQUE
Disquette
CPC 6128. Ce logiciel permet de réaliser des shémas d'implantations et circuit électroniques en 99 minutes. Livré avec une bibliothèque importante de composants.

### DISCOBOEL
Disquette 360 F
CPC 6128. Boite à outils indispensable pour vos disquettes, éditeur secteur, assembleur, desassembleur, formate aux formats Data, System, Paw, 208 K.

### ADDES
Disquette 270 F
CPC 6128. Assembleur, editeur de piste, desassembleur, debbug.

### GESTION FICHIER
Disquette 350 F
CPC 6128. Très simple à utiliser, toutes les saisies sont contrôlées, 10 masques d'édition entièrement paramétrables avec sauvegarde sur disquette. Filtres logiques, vous permettant de gérer 10 exploitations.

### TASSIGN
Disquette 310 F
Créez vous-même enseignes, affiches, réclames. Tassign possède 4 écritures de 4 cm à 19 cm de haut, italique, soulignement, cadrage automatique. Impression de la hauteur ou largeur du papier.

### MUSIC PRO
Cassette 305 F Disquette 380 F
Synthétiseur, éditeur de partition. Permet de gérer 40 séquences et jusqu'à 120 notes pour 3 voies.

# LIBRAIRIE AMSTRAD

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

### TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
**Micro Application N° 1**
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

### PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
**Micro Application N° 2**
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

### LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
**Micro Application N° 3**
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

### AMSTRAD, OUVRE TOI
**Micro Application N° 4**
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments necessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

### JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
**Micro Application N° 5**
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

### LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
**Micro Application N° 6**
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

### LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
**Micro Application N° 7** **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

### GRAPHISME ET SON DU CPC
**Micro Application N°8**
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

### PEEKS ET POKES DU CPC
**Micro Application N° 9**
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

### LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
**Micro Application N° 10**
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

### MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
**Micro Application N° 11**
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

### LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
**Micro Application N° 12**
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

### DES IDEES POUR LE CPC
**Micro Application N° 13**
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

### LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
**Micro Application N° 14**
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

### L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD
**PSI**
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

### LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
**PSI**
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

### LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
**PSI - 1er volume**
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

### BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
**PSI 2e volume**
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

### BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
**PSI**
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

### 102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
**PSI**
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

### AMSTRAD EN FAMILLE
**PSI**
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

### SUPER JEUX AMSTRAD
**PSI**
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tierce", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

### CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 1er volume - Système de base
**PSI**
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un récueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

### LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664
**PSI**
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

### AMSTRAD JEUX D'ACTION
**SYBEX**
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action.
Code 8830 **58 F**

### AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
**SYBEX**
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

### AMSTRAD 56 PROGRAMMES
**SYBEX**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entrainement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

### AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
**SYBEX**
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

### AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
**SYBEX**
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

### AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
**SYBEX**
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

### AMSTRAD CP/M 2,2
**SYBEX**
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

### GUIDE DU CP/M
**SYBEX**
Code 8834 **148 F**

### BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
**Micro Application N° 15**
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

### TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX
**SYBEX**
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique.
Code 8718 **98 F**

### PROGRAMMES POUR AMSTRAD
**Cedic Nathan**
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques.
Code 8722 **89 F**

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
**Micro Application**
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

### TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
**Micro Application N° 17**
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

### LA BIBLE DU 6128
**Micro Application N° 16**
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

### PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
**Micro Application N° 19**
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC.
Code 8710 **179 F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# ACHETER UN AMSTRAD PC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD PC INDEPENDANT EN FRANCE !

## QUELQUES CHIFFRES

**GENERAL** a vendu en une année : près de 15.000 ordinateurs toutes marques confondues, environ 5000 imprimantes, 500.000 disquettes vierges, 75.000 softs, etc... **MAIS, C'EST AUSSI**

## LE CHOIX GENERAL

Nous avons, et de très loin, la plus grande exposition de matériel micro informatique réuni sur un point en France. Notre rayon IMPRIMANTES ne comprend pas moins de 60 machines différentes ! Qui dit mieux ? Notre rayon SOFT est immense et notre rayon PERIPHERIQUES est le plus complet. **NOTRE POLITIQUE :** avoir tous les périphériques sur un produit. C'est aussi le secret de notre réussite.

## BONNE ANNÉE A TOUS NOS FIDÈLES CLIENTS !

**NOS RESOLUTIONS POUR 1989 :**

- vous offrir des prix encore plus intéressants ;
- découvrir de nouveaux produits qui vous faciliteront la vie ;
- avoir encore plus de choix ;
- vous satisfaire à 100 %.

## VENTE AUX COLLECTIVITES - VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nous expédions en France et dans le monde entier. Consultez nous.

## OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

Machines en expo. au magasin. 2 mois de fonctionnement. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PCW 8256 | 4300F | PC 1512 SD couleur | 6800F | PC 1640 SD couleur | 9300F |
| PCW 8512 | 5350F | PC 1512 DD monochrome | 6300F | PC 1640 DD monochrome | 7800F |
| PCW 9512 | 5800F | PC 1512 DD couleur | 8500F | PC 1640 DD couleur | 11000F |
| PC 1512 SD monochrome | 4900F | PC 1640 SD monochrome | 6300F | PC 1640 HD20 mono. | 10600F |
| | | | | PC 1640 HD20 couleur | 14000F |

## OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES POUR PC, PPC, PCW

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement (les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes, il ne s'agit pas de disquettes en vrac). Marque à notre choix, selon arrivages.

**OFFRE BUDGET DISKS PC N° 1 269F**
La disquette 5P1/4 DFDD ..... **2,60 F pièce**
Pour 50 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = **269 F**
**soit 2,60 F la disquette 5 P 1/4 DF DD**

**OFFRE BUDGET DISKS PC N° 2 415F**
La disquette 5P1/4 DFDD ..... **2,20 F pièce**
Pour 100 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 195 F = **415 F**
**soit 2,20 F la disquette 5 P 1/4 DF DD**

**OFFRE BUDGET DISKS PPC N° 3 439F**
La disquette 3P1/2 DFDD ..... **7,50 F pièce**
Pour 40 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = **439 F**
**soit 7,50 F la disquette 3 P 1/2 DF DD**

**OFFRE BUDGET DISKS PPC N° 4 735F**
La disquette 3P1/2 DFDD ..... **7,00 F pièce**
Pour 80 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = **735 F**
**soit 7,00 F la disquette 3 P 1/2 DF DD**

**OFFRE BUDGET DISKS PCW N°5 489F**
La disquette 3 P DFDD ..... **14,00 F pièce**
Pour 25 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = **489 F**
**soit 14,00 F la disquette 3 P DF DD**

**OFFRE BUDGET DISKS PWC N°6 850F**
La disquette 3 P DFDD ..... **13,50 F pièce**
Pour 50 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = **850 F**
**soit 13,50 F la disquette 3 P DF DD**

## OFFRES IMBATTABLES PC JANVIER 89

| | |
|---|---|
| IMPRIMANTE CITIZEN HQP 45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 colonnes) d'une valeur de ~~6995F~~ + LOGICIEL GEM DESKTOP PUBLISHER d'une valeur de ~~4190F~~ | **seulement 5290F** |
| SOURIS MICROSOFT MOUSE (AVEC LOGICIEL PC PAINTBRUSH) (le nec plus ultra, sensibilité 400 dpi) | 1190F |
| STREAMER 40 Mo INTERNE ARCHIVE | 2990F |
| DISQUE DUR SEAGATE 20 Mo ST 225 (carte contrôleur et câble en option) | 1690F |
| JOYSTICK PC QUICKSHOOT X (carte contrôleur en option) | 149F |
| LECTEUR DISQUETTES MITSUBISHI 5 POUCES 1/4 - 360 Ko | 690F |
| TAPIS SPECIAL SOURIS POUR VOTRE AMSTRAD PC | 60F |
| LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 1/2 - 720 Ko - pour PC | 1190F |
| SOURIS ANKO 100 % COMPATIBLE MICROSOFT | 450F |

GENERAL

# Amstrad PCW 8256

**ordinateur personnel traitement de texte**

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :**

**L'écran.**

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

**Disquettes.**

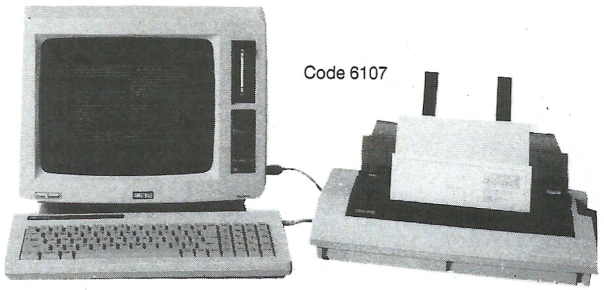
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

**Clavier et logiciel.**

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

**Imprimante.**

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

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

**3997 F HT**

**4741F**

A CREDIT CETELEM
**740F** au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

**REVOLUTIONNAIRE**

**Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 79F**

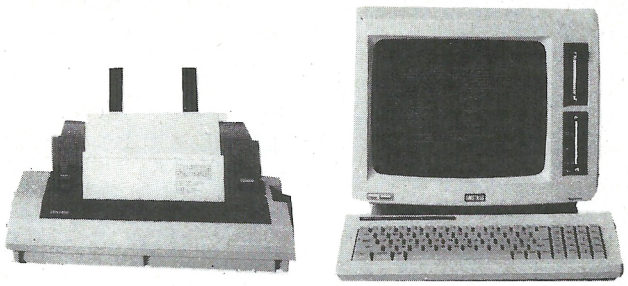
Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

# Amstrad PCW 8512

**l'outil idéal pour les décideurs**

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.



**CADEAU AVEC CHAQUE PCW : INTEGRALE PCW** (valeur 2130F)
Gestionnaire complet pour PCW 8256, 8512 et 9512. Comprend la comptabilité généralisée ALIENOR, le tableur CALCOMAT, le logiciel graphique PCW GRAPH et le gestionnaire de fichiers MASTER FILE 8000.

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

**4997 F HT**

**5930F TTC**

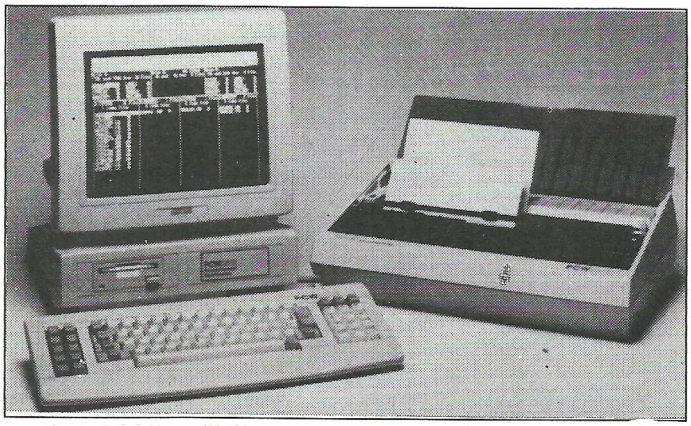
A CREDIT CETELEM
**930F** au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

**CARACTERISTIQUES PRINCIPALES**

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

# AMSTRAD PCW 9512

La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.



La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :

**5490F HT**

soit **6510F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

**CADEAUX :**
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
**GARANTIE 2 ANS**

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots.

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# ORDINATEUR PROFESSIONNEL AMSTRAD PC 1512

## COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple lecteur, double lecteur) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie.

## LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

## LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

## EXTENSIONS

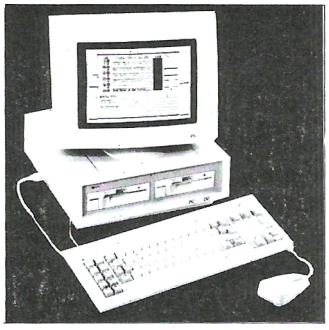
Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

## PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

## GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps.
Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.



**Acheter un PC, c'est bien. Encore faut-il l'alimenter en softs. GENERAL y a pensé avec**

## LES INDISPENSABLES

**CADEAU GENERAL**

**avec les PC 1512/1640**

Collection de 10 logiciels de base sur 10 disquettes comprenant :

- **WORDFLEX** (traitement de texte très complet avec guide)
- **PC FILE III** (programme de banque de données. Il permet aussi de traiter des fichiers écrits avec Visicalc, Multiplan, Lotus 1-2-3)
- **PRINTER UTILITIES** (programme destiné à ceux qui sont déjà familiarisés avec le PC, comprend des utilitaires pour copier, éditer, etc...)
- **PORTFOLIO MANAGEMENT** (gestion de titres et gestion financière, destiné à ceux qui possède un portefeuille d'actions en bourse)
- **BASIC PROGRAM UTILITIES** (des routines utiles pour le programmeur expérimenté en Basic, des sous-programmes précieux qui facilitent le travail)
- **CROSS REF** (des aides pour le programmeur expérimenté ainsi que des jeux tel Othello et des programmes graphiques tel Patterns)
- **PROGRAM CONTROL SYSTEM** (3 programmes différents : 1) Archie le cafard, programme basic qui permet de surmonter la peur de l'ordinateur ; 2) Program Control, éviter quelques routines basic par une simple pression sur une touche ; 3) RV-Edit, éditeur d'écran qui permet au programmeur expérimenté de mieux travailler avec l'écran)
- **MINI ASSEMBLEUR** (pour la programmation en langage machine. Cet assembleur est plus court et plus compact que d'autres et se prête bien aux systèmes de taille réduite)
- **STAR TREK** (collection de jeux dont les plus connus sont Star Trek, 21, King et Roulette)
- **FLIGHT SIMULATOR** (simulateur de vol, un des classique sur PC et compatibles)

### PC 1512 SD MONO

avec unité centrale, moniteur monochorome, un lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, une souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

**4490F HT**

**5325F TTC**

A crédit CETELEM : 25F comptant + 24 mensualités de 290,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1792F
TEG 20,50 %

### PC 1512 DD MONO

avec unité centrale, moniteur monochorome, deux lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

**5990F HT**

**7100F TTC**

A crédit CETELEM : 100F comptant + 36 mensualités de 281,40F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3250,40F
TEG 20,50 %

### PC 1512 SD COULEUR

avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, une souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

**6290F HT**

**7460F TTC**

A crédit CETELEM : 60F comptant + 36 mensualités de 297,40F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3426,40F
TEG 20,50 %

### PC 1512 DD COULEUR

avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

**7790F HT**

**9240F TTC**

A crédit CETELEM : 190F comptant + 36 mensualités de 305,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3518F
TEG 20,50 %

## LE PACK PRO GENERAL

### OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) Le logiciel intégré "L'INTEGRALE PC+" comprenant le gestionnaire de base de donnée SUPERBASE, le tableur CALCOMAT et le traitement de texte EVOLUTION SUNSET + 25 applications prêtes à l'emploi telles que : établissement de tarifs, tenue de stock, facturation, agenda, contrat de travail, lettre de relance, budget personnel, gestion des prospects, devis, statuts d'association, SARL, etc...
2) La collection de 10 logiciels "LES INDISPENSABLES" (voir ci-contre).
3) une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour co-processeur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.
**Dimensions :** U.C. : (HxLxP) 135x372x384mm. Poids : 6,05kg. Monit. mono : (LxHxP) 350x315x300mm. Poids : 7,43kg. Monit. coul. : (LxHxP) 372x365x330mm. Poids : 11,6kg.

## RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# ORDINATEUR PROFESSIONNEL AMSTRAD PC 1640

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

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

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

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

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

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

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

**Rapidité et confort d'utilisation.**

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

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

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

**Différentes capacités de stockage.**

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 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.

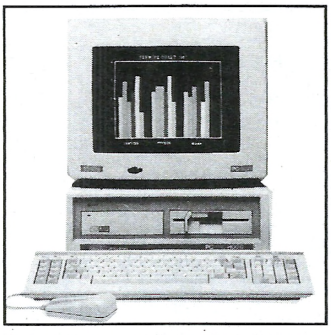
Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique.

**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.

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris). Choix entre : une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K, une version double disquette 5 1/4" 360K, une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K
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. Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm - Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - Clavier 1,2 kg.

Acheter un PC, c'est bien !
Encore faut-il l'alimenter en softs.
**GENERAL y a pensé avec**
**LES INDISPENSABLES**
**CADEAU GENERAL**
**avec les PC 1512/1640**
Collection de 10 logiciels de base sur 10 disquettes comprenant :

- **WORDFLEX** (traitement de texte très complet avec guide)
- **PC FILE III** (programme de banque de données. Il permet aussi de traiter des fichiers écrits avec Visicalc, Multiplan, Lotus 1-2-3)
- **PRINTER UTILITIES** (programme destiné à ceux qui sont déjà familiarisés avec le PC, comprend des utilitaires pour copier, éditer, etc...)
- **PORTFOLIO MANAGEMENT** (gestion de titres et gestion financière, destine à ceux qui possède un portefeuille d'actions en bourse)
- **BASIC PROGRAM UTILITIES** (des routines utiles pour le programmeur expérimenté en Basic, des sous-programmes précieux qui facilitent le travail)
- **CROSS REF** (des aides pour le programmeur expérimenté ainsi que des jeux tel Othello et des programmes graphiques tel Patterns)
- **PROGRAM CONTROL SYSTEM** (3 programmes différents : 1) Archie le cafard, programme basic qui permet de surmonter la peur de l'ordinateur ; 2) Program Control, éviter quelques routines basic par une simple pression sur une touche ; 3) RV-Edit, éditeur d'écran qui permet au programmeur expérimenté de mieux travailler avec l'écran)
- **MINI ASSEMBLEUR** (pour la programmation en langage machine. Cet assembleur est plus court et plus compact que d'autres et se prête bien aux systèmes de taille réduite)
- **STAR TREK** (collection de jeux dont les plus connus sont Star Trek, 21, King et Roulette)
- **FLIGHT SIMULATOR** (simulateur de vol, un des classique sur PC et compatibles)

### PC 1640 SD MD monochrome
avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 1 lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

**5790F HT**
**6865F TTC**

A crédit CETELEM : 65F comptant
+ 36 mensualités de 273,30F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3158,80F
TEG 20,50 %

### PC 1640 SD ECD couleur
avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 1 lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

**8790F HT**
**10430F TTC**

A crédit CETELEM : 30F comptant
+ 48 mensualités de 339,90F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6155,20F
TEG 19,90 %

### PC 1640 DD MD monochrome
avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 2 lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

**7290F HT**
**8650F TTC**

A crédit CETELEM : 50F comptant
+ 48 mensualités de 284,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 5176F
TEG 20,50 %

### PC 1640 DD ECD couleur
avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 2 lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

**10290F HT**
**12203F TTC**

A crédit CETELEM : 0F comptant
+ 48 mensualités de 398,60F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 7172,80F
TEG 19,90 %

### PC 1640 HD20MD monochrome
avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko, 1 disk dur 20Mo, souris, MS DOS 3.2, Gem Desktop et Paint, Basic 2 et Quattro

**9990F HT**
**11850F TTC**

A crédit CETELEM : 50F comptant
+ 48 mensualités de 385,60F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6608F
TEG 19,90 %

### PC 1640 HD20ECD couleur
avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko, 1 disk dur 20Mo, souris, MS DOS 3.2, Gem Desktop et Paint, Basic 2 et Quattro

**13043F HT**
**15470F TTC**

A crédit CETELEM : 970F comptant
+ 48 mensualités de 473,80F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 8432,40F
TEG 19,90 %

## LE PACK PRO GENERAL

**OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL**

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) Le logiciel intégré "QUATTRO" : tableur professionnel intégrant un module graphique, un gestionnaire de données, une sauvegarde automatique des macrocommandes et un compresseur de fichiers.
2) La collection de 10 logiciels "LES INDISPENSABLES" (voir ci-contre).
3) une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# CONFIGURATIONS AMSTRAD PC/XT PERSONNALISES GENERAL ou les AMSTRAD PC 1512 et PC 1640 sur mesure

## PC 1512 version A
PC 1512 + 2 LECTEURS DISK 5P1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **6290F TTC**

## PC 1512 version B
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 + 1 LECTEUR DISK 3P1/2 720Ko + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **6990F TTC**

## PC 1512 version C
PC 1512 + 2 LECTEURS DISK 5P1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **8450F TTC**

## PC 1512 version D
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 LECTEUR DISK 3P1/2 720Ko + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **9150F TTC**

## PC 1512 version E
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko+ 1 DISK DUR 21Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **8315F TTC**

## PC 1512 version F
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 21Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **10450F TTC**

## PC 1512 version G
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 32Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **9315F TTC**

## PC 1512 version H
PC 1512 + 1 LECTEURS DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 32Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **11450F TTC**

## PC 1512 version I
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro **10990F TTC**

## PC 1512 version J
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro GENERAL **13090F TTC**

## PC 1512 version K
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 32Mo + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro **11990F TTC**

## PC 1512 version L
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 32Mo + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro GENERAL **14090F TTC**

## PC 1640 version M
PC 1640 + 2 lecteurs disk 5P1/4 dont 1 Tamichi 360Ko + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **7850F TTC**

## PC 1640 version N
PC 1640 + 2 lecteurs disk 5P1/4 dont 1 Tamichi 360Ko + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **11390F TTC**

## PC 1640 version O
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **8550F TTC**

## PC 1640 version P
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **12090F TTC**

## PC 1640 version Q
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 21Mo + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **9850F TTC**

## PC 1640 version R
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 21Mo + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **13420F TTC**

## PC 1640 version S
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 31Mo + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **10850F TTC**

## PC 1640 version T
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 31Mo + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **14420F TTC**

## PC 1640 version U
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur mono. Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro **11550F TTC**

## PC 1640 version V
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur coul. EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **15100F TTC**

## PC 1640 version W
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 31Mo + 1 moniteur mono. Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro **12550F TTC**

## PC 1640 version X
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur 3P1/2 720Ko+ 1 carte disk dur 31Mo + 1 moniteur coul. EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **16100F TTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

## TARIFS COMPATIBLES PC ICD

| | | |
|---|---|---|
| **PC 1512 SD MONO**<br>un lecteur 5" 1/4 + moniteur monochrome | 4477F HT | **5310F TTC** |
| **PC 1512 SD COULEUR**<br>un lecteur 5" 1/4 + moniteur couleur | 6365F HT | **7550F TTC** |
| **PC 1512 DD MONO**<br>deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur monochrome | 5945F HT | **7050F TTC** |
| **PC 1512 DD COULEUR**<br>deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur couleur | 7765F HT | **9210F TTC** |
| **PC 1640 SD MD MONO**<br>un lecteur 5" 1/4 + moniteur Hercule monochrome | 5851F HT | **6940F TTC** |
| **PC 1640 SD ECD COULEUR**<br>un lecteur 5" 1/4 + moniteur EGA couleur | 8760F HT | **10390F TTC** |
| **PC 1640 DD MD MONO**<br>deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur Hercule monochrome | 7242F HT | **8590F TTC** |
| **PC 1640 DD ECD COULEUR**<br>deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur EGA couleur | 10252F HT | **12160F TTC** |
| **PC 1640 HD 20 MD MONO**<br>un lecteur 5" 1/4 + un disk dur 20 Mo + moniteur Hercule monochrome | 9924F HT | **11770F TTC** |
| **PC 1640 HD 20 ECD COULEUR**<br>un lecteur 5" 1/4 + un disk dur 20 Mo + moniteur EGA couleur | 13145F HT | **15590F TTC** |

**GARANTIE 2 ANS**

## GAMME AMSTRAD PC 2000

**CADEAU AVEC CHAQUE APPAREIL DE LA GAMME PC 2000 : LE LOGICIEL WINDOWS DE MICROSOFT**

La gamme PC 2000 est équipée de lecteurs de disquettes au format 3,5" Mais il évident que certains utilisateurs auront des logiciels ou des données stockées sur des disquettes 5"1/4. Pour maîtriser ce problème potentiel, un adaptateur externe a été prévu d'origine sur le côté des machines de la gamme PC 2000. D'un accès immédiat, il permettra de brancher directement un lecteur 5"1/4. Une fois branché, il sera possible de transférer directement des données d'un disque à l'autre ou d'utiliser les données au format 5"1/4. L'avantage de ce système est évident : toute entreprise équipée de machines à base de lecteurs 5"1/4 ne risquera pas de rendre son investissement antérieur inutile et d'être bloquée dans l'utilisation des logiciels acquis auparavant.
En outre, cet adaptateur vous permet de connecter des appareils de sauvegarde sur bande magnétique ou de brancher un lecteur de disquettes 3,5" supplémentaire.

## BUSINESS APPLICATIONS

La gamme PC 2000 offre un choix réel. Que ce soit un serveur de réseau ou pour une station de travail ou pour la communication avec les minis ou gros ordinateurs, il existe une solution Amstrad. Développement de programmes et les problèmes complexes de la CAO/DAO peuvent être résolus par ces produits dans un environnement multi-tâche équipé de la haute résolution VGA.

Tournant avec une bibliothèque logicielle sans égale, la gamme PC 2000 est une série d'outils indispensable à l'amélioration de la productivité. La présence d'un port parallèle bi-directionnel et d'une interface série signifie qu'il n'y a pas de restrictions pour toute connexion. Les imprimantes et toutes sortes de périphériques peuvent être branchés directement.

# AMSTRAD PC 2086



### Disponibilité Décembre 88 il est possible de réserver

Le PC 2086 est l'outil idéal pour amorcer l'évolution entre les machines existantes et les machines perfectionnées de la gamme PC 2000. Elle est aussi à l'aise comme machine indépendante que dans un réseau complexe multi-utilisateurs. Equipé du système d'exploitation MS DOS 3.3, le PC 2086 est fourni avec la version 2.03 de Windows, tandis qu'un disque dur de 30 MD avec entrelacement 1 : 1 et un bus interne 16 bits signifient que la puissance de traitement du 80868 Mhz est utilisée à son maximum.

Avec 640 K de RAM en standard, un choix de machines simple ou double lecteur 3"1/2 720 K, ou disque dur de 30 MB en complément d'un lecteur 3"1/2.

Une intégration poussée des composants sur la carte mère évite d'immobiliser des connecteurs d'extension, notamment pour le contrôleur de disquettes, les ports série et parallèle, ainsi que le contrôleur de souris intégré.

Le PC 2086 peut être branché sur tout moniteur de la gamme VGA analogique Amstrad et possède le connecteur intégré pour connecter tout lecteur 5"1/4, facilitant ainsi les transferts de données.

Lorsqu'on utilise des processeurs et des périphériques à haute performance, le transfert des données à l'intérieur d'un système est primordial ; il se fonde sur l'organisation du bus de l'ordinateur, autrement dit le chemin qui guide le mouvement des données dans le système. Il existe deux bus dans le système, un bus interne de vitesse et de largeur maximum qui relie le processeur à la mémoire principale et un bus externe pour les périphériques. De par leur nature, les périphériques fonctionnent à une vitesse très inférieure à celle du processeur ; les connecter au bus principal ralentirait le système. La solution adoptée par Amstrad est de faire fonctionner le bus d'expansion à une vitesse inférieure à celle du bus interne et d'utiliser un système tampon de registres qui minimise le temps d'attente du processeur à l'égard des périphériques, obtenant ainsi une vitesse plus grande pour le système dans son ensemble.

Les plateaux d'un disque dur tournent à une grande vitesse, trop rapidement pour que les têtes de lecture puissent lire les données et les transférer au système. Une des solutions est d'arranger les données sur la surface du disque de telle manière que lorsqu'un secteur a été lu, le disque est dans une position qui permet à tête de lecture de lire le secteur suivant. Pendant la rotation du disque, la tête de lecture survole les données suivantes, si bien que pour lire une piste complète, le disque devra effectuer plusieurs rotations. Sur la plupart des systèmes, le disque doit tourner 2 ou 3 fois pour lire les données d'une piste : cela s'exprime par un entrelacement de 2 : 1 ou de 3 : 1. Les disques durs utilisés par Amstrad dans la gamme PC 2000 sont équipés d'électronique de contrôle qui possède une mémoire supplémentaire qui est utilisée comme secteur tampon. Celà permet de lire une piste de données en une rotation de manière à arranger les données sur le disque avec un entrelacement 1 : 1 et de transférer les données requises par le système, améliorant ainsi les performances du système.

### CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Processeur 8086 8 Mhz
- 640 K de RAM
- Lecteur(s) 3"1/2 720 Ko
- Option disque dur 30 MB avec entrelacement 1 : 1
- Intégration poussée du système
- 3 slots libres 8 bits
- Adaptateur lecteur 5"1/4 ou sauvegarde sur bande
- Emplacement pour coprocesseur 8087
- Compatible VGA avec compatibilité totale EGA, Hercules et CGA

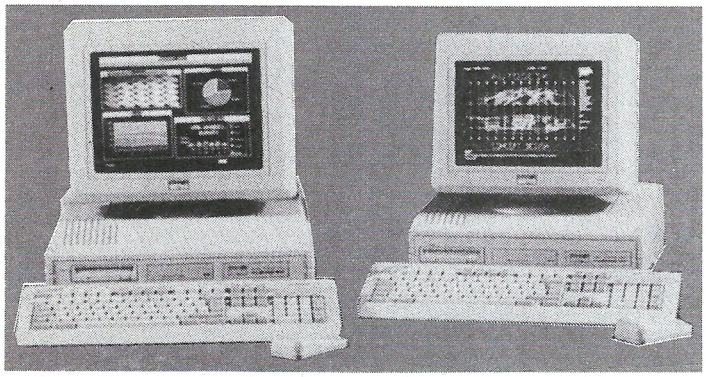
## TARIFS PC 2086

| | | |
|---|---|---|
| **PC 2086 SD 12 MD**<br>un lecteur avec écran 12" monochrome | 6590F HT | **7815F TTC** |
| **PC 2086 SD 14 CD**<br>un lecteur avec écran 14" couleur | 8590F HT | **10187F TTC** |
| **PC 2086 SD 12 HRCD**<br>un lecteur avec écran 12" haute résolution couleur | 9590F HT | **11373F TTC** |
| **PC 2086 SD 14 HRCD**<br>un lecteur avec écran 14" haute résolution couleur | 10590F HT | **12559F TTC** |
| **PC 2086 DD 12 MD**<br>double lecteur avec écran 12" monochrome | 8390F HT | **9950F TTC** |
| **PC 2086 DD 14 CD**<br>double lecteur avec écran 14" couleur | 10390F HT | **12322F TTC** |
| **PC 2086 DD 12 HRCD**<br>double lecteur avec écran 12" haute résolution couleur | 11390F HT | **13508F TTC** |
| **PC 2086 DD 14 HRCD**<br>double lecteur avec écran 14" haute résolution couleur | 12390F HT | **14695F TTC** |
| **PC 2086 HD 12 MD**<br>un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 12" monochrome | 10990F HT | **13034F TTC** |
| **PC 2086 HD 14 CD**<br>un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 14" couleur | 12990F HT | **15406F TTC** |
| **PC 2086 HD 12 HRCD**<br>un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 12" haute résolution couleur | 13990F HT | **16592F TTC** |
| **PC 2086 HD 14 HRCD**<br>un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 14" haute résolution couleur | 14990F HT | **17778F TTC** |

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# AMSTRAD PC 2286



Le PC 2286 est construit autour du processeur Intel 80286 cadencé à 12 Mhz. Il est fourni avec MS DOS 4.0 ; il peut être utilisé avec OS/2 après expansion et comprend également Windows 286 qui permet aux utilisateurs de faire tourner plusieurs applications Windows en même temps. La présence d'un entrelacement du disque de 1 : 1 et le fonctionnement d'un bus d'expansion asynchrone permet d'utiliser au maximum les capacités du processeur 80286, alors que les moniteurs Amstrad VGA avec un piqué allant jusqu'à 0,28 donnent un affichage haute résolution en couleur ou en monochrome.

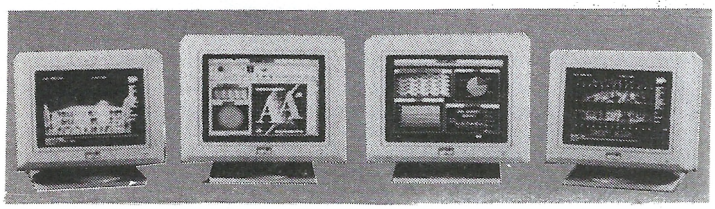
Une RAM de 1 MB à haute vitesse avec contrôle de parité et un bus interne sophistiqué 16/32 bits à 12 Mhz sont fournis d'origine. La RAM peut être étendue à 4 MB sur la carte mère.

Un choix de 2 lecteurs 3"1/2 1.4 MB ou 1 disque dur de 40 MB avec un lecteur de disquette vous est offert. Le disque dur est à entrelacement de 1 : 1 pour obtenir une efficacité maximum.

Imaginons que vous voulliez consulter un livre sur un sujet particulier. Vous allez à la bibliothèque municipale où, la plupart du temps, vous le trouverez. S'il ne s'y trouve pas, il vous faudra aller à la bibliothèque nationale, ce qui prendra du temps. Votre bibliothèque municipale ne peut pas avoir en stock tout livre demandé, et ils opèrent une sélection qui rassemble les ouvrages les plus demandés pour vous éviter des voyages inutiles.

C'est le principe de la mémoire cache de l'Amstrad PC 2286. La bibliothèque locale représente la mémoire cache RAM tandis que la bilbiothèque nationale représente la RAM principale : une mémoire supplémentaire grande vitesse de 64 K emmagasine les données les plus récemment utilisées dans la mesure où dans 95 % des cas, le processeur exécute des tâches répétitives sur des données ou adresses identiques.

La mémoire cache RAM accélère la vitesse d'ensemble du système en s'arrangeant pour que la plupart du temps les données nécessaires soient stockées à proximité, rendant inutile l'accès à la mémoire centrale. Cela minimise le temps passé par le processeur en état d'attente, ce qui se compare à la visite de la bibliothèque nationale dans notre exemple. Dans le cas général, le processeur doit se mettre en attente une ou deux fois pour chaque accès mémoire et on l'appelle une mémoire à 1 ou 2 états d'attente. La mémoire rapide utilisée dans la mémoire cache est une mémoire sans état d'attente ; aussi dans 95 % des cas où les données sont dans la mémoire cache, le PC 2286 travaille en mode sans état d'attente.



## CADEAU AVEC CHAQUE APPAREIL DE LA GAMME PC 2000 : LE LOGICIEL WINDOWS DE MICROSOFT

### CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Processeur Intel 80286 12 Mhz
- RAM 1 MB avec contrôle de parité (extensible à 4 MB sur la carte mère)
- Choix de 4 moniteurs compatibles VGA
- Adaptateur pour lecteurs 3"1/2, 5"1/4 ou sauvegarde sur bande
- Expansion mémoire LIM 4.0
- Lecteur(s) de disquettes 3,5 1.4 MB
- Option disque dur 40 MB avec entrelacement 1 : 1
- Compatible réseau Novell Netware
- Intégration élevée du système
- 5 connecteurs d'extensions 16 bits libres
- Emplacement pour co-processeur 80287

### TARIFS PC 2286

| | | |
|---|---|---|
| PC 2286 DD 12 MD<br>double lecteur avec écran 12" monochrome | 12890F HT | 15287F TTC |
| PC 2286 DD 14 CD<br>double lecteur avec écran 14" couleur | 14890F HT | 17659F TTC |
| PC 2286 DD 12 HRCD<br>double lecteur avec écran 12" haute résolution couleur | 15890F HT | 18845F TTC |
| PC 2286 DD 14 HRCD<br>double lecteur avec écran 14" haute résolution couleur | 16890F HT | 20031F TTC |
| PC 2286 HD 12 MD<br>un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 12" monochrome | 17590F HT | 20861F TTC |
| PC 2286 HD 14 CD<br>un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 14" couleur | 19590F HT | 23233F TTC |
| PC 2286 HD 12 HRCD<br>un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 12" haute résolution couleur | 20590F HT | 24419F TTC |
| PC 2286 HD 14 HRCD<br>un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 14" haute résolution couleur | 21590F HT | 25605F TTC |

# AMSTRAD PC 2386

Le PC 2386 est le fleuron de la gamme PC 2000, pour l'utilisateur d'une station de travail de haut niveau. Toute la conception du système est orientée vers la performance procurée par le processeur 80386 tournant à 20 Mhz, la mémoire cache RAM de 64 K, un bus d'expansion asynchrone et un fonctionnement effectif de la mémoire à zéro état d'attente.

Il est équipé en standard de MS DOS 4.0, supporte totalement OS/2 ; la présence de Windows 386 permet d'effectuer plusieurs tâches sous Windows ou DOS.

Une mémoire rapide de 4 Mb avec contrôle de parité, un bus intégral de 32 bit et un disque dur de 65 Mb avec tampon secteur sont fournis d'origine. L'utilisateur peut basculer l'adressage des différentes mémoires par logiciel, permettant une répartition flexible entre la mémoire de base, la mémoire d'expansion et la mémoire d'extension.

La RAM est expansible à 16 Mb sur la carte mère, tandis qu'un processus de mémoire virtuelle permet aux applications d'utiliser le disque dur comme RAM. Le connecteur extérieur permetde brancher un lecteur 5"1/4 ainsi que des appareils de sauvegarde sur bande.

### CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Processeur Intel 80386 à 20 Mhz
- 4 Mb de RAM avec un contrôle de parité
- Choix de moniteurs compatible VGA
- Adaptateur pour lecteurs 5"1/4, 3"1/2 et dérouleurs de bande
- 64 K de mémoire cache 35ns
- Lecteur de disquette 3"1/2 1,4 Mb
- Disque dur 65 Mb avec entrelacement 1 : 1
- Compatible réseau Novell Netware
- Gestion de mémoire LIM 4.0
- Emplacement pour processeur mathématique 80387
- 5 connecteurs d'extension 16 bits libres.

### TARIFS PC 2386

| | | |
|---|---|---|
| PC 2386 HD 12 MD<br>un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 12" monochrome | 34190F HT | 40549F TTC |
| PC 2386 HD 14 CD<br>un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 14" couleur | 36190F HT | 42921F TTC |
| PC 2386 HD 12 HRCD<br>un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 12" haute résolution couleur | 37190F HT | 44107F TTC |
| PC 2386 HD 14 HRCD<br>un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 14" haute résolution couleur | 38190F HT | 45293F TTC |

| | | |
|---|---|---|
| ECRAN 12 MD | 1990F HT | 2360F TTC |
| ECRAN 14 CD | 3990F HT | 4732F TTC |
| ECRAN 12 HRCD | 4990F HT | 5918F TTC |
| ECRAN 14 HRCD | 5990F HT | 7104F TTC |
| LE RESEAU AMSTRAD | 4990F HT | 5918F TTC |

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

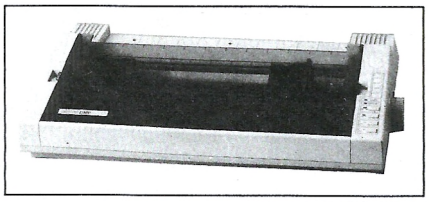
# LES IMPRIMANTES POUR PC

**Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans**

**CADEAU : 1 RAME DE PAPIER**

## AMSTRAD

DMP 3190 (160 cps - 80 colonnes) ..... 2190 F
DMP 3250 (160 cps - 80 col. - PAR/SER) ..... 2597 F
DMP 4000 (200 cps - 132 colonnes) ..... 3545 F

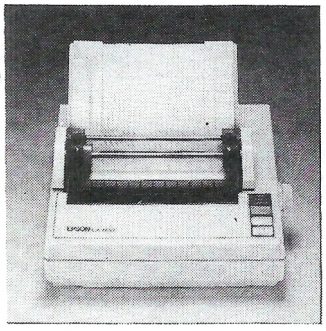


AMSTRAD DMP 4000

LQ 3500 (160 cps - 24 aiguilles - 80 colonnes) .. 3545 F
LQ 5000 (288 cps - 24 aiguilles - 132 col.) ..... 5325 F

## EPSON

LX 800 (180 cps - 80 colonnes) ..... 2295 F



EPSON LX 800

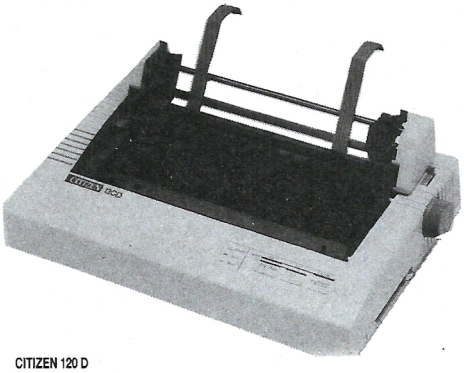
LQ 500 (180 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... 3695 F
FX 850 (240 cps - 80 colonnes) ..... 4590 F
FX 1050 (240 cps - 132 colonnes) ..... 5590 F
LQ 850 (180 cps - 24 aiguilles) ..... 8890 F
EX 800 (300 cps - 80 colonnes) ..... 5990 F

## BROTHER

M 1409 (160 cps - 80 colonnes) ..... 3559 F
M 1509 (180 cps - 110 colonnes) ..... 4739 F
M 1709 (220 cps - 132 colonnes) ..... 5919 F
M 1724 (200 cps - 24 aiguilles - 132 colonnes) ..... 7119 F

## CITIZEN

120 D (120 cps - 80 colonnes) ..... 1590 F



CITIZEN 120 D

MSP 10 (160 cps - 80 colonnes) ..... 2495 F
MSP 15 (160 cps - 132 colonnes) ..... 3490 F
MSP 20 (200 cps - 80 colonnes) ..... 4490 F
MSP 25 (200 cps - 132 colonnes) ..... 4990 F
MSP 40 (240 cps - 80 colonnes) ..... 4990 F
MSP 50 (300 cps - 80 colonnes) ..... 5490 F
MSP 55 (300 cps - 132 colonnes) ..... 6490 F
LASER Overture 110 ..... 17990 F
HQ P45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 col.) ..... 6995 F
PREMIERE 35 (marguerite - 132 col.) ..... 5995 F

## PANASONIC

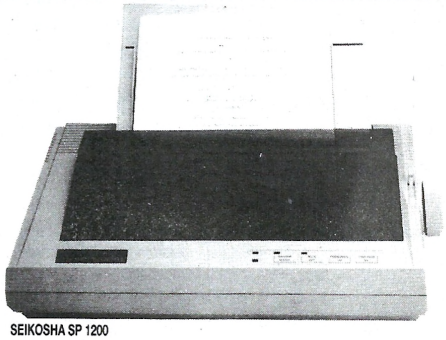
KXP 1081 (120 cps - 80 colonnes) ..... 1850 F
KXP 1082 (160 cps - 80 colonnes) ..... 2390 F

## SEIKOSHA

SP 180 AI (100 cps - 80 colonnes) ..... 1595 F
SP 1200 (120 cps - 80 colonnes) ..... 2495 F
SL 80 AI (135 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... 3895 F
MP 1300 AI (300 cps - 80 colonnes) ..... 5995 F
MP 5300 AI (300 cps - 132 colonnes) ..... 6995 F

## NEC

P 2200 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... 3990 F



SEIKOSHA SP 1200

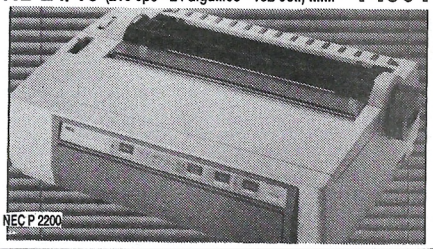
## STAR

LC 10 (144 cps - 80 colonnes) ..... 2490 F



NL 10

LC 10 COULEUR (144 cps - 80 col.) ..... 2790 F
LC 2410 (145 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... 3795 F
ND 10 (180 cps - 80 colonnes) ..... 3995 F
ND 15 (180 cps - 132 colonnes) ..... 4995 F
NX 15 (120 cps - 132 colonnes) ..... 3995 F
NR 10 (240 cps - 80 colonnes) ..... 4590 F
NR 15 (240 cps - 132 colonnes) ..... 3595 F
NB 24/10 (216 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... 5990 F
NB 24/15 (216 cps - 24 aiguilles - 132 col.) ..... 7490 F



NEC P 2200

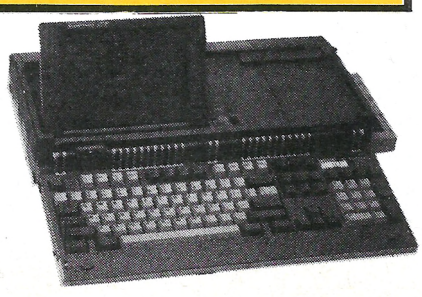
# PORTABLE AMSTRAD PPC 512 / PPC 640

**DERNIERE MINUTE : PROMOTIONS PPC**

PPC 512 SD + IMP. DMP 3160 + LOG. QUATTRO : 6700F HT soit 7946F TTC
PPC 512 DD + IMP. DMP 3160 + LOG. QUATTRO : 7900F HT soit 9369F TTC

**FD5** lecteur disq. interne supplémentaire pour PPC 512/640, 3"1/2, 720Ko
1790F HT **2120F TTC**

**En cadeau 1 LOGICIEL SUPERBASE**



| | |
|---|---|
| **PPC 512 SD** (1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire) 4790F HT **5680F TTC** | **PPC 640 SM** (1 lecteur disq., 1 modem, 640Ko mém.) 5790F HT **6865F TTC** |
| **PPC 512 DD** (2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire) 6290F HT **7460F TTC** | **PPC 640 DM** (2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mém.) 7290F HT **8645F TTC** |

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

**Nous disposons, et de très loin, du plus important stock d'accessoires et de périphériques en tous genres pour AMSTRAD en France. 5 techniciens-vendeurs sont à votre disposition pour vous expliquer le fonctionnement de ces matériels. Si vous avez des problèmes particuliers à résoudre, n'hésitez pas à nous consulter. Notre expérience vous évitera peut-être des dépenses inutiles. Tous nos périphériques les plus importants sont offerts avec le PACK PRO PERIPHERIQUES décrit ci-dessous.**

## QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE PERIPHERIQUE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Sur la plupart des périphériques, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Une garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre ;
2) une assistance téléphonique 90 jours ;
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier, pour un achat de 2000 F ou plus ;
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Si avant votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous alignerons notre prix ;
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre périphérique, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre un autre de valeur équivalente.
7) En cas de défectuosité lors de la mise en route de votre périphérique, ce que nous appelons dans notre jargon "une panne de déballage", nous vous l'échangeons si vous nous le rapportez dans un délai maximum de 7 jours après l'achat, muni de son emballage d'origine.

## ONDULEURS

**VOLTER 1,5** ..... **2590 F**
150 VA pour PC 1512/1640.

**VOLTER 2,5** ..... **3590 F**
250 VA pour 1512/1640.

Protégez votre système contre les parasites, les variations de tension, les microcoupures et les coupures. Ces défaillances du réseau ont pour conséquences : enregistrements et traitements erronnés, perte d'informations, de fichiers, risque de destruction des supports magnétiques. Les alimentations VOLTER sont conçues autour d'une carte permettant la détection d'une coupure ou le passage hors tolérance de l'alimentation secteur, le pilotage de l'étage de puissance (onduleur), la recharge et le maintient au niveau optimum de la charge de la batterie, la commande des alarmes visuelles et sonores.

## CODES A BARRES

**BarCode MR230 + BarPen 40** ..... **4270 F**
Le MR 230 est un lecteur conçu pour les miro-ordinateurs PC et compatibles. Il se connecte entre le clavier et l'écran du PC et simule parfaitement la connexion entre le clavier et l'écran. Le BarPen 40 est destiné à la lecture des symboles noir et blancs ou de couleur, même faiblement contrastés. Il émet un rayon lumineux rouge visible permettant la détection linéaire de toute l'échelle des couleurs. C'est un crayon de haute définition permettant de détecter des éléments fins de largeur minimale 0,14 mm. Il est le crayon idéal pour la plupart des modes d'impression.

**MICROBAR + douchette émulation crayon optique** ..... **11445 F**
Microbar est armé pour le futur : 2 entrées, 9 combinaisons, 9 codes barres, 50 interfaces, 4000 accords pour s'adapter à tous. Vive le 1er lecteur caméléon.

## DIGITALISEURS

**ARA PC** ..... **2360 F**
Il se compose d'une carte de numérisation vidéo qui se place dans un des slots d'extension de votre ordinateur, d'une disquette d'utilisation et de deux cordons vidéo (péritel et caméra-magnétoscope). La source vidéo, indifféremment Pal ou Secam, peut provenir d'un téléviseur, d'un magnétoscope ou d'une caméra. La vitesse de numérisation atteint au moins 5 images par seconde (jusqu'à 7 sur compatible AT). La définition graphique respecte la norme CGA (320x200 en 4 couleurs).

**HANDY SCANNER TYPE 2** ..... **2250F**
**HANDY SCANNER TYPE 3** ..... **3490F**
Nouveau modèle avec logiciel de reconnaisance des caractères, 5 polices + écriture manuscrite mémorisable. HANDY SCANNER : une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes sur votre ordinateur. Vous glissez le scanner comme une souris sur la zone que vous voulez reproduire. Elle est instantanément recopiée sur l'écran. Il existe maintenant deux versions de HANDY SCANNER répondant à toutes les attentes :
- la version TYPE 2 qui digitalise en 2 tons NOIR ET BLANC ;
- la version TYPE 3 plus performante qui permet une digitalisation en 2, 4, 8 ou 16 tons de gris. Ce scanner possède en outre une fenêtre vous permettant de visualiser le document au cours de sa digitalisation, ainsi qu'un bouton marche/arrêt permettant le contrôle manuel du scanner.

HANDY READER est un logiciel spécifique de reconnaissance et traitement de textes qui sauvegarde vos textes, après reconnaissance, en fichiers textes au format ASCII récupérables par tout autre logiciel de traitement de texte. Il est livré avec 5 polices de caractères les plus courantes : Helvetica, Times, Digits, Bookface et Typeface mais possède la faculté d'apprendre une police de caractères qui vous est personnelle. Ce logiciel performant possède son propre traitement de texte simple et permet toutes les opérations standards.
HANDY PAINTER est un logiciel de traitement graphique élaboré dans une optique pratique, complète et performante. Il permet de saisir des modèles graphiques dans des fenêtres définies préalablement, d'après une échelle. Ces documents graphiques, après traitement ou non, peuvent être sauvegardés en fichiers images au format bitmap (point par point) et sont récupérables dans d'autres logiciels graphiques au même format ou non (possibilité de conversion de format). Ce logiciel possède plus de 40 fonctions de travail, 14 outils, variation proportionnelle de la largeur de certains outils, 3 palettes de 32 couleurs ou motifs de coloriage, possibilité de créer des palettes personnelles, effets spéciaux, curseurs de déplacement de la fenêtre sur le document.

**SCANNER CANON IX-12 AVEC SON LOGICIEL PC** ..... **10900 F**
Scanner à rouleau permettant de scanner des feuilles format A4. Excellente qualité, contraste bien défini.

**SCANNER CANON IX-12F AVEC SON LOGICIEL PC** ..... **13900 F**
De type "Flat Bed", ce scanner permet de scanner des livres ou d'autres documents présentant un relief. Aussi facile à utiliser qu'un photocopieur.

**GENISCAN GS 2000** ..... **3490 F**
**AVEC EN CADEAU : DR HALLO III, puissant logiciel graphique.** Garantie 2 ans. Scanner manuel idéal pour la PAO. Très large scanning : 10,5 cm. Il permet de sauvegarder des images dans des modes différents pour les récupérer dans des logiciels divers : MS Windows, GEM, PC Paintbrush, Ventura, Page Maker, OCR, Genius Scan Edit...
DR HALLO est un logiciel graphique très sophistiqué qui permet de récupérer les images et de les modifier. Par exemple, zoomer, découper, déplacer, faire tourner, reproduire, changer les nuances de gris, explorer les images saisies, etc... Avec DR HALLO, vous disposez des outils suivants : le crayon, la gomme, la règle, des formes géométriques, le compas, l'équerre, l'aérographe, un menu d'épaisseur du trait, un menu de motifs, etc...
GENISCAN est en mesure de saisir des images en demi-teinte avec 16 niveaux de dégradés, de les stucturer et de les réorganiser. Il permet même de superposer deux images et de les traiter individuellement avant d'effectuer une synthèse. Le système SCANEDIT se caractérise par une résolution de 8 pixels par millimètre, sur une largeur de 32 à 105 mm. Le logiciel SCANEDIT fourni avec GENISCAN n'est pas seulement un système de saisie et de traitement des images, mais possède en plus un ensemble complet de moyens graphiques destinés à modifier ou à compléter les images visualisées à l'écran. Le SCANEDIT fait appel à des symboles graphiques simples pour identifier ses diverses fonctions, dont les menus sont activés par une souris, sans l'intermédiaire du clavier. De plus, le système se distingue par plusieurs autres particularités qui en facilitent l'exploitation au point d'en faire un véritable jeu. Après une courte expérimentation, l'utilisateur accèdera à toutes les possibilités offertes par la saisie d'images sur ordinateur.

## LECTEURS DISQUETTES

TOUS NOS LECTEURS SONT GARANTIS 2 ANS

**EN CADEAU AVEC CHAQUE LECTEUR : 10 DISQUETTES VIERGES**

**LECTEUR DISK MITSUMI 5"1/4** ..... **990 F**
360 Ko. interne. Compatible AMSTRAD PC 1512/1640. 2e lecteur de disquette fourni avec son kit de fixation qui se place en façade droite de l'unité centrale du PC 1512/1640. Caractéristiques identiques au lecteur d'origine AMSTRAD. Il permet de transformer votre simple drive 1512/1640 en double drive. Pour le montage, vous pouvez aisément le réaliser vous même ou demander conseil à nos techniciens. Pour votre information, les AMSTRAD sont fournis d'origine avec une carte controleur double drive et un deuxième cable de connexion. Il s'agit alors de relier le lecteur MITSUMI à ce cable.

**LECTEUR DISK MITSUMI 3"1/2** ..... **1490 F**
720 Ko interne. Compatible AMSTRAD PC 1512/1A640. 2e lecteur fourni avec son kit de fixation qui se place en façade de l'unité centrale PC 1512/1640. Le format 3"1/2 qui constitue la nouvelle norme IBM est particulièrement intéressant tant par sa capacité de formatage accrue par rapport à 5"1/4 que par la robustesse de sa disquette. Equiper un SD 1512/1640 avec un lecteur 3"1/2 vous permettra de faire des sauvegardes 5"1/4 ou 3"1/2, d'utiliser les disquettes de votre PC sur un portable PPC, etc... Le montage est aussi aisé que celui du lecteur 5"1/4. La carte controleur du SD reco nnait parfaitementce ce format.

**LECTEUR DISK MASTER 3"1/2** ..... **1990 F**
720 Ko. Externe. 2e lecteur disquette en coffret pour PC 1512/1640 et PPC.

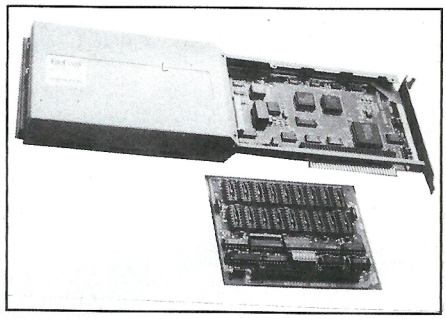
**LECTEUR DISK 5"1/4 AMSTRAD FD3** ..... **1995 F**
Ce lecteur interne est fourni par AMSTRAD. C'est le modèle équipant d'origine les PC 1512/1640 SD ou DD. D'excellente qualité, sa réputation n'est plus à faire.

**LECTEUR DISK 3" AMSTRAD FDR** ..... **1990 F**
Pour PCW 8256. 720 Ko. Ce lecteur se met dans le 2e emplacement disk du PCW 8256. D'une capacité de formatage double du 1er lecteur 8256, il est d'un montage facile.

**LECTEUR DISK 3" AMSTRAD FD4** ..... **1990 F**
Pour PCW 9512. 3", 720 Ko. Ce lecteur se place dans le 2e emplacement disk du PCW 9512. D'un montage aisé, il facilite grandement la manipulation de cette machine.

## KITS DISQUES DURS internes avec carte controleur

**KIT WESTERN DIGITAL WD20I** ..... **2995 F**
**KIT WESTERN DIGITAL WD30I** ..... **3995 F**
Pour PC 1512/1640. Ce kit comprend une platine de montage, un disque dur 20 ou 30 Mo et une carte controleur avec ses 2 cables de connexion.
La possibilité d'accroitre les performances de votre PC 1512 ou PC 1640 avec la puissance d'un disque dur comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants...



**DISQUE DUR 20 Mo à cartouche amovible RICOH**
**Modèle interne (remplacement drive B ou C) 11990 F**
**Modèle externe (adjonction en disque D) ... 15990 F**
**Cartouche amovible disk dur supplémentaire 1150 F**
Beaucoup plus moderne qu'un streamer à bande magnétique, et surtout beaucoup plus rapide, la cartouche disque dur 20 Mo permet de réaliser une sauvegarde complète sur un seul média. La connexion du disque dur à cartouche amovible au controleur d'origine du système ramène l'opération de sauvegarde à une simple copie de disque dur à disque dur. En outre, l'accès direct aux informations permet de consulter partiellement le contenu du média. Il est également possible de sauvegarder la capacité fixe de 20 Mo sur plusieurs cartouches. Produit haut de gamme, le disque dur amovible RICOH constitue un excellent investissement pour une utilisation professionnelle.

## STREAMERS

**STORAGE KING 840** ..... **3990 F**
Pour PC 1512/1640. Protégez vos données essentielles avec la sauvegarde sur bande STORAGE KING : l'augmentation des capacités de stockage de votre micro-ordinateur vous apporte beaucoup d'avantages, mais souligne l'importance de la sauvegarde de vos données. Le rapport prix/performance exceptionnel des systèmes de sauvegarde STORAGE KING 840 représente une solution fiable et, de surcroit, peu onéreuse. La sauvegarde STORAGE KING offre plus : capacité de stockage 47 Moctets ; se connecte sur la carte controleur du lecteur de disquette déjà présente dans le micro-ordinateur ; vitesse de sauvegarde rapide en mode fichier SK 840 : 1,5 Moctets/minute. Nombreuses possibilités : sauvegarde en mode fichier ou groupe de fichiers, vérification des données sauvegardées, possibilité de chainage des cartouches, plusieurs sauvegardes sur la même cartouche, utilisation dans un traitement batch ; utilise des cartouches standard 1/4" 600 pieds ; compatible DOS version 2.0 et supérieure ; compatible réseaux.

## MANETTES DE JEUX

**Avant tout, il convient de savoir qu'il est possible de brancher deux familles totalement différentes de joystick sur les PC AMSTRAD. Les joysticks à microcontacts qui se branchent sur la prise intégrée au clavier et les joysticks potentiométriques qui nécessitent une carte interface joystick qui se place dans un des slots d'extension disponible de votre PC. Bien qu'il paraisse plus simple d'acquérir un joystick à microcontacts, il faut savoir que chez GENERAL nous estimons à environ 20 % les jeux qui reconnaissent ce système alors que les 80 % restant reconnaissent le système potentiométrique. Mauvaise nouvelle : avec sa carte interface, le joystick potentiométrique est plus onéreux que le simple joystick à microcontacts.**

### MANETTES MICRO-CONTACTS

**Ces manettes fonctionnent selon le principe du "tout ou rien" : en poussant le stick, on déclenche un contact, en le relachant, on coupe ce contact...**



**JOYSTICK PRO 500** ..... **195 F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

**GENERAL STICK** ..... **270 F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

**JOYSTICK COBRA** ..... **495 F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

**JOYSTICK CAMERICA** ..... **695 F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

## MANETTES POTENTIOMETRIQUES

**Livrés avec la carte interface 2 joysticks, ces manettes fonctionnent comme suit : à différentes positions du stick correspondent différentes situations de l'objet piloté, tant en accélération qu'en direction. Ce joystick est infiniment plus plaisant à manipuler qu'un joystick à microswitches.**

**JOYSTICK ANKO + CARTE INTERFACE ANKO 2 JOYSTICK** ..... **349 F**
Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de deux touches de tir ultra-sensibles et d'un autofire débrayable.

**JOYSTICK QUICKSHOOT X + CARTE INTERFACE ANKO 2 JOYSTICK** ..... **449 F**
Fabriqué par SPECTRA VIDEO, la réputation du QUICKSHOOT X n'est plus à faire. Il s'agit du grand classique pour PC. Très bonne ergonomie. Il dispose de 4 trims pour caler le point zéro du stick. Ceci est très important lorsque l'on sait que si le stick sort de sa position centrale, le joystick devient actif. 2 boutons de tir sont situés sur la face avant. Garantie 1 an, échange en cas de défectuosité.

## MANETTES DE JEUX POUR PCW

**Bien que non muni d'un port joystick, il est parfaitement possible de brancher un joystick sur un PCW grace à une interface qui se branche sur le port d'extension.**

**JOYSTICK QUICKSHOOT II + INTERFACE JOYSTICK PCW** ..... **299 F**
Joystick à lamelles, très simple, fabriqué par SPECTRA VIDEO + la carte joystick PCW.

**JOYSTICK PRO 500 + INTERFACE JOYSTICK PCW** ..... **435 F**
Joystick à microcontacts très performant + carte joystick PCW. Garantie 1 an.

**CARTE JOYSTICK SEULE (sans joystick)** ..... **250 F**

## FILTRES ECRANS

**FILTRE POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 POUR CPC 464 ET 6128** ..... **160 F**

**FILTRE POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 POUR CPC 464 ET 6128** ..... **190 F**

**FILTRE POUR MONITEUR PCW** ..... **220 F**

**FILTRE POUR MONITEUR MONOCHROME PC 1512/1640** ..... **190 F**

**FILTRE POUR MONITEUR COULEUR PC 1512/1640** ..... **240 F**
Ces filtres écrans ne sont pas en verre organique mais en tissu. Ils se placent devant l'écran de votre ordinateur auquel il sont fixés par leur cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrête les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges antistatiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien de ce filtre est très simple : il se fait à l'aide d'un chiffon sec, mais non pelucheux.

## LES HOUSSES

**JEU DE 2 HOUSSES PC 1512/1640** ..... **245 F**
(Moniteur/unité centrale + clavier). En vinyl anti-statique, le kit de housses pour PC 1512/1640 comprend une housse qui recouvre le moniteur et l'unité centrale et une autre housse qui recouvre le clavier. Si vous souhaitez n'acquérir que la housse clavier, il vous en coutera 90 F et la housse moniteur + unité centrale vous sera proposée à 155 F.

**JEU DE 2 HOUSSES POUR PCW 8256/8512** ..... **235 F**
En vinyl anti-statique, le kit de housses pour PCW 8256/8512 comprend une housse pour le moniteur et une housse pour le clavier.

**JEU DE 2 HOUSSES POUR PCW 9512** ..... **245 F**
En vinyl anti-statique, le kit de housses pour PCW 9512 comprend une housse qui recouvre le moniteur et l'unité centrale et une housse pour le clavier.

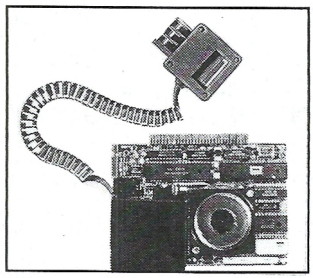
**HOUSSE IMPRIMANTE 80 COLONNES** ..... **80 F**
Préciser la marque et le modèle.

**HOUSSE IMPRIMANTE 132 COLONNES** ..... **95 F**
Préciser la marque et le modèle.

## TELEMATIQUE

**En télématique, les applications sont vastes et différentes familles de produits se retrouvent sur le marché. On distingue d'abord les produits avec modem et sans modem. Ceux sans modem utilisent le modem de votre minitel alors que ceux avec modem intégré utilisent tout simplement votre ligne téléphonique. Ensuite, il faut déterminer si vous souhaitez une émulation minitel sous forme d'émission ou d'émission/réception, ou si vous souhaitez un serveur, en règle générale monovoie, ou enfin si vous souhaitez que la carte possède toutes les possibilités citées ci-dessus.**

**GENERAL COM** ..... **990 F**



Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances. GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512/1640 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone. GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

**MENTEL PC** ..... **450 F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même des disquettes entières, exploitables immédiatement.

**KENTEL PC** ..... **980 F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue, etc. Il est équipé d'une messagerie avec boite aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

**PENTEL PC** ..... **1480 F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

**MODEM DIGITELEC DTL 3000 PC**

**CARTE TYPE 1** ..... **4032 F**
**CARTE TYPE 2** ..... **5811 F**
**COFFRET TYPE 1** ..... **4625 F**
**COFFRET TYPE 2** ..... **6400 F**
Ça y est ! Les nouveaux modems DTL 3000 de DIGITELEC sont arrivés. Les "Big Mod", c'est ainsi qu'on les nomme, sont vraiment étonnants. Ils sont multistandards, intelligents et très performants.
Tellement "Baud" qu'on en mangerait : Jusqu'à 1200 bits/s full duplex en standard V22 (avec le DTL 3000 - Type 2). Les Big Mod communiquent plus vite et donc moins cher. Utilisant le jeu de commandes Hayes©, ils sont compatibles avec la plupart des logiciels de communication pour ordinateurs personnels et avec les modules de communication des progiciels intégrés.
Compatibles également avec tous les standards de modulation jusqu'à 1200 bits/s, ils permettent de communiquer partout dans le monde. Pour vous, les Big Mod téléphoneront à votre correspondant, attendront sa réponse et rappelleront automatiquement si c'est occupé. Avec une mémoire de 25 numéros de téléphone - même hors tension - et une protection de leur accès (en réponse automatique) par un système de mot de passe, ils garderont votre ligne en toute sécurité. Choisissez votre menu ; le Type 1, compatible avec les modulations V21 et V23 ; le Type 2, qui ajoute aux possibilités du type 1 la modulation V22. De plus, le Type 1 se transforme très simplement en Type 2.

**KORTEX KX-TEL** ..... **1482 F**
VERSION AMSTRAD PC 1512/1640. KX-TEL est une carte modem livrée avec son logiciel (KX-COM) permettant à votre AMSTRAD PC 1512 ou PC 1640 de se comporter en minitel dont il sauvegarde les informations, se connecter à des centres serveurs asynchones (TRANSPAC), communiquer de PC à PC (transfert de fiches, messageries internes). Le système se compose de la carte modem KX-TEL (enfichable dans le micro-odinateur), d'un logiciel de communication à fenêtres et d'un cable reliant le PC à la prise téléphonique. KX-TEL est produit et conçu par KORTEX International, entreprise primée en 1985 par le Ministère du Redéploiement Industriel et du Commerce Extérieur. KX-TEL est une réalisation exclusivement française, adaptée aux normes en vigueur.

**KORTEX KX-COM 2** ..... **462 F**
Le fameux logiciel de communication : unanimement reconnu comme le logiciel de communication le plus facile et performant, KX COM est une exclusivité KORTEX. La version 2 incorpore de nombreuses fonctionnalités et améliorations dont : tranfert de fichiers très sophistiqués, langage de commandes (macros) et bien d'autres... Fourni en standard avec toutes les cartes KORTEX.

**KORTEX KX 1200** ..... **5870 F**
1200 Full et Hayes : toutes les fonctions de la KX TEL avec en plus : comptabilité Hayes (fonctionne avec Crosstalk, etc...) ; 1200 bauds full duplex (V22) et appel automatique agréé PTT.

**KORTEX KX-SERV + KALIOP** ..... **2312 F**
Serveur Minitel et composeur de pages : KX SERV est un serveur Minitel monovoie programmable. KALIOP est un composeur de pages videotex utilisable avec tout serveur Minitel dont KX SERV. Facilité d'utilisation exceptionnelle (souris, menu, fenêtres).

**CARTE MODEM OLITEC PC** ..... **1529 F**
Emulation Minitel. Emulation Terminal. Transfert de fichiers 12000 bauds. 300/300 bauds V21 (Transpac). 1200/75 réversible V23 (Minitel). BELL 103, 202 (USA). Numérotation automatique. Réponse automatique. Livré avec OLITEL PC.

**CARTE MODEM OLITEC 1200/1200** ..... **2360 F**
Compatible Hayes (fonctionne avec la majorité des logiciels du commerce). 1200/1200 bauds Full Duplex V22. 300/300 bauds Full Duplex V21. 1200/75 réversible V23. BELL 103, 202, 212 (USA). Numérotation automatique. Livré avec OLITEL PC.

**CARTE MODEM 2400/2400** ..... **3190 F**
Compatible Hayes. 2400/2400 bauds Full Duplex V22 bis (idéale pour les communications à grande vitesse). 120/1200 bauds Full Duplex V22. 300/300 bauds Full Duplex 21. 1200/75 réversible V23. BELL 103, 202, 212 (USA). Numérotation automatique. Réponse automatique. Livré avec OLITEL PC.

**OLITEC CABLE** ..... **699 F**
Utilisez le modem du Minitel. Emulation Minitel. Emulation Minitel bi-standard. Transfert de fichiers à 1200 bauds. Automatisation des communications à 99 %. Livré avec OLICOM JET et une interface de liaison Minitel/Série RS 232 C.

**MODEM 12 MODES** ..... **1489 F**
Modem multistandard. Se connecte sur toute machine équipée d'une prise Série RS 232 C. 300 bauds Full Duplex V21 (accès Transpac). 1200/75 réversible V23 (accès Vidéotex, Minitel). BELL 103, 202 (accès USA). Déconnexion automatique sur perte de porteuse. Alimentation 220V intégrée.

**MODEM 16 MODES** ..... **1990 F**
Modem multistandard. Réponse automatique V25 pour la création de serveur. Se connecte sur toute machine équipée d'une prise Série RS 232 C. 300/300 bauds Full Duplex V21 (accès Transpac). 1200/75 réversible V23 (accès Vidéotex, Minitel). BELL 103, 202 (accès USA). Déconnexion automatique sur perte de porteuse. Alimentation 220V intégrée.

**MODEM INTELLIGENT 12/24** ..... **3546 F**
Modem intelligent compatible Hayes. Se connecte sur toute prise série RS 232 C. 2400/2400 bauds Full Duplex V22 bis (pour la version V21/V22/V22 bis/V23). 1200/1200 bauds Full Duplex (pour la version V21/V22/V23). 1200/75 réversible V23 (symétreur intégré). 300/300 bauds Full Duplex V21. BELL 103, 202, 212 (USA). Exploration asynchrone. Réponse automatique. Numérotation automatique. Alimentation 220V. Modem entièrement configurable par jeu de commande Hayes.

**OLICOM JET** ..... **685 F**
Logiciel utilisant les menus déroulant et la gestion par souris. Logiciel télématique, intégrant une émulation Minitel graphique couleur, bi-standard et une émulation terminale intégrée. Sauvegarde par fenetres ou par écran dans leur totalité au format ASCII ou Viéotex. Langage évolué intégré permettant d'automatiser les consultations du serveur à 99 %. Vous pouvez par exemple gérer automatiquement un compte bancaire ou un portefeuille boursier. Système d'apprentissage intelligent créant directement une procédure exécutable par le langage d'OLICOM JET. Macro-commandes étendues, redéfinissables à volonté. Transfert de fichiers jusqu'à 9600 bauds très poussé (protocole Minitel, XMODEM, protocole redéfinissable par l'utilisateur). Editeur de texte intégré très élaboré. Répertoire téléphonique très complet, utilisable en agenda. OLICOM JET fonctionne sur PC, AT, XT et compatibles et est utilisable avec la majorité des cartes Modems.

**OLIMAIL** ..... **1245 F**
Conçu sur le même concept qu'OLICOM JET, OLIMAIL est un progiciel mailing d'optimisation du fichier de l'annuaire électronique avec recherche des codes postaux. Il vous permettra de créer à partir du 11 une fantastique base de données. Interface utilisateur conviviale par menus déroulants et utilisation de la souris. Gestion de base de données élaborées (15 champs de données) indexée sur trois critères (tri automatique). Gestion automatique des codes postaux. Remise à jour de la base de données à chaque connexion. Edition par critères sélectifs des informations sur disque, listing ou étiquettes personnalisables à volonté. Suppression automatique des doublons (d'après le numéro de téléphone). Interface avec d'autres logiciels intégrés (lien direct avec WORD de Microsoft). OLIMAIL possède son propre traitement de texte OLITEXTE (entièrement compatible avec le jeu de commandes de l'éditeur de TURBO PASCAL ou WORDSTAR, il dispose également de son propre jeu de commandes directes). Fonctionne sur PC, XT, AT et compatibles.

## TELEMATIQUE PCW

**MERCITEL PCW2 + INTERFACE +MODEM UNIVERSEL +LOGICIEL** ..... **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent.

**MYNEA (Emulateur Minitel)** ..... **830 F**
MYNEA permet au PCW de se transformer en minitel afin que les informations qui apparaissent normalement sur l'écran du minitel arrivent à celui du PCW. De plus, de nombreuses possibilités supplémentaires font qu'il devient très vite préférable d'utiliser le PCW plutot que le minitel.

**CORDON MYNEA OU SYNEA** ..... **250 F**
Relie l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

**SYNEA (Serveur télématique)** ..... **1140 F**
SYNEA est un véritable serveur télématique qui tranforme votre PCW en répondeur des temps modernes. Ses fonctionnalités sont étonnantes : controle total de l'arborescence, création d'écrans sophistiqués, boites aux lettres avec clés personnalisées, prise de commande et gestion de stocks en temps réel, etc...

**BOITIER AUTOREPONDEUR POUR SYNEA** ..... **250 F**

## PERIPHERIQUES NETTOYAGE

**DISQUETTE DE NETTOYAGE 5"1/4** ..... **159 F**

**DISQUETTE DE NETTOYAGE 3"1/2** ..... **159 F**
Ces disquettes sont fournies avec une recharge de fluide antistatique. Introduire la disquette dans le lecteur de votre PC. Pour un entretien efficace, nous vous conseillons un nettoyage mensuel de vos lecteurs de disquettes.

**COMPUNETT** ..... **99 F**
Nettoyage des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépot.

**PRINTER 66** ..... **95 F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

## PERIPHERIQUES VIDEO

**AMSCOLOR 1512** ..... **790 F**
Cette interface vous permet de brancher votre PC 1512 sur une TV couleur du commerce, munie d'une prise Péritel. Très utile pour ceux qui ont acquis un PC 1512 monochrome et qui souhaitent accéder à la couleur pour un coût modique, en utilisant la TV familiale.

**AMSCOLOR 1640** ..... **990 F**
Comme l'AMSCOLOR 1512, cette interface vous permet de brancher votre PC 1640 sur une TV couleur munie d'une prise Péritel.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

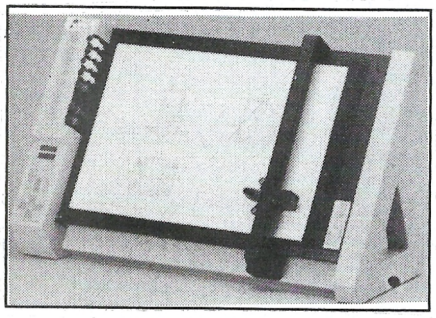
## PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

**ELECTRIC STUDIO PC** ..... **299 F**
Crayon optique avec logiciel graphique pour votre AMSTRAD PC. Vous disposez d'un programme avec des icones (gomme, crayon, pinceau, etc...) que vous pointez à l'aide de votre crayon optique. Puis, vous dessinez directement sur l'écran de votre ordinateur. Le graphisme peut être sauvegardé sur disquette ou disque dur et bien entendu, reproduit sur votre imprimante.

**ROLAND DXY 1100 (ft A3)** ..... **11620 F**

**ROLAND DXY 1200 (ft A3)** ..... **16485 F**

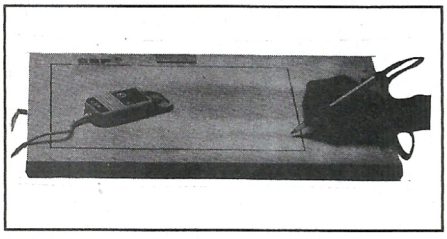
**ROLAND DXY 1300 (ft A3)** ..... **22170F**



La nouvelle série de TABLES TRAÇANTES ROLAND DXY a été soigneusement élaborée pour apporter une solution spécifique à chaque cas particulier. Les qualités graphiques des trois modèles sont rigoureusement identiques. La différence réside dans le confort d'utilisation. Le choix se fera donc en fonction de l'intensité de l'utilisation envisagée. Bénéficiant des acquis précédents, la gamme ROLAND DXY innove une nouvelle fois en offrant des produits de haute technologie à des prix très étudiés.

- Le tracé à plat permet non seulement l'utilisation des formats de papier standards mais également de tous les formats intermédiaires.
- le format de tracé de 431,8 mm x 297 mm ne laisse plus de marges inutiles.
- La grande vitesse de tracé (42 cm/s) leur confère une rapidité voisinant celle des traceurs de grand format.
- La résolution (0,0125 mm) en fait des machines de haute précision.
- Les interfaces parallèles et série résolvent tous les problèmes de connection.
- Le soft-landing amorti la descente de la tête d'écriture, limitant le bruit et l'usure prématurée de la pointe.
- L'utilisation des langages HPGL et DXY étend le champ d'applications.
- le réglage de la pression des plumes permet d'obtenir une qualité optimale en fonction de la nature du support et de celle de la plume.
- Le réglage de la vitesse de tracé régule le débit d'encre pour une meilleure qualité du trait.
- L'obturation des plumes dans leur aire de repos évite le séchage des pointes.
- L'utilisation de 8 plumes permet de panacher les couleurs et l'épaisseur des traits.
- Le buffer de 1 MégaOctet, exceptionnel sur les traceurs de ce prix, permet de libérer l'ordinateur en un temps record (standard sur DXY 1300, option sur DXY 1200).

**TABLETTE GRAPHIQUE CRP POUR PC** ..... **5990 F**



Format DIN-A4 - Port série (V24 ou RS 232C) - Logiciel graphique TAKAVOR inclus. Les tablettes graphiques CRP fonctionnent d'après le principe de couplement électrostatique. Avec une surface d'exploitation de format DIN-A4, elles possèdent une résolution de 0,1 mm. Exemples d'application : Analyses de diagrammes et courbes. Applications musicales. Bureau d'architecture, décoration intérieure, statique. Cartographie, dessin, layout. Construction, développement, conception de platines. Construction souterraines et en surface, géologie, physique. Instruction, marketing. Médecine, chimie. Menu sans clavier. Programmation NC. Structure du programmme adaptée à l'utilisateur. Traitement d'images, création d'images, CAO/FAO, design. Transmission d'écritures par modem (secteur bancaire). Software inclus : Logiciel de création graphique TAKAVOR, supportant des cartes graphiques avec un maximum de 256 couleurs, impression sur imprimantes matricielles, imprimantes laser et sur papier photographique, utilisation de menus, fonctionne sur les PC et compatibles. Programmme démo en couleur pour dessiner et apprendre. Driver universel en code source pour vos applications personnelles. Programme test en code source PASCAL et BASIC. La série de tablettes graphique CRP fonctionne avec la plupart des logiciels CAO/FAO conçus pour les ordinateurs personnels et professionnels. Développement de propres applications : Le programme de driver inclus est écrit en langage PASCAL et permet de capter les informations émises par la tablette graphique comme nombres entiers. Cela vous donne la possibilité de développer des programmes en utilisant la tablette graphique comme instrument de saisie.

## CONNECTIQUE POUR PC

**CABLE PARALLELE PC/PPC - IMPRIMANTE**

**IBI 1 (longueur 2 m)** ..... **250 F**

**IBI 12 (longueur 3 m)** ..... **490 F**

**IBI 2 (longueur 5 m)** ..... **590 F**
Câble blindé avec aux extrémités une prise SUB D male 25 broches et une prise Centronics male 36 voies, cette dernière s'introduisant dans la prise de votre imprimante.

**CABLE SERIE PC/PPC configuré DTE**

**AMI 15 (longueur 2 m)** ..... **290 F**
Câble blindé avec aux extrémités une prise SUB D femelle 25 broches et une prise SUB D mâle 25 broches.

**CABLE SERIE PC/PPC configuré DCE**

**AMI 6 (longueur 2 m)** ..... **290 F**
Câble blindé avec aux extrémités une prise SUB D femelle 25 broches et une prise SUB D mâle 25 broches.

**AMK 4** ..... **285 F**
Kit prolongateur moniteur alimentation clavier pour PC 1512. Longueur 2 mètres. Ce kit se compose de 3 cables : 1) un cable avec aux extrémités une prise DIN 6 broches mâle et une prise DIN 6 broches femelle ; 2) un câble avec aux extrémités une prise DIN 14 broches mâle et une prise DIN 14 broches femelle ; 3) un câble avec aux extrémités une prise DIN 8 broches mâle et une prise DIN 8 broches femelle.

**AMK 5** ..... **285 F**
Kit prolongateur moniteur alimentation clavier pour PC 1640. Longueur 2 mètres. Ce kit se compose de 3 câbles : 1) un câble avec aux extrémités une prise DIN 14 broches mâle et une prise DIN 14 broches femelle ; 2) un câble avec aux extrémités une prise SUB D 9 broches mâle et une prise SUB D 9 broches femelle ; 3) un câble avec aux extrémités une prise DIN 6 broches mâle et une prise DIN 6 broches femelle.

**PC TEL** ..... **290 F**
Câble de 2 mètres pour relier votre PC au Minitel. Il est équipé aux extrémités d'une prise SUB D mâle 25 broches et d'une prise DIN mâle 5 broches.

**CHANGEUR DE GENRE CENTRONIC MALE/MALE** ..... **230 F**
Boitier muni à chaque extrémité d'une prise mâle Centronic. Ce boitier convertit donc une prise Centronic femelle en prise mâle.

**CHANGEUR DE GENRE CENTRONIC FEMELLE/FEMELLE** ..... **230 F**
Ce boitier est muni à chaque extrémité d'une prise Centronic femelle. Il convertit donc un cable à prise mâle en prise Centronic femelle.

**CHANGEUR DE GENRE SERIE FEMELLE/FEMELLE** ..... **190 F**
Ce boitier est muni à chaque extrémité d'un connecteur Série femelle. Il convertit donc un cable avec prise Série mâle en prise Série femelle.

**CHANGEUR DE GENRE SERIE MALE/MALE** ..... **190 F**
Ce boitier est muni à chaque extrémité d'un connecteur Série mâle. Il convertit donc un câble avec prise Série femelle en prise Série mâle.

**ADAPTATEUR SUB D 9/25 POINTS** ..... **190 F**
Boitier comportant aux extrémités une SUB D9 et une 25 broches Série. Rend votre AMSTRAD PC compatible avec tout matériel RS 232 (V24) 25 broches.

**CABLE SERIE MULTILINK 2 mètres** ..... **350 F**
Ce câble série est muni sur ses connexions de 9 switches qui permettent de configurer le câble selon les besoins. Très précieux dans les applications RS 232 où les câbles ne sont pas normalisés.

**LINKMASTER** ..... **350 F**
Logiciel + câble pour relier votre AMSTRAD PC 1512/1640 à un AMSTRAD PPC. Il permet de copier des programmes du format 5"1/4 à 3"1/2 et vice-versa. Il permet également de communiquer entre les 2 machines. Le câble est aux normes Séries. Le logiciel comprend un menu pour une utilisation simple et est fourni dans les 2 formats de disquette. C'est un produit AMSTRAD.

**CABLE NULL MODEM RS 232** ..... **200 F**
MALE/MALE - 2 METRES - Ce câble vous permettra de communiquer d'un PC à un autre PC. Il est muni aux extrémités de 2 connecteurs Série mâle 25 broches.

**CABLE NULL MODEM RS 232** ..... **200 F**
FEMELLE/FEMELLE - 2 METRES - Ce câble vous permettra de communiquer d'un PC à un autre PC. Il est muni aux extrémités de 2 connecteurs Série femelle 25 broches. Il est à utiliser pour la liaison entre 2 AMSTRAD PC.

**CABLE RALLONGE SOURIS/JOYSTICK A CONTACT** ..... **95 F**
Longueur 1 METRE. Se met entre le connecteur souris del'AMSTRAD PC et le câble de la souris.

**CABLE RALLONGE IMPRIMANTE PARALLELE / PC** ..... **200 F**
Câble de 2 mètres connecté aux normes Centronics avec aux extrémités une prise 25 broches femelle et une prise 25 broches mâle. Il se branche entre votre PC et votre câble d'imprimante pour vous permettre d'éloigner d'environ 4 mètres votre imprimante de l'unité centrale.

**CABLE RALLONGE IMPRIMANTE PCW 8256/8512** ..... **250 F**
Ce câble se compose d'un câble imprimante et d'un câble d'alimentation. Longueur 2 mètres.

**CABLE RALLONGE IMPRIMANTE PCW 9512** ..... **340 F**
Ce câble de 2 mètres vient se connecter entre l'unité centrale et l'imprimante.

## SOURIS POUR AMSTRAD PC

**A priori, ce rayon ne serait pas utile, puisque AMSTRAD livre d'origine ses PC avec une souris. Pourtant, il faut savoir que la souris AMSTRAD n'est pas 100 % compatible Microsoft et qu'elle ne reconnait pas, par exemple, le logiciel WINDOWS. Ainsi, un certain nombre de fabricants indépendants ont mis au point des souris 100 % compatibles Microsoft.**

**ANKO MOUSE PC** ..... **490 F**
Cette souris est livrée avec son driver sur disquette 5"1/4. Souris à 3 boutons. Résolution : 200 pulsations par pouce.
Elle fonctionne virtuellement avec tous les programmes destinés à être utilisés avec une souris : Autocad, Gem, MS Windows, PC Paint Brush, PC Paint Plus, Topview, Word, D Base II et III, Framework, Lotus I-II-III, Supercalc III, Symphony, Visicalc, Wordstar, etc...

**HANDY MOUSE CAMERON PC** ..... **790 F**
Le haut de gamme de la souris 100 % compatible Microsoft. Résolution : 0,13 mm par impulsion. Se brancher sur le port RS 232 (vitesse 1200 bauds). Elle est livrée avec un logiciel d'exploitation qui comprend des programmes de démonstration et un fichier explicatif sur disquette 5"1/4. Le logiciel graphique Handy Painter est également fourni. Un connecteur SUB D 9 mâle - 25 broches femelle Série se trouve à l'extrémité de la prise SUB D 9 femelle de la souris. Garantie 1 an.

**SOURIS MICROSOFT** ..... **1590 F**
Il s'agit de la souris originale conçue et fabriquée par MICROSOFT. Elle constitue le must pour ceux qui recherchent la sécurité absolue en matière de compatibilité. Sensibilité 400 DPI. Fournie avec le logiciel PC PAINT BRUSH. Son prix ne la met malheureusement pas à la portée de toutes les bourses.

## SOURIS POUR PCW

**SOURIS KEMPSTON** ..... **850 F**
Pour PCW 8256, 8512 et 9512. Indispensable accessoire de dessin, la souris permet aussi d'obtenir un déplacement rapide et précis. Reconnue par tous les logiciels de PAO, elle s'adapte immédiatement et sa simplicité d'emploi permet d'en tirer rapidement le meilleur parti. Livrée avec une interface et une disquette comprenant un programme de redéfinition permettant l'adaptation de la souris à la grande majorité des programmes utilisables sous CP/M. Elle est compatible tous langages et avec les principaux logiciels tels que DTP-PAO, Multiplan, D BASE II, Wordstar Fleet, Street Editor, Basic Mallard Graph, Microdraft, Draught Man, Write Hand Man, GSX et beaucoup d'autres.

**AMX MOUSE POUR PCW** ..... **690 F**

**AMX MOUSE POUR PCW + LOGICIEL DTP PAO** ..... **990 F**
De couleur noire, avec 3 boutons rouges, cette souris est accompagnée de 4 logiciels : ART qui ressemble à MAC PAINT avec menus déroulants, ICONES qui est un logiciel de création d'icones dans une matrice 16x16, CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sour ART et AMC CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter la souris.

## COPIEUR

**COPY II PC** ..... **490 F**
Création de copies de sauvegarde des logiciels protégés et non protégés. Possibilité de demander vos programmes sur disque dur au lieu de passer par une relecture sur 5"1/4. Programmes utilitaires vous permettant de controler la vitesse de rotation de vos lecteurs 5"1/4 et de déformater (effacement intégral) les disquettes souples. Logiciel très facile à utiliser, même pour un débutant.

## RUBANS pour IMPRIMANTES

| | par 1 | par 2 | par 3 |
|---|---|---|---|
| AMSTRAD DMP 2000/ 3000/2160/3160 | 95 F | 70 F | 50 F |
| AMSTRAD DMP 4000 | 115 F | 90 F | 70 F |
| CITIZEN 120 D | 95 F | 70 F | 50 F |
| EPSON LX 800 | 95 F | 70 F | 50 F |
| STAR NL10/LC10 | 95 F | 70 F | 50 F |
| AMSTRAD PCW 8256/8512 | 95 F | 70 F | 50 F |
| Tout modèle imp. 80 col. | 95 F | 70 F | 50 F |
| Tout modèle imp. 132 col. | 115 F | 90 F | 70 F |
| Ruban couleur STAR LC10 | 115 F | 90 F | 70 F |

Par 10 pièces et plus, nous consulter. Nous tenons en stock une centaine de références de rubans pour imprimantes. De plus, sur commande, nous pouvons vous fournir pratiquement tous les modèles existant. Consultez-nous.

## PERIPHERIQUES MUSICAUX

**SAMPLER VOCAL TECHNIMUSIQUE PC** ..... **1350 F**
Enregistrez votre voix, puis utilisez-la dans vos programmes. Contrôle de gain audio en entrée/sortie programmable. Ampli audio 3W. Sorties HP, casque. Débit 2 à 4 KO/seconde de parole enregistrée. Livré avec microphone. Une excellente application pour des domaines aussi variés que l'alarme, la robotique, l'enseignement, les industries, les handicapés, la messagerie vocale, la publicité ou les dessins animés. C'est un produit 100 % français de chez TMPI, le spécialiste du son informatique.

**SYNTHE TECHNIMUSIQUE PC** ..... **1170 F**
Egalement un produit français de TMPI. Ce synthé parle en français avec un choix d'une centaine de phonèmes. Il se présente comme le sampler vocal sous la forme d'une carte à insérer dans un des slots d'extension disponible de votre AMSTRAD PC, accompagné d'un logiciel. Ses caractéristiques sont les suivantes : vitesse de voie réglable, timbre de voie réglable (masculin, féminin, chuchoté), hauteur de voie réglable vers le haut ou vers le bas, niveau sonore programmable.

**WIN MUSIC** ..... **1800 F**

**WIN MUSIC + INTERFACE MIDI** ..... **4400 F**
WIN MUSIC est le seul logiciel à rendre accessible la norme MIDI (Music Instrument Digital Interface) à votre AMSTRAD PC dans un environnement WINDOWS. WIN MUSIC est un séquenceur/magnétophone digital multipistes qui permet d'enregistrer/séquencer/arranger votre musique jouée par tout instrument à la norme MIDI (clavier, boite à rythme, etc...). L'interface MIDI se présente sous la forme d'une carte à connecter sur un des slots d'extension de votre AMSTRAD PC.

## PERIPHERIQUES IMPRIMANTES

**CAISSON D'INSONORISATION KENSINGTON POUR IMPRIMANTE 80/132 COLONNES** ..... **595 F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

## CHARGEURS FEUILLE A FEUILLE

Les introducteurs feuille à feuille se branchent sur la plupart des imprimantes. Nous en avons disponibles sur stock une cinquantaine de modèles. Le but de cet accessoire est de vous permettre d'introduire une rame de papier sans bande caroll dans votre chargeur. Celui-ci prendra les feuilles une à une au moment de l'impression. Idéal pour les mailing.

CHARGEUR F-A-F PCW ..... 1650 F
CHARGEUR F-A-F CITIZEN 120D ..... 1090 F
CHARGEUR F-A-F EPSON LX 800 ..... 850 F
CHARGEUR F-A-F CITIZEN MSP-15 ..... 1990 F
CHARGEUR F-A-F STAR LC 10 ..... 1090 F

## ACCESSOIRES SICOS

REPARTITEUR DE RESEAU SICOS A FILTRE INCORPORE ..... 1290 F

Le répartiteur de réseau SICOS à filtre incorporé empêche les pertes de données ou la détérioration du matériel lors de fluctuations ou perturbations du réseau. Description du répartiteur : Tension 250V, 50/60 cycles. Courant 5 ampères. Courant de perditance inférieur à 0,1 milliampères. Gamme de fréquence 60 kHz à 500 MHz. Tension d'essai 2 kV 1 minute 50 cycles. Gamme d'utilisation : principalement tout appareil électronique, par exemple : ordinateurs, machines à écrire électroniques, appareils de mesure et de réglage, appareils de laboratoire médical, etc...

## BOITES DE COMMUTATION

Les boites de commutation SICOS permettent le branchement à un prix avantageux de plusieurs composants informatiques.

Modèle DD1A ..... 690 F
Pour 1 ordinateur et 2 imprimantes à interface parallèle.

Modèle DD1B ..... 790 F
Pour 2 ordinateurs et 1 imprimante à interface parallèle.

Modèle DD2A ..... 1990 F
Pour 1 ordinateur et 2 imprimantes à interface parallèle, avec mémoire tampon de 32K

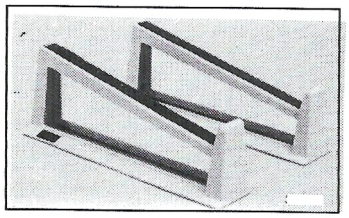
Modèle DD2B ..... 2100 F
Pour 2 ordinateurs et 1 imprimante à interface parallèle, avec mémoire tampon de 32K.

Modèle DD1C ..... 690 F
Pour 1 ordinateur et 2 imprimantes à interface série.

Adaptateur secteur pour DD2A et DD2B ..... 99 F

## SUPPORTS DE MATERIEL

SUPPORT UNIVERSEL IMPRIMANTE ..... 195 F



Le support indispensable à tous les types d'imprimantes. Largeur réglable individuellement. Pour réserve de formulaire en continu entre les montants sous l'imprimante. Convient également pour ordinateurs portatifs, pour mettre l'écran à l'angle de vue correct.

SUPPORT D'IMPRIMANTE MODELE 80 ..... 295 F
SUPPORT D'IMPRIMANTE MODELE 100 ..... 395 F
SUPPORT D'ORDINATEUR ..... 690 F

Le support d'ordinateur SICOS permet de ranger le clavier en économisant de la place lorsque l'on ne s'en sert pas. L'accès aux disquettes est amélioré grâce à la position surélevée et l'écran est à hauteur des yeux. Derrière, on peut monter la prise multiple SICOS avec filtre réseau.

SUPPORT DE MONITEUR 12" ..... 195 F
SUPPORT DE MONITEUR 14" ..... 285 F

Le support de moniteur à réglage continu permet à l'utilisateur de régler le moniteur de manière optimale en fonction de ses besoins. Un angle de vue correct contribue à réduire la fatigue.

## STATION DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

Disque dur 10 Mo avec contrôleur ..... 2490 F
Disque dur 20 Mo avec contrôleur ..... 3490 F
Disque dur 30 Mo avec contrôleur ..... 3990 F
Disque dur 40 Mo avec contrôleur ..... 4990 F
Lecteur 5"1/4 360Ko ..... 990 F
Lecteur 5"1/4 1,2Mo ..... 1690 F
Lecteur 3"1/2 700Ko ..... 1490 F
Streamer 40 Mo ..... 4590 F
Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo : suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F

## CARTES ROBOTIQUES

JAGOT ET LEON 48 E/S ..... 1649 F

Cartes 48 entrées/sorties logiques. O-5V. Enfichable dans les slots d'extension. Toutes les lignes sont amplifiées. Un logiciel d'utilisation est livré avec une notice détaillée. Programmation en Basic, Turbo Pascal et Assembleur. Nombreux exemples.

JAGOT ET LEON 8 EA ..... 1649 F

Carte de conversion analogique-numérique. Précision : 12 bits. Echelle : 0-10V. Temps reconversion/voie : 20 ms. Possibilité d'extension à 16 voies. Logiciel d'utilisation et notice détaillée.

## EXTENSIONS MEMOIRE

EXTENSION MEMOIRE 128 Ko POUR PC 1512 ..... 1290 F
(18 PUCES MEMOIRES 4164 CP 15).

EXTENSION MEMOIRE 256 Ko POUR PCW ..... 890 F
(8 PUCES 41-256 / 12).

## RESEAU AMSTRAD PC

RESEAU AMSTRAD PC à partir de 3500 F par poste

Le kit de base est constitué de 3 cartes réseau, trois boitiers de connexion, deux terminateurs de ligne, des cables pour la connexion des postes, des disquettes logiciel au format 5"1/4 et 3"1/2 et un manuel d'utilisation. Ce kit permet de connecter entre eux 3 ordinateurs AMSTRAD PC. Il faut être muni du DOS version 3.XX de MS/DOS. De même, le serveur doit être équipé d'un disque dur. L'intérêt essentiel du réseau est le transfert des données. Il est nettement plus rapide que s'il était effectué avec des disquettes.

## BUREAUX pour AMSTRAD PC

GENERAL ORGANISER TYPE 1 ..... 495 F

Bureau composé de 2 plateaux superposés, avec 2 rallonges latérales. Dimensions : 95x65x45 cm (LxHxP). Coloris : gris anthracite.

BUREAU AMSTRAD ..... 250 F

Bureau de la Station Micro AMSTRAD. 2 plateaux superposés. Très simple, mais robuste. Coloris : gris CPC.

GENERAL ORGANISER TYPE 2 ..... 950 F

Bureau avec coffret de rangement et 2 plateaux coulissants. Très belle qualité de fabrication. Coloris : noir.

BIBLIOTHEQUE A LOGICIELS ..... 350 F

5 étagères, format d'environ 1,20 m x 1 m. Profondeur : 20 cm. Très pratique. Coloris : noir.

## COFFRETS DE RANGEMENT POUR DISQUETTES

### DISQUETTES 3"1/2

DISC FILE 5 ALLSOP 3"1/2 ..... 29 F

Coffret en plastique injecté avec présentation des 5 disquettes lors de l'ouverture du coffret. Coloris : crème.

DISC FILE 10 ALLSOP 3"1/2 ..... 49 F

Coffret en plastique injecté avec présentation des 10 disquettes lors de l'ouverture du coffret. Coloris : crème.

PHONICA 40 DISKS 3"1/2 ..... 139 F

Coffret pour 40 disquettes 3"1/2 avec capot transparent fumé sur charnière, serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.

PHONICA 80 DISKS 3"1/2 ..... 175 F

Coffret pour 80 disquettes 3"1/2 avec capot transparent fumé sur charnières, serrure à clef. Intercalaires fournis. Coloris : noir.

MEDIA BOS POSSO 150 DISKS 3"1/2 ..... 139 F

Coffret modulaire de fabrication française. Tiroir à disquettes avec intercalaires. Coloris : gris. Serrure en option : 50 F.

### POUR DISQUETTES 5"1/4

DISC FILE 10 ALLSOP 5"1/4 ..... 49 F

Coffret en plastique injecté avec présentation des 10 disquettes lors de l'ouverture du coffret. Coloris : crème.

PHONICA 50 DISKS 5"1/4 ..... 139 F

Coffret pour 50 disquettes 5"1/4 avec capot transparent fumé sur charnière et serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.

PHONICA 100 DISKS 5"1/4 ..... 195 F

Coffret 100 disquettes 5"1/4 avec capot transparent fumé sur charnière et serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.

MEDIA BOS POSSO 80 DISKS 5"1/4 ..... 195 F

Coffret modulaire de fabrication française. Tiroir à disquettes avec intercalaires. Coloris : gris. Serrure en option : 50 F.

## PAPIER POUR IMPRIMANTES

LISTING 240x11" BLANC 70g ..... 69 F
500 feuilles. Format 21 x 28 cm. Bandes caroll autodétachables avec micro-perforations.

LISTING 240x11"4/6 BLANC 70g ..... 99 F
500 feuilles. Format 21 x 29,7 cm. Bandes caroll autodétachables avec micro-perforations.

LISTING 240x12" BLANC 70g ..... 99 F
500 feuilles. Format 21 x 30,5 cm. Bandes caroll autodétachables avec micro-perforations.

LISTING 380x11" BLANC 70g ..... 99 F
500 feuilles. Format 33,25 x 28 cm.

LISTING 380x11"4/6 BLANC 70g ..... 119 F
500 feuilles. Format 33,25 x 29,7 cm.

LISTING 380x12" BLANC 70g ..... 119 F
500 feuilles. Format 33,25 x 30,5 cm.

1000 ETIQUETTES AUTO-ADHESIVES ..... 85 F
Format 105 x 36 mm. Sur support listing, bandes caroll (1 de front).

1000 ETIQUETTES AUTO-ADHESIVES ..... 85 F
Format 105 x 36 mm. Sur support listing, bandes caroll (2 de front).

1000 ETIQUETTES AUTO-ADHESIVES ..... 85 F
Format 105 x 36 mm. Sur support listing avec bandes caroll auto-détachables (3 de front).

LISTING 240x11" EN 2 EXEMPLAIRES ..... 195 F
500 feuilles. Blanc. Format 21 x 28 cm. 70 g. Bandes caroll auto-détachables avec micro-perforations.

LISTING 240x11" BLANC 70g. ..... 195 F
2000 feuilles. Format 21 x 28 cm. Bandes caroll auto-détachables avec micro-perforations.

## DISQUETTES PS'SOFT

UNE FORMULE ORIGINALE : dans chaque boite de 10 disquettes, vous trouvez 9 disquettes vierges et 1 disquettes sur laquelle se trouve un logiciel. 6 logiciels différents :

PS'TEXT + PS'FILE ..... 99 F
PS'CALC / PS'GRAPH ..... 99 F
CROSSWORD ..... 99 F
YAMS ..... 99 F
G.B.F. ..... 99 F
BIORYTHME ..... 99 F

## DISQUETTES VIERGES

GARANTIE 5 ANS. Garantie du meilleur prix : si vous trouvez moins cher que chez GENERAL, faites-le nous savoir, nous nous alignerons !

| | PRIX A LA PIECE | par 10 | par 100 | par 500 |
|---|---|---|---|---|
| DISKS 5"1/4 DF/DD 48 TPI POUR PC 1512/1640 | | 2,90 F | 2,50 F | 2,20 F |
| DISKS 5"1/4 GENERAL DF/DD - 48 TPI POUR PC 1512/1640 | | 3,50 F | 3,20 F | 2,90 F |
| DISKS 5"1/4 haute densité 96 TPI - POUR AT | | 14,90 F | 13,90 F | 13,20 F |
| DISKS 3"1/2 DF/DD 135 TPI - POUR PPC | | 7,90 F | 7,70 F | 7,50 F |

Conditionnement par 10 pièces, avec étiquettes.

## ROBOTIQUE FISHERTECHNIK

Cette firme ouest-allemande a mis au point une série d'applications pour ordinateur.

BOITE COMPUTING EXPERIMENTAL ..... 2660 F

Interface Centronics + câble + logiciel + régulation + entrées/sorties analogiques. Cette boite de construction permet entre autres la construction d'un petit robot soudeur et d'une tortue. Cette dernière obéit à 4 ordres élémentaires de déplacement et s'offre le luxe d'un équipement sensoriel sophistiqué (cellule photoconductrice et thermistance).

BOITE COMPUTING ..... 1690 F

Boite de construction permettant la création de 10 périphériques allant du petit ascenseur jusqu'au tableau graphique. Ce sont : rotor d'antenne, ascenseur monte-charge, feu de circulation avec bouton pour piétons, machine-outil, station solaire cellulaire, dispositif à trier les pièces, table traçante, robot-éducatif, tablette graphique, etc... Interface Centronics non fournie.

BOITE ROBOT D'ENTRAINEMENT ..... 2830 F

Robot professionnel à trois axes avec véritable grappin. Positionnement avec cellule infrarouge. Répétition exacte du mouvement dans une tolérance de 1 mm.

BOITE PLOTTER SCANNER ..... 2590 F

Système de table traçante modulaire pour le développement de graphiques au format DIN A4. Peut servir de palpeur optique de modèles et de table de positionnement par coordonnées X et Y. Actionné par deux moteurs bipolaires pas-à-pas. Tolérance de positionnement : inférieure à 0,5 mm.

INTERFACE PORT CENTRONICS ..... 1410 F

Cette interface comporte un boitier Centronics + connectique + logiciel. Elle est indispensable pour connecter votre ordinateur avec le robot d'entrainement, le plotter-scanner ou les applications de la boite Computing. Attention, dans la boite Computing Experimental, l'interface est déjà incluse et financièrement, il est plus intéressant d'acquérir, avec le robot ou le plotter, la boite Computing Experimental.

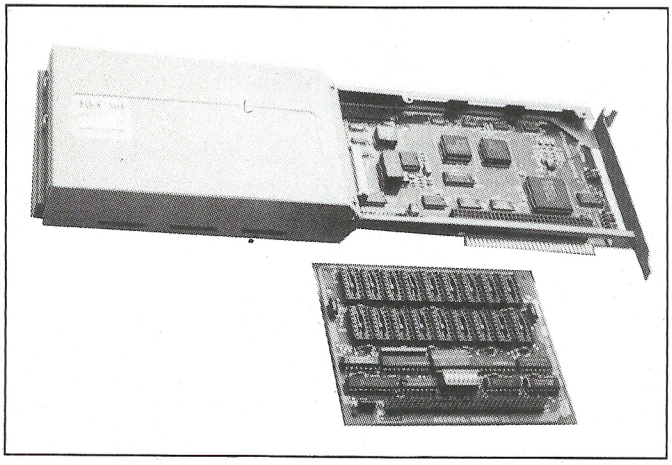
GENERAL
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

**LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD**

# OFFRE IMBATTABLE GENERAL CARTES DISQUE DUR WESTERN DIGITAL

**VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1989**

## FILECARD 20 Mo



Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend : WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL), Manuel d'Installation, Manuel XTREE.

**CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES**

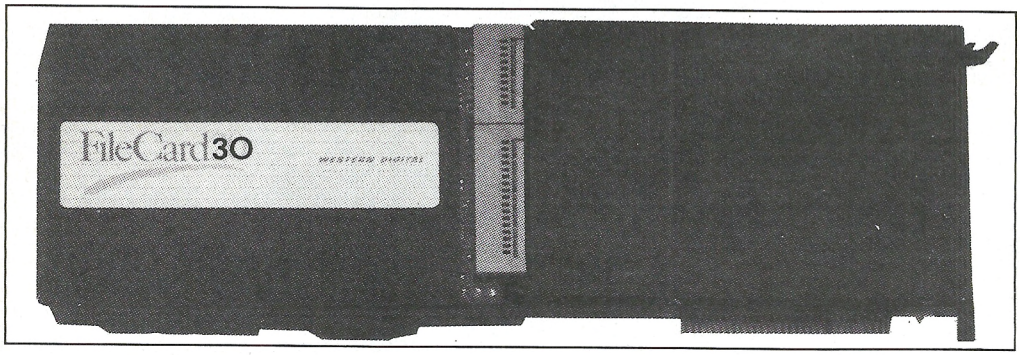
**Compatibilité :** Matériel IBM PC XT. certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21.2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12.808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour $10^{10}$ bits lus. Permanentes : 1 pour $10^{12}$ bits lus. Recherche des pistes : 1 pour $10^6$. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V. + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V. 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30.5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

FILECARD 20 Mo sans ventilation,
~~2995F TTC~~
**2690F TTC**

FILECARD 20 Mo ventilée
(modification GENERAL)
~~3695F TTC~~
**3090F TTC**

**+ CADEAU GENERAL**
**disquette d'installation système PC Amstrad sur le disque dur**

## FILECARD 30 Mo




FILECARD 30 Mo sans ventilation,
~~3995F TTC~~
**2990F TTC**

FILECARD 30 Mo ventilée
(modification GENERAL)
~~4695F TTC~~
**3390F TTC**

**+ CADEAU GENERAL**
**disquette d'installation système PC Amstrad sur le disque dur**

### LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

**FONCTIONNEMENT :** Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

**TAUX D'ERREURS :** Aléatoires : 1 pour $10^{10}$ bits lus - Permanentes : 1 pour $10^{10}$ bits lus - Recherche des pistes : 1 pour $10^6$ accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

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

**ENVIRONNEMENT :** Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

### MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez... et travaillez.

**FileCard 20 Mo et 30 Mo : paiement en 4 fois, sans intérêt, après acceptation du dossier Cetelem**

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# VENTE DIRECTE LOGICIELS PROFESSIONNELS POUR PC

TARIF HORS TAXES (AJOUTER 18,6 % POUR LA VALEUR TTC)

DEMANDER Mlle CLAIRE, VOTRE INTERLOCUTRICE POUR LES LOGICIELS PRO

| | PRIX PUBLIC HT GENERALEMENT CONSTATE | PRIX GENERAL |
|---|---|---|
| **TRAITEMENT DE TEXTE** | | |
| WORD IV / MICROSOFT / version française | 4490 F HT | 3070 F HT |
| WORD PERFECT / V5.0 / version française | 4800 F HT | 3550 F HT |
| SPRINT / BORLAND / version française | 1995 F HT | 1350 F HT |
| WORDSTAR 2000 /V2 / MICROPRO / version française | 5200 F HT | 3990 F HT |
| TEXTOR / V4.0 / TALOR / version française | 3950 F HT | 2600 F HT |
| **GESTION DE BASES DE DONNÉES** | | |
| D BASE III PLUS / ASHTON TATE / version française | 7950 F HT | 5450 F HT |
| FOX BASE + / V2.10 / AB SOFT / version française | 7900 F HT | 6350 F HT |
| KNOWLEDGEMAN II / MDBS / version française | 7950 F HT | 5500 F HT |
| PARADOX / V2.0 / PARADOX / version française | 7900 F HT | 5200 F HT |
| OMNIS QUARTZ PC / BLITZ SOFTWARE / version anglaise | 6900 F HT | 4950 F HT |
| QUATTRO / V1.4 / BORLAND / version française | 2495 F HT | 1790 F HT |
| **TABLEURS** | | |
| BOEING CALC / BOEING / version anglaise | 3500 F HT | 2150 F HT |
| EXCEL PC / MICROSOFT / version française | 4990 F HT | 3450 F HT |
| MULTIPLAN III / V3.01 / MICROSOFT / version française | 2790 F HT | 1950 F HT |
| **LOGICIELS INTEGRES** | | |
| FRAMEWORK II / ASHTON TATE / version française | 7950 F HT | 5400 F HT |
| SYMPHONY / V 2.1 / LOTUS / version française | 5700 F HT | 3990 F HT |
| LOTUS 1-2-3 / V2.01 / LOTUS / version française | 4100 F HT | 2850 F HT |
| OPEN ACCESS II / SPI / version française | 7990 F HT | 5650 F HT |
| WORKS / MICROSOFT / version française | 1990 F HT | 1490 F HT |
| **LOGICIELS DE PROGRAMMATION** | | |
| C. COMPILER / V5.1 / MICROSOFT / version anglaise | 4490 F HT | 2850 F HT |
| WINDOWS TOOLKIT / MICROSOFT / version anglaise | 4790 F HT | 3450 F HT |
| PASCAL COMPILER / V4.0 / MICROSOFT / version anglaise | 3490 F HT | 2490 F HT |
| LATTICE C COMPILER / LIFE BOAT ASC / version anglaise | 4120 F HT | 2890 F HT |
| TURBO PASCAL / V4.0 / BORLAND / version française | 1295 F HT | 990F F HT |
| FORTRAN COMPILER / V4.01 / MICROSOFT / version anglaise | 3490 F HT | 2490 F HT |
| NORTON UTILITIES ADVANCED / NORTON / version anglaise | 1850 F HT | 820 F HT |
| UNIX SYSTEME / V 286/386 | 6520 F HT | 5190 F HT |
| **LOGICIELS DE CAO / DAO** | | |
| AUTOCAD 3D / V9.0 | 35200 F HT | 27990 F HT |
| CADKEY II / CADKEY / version française | 15000 F HT | 13990 F HT |
| GENERIC CAO / V3.0 / G SOFTWARE / avec modules | 2990 F HT | 1990 F HT |
| CONCORDE / FRANKLIN PARTNERS / version anglaise | 7500 F HT | 4500 F HT |
| MIRAGE / ZENOGRAPHICS / version anglaise | 17400 F HT | 13500 F HT |
| **LOGICIELS GRAPHIQUES SOUS WINDOWS** | | |
| IN A VISION / MICROGRAFX / version anglaise | 4950 F HT | 3200 F HT |
| GRAPH PLUS / MICROGRAFX / version anglaise | 3950 F HT | 2650 F HT |
| DESIGNER / MICROGRAFX / version anglaise | 6950 F HT | 4850 F HT |
| ARTS AND LETTERS / COMPUTER SUPPORT / version anglaise | 3950 F HT | 2950 F HT |
| ACTOR / MICROGRAFX | 5900 F HT | 4100 F HT |
| OPUS ONE / V2.0 / MICROGRAFX / version anglaise | 2990 F HT | 2250 F HT |
| **LOGICIELS DE MISE EN PAGE** | | |
| PAGE MAKER / V3.0 / ALDUS / version française | 8100 F HT | 5990 F HT |
| XEROX VENTURA / version française | 7750 F HT | 5350 F HT |
| **LOGICIELS DE COMPTABILITE** | | |
| COMPTABILITE MAJOR / V5.0 / SAARI | 13500 F HT | 10500 F HT |
| CHAINE COMMERCIALE / SYBEL RESEAU | 28500 F HT | 20990 F HT |
| SYBEL COMPTA + / version réseau | 13500 F HT | 10500 F HT |
| ORDICOMPTA / V7.0 / WINTER SOFTWARE | 5000 F HT | 3950 F HT |
| CIEL COMPTA ET GESTION / CIEL / version française | 975 F HT | 780 F HT |
| **LOGICIELS DE SAUVEGARDE** | | |
| COPY II PC / version française | — | 328 F HT |
| OPTION BOARD DE LUXE / version française | — | 1340 F HT |
| PC TOOLS DE LUXE | — | 581 F HT |

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# LOGICIELS POUR AMSTRAD PC

## ANALYSE FINANCIERE

| | | |
|---|---|---|
| VIRGIL V D IBM/AMS PC FR | L.VILDE | 5918 F |

## BASE DE DONNEES

| | | |
|---|---|---|
| D BASE 2 D IBM PC 3.5 (360K) FR | ASHT.TATE | 1767 F |
| D BASE 2 D IBM PC/AMS PC FR | ASHT.TATE | 1174 F |
| EVAL FOXBASE + 2 D PC FR | AB PRO | |
| FOXBASE D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 2459 F |
| FOXBASE +2 386 D IBM PC FR | AB PRO | 8239 F |
| FOXBASE + 2 D IBM PC/AMS PC FR | AB PRO | 5869 F |
| FOXBASE + 2 RESEAU D IBM/AMS PC F | AB PRO | 19153 F |
| PARADOX MISE A JOUR D PC E | ANSA SOFT | 9369 F |
| PARADOX VS EUROPEENNE D PC E | ANSA SOFT | 7419 F |
| PERSONAL MANAGER D IBM PC 3.5 F | SOFT.TECH | 1775 F |
| PERSONAL MANAGER D IBM/AMS PC F | SOFT.TECH | 1775 F |
| REFLEX D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 1773 F |
| REFLEX VS 1.0 D PC FR | BORLAND | 1773 F |
| REFLEX WORKSHOP D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 824 F |
| REFLEX WORKSHOP D PC FR | BORLAND | 824 F |
| SUPERBASE D IBM PC/AMS PC FR | M.APPL | 1174 F |
| SUPERBASE + GEM IBM PC FR | M.APPL | 1482 F |

## COMPTABILITE D'ENTREPRISE

| | | |
|---|---|---|
| ALIENOR 2 D IBM PC 3.5 FR | LOGICYS | 1992 F |
| ALIENOR 2 D IBM PC/AMS PC FR | LOGICYS | 1992 F |
| ALIENOR 2 D IBM PC/AMS PC V.CFA | LOGICYS | 2348 F |
| ALIENOR 3 D IBM PC 3.5 FR | LOGICYS | 4732 F |
| ALIENOR 3 D IBM PC/AMS PC FR | LOGICYS | 4732 F |
| COMPTA MEMSOFT D IBM PC 3.5 FR | MEMSOFT | 1990 F |
| COMPTA MEMSOFT D PC FR | MEMSOFT | 1990 F |
| DAMOCLES D IBM PC/AMS PC FR | LOGICYS | 1992 F |
| DAMOCLES D IBM PC/AMS PC V.CFA | LOGICYS | 2348 F |
| DEMO ALIENOR 3 D IBM PC FR | LOGICYS | |
| EVALUATION ALIENOR 3 D IBM PC | LOGICYS | 296 F |
| INTERFACE TABLEUR D IBM/AMS PC | LOGICYS | 1055 F |
| LIAISON COMPTA/FACT D IBM PC FR | MEMSOFT | 990 F |

## COMPTABILITE, GESTION, PAYE

| | | |
|---|---|---|
| ARRAKIS + DEVIS D IBM/AMS PC FR | LOGICYS | 3890 F |
| ARRAKIS D 3.5 IBM PC FR | LOGICYS | 2941 F |
| ARRAKIS D IBM PC/AMS PC FR | LOGICYS | 2941 F |
| COMPTA GENERALE D IBM F | FIL | 1080 F |
| CRESUS 2 D 3.5 IBM PC FR | LOGICYS | 1992 F |
| CRESUS 3 D IBM PC/AMS PC FR | LOGICYS | 3546 F |
| DEMO ARRAKIS D IBM PC FR | LOGICYS | 0 F |
| FACTURATION + STOCK D AMS/IBM PC F | MEMSOFT | 1990 F |
| FACTURATION + STOCK D IBM PC 3.5 F | MEMSOFT | 1990 F |
| MASTER CAISSE D IBM PC/AMS PC F | C.F.I. | 980 F |
| MODULE + DEVIS D IBM/AMS PC FR | LOGICYS | 1067 F |
| PAIE (LA) D IBM PC 3.5 FR | MEMSOFT | 1990 F |
| PAIE (LA) D IBM PC/AMS PC FR | MEMSOFT | 1990 F |
| PAIE CRESUS 2 D IBM/AMS PC FR | LOGICYS | 1992 F |
| SOLUTION (UPGRADE) D IBM PC FR | UPGRADE | 2953 F |

## DESKTOP PUBLISHER

| | | |
|---|---|---|
| GEM IBM DESK PUB D IBM PC E | D.RESEARCH | 3540 F |
| GEM IBM DESK PUB D IBM PC FR | D.RESEARCH | 4198 F |
| PAGE ABILITY D IBM PC 3.5 FR | MIGENT | 2604 F |
| PAGE ABILITY D IBM PC/AMS PC FR | MIGENT | 2369 F |
| VENTURA D IBM PC/AMS PC FR | XEROS | 9191 F |

## GESTION DE FICHIERS

| | | |
|---|---|---|
| HORTENSE 4 D IBM PC 3.5 FR | L.VILDE | 450 F |
| HORTENSE 4 VS 2.0 D IBM/AMS PC FR | L.VILDE | 390 F |

## GRAPHIQUE

| | | |
|---|---|---|
| AUTOSKETCH D IBM PC/AMS PC FR | AUTODESK | 910 F |
| CHART 2 D IBM PC 3.5 FR | MICROSOFT | 3546 F |
| DIMENSION 3D D IBM/AMS PC FR | ERE | 439 F |
| GEM IBM DRAW + 2.0 D IBM PC FR | D.RESEARCH | 2845 F |
| GEM IBM DRAW + D IBM PC 3.5 FR | D.RESEARCH | 2845 F |
| GEM IBM DRAW + D IBM PC E | D.RESEARCH | 2399 F |
| GEM IBM FONT EDIT D IBM PC E | D.RESEARCH | 1199 F |
| GEM IBM GRAPH D IBM PC 3.5 FR | D.RESEARCH | 2561 F |
| GEM EBM GRAPH D IBM PC E | D.RESEARCH | 2160 F |
| GEM IBM GRAPH D IBM PC FR | D.RESEARCH | 2561 F |
| GEM IBM PRES.TEAM D IBM PC E | D.RESEARCH | 4099 F |
| GEM IBM PRES.TEAM D IBM PC FR | D.RESEARCH | 4861 F |
| GEM IBM PRES.TEAM D PC 3.5 FR | D.RESEARCH | 4861 F |
| GEM IBM WORDCHART D IBM PC E | D.RESEARCH | 1560 F |
| GEM IBM WORDCHART D IBM PC FR | D.RESEARCH | 1850 F |
| GEM IBM WORDCHART D IBM PC 3.5 F | D.RESEARCH | 1850 F |
| GRAPH IN BOX D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 1182 F |
| GRAPH IN THE BOX D PC FR | AB SOFT | 1162 F |
| SINGWRITER D IBM PC/AMS PC FR | WIGHT SCIE | 949 F |
| TASSIGN PC D IBM PC FR | SEMAPHORE | 430 F |
| TURBO GRAPHIX TLBOX D PC FR | BORLAND | 705 F |
| VECTORIA 3D D IBM PC/AMS PC FR | M.M.C. | 410 F |
| VECTORIA 3D VS 2.0 D PC FR | M.M.C. | 590 F |
| VP GRAPHICS D IBM PC/AMS PC FR | SOFTISSIMO | 1779 F |
| VP GRAPHICS V.N. PROT D PC 3.5 F | SOFTISSIMO | 2075 F |
| VP GRAPHICS V.N. PROT PC FR | SOFTISSIMO | 2075 F |
| WINDOWS 2 (WRITE + PAINT) D PC FR | MICROSOFT | 1767 F |
| WINDOWS 386 D PC 5.25/3.5 FR | MICROSOFT | 2953 F |
| WINDOWS + SOURIS SERIE D PC FR | MICROSOFT | 3546 F |

## GESTION DE STOCKS

| | | |
|---|---|---|
| CHORUS D IBM PC/AMS PC FR | LOGYS | 2787 F |

## INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

| | | |
|---|---|---|
| TURBO PROLOG D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 1180 F |
| TURBO PROLOG VS 1.0 D PC FR | BORLAND | 1180 F |
| TURBOPROLOG TOOLBOX D IBM PC 3.5 F | BORLAND | 1180 F |
| VP EXPERT D IBM PC 3.5 FR | SOFTISSIMO | 2075 F |
| VP EXPERT D IBM PC/AMS PC FR | SOFTSSIMO | 1779 F |

## SOLUTION INTEGREE

| | | |
|---|---|---|
| ABILITY PLUS D IBM PC/AMS PC FR | MIGENT | 1773 F |
| ABILITY + 3.5 D IBM PC FR | MIGENT | 2010 F |
| DICO ABILITY ALLEM D IBM/AMS PC | MIGENT | 237 F |
| DICO ABILITY ANGL D IBM/AMS PC | MIGENT | 237 F |
| DICO ABILITY ESPAG D IBM/AMS PC | MIGENT | 237 F |
| EVAL BRIDEE ABILITY + D PC FR | MIGENT | 59 F |
| EVAL COMP ABILITY + D 3.5 PC FR | MIGENT | 237 F |
| EVAL COMPLETE ABILITY + D PC FR | MIGENT | 237 F |
| FRAMEWORK 1 D IBM PC 3.5 (360K) FR | ASHT.TATE | 1767 F |
| FRAMEWORK 1 D IBM PC/AMS PC FR | ASHT.TATE | 1174 F |
| GEM IBM COLLECTION D IBM PC FR | D.RESEARCH | 1850 F |
| MALETTE PRACTI D IBM PC/AMS PC F | FIL | 990 F |
| PACK PC PERFORMANCE D PC FR | | |
| WORKS US D PC 5.25/3.5 E | MICROSOFT | 2360 F |

## LANGAGE DE PROGRAMMATION

| | | |
|---|---|---|
| QUICK BASIC COMPILER D PC 3.5 F | MICROSOFT | 1174 F |
| QUICK BASIC VS 4.0 D PC FR | MICROSOFT | 1174 F |
| QUICK C D IBM PC 3.5 FR | MICROSOFT | 1529 F |
| QUICK C D IBM PC/AMS PC FR | MICROSOFT | 1529 F |
| TURBO BASIC D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 1180 F |
| TURBO BASIC VS 1.0 PC FR | BORLAND | 1180 F |
| TURBO C D IBM PC 3.5 E | BORLAND | 1535 F |
| TURBO C VS 1.5 D PC FR | BORLAND | 1535 F |
| TURBO PASCAL 87 VS 3.0 D PC FR | BORLAND | 1180 F |
| TURBO PASCAL 87 VS 4.0 D PC E | BORLAND | 1180 F |
| TURBO PASCAL D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 1180 F |
| TURBO PASCAL VS 4.0 D PC 3.5 E | BORLAND | 1535 F |
| Z BASIC D IBM PC/AMS PC E | AB SOFT | 1162 F |
| EVALUATION CHORUS D PC FR | LOGYS | 100 F |

## SYSTEMES D'EXPLOITATION

| | | |
|---|---|---|
| C.DOS XM D IBM PC AT 5.25/3.5 E | D.RESEARCH | 4198 F |
| EVALUATION BRIDEE C.DOS XM | D.RESEARCH | |
| MULTI.PACK XM D PC AT 5.25/3.5 | D.RESEARCH | 1174 F |
| UPGRADE CONC.DOS 4.11a6 D PC FR | D.RESEARCH | 1779 F |
| UPGRADE CONC.DOS 5.1a6 D PC FR | D.RESEARCH | 1186 F |
| UPGRADE CONC.DOS 5.2a6 D PC FR | D.RESEARCH | 593 F |

## AIDE A LA PROGRAMMATION

| | | |
|---|---|---|
| C.DOS XM BUILD D PC 5.25/3.5 E | D.RESEARCH | 5622 F |
| DATABASE TOOLBOX D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 705 F |
| GEM IBM PROG TOOL D IBM PC E | D.RESEARCH | 4625 F |
| GEM APPL D BASE 2 D PC FR | NVI | 350 F |
| TOPKEY PLUS D IBM PC/AMS PC FR | TOPTOOLS | 2253 F |
| TOPKEY POWER D IBM PC/AMS PC FR | TOPTOOLS | 4625 F |
| TOPKEY VS 1.3 PC FR | TOPTOOLS | 1174 F |
| TUR NUME MTH TLBOX D PC 3.5 E | BORLAND | 1180 F |
| TUR NUMERICAL MTH TOOLBOX D PC E | BORLAND | 1180 F |
| TURBO DATABASE TLBOX D PC FR | BORLAND | 705 F |
| TURBO EDITOR D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 705 F |
| TURBO EDITOR TLBOX D PC FR | BORLAND | 705 F |
| TURBO GAMEWORKS D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 705 F |
| TURBO GAMEWORKS TLBOX D PC E | BORLAND | 705 F |
| TURBO GRAPHIX D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 705 F |
| TURBO JUMBO PACK D PC FR | BORLAND | 2959 F |
| TURBO PROLOG TOOLBOX D PC E | BORLAND | 1180 F |
| TURBO TUTOR D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 468 F |
| TURBO TUTOR VS 2.0 D PC FR | BORLAND | 468 F |

## PORTEFEUILLES ET TITRES

| | | |
|---|---|---|
| FINANCIUS D IBM PC/AMS PC FR | LOGYS | 350 F |
| PORT BOURSIER D IBM/AMS PC FR | FIL | 1119 F |
| VALEUR + 2 D IBM PC/AMS PC FR | WALDATA | 890 F |
| VIF BOURSE JUNIOR D PC FR | VIF | 345 F |

## TABLEURS

| | | |
|---|---|---|
| EXCEL D PC 5.25/3.5 FR | MICROSOFT | 5918 F |
| GUIDE F.EXCEL D PC 5.25/3.5 FR | MICROSOFT | 581 F |
| GUIDE F.MULT 3 D PC 5.25/3.5 F | MICROSOFT | 581 F |
| INITIATION A VP PLANNER D PC FR | SOFTISSIMO | 581 F |
| INITIATION VP PLANNER + D PC FR | SOFTISSIMO | 587 F |
| MULTIP.3/CHART 3 D PC 5.25/3.5 F | MICROSOFT | 4862 F |
| MULTIPLAN 3 D PC 5.25/3.5 FR | MICROSOFT | 3308 F |
| MULTIPLAN JUNIOR D PC 3.5 FR | MICROSOFT | 699 F |
| MULTIPLAN JUNIOR D PC FR | MICROSOFT | 699 F |
| QUATTRO D PC E | BORLAND | 2366 F |
| TWIN D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 790 F |
| TWIN D IBM PC/AMS FR | LORICIELS | 790 F |
| VP PLAN LUXE D IBM PC 3.5 NP FR | SOFTISSIMO | 2075 F |
| VP PLANNER + D IBM/AMS PC FR | SOFTISSIMO | 2360 F |
| VP PLANNER + V.N PROT D PC 3.5 F | SOFTISSIMO | 2656 F |
| VP PLANNER D IBM PC 3.5 NP FR | SOFTISSIMO | 1470 F |
| VP PLANER LUXE D AMSPC/IBMPC FR | SOFTISSIMO | 1779 F |
| VP PLANNER PLUS V.N. PROT D PC FR | SOFTISSIMO | 2656 F |
| VP PLANNER D AMS PC/IBM PC FR | SOFTISSIMO | 1174 F |
| VP PLANNER LUXE V.N. PROT D PC FR | SOFTISSIMO | 2075 F |
| VP PLANNER V.N. PROT D PC FR | SOFTISSIMO | 1470 F |

## TELEMATIQUE

| | | |
|---|---|---|
| KX SERVE & KALIOP D PC FR | KORTEX | 2312 F |
| KENTEL D IBM PC/AMS PC FR | ENTER | 980 F |
| KORTEX 2400 D IBM PC/AMS PC FR | KORTEX | 8895 F |
| KX MAIL 2 D IBM PC FR | KORTEX | 2312 F |
| KX MASTER D IBM PC/AMS PC FR | KORTEX | 2313 F |
| KX PHONE D IBM PC/AMS PC FR | KORTEX | 2312 F |
| KX TRANSFER D IBM PC/AMS PC FR | KORTEX | 2313 F |
| MENTEL D IBM PC/AMS PC FR | ENTER | 450 F |
| PENTEL D IBM PC/AMS PC FR | ENTER | 1480 F |

## TRAITEMENT DE TEXTE

| | | |
|---|---|---|
| EASY D IBM PC/AMS PC FR | MICROPRO | 999 F |
| EVOL. 1.5 (WINDOWS) D IBM PC 3.5 F | PRIAM | 4091 F |
| EVOLUTION + SOUR D IBM PC FR | PRIAM | 5835 F |
| EVOLUTION 1.5 (WINDOWS) D PC FR | PRIAM | 4091 F |
| EVOLUTION D IBM PC 3.5 FR | PRIAM | 4091 F |
| EVOLUTION SUNSET D IBM PC 3.5 FR | PRIAM | 1174 F |
| EVOLUTION SUNSET + GEM D IBM PC FR | PRIAM | 1411 F |
| GEM IBM 1ST WORD + D IBM PC FR | D.RESEARCH | 2133 F |
| GEM IBM 1ST WORD + DI IBM PC 3.5 F | D.RESEARCH | 2133 F |
| GEM IBM 1ST WORD + D IBM PC E | D.RESEARCH | 2133 F |
| GUIDE F.WORD 4 D PC 5.25/3.5 FR | MICROSOFT | 581 F |
| SPRINT DEMO D IBM PC/AMS PC FR | BORLAND | |
| SPRINT VS 1.01 D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 2366 F |
| SPRINT VS 1.01 D IBM/AMS PC FR | BORLAND | 2366 F |
| TASWORD PC D IBM PC FR | SEMAPHORE | 530 F |
| WORD 4 D PC 5.25/3.5 FR | MICROSOFT | 5325 F |
| WORD JUNIOR D PC FR | MICROSOFT | 1174 F |
| WORDSTAR 2000 VS 2.0 D PC FR | MICROPRO | 6938 F |
| WORDSTAR PRO 4.0 D IBM/AMS PC F | MICROPRO | 4388 F |

## UTILITAIRES DIVERS

| | | |
|---|---|---|
| ALBUM 101 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

# LOGICIELS POUR AMSTRAD PC

| | | |
|---|---|---|
| ALBUM 101 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F F |
| ALBUM 102 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 102 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 103 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 103 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 104 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 104 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 105 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 105 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 106 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 106 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 107 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 107 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 108 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 108 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 109 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 109 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 110 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 110 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 111 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 111 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 112 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 112 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 113 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 113 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 114 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 114 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 115 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 115 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 116 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 116 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 117 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 117 D IBM PC/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 118 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 118 D IBM PC/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 119 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 119 D IBM/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| ALBUM 120 D IBM PC 3.5 FR | AB SOFT | 218 F |
| ALBUM 120 D IBM PC/AMS PC FR | AB SOFT | 198 F |
| BOOKMARK D IBM PC/AMS FR | SOFTISSIMO | 1162 F |
| BOOKMARK V.N. PROT D PC 3.5 FR | SOFTISSIMO | 1458 F |
| KEEP-TRACK + D IBM PC/AMS PC FR | AS SOFT | 1162 F |
| MODULE + D IBM PC/AMS PC FR | LOGICYS | 1755 F |
| PACK PRO.1 D IBM PC/AMS PC F | VIF | 199 F |
| PACK UTIL.D IBM PC/AMS PC F | VIF | 199 F |
| SIDEKICK D IBM PC 3.5 FR | BORLAND | 942 F |
| SIDEKICK D PC FR | BORLAND | 942 F |
| SMARTKEY D IBM PC/AMS PC FR | AB SOFT | 581 F |
| SUPERKEY D IBM PC 3.5 E | BORLAND | 1180 F |
| SUPERKEY D IBM PC E | BORLAND | 1180 F |
| TASPRINT D IBM PC/AMS PC FR | SEMAPHORE | 430 F |
| WINDOWS (WRITE + PAINT) D PC 3.5 F | MICROSOFT | 1767 F |

## EDUCATIF

| | | |
|---|---|---|
| ASSIMIL ANGLAIS D IBM/AMS PC FR | ASSIMIL | 510 F |
| CALCUL CE2 D AMS PC/IBM PC FR | EUROGICIEL | 350 F |
| CALCUL CM1 D AMS PC/IBM PC FR | EUROGICIEL | 350 F |
| CALCUL CM2 D AMS PC/IBM PC FR | EUROGICIEL | 350 F |
| CHIFFRES LETTRES D IBM/AMS PC FR | LORICIELS | 280 F |
| CHIFFRES LETTRES D IBM PC 3.5 F | LORICIELS | 280 F |
| COL'MATH 3E D IBM PC 3.5 FR | SEE MATHS | 259 F |
| COL'MATH 3E D IBM/AMS PC FR | SEE MATHS | 259 F |
| COL'MATH 5E D IBM PC 3.5 FR | SEE MAT | 259 F |
| COL'MATH 5E D IBM/AMS PC FR | SEE MAT | 259 F |
| COL'MATH 6E D IBM PC 3.5 FR | SEE MAT | 259 F |
| COL'MATH 6E D IBM/AMS PC FR | SEE MAT | 259 F |
| COMPUTHINK D IBM PC/AMS PC FR | HATIER | 945 F |
| CONJUGAISON D IBM PC/AMS PC FR | HATIER | 470 F |
| CREER & JOUER D IBM PC 3.5 FR | PILAT | 250 F |
| CREER & JOUER D IBM PC/AMS PC FR | PILAT | 250 F |
| DERIVEE D IBM PC/AMS PC FR | FIL | 452 F |
| DIDACT ENGL (BTS) D IBM/AMS PC F | CARRAZ | 250 F |
| DIDACT ENGL (COL) D IBM/AMS PC F | CARRAZ | 250 F |
| DIDACT ENGL (LYC) D IBM/AMS PC F | CARRAZ | 250 F |
| DIDACT ENGL (TNX) D IBM/AMS PC F | CARRAZ | 380 F |
| DISC DEMO AZERTYCIEL PC | ORD'ASSIST | |
| ENTREE 6 CALCUL D PC FR | EUROGICIEL | 240 F |
| ENTREE 6 GRAMMAIRE D PC FR | EUROGICIEL | 240 F |
| FACTORISATION D IBM PC/AMS PC FR | HATIER | 470 F |
| FONCTION NUMER. D IBM/AMS PC FR | PILAT | 250 F |
| FONCTIONS NUMERIQUES D PC 3.5 F | PILAT | 250 F |
| GEOMETRIE D IBM PC/AMS PC FR | PILAT | 250 F |
| GEOMETRIE PLANE D PC 3.5 FR | PILAT | 250 F |
| GRAMMAIRE CE2 D AMS PC/IBM PC | EUROGICIEL | 350 F |
| GRAMMAIRE DM1 D AMS PC/IBM PC FR | EUROGICIEL | 350 F |
| GRAMMAIRE CM2 D AMS PC/IBM PC FR | EUROGICIEL | 350 F |
| INITIAL D IBM PC/AMS PC FR | HATIER | 1490 F |
| J'APPRENDS MS-DOS D IBM PC FR | MICROSOFT | 498 F |
| J'APPRENDS MS-DOS D PC 3.5 FR | MICROSOFT | 498 F |
| JEUX EDUCATIFS 1 D IBM/AMS PC FR | LOGYS | 290 F |
| L'ECRIVAIN D IBM PC/AMS PC F | HATIER | 945 F |
| LA DROITE D IBM PC/AMS PC FR | HATIER | 470 F |
| LE VERBE IBM PC/AMS PC FR | HATIER | 945 F |
| MAITRE DES MOTS D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 260 F |
| MAITRES DES MOTS D IBM/AMS PC FR | LORICIELS | 260 F |
| MATH COLLEGE 1 D IBM PC/AMS PC F | LOGYS | 290 F |
| MATH COLLEGE 2 D IBM/AMS PC FR | LOGYS | 290 F |
| MATHS EN 4E, 3E D IBM PC/AMS PC | HATIER | 945 F |
| MONDE EN CHIFFRES D IBM/AMS PC F | HATIER | 1490 F |
| ORTHOCODE D IBM PC/AMS PC FR | LOGYS | 290 F |
| PACK EDUCATION 1 D IBM/AMS PC E | VIF | 199 F |
| PARTICIPE PASSE D IBM PC/AMS PC | HATIER | 470 F |
| PC PRIM ECRITURE D IBM/AMS PC E | CARRAZ | 250 F |
| PC PRIM PLURIEL D IBM/AMS PC FR | CARRAZ | 250 F |
| PC PRIM PREFIXE SUFFIXE D PC FR | CARRAZ | 250 F |
| PC PRIM RECONST. TEXTE D PC FR | CARRAZ | 250 F |
| PC PRIM TABLES D IBM/AMS PC FR | CARRAZ | 250 F |
| PLAY BAC D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 290 F |
| PLAY BAC D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 290 F |
| QUESTIONS REPONSESS D IBM/AMS PC | LOGYS | 230 F |
| TEMPS D'1 HISTOIRE D IBM/AMS PC | CARRAZ | 240 F |
| THALES D IBM PC/AMS PC FR | FIL | 339 F |

## JEUX

| | | |
|---|---|---|
| ACE 2 D IBM PC/AMS PC FR | CASCADE | 229 F |
| ACE OF ACES D IBM PC/AMS PC FR | US GOLD | 239 F |
| ALBUM EPYX PC D IBM PC/AMS PC FR | EPYX | 250 F |
| ARKANOID D IBM PC/AMS PC FR | OCEAN | 239 F |
| ARMORIK LE VIKING D PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| BAKER STREET D IBM/PC FR | US GOLD | 239 F |
| BED LAME D IBM PC/AMS PC FR | GO ! | 239 F |
| BIVOUAC D IBM PC/AMS PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| BOB MOR./CHEVAL D IBM/AMS PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| BOB MOR./JUNGLE D IBM/AMS PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| BOB MOR./SC FICT. D IBM/AMS PC F | INFOGRAMES | 279 F |
| BOB WINNER D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| BOB WINNER D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| BOBO D IBM PC/AMS PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| CALIFORNIA GAMES D IBM/AMS PC F | US GOLD | 239 F |
| CALIFORNIA GAMES D PC 3.5 FR | EPYX | 239 F |
| CHESS D IBM PC/AMS PC FR | PSION | 280 F |
| CHUCK YEAGER D IBM PC 3.5 E | ELEC.ARTS | 365 F |
| CHUCK YEAGER D IBM PC/AMS PC E | ELEC.ARTS | 365 F |
| CLASSIQUES 1 D IBM PC 3.5 FR | TITUS | 269 F |
| CLASSIQUES 1 D IBM PC/AMS PC FR | TITUS | 269 F |
| CLASSIQUES 2 D IBM PC 3.5 FR | TITUS | 269 F |
| CLASSIQUES 2 D IBM PC/AMS PC FR | TITUS | 269 F |
| COBRA D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| COBRA D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| COLLECTION HITS PC D PC FR | OCEAN | 239 F |
| CONFLICT IN VIETMAN D PC 3.5 FR | MICROPROSE | 279 F |
| CONFLIT VIETNAM D IBM/AMS PC FR | MICROPROSE | 279 F |
| CRASH GARRET D 3.5 IBM PC FR | ERE | 324 F |
| CRASH GARRETT DIBM/AMS PC FR | ERE | 319 F |
| CRAZY CARS D IBM PC 3.5 FR | TITUS | 269 F |
| CRAZY CARS D IBM/AMS PC FR | TITUS | 269 F |
| CRUSADE EUROPE D IBM PC/AMS PC F | MICROPROSE | 279 F |
| DARK CASTLE D IBM PC/AMS PC FR | MIRRORSOFT | 290 F |
| DECISION DESERT D IBM PC/AMS PCE | MICROPROSE | 279 F |
| DECISION THE DESERT D PC 3.5 F | MICROPROSE | 279 F |
| DEFENDER CROWN D IBM PC/AMS PC E | MINDSCAPE | 259 F |
| DESTROYER D IBM PC 3.5 E | EPYX | 299 F |
| DUNGEON D AMS PC/IBM PC FR | SECI | 150 F |
| ELITE D IBM PC/AMS PC FR | FIRE.GOLD | 279 F |
| F15 STRIKE EAG D IBM PC/AMS PC E | MICROPROSE | 249 F |
| F15 STRIKE EAGLE D IBM PC 3.5 FR | MICROPROSE | 249 F |
| F16 FALCON D 5.25 + 3.5 PC E | MICROSOFT | 399 F |
| FIVE A SIDE SOCCER D PC FR | MASTERTRON | 99 F |
| FLIGHT SIMULATOR D AMS/IBM PC E | MICROSFT | 498 F |
| FLIGHT SIMULATOR D IBM PC 3.5 E | SUBLOGIC | 456 F |
| FOOTBALL FORTUNE D IBM/AMS PC FR | SUBLOGIC | 249 F |
| FORTERESSE D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| FORTERESSE D IBM/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| FRANK BRUNO BOXING D PC FR | ELITE | 199 F |
| GOLD HITS 3 D IBM/AMS PC FR | US GOLD | 299 F |
| GOLF D IBM PC/AMS PC FR | MASTERTRON | 99 F |
| GRAND PRIX 500CC D IBM PC 3.5 FR | LORICIEL | 240 F |
| GRAND PRIX 500CC D IBM/PC FR | LORICIELS | 220 F |
| GRYZOR D IBM PC/AMS PC FR | OCEAN | 239 F |
| GUILD OF THIEVES D IBM/AMS PC F | RAINBIRD | 279 F |
| GUNSHIP D IBM PC 3.5 FR | MICROPROSE | 349 F |
| GUNSHIP D IBM PC/AMS PC FR | MICROPROSE | 349 F |
| HELLCAT ACE D IBM PC/AMS PC E | MICROPROSE | 209 F |
| HITS PC D IBM PC/AMS PC FR | OCEAN | 249 F |
| ICE OKEY D IBM PC/AMS PC FR | DATABYTE | 259 F |
| IKARI WARRIOR D IBM PC/AMS PC F | ELITE | 229 F |
| IMPOSSIBLE MISS2 D IBM/AMS PC F | US GOLD | 299 F |
| INDOR SPORT D IBM PC/AMS PC FR | DATABYTE | 259 F |
| INFILTRATOR D IBM PC/AMS PC | US GOLD | 299 F |
| JEU DU ROY(LE) D IBM/AMS PC FR | FIL | 279 F |
| KARMA D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| KARMA D IBM/PC FR | LORICIELS | 240 F |
| KNIGHT ORC D IBM PC/AMS PC FR | RAINBIRD | 219 F |
| KOBYASHINARD D IBM PC/AMS PC F | MASTERTRUN | 99 F |
| KRYSTOR D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| KRYSTOR D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| L'AFFAIRE SYDNEY D IBM/AMS PC F | INFOGRAMES | 279 F |
| L'AFFAIRE VERA CRUZ D PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| LAP TOP CHESS D 3.5 IBM PC E | MIRRORSOFT | 289 F |
| LAST MISSION D IBM/AMS PX FR | INFOGRAMES | 279 F |
| LIVINGSTONE D IBM PC/AMS PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| MACADAM BUMPER D 3.5 IBM PC FR | ERE | 324 F |
| MACADAM BUMPER D IBM PC FR | ERE | 325 F |
| MACH 3 D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| MACH 3 D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| MALETTE IBM D IBM/AMS PC FR | FIL | 295 F |
| MANHATTAN DEALER D IBM PC 3.5 F | LORICIELS | 240 F |
| MANHATTAN DEALER D IBM/AMS PC F | LORICIELS | 240 F |
| MARCHE A L'OMBRE D IBM/PC FR | INFOGRAMES | 279 F |
| MARQUE JAUNE (LA) D IBM/AMS PC F | COBRASOFT | 319 F |
| MATH ECOLE D IBM/AMS PC FR | LOGYS | 290 F |
| MEAN 18 D AMS PC/IBM PC E | ACCOLADE | 245 F |
| MECH BRIGADE D IBM/AMS PC E | SSI | 339 F |
| MEURTRES EN SERIES D IBM/AMS PC F | COBRA | 310 F |
| MGT D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 220 F |
| MGT D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 220 F |
| MICRO SCRABBLE D IBM PC/AMS PC F | FIL | 275 F |
| MISSION D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 220 F |
| MISSION D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 220 F |
| MISSION RAFALE D IBM/AMS PC FR | FIL | 279 F |
| MOEBIUS D IBM PC/AMS PC E | ORIGIN | 285 F |
| MONTEZUMA REVENGE D IBM/AMS PC E | DATABYTE | 259 F |
| ORPHEE D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| PACK FAMILLE 1 D IBM PC 3.5 FR | VIF | 250 F |
| PACK FAMILLE 1 D IBM PC/AMS PC F | VIF | 199 F |
| PACK JEUX 1 D IBM PC 3.5 FR | VIF | 250 F |
| PACK JEUX 1 D IBM PC/AMS PC F | VIF | 199 F |
| PACK JEUX 2 D IBM PC 3.5 FR | VIF | 250 F |
| PACK JEUX 2 D IBM PC/AMS PC FR | VIF | 199 F |
| PACK KING QUEST D IBM/AMS PC E | SIERRA | 289 F |
| PASSAGERS DU VENT 2 D IBM PC FR | INFOGRAMES | 290 F |
| PASSAGERS DU VENT D CGA IBM PC F | INFOGRAMES | 290 F |
| PASSAGERS DU VENT D EGA IBM PC F | INFOGRAMES | 290 F |
| PAWN D IBM PC/AMS PC FR | FIREBIRD | 229 F |
| PHARAON D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| PIRATES D IBM PC/AMS PC FR | MICROPROSE | 279 F |
| PITSTOP 2 D AMS PC/IBM PC FR | EPYX | 245 F |
| PLATOON D IBM PC/AMS PC FR | OCEAN | 239 F |
| POLICE QUEST D IBM/AMS PC E | ACTIVISION | 229 F |
| PROHIBITION D IBM PC/AMS PC FR | INFOGRAMES | 270 F |
| PSI 5 TRADING D IBM PC/AMS PC E | US GOLD | 230 F |
| QUIN D 3.5 IBM PC FR | ERE | 324 F |
| RING OF ZILFIN D IBM/AMS PC E | SSI | 289 F |
| SAPIENS D IBMS PC 3.5 FR | LORICIELS | 240 F |
| SAPIENS D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| SILENT SERVICE D IBM PC 3.5 FR | MICROPROSE | 279 F |
| SILENT SERVICE D IBM PC/AMS PC E | MICROPROSE | 279 F |
| SKY RUNNER D IBM PC/AMS PC E | CASCADE | 229 F |
| SOKO BAN D IBM PC/AMS PC E | MIRRORSOFT | 229 F |
| SOLO FLIGHT D IBM PC 3.5 FR | MICROPROSE | 229 F |
| SOLO FLIGHT D IBM PC/AMS PC E | MICROPROSE | 229 F |
| SPACE QUEST 2 D IBM PC/AMS PC E | SIERRA | 229 F |
| SPACE QUEST D IBM PC/AMS PC E | SIERRA | 345 F |
| SPACE RACER D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 199 F |
| SPACE RACER D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 199 F |
| SPITFIRE ACE D IBM PC/AMS PC E | MICROPROSE | 209 F |
| SRAM D 3.5 IBM PC FR | ERE | 279 F |
| SRAM D IBM PC FR | ERE | 279 F |
| SRAM 2 D IBM PC/AMS PC FR | ERE | 285 F |
| STARING CHARL.CHAPL. D PC FR | US GOLD | 309 F |
| STORM D IBM PC/AMS PC FR | MASTERTRON | 99 F |
| STRIKE D IBM PC/AMS PC FE | MASTERTRON | 99 F |
| SUB BATTLE D 3.5 IBM PC FR | EPYX | 239 F |
| SUB BATTLE D IBM PC/AMS PC E | EPYX | 249 F |
| SUMMER GAMES 2 D 3.5 IBM PC FR | EPYX | 239 F |
| SUMMER GAMES D AMS/IBM PC E | EPYX | 245 F |
| SUPER SKI D IBM PC 3.5 FR | LORICIELS | 250 F |
| SUPER SKI D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 250 F |
| TERA D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 220 F |
| TEST DRIVE D IBM PC/AMS PC E | ACCOLADE | 409 F |
| TOP SECRET D IBM PC/AMS PC FR | LORICIELS | 240 F |
| TURBO DRIVER D IBM/AMS PC FR | FIL | 279 F |
| UMS D IBM PC/AMS PC FR | RAINBIRD | 279 F |
| VIF MANAGER D IBM PC 3.5 FR | VIF | 299 F |
| VIF MANAGER D IBM PC/AMS PC FR | VIF | 299 F |
| VOYAGE CENT. TERRE D PC (CGA) FR | CHIP | 299 F |
| WINTER GAMES D 3.5 IBM PC FR | EPYX | 239 F |
| WINTER GAMES D AMS/IBM PC E | EPYX | 245 F |
| WIZBALL D IBM/AMS PC FR S | OCEAN | 239 F |
| WORLD GAMES D 3.5 IBM PC FR | EPYX | 239 F |
| WORLD SERIE BASEBALL D IBM PC E | OCEAN | 239 F |

# SERVICE PROVINCE

**Amis de Province, ce service est fait pour vous**

# COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE ET PAYEZ A LA LIVRAISON

Amis de province, vous pouvez recevoir chez vous tous les matériels décrits dans nos annonces et ne les régler que lors de leur livraison. N'envoyez pas d'argent, mais remplissez vite le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore téléphonez nous. Demandez M. FRESSON, (1) 42.06.50.50, poste 433. Une participation forfaitaire pour le transport vous est demandée : 100 F pour les machines, 50 F pour les accessoires et le soft. Merci et bons achats.

## BON DE COMMANDE EXPRES

*Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.*

**Comme convenu, je ne réglerai le montant de la facture qu'à la livraison du matériel.**

NOM
Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville

AMM 01/89

| DESIGNATION | CODE | QUANTITE | PRIX UNITAIRE | MONTANTS |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

**BON DE COMMANDE**
à retourner à
**GENERAL**
**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
**☎ (1) 42.06.50.50**

*Signature*

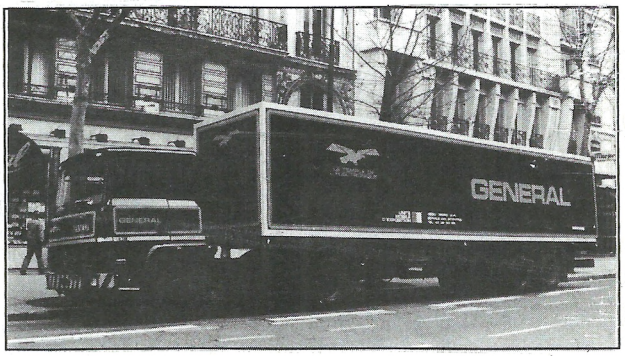
Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

| | |
|---|---|
| TOTAL COMMANDE | |
| + FORFAIT DE PORT | |
| **TOTAL A REGLER** | |

# VENTE EN GROS

## Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités

## OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL




Vous aurez droit à :
- des prix professionnels,
- livraison 24 heures,
- réglement sur relevé de factures.

**La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

Notre département "FOURNITURES MICRO AUX ENTREPRISE" a démarré avec le CPC 664 d'AMSTRAD. Eh oui, le CPC 664 permet à une petite entreprise de gérer sa comptabilité, ses devis, ses payes et ses stocks. Puis, avec l'avènement du PCW, nous avons non seulement touché les secrétariats avec le traitement de texte mais également des PMI et PME qui apprécient la facilité d'utilisation de l'imprimante intégrée au PCW. Enfin, les PC Amstrad sont arrivés et nul ne peut ignorer l'accueil triomphal qu'ils ont remporté, auprès d'entreprises de toutes tailles pour leurs rapports qualité/prix imbattables.

Entreprises, pour tous vos besoins en micro, contactez MM. MORDILLAT, FRESSON ou LEGER qui sont les responsables de notre département "PROFESSIONNELS".

Voici quelques entreprises qui ont acquis leur matériel chez GENERAL : Café Jacques Vabre CII Honeywell Bull Bobigny - Hopital de Monaco Kreps - Editions ENES - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;
2°) un financement personnalisé (crédit ou location-vente) ;
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

Pour résumer, notre philosophie concernant les entreprises est simple : un contact direct, des conditions tarifaires satisfaisantes, une assistance efficace et un service après-vente diligent. Nous espérons, responsables d'entreprises, vous satisfaire pleinement...

## Revendeurs, professionnels de la micro

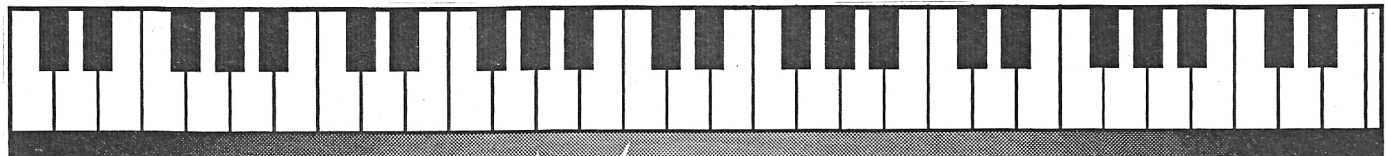
**nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans nos annonces. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au ☎ 42.06.50.50, poste 39**

## 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 pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

```
9EA8:C4 CC CC C8 C0 CC CC C0:82
9EB0:84 C0 C0 48 84 0C 0C 48:7E
9EB8:40 0C 0C 80 00 C0 C0 00:AE
9EC0:00 40 00 00 00 C0 80 00:DE
9EC8:C0 C0 C0 80 40 C0 C0 00:E6
9ED0:00 C0 80 00 40 C0 C0 00:6E
9ED8:C0 C0 C0 80 00 40 00 00:76
9EE0:00 3C 3C 00 00 14 28 00:32
9EE8:14 3C 3C 28 3C 38 30 3C:1A
9EF0:3C 38 38 3C 3C 38 30 3C:56
9EF8:14 38 3C 28 00 3C 3C 00:BE
9F00:00 00 00 00 00 00 00 00:9F
9F08:80 00 00 20 30 30 30 30:07
9F10:80 00 00 20 00 00 00 00:4F
9F18:00 00 00 00 00 00 00 00:B7
9F20:00 00 00 00 CC 88 00 00:13
9F28:88 CC CC CC 88 88 44 C4:CB
9F30:C8 88 44 44 CC 88 44 44:83
9F38:00 00 00 00 00 00 00 00:D7
9F40:00 00 2A 00 00 00 80 00:89
9F48:00 00 80 00 00 00 80 00:E7
9F50:04 00 80 00 08 08 80 00:03
9F58:04 0C 0C 08 00 04 0C 00:2B
9F60:00 40 80 00 00 C0 C0 00:3F
9F68:00 00 40 00 00 C0 40 00:47
9F70:40 00 80 00 00 C0 40 00:CF
9F78:C0 00 40 00 00 C0 80 00:57
9F80:00 40 C0 C0 00 84 0C C0:2F
9F88:40 C0 C0 C8 40 34 60 C8:4B
9F90:40 38 68 C8 40 34 60 C8:73
9F98:40 38 68 80 40 C0 C0 00:57
9FA0:00 00 C0 40 00 40 00 80:FF
9FA8:00 80 40 00 10 20 30 00:67
9FB0:60 71 90 20 30 30 30 20:80
9FB8:30 71 30 20 10 20 30 00:A8
9FC0:00 C0 80 00 44 C8 C0 00:6B
9FC8:34 6C C0 80 24 0C 0C 0C:8F
9FD0:34 6C C0 80 44 C8 C0 00:1B
9FD8:00 C0 80 00 00 00 00 00:B7
9FE0:33 33 33 33 33 33 33 33:17
9FE8:33 33 33 33 33 33 33 33:1F
9FF0:33 33 33 33 33 33 33 33:27
9FF8:33 33 33 33 33 33 33 33:2F
A000:7C C6 08 67 D0 D5 11 50:57
A008:C0 19 D1 C9 00 C5 06 F5:DB
A010:ED 78 1F 30 FB C1 C9 DD:C6
A018:5E 00 DD 56 01 2A 90 A0:A4
A020:06 10 CD 0D A0 F3 C5 E5:ED
A028:06 04 1A E6 AA 28 06 4F:F9
A030:7E E6 55 B1 77 1A E6 55:06
A038:28 06 4F 7E E6 AA B1 77:8B
A040:23 13 10 E6 E1 CD 00 A0:5A
A048:C1 10 DB FB C9 00 00 00:58
A050:00 11 00 A4 2A 90 A0 22:21
A058:92 A0 06 10 C5 E5 06 04:F4
A060:7E 12 13 23 10 FA E1 CD:7E
A068:00 A0 C1 10 EF C9 00 00:31
A070:00 11 00 A4 2A 92 A0 06:27
A078:10 CD 0D A0 C5 E5 06 04:56
A080:1A 77 23 13 10 FA E1 CD:9F
A088:00 A0 C1 10 EF C9 00 00:51
A090:56 DB 56 DB 2A 90 A0 2B:17
A098:2B 06 04 C5 CD 00 A0 C1:60
A0A0:10 F9 22 90 A0 C9 00 00:64
A0A8:00 2A 90 A0 23 23 C3 99:44
A0B0:A0 2A 90 A0 2B 2B 06 04:AA
A0B8:C5 CD C4 A0 C1 10 F9 22:3A
A0C0:90 A0 C9 00 7C D6 08 67:1A
A0C8:CB 74 C0 D5 11 B0 3F 19:55
A0D0:D1 C9 00 2A 90 A0 23 23:AA
A0D8:C3 B6 A0 C6 E3 D2 E4 D2:C2
A0E0:E4 2A DB A0 22 DD A0 22:CA
A0E8:DF A0 11 40 A4 CD 5A A0:C3
A0F0:11 20 9E 2A DD A0 C3 20:E9
A0F8:A0 06 E4 56 E3 56 E3 2A:BE
A100:F9 A0 22 FB A0 22 FD A0:B6
A108:11 80 A4 CD 5A A0 11 60:16
A110:9E 2A FB A0 C3 20 A0 DD:74
A118:7E 00 FE 01 28 0D FE 02:6B
A120:28 27 FE 03 28 32 FE 04:6D
A128:28 3D C9 2A DD A0 23 23:E4
A130:23 23 01 50 00 ED 42 22:B9
A138:DD A0 2A DF A0 11 40 A4:F4
A140:CD 77 A0 2A DD A0 C3 E7:16
A148:A0 2A DD A0 23 23 23 23:BC
A150:01 50 00 ED 4A C3 37 A1:14
A158:2A DD A0 2B 2B 2B 2B 01:4D
A160:50 00 ED 4A C3 37 A1 2A:4D
A168:DD A0 2B 2B 2B 2B 01 50:83
A170:00 ED 42 C3 37 A1 DD 7E:36
A178:00 FE 01 28 0D FE 02 28:75
A180:27 FE 03 28 32 FE 04 28:CD
A188:3D C9 2A FB A0 23 23 23:5D
A190:23 01 50 00 ED 42 22 FB:F1
A198:A0 2A FD A0 11 80 A4 CD:A2
A1A0:77 A0 2A FB A0 C3 05 A1:86
A1A8:2A FB A0 23 23 23 23 01:9B
A1B0:50 00 ED 4A C3 96 A1 2A:EC
A1B8:FB A0 2B 2B 2B 2B 01 50:F1
A1C0:00 ED 4A C3 96 A1 2A FB:B7
A1C8:A0 2B 2B 2B 2B 01 50 00:06
A1D0:ED 42 C3 96 A1 DD 5E 00:D5
A1D8:DD 56 01 DD 6E 02 DD 66:3D
A1E0:03 06 08 C3 25 A0 00 21:3B
A1E8:06 DA 11 C0 A4 C3 5A A0:9B
A1F0:00 21 06 DA DD 5E 00 DD:AA
A1F8:56 01 C3 20 A0 00 21 06:9A
A200:DA 11 C0 A4 C3 77 A0 00:CB
A208:00 00 00 00 00 00 00 00:AA
A210:00 00 00 00 00 00 00 00:B2
A218:00 00 00 00 00 00 00 00:BA
```

PROGRAMMATION

MagicSound

UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

TRANSFORMEZ VOTRE AMSTRAD EN SYNTHÉTISEUR OU EN STUDIO D'ENREGISTREMENT

Philippe LAINÉ - 47300 Villeneuve-sur-Lot

6 octaves - 3 voies simultanées - 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.

CPC 464 - 664 - 6128 QWERTY - AZERTY

TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE

expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL-- tél. 53.71.82.67

*cassette : 350,00 F* *disquette : 395,00 F*

Veuillez m'envoyer ***MagicSound*** ❑ cassette ❑ disquette

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. .....

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

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

AMM 01/89

# LE SHOPPING DE AMSTRAD MAG

TOUT POUR VOTRE AMSTRAD

**TABLE MICRO-MAG**
Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets. Sa construction entièrement en bois supprime les disfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques. Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationnalisation de la production et un prix de ventre particulièrement intéressant de **770 F.**
**Réf. : 7001**



**DIMENSIONS**
**Plateau : 770 x 415 mm**
**Hauteur hors tout : 79 mm**

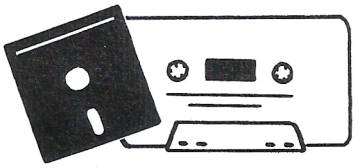
**Poids : 30 kg**
**Livrée en kit**
**Emballage : Carton 870 x 570 x 130 mm**

**Couleur : gris moyen**
**Délai de livraison : 20 à 25 jours**
**Port Paris et Région Parisienne 140 F, Province 180 F**

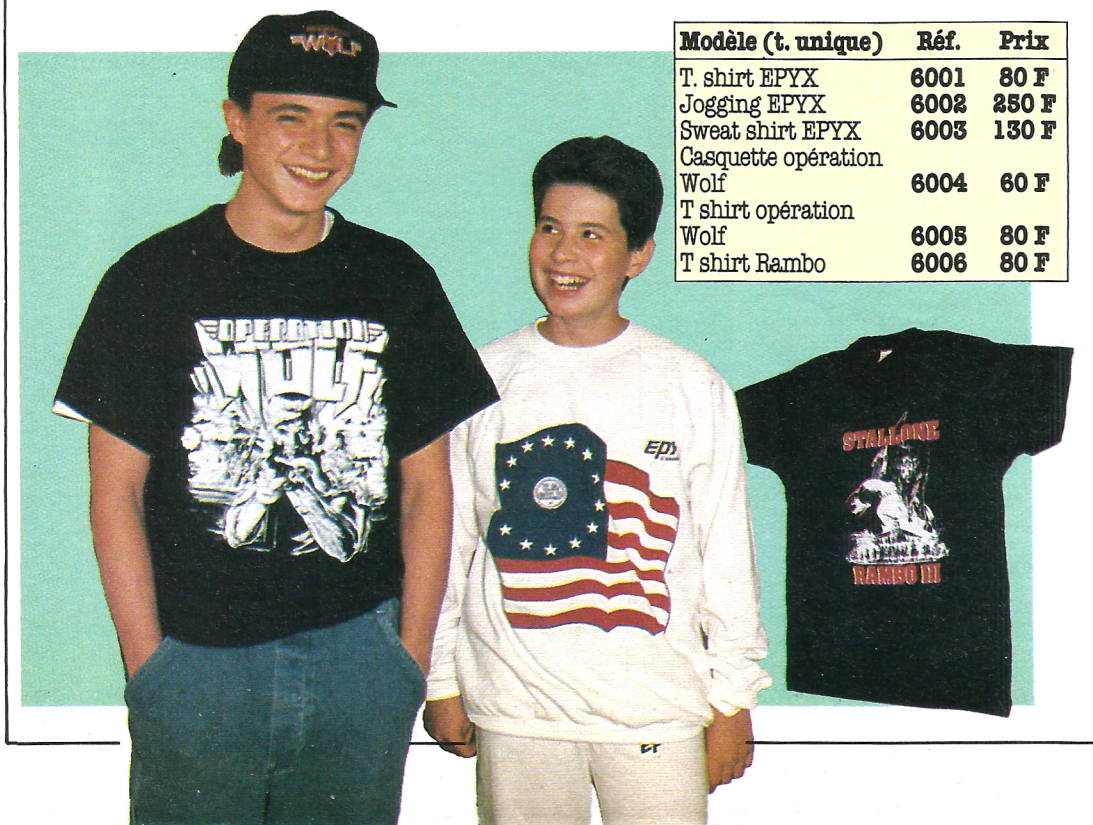




**COMPILATION JEUX**
Une sélection de 10 jeux inédits en France, pour votre CPC.
**Disquette. Réf. 1002, 75 F**
**Cassette. Réf. 1001, 55 F**



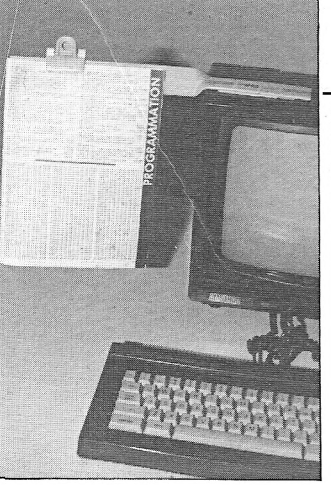
**UTILITIES GALORE**
Cette compilation d'utilitaires répond à tous vos besoins. Pour CPC.
**Disquette. Réf. 1004, 75 F**
**Cassette. Réf. 1003, 65 F.**



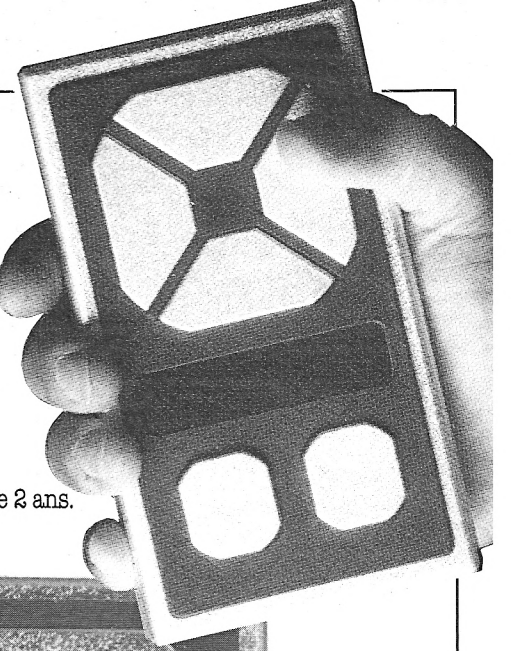

| Modèle (t. unique) | Réf. | Prix |
|---|---|---|
| T. shirt EPYX | 6001 | 80 F |
| Jogging EPYX | 6002 | 250 F |
| Sweat shirt EPYX | 6003 | 130 F |
| Casquette opération Wolf | 6004 | 60 F |
| T shirt opération Wolf | 6005 | 80 F |
| T shirt Rambo | 6006 | 80 F |

**HOUSSES**
Indispensables pour protéger votre ordinateur (clavier + écran) ou votre imprimante. Tous modèles au choix.

| Modèle | Couleur | Réf. | Prix |
|---|---|---|---|
| CPC 464 couleur | PVC opaque | 4011 | 100 F |
| CPC 464 monochr. | PVC opaque | 4013 | 100 F |
| 6128 couleur | PVC opaque | 4012 | 100 F |
| 6126 monochr. | PVC opaque | 4014 | 100 F |
| PC 1512 | PVC opaque | 4017 | 120 F |
| PC 1512 | simili cuir blanc | 4007 | 180 F |
| PCW (avec imprimante) | PVC opaque | 4018 | 150 F |
| Imprimante DMP 2000/ 3000 | PVC opaque | 4016 | 60 F |



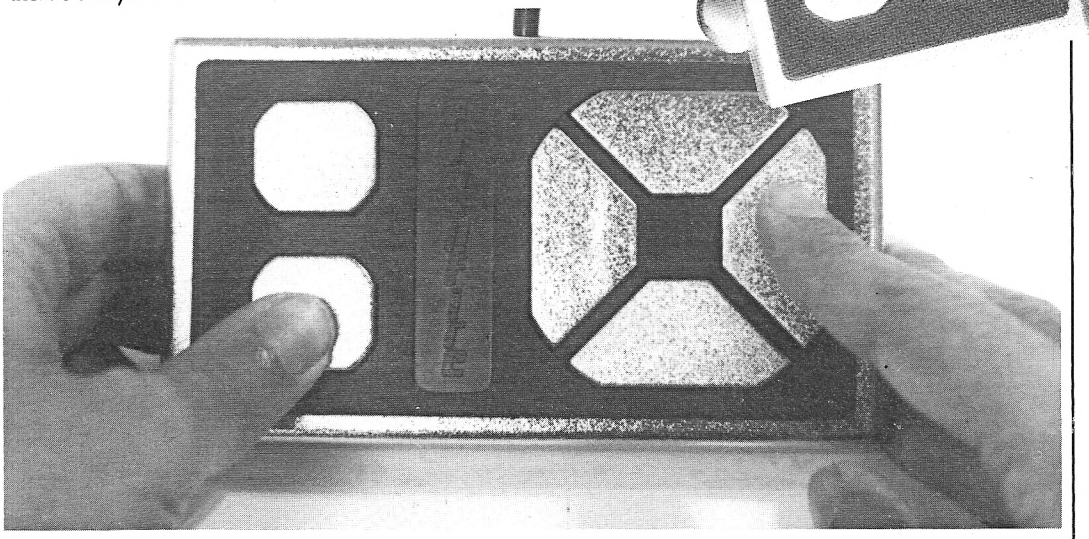

**FIXIDOC**
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.
**Réf. 3002, 75 F.**



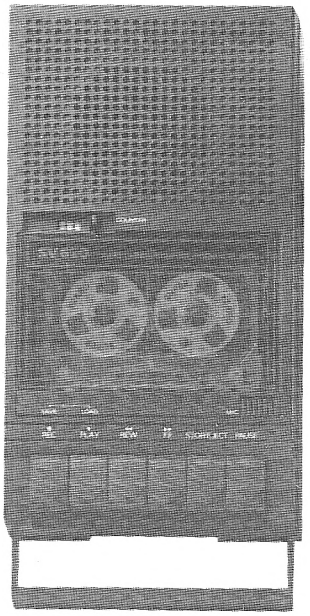
# REVOLUTIONNAIRE ! FLASHFIRE

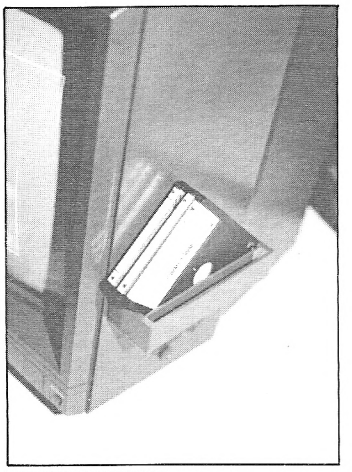
## le joystick digital à touches sensitives

Le premier joystick sensible au moindre effleurement. Inutile de le brusquer, il réagit immédiatement sur le principe de l'induction capacitive du corps humain. Garantie 2 ans.
**Réf. 9002, 290 F**



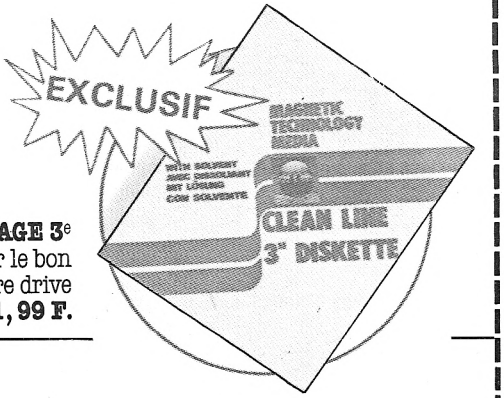
**MAGNETOPHONE + CABLE POUR CPC 6128**
Pour lire et enregistrer vos programmes informatiques sur cassettes.
**Réf. 8100, 275 F. Port 35 F.**





**PLONKERBOX**
Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.
**Réf. 3001, 35 F.**

**FILTRE ECRAN**
S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
Pour Amstrad PC, CPC, PCW.
**Réf. 2007, 150 F.**




**KIT DE NETTOYAGE 3e**
Indispensable pour le bon fonctionnement de votre drive
**Réf. 9001, 99 F.**

# BON DE COMMANDE

**à retourner accompagné de votre règlement à :**
**NEO-MEDIA - Service VPC**
**5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 SAINT-MANDÉ**

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Je possède un ordinateur de marque : .....
Type : .....
☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par :
☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

**VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT**
**Je commande**

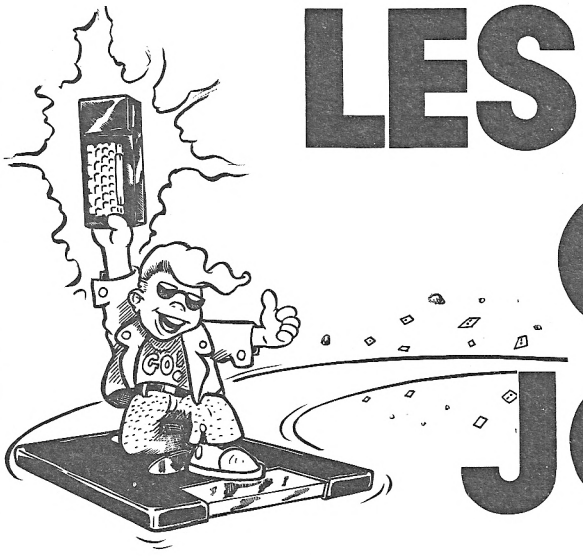
| Article | Réf. | Quantité | Prix Tot. |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **Frais de port : 25 F jusqu'à 250 F d'achat 32 F au-dessus de 350 F** | **Frais de port** | |
| **Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement** | **TOTAL A REGLER** | |

**Tous nos envois sont effectués en recommandé.**

# LES COURS DU PROFESSEUR ALI GATOR

INITIATION




# LES ENTRÉES CLAVIER/ JOYSTICK

***L'harmonie censée régner entre les trois entités que sont la machine, le logiciel et l'utilisateur, exige une parfaite communication, réalisée par l'intermédiaire du clavier, du joystick, d'une souris, d'un crayon optique ou bien encore d'une palette graphique. Réservons-nous le clavier et le joystick.***

## *Le clavier, ses fonctions*

Elles sont reconnaissables par leur mot commun : KEY (INKEY, INKEY$, KEY et KEY DEF).

● **La fonction INKEY**, la plus puissante, offre le plus de possibilités. Sa mise en œuvre est toutefois assez complexe. L'exemple d'utilisation le plus courant est :

```
10 IF INKEY(X)= Y THEN "SUITE" ELSE GOTO 10
```

Interrogeons ainsi le clavier pour savoir si la touche X a été enfoncée. Si c'est le cas, le programme continue, sinon il boucle. Mais attention ; X n'est pas le numéro ASCII d'un caractère, mais une position géographique sur le clavier. Votre manuel en fournit la carte complète pour toutes les touches et les joysticks.

Si X = 67, le programme se poursuivra lors de l'appui sur la touche A d'un clavier Azerty et sur la touche Q d'un clavier Qwerty. Ceci est une des raisons pour laquelle certains vieux logiciels posent problème sur les claviers Azerty. La commande INKEY accepte un deuxième paramètre "Y" qui permet une question à double ou triple condition. Y peut prendre, à la clarté d'un petit tableau (d'après notre exemple X=67), les :

| Valeur de Y | Poursuite du programme |
|---|---|
| -1 | dans tous les cas |
| 0 | si touche 67 enfoncée |
| 32 | si touches 67 et SHIFT enfoncées |
| 128 | si touches 67 et CTRL enfoncées |
| 160 | si touches 67, SHIFT et CTRL enfoncées |

● **La fonction INKEY$**, très utile, donne le code ASCII du caractère enfoncé. Pour vous en convaincre :

```
10 a$=INKEY$ : IF a$="" THEN 10
20 PRINT a$
30 GOTO 10
```

Son utilisation la plus classique, les questions oui/non auxquelles on répond par O ou N :

```
10 CLS : PRINT"(O)ui ou (N)on ?"
20 a$=INKEY$ : IF A$="" THEN 20
30 IF a$="O" THEN PRINT "Tant mieux!" : END
40 IF a$="N" THEN PRINT "Tant pis!" : END
50 GOTO 20
```

Une petite remarque ; la fonction INKEY$ faisant la différence entre majuscules et minuscules, il est conseillé de transformer le résultat obtenu par un **UPPER$** bien placé avant d'effectuer les comparaisons. Ainsi, la ligne 20 de notre exemple deviendra :

```
20 a$=UPPER$(INKEY$) : IF a$="" THEN 20
```

● **La fonction KEY** est la plus appréciée des fainéants puisqu'elle permet, par le simple appui sur une touche, l'obtention d'une chaîne de trente-deux caractères maximum. Redéfinir ainsi tout le pavé numérique, augmente notablement la rapidité de frappe. Si vous tapez la commande

```
KEY 135, "LIST" + CHR$(13)
```

Vous obtiendrez le listage de tout votre programme par simple appui sur le "7" du pavé numérique.

● **KEY DEF** affecte un ou deux caractères ASCII à une touche quelconque. La syntaxe est la suivante :

```
KEY DEF x, r, y, z
```

X est la position géographique de la touche sur le clavier (0 à 79), r la répétition active ou non (1 ou 0), y et z les nouveaux codes ASCII affectés à la touche. Si vous faites

```
KEY DEF 10, 1, 97, 65
```

L'appui sur le 7 du pavé numérique (position 10) vous donnera un "a" (code ASCII 97) ou un "A" (code ASCII 65) selon l'état de la touche SHIFT.

## *Le joystick, ses fonctions*

Acceptant deux joysticks, le CPC est capable de les reconnaître grâce à **la fonction JOY** qui ressemble et travaille un peu comme INKEY. L'interrogation se fait ainsi :

```
IF JOY(J)=X THEN GOTO "SUITE"
```

J est la valeur du joystick interrogé : 0 pour le premier et 1 pour le deuxième. La valeur X est celle du bit significatif du joystick que l'on désire tester.

| Joystick | Bit | Valeur |
|---|---|---|
| Haut | 0 | 1 |
| Bas | 1 | 2 |
| Gauche | 2 | 4 |
| Droite | 3 | 8 |
| Tir 2 | 4 | 16 |
| Tir 1 | 5 | 32 |

Ainsi la position haut/gauche donnera X = 1+4, soit la valeur 5. Lancez donc ce petit

programme et triturez votre joystick.

```
10 CLS
20 LOCATE 20,12
30 PRINT JOY(0)
40 GOTO 20
```

### *Un petit truc*

L'interrogation du joystick par la manière classique nécessite six lignes Basic (quatre pour les quatre positions, plus deux pour les FIRE). Cette méthode longue et lente peut être remplacée par trois lignes savantes utilisant la fonction mathématique LOG. Voici comment procéder :

```
10 a=JOY(0):IF a=0 THEN 10
ELSE 20
20 a=LOG(a)/LOG(2)
30 ON a GOTO 100, 200,
300, 400, 500, 600
```

Le bit du joystick a une valeur croissante par puissance 2 : 1, 2, 4, 8, 16 ou 32. La ligne 20 transforme cette valeur en une suite arithmétique : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Cela nous permet de faire le branchement de la ligne 30. A vous d'en faire le meilleur usage.

# RÉCRÉATION

# LE TAQUIN ALPHABÉTIQUE

**Voici le moment tant attendu de la récréation. Le listing de ce mois est un petit jeu nécessitant rapidité et réflexion. Il présente l'avantage de reprendre ce que nous venons d'évoquer et d'y mêler ce qui faisait l'objet de notre premier cours : les chaînes de caractères.**

### *I — Le menu carrefour*

Conçu au départ pour l'option joystick, ce jeu propose également les touches fléchées ou bien des touches redéfinies. Cela est fixé en ligne 180 avec les variables K1$, K2$, etc.

Lignes 200 à 340 : création d'un menu utilisant le système de l'inversion vidéo obtenu par un CHR$(24) devant et après la variable. Les trente-deux caractères de contrôle existants feront l'objet d'une étude ultérieure.

L'appui sur une touche quelconque incrémente les quatre options (ligne 280). La touche ENTER valide l'option choisie et le branchement se fait en 340. Les variables K1$, K2$, sont alors initialisées avec des codes ASCII suivant l'option sélectionnée.

### *II — L'affichage du tableau*

Le sous-programme « double hauteur », déjà rencontré dans le listing du mois dernier, est ici à nouveau utilisé. Les explications vous sont réservées pour un prochain cours traitant des bancs titres.

Lignes 730 à 800 : tracé du carré contenant les lettres.

### *III — Variables de base*

**Tout$** : chaîne de caractères contenant la suite logique des quinze premières lettres de l'alphabet, plus un espace.

**Rien$** : chaîne de seize espaces. Celle-ci ne restera pas vide très longtemps puisqu'elle contiendra, après chaque déplacement, les lettres affichées à l'écran dans l'ordre qui leur aura été donné. Cette chaîne sera comparée à la chaîne TOUT$. Si elle sont identiques, vous avez gagné !

**Dim lett$(16)** : dans ce tableau seront stockées les seize lettres dans l'ordre de leur tirage au sort.

**Tp** : temps imparti. PER et GAN sont des flags (drapeaux) permettant de savoir si la partie est gagnée ou perdue.

### *IV — Mélange*

L'ordinateur fait un tirage au sort pour mélanger les seize lettres. Elles sont stockées dans le tableau LETT$. La ligne 1000 vérifie si il n'y a pas deux lettres identiques dans tout le tableau.

### *V — Affichage*

Deux boucles imbriquées l'une dans l'autre effectuent l'affichage.

**Ligne 1090** : vérifie si une lettre n'est pas déjà à la bonne place. Si c'est le cas, elle est


MiVeCo



9, rue de la Résistance
01620 St-Laurent-sur-Saône
Tél. 85.39.28.75



MIVECO C'EST ENCORE LA FETE

VOUS COMMANDEZ **3** LOGICIELS
VOUS RECEVREZ **4** LOGICIELS

| | K7 | DISC |
|---|---|---|
| TOP TEN COLLECTION | 89 | 144 |
| ALBUM UBI 2 | 155 | 178 |
| WINTER GAMES II | 105 | 158 |
| GOLD SILVER BRONZE | 129 | 213 |
| 1943 | 92 | 139 |
| THE TRAIN | 112 | 179 |
| OFF SHORE WARRIOR | 126 | 162 |
| SALAMANDER | 87 | 136 |
| FIRE AND FORGET | 109 | 139 |
| GUNSHIP | 141 | 183 |
| ELITE COLLECTION | 141 | 162 |
| ROAD BLASTERS | 87 | 136 |
| RASTAN | 79 | 129 |
| ARCADE ACTION | 99 | 169 |
| VINDICATOR | 79 | 119 |
| LA COLLECTION KONAMI | 99 | 169 |
| KARATE ACES | 102 | 143 |
| NIGHT RAIDER | 92 | 139 |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | 92 | 142 |
| DALEY THOMSON OLYMPIC | 93 | 136 |

PRIX HARD

JOYSTICKS SUPER PRO 89F00
POUR L'ACHAT DE 2 ! UN DOUBLEUR GRATUIT
10 DISQUETTES 3" VIERGES 189F00

AMM 01/89

JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE ○

**BON DE COMMANDE**

| Titre des logiciels | qte | prix |
|---|---|---|
| POUR TROIS UN LOGICIEL SURPRISE | | GRATUIT |
| FRAIS D'ENVOI | 1 | 15F |
| ETRANGER OUTRE-MER CONTRE REMBOURSEMENT | TOTAL | 35F |

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE. _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

affichée avec le PEN 3 sinon, c'est le 1.

**Ligne 1110** : on garde en mémoire la position X, Y de la case vide. C'est à partir de cette position que commenceront les déplacements.

## VI — Routine principale

**Ligne 1190** : le temps est décrémenté. S'il tombe à zéro, vous avez perdu.

**Lignes 1210 à 1250** : un test du clavier ou du joystick est effectué en fonction des variables définies dans le menu carrefour. On vérifie que le déplacement ne sort pas de l'espace de jeu. Le branchement s'effectue en conséquence.

**Lignes 1260 à 1310** : le déplacement est possible à gauche.

**Lignes 1270 à 1280** : dans le tableau LETT$, inversion de la case vide avec la lettre déplacée.

**Ligne 1290** : réinitialisation de la position X1.

**Ligne 1310** : vers test pour voir si la partie n'est pas gagnée.

**Lignes 1320 à 1460** : mêmes opérations avec les trois autres directions.

## VII — Nouvelle position

Le programme passe par cette routine après chaque déplacement pour vérifier où en est la partie.

**Ligne 1520** : vérifie si la lettre déplacée n'est pas à la bonne place. Si c'est le cas, le PEN d'affichage est le PEN 3.

**Lignes 1530 à 1540** : on affiche la lettre dans sa nouvelle case et on l'efface dans l'ancienne.

**Ligne 1560** : la chaîne de caractères RIEN$ est créée avec le contenu du tableau LETT$.

**Ligne 1570** : comparaison des variables TOUT$ et RIEN$. Elles sont identiques : gagné. Ce n'est pas le cas... on boucle pour un nouveau tour.

## VIII — Perdu/gagné

En fonction des flags PER et GAN, ce sous-programme connaît l'état en fin de partie. Si vous avez gagné, le programme recommence mais avec un peu moins de temps. Si vous avez perdu, le logiciel vous accorde gracieusement une nouvelle partie avec plus de temps.

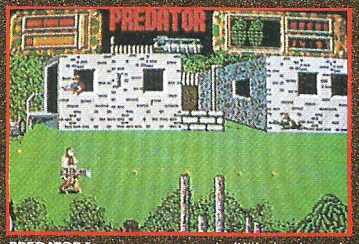
Et voilà, la boucle est bouclée. Ce petit jeu sans prétention ne demande qu'à être étoffé de vos trouvailles. Rendez-vous le mois prochain pour parler des bas, heu, des tableaux Dim.

***Claude Le Moullec***

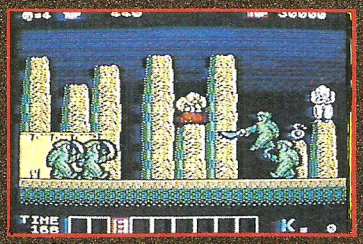
```
10 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
20 REM :                    :        [419]
30 REM :       AM-MAG       :        [1148]
40 REM :         et         :        [504]
50 REM :      ALI GATOR     :        [1426]
60 REM :                    :        [419]
70 REM :      presentent    :        [1423]
80 REM :                    :        [419]
90 REM :    LE TAQUIN       :        [584]
100 REM:                    :        [419]

110 REM::::::::::::::::::::          [1674]
120 REM:                    :        [419]
130 REM:  MENU CARREFOUR    :        [1291]
140 REM:                    :        [419]
150 REM::::::::::::::::::::          [1674]
160 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,2 [1579]
6:INK 2,6:INK 3,18
170 WINDOW #1,12,28,7,18:CLS         [2107]
180 k1$=CHR$(11):k2$=CHR$(10):k3$=C [2114]
HR$(8):k4$=CHR$(9)
190 PEN 3:LOCATE 11,6:PRINT STRING$ [9530]
(20,"*");LOCATE 11,19:PRINT STRING$
(20,"*");FOR h=7 TO 19:LOCATE 11,h:
PRINT "*":LOCATE 30,h:PRINT"*";NEXT
200 PEN 2:LOCATE 15,8:PRINT"JEU"     [1769]
210 LOCATE 15,11:PRINT"CURSEUR"      [1864]
220 LOCATE 15,14:PRINT"JOYSTICK"     [1291]
230 LOCATE 15,17:PRINT"REDEFINITION [2322]
"
240 x=1:LOCATE 15,8:PRINT CHR$(24)+ [2450]
"JEU          "+CHR$(24)
250 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 250      [1390]
260 IF a$=" " THEN 280               [658]
270 IF a$=CHR$(13) THEN 340          [606]
280 X=X+1:IF X=5 THEN X=1            [1927]
290 ON x GOTO 300,310,320,330        [1534]
300 LOCATE 15,17:PEN 2:PRINT"REDEFI [4643]
NITION":LOCATE 15,8:PRINT CHR$(24)+
"JEU          "+CHR$(24):GOTO 250
310 LOCATE 15,8:PRINT"JEU          " [4474]
:LOCATE 15,11:PRINT CHR$(24)+"CURSE
UR      "+CHR$(24):GOTO 250
320 LOCATE 15,11:PRINT "CURSEUR      [4866]
 ":LOCATE 15,14:PRINT CHR$(24)+"JOY
STICK     "+ CHR$(24):GOTO 250
330 LOCATE 15,14:PRINT "JOYSTICK     [5248]
 ":LOCATE 15,17:PRINT CHR$(24)+"RED
EFINITION"+CHR$(24):GOTO 250
340 ON x GOTO 580,360,400,460        [1098]
350 REM::::  CURSEUR   ::::          [433]
360 k1$=CHR$(240):k2$=CHR$(241):k3$ [2822]
=CHR$(242):k4$=CHR$(243)
370 CLS #1:PEN 1:LOCATE 20,12:PRINT [1999]
 "OK"
380 FOR t=1 TO 2000:NEXT             [1608]
390 CLS #1:GOTO 190                  [525]
400 REM::::  JOYSTICK  ::::          [681]
410 k1$=CHR$(11):k2$=CHR$(10):k3$=C [2114]
HR$(8):k4$=CHR$(9)
420 CLS #1:PEN 1:LOCATE 20,12:PRINT [1999]
 "OK"
430 FOR t=1 TO 2000:NEXT             [1608]
440 CLS #1:GOTO 190                  [525]
450 REM::::REDEFINITION::::          [1136]
460 CLS #1:PEN 1:LOCATE 16,8:PRINT" [2124]
HAUT    ? ";
470 GOSUB 560:K1$=A$                 [1422]
480 LOCATE 16,11:PRINT"BAS     ? ";  [1941]
490 GOSUB 560:K2$=A$                 [1215]
500 LOCATE 16,14:PRINT"GAUCHE ? ";   [1806]
510 GOSUB 560:K3$=A$                 [1326]
520 LOCATE 16,17:PRINT"DROITE ? ";   [1893]

530 GOSUB 560:K4$=A$                 [877]
540 FOR T=1 TO 1000:NEXT             [1394]
550 CLS #1:GOTO 190                  [525]
560 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN PEN 2: [3584]
PRINT A$ ELSE 560
570 SOUND 1,2056,10,7:PEN 1:RETURN   [2250]
580 SYMBOL AFTER 32:TP=5000          [1859]
590 CLS                              [91]
600 REM::::::::::::::::::::          [1674]
610 REM:                    :        [419]
620 REM: AFFICHAGE DESSIN   :        [2039]
630 REM:                    :        [419]
640 REM::::::::::::::::::::          [1674]
650 x$="AM-MAG   et   ALI GATOR":x= [3562]
9:y=2:ENC=3:GOSUB 700
660 x$="PRESENTENT":x=27:y=6:ENC=1: [1680]
GOSUB 700
670 x$="LE  TAQUIN":x=27:y=11:ENC=2 [2414]
:GOSUB 700
680 x$="TIME":x=30:y=17:ENC=3:GOSUB [1627]
 700
690 GOTO 730                         [427]
700 FOR i=1 TO LEN(x$):c=HIMEM+1+8* [11105]
(ASC(MID$(x$,i,1))-32):SYMBOL 253,0
,PEEK(c),PEEK(c),PEEK(c+1),PEEK(c+1
),PEEK(c+2),PEEK(c+2),PEEK(c+3):SYM
BOL 252,PEEK(c+3),PEEK(c+4),PEEK(c+
4),PEEK(c+5),PEEK(c+5),PEEK(c+6),PE
EK(c+6),0
710 PEN ENC:LOCATE x,y:PRINT CHR$(2 [3935]
53):LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(252)
720 x=x+1:NEXT:RETURN                [1927]
730 RESTORE 760:PEN 2:FOR H=1 TO 5: [2389]
READ X
740 FOR G=3 TO 19:LOCATE G,X:PRINT  [1629]
CHR$(206)
750 NEXT G,H                         [389]
760 DATA 7,11,15,19,23               [881]
770 RESTORE 800:FOR H=1 TO 5:READ X [2855]

780 FOR G=7 TO 23:LOCATE X,G:PRINT  [1525]
CHR$(206)
790 NEXT G,H                         [389]
800 DATA 3,7,11,15,19                [774]
810 REM::::::::::::::::::::          [1674]
820 REM:                    :        [419]
830 REM: VARIABLE DE BASE   :        [2081]
840 REM:                    :        [419]
850 REM::::::::::::::::::::          [1674]
860 tout$="ABCDEFGHIJKLMNO "         [2297]
870 RIEN$="                 "        [774]
880 DIM LETT$(16)                    [926]
890 WINDOW #1,11,30,7,18:WINDOW #2, [2007]
12,29,8,17
900 tp1=tp:PER=0:GAN=0               [858]
910 REM::::::::::::::::::::          [1674]
920 REM:                    :        [419]
930 REM:      MELANGE       :        [335]
940 REM:                    :        [419]
950 REM::::::::::::::::::::          [1674]
960 FOR H=1 TO 16                    [858]
970 X=INT(RND*16)+1                  [1279]
980 LETT$(H)=MID$(TOUT$,X,1)         [2322]
990 FOR I=1 TO H-1                   [507]
1000 IF LETT$(H)=LETT$(I) THEN 970   [1627]
1010 NEXT:NEXT                       [1022]
1020 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1030 REM:                   :        [419]
1040 REM:      AFFICHAGE    :        [960]
1050 REM:                   :        [419]
1060 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1070 x=0:FOR h=9 TO 23 STEP 4        [1303]
1080 FOR I=5 TO 17 STEP 4:X=X+1      [1303]
1090 IF MID$(TOUT$,X,1)=LETT$(X) TH [3342]
EN PEN 3 ELSE PEN 1
1100 LOCATE I,H:PRINT LETT$(X)       [1501]
1110 IF LETT$(X)=" " THEN X1=I:Y1=H [3000]
:POSIT=X
1120 NEXT I,H                        [413]
1130 A=X1:B=Y1                       [1079]
1140 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1150 REM:                   :        [419]
1160 REM:ROUTINE PRINCIPALE:         [2225]
1170 REM:                   :        [419]
1180 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1190 TP=TP-1:LOCATE 29,20:PEN 1:PRI [3461]
NT TP:IF TP=0 THEN PER=1:GOTO 1640
1200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1190    [1443]
1210 IF A$=K3$ AND X1<17 THEN 1270   [1546]
1220 IF A$=K4$ AND X1>5 THEN 1330    [621]
1230 IF A$=K1$ AND Y1<21 THEN 1380   [1652]
1240 IF A$=K2$ AND Y1>9 THEN 1430    [638]
1250 GOTO 1190                       [397]
1260 REM ::::  GAUCHE  :::::         [1275]
1270 PO1=POSIT:LETT$(POSIT)=LETT$(P [3351]
OSIT+1)
1280 POSIT=POSIT+1:LETT$(POSIT)=" "  [1987]

1290 X1=X1+4:IF X1>17 THEN X1=17     [1146]
1300 IF X1>17 THEN X1=17             [783]
1310 GOTO 1520                       [395]
1320 REM ::::  DROITE  :::::         [639]
1330 PO1=POSIT:LETT$(POSIT)=LETT$(P [3184]
OSIT-1)
1340 POSIT=POSIT-1:LETT$(POSIT)=" "  [1141]
1350 X1=X1-4:IF X1<5 THEN X1=5       [1805]
1360 GOTO 1520                       [395]
1370 REM ::::  HAUT    :::::        [653]
1380 PO1=POSIT:LETT$(POSIT)=LETT$(P [3341]
OSIT+4)
1390 POSIT=POSIT+4:LETT$(POSIT)=  " [903]

1400 Y1=Y1+4:IF Y1>21 THEN Y1=21     [2355]
1410 GOTO 1520                       [395]
1420 REM ::::  BAS     :::::        [717]
1430 PO1=POSIT:LETT$(POSIT)=LETT$(P [3206]
OSIT-4)
1440 POSIT=POSIT-4:LETT$(POSIT)=" "  [1093]
1450 Y1=Y1-4:IF Y1<5 THEN Y1=5       [1738]
1460 GOTO 1520                       [395]
1470 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1480 REM:                   :        [419]
1490 REM: NOUVELLE POSITION:         [1004]
1500 REM:                   :        [419]
1510 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1520 IF MID$(TOUT$,PO1,1)=LETT$(PO1 [3633]
) THEN PEN 3 ELSE PEN 1
1530 LOCATE A,B:PRINT LETT$(PO1)     [1469]
1540 LOCATE X1,Y1:PRINT " "          [1713]
1550 A=X1:B=Y1                       [1079]
1560 FOR H=1 TO 16:MID$(RIEN$,H,1)= [3146]
LETT$(H):NEXT
1570 IF TOUT$=RIEN$ THEN GAN=1:GOTO [1850]
 1640
1580 GOTO 1140                       [311]
1590 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1600 REM:                   :        [419]
1610 REM:   PERDU/GAGNE     :        [1235]
1620 REM:                   :        [419]
1630 REM::::::::::::::::::::         [1674]
1640 PAPER #1,1:CLS #1               [1729]
1650 PAPER #2,0:CLS #2               [1997]
1660 IF PER=1 THEN 1680              [767]
1670 x$="GAGNE!":x=18:y=9:ENC=3:GOS [2993]
UB 700:GOTO 1690
1680 x$="PERDU!":x=18:y=9:ENC=3:GOS [3325]
UB 700
1690 PEN 2:LOCATE 15,14:PRINT "POUR [1912]
 REJOUER"
1700 PEN 1:LOCATE 17,17:PRINT "<ESP [2440]
ACE>"
1710 WHILE INKEY$<>"":WEND           [1786]
1720 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1720    [1528]
1730 IF A$=" " THEN 1740 ELSE 1730   [1177]
1740 CLS #2                          [372]
1750 x$="ATTENTION":x=16:y=9:ENC=3: [2329]
GOSUB 700
1760 IF PER=1 THEN 1800              [964]
1770 x$="LE TEMPS DIMINUE":x=13:y=1 [2169]
4:ENC=2:GOSUB 700
1780 FOR T=1 TO 4000:NEXT T          [1222]
1790 TP=TP1-1000:ERASE lett$:GOTO 1 [2170]
360
1800 x$="TEMPS AUGMENTE":x=14:y=14: [1577]
ENC=2:GOSUB 700
1810 FOR T=1 TO 4000:NEXT T          [1222]
1820 TP=TP1+1000:ERASE lett$:GOTO 5 [1517]
90
```

# 8 JEUX EXPLOSIFS!

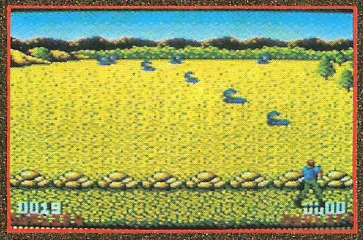



**PREDATOR** Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème ... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu. © Activision.




**KARNOV** Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du malfaisant dragon Ryu et trouvez le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Electric Dreams.



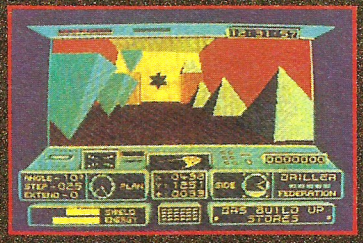
**COMBAT SCHOOL** Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même! © Konami.



**SALAMANDER** Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héro doit convaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. © Konami.



**CRAZY CARS** Vous participez à la course la plus folie du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Titus et the Titus Logo sont das marques deposées de Titus Software Corporation.




**DRILLER**



**GRYZOR** ©Konami.

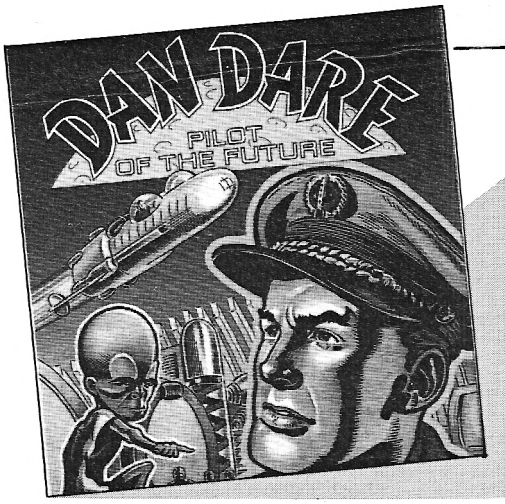


**PLATOON** Des graphiques exceptionnels, une conception de jou originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, chosissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain. © 1986 - Hemdale Film Corporation. Tous droits reserves.

ocean

**DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA**
**REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145**

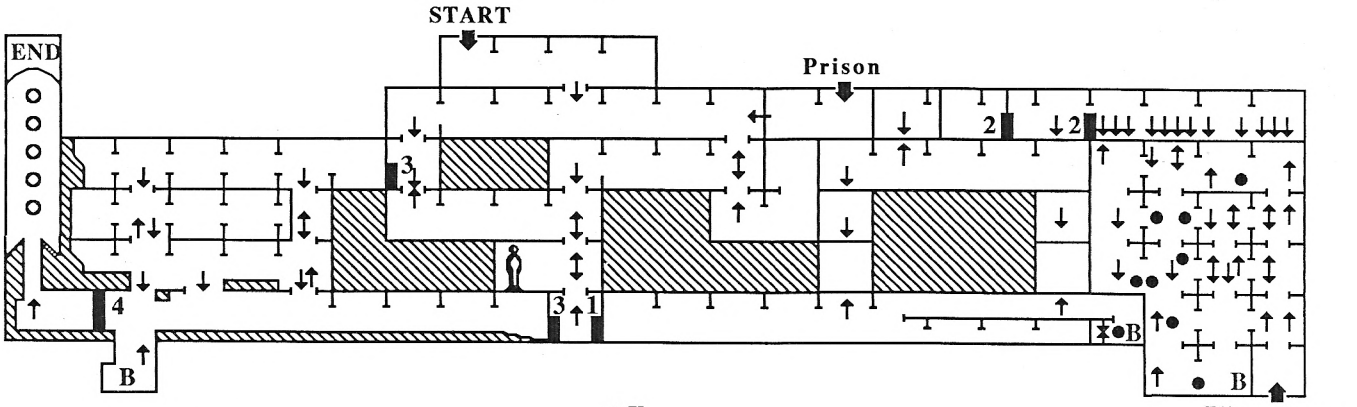
# JeUx Help




## *(Virgin)*

Aide précieuse pour notre pilote du futur : le plan du complexe souterrain ennemi, dissimulé dans les entrailles de l'astéroïde qui menace la Terre.

***Gibril & OTB***




**B** *Brique pour le passage*

• *Gardien*

↑↓ *Ascenseur*

X *Porte s'ouvrant si vous avez un B*

*Homme prisonnier*

# SPECIAL DISCOLOGY (ou tout autre éditeur de secteurs)

### *Gryzor*

Charger Discology et passer en mode EDITEUR. Insérer la disquette « Gryzor » et éditer la piste 7, secteur 03. Normalement, la valeur située à l'adresse 0026 doit être 3D. Modifier ladite valeur par l'une des suivantes :

3C : rajoute une vie à chaque mort.

B7 : vies illimitées.

D8 : envoie au début du niveau suivant à chaque mort, en conservant l'arme possédée (petit inconvénient, contrairement à ce qu'affiche l'ordinateur, vous n'avez que trois vies au dernier level et devez recommencer au début de ce tableau si vous y mourrez. Dans ce cas, il y a également conservation de l'arme).

***Laurent Aguila***

### *Flying Shark*

(Bombes infinies)

Editer toutes les pistes et remplacer les valeurs DD, 35, et 09 par 00, 00, 00.

***Mono & Bob Corporation***

### *Target Renegade*

(Vies infinies + temps bloqué)

Editer la piste 006 au secteur 2. A l'adresse 03CE, remplacer la valeur B6 par 35. Toujours à la piste 006 mais au secteur 5, remplacer le 00 de l'adresse 023E par 01.

***Olsoft O. P.***

### *Wonderboy*

(Vies infinies)

Editer la piste 13 et le secteur 00. A l'adresse 02A5, remplacer 35 par 00.

### *Predator*

(Invulnérabilité)

Editer la piste 16 et le secteur 86. A l'adresse 01C3, remplacer 32 par 39. Editer la piste 22 et le secteur 81. A l'adresse 017D, remplacer 32 par 39.

### *Asphalt*

(Nombre illimité de bombes et flammes)

Editer le fichier "ASPHALT.BIN" (42 ko). Aller dans FONCTION, valider RECHERCHER. Taper A (ASCII), puis 27. Remplacer 27 par 28, 28 par 29 et 2 par 27.

***Sébastien Bécat***

1989 démarre sur les chapeaux de roues!

# SUPER CONCOURS MICROÏDS-AM MAG

## GAGNEZ Une chaîne Hi-Fi Compact Disc

## Plus de 50 jeux d'enfer!!!





1. En quelle année a été créée la société Microïds?
   A 1983 B 1984 C 1985

2. Quel est le tableau de bord représenté sur l'illustration?
   D Grand Prix 500cc E Quad F Iron Trackers

3. Sur la photo d'écran de Super-Ski, quelle est l'épreuve en cours?
   G Saut H Slalom I Descente

4. Sur quel genre de problème travaillait le professeur Kha?
   J la téléportation,
   K la chimie organique,
   L la plongée en scaphandre.

5. Quel est le titre de la Super-Compilation de fêtes de fin d'année de Microïds?

Comment participer? C'est très simple:

- Ecrivez le numéro de la question et, juste à côté, la lettre correspondant à la réponse.
- Pour la dernière question, donnez la réponse en toutes lettres.
- Indiquez la marque et le modèle de votre ordinateur et son lecteur: disquette ou cassette.
- N'oubliez surtout pas de préciser vos nom, prénom, âge et adresse complète puis envoyez le tout SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT et avant le 31 janvier 1989 à:

**AM-MAG, super-concours Microïds**
**5-7 rue de l'Amiral Courbet**
**94160 Saint-Mandé**

Les ex-aequos seront tirés au sort.

JeUX

Test

# Action service

PC

Vous qui avez toujours rêvé d'être un militaire, et de pouvoir vous traîner dans la boue avec bonheur et délectation, réjouissez-vous ! En effet, Cobra Soft vient d'éditer un logiciel qui vous permet de réaliser vos fantasmes militaro-combatifs les plus fous !

*Action Service* est le nom d'un des services d'entraînement militaire les plus durs au monde. Il est situé quelque part en Europe et a pour but de vous préparer à la mission pour laquelle vous vous êtes proposé comme volontaire, et qui ne sera pas une partie de plaisir ...

Dans *Action Service*, votre but est simple : réussir à réaliser un parcours en un temps donné. Ce parcours est une succession de pièges divers qui ont bien sûr pour but de vous ralentir. Ces pièges sont en fait divisés en trois parties.

## Parcours de combattant

Vous allez rencontrer dans cette première partie des murs de diverses tailles, ainsi que des objets au sol contre lesquels il ne faudra pas buter. Vous pourrez d'ailleurs saisir certains de ceux-ci afin de les réutiliser plus tard. Vous devrez aussi apprendre à réagir avec rapidité aux ordres de votre chef (pompes, alertes avion, etc ...), et éviter les attaques de Rex, le chien de combat qui a été entraîné pour vous ralentir.

## Piste du risque

La deuxième partie est un entraînement au maniement des diverses armes qui vous seront utiles pour votre mission, telles que grenades et explosifs. Cet entraînement vous permettra aussi de vérifier votre capacité à contourner les armes ennemies: mines, rafales de fusils-mitrailleurs, etc.

## Close-combat

Cette dernière épreuve vous permettra, comme son nom l'indique, de perfectionner votre art du combat rapproché, contre des camarades qui feront tout pour vous supplanter en vous envoyant des grenades d'exercice, des balles en caoutchouc, ...

Le menu vous permet de choisir entre ces différentes épreuves, ou bien de faire le combiné, c'est-à-dire ces trois épreuves à l'affilée. Vous pouvez aussi enregistrer votre parcours et le repasser au ralenti pour visionner vos erreurs, ceci grâce au complexe vidéo dont est équipée la base. De plus, vous pouvez même construire votre propre parcours de manière très simple, afin de vous entraîner comme vous le désirez.

Une fois ces quatre épreuves (imposées) finies, vous aurez terminé une partie. Mais comme le jeu inclut un mode de construction, il gagne bien évidemment en intérêt. Si Cobra Soft a réalisé ici un bon soft aux graphismes et à la réalisation honnêtes, l'action pourra paraître lassante à certains. Ce logiciel s'adresse donc principalement aux fans de ce genre de simulations.

Il est à noter que la mission pour laquelle vous êtes entraîné se trouve dans le jeu *Action Service II* dont on peut penser que Cobra Soft est en train de faire la réalisation. L'éditeur organise à cette occasion un concours où vous devrez envoyer vos meilleures créations de parcours, qui seront éditées dans Action service II. Rendez-vous pris.

***Guillaume Courtois***

*Editeur : Cobra Soft*
*Genre : simulation de combat*
*Graphisme : ★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Appréciation : ★★★*
*Machine : PC*

# COMPILATIONS

## Megaplay I (Mastertronic)

— *Agent XII.* Jeu de tir qui vous emmène sur la lune à la poursuite des plans secrets d'un professeur fou. Un peu d'aventure, beaucoup d'arcade, le cocktail serait parfait avec un meilleur graphisme.

— *Zub.* Téléportez-vous de planètes en planètes malgré la guerre qui sévit sur Zub 10. Chaque planète est un jeu de plateformes que vous devez déplacer avec jugeotte. Evidemment, des robots patrouillent...

— *Rasterscan.* Vaisseau en panne ! Explorez tous ses couloirs, découvrez, vérifiez, réparez, et basculez enfin les switchs du scanner fautif avant de vous écraser sur une étoile ! Une quête minutée, stressante. Très bon programme.

— *Destructo.* Le méchant Destructo bombarde votre planète. Interceptez ses chasseurs et ses bombardiers avant qu'ils ne détruisent toutes les installations au sol. Rapide et amusant, mais graphisme enfantin...

— *Curse of Sherwood.* Le Mal a envahi la forêt de Sherwood. Aidez Robin et ses compagnons en découvrant les objets magiques qui les sauveront. Les rimes d'un poème vous servent d'indice. Excellent jeu d'arcade/aventure.

— *180 Darts.* Simulation de fléchettes. Au moins, vous n'éborgnerez pas vos amis ! Le maniement est bien pensé, très naturel et précis, l'affichage est simple et efficace.

— *Jugement Global.* Une compilation de bon niveau, à laquelle il manque pourtant un ou deux gros hits pour compenser quelques titres très secondaires...

## Giants (US Gold)

— *Rolling Thunder.* Le classique du jeu d'arcade avec exploration d'un complexe souterrain bourré à tous les niveaux de gardes hargneux. Parfait dans le genre !

— *Gauntlet II.* Des dizaines de donjons vus du dessus, remplis de monstres en nombre incroyable. Il faut savoir ménager ses forces pour aller loin, ramasser de la nourriture, des pouvoirs magiques, etc. D'une richesse inépuisable. Et quelle profusion de sprites !

— *720 Degres.* Une bonne simulation de skateboard sur piste courbe. Le score est fonction des figures acrobatiques réalisées.

— *Out Run.* Ah, le bon jeu ! Dans les cafés en tout cas, où ce pilotage à haute vitesse sur les routes californiennes est un délice ! Mais la version CPC est drôlement ratée...

— *California Games.* Un vrai hit : skateboard, foot, vélo acrobatique, frisby, surf, patin à roulettes, le tout dans de beaux décors et avec une animation sans reproche. Un rayon de soleil.




**Appréciation globale** : cinq titres, cinq hits, dont un seulement qui soit vraiment raté. Une compilation incontournable si, bien sûr, vous n'avez pas déjà acheté ces vedettes...

***Alain Skipbo***

LES LOGICIELS 4 ETOILES

# STARSOFT

**NOUVEAU !**
**Pour vos commandes**

N° VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

**STARSOFT** - *S.A.R.L. au Capital de 50.000F*

## SUR MINITEL

***vous trouverez nos titres sur toutes machines :***

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH.....*Nouveautés*
COMMODORE.....*Hit-parades*
IBM PC - PC 1512 .....*Sélections*
MSX.....*Promotions*
PCW.....*Messagerie*
ATARI XE-XL.....*Commandes*
ATARI 2600 .....*etc...*
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PERIPHERIQUES
MANETTES

*et aussi les parutions pévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.*
3615 CLUBTEL * STARSOFT
Commandez par Minitel : - 10%

## PCW

| | |
|---|---|
| *BY FAIR MEANS OR FOUL | 159 F |
| ALIENOR | 849 F |
| ALIENOR 9512 | 915 F |
| AUTOFORMATION | 275 F |
| BASIC COMPILER | 409 F |
| BILAN + | 899 F |
| BLOCUS | 169 F |
| CLOCK CHESS 89 | 218 F |
| COLOSSUS BRIDGE 4 | 129 F |
| COLOSSUS CHESS IV (8256) | 129 F |
| DAMOCLES 9512 | 1419 F |
| DB COMPILER 8256 | 666 F |
| DISCMAT | 209 F |
| F.BRUNO'S BOXING | 159 F |
| LOCOSCRIPT II | 338 F |
| MASTERFILE 8000(8256/8512) | 519 F |
| MATCH DAY 2 | 157 F |
| MODULE CERFA | 459 F |
| NEWDESK | 445 F |
| PCW GRAPH | 248 F |
| PCW PAINT | 307 F |
| POCKET BASE | 638 F |
| POCKET CALC | 318 F |
| SOURIS+INTERFACE E.STUDIO | 995 F |
| STRIKE FORCE HARRIER | 209 F |
| TASPRINT | 249 F |
| TASPRINT 8000 | 189 F |
| TASWORD 8000 | 426 F |
| TETRIS | 208 F |
| TOMAHAWK | 149 F |
| TRIVIAL PURSUIT | 269 F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 169 F |

## AMSTRAD

| | | |
|---|---|---|
| 1943 | 107 F | 158 F |
| 4 STARS COMPILATION | | 189 F |
| * AIRBONE RANGER | 99 F | 136 F |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | 95 F | 145 F |
| ARCADE ACTION | 99 F | 169 F |
| ARKANOID 2 | 78 F | 129 F |
| ARTURA | 95 F | 135 F |
| BARBARIANS (PSYGNOSIS) | | 95 F |
| * BATMAN | 88 F | 129 F |
| BEYOND THE ICE PALACE | 95 F | 139 F |
| BIONIC COMMANDOS | 95 F | 139 F |
| * BOMBUZAL | 115 F | 144 F |
| BUGGY BOY | 85 F | 145 F |
| BY FAIR MEANS OR FOUL | | 109 F |
| CALIFORNIA GAMES | 95 F | 145 F |
| CHARLIE CHAPLIN | | 95 F |
| CHARTBUSTERS | | 109 F |
| * CIRCUS | 109 F | 159 F |
| COMBAT SCHOOL | | 145 F |
| CONSPIRATION | 129 F | 169 F |
| CORRUPTION | | 269 F |
| CRAZY CARS | 129 F | 159 F |
| CRUCIAL TEST | | 187 F |
| CYBERNOID 2 | 95 F | 135 F |
| DALEY THOMPSON'S OLYMPIC | 95 F | 139 F |
| DARKSIDE | | 95 F |
| DEFIS DE TAITO | 139 F | 195 F |
| ELITE COLLECTION | 139 F | 159 F |
| EMPIRE CONTRE ATTAQUE | 99 F | 145 F |
| ENDURO RACER | | 75 F |
| FER ET FLAMME | | 249 F |
| FERNANDEZ MUST DIE | 95 F | 139 F |
| FIRE & FORGET | 109 F | 135 F |
| FISTS 'N' THROTTLES | 95 F | 139 F |
| FLIGHT ACE | 159 F | 206 F |
| * FOOTBALL MANAGER II | 144 F | 189 F |
| FRANK BRUNO'S BIG BOX | 129 F | 179 F |
| GABRIELLE | 119 F | 155 F |
| GALACTIC CONQUEROR | 129 F | 169 F |
| GAME SET & MATCH 2 | 139 F | 195 F |
| GAMES OVER II | 99 F | 149 F |
| GAMES SET & MATCH | 119 F | 159 F |
| GARY LINEKER'S SUPER SKI | 95 F | 145 F |
| GAUNTLET | | 39 F |
| GAUNTLET II | 95 F | 139 F |
| GEE BEE AIR RALLY | 95 F | 145 F |
| GIANTS | 129 F | 169 F |
| GOLD HIT 3 | 109 F | 189 F |
| GOLD SILVER BRONZE | 145 F | 195 F |
| GRYZOR | 85 F | 145 F |
| GUERILLA WAR | 89 F | 139 F |
| GUNSHIP | 145 F | 185 F |
| * HEROES OF THE LANCE | 117 F | 209 F |
| HISTORY IN THE MAKING | 179 F | 219 F |
| HIT PACK II | 89 F | 135 F |
| HOPPING MAD | 95 F | 145 F |
| HOT SHOTS | 95 F | 135 F |
| IKARI WARRIORS | 95 F | 129 F |
| IMAGINE'S ARCADE HITS | 99 F | 145 F |
| KARATE ACES | 115 F | 159 F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 135 F | 175 F |
| L'OEIL DE SET | 135 F | 175 F |
| LA CHOSE DE GROTEMBURG | 125 F | 159 F |
| LA COLLECTION KONAMI | 99 F | 179 F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99 F | 145 F |
| LAST NINJA 2 | 125 F | 159 F |
| LE MAITRE DES AMES | | 169 F |
| LIVE & LET DIE | 109 F | 159 F |
| MAD MIX | 85 F | 128 F |
| MATCH DAY 2 | 85 F | 139 F |
| * MERCENARY I | 109 F | 159 F |
| MICKEY MOUSE | 95 F | 145 F |
| MIKE & MOKO | | 216 F |
| NIGEL MANSELL | 95 F | 145 F |
| NIGHT RAIDER | 95 F | 145 F |
| OFF SHORE WARRIOR | 129 F | 169 F |
| OPERATION WOLF | 109 F | 129 F |
| OUTRUN | 99 F | 139 F |
| OVERLANDER | 95 F | 145 F |
| PACMANIA* | 109 F | 109 F |
| PAPERBOY | 75 F | 125 F |
| PETER BEARDSLEY'S INT. F | | 89 F |
| PEUR SUR AMITYVILLE | 125 F | 159 F |
| PLATOON | 85 F | 145 F |
| PREDATOR | 85 F | 139 F |
| RASTAN | 75 F | 135 F |
| RENEGADE | 75 F | 125 F |
| * RETURN OF JEDI | 117 F | 159 F |
| * REX | 105 F | 159 F |
| ROAD BLASTERS | 95 F | 139 F |
| ROAD RUNNER | 139 F | |
| ROY OF THE ROVERS | 109 F | 159 F |
| SALAMANDER | 85 F | 139 F |
| SAMURAI WARRIOR | 139 F | |
| SAVAGE | 95 F | 149 F |
| SCRABBLE DE LUXE | 219 F | |
| SIX PACK V.III | 95 F | 165 F |
| SKATE CRAZY | 85 F | 139 F |
| SPACE ACE | 159 F | 189 F |
| STREET FIGHTER | 95 F | 145 F |
| SUPER SPORT | 95 F | 139 F |
| * SUPERMAN | 109 F | 159 F |
| SUPREME CHALLENGE | 147 F | 197 F |
| TARGET RENEGADE | 85 F | 139 F |
| TEN GREAT GAMES 3 | 147 F | 169 F |
| TERRORPODS | | 95 F |
| THE TRAIN | 115 F | 185 F |
| THEY SOLD A MILLION III | | 126 F |
| THUNDERCATS | 89 F | 145 F |
| TITAN | 129 F | 169 F |
| TOP TEN COLLECTION | 99 F | 139 F |
| TOTAL ECLIPSE | 99 F | 149 F |
| TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE | 189 F | 249 F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95 F | 145 F |
| ULTRA SON | | 199 F |
| VINDICATOR | 85 F | 129 F |
| VIXEN | 99 F | 159 F |
| WINTER GAMES II | 106 F | 159 F |
| QUICK SHOT II | 79 F | |
| QUICK SHOT II TURBO | 139 F | |
| SPEED KING | 119 F | |
| 2 SPEED KING | 219 F | |
| SUPER PROFESSIONAL | 145 F | |
| SUPER PRO (2 branchements) | 95 F | |
| SUPER PRO 2 TRANSPARENTE | 149 F | |
| SWITCH JOY 1 (tir rafale) | 89 F | |
| 2 SWITCH JOY 1 | 89 F | |
| SWITCH JOY 2 | 79 F | |
| SWITCH JOY DOUBLE PRISE | 100 F | |
| 2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE | 170 F | |
| THE BOSS | 139 F | |
| 2 THE BOSS | 249 F | |
| VENUS | 149 F | |

## MANETTES

| | |
|---|---|
| * CRYSTAL | 189 F |
| ERGOSTICK | 199 F |
| GUN SHOT 1 | 59 F |
| 2 GUN SHOT 1 | 100 F |
| JY2 (double branchement) | 59 F |
| 2 JY2 | 100 F |
| * NAVIGATOR | 149 F |
| PC ANKO | 155 F |
| PHASER GUN AMIGA | 445 F |
| PROFESSIONNAL STANDARD | 145 F |

## PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST | 75 F |
| ADAPTATEUR BUS CPC | 125 F |
| BOITES RANGEMENT DISK SERRURE : | |
| -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 IMPRIMANTE PC | 79 F |
| CABLE MAGNETO 464/6128 | 55 F |
| CABLES PRISE PERITEL : | |
| - AMIGA | 145 F |
| - AMSTRAD | 109 F |
| - ATARI ST | 129 F |
| CAISSON POUR CLAVIER | 599 F |
| CASSETTES VIERGES (les 10) | 75 F |
| DISQUETTES VIERGES | : |
| -3" boîte de 5 (GODEX) | 99 F |
| -3" boîte de 10 (AMSOFT) | 250 F |
| -3"1/2 boîte de 10 (PRECISION) | 155 F |
| -5"1/4 boîte de 10 (PRECISION) | 95 F |
| DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC | 79 F |
| FILTRES ECRANS : | |
| - COULEUR 12" | 179 F |
| - COULEUR 14" | 239 F |
| - MONOCHROME 12" | 139 F |
| - MONOCHROME 14" | 149 F |
| HOUSSES : | |
| - AMIGA 500 ou 2000 | 125 F |
| - COMMODORE | 125 F |
| - CPC 464/6128 | 115 F |
| - PCW 9512 | 149 F |
| - PCW 8256 | 189 F |
| - PC 1512 | 189 F |
| - ST 520 | 149 F |
| - ST 1040 | 189 F |
| - TO8 | 165 F |
| KIT NETTOYAGE | 80 F |
| LISTING 60g 370 pages | 100 F |
| RALLONGE ALIM. VIDEO 464 | 100 F |
| RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST | 45 F |
| RUBAN IMPRIMANTE PCW | 85 F |
| SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK | 50 F |
| SUPPORT ECRAN 14" | 160 F |
| SUPPORT ECRAN 12" | 130 F |
| TAPIS SOURIS | 75 F |

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

**Vente par correspondance uniquement**
**Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h**

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 responsable d'un retard de parution

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

| ORDINATEUR Marque et type | TITRES | K7 | D | Qt | PRIX |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion | | + 50 F | | | |

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

*Payez par Carte Bancaire*

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|

*Date d'Expiration*...../..... *Signature*
EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT

LES LOGICIELS 4 ETOILES
STARSOFT

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

AMIMAG 1-89

N°Client (si connu).....
NOM .....
Prénom .....
Date de naissance .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal .....Tél : .....

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

# Guide des Spécialistes AMSTRAD

06 CAGNES/MER - ANTIBES

**GAME'S**

**LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX**

*67, Bd du Maréchal Juin*
*Tél. : 93.22.55.21*

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**

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*

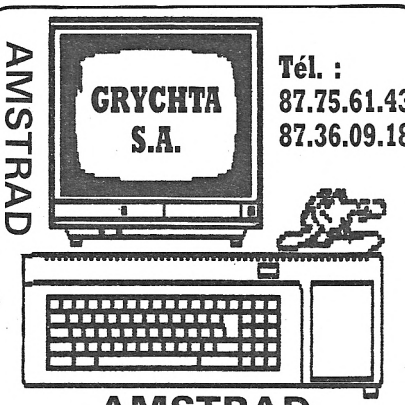
42 SAINT-ETIENNE

**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

57 METZ




**Tél. :**
**87.75.61.43**
**87.36.09.18**

**AMSTRAD**
**1 et 15 rue de la Fontaine**
**57000 METZ**

75 PARIS

**Microfolie's**
**les spécialistes AMSTRAD**

PRIX SPECIAUX:
**collectivités, C.E. groupements d'achats, fonctionnaires, étudiants, V.P.C. (catalogue sur demande contre 4 timbres à 2.20 frs)**

**75009 PARIS**
**40 BIS RUE DE DOUAI**
**Tél : (1) 48 78 76 77**
**Métro : Blanche**

76 ROUEN

**CONSEIL COMPUTER**



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

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

**Revendeur agréé**

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

**GAME'S**

**LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX**

Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

78 VERSAILLES

**Microfolie's**
**les spécialistes AMSTRAD**

**Etudes, conseils, matériels, logiciels, formation, S.A.V.**
**livraison sur stock**
**Gamme complète**
**(catalogue sur demande)**
***LE SERVICE INTEGRAL***
**78000 VERSAILLES**
**4 RUE ANDRE CHENIER**
**TEL : (1) 30 21 75 01**
**78100 SAINT GERMAIN EN LAYE**
**13 RUE DES LOUVIERS**
**TEL : (1) 34 51 71 11**

# Guide des Spécialistes AMSTRAD

| 80 | AMIENS |
|---|---|

## CENTRAL BUREAU

AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ

MICRO

HIFI

VIDEO

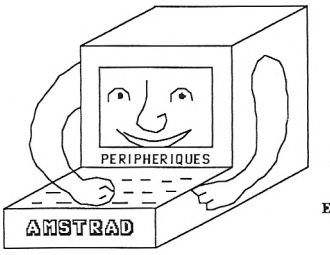
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
**Tél. : 22.91.64.80**

| 94 | MAISONS-ALFORT |
|---|---|

Vidéo Informatique Familiale

LADNER DENIS




\+ 1000 LOGICIELS EN STOCK

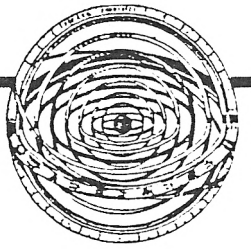
48 AVE DU GENERAL LECLERC
94700 MAISONS ALFORT TEL 48939339

## SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

**MICK** au
**43.98.22.22**

---



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

AMM 01/89

Nom : .....

Adresse : .....

.....

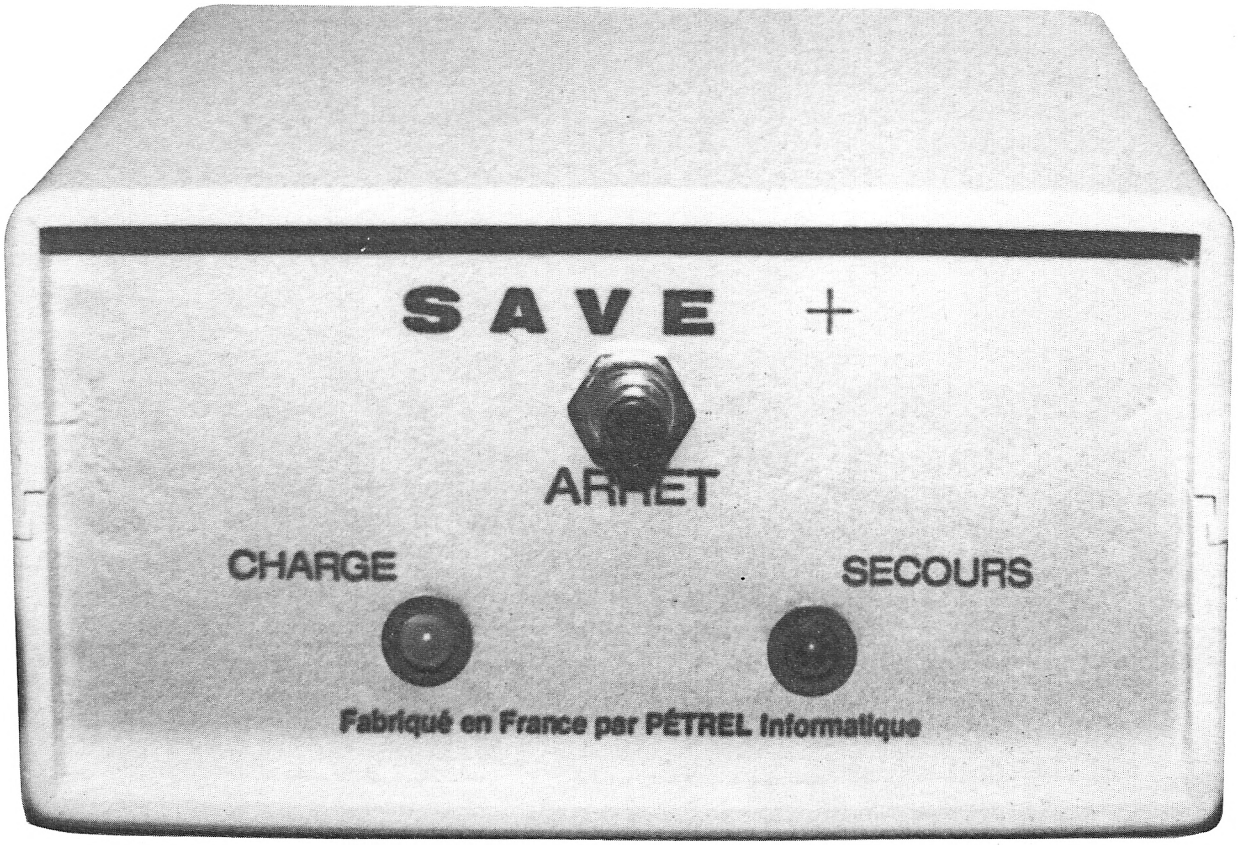
Ordinateur : .....

Je vous commande :

☐ 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"
☐ 1 logiciel "PREVISIONS ASTRALES"
☐ 1 logiciel "HORLOGE ASTRALE"

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

# MICROSAVE ET SAVE+




**Savez-vous pourquoi *Galactic Conqueror* version CPC a manqué son rendez-vous d'Amstrad Expo ? Tout simplement parce qu'il a été abattu en vol, un jour de conflit social : au petit matin, après une nuit glauque de programmation torride, Gilles était sur le point d'achever l'ouvrage lorsqu'une coupure de courant réduisit tout à néant.**

Comment remédier à ce genre d'incident ? En sauvegardant fréquemment le travail en cours, cela va de soi. Mais malgré cette précaution, une saute de tension même minime peut mettre à mal le contenu d'une disquette, sans parler des effets dévastateurs d'un faux contact. Le mieux est d'assurer l'alimentation électrique quoi qu'il arrive grâce à une installation qui relaye la tension défaillante.

## *Assurance tous risques*

*Microsave* et *Save+* de Pétrel Informatique fonctionnent comme un onduleur, mais sur des tensions de 5 et 12 volts au lieu de 220 volts. Cette astuce permet de réduire la taille et surtout le coût de l'installation : 950 F et 1 050 F pour *Microsave*, 1 450 F pour *Save+*.

Chacun de ces modules de protection est contenu dans un boîtier en plastique blanc cassé (la couleur du PCW 8256). Ils s'interposent très facilement entre le moniteur et le clavier grâce à des prises jack (CPC) ou DIN (PCW) ; pour installer *Save+* sur le PCW, il faudra retirer le capot de l'ordinateur afin de prélever le courant sur lecteur de disquette du haut.

*Microsave* est le modèle économique. En cas de coupure, l'écran s'éteint car la tension de secours de 5 volts ne préserve que le contenu des Ram pendant une heure. Si la panne se prolonge, le risque de perdre les précieuses données grandit car il n'est pas question de sauvegarder. On peut éventuellement transporter le CPC (au complet) là où il y a du courant en veillant à ne pas débrancher *Microsave*. Soixante minutes d'autonomie (et un coffre de voiture) permettront largement de trouver un quartier épargné par la panne.

*Save+* est le modèle le plus élaboré : le travail en cours peut être sauvegardé sur la disquette puisque le lecteur est alimenté en 12 volts. L'écran du CPC s'éteint mais celui du PCW reste allumé, permettant de terminer un travail avant de le sauver. L'alimentation du moniteur réduit l'autonomie du module à une demi-heure, ce qui est amplement suffisant. La sauvegarde faite, il est recommandé d'arrêter *Save+* afin de ne pas draîner inutilement les accus : il faut en effet compter vingt-quatre heures pour une recharge complète.

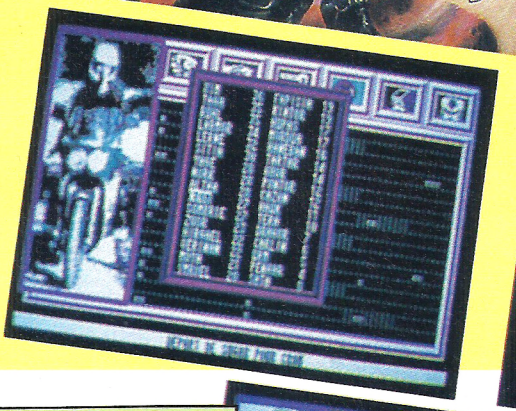
La prévention des pannes, grèves et chutes de tension ne sont pas les seules indications de *Save+*. Ceux qui sont amenés à déplacer un poste de travail apprécieront la possibilité de débrancher leur installation sans avoir à relancer la machine par la suite. Les modules apporteront aux professionnels l'assurance de ne plus jamais perdre, faute de courant, leurs précieux fichiers.

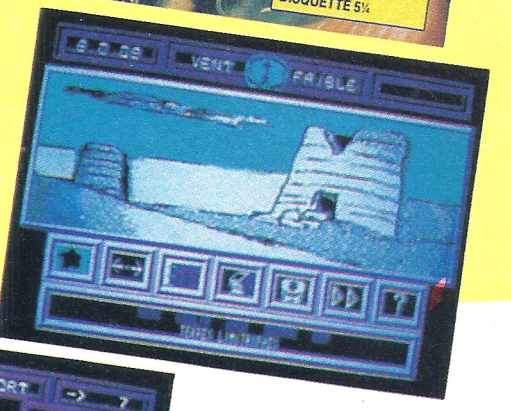
**Bernard Jolivalt**

PC

# ZONE









*Editeur : Loriciels*
*Genre : aventure*
*Graphisme : ★★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Intérêt : ★★★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Machine : PC*

Le nouveau soft de Loriciels s'apparente à la fois à un jeu d'aventure et à un jeu de rôle. Le cadre de la partie est plutôt original, puisqu'il s'agit d'un désert après le Grand Conflit. L'action à mener rappelle aussi un peu celle de *Mad Max II*, car vous allez devoir sauver la bande que vous dirigez d'un danger mortel.
Quel danger ? C'est tout simplement la radio-activité. En effet, après le Grand Conflit, des nuages radioactifs se sont répandus sur la terre, transformant lentement les êtres humains en horribles monstres. Et il y en a justement un qui se rapproche de la région où est située votre bande.
Le seul moyen de la sauver est de retrouver le vaccin inventé par un prêtre-médecin. Mais une bande de méchants se l'ait approprié et a tué le savant. Il vous faudra donc retrouver cette bande et lui reprendre le précieux produit.

## Eclaireur il est ?

Pour cela, vous allez commencer par envoyer des éclaireurs dans la région. Le menu en bas de l'écran est constitué par des icônes permettant de réaliser toutes les actions. Vous regardez la carte des régions qui vous entourent, et le tableau qui vous donne les distances vous séparant de ces régions.
Vous choisissez alors où vous allez envoyer un éclaireur, et quelle personne envoyer. Votre groupe est en effet constitué de quinze personnages plus ou moins spécialisés dans chacune des six classes : les guerriers, les négociateurs, les bricoleurs, les motards, les conducteurs de chars et les psy.

## Vieux motard que j'aimais

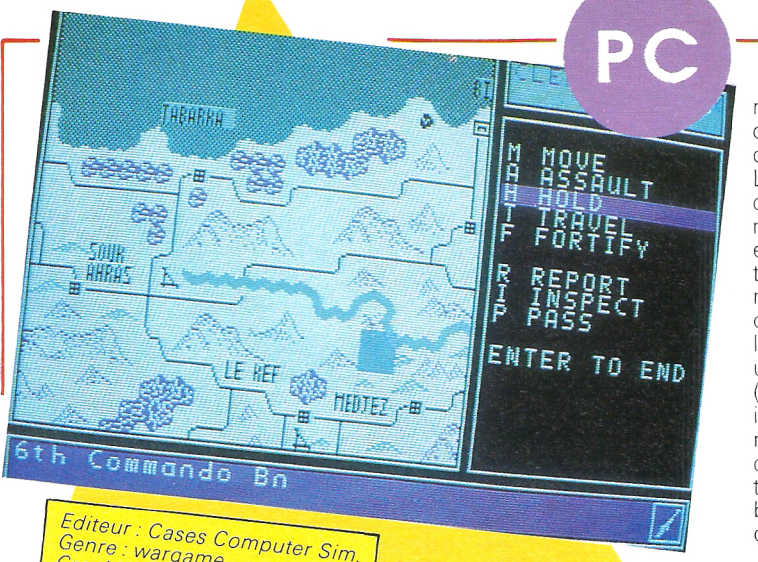
Il vaut mieux envoyer des motards comme éclaireurs car ceux-ci sont rapides et bons combattants. Une fois ceci fait, vous pouvez surveiller la construction des motos et chars, ou avancer d'un jour si vous trouvez le temps long. Les éclaireurs une fois revenus vous indiqueront ce qui se trouve dans les différentes régions. En fonction de cela, vous pourrez envoyer des groupes pour qu'ils aillent récupérer ce qui vous intéresse, carburant ou pièces détachées.

Vous pouvez aussi envoyer des personnes de votre groupe dans des bandes amies qui les perfectionneront dans une des six classes. Attention, si vous n'agissez pas rapidement pour les sauver, les membres de votre bande s'affaibliront vite et certains iront jusqu'à vous quitter (souvent par couples d'ailleurs).

*Zone* est un très bon soft car très facile et très agréable à manier. En effet, l'ordinateur s'occupe de gérer le maximum de choses. Ainsi, vous n'avez pas de notes à prendre car vous pouvez visionner les vingt derniers messages, mis en mémoire automatiquement.
De plus, toutes les actions utiles sont prévues. Il y a même une touche (H pour ne pas la nommer) qui permet d'afficher à l'écran le message "C:WAIT>" pour le cas où votre patron entrerait à l'improviste dans votre bureau ... Enfin, l'intérêt du jeu est toujours renouvelé car il existe neuf niveaux et trente-deux scénarios différents. Un très bon soft très convivial.

***Guillaume Courtois***

PC




# Vulcain

*Editeur : Cases Computer Sim.*
*Genre : wargame*
*Graphisme : ★★★*
*Lisibilité : ★★★★★*
*Intérêt : ★★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Machine : PC*

Cinq scénarios complémentaires recouvrant l'ensemble de la « campagne tunisienne » de 1942-43.
Ce qu'on appelle la campagne de Tunisie a commencé par le lancement de l'opération « Torch », opération des Alliés pour chasser les forces de l'Axe de leurs postes tunisiens.



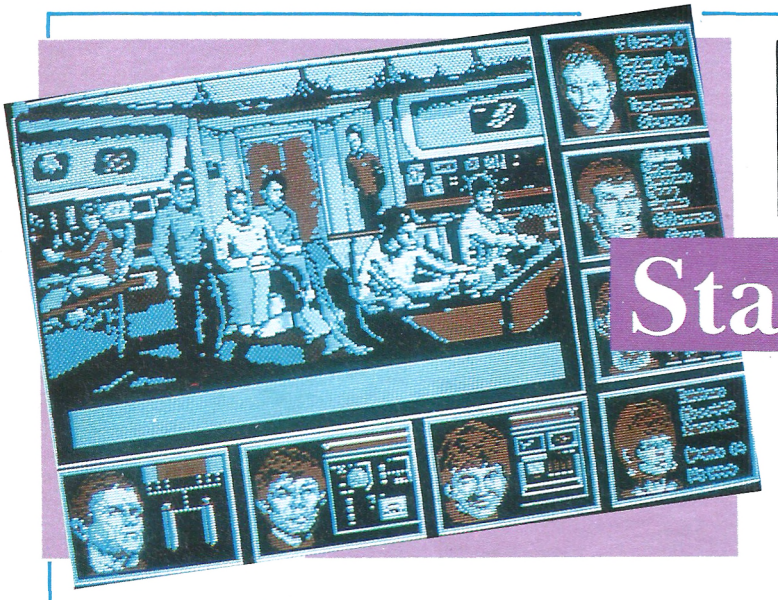
JEAN-CLAUDE

**OUI ! OUI ! OUI !**

Enfin un soft qui nous fait toucher du doigt l'art de la guerre et connaître l'exaltation virile du grand stratège. Mais je m'étonne qu'un délicat comme Jean-Michel ait pu l'apprécier à sa juste mesure...

La totalité du conflit se retrouve en cinq scénarios dans cette simulation :
1 — la course vers Tunis (offensive alliée initiale pour reprendre Tunis),
2 — Kasserine (offensive de Rommel contre les troupes américaines en Tunisie centrale),
3 — la huitième armée (combats dans le sud),
4 — l'opération Vulcain (l'offensive alliée finale),
5 — la campagne de Tunisie (l'intégralité du conflit).
L'avantage de ce découpage est qu'il permet de faire des parties courtes pour se familiariser avec les mécanismes de la simulation, d'ailleurs faciles à maîtriser.
Le jeu se décompose en tours, équivalents à un jour ; chaque joueur donne des ordres à ses unités et fixe les objectifs des attaques aériennes ; les unités exécutent simultanément les ordres ; il y a combat entre les unités adjacentes.
L'affichage est également très clair : carte de la région, date, messages et ordres, unité(s) en action. Les icônes des unités sur la carte sont parfaitement différenciées selon leur corps de troupe. Le scénario le plus court vous prendra une demi-heure, le plus long (la campagne complète) vous immobilisera pour seize heures. Sauvegarde en cours de conflit possible ! Une simulation semblant exemplaire, jouable à deux ou seul contre l'ordinateur, et dont tout le fonctionnement s'apprend en quelques minutes. Idéal pour débuter dans les wargames. Le jeu est possible en monochrome.

***Alain Skipbo***



# Star Trek

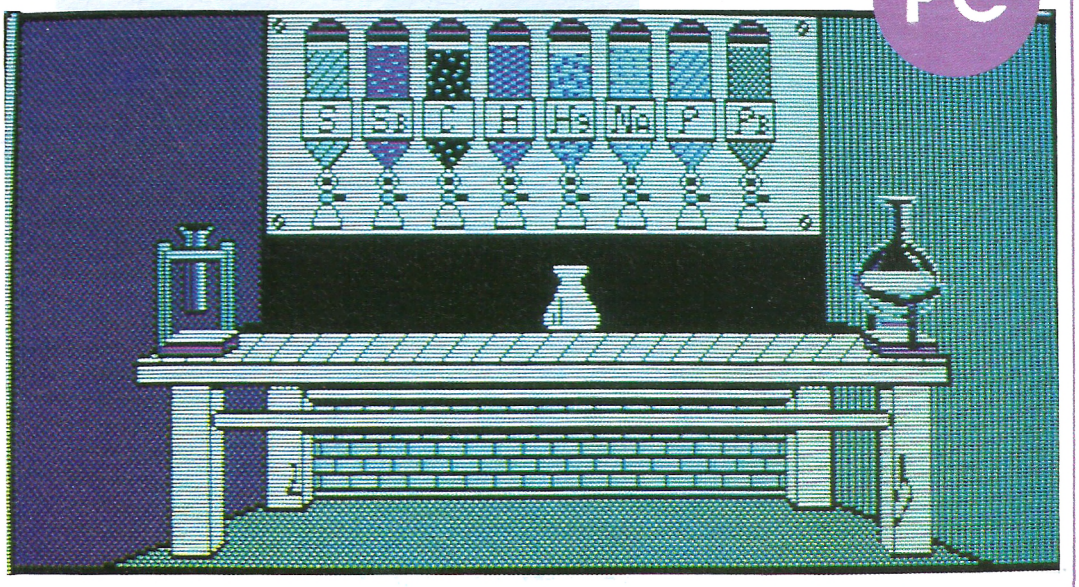
*Editeur : Firebird*
*Genre : aventure*
*Graphisme : ★★*
*Son : ★★*
*Intérêt : ★★★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Machine : PC*

Le captain Kirk, Spock, Scooty, monsieur Sulu : ils sont tous là ! À savourer sur PC.
*Star Trek* n'est pas à proprement parler un nouveau programme, il est déjà paru sur Atari il y a près de deux ans, et voici seulement aujourd'hui son adaptation sur PC.
On retrouve évidemment le même système de jeu ; autour d'une grande fenêtre centrale, huit fenêtres secondaires, initialement réservées à chaque membre de l'équipage, et en même temps à chacune des fonctions de l'Entreprise : Kirk pour le commandement et la téléportation, Spock pour les renseignements divers, Monsieur Sulu pour le combat, Chekhov pour le pilotage, etc.
On clique dans une fenêtre secondaire pour en faire la fenêtre principale, l'ancienne venant prendre sa place en fenêtre secondaire. Un système de commandes qu'on apprécie dès la première partie. Pour le reste, il s'agit d'une aventure immense, qui restitue parfaitement l'ambiance de la série TV, les fanatiques vont se régaler !
Systèmes solaires de la Fédération, Romuliens, ou Klingons : vous choisissez vos étapes, plus ou moins dangereuses, bâtissez votre itinéraire, foncez en hyperespace, décidez de l'approche orbitale, et enfin téléportez des membres d'équipage au sol.
Un événement ou un objet se présente alors, et vous choisissez parmi les réactions typées de chacun celle qui vous semble la plus efficace. Vous rencontrez souvent dans l'espace des vaisseaux klingons : combat à coups de torpilles et de phasers, simples et tactiques. Bref, ce serait la perfection, si l'affichage en couleur n'était pas si moyen, et si l'on retrouvait, comme sur Atari, les messages parlés de Spock, Kirk, et autres.
Mais cette version PC reste d'un niveau élevé et, même en affichage monochrome, passionnante à jouer. Prenez quand même votre temps : réussir la mission demande, à notre avis, six mois de travail à raison de deux heures par jour... Courage !

***Alain Skipbo***

PC

# Dossier Kha




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

*Dossier Kha*, de Microïds, est un jeu d'aventure sur PC qui vous lance à la recherche d'un professeur mystérieusement disparu. Sa maison en bois ne paye pas de mine — la recherche, ça n'a jamais vraiment payé —truffée de surcroît de matériel délicat et plutôt dangereux à manipuler.

*Le Dossier* se compose de trois disquettes cinq pouces, la première servant à lancer le jeu et à répartir différents fichiers dans un disque virtuel créé pour l'occasion.

Un paysage d'orage assez peu engageant apparaît tandis que s'élève une étrange musique. Nous sommes dans les années trente, à l'époque des inventions délirantes surchargées de cadrans en porcelaine, débordantes de manettes en buis et zébrées par des arcs électriques.

## Touche à tout

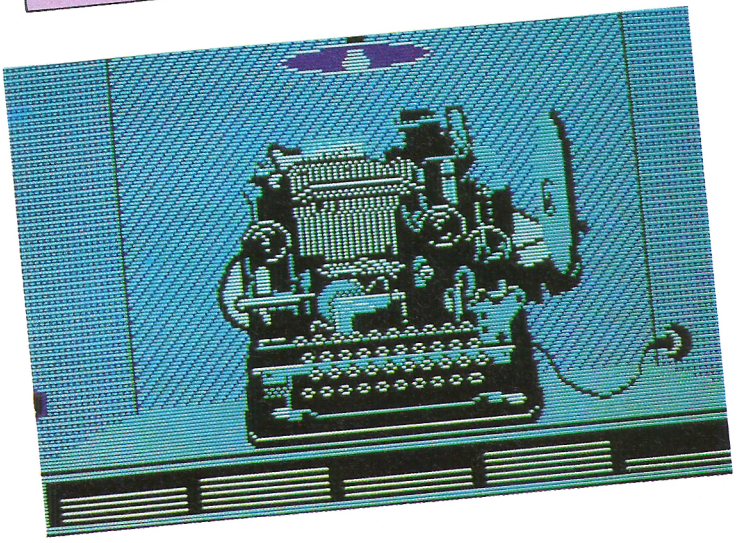
Le paillasson franchi, l'aventure commence. La maison, de prime abord, semble bien tenue et le petit salon du rez-de-chaussée est très confortable. Votre rôle, bien entendu, consiste à fureter de çi de là. Ne vous gênez surtout pas pour piquer quelques bricoles au passage. Cela pourra toujours servir...

De la cave à la terrasse, la maison du professeur Kha regorge de laboratoires où sont entassées toutes sortes de machines. Pour avancer dans votre enquête, vous serez évidemment amenés à tripatouiller imprudemment les boutons et les manettes de tous ces instruments, sans oublier le petit mélange chimique que vous devrez concocter afin d'obtenir un précieux cristal. Ce côté apprenti-sorcier ne manque pas de charme, à condition de ne pas y laisser sa peau par électrocution, asphyxie, désintégration ou autres sorts funestes.

## En kha de danger...

L'énigme, de prime abord, semble facile à résoudre : la villa du professeur n'est pas bien grande, l'affaire sera rondement menée. C'est sans compter avec la multiplicité des situations engendrées par les appareillages peuplant la maison.

Il vaut mieux s'entourer de précautions, car le rayonnement kha (encore une découverte du professeur !) ne pardonne pas. Un scaphandre sera le bienvenu pour approcher la source irradiante. Pour respirer dans le scaphandre, des réserves d'air seront les bienvenues. Le jeu se déroule en temps réel, détail qui a son importance lorsqu'il s'agit de faire sa petite cuisine (traînez un peu avant d'allumer le gaz et vous ne serez pas déçus du résultat !).



Mine de rien, le *Dossier Kha* vous emportera bien plus loin que vous ne le pensez car, — c'est un scoop — je puis vous affirmer que le lunatique professeur travaillait, entre autres choses, sur un problème de téléportation assez trapu. Quand on touche à ces domaines, on sait d'où l'on part mais jamais en quel lieu inhospitalier on atterrit.

Comme bon nombre de jeux d'aventure, le *Dossier Kha* fonctionne avec le couple verbe-sujet, les flèches et quelques touches aux fonctions plus ou moins spéciales. Un dictionnaire contient une cinquantaine de verbes qui chacun accepte deux synonymes. Les sujets sont au nombre de cent plus les variantes. Les quarante cinq mille combinaisons possibles ne dispensent pas du tout le joueur d'une dure nécessité : coller au plus près de la situation.

## Les mots pour le dire

L'analyseur syntaxique est passablement contraignant pour ceux qui prennent des libertés avec l'orthographe. Il est vrai qu'à l'époque de cette difficile affaire, on ne badinait pas avec le bon usage de notre fort belle langue...

Le graphisme est loin d'être à la hauteur du soft. L'intrigue, en effet, appelle une image soignée, riche en moulures et en courbes, en bois patiné et en cuivres rutilants. Or, les décors sont froids, avec des lignes austères très simplistes. L'intérieur de la maison est aussi avenant qu'une buanderie. Curieusement, il suffit de s'approcher d'un tableau ou de se pencher à la fenêtre pour découvrir enfin quelques magnifiques images : la Jaguar SS100, par exemple, ou la vue vivifiante sur la mer et les voiliers.

L'intérêt du *Dossier Kha* réside surtout dans une action sans cesse relancée. La trame du jeu se révèle petit à petit, et sans aucun doute vous devrez souffrir mille morts (peut-être un peu moins si vous êtes doué) avant de retrouver le professeur Kha. C'est un jeu gigogne, chaque découverte ouvrant de nouveaux horizons.

Le chemin qui mène à la solution n'est pas linéaire : une foule de chemins de traverse, de retours et de raccourcis sont envisageables, ce qui renouvelle à chaque fois l'intérêt de cette ténébreuse mais passionnante affaire.

***Bernard Jolivalt***

# AMPRO

# AUTOTEST : Avez-vous besoin d'AUTOGRAPHE ?

**Dix disquettes pour apprendre ou réviser les règles élémentaires de l'orthographe à travers des exercices simples et attrayants, voilà Autographe. D'ailleurs, pour vous permettre d'évaluer si vous avez vraiment besoin de ce logiciel, nous avons truffé ce test de fautes d'orthographe. Amusez-vous à les noter, et reportez-vous ensuite aux pages News, vous verrez où vous en êtes...**

*Autographe* était initialement destiner à la remise à niveau orthographique et stylistique du personnel du Crédit du Nord. Une commande privé donc, mais l'extrême succès du programme a poussé ses éditeurs à le commercialiser. Résultat : deux tomes contenant chacun cinq disquettes pour PC XT et AT (installation facile sur disque dur). Le Tome I s'attaque au problème des homophones en « é » ou « è », et apprend à distinguer la conjonction « et » de « est » ou « ait », etc. Le second tome traite des accords verbaux, et en particulier de ceux du participe passé.

## *Exercices et dialogues*

Les exercices sont avant tout des dialogues, découpé en phases Test, Exploration, Entrainement. La première phase sert avant tout à faire découvrir à l'utilisateur un "truc" facile pour appliquer la règle. Par exemple, pour savoir dans une phrase s'il faut écrire « et » ou « est », il suffit d'essayer de remplacé le mot par « sera ». Ça marche ? C'est « est », c'est le verbe être...

ET !..



Les phases Exploration est Entrainement développent la règle par des exercices de remplacement est de choix, souvent astucieux. Le programme utilise pour cela des textes d'auteurs classiques, poètes ou écrivains, sur lesquels il est par ailleurs possible d'effectué des tests de culture



EST !!!

générale. Un des exercices vous assiste même dans la composition d'un poême !
Les exercices d'accord et de conjugaison verbale du tome II sont d'un niveau nettement plus élevés, mais restent d'une parfaite clarté. Nous avons appréciés, entre autres, ce texte de Simenon dans lequel on avance pas-à-pas, en essayant de deviner, en fonction de sa correction orthographique, la phrase qui suit dans l'oeuvre. Tout en vérifiant ses connaissances, on a ainsi l'impression de recréé soi-même le texte.

## *Un apprentissage confortable*

Comme il a été initialement conçu pour un public dont la familiarité avec l'ordinateur n'est pas obligatoire, *Autographe* assiste l'utilisateur jusqu'à vraiment lui guider la main. L'utilisateur averti pourra s'en énervé, mais les modules d'aide et d'explication sont heureusement optionnels. Quelques touches numériques ou de fonction sont suffisantes pour répondre à la grande majorité des questions. Il faut néammoins taper parfois au clavier l'orthographe correcte. Mais dans l'ensemble, la simplicité des manipulations est exemplaire.
L'ensemble des dix disquettes comprend vingt-cinq dialogues ou exercices, eux-mêmes subdivisé. On peut estimer à une quinzaine d'heures l'utilisation intégrale du programme, qui seront étendus par des retours sur les points mal assimiler. D'ailleurs, le logiciel agit en vrai professeur et vous décerne une note à la fin de chaque



EEHHH !!!

groupe d'exercices. On se demandera seulement si le niveau du Tome I n'est pas un peu bas, car il reprend des règles vraiment très élémentaires, est les développe peut-être trop longtemps.
On préférera le tome II, plus insistant sur les difficultés orthographiques les plus sérieuses, auxquelles sont mélés des recherches de vocabulaire intéressantes. Quoi qu'il en soit, *Autographe* est assurément ce que nous avons vus de

AIES !

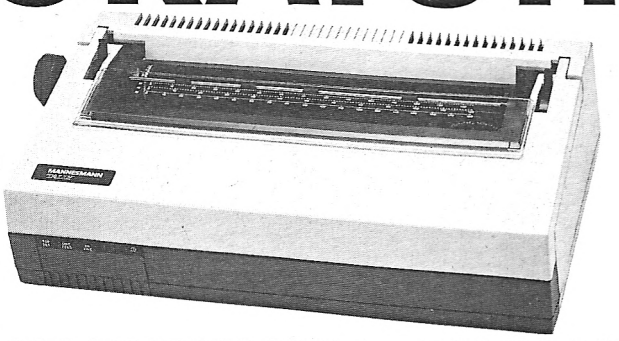


mieux dans ce genre de programmes éducatifs. Sa grande ergonomie et son vaste terrain d'apprentissage le destine aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

***J-M. Maman***

*(NDLC : Je dégage toute responsabilité quant à la teneur de ces propos car c'est celui qui dit qui y est !).*

# GRATUIT



Micro Programmes

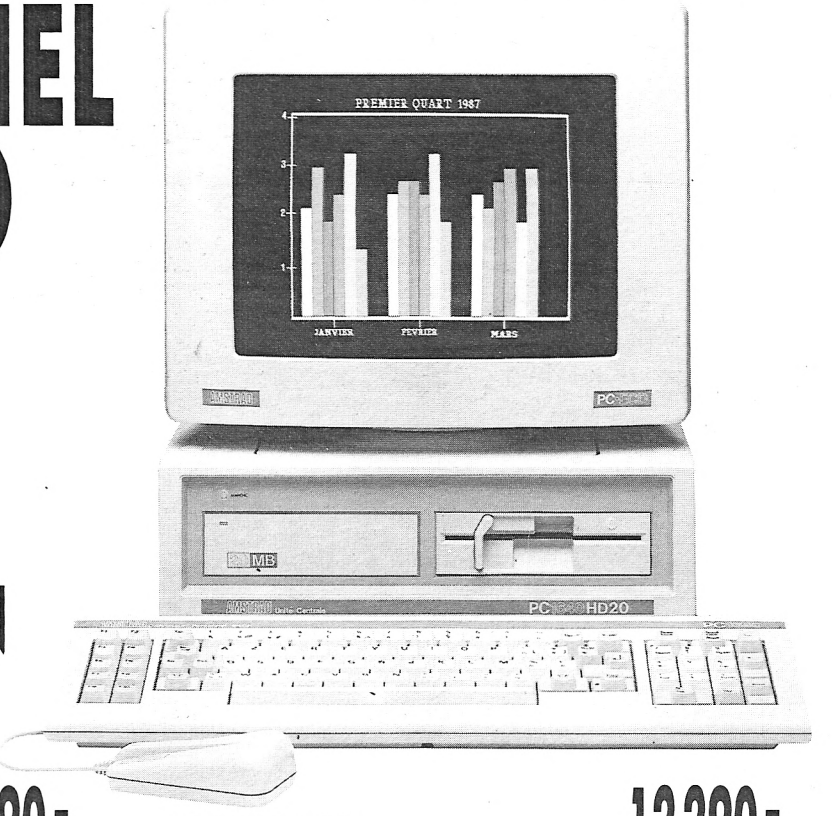
82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS - Tél. (1) 42 93 24 58

# 1 IMPRIMANTE

## MANNESMANN - TALLY MT 20 OU CANON PW 1080 A

# + 1 LOGICIEL QUATTRO

**TABLEUR GRAPHIQUE**




## POUR L'ACHAT D'UN AMSTRAD PC 1640

| | | | |
|---|---|---|---|
| SD MONOCHROME HERCULES | 6 890 F TTC | DD COULEUR EGA | 12 290 F TTC |
| SD COULEUR EGA | 10 490 F TTC | HD 20 MEGA MONOCHROME HERCULES | 11 890 F TTC |
| DD MONOCHROME HERCULES | 8 690 F TTC | HD 20 MEGA COULEUR EGA | 15 490 F TTC |

## ET PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE

*(pour l'achat d'un PC 1640)*

| | |
|---|---|
| **Imprimante STAR LC 10** (noir) | 880 F TTC |
| **Imprimante STAR LC 10** (couleur) | 1 280 F TTC |
| **Imprimante STAR LC 2410** (24 aiguilles) | 2 200 F TTC |
| **Imprimante CITIZEN Msp 15** (136 colonnes) | 2 490 F TTC |

*Les imprimantes sont fournies sans cordon. Offre valable en fonction des stocks disponibles.*

# DIONYSOS

**Dieu de la vigne et du vin chez les Grecs, Dionysos est aussi une gestion de cave éditée par Pétrel Informatique. Même si vous vous contentez d'acheter votre vin chez un négociant, Dionysos saura vous conseiller sur l'art de choisir et de servir une bonne bouteille.**

*Dionysos* tourne sur CPC et sur PCW. Une adaptation sur PC est en préparation. La version que nous avons testée est destinée à tout CPC muni d'un lecteur de disquette.
L'étiquette de la boîte a un côté « amateur » qui rappelle celle des vins et des alcools artisanaux : dessin rudimentaire et calligraphie appliquée. Mais ce qui compte, c'est ce qu'il y a dans la bouteille ou, dans le cas présent, sur la disquette.

## *La base d'une cave*

Le menu principal renvoie sur deux options : la gestion de cave ou bien la base de données sur les grands vins de France. Une cave-type figure déjà sur la disquette afin de se familiariser avec le programme. Ce fichier nommé CAVE.BAK peut éventuellement être supprimé, mais ce serait dommage de se priver de certaines bonnes adresses de négociants qui y figurent ; il est plus judicieux de le conserver et de sauvegarder sa propre cave sur une disquette séparée.
Sur CPC, *Dionysos* gère jusqu'à soixante crus, chacun pouvant comporter un grand nombre de bouteilles, ce qui répondra aux besoins de la plus grande partie des amateurs. La version PCW accepte deux cents crus, ce qui est considérable ! Création de fiches, appel, suppression ou modification se font le plus simplement du monde. Sortir une bouteille et mettre la cave à jour est un jeu d'enfant. La convivialité de *Dionysos* est, sur ce point, irréprochable.
Chaque fiche reprend les caractéristiques du vin : l'appellation, la région, le nom du cru et le millésime ainsi que les coordonnées du négociant, la date d'entrée du vin et son prix sont enregistrés. Option intéressante, la possibilité d'actualiser le prix d'une bouteille permet de connaître la valeur réelle de la cave et de lister vos estimables richesses sur imprimante. Suivant vos directives, *Dionysos* saura même éviter la rupture de stock.
L'accès aux fiches est effectué via un recensement par nom des vins. Les recherches multi-critères n'ont malheureusement pas été prévues : impossible donc de connaître le nombre de Bordeaux et de Bourgognes en cave ou bien les vins d'Alsace de tel cépage entrés telle année. En pratique, ces renseignements sont, il est vrai, rarement indispensables.

## *Carte des vins*

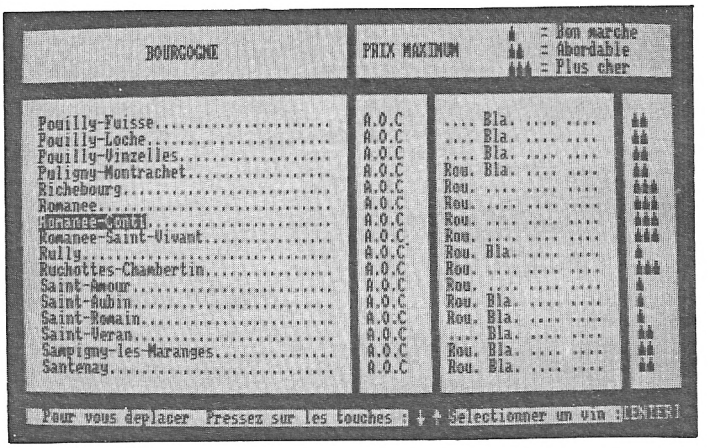
Second volet de *Dionysos*, la base de données sur les grands vins de France s'adresse à tous les amateurs, qu'ils possèdent ou non une cave. Sur un 464, le traitement des nombreux fichiers vineux occupera parfois la machine pendant deux à trois bonnes minutes. Le 6128, fort heureusement, digère l'ouvrage bien plus rapidement.
Onze régions de France figurent au menu, soit 342 vins. La liste n'est certes pas exhaustive (il existe des centaines de « châteaux » rien que dans le Bordelais) mais elle est plus que suffisante. Du vin du Bugey — un VDQS sans prétention — au prestigieux Château Petrus 1er Grand Cru classé, *Dionysos* vous familiarisera avec la production de nos vignobles. Si par bonheur il restait en cave l'une ou l'autre de ces bouteilles, *Dionysos* vous le rappellerait.
L'accès aux différents crus est aussi possible par plats. En effet, trente cinq mets ont été sélectionnés. Si vous aviez des doutes pour accompagner un foie gras, du gibier ou des écrevisses par exemple, *Dionysos* aussitôt vous proposerait une sélection de vins.

## *Que choisir ?*

Avant de passer commande à un négociant, *Dionysos* saura vous guider dans le labyrinthe des appellations (VDQS, AOC), des cépages et des millésimes. Ceux-ci vont des années 1972 à 1985. Pour 35 F, Pétrel Informatique remettra votre base de données à jour. Les années 1986 et 1987 devraient être disponibles d'ici peu...

Les indications de prix sont succinctes (trois petites bouteilles au maximum). Un à cinq verres classent les années (de médiocre à exceptionnelle). Un sous-menu « informations complémentaires » permet d'accéder à la partie encyclopédique du vin sélectionné : vous saurez tout sur l'année de l'appellation, la production moyenne en hectolitres, les cépages et le degré minimum. Une petite notice fera de vous un puits de science. Saviez-vous que le clavelin est une bouteille spécialement conçue pour le « vin jaune », un « Jura » qui peut vieillir jusqu'à cent ans ?

Reste à déguster la bouteille. On ne sert pas un vénérable Bordeaux (qu'il vaut mieux aérer dans un carafon) comme un Bourgueil. Pour qu'un vin restitue toute sa richesse, il doit être servi à bonne température et à maturité. Ces paramètres n'auront bientôt plus de secret pour vous. A qui s'adresse *Dionysos* ? Pas aux sommeliers professionnels : leur connaissance des vins et la sûreté de leur goût vont bien au-delà de ce programme. En revanche, il sera d'une réelle utilité aux nombreux amateurs qui veulent améliorer leur cave et l'utiliser au mieux. A tous, il permettra de bien choisir un vin. Un voyage dans *Dionysos* dévoilera mille aspects du vin de France. Or, pour bien apprécier un vin, il faut bien le connaître.
*Renseignements :*
*Pétrel Informatique — 6, rue Isambard 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : 32 26 16 65.*
**Prix TTC :**
**— CPC : 250 F**
**— PCW : 395 F**




BILAN DE CAVE AU 28/11/1988

| NOM DES CRUS | MIL. | NB BOUT. | P.U. ACT. | P. TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| Mathelin 'Cuvee Bouchy' | 1984 | 8 | 23.00 | 184.00 |
| Ch. Cabannieux | 1983 | 18 | 50.00 | 900.00 |
| Hospices de Beaune | 1980 | 109 | 300.00 | 32700.00 |
| Ch. des Deduits | 1984 | 2# | 30.00 | 60.00 |
| La Chapelle | 1984 | 27 | 140.00 | 3780.00 |
| Chateau Roc de Cayla | 1980 | 34 | 30.00 | 1020.00 |
| Domaine Cauhape | 1985 | 2# | 30.00 | 60.00 |
| Ch. de l'Echarderie | 1978 | 19 | 50.00 | 950.00 |
| Vin-Coeur | - | 32 | 11.50 | 368.00 |
| Domaine H. Rebourseau | 1983 | 9 | 140.00 | 1260.00 |
| Rocbere 'Grand Opera' | 1985 | 23 | 25.00 | 575.00 |
| Cuvee du Reviron | - | 5 | 28.00 | 140.00 |
| Coteaux du Chery | 1985 | 4 | 95.00 | 380.00 |
| Domaine Masson-Bondelet | 1985 | 4 | 48.00 | 192.00 |
| Domaine de Haute-Perche | 1984 | 2 | 23.00 | 46.00 |
| Chateau-Rieussec | 1975 | 2 | 250.00 | 500.00 |
| Terres-Blanches | 1983 | 10 | 24.00 | 240.00 |
| Chateau Montus | 1981 | 17 | 20.00 | 340.00 |
| Chateau Haut-Fabregues | 1984 | 27 | 26.00 | 702.00 |
| Clos de l'Abbaye | 1982 | 7 | 26.00 | 182.00 |
| Klein et Fils | 1983 | 11 | 26.00 | 286.00 |
| TOTAUX : | | 372 | | 44865.00 |

>> Le signe # en regard du nombre de bouteilles indique un stock insuffisant <<

Bernard JOLIVALT

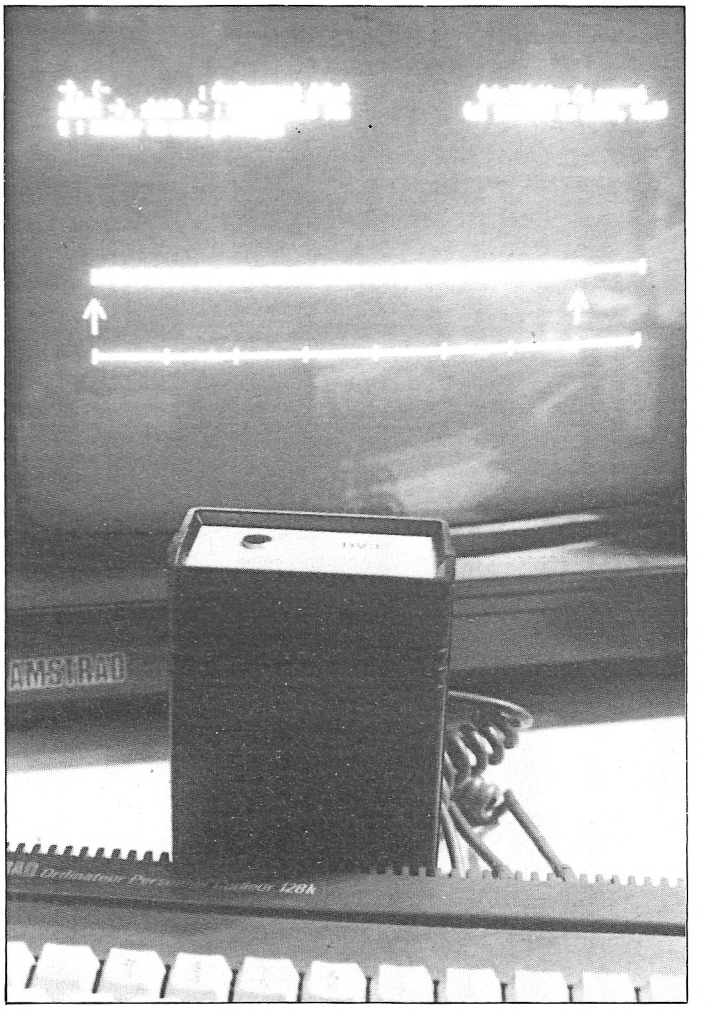
# DIGIVOX LA VOIX DE SON MAITRE

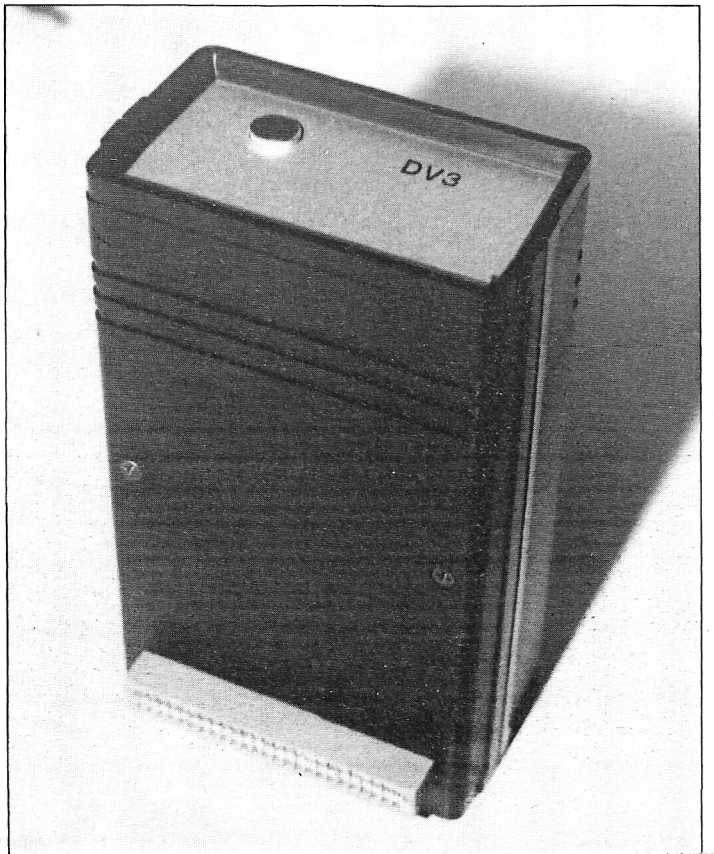
**Nous avons déjà présenté le Digivox dans le n°38 d'Am-Mag. Depuis, nous avons pu tester la petite boîte noire qui donne de la voix au CPC. Les modèles DV2 et DV3 ouvrent ainsi d'intéressantes possibilités aux programmeurs.**

Le Digivox est un véritable digitaliseur vocal mis au point par la société Electronique Médicale Micro-informatique. « Véritable », car les interfaces vocales du CPC font habituellement appel à une bibliothèque de phonèmes synthétisés pour reconstituer une phrase.

Digivox, lui, capte un son grâce à un microphone à électret incorporé, le digitalise et le restitue par le (médiocre) haut-parleur du CPC. L'avantage ? Non seulement le CPC parle avec votre voix, mais n'importe quel bruit peut être stocké sur disquette.

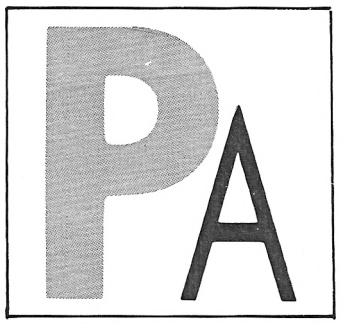
Il s'avère très simple à l'usage : le programme *SAVSPCH* lancé sous CP/M 2.2., le micro incorporé enregistre les sources sonores environnantes. Suivant le modèle, seize ou trente-deux secondes sont numérisées en segments de quatre secondes chacun. Le menu prévoit bien sûr l'audition de l'échantillon sonore.
La version de CP/M permet à Digivox de tourner sur un CPC 464 mais le lecteur de disquette reste indispensable.
Ecouter un CPC parler avec sa propre voix est certes séduisant, mais il faut bien reconnaître que le haut-parleur de l'ordinateur n'est pas à la hauteur de la tâche. De votre voix cristalline, il ne subsistera en effet qu'un crachotement du genre liaison-radio en pleine Transat un jour de tempête.
Pour profiter décemment des qualités de la digitalisation (la bande passante va de 100 à 3 000 Hz), il est recommandé de récupérer le son à la sortie stéréo du CPC et de l'amplifier.
Un programme *VIS* permet de visualiser les courbes par segments de quatre secondes et d'écouter l'un d'eux. Des fonctions couper/coller sont prévues dans un très proche avenir.
Les modèles DV2 et DV3 sont pourvus de mémoires CMOS de 32 ou 64 ko. Moyennant un « bricolage », on peut pousser la capacité à 128 ko. Les mémoires sont alimentées par une minuscule batterie qui se recharge en utilisant les 5 volts présents sur le connecteur. Les mémoires CMOS (*Complementary Metal Oxyde Semi-conductor*) ont, rappelons-le, la particularité de conserver toute information même après rupture du courant.




## *Disque virtuel double*

Outre le stockage des échantillons sonores, le Digivox peut servir de disque virtuel double. Le modèle DV3 est le plus riche en kilo-octets. Le premier drive (appelé C:) est constitué par les 64 Ko de mémoire volatile. 6 Ko étant réservés au stockage de CP/M et un autre pour le catalogue, il reste 57 Ko pour stocker programmes et données, ce qui est confortable.
Un second drive virtuel (M:) est accessible. Il est constitué par la mémoire CMOS disponible moins 1 ko pour le catalogue. L'initialisation effectuée grace aux programmes présents sur la disquette du Digivox, le prompt bascule sur M: qui se comporte alors en tant que disquette système. Un reset à chaud ramènera toujours sous M:
Inutile de préciser que toutes les opérations effectuées sur l'un ou l'autre drive virtuel sont fulgurantes. Le contenu du drive M: reste présent sur le Digivox même s'il a été déconnecté du CPC. La sécurité est totale. Pour transférer le contenu d'un drive sur une disquette, il suffit d'utiliser PIP.COM (PIP A:=M:*.*).
Le Digivox est donc, du moins pour les deux modèles supérieurs, une interface à vocation double. Reste que son utilisation première et désignée est la digitalisation vocale. La portabilité d'un programme parsemé de cris et chuchotements est malheureusement limitée puisqu'il faut impérativement connecter Digivox pour restituer la bande sonore. Gageons que des lecteurs sauront trouver des utilisations inédites pour cette interface vraiment unique en son genre.
Digivox est en vente directement auprès du fabricant.
*E.M.M. — 7, rue Melingue 75019 Paris. Tél. : (1) 42 41 24 92.*
*Les prix publics TTC s'échelonnent ainsi entre :*
**— Digivox DV1 : 690 F**
**— Digivox DV2 : 890 F**
**— Digivox DV3 : 1 190 F.**



## VENTES

Vds Amstrad CPC 464 coul. sous gar. état neuf + nbx log. orig. (jeux nouveautés, Lorigraph, Gest, Fam.) + crayon dat. Le tout 2 500 F. Tél. : 45.01.57.70. Poste 1136.

Vends PC 1640 SD couleur éga. + lecteur 3"1/2 720 K nbrx logiciels : 10 390 F. Tél. : 47.61.00.74.

Urgent vds Graphico 2 sous garantie (nov. 88) cse dble emploi : 800 F. L. Ryder. 87A rue république 30000 Nîmes.

CPC 464 mono adaptable db péritel jeux 2 jostick 1 600 F. Demander Laurent après 18 h au 56.31.88.30.

Vds 6128 coul. « oct. 87 » + 5" Vortex (sous gar.) + 10 D + 3" + 50 D7 5" + boîte Rahgt le tout 6 500 F. Tbe. Tél. : 44.22.05.96.

Vds CPC 464 + DDI-1 + jeux lecteur de disquette sous garantie à saisir le tout pour 3 800 F 78500. Tél. : 39.13.15.37. ou 39.13.18.87. Après 19 h.

Vds CPC 464 couleur + joyt. + jeux : 2 000 F 1 joyst. en plus si vous appelez avant le 2. Tél. : 31.88.02.51. (Calvados).

Vends 6128 coul. Tbe + 15 disq. et nbrx (env. 60) programmes (jeux...) + joyst. AM ST. + revues + listings le tout 3 400 F. Tél. : 45.74.03.88.

Vds pour petit budget CPC 464 mono + DDI + discs + K7 + doc. et revues. Le tout en Tbe pour 2 500 F. Tél. : 46.56.65.40. Vers 20 h.

Vds CPC 6128 coul. Tbe ss garantie + solution. Prix 3 000 F. Ecrire à M. Thomas Stéphane, 15, rue des Bruyères 56570 Locmiquelic.

Vds Amstrad CPC 6128 mono modifie + jeux + joystick + docs + 5"1/4 Vortex + 100 disk + boîte 5 500 F. Godard. Tél. : 60.75.77.93.

Vends AM/GA 500 plus 2 manettes 19 disquettes de jeux le tout 4 500 F. Téléphoner au 48.55.88.86. Demander Régine.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joystick + 15 jeux + livres et revues 2 000 F. Tél. : 30.99.07.93. Yvelines.

Vends lecteur 5"1/4 double face 1 mega drive A et B 1 400 F pour CPC 6128. Tél. : 88.84.92.17. Ap. 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur déc. 87 + jeux, peu servi 2 300 F. Boris 69.91.15.95. (Ap. 19 h).

Vds CPC 6128 coul. + 71 jeux news + utilitaire : disc ology etc) + 2 joystick avec db l. + livres le tout 5 000 F à débattre. Jérôme. Tél. : 45.88.16.06.

Vends DMP 2000 neuve acheter 2 000 F vendu 1 200 F. Tél. : 45.97.22.79. entre 18 et 22 h demander Gilles.

Vds lect. disc DD1 : 1 150 F, monit. GT65 : 550 F, interface disc pour 5.25 : 450 F Berna 75012 4372 6464. Tél. : 43.72.64.64.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + nbx jeux (Renegade, Barbarian) + joystick + revues valeur 4 000 F sacrifié 1 600 F. Téléphoner à 18 h : 42.72.35.59.

Vds Amstrad 6128 couleur + nbx jeux + revues + joystick + imprimante DMP 2 000 : 3 700 F. Tél. : 34.15.71.71. Après 18h00.

Vds CPC 6128 coul. (1988) + manuel + joystick + nbx jeux sur 31 disks + 25 revues, le tout 2 400 F ! Prix à débattre. Tél. : 48.34.42.23. Après 21h.

Vends Amstrad CPC 6128 état neuf monochrome + 3 originaux (Simulation) + 4 logiciels avec environ 30 jeux et 3 logiciels vierges + 2 joysticks + manuel + cadeau. Le tout vendu 2 100 F. Tél. : 47.99.42.57.

Vds cassettes jeux pour CPC 464-Platoon James Bond monopoly western games etc. Tél. : (16-1) 60.26.06.70. Christophe après 18h.

Vds 6128 mono (tbé) + embal. d'origine + 45 disq. + jeux + synte voc. techni. musique + pen. optique + housse + revues + livre : 2 850 F. Tél. : 39.85.64.99. Gonesse.

Vds Amstrad 6128 couleur très bon état joystick 30 disk (jeux, vierges, éducatif) plusieurs livres magazines 3 500 F à déb. Tél. : 48.84.15.21. Ap. 18h.

Vends CPC 6128 garantie encore un an + 400 jeux et 2 joysticks. Prix : 3 600 F à débattre. Tél. : 34.19.67.68. Après 20 heures SVP.

Vends CPC 464 monochrome + Interface Perite + imprimante CKI20 couleur + logiciels + accessoires. Prix : 2 700 F. Tél. : 34.15.92.02. Après 19h.

Vends lecteur disk pour CPC 464 : 1 200 F + 70 disks : 15 F pièce (donne manuel avec lect.). Tél. : 48.74.24.49.

Vends imprimante couleur Okimate 20, très bon état, peu servi, ainsi que les rubans et les manuels. Prix : 1 200 F. Tél. : 60.14.30.20. Le soir.

Vds Amstrad CPC 6128 avec moniteur couleur + logiciels (jeux et utilitaires), année 1986, état neuf. Px : 2 600 F. Tél. : 34.16.66.25. Écrire à Pascal Audinos, pl. des Eucalyptus, 95580 Margency.

Vds disks 3" pour Amstrad : 27 F p. à disk. remplis de news. Écrire à Sache Jean-Marc, 8A, rue du M.-Leclerc, 74300 Cluses ou 50.98.20.06. Le week-end.

Urgent vends CPC 464 couleur + K7 de jeux + super logiciel de dessin + manuel. Prix 2 000 F. Demandez au 60.03.33.96. Olivier après 19h.

Vds nbrs jeux ubi soft (ex. Gabrielle, Amitylle, conspiration, etc.) + vds moniteur vert Amstrad 550 F et donne logiciel. Tél. : 87.67.43.39.

Vds CPC 464 couleur + jeux + joystick + revue 2 000 F. Tél. : 34.16.02.67.

Vds CPC 6128 couleur très peu servi, janv. 88 + imprimante + housses + livres + revues + 100 logiciels + joystick. 3 900 F. Tél. : 69.01.45.29. Dépt 91.

Vends CPC 464 couleur + joystick + logiciels, état neuf, emballage d'origine. Prix 2 000 F. Jean. Tél. : 39.19.69.57 ou 47.99.19.77.

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + joystick + nbx jeux + disquettes neuves. 4 000 F. Tél. 43.53.28.97 après 19 h (Charenton 94).

Vds 464 couleur + DDI 1 et nombreuses disquettes, t.b.e. 3 200 F ou DDI 1 + disquettes 1 800 F. Tél. 64.04.07.56. François Driot.

Vends 10 jeux dont News K7 (3DF1G HT, Boulder 1&3, Space harrier, Saman, TNA Fox, Room 10) 120 F ou 40 F l'un. Tél. : 91.76.28.56. Demander Philippe.

Vds originaux 6128 AM x Pagemaker Tassign DRgraph DRdraw éducatifs DBcompuler pour PCW Datamat DTTPAO Damocles Alienor. Tél. 90.79.24.05.

Vends 1 CPC 6128 coul. état neuf + DE 50 logiciel, jeux récent 1 joy, 1 doubleur, 1 multiface, 1 traitement de texte + 38 magazines. 4 700 F. Tél. 42.02.30.33.

Vds digitaliseur Ara, 2 joysticks, 60 disks pleins, cordon K7, revues, doubleur, 11 originaux. Tourois Florent. Tél. 54.81.11.66.

Vds CPC 464 monochrome + adaptateur péritel + lecteur disks + 50 disks + 20 K7 + livres. 2 800 F. Alsace. Tél. 19.49.72.22.333.236 HR.

Vds nbreux jeux originaux pour CPC 464 à 100 F port compris. Demander liste à Salvador Christophe, rue de Belleville 37360 Semblançay.

Vends CPC 464 cause double emploi avec DDI, Mirage Imager, 9 K7 originales. 3 000 F. Tél. 98.83.73.44.

Vds lecteur 5" 1/A (708K) comp. Vorteix (sous garantie) + inter. drives/faces pour CPC ou autres. 1 200 F. Tél. 42.41.24.71 (Paris). Taing ap. 19 h ou à 13-14 h.

Vends Amstrad 6128 couleur (acheté à Noël 86) + 25 disquettes (+ 90 jeux et utilitaires) + joystick + revues. Prix 3 500 F. Tél. 43.30.20.17.

Vds synthétiseur Amstrad SSA1 avec 2 haut-parleurs, logiciels sur disks et K7 pour CPC. Tél. 20.93.09.19 après 20 h. Thierry.

Vds table travail infor. en pin + assis genoux le total 1 000 F. Becuwe J.-C. 12, allée Pottier, ap. 9, tour des Hêtres 62210 Avion.

Vends pour 6128 disks originaux : Silient service, Prohibition, Strike, Force Harrier. Tél. 43.08.91.08 (93).

A saisir : lecteur 5" 1/4 double face, reconnu premier lecteur, avec alimentation : 950 F. Tél. 39.81.54.98.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disquettes + 180 jeux, le tout : 2 500 F. T. 43.61.64.26.

Vends CPC 6128 coul. + 80 jeux + AMX neuve + util. + livres et mag. + la solution, à 4 000 F. Val. réelle 8 200 F. Tél. 45.92.65.33.

A v. pour CPC 6128 log. originaux avec doc. : Dbase, MP, Calcuma, Space Moving (Graph. 3D) 50 % du prix ou 850 F en bloc. Tél. 62.98.90.33.

Micromag, le nouveau magazine magnétique, est enfin disponible sur K7 ! Le numéro 2 (nov.-déc. 88) K7 : 35 F, disk 3" : 40 F par chq. banc. ou CCP à M. Stéphane Carré, 12, rue de Colmar 59229 Wasquehal.

Vds CPC 6128 coul. + joy. + disks + livre + lecteur K7 le tout bon état 2 900 F + logiciel calculmat 250 F. Tél. : 45.54.58.58. Soir.

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2160 + Mentel + crayon optique + 80 discs pleins + docs 7 000 F. Tél. : 64.97.13.09.

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + AM.-Mag N°30 à 41 + 24 jeux. Le tout 2 900 F. Tél. : 98.99.76.00. Le soir sauf Week-end.

Vends CPC 464 mono + DD1 + joystick + adaptateur TV + livres + revues + prog. cas. + disq. Prix très intéressant. Tél. : 78.03.58.75.

Vends CPC 6128 mono + lecteur FD1 + logiciel La Solution + disquette 4 000 F à débattre. Jean-Yves. Tél. : 42.61.80.85.

Vds Amstrad CPC 6128 + 200 jeux + DMP 2160 + 3 joysticks + revues + traitement de texte : Le tout : 5 000 F. Tél. : 44.40.35.45. (Oise).

Vds CPC 464 + monit. mono + DDI + péritel MP2 + plus de 200 jeux sur disc dont Gunship... + cassettes le tout en Tbe. Prix 2 400 F. Tél. : 45.04.59.52.

Vds CPC 1512 DD couleur. Très bon état, peu seri, 10 utilitaires + 28 jeux + housses de protection + magazines. Décembre 1987. Prix : 5 900 F. Tél. : 45.34.00.07.

Vds 6128 couleur + disks + joystick + revues + livre LM, Tbe. Prix à déb. Tél. : 26.21.10.85. (Châlons 51).

Vds PCW 8256 + 1 disquette de nettoyage + housses de protection. Très bon état, peu servi. Décembre 1987. Prix : 2 500 F. Tél. : 45.34.00.07.

Amstrad 6128 coul. + joystick + câble imp. nbx et util. + livres + styl. opti. + 1 an de garantie. Cédé à 4 000 F. Tél. : 30.56.59.15. Ap. 18 h.

Vends 6128 coul. 86 Tbe + 2 joyst. + doubleur + 70 jeux et utilitaires + manuel + revues + programmes à taper 3 700 F. Tél. : 42.51.29.05. Ap. 18 h.

Vends disc plein pour 6128/464 35 F, neuf 20 F, Graphiscop 2. Vend PC 1640 DD Hercule + disc dur 32 Mo. Prix : 11 000 F + log. Tél. : 31.23.34.91.

Vends CPC 464 coul. + ext. mémoire 64 K + lect. disquette + écran anti UV + 2 joysticks divers jeux disq. + livres. Le tout 3 500 F. Tél. : 69.20.12.14. 91300 Massy après 19 h.

Vds CPC 6128 coul. garantie 1 an + joystick Speed king + logiciels jeux utilitaires simulation etc... + 10 disc. Prix : 4 000 F. Tél. : 64.34.14.93.

Vends pour Amstrad CPC 6128 Drive 3"1/2 I.C.V. Double faces. Etat neuf. A saisir. Prix : 1 000 F. Cause passage sur PC. Vends revues « Opicra-Strad, La Revue des micros Amstrad, du n°1 au n°10 (revues de collection). Prix : 300 F. Tél. : 60.28.40.54. Gérard.

Vds CPC 464 couleur livres + 100 jeux env. + joystick Tbe cédé 2 000 F. Tél. : 40.94.19.36. Demander Stéphane (marque : Amstrad).

Vds cause autre passion CPC 464 mono + K7 noël 87 : 1 300 F. Tél. : 39.91.33.33. Demandez Stéphane.

**Coupon-Réponse** à renvoyer accompagné de votre chèque de 25 F à :
**AM-MAG, Services PA**
**5-7, rue de l'Amiral Courbet**
**94160 Saint-Mandé**

Jeux Test

# Victory Road

Editeur : Imagine
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC



Mais où sommes-nous ? Quel est ce monde étrange ? Voici, défilant par scrolling vertical, des bases suspendues au-dessus du vide galactique, sur lesquelles se baladent, accrochez-vous, des vampires, des crabes, des robots, des monstres à trois têtes ! Curieux assortiment d'ennemis, dont certains ont dû se tromper de film... Mais non, ils attaquent votre personnage avec un bel entrain, en arrivant par le haut de l'écran. Les robots, qui voyagent en groupe, sont les plus vulnérables : leur ligne barre tout le passage, mais il suffit d'en descendre un pour se glisser sur le côté et les mitrailler de là, sans risque.

Les crabes nécessitent plusieurs coups. Les vampires sont infernaux, zigzaguent, vous tirent dessus, bref, sont capables à eux seuls de vous gâcher une partie ! Pourtant, vous avez six vies, chacune vous permettant d'encaisser deux à trois coups...

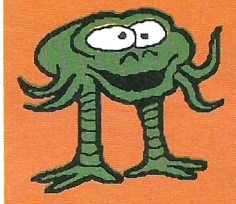
## Incidents de parcours

Divers obstacles vous bloquent la route ; il est possible de les détruire en tirant (brève pression sur le bouton) ou en lançant une grenade (pression longue). Certains font découvrir des bonus, mitraillettes, invincibilité momentanée, boules de feu, élimination de tous les monstres à l'écran, etc. D'autres, rien du tout ! Pour corser le jeu, il y a aussi des trappes, des passages secrets, des pièges, et quelques autres bizarreries.

*Victory Road* se joue avec un plaisir certain. Sprites nombreux et originaux, scrolling de qualité, vitesse d'animation honnête, tableaux variés et inventifs. Un peu à la façon des jeux d'arcade japonais, il y a une foule de trucs à découvrir ou à deviner, plus des monstres géants à chaque changement de tableau. L'ensemble constitue un excellent jeu d'arcade.

***J-C. Paulin***

## PAS D'ACCORD !



BERNARD

Jean-Claude, dont l'avis est d'habitude si éclairé, aurait-il forcé sur la boisson avant ce test ? Car ce Victory Road ressemble à un Space Invaders déguisé, avec juste un scénario et des décors habiles pour faire passer la banalité du jeu. Amusant, d'accord. Mais sans aucune originalité.

# Terrapods

Editeur : Melbourne House
Graphisme : ★★★★
Son : ★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Ces aliens ressemblent terriblement au fameux *Alien*, lui-même, du film. Ils se sont installés confortablement sur une planète lointaine, avec usines, générateurs, satellites, et tout le barda.

Vous, animé de mauvaises intentions comme d'habitude, vous avez décidé de les forcer à déménager en cassant tout leur attirail. Vous êtes donc à bord d'un char nucléaire, et patrouillez à même le sol en bombardant tout ce qui se présente.

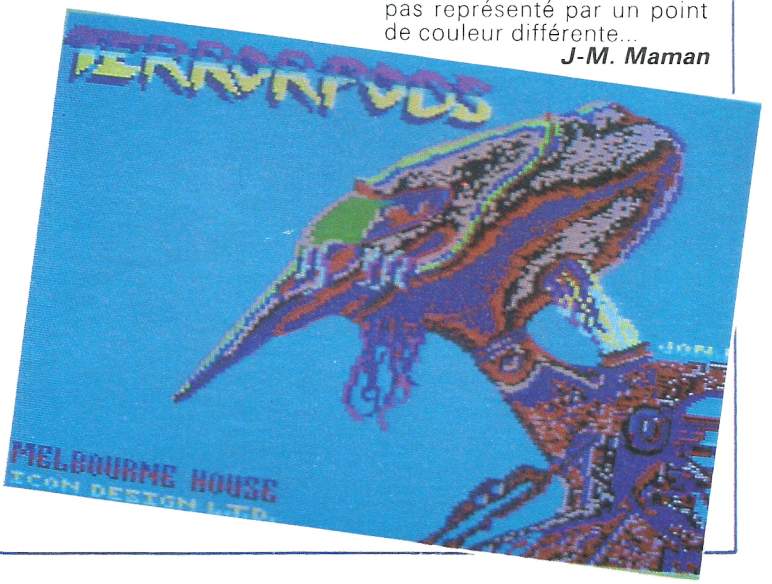
La fenêtre centrale représente, avec de bons effets de perspective, ce que vous voyez par le hublot de votre char. Le sol défile vite, et suit les mouvements du curseur central, qui se divise pendant le mouvement : un curseur reste au centre, c'est votre visée de tir ; l'autre s'en éloigne dans la direction du déplacement, et revient vers lui au fur et à mesure du mouvement. Conséquence, il faut tirer en anticipation, car le curseur de visée balaye alors l'écran. Et les missiles mettent toujours une seconde avant de partir.

## Killer satellites

Le plus gros problème réside dans ces satellites qui arrivent régulièrement dans le ciel, presque impossibles à détruire. Une seule solution, la fuite, en chassant le satellite hors de l'écran par un mouvement rapide.

*Terrapods* bénéficie d'un très bon affichage, fenêtre en perspective correctement animée, cadrans de contrôle du char très lisibles. On s'y repère du premier coup d'œil ; le scanner, malgré sa simplicité, permet de détecter rapidement les installations et les aliens à détruire. Dommage pourtant que le char n'y soit pas représenté par un point de couleur différente...

***J-M. Maman***



# Roy of the Rovers

Une équipe de foot qui disparaît au grand complet, un match très important qui doit absolument avoir lieu à l'heure ; ce sont les ingrédients de *Roy of the Rovers*, un jeu signé Gremlin. Imaginez une sombre histoire sordide où les promoteurs immobiliers tiennent le haut du pavé. A l'endroit où s'étend le terrain de foot de Melchester, ils comptent construire des buildings aussi hauts que ceux de New-York. Roy Race, le principal joueur et le manager de l'équipe des Melchester Rovers décident d'organiser une rencontre à cinq joueurs. Les fonds collectés serviront au rachat du terrain. Hélas, la petite équipe est kidnappée. Roy Race doit impérativement retrouver ses quatre camarades avant dix-sept heures, heure à laquelle doit commencer le match.

## Une longue errance

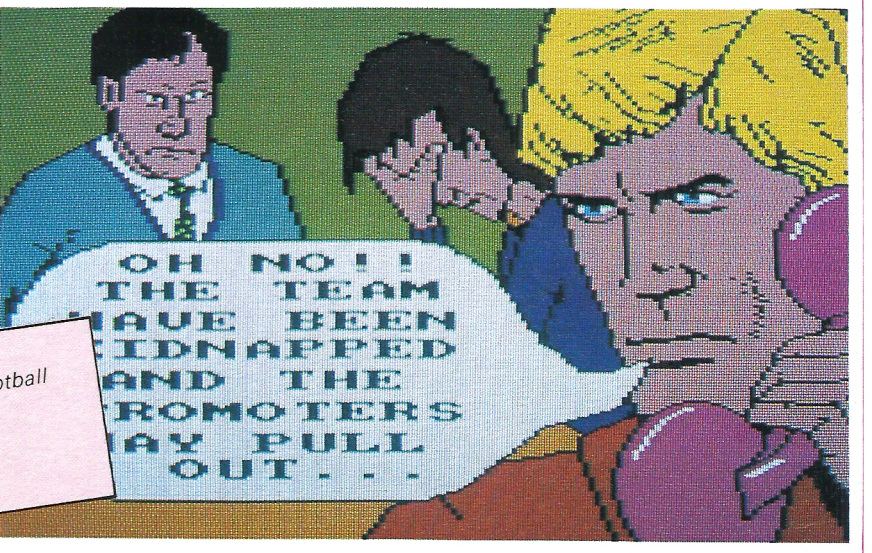
L'aventure consiste à arpenter inlassablement les rues de la ville. Chemin faisant, vous rencontrerez des personnes qui n'auront rien à vous dire. D'autres vous informeront gratuitement. D'autres encore brandiront un revolver sous votre nez et vous réclameront votre portefeuille. De temps en temps vous pénètrerez dans certains bâtiments. Vous visiterez ainsi un hypermarché, un lieu malfamé nommé King's Head, un Burger Bar, un endroit appelé Farmers Arms et un chantier en construction dont l'accès ne vous sera permis que si vous portez un casque.
Devons-nous l'avouer ? Ce jeu n'est pas passionnant ! Pourquoi ? Entre autres parce que les graphismes sont trop simplistes par rapport aux possibilités du CPC. Bien que très colorés (le mode basse résolution de la machine a été utilisé), ils font penser à des dessins d'écolier. Les contours des maisons sont tracés à la règle, les arbres des jardins sont totalement dépourvus de perspective et les personnages ne possèdent ni yeux, ni nez, ni bouche, ni oreilles. La démarche de Roy est saccadée comme celle d'un automate !
La diversité des actions est quasiment nulle. La plupart du temps, on ne fait que marcher dans des rues. Quand vous interrogez quelqu'un, il vous envoie trop souvent, pour rien, à l'autre bout de la ville.

## Foot mou

Malheur aux possesseurs de CPC 464 ! Le jeu mettra dix-neuf minutes pour se charger en mémoire alors que la partie est limitée à vingt-huit minutes... Ce délai écoulé, il faudra retourner la cassette pour procéder à la lecture de la partie football. Si vous n'avez pas encore retrouvé l'équipe, vous êtes reparti pour un nouveau chargement ! La disquette s'impose.
La partie football du logiciel est du même tonneau que la recherche des joueurs. Un tableau d'affichage indique le nom des équipes en présence, le score que celles-ci réaliseront durant le match, et le temps qu'il reste à jouer. Une mi-temps dure six minutes, sans compter les arrêts de jeu. L'arbitre et les spectateurs brillent par leur absence. Néanmoins, vous entendrez ces derniers applaudir à chaque but marqué.
Les joueurs patinent dans la semoule, la vélocité n'est pas au rendez-vous. La convivialité non plus, d'ailleurs.
Sur les quatre ou cinq footballeurs qui s'agitent à l'écran, vous en commandez deux. Le footballeur « actif » clignote. Face aux buts adverses, vous ne décidez pas du moment où vous tirez, l'ordinateur gère le joueur et le fait shooter quand bon lui semble. Vous pouvez en revanche choisir la direction et l'angle du coup de pied. De même, votre goal peut sauter en l'air, plonger, se dresser, se pencher en avant ou ramasser le ballon.
La musique de la page d'accueil est marrante et guillerette. S'il est vrai que l'errance de Roy Race dans les rues de la triste ville traîne en longueur, les agités se rattraperont sur le foot ; il faudra de l'entraînement pour ne pas se mélanger les pinceaux tellement les mouvements sont nombreux, et donc incohérents pour les débutants.

***J.P. Boghossian***






Editeur : Gremlin
Genre : aventure/football
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

Jeux

Test

# Live and let die



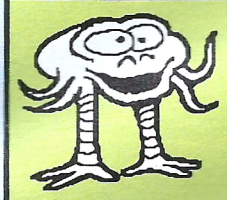

Super, j'attendais avec impatience le nouveau Domark ! J'ai été déçu par la qualité de ce programme, surtout après *Star Wars* et *The Empire Strikes Back*.
Le but du jeu est de parcourir divers lacs en évitant de nombreux obstacles (troncs d'arbre, rochers, concurrents...). Tout ceci n'est pas sans rappeler *Buggy Boy* (du même éditeur), et *Off Shore Warrior de Titus*. Le chargement achevé, on vous propose de choisir votre parcours : pôle Nord, Amérique, Afrique, qui sont des missions « réelles ». Vous pourrez aussi vous entraîner à piloter le hors bord en effectuant une course d'obstacles. Ça y est le jeu commence, dis donc ils ont fait des frais chez Domark ! Le tableau de bord de la bête est en bois de noyer, comme celui des Rolls Royce.
Je pousse la manette des gaz à fond. La vitesse optimale est loin d'être étourdissante. Le graphisme est lui aussi assez dépouillé. La seule chose à peu près intéressante est l'action. En effet, le logiciel n'en manque pas puisque elle ressemble à celle de *Buggy Boy*.
Mais cette fois-ci, le programme est doté d'un but guerrier. Des canons et des bâteaux vous agresseront. Vous devrez vous ravitailler en carburant si vous voulez espérez finir le stage. Au fait je félicite le gars qui accomplira cette dure tache.

## Ça ne casse pas des briques !

Loin de là ! Ce *Live and Let Die* n'est pas une réussite, c'est le moins que l'on puisse dire. Les parties les plus réussies résident dans l'animation et l'action. Par rapport à ce qu'annonce la boîte de jeu, on tombe de haut ! Entre *Off Shore Warrior* et *Live and Let Die*, j'opte sans hésitation pour le premier. L'un étant un super jeu, l'autre une quasi nullité ! Un logiciel très moyen qui ne vous plaira que si vous êtes un fana de bâteau.
*P.S. Le jeu ne se charge pas sous CPM, comme indiqué sur la notice, mais en tapant run"disc.*

**Stéphane Joël**

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



BERNARD

### MOUAAAIIIISSS....

En tant que groupie de James Bond, je l'ai vu mieux faire ! Je préfère retourner sur le lac Baïkal. Les accros de courses en bateau m'auront compris. Bons baisers de Russie !

loriciels®

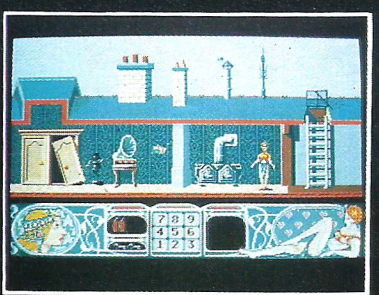
MATA HARI

ESPIONNAGE
CHARME
ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC







# FAITES LE PLEIN DE RSX

La pratique de l'assembleur et la connaissance du système s'avèrent évidemment indispensables à la création d'une ou plusieurs RSX, car l'ordinateur doit être capable de reconnaître la nouvelle instruction et d'exécuter la routine spécifique (de votre cru) implantée en mémoire, comme s'il s'agissait d'une instruction Basic.

Ces fameuses RSX doivent toujours être précédées sur un clavier Qwerty, d'une barre verticale indiquant au CPC que le mot associé fait partie de la famille. Il n'est pas inutile de rappeler que ce caractère — CHR$(124) — s'obtient par appui simultané sur SHIFT et @ (le caractère "ù" ayant la même fonction sur clavier Azerty).

Soyez rassurés, l'initiation ardue traitant du sujet vous sera épargnée — consultez à ce propos « *RSX et routines assembleur sur Amstrad CPC* » (P.S.I), « *La bible du 6128 et 664* », ou « Trucs et astuces II pour les CPC 464, 664 et 6128 » (Micro Application) — au profit de trois programmes dits de RSX.

Bonne et joyeuse année !

## SCRIBE

**Orner somptueusement des pages écran par la fantaisie de quelques nouveaux caractères est le luxe qu'offre ce programme. Sept nouvelles instructions Basic adjointes au Basic permettent en effet d'exploiter de superbes caractères (de tailles diverses, en relief, rayés, verticaux, bicolores, etc.), n'effaçant pas le fond.**

|TAILLE, x, y, coefficient, couleur, @A$ : multiplie jusqu'à 255, la taille des caractères. X et y sont les coordonnées graphiques du coin supérieur gauche de la chaîne de caractère A$ à afficher. *Coefficient* est le coefficent de multiplication et *couleur* le numéro du stylo à utiliser pour l'affichage.

|RAYE, x, y, coefficient, couleur, @A$ : écriture en rayé. Les paramètres ont la même signification que ci-dessus.

|INVERSE, x, y, coefficient, couleur, @A$ : écriture en vidéo inverse.

|ITALIC, x, y, coefficient, couleur, @A$ : écriture en italique.

|EFFACE, x, y, coefficient, couleur, @A$ : écriture en caractères modifiés.

|BIC, x, y, coefficient, couleur 1, couleur 2, @A$ : écriture en deux couleurs (couleur 1 et couleur 2).

|VERTICAL, x, y, coefficient, couleur, @A$ : écriture verticale, de bas en haut. X et y indiquent cette fois les coordonnées du coin inférieur droit de la chaîne A$ à afficher.

### Sauvegarde

Sauvez sous un nom de votre choix, le programme Basic de démonstration détaillant les nouvelles fonctions. Entrez ensuite par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 9000 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option « S » sous le nom « SCRIBE ». Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (SCRIBE1, SCRIBE2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite (LOAD"SCRIBE1.BIN":LOAD"SCRIBE2.BIN", etc.) après un MEMORY &8FFF et sauvegardés ainsi dans un fichier unique :

SAVE"SCRIBE",b,&9000,&BA0

La mise en œuvre des nouvelles fonctions nécessite la procédure de chargement :

MEMORY &8FFF:LOAD"SCRIBE.BIN":CALL &9000

***Patrice Letourneur & Stéphane Lemonnier***

```
10 '****************************    [1164]
20 '*    PATRICE ET STEPHANE    *    [615]
30 '*        PRESENTENT         *    [1120]
40 '*                           *    [175]
50 '*     S C R I B E           *    [207]
60 '*                           *    [175]
70 '*            (C) 09/1988    *    [657]
80 '****************************    [1164]
90 '                                 [117]
100 ENV 15,15,1,1,1,0,100,15,-1,10   [1483]
110 MEMORY &9000-1:LOAD"SCRIBE.BIN" [1978]
,&9000:CALL &9000
120 MODE 1:INK 0,0:INK 1,5,12:INK 2 [2385]
,12,5:INK 3,26:BORDER 0
130 FOR I=57 TO 48 STEP -1           [1723]
140 A$=CHR$(I):LOCATE 1,25           [2088]
150 |BIC,320,200,4,1,2,@A$           [1532]
160 FOR a=1 TO 600:NEXT              [1412]
170 FOR J=1 TO 15:PRINT CHR$(10):SO [2822]
UND 1,I,2,7:NEXT J
180 NEXT I                           [375]
190 SOUND 2,0,1000,0,15,0,31         [2185]
200 MODE 1:INK 1,25:INK 2,3:INK 3,1 [1983]
7
210 WINDOW#1,1,4,1,25:WINDOW#2,35,4 [2182]
0,1,25
220 A$="PATRICE"                     [415]
230 |VERTICAL,2,2,3,2,@A$           [1041]
240 A$="&"                           [391]
250 |TAILLE,310,398,3,1,@A$         [1630]
260 A$="STEPHANE"                    [816]
270 |VERTICAL,590,2,3,2,@A$         [1638]
280 FOR N=1 TO 12                    [900]
290 LOCATE#1,1,25:PRINT#1,CHR$(10)   [865]
300 LOCATE#2,1,25:PRINT#2,CHR$(10)   [1337]
310 SOUND 1,50-N,2,7                 [958]
320 NEXT                             [350]
330 A$="Presentent"                  [1396]
340 |INVERSE,200,300,3,1,@a$         [1282]
350 |TAILLE,200,300,3,3,@a$          [710]
360 a$="SCRIBE"                      [1076]
370 |TAILLE,180,170,6,1,@A$          [1523]
380 |TAILLE,182,172,6,2,@A$          [1281]
390 A$=CHR$(164)+" 1988"             [566]
400 |RAYE,500,50,2,1,@A$             [1748]
410 A$="POUR AM-MAG"                 [830]
420 |RAYE,230,230,2,1,@A$           [1681]
430 SUI$="UNE TOUCHE.."              [1678]
440 |EFFACE,2,70,3,3,@SUI$:CALL &BB [1815]
06
450 MODE 1:INK 2,11:a$="DES"         [2048]
460 B$="CARACTERES"                  [377]
470 C$="NOUVEAUX"                    [1362]
480 D$="POUR DES ECRANS SUPERBES"    [3861]
490 |RAYE,110,300,2,1,@A$:|ITALIC,1 [3755]
98,302,2,2,@B$:|BIC,403,302,2,3,1,@
C$
500 |BIC,30,150,3,1,2,@D$           [1097]
510 |ITALIC,100,50,3,3,@SUI$        [685]
520 CALL &BB06                       [393]
530 MODE 1:INK 1,11:INK 2,15:INK 3, [4735]
22:PLOT 100,0,3:FOR N=1 TO 69:READ
X,Y:DRAWR X*2,Y*4:NEXT
540 DATA 6,0,-4,0,0,2,-3,0,0,4       [1374]
550 DATA -3,0,0,-2,2,0,0,3,-3,0      [770]
560 DATA 0,2,2,0,-3,0,0,2,2,0        [1228]
570 DATA -2,0,0,3,-2,0,0,-3,0,4      [1503]
580 DATA -2,0,0,2,-2,0,0,15,-2,0     [1538]
590 DATA 0,-14,0,5,-2,0,0,6,3,0      [1234]
600 DATA 0,38,4,4,2,0,9,9,2,0        [719]
610 DATA 4,4,2,0,3,3,2,0,2,2         [553]
620 DATA 6,0,2,-2,0,-2,4,-4,2,0      [1399]
630 DATA 2,-2,3,0,0,-2,2,0,-10,10    [1008]
640 DATA 0,2,7,0,2,2,4,0,2,2         [931]
650 DATA 3,0,-28,0,-2,-2,-2,0,-2,-2 [1122]
660 DATA -2,0,-2,-2,-2,0,-2,-2,-2,0 [1206]
670 DATA -9,-9,-2,0,-4,4,0,20        [1391]
680 PLOT 28,0:FOR N=1 TO 20:READ X, [1883]
Y:DRAWR X*2,Y*4:NEXT
690 DATA 2,0,-4,4,0,3,2,2,0,7        [337]
700 DATA 2,2,0,6,0,-6,2,-2,0,-8      [652]
710 DATA 2,0,0,-2,2,0,0,-2,2,0       [932]
720 DATA 0,-2,2,0,0,-2,2,0,0,-2      [1230]
730 PLOT 80,0:FOR N=1 TO 12:READ X, [1996]
Y:DRAWR X*2,Y*4:NEXT
740 DATA -2,0,0,2,-2,0,0,2,-2,0      [1665]
750 DATA 0,3,-2,0,0,4,-3,3,0,5       [982]
760 DATA -2,2,0,5                    [527]
770 PLOTR -2,20:DRAWR 0,20:PLOTR 4, [11787]
8:DRAWR 0,16:PLOTR -20,4:DRAWR 0,30
:PLOTR 6,6:DRAWR 0,14:PLOTR 16,0:DR
AWR 0,8:PLOTR -6,10:DRAWR 0,10:PLOT
R -4,4:DRAWR 0,20:PLOTR -10,10:DRAW
R 0,40:PLOTR 4,20:DRAWR 0,20
780 PLOT 78,150:DRAWR 600,0:PLOT 0, [4488]
0,2:DRAWR 638,0:DRAWR 0,398:DRAWR -
638,0:DRAWR 0,-398
790 A$="VACANCES";                   [938]
800 |RAYE,90,250,8,1,@A$:|RAYE,90,2 [6472]
46,8,2,@A$:|RAYE,90,242,8,3,@A$:FOR
 I=238 TO 218 STEP -4:|RAYE,90,I,8,
2,@A$:NEXT I
810 |RAYE,100,50,3,1,@SUI$:CALL &BB [1609]
06
820 MODE 1:INK 1,5:INK 2,25:INK 3,1 [2146]
5
830 A$="Vous avez pu remarquer que  [3564]
les "
840 |ITALIC,10,398,2,1,@a$           [863]
850 a$="possibilites offertes par c [4601]
es "
860 |ITALIC,10,360,2,1,@a$           [1157]
870 a$="RSX sont nombreuses, notamm [3820]
ent grace"
880 |ITALIC,10,322,2,1,@a$           [659]
890 a$="au fait que les caracteres  [3323]
affiches"
900 |ITALIC,10,284,2,1,@a$           [1535]
910 a$="n'effacent pas le fond."     [1799]
920 |ITALIC,10,246,2,1,@a$           [839]
930 a$="Ainsi vous avez la possibil [4501]
ite de"
940 |ITALIC,10,208,2,1,@a$           [1117]
950 a$="SOULIGNER VOS TEXTES"        [1987]
960 |TAILLE,10,170,2,1,@a$          [1474]
970 a$="_____"                       [2112]
980 |TAILLE,10,166,2,3,@a$          [1630]
990 A$="ECRIRE EN RELIEF"            [2206]
1000 |ITALIC,10,120,2,2,@a$          [1475]
1010 |ITALIC,8,118,2,3,@a$           [981]
1020 |BIC,180,40,3,3,1,@SUI$         [1344]
1030 CALL &BB06                      [393]
1040 MODE 1:DEG:INK 1,24:INK 2,7:IN [2235]
K 3,18
1050 A$=STRING$(3,206):B$="SCRIBE": [3019]
FOR I=1 TO 20
1060 |RAYE,0,250,I,1,@A$:FOR A=90 T [3938]
O 180 STEP 4
1070 ORIGIN 0,250:PLOT 2*I*COS(A),2 [3113]
*I*SIN(A),1
1080 DRAWR -4*I*COS(A),0:NEXT        [687]
1090 NEXT                            [350]
1100 |RAYE,190,398,7,1,@B$:|RAYE,19 [4692]
0,394,7,3,@B$:|RAYE,190,390,7,2,@B$
1110 |RAYE,190,386,7,2,@B$           [1924]
1120 |VERTICAL,500,2,3,3,@SUI$       [1392]
1130 CALL &BB06                      [393]
1140 MODE 1:A$="ZOOM :"              [1421]
1150 |RAYE,10,396,3,1,@A$            [1790]
1160 |RAYE,10,398,3,2,@A$            [1894]
```

```
1170 !RAYE,10,400,3,3,@A$                [1481]
1180 A$="L  O  U  P  E"                  [863]
1190 !TAILLE,10,300,5,3,@A$              [1256]
1200 ORIGIN 0,0                          [298]
1210 PLOT 390+100,260                    [801]
1220 FOR A%=0 TO 360                     [946]
1230 DRAW 100*COS(A%)+390,100*SIN(A [2611]
%)+260,2:IF A%>260 AND A%<280 THEN
DRAWR 0,-150,1
1240 NEXT                                [350]
1250 A$="P";!TAILLE,370,300,5,0,@A$ [2175]
1260 !TAILLE,350,320,10,3,@A$            [1338]
1270 !RAYE,40,40,2,3,@sui$               [1817]
1280 CALL &BB06                          [393]
1290 CLS:INK 1,15:INK 3,2                [1165]
1300 a$="APRES CES PETITS EXEMPLES" [2254]
1310 B$="DEMONTRANT  QUELQUES UNES" [2408]
1320 C$="DES POSSIBILITES OFFERTES" [1998]
1330 !ITALIC,20,380,3,2,@A$              [927]
1340 !ITALIC,18,378,3,3,@A$              [936]
1350 !TAILLE,20,310,3,1,@B$              [1138]
1360 !INVERSE,20,310,3,2,@B$             [661]
1370 !BIC,20,240,3,2,1,@C$               [1143]
1380 A$="PASSONS AUX  EXPLICATIONS" [2706]
1390 !ITALIC,20,160,3,1,@A$              [1390]
1400 !ITALIC,22,162,3,3,@A$              [1128]
1410 !INVERSE,20,50,2,2,@SUI$            [1491]
1420 CALL &BB06                          [393]
1430 CLS:MODE 1                          [461]
1440 A$="C"                              [421]
1450 !TAILLE,2,398,5,3,@A$               [1068]
1460 PEN 1:LOCATE 4,1:PRINT "et uti [4291]
litaire vous permet d'afficher"
1470 LOCATE 4,3:PRINT "a l'ecran de [5114]
s caracteres en italique,"
1480 LOCATE 4,5:PRINT "en video inv [4300]
erse, en raye, en efface,"
1490 LOCATE 1,7:PRINT "en bicolore, [4372]
 en vertical et ceci dans"
1500 LOCATE 1,9:PRINT "toutes les t [4484]
ailles et dans les 3 modes."
1510 a$="N"                              [630]
1520 !TAILLE,2,204,5,3,@A$               [1390]
1530 LOCATE 4,13:PRINT "ous allons       [5271]
vous montrer comment "
1540 LOCATE 4,15:PRINT "utiliser au [5507]
 mieux ces RSX ainsi "
1550 LOCATE 4,17:PRINT "que les pos [2577]
sibilites qui vous "
1560 LOCATE 1,19:PRINT "sont desorm [3604]
ais offertes."
1570 a$="UNE TOUCHE.."                   [897]
1580 !EFFACE,50,80,4,2,@A$               [1050]
1590 CALL &BB06                          [393]
1600 MODE 1:INK 1,7:INK 2,2:INK 3,2 [2041]
4
1610 GOSUB 2970                          [905]
1620 PEN 1:LOCATE 7,3:PRINT CHR$(22 [3800]
);CHR$(1);"!TAILLE,X,Y,COEF,COUL,@M
OT$"
1630 PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "EXPLIC [2016]
ATIONS:"
1640 LOCATE 3,10:PRINT "CETTE RSX P [2317]
ERMET D'AFFICHER A L'ECRAN"
1650 LOCATE 3,11:PRINT "N'IMPORTE Q [4542]
UELLE SERIE DE CARACTERES"
1660 LOCATE 3,12:PRINT "PLACEE DANS [4335]
 LA VARIABLE MOT$ AUX"
1670 LOCATE 3,13:PRINT "COORDONNEES [3480]
 GRAPHIQUES X & Y, DE"
1680 LOCATE 3,14:PRINT "LA COULEUR  [3389]
COUL ET A LA TAILLE"
1690 LOCATE 3,15:PRINT "INDIQUEE PA [4038]
R COEF.";CHR$(22);CHR$(0)
1700 A$="EXEMPLE:TAILLE 4"               [2205]
1710 PEN 2:LOCATE 2,18:PRINT A$,"UN [3043]
E TOUCHE.."
1720 !TAILLE,30,100,4,1,@A$              [1547]
1730 CALL &BB06                          [393]
1740 MODE 1                              [506]
1750 GOSUB 2970                          [905]
1760 PEN 1:LOCATE 7,3:PRINT CHR$(22 [3055]
);CHR$(1);"!ITALIC,X,Y,COEF,COUL,@M
OT$"
1770 PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "EXPLIC [2016]
ATIONS:"
1780 LOCATE 3,10:PRINT "CETTE RSX P [3732]
ERMET L'ECRITURE EN ITALIC"
1790 LOCATE 3,11:PRINT "ET S'UTILIS [3882]
E EXACTEMENT COMME LA"
1800 LOCATE 3,12:PRINT "PRECEDENTE. [4860]
";CHR$(22);CHR$(0)
1810 PEN 2:LOCATE 2,18:PRINT A$,"UN [3043]
E TOUCHE.."
1820 !ITALIC,100,100,4,1,@A$             [1244]
1830 CALL &BB06                          [393]
1840 MODE 1                              [506]
1850 GOSUB 2970                          [905]
1860 PEN 1:LOCATE 6,3:PRINT CHR$(22 [4512]
);CHR$(1);"!INVERSE,X,Y,COEF,COUL,@
MOT$"
1870 PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "EXPLIC [2016]
ATIONS:"
1880 LOCATE 3,10:PRINT "CETTE RSX P [3341]
ERMET L'ECRITURE EN VIDEO"
1890 LOCATE 3,11:PRINT "INVERSE.LA  [4187]
SYNTAXE EST TOUJOURS LA"
1900 LOCATE 3,12:PRINT "MEME.";CHR$ [3077]
(22);CHR$(0)
1910 PEN 2:LOCATE 2,18:PRINT A$,"UN [3043]
E TOUCHE.."
1920 !INVERSE,30,100,4,1,@A$             [944]
1930 CALL &BB06                          [393]
1940 MODE 1                              [506]
1950 GOSUB 2970                          [905]
1960 PEN 1:LOCATE 8,3:PRINT CHR$(22 [3661]
);CHR$(1);"!RAYE,X,Y,COEF,COUL,@MOT
$"
1970 PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "EXPLIC [2016]
ATIONS:"
1980 LOCATE 3,10:PRINT "GRACE A CET [3399]
TE INSTRUCTION VOUS ALLEZ"
1990 LOCATE 3,11:PRINT "OBTENIR DES [5061]
 CARACTERES RAYES. SON"
2000 LOCATE 3,12:PRINT "UTILISATION [2457]
 EST IDENTIQUE AUX"
2010 LOCATE 3,13:PRINT "PRECEDENTES [3090]
.";CHR$(22);CHR$(0)
2020 PEN 2:LOCATE 2,18:PRINT A$,"UN [3043]
E TOUCHE.."
2030 !RAYE,30,100,4,1,@A$                [2170]
2040 CALL &BB06                          [393]
2050 MODE 1                              [506]
2060 GOSUB 2970                          [905]
2070 PEN 1:LOCATE 7,3:PRINT CHR$(22 [4640]
);CHR$(1);"!EFFACE,X,Y,COEF,COUL,@M
OT$"
2080 PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "EXPLIC [2016]
ATIONS:"
2090 LOCATE 3,10:PRINT "AVEC CETTE  [4879]
RSX VOUS ALLEZ OBTENIR UN"
2100 LOCATE 3,11:PRINT "TOUT NOUVEA [5844]
U JEU DE CARACTERES.ELLE "
2110 LOCATE 3,12:PRINT "S'UTILISE E [5802]
XACTEMENT COMME LES AUTRES";CHR$(22
);CHR$(0)
2120 PEN 2:LOCATE 2,18:PRINT A$,"UN [3043]
E TOUCHE.."
2130 !EFFACE,30,100,4,1,@A$              [742]
2140 CALL &BB06                          [393]
2150 MODE 1                              [506]
2160 GOSUB 2970                          [905]
2170 PEN 1:LOCATE 6,3:PRINT CHR$(22 [4568]
);CHR$(1);"!BIC,X,Y,COEF,COUL1,COUL
2,¥MOT$"
2180 PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "EXPLIC [2016]
ATIONS:"
2190 LOCATE 3,10:PRINT "CETTE RSX V [4219]
A PERMETTRE L'AFFICHAGE DE"
2200 LOCATE 3,11:PRINT "CARACTERES  [6130]
BICOLORES. LES COULEURS "
2210 LOCATE 3,12:PRINT "SONT COUL1  [4647]
ET COUL2.";CHR$(22);CHR$(0)
2220 PEN 2:LOCATE 2,18:PRINT A$,"UN [3043]
E TOUCHE.."
2230 !BIC,30,100,4,1,3,@A$               [1041]
2240 CALL &BB06                          [393]
2250 MODE 1                              [506]
2260 ORIGIN 0,0,10,630,400,350:CLG  [1512]
3
2270 ORIGIN 0,0,20,640,390,340:CLG  [1333]
2
2280 ORIGIN 0,0,320,630,300,10:CLG  [1451]
2
2290 ORIGIN 0,0,330,640,290,0:CLG 1 [1319]

2300 ORIGIN 0,0,0,640,0,400              [860]
2310 DRAWR 310,0,2:DRAWR 0,330:DRAW [1671]
R -310,0:DRAWR 0,-330
2320 PEN 1:LOCATE 7,3:PRINT CHR$(22 [4384]
);CHR$(1);"!VERTICAL,X,Y,COEF,COUL,
@MOT$"
2330 PEN 3:LOCATE 22,8:PRINT "EXPLI [2037]
CATIONS:"
2340 LOCATE 22,10:PRINT "CETTE RSX  [2813]
PERMET"
2350 LOCATE 22,11:PRINT"D'ECRIRE LE [2960]
S"
2360 LOCATE 22,12:PRINT"CARACTERES  [2566]
EN"
2370 LOCATE 22,13:PRINT"VERTICAL,DE [1986]
 HAUT"
2380 LOCATE 22,14:PRINT"EN BAS."    [1946]
2390 LOCATE 22,15:PRINT"L'AFFICHAGE [2002]
 SE"
2400 LOCATE 22,16:PRINT"FAIT DANS T [1153]
OUTES"
2410 LOCATE 22,17:PRINT"LES TAILLES [3103]
."¡CHR$(22);CHR$(0)
2420 PEN 2:LOCATE 2,6:PRINT A$:LOCA [3697]
TE 2,7:PRINT "UNE TOUCHE.."
2430 A$="EXEMPLE:":!VERTICAL,50,10, [3768]
4,1,@A$:A$="TAILLE 4":!VERTICAL,150
,10,4,1,@A$
2440 CALL &BB06                          [393]
2450 MODE 1:INK 1,6                      [1045]
2460 A$="QUELQUES CONSEILS"              [1512]
2470 !VERTICAL,10,100,2,2,@A$            [1433]
2480 A$="                "               [1744]
2490 !VERTICAL,14,100,2,3,@A$            [1732]
2500 A$="I"                              [481]
2510 WINDOW#2,5,40,1,25                  [1216]
2520 PAPER#2,1                           [1083]
2530 CLS#2                               [372]
2540 !TAILLE,96,385,3,2,@A$              [1120]
2550 LOCATE #2,5,2:PEN#2,3:PRINT#2, [7435]
"L EST DECONSEILLE D'UTILISER LA";L
OCATE #2,5,4:PRINT#2,"RSX !BIC EN M
ODE 2 POUR LA BONNE"
2560 PRINT#2,"RAISON QUE CE MODE NE [8584]
 POSSEDE QUE 2":PRINT#2:PRINT#2,"CO
ULEURS ; CELLE DU FOND ET CELLE DU"
;PRINT#2,"CRAYON"
2570 A$="I":!TAILLE,96,176,3,2,@A$  [1456]
2580 PRINT#2:LOCATE #2,5,15:PRINT#2 [12982]
,"L EST PREFERABLE D'UTILISER DANS"
:LOCATE#2,5,17:PRINT#2,"CE CAS LA R
SX !RAYE QUI DONNERA":PRINT#2:PRINT
#2,"DES RESULTATS PLUS JOLIS"
2590 !ITALIC,100,50,2,2,@SUI$            [1686]
2600 CALL &BB06                          [393]
2610 CLS#2                               [372]
2620 a$="P"                              [523]
2630 MODE 1                              [506]
2640 !ITALIC,15,390,4,2,@A$              [1284]
2650 A$="OUR INFORMATION,NOUS VOUS [3019]
SIGNA-"
2660 !RAYE,60,390,2,1,@A$                [1561]
2670 A$="LONS QUE LES COORDONNEES I [3370]
NDIQUENT"
2680 !RAYE,60,356,2,1,@A$                [1443]
2690 A$="LE POINT SITUE EN HAUT A G [3207]
AUCHE DU"
2700 !RAYE,15,324,2,1,@A$                [1877]
2710 A$="MOT A AFFICHER"                 [1152]
2720 !RAYE,15,290,2,1,@A$                [1449]
2730 INK 3,18:!TAILLE,100,90,5,3,@S [1741]
UI$
2740 CALL &BB06                          [393]
2750 MODE 1:INK 2,6:INK 3,11:A$="V" [2282]
2760 !TAILLE,14,384,4,3,@A$              [1034]
2770 PEN 2:LOCATE 5,2:PRINT"OILA NO [5618]
US ESPERONS QUE LES EXPLICA-":LOCAT
E 5,4:PRINT"TIONS VOUS AURONT SATIS
FAIT ET QUE"
2780 PRINT:PRINT"CE LOGICIEL VOUS A [2832]
URA PLU"
2790 A$="N"                              [630]
2800 !TAILLE,14,255,4,3,@A$              [1152]
2810 LOCATE 5,10:PRINT"OUS ESPERONS [3849]
 AUSSI QUE VOUS  POURREZ"
2820 LOCATE 5,12:PRINT"EN  UTILISER [5362]
 LES CAPACITES A FOND ET"
2830 PRINT"L'INSERER FACILEMENT DAN [3411]
S VOS PROGRAMMES"
2840 LOCATE 1,20:PRINT"AMICALEMENT  [2855]
A TOUS LES LECTEURS D'AM-MAG"
2850 LOCATE 18,22:PRINT"LES PROGRAM [1623]
MEURS"
2860 INK 1,13                            [65]
2870 A$="PATRICE ET STEPHANE"            [1009]
2880 !ITALIC,260,40,2,1,@A$              [1441]
2890 A$="                "               [2112]
2900 !TAILLE,254,36,2,1,@A$              [1559]
2910 INK 1,26,0:SPEED INK 25,20          [1465]
2920 CALL &BB06                          [393]
2930 MODE 2:INK 1,26:A$="AU REVOIR [2912]
. . .":!ITALIC,25,250,4,1,@A$
2940 CALL &BB06                          [393]
2950 MODE 1:PEN 1:PAPER 0                [2297]
2960 END                                 [110]
2970 ORIGIN 0,0,10,630,400,350:CLG  [1512]
3
2980 ORIGIN 0,0,20,640,390,340:CLG  [1333]
2
2990 ORIGIN 0,0,10,630,300,150:CLG  [1040]
2
3000 ORIGIN 0,0,20,640,290,140:CLG  [836]
1
3010 ORIGIN 0,0,0,640,0,400              [860]
3020 MOVE 10,10:DRAWR 620,0,2:DRAWR [3511]
 0,130:DRAWR -620,0:DRAWR 0,-130
3030 RETURN                              [555]
```

```
9000:01 0A 90 21 7D 9B CD D1:02   9090:CB 24 CB 15 2B 22 89 9B:60   9120:00 56 CD 96 91 FD CB 00:C3   91B0:BB 2A 8B 9B 23 11 00 00:80
9008:BC C9 21 90 C3 4A 90 C3:2E   9098:3A 75 9B CD DE BB 2A 8B:8D   9128:4E CD 96 91 FD CB 00 46:09   91B8:CD C3 BB C1 0B 78 B1 20:A9
9010:DD 91 C3 90 93 C3 23 95:6F   90A0:9B 23 7C 2F 67 7D 2F 6F:1B   9130:CD 96 91 F1 C1 E1 D1 C5:DE   91C0:DD E1 D1 C9 D5 E5 ED 4B:9B
9018:C3 95 96 C3 30 98 C3 DB:BF   90A8:23 22 8F 9B CD CC BB ED:E8   9138:F5 2A 7B 9B ED 4B 8B 9B:5C   91C8:81 9B C5 21 00 00 11 01:6D
9020:99 54 41 49 4C 4C C5 49:CD   90B0:53 83 9B 22 85 9B ED 5B:3B   9140:A7 ED 42 22 7B 9B F1 C1:91   91D0:00 CD C3 BB C1 0B 78 B1:A1
9028:54 41 4C 49 C3 49 4E 56:92   90B8:79 9B 2A 7B 9B CD C9 BB:ED   9148:F5 C5 D5 E5 CD C9 BB CD:6B   91D8:20 F0 E1 D1 C9 FE 05 C0:B7
9030:45 52 53 C5 52 41 59 C5:20   90C0:2A 77 9B 7E 32 87 9B F3:51   9150:CC BB E1 D1 C1 F1 FD 23:EC   91E0:DD 66 01 DD 6E 00 7E 32:B0
9038:45 46 46 41 43 C5 42 49:6D   90C8:CD 06 B9 3A 87 9B 47 21:A8   9158:10 9D 2A 79 9B ED 5B 89:A5   91E8:73 9B 23 7E 4F 23 7E 47:5F
9040:C3 56 45 52 54 49 43 41:A1   90D0:00 38 3E 00 B8 28 09 C5:84   9160:9B ED 5A 22 79 9B ED 5B:51   91F0:ED 43 77 9B DD 7E 02 32:52
9048:CC 00 FE 05 C0 DD 66 01:AB   90D8:06 08 23 10 FD C1 10 F7:6E   9168:79 9B 2A 91 9B 22 7B 9B:9B   91F8:75 9B DD 7E 04 32 81 9B:46
9050:DD 6E 00 7E 32 73 9B 23:0C   90E0:11 99 9B 01 08 00 ED B0:5B   9170:CD C9 BB 2A 77 9B 23 22:D3   9200:DD 66 07 DD 6E 06 22 7B:CA
9058:7E 4F 23 7E 47 ED 43 77:44   90E8:CD 09 B9 3A 81 9B CD CC:F6   9178:77 9B 7E 32 87 9B 3A 73:9A   9208:9B 22 91 9B DD 66 09 DD:AC
9060:9B DD 7E 02 32 75 9B DD:07   90F0:BB FD 21 99 9B 06 08 D5:70   9180:9B 3D 32 73 9B FE 00 C2:E9   9210:6E 08 22 79 9B 22 8D 9B:98
9068:7E 04 32 81 9B DD 66 07:12   90F8:E5 C5 F5 FD CB 00 7E CD:3A   9188:C8 90 ED 5B 83 9B 2A 85:86   9218:2A 81 9B CB 24 CB 15 22:E1
9070:DD 6E 06 22 7B 9B 22 91:3C   9100:96 91 FD CB 00 76 CD 96:59   9190:9B CD C9 BB FB C9 28 2C:25   9220:8B 9B CB 24 CB 15 CB 24:96
9078:9B DD 66 09 DD 6E 08 22:64   9108:91 FD CB 00 6E CD 96 91:54   9198:D5 E5 ED 4B 81 9B C5 21:1D   9228:CB 15 22 89 9B 3A 75 9B:2A
9080:79 9B 2A 81 9B CB 24 CB:24   9110:FD CB 00 66 CD 96 91 FD:C0   91A0:00 00 11 01 00 CD ED BB:B8   9230:CD DE BB 2A 8B 9B 23 7C:17
9088:15 22 8B 9B CB 24 CB 15:44   9118:CB 00 5E CD 96 91 FD CB:8E   91A8:2A 8F 9B 11 00 00 CD F9:64   9238:2F 67 7D 2F 6F 23 22 8F:4F
```

```
9240:9B 2A 81 9B 7C 2F 67 7D:42
9248:2F 6F 23 22 93 9B CD CC:84
9250:BB ED 53 83 9B 22 85 9B:3D
9258:ED 5B 79 9B 2A 7B 9B CD:53
9260:C9 BB 2A 77 9B 7E 32 87:E9
9268:9B F3 CD 06 B9 3A 87 9B:70
9270:47 21 00 38 3E 00 B8 28:C0
9278:09 C5 06 08 23 10 FD C1:D7
9280:10 F7 11 99 9B 01 08 00:67
9288:ED B0 CD 09 B9 3A 81 9B:9C
9290:CD CC BB FD 21 99 9B 06:CE
9298:08 D5 E5 C5 F5 FD CB 00:6E
92A0:7E CD 49 93 FD CB 00 76:97
92A8:CD 49 93 FD CB 00 6E CD:E6
92B0:49 93 FD CB 00 66 CD 49:62
92B8:93 FD CB 00 5E CD 49 93:AC
92C0:FD CB 00 56 CD 49 93 FD:16
92C8:CB 00 4E CD 49 93 FD CB:E4
92D0:00 46 CD 49 93 F1 C1 E1:E4
92D8:D1 C5 F5 2A 79 9B ED 4B:6B
92E0:93 9B ED 4A EB ED 53 79:7B
92E8:9B 2A 7B 9B ED 4B 8B 9B:B3
92F0:A7 ED 42 22 7B 9B F1 C1:42
92F8:F5 C5 D5 E5 CD C9 BB CD:1C
9300:CC BB E1 D1 C1 F1 FD 23:9E
9308:10 8F 2A 8D 9B ED 5B 89:5D
9310:9B ED 5A 22 79 9B 22 8D:6A
9318:9B ED 5B 79 9B 2A 91 9B:F8
9320:22 7B 9B CD C9 BB 2A 77:DD
9328:9B 23 22 77 9B 7E 32 87:E4
9330:9B 3A 73 9B 3D 32 73 9B:23
9338:FE 00 C2 6A 92 ED 5B 83:52
9340:9B 2A 85 9B CD C9 BB FB:04
9348:C9 28 2C D5 E5 ED 4B 81:6B
9350:9B C5 21 00 00 11 01 00:76
9358:CD ED B8 2A 8F 9B 11 00:C5
9360:00 CD F9 BB 2A 8B 9B 23:E7
9368:11 00 00 CD C3 BB C1 0B:23
9370:78 B1 20 DD E1 D1 C9 D5:79
9378:E5 ED 4B 81 9B C5 21 00:2A
9380:00 11 01 00 CD C3 BB C1:31
9388:0B 78 B1 20 F0 E1 D1 C9:DA
9390:FE 05 C0 DD 66 01 DD 6E:75
9398:00 7E 32 73 9B 23 7E 4F:D9
93A0:23 7E 47 ED 43 77 9B DD:3A
93A8:7E 02 32 75 9B DD 7E 04:5C
93B0:32 81 9B DD 66 07 DD 6E:26
93B8:06 22 7B 9B 22 91 9B DD:B4
93C0:66 09 DD 6E 08 22 79 9B:4B
93C8:2A 81 9B CB 24 CB 15 22:92
93D0:8B 9B CB 24 CB 15 CB 24:47
93D8:CB 15 2B 22 89 9B 3A 75:6B
93E0:9B CD DE BB 2A 8B 9B 23:E7
93E8:7C 2F 67 7D 2F 6F 23 22:ED
93F0:8F 9B CD CC BB ED 53 83:C4
93F8:9B 22 85 9B ED 5B 79 9B:C4
9400:2A 7B 9B CD C9 BB 2A 77:C6
9408:9B 7E 32 87 9B F3 CD 06:CF
9410:B9 3A 87 9B 47 21 00 38:59
9418:3E 00 B8 28 09 C5 06 08:A6
9420:23 10 FD C1 10 F7 11 99:56
9428:9B 01 08 00 ED B0 CD 09:D3
9430:B9 3A 81 9B CD CC BB FD:24
9438:21 99 9B 06 08 D5 E5 C5:AE
9440:F5 FD CB 00 7E CD DC 94:4C
9448:FD CB 00 76 CD DC 94 FD:54
9450:CB 00 6E CD DC 94 FD CB:22
9458:00 66 CD DC 94 FD CB 00:57
9460:5E CD DC 94 FD CB 00 56:AD
9468:CD DC 94 FD CB 00 4E CD:1C
9470:DC 94 FD CB 00 46 CD DC:2B
9478:94 F1 C1 E1 D1 C5 F5 2A:E8
9480:7B 9B ED 4B 8B 9B A7 ED:1C
9488:42 22 7B 9B F1 C1 F5 C5:02
9490:D5 E5 CD C9 BB CD CC BB:83
9498:E1 D1 C1 F1 FD 23 10 9D:5D
94A0:2A 79 9B ED 5B 89 9B ED:CB
94A8:5A 22 79 9B ED 5B 79 9B:28
94B0:2A 91 9B 22 7B 9B CD C9:68
94B8:BB 2A 77 9B 23 22 77 9B:9A
94C0:7E 32 87 9B 3A 73 9B 3D:AB
94C8:32 73 9B FE 00 C2 0E 94:FE
94D0:ED 5B 83 9B 2A 85 9B CD:E1
94D8:C9 BB FB C9 20 2C D5 E5:BA
94E0:ED 4B 81 9B C5 21 00 00:AE
94E8:11 01 00 CD ED B8 2A 8F:BC
94F0:9B 11 00 00 CD F9 BB 2A:DB
94F8:8B 9B 23 11 00 00 CD C3:76
9500:BB C1 0B 78 B1 20 DD E1:23
9508:D1 C9 D5 E5 ED 4B 81 9B:45
9510:C5 21 00 00 11 01 00 CD:6A
9518:C3 BB C1 0B 78 B1 20 F0:30
9520:E1 D1 C9 FE 05 C0 DD 66:36
9528:01 DD 6E 00 7E 32 73 9B:C7
9530:23 7E 4F 23 7E 47 ED 43:CD
9538:77 9B DD 7E 02 32 75 9B:7E
9540:DD 7E 04 32 81 9B DD 66:C5
9548:07 DD 6E 06 22 7B 9B 22:8F
9550:91 9B DD 66 09 DD 6E 08:B0
9558:22 79 9B 2A 81 9B CB 24:58
9560:CB 15 22 8B 9B CB 24 CB:D7
9568:15 CB 24 CB 15 2B 22 89:B7
9570:9B CD CC BB ED 53 83 9B:52
9578:22 85 9B ED 5B 79 9B 2A:D5
9580:7B 9B CD C9 BB 2A 77 9B:B8
9588:7E 32 87 9B F3 CD 06 B9:6E
9590:3A 87 9B 47 21 00 38 3E:5F
9598:00 B8 28 09 C5 06 08 23:0C
95A0:10 FD C1 10 F7 11 99 9B:4F
95A8:01 08 00 ED B0 CD 09 B9:72
95B0:3A 81 9B CD CC BB FD 21:0D
95B8:99 9B 06 08 D5 E5 C5 F5:03
95C0:FD CB 00 7E CD 5B 96 FD:56
95C8:CB 00 76 CD 5B 96 FD CB:24
95D0:00 6E CD 5B 96 FD CB 00:59
95D8:66 CD 5B 96 FD CB 00 5E:B7
95E0:CD 5B 96 FD CB 00 56 CD:1E
95E8:5B 96 FD CB 00 4E CD 5B:AC
95F0:96 FD CB 00 46 CD 5B 96:E7
95F8:F1 C1 E1 D1 C5 F5 2A 7B:50
9600:9B ED 4B 8B 9B A7 ED 42:65
9608:22 7B 9B F1 C1 F5 C5 D5:17
9610:E5 CD C9 BB CD CC BB E1:11
9618:D1 C1 F1 FD 23 10 9D 2A:28
9620:79 9B ED 5B 89 9B ED 5A:7D
9628:22 79 9B ED 5B 79 9B 2A:7A
9630:91 9B 22 7B 9B CD C9 BB:7B
9638:2A 77 9B 23 22 77 9B 7E:DF
9640:32 87 9B 3A 73 9B 3D 32:E1
9648:73 9B FE 00 C2 8D 95 ED:BB
9650:5B 83 9B 2A 85 9B CD C9:3F
9658:BB FB C9 28 1F D5 E5 3A:A8
9660:75 9B CD DE BB ED 4B 81:25
9668:9B C5 21 00 00 11 01 00:91
9670:CD ED B8 C1 0B 78 B1 20:90
9678:F0 E1 D1 C9 D5 E5 ED 4B:6B
9680:81 9B C5 21 00 00 11 01:2A
9688:00 CD C3 BB C1 0B 78 B1:5E
9690:20 F0 E1 D1 C9 FE 05 C0:74
9698:DD 66 01 DD 6E 00 7E 32:6D
96A0:73 9B 23 7E 4F 23 7E 47:1C
96A8:ED 43 77 9B DD 7E 02 32:0F
96B0:75 9B DD 7E 04 32 81 9B:03
96B8:DD 66 07 DD 6E 06 22 7B:86
96C0:9B 22 91 9B DD 66 09 DD:68
96C8:6E 08 22 79 9B 2A 81 9B:50
96D0:CB 24 CB 15 22 8B 9B CB:48
96D8:24 CB 15 CB 24 CB 15 2B:6C
96E0:22 89 9B 3A 75 9B CD DE:B1
96E8:BB 2A 8B 9B 23 7C 2F 67:BE
96F0:7D 2F 6F 23 22 8F 9B CD:DD
96F8:CC BB ED 53 83 9B 22 85:1A
9700:9B ED 5B 79 9B 2A 7B 9B:CE
9708:CD C9 BB 2A 77 9B 7E 32:DC
9710:87 9B F3 CD 06 B9 3A 87:09
9718:9B 47 21 00 38 3E 00 B8:E0
9720:28 09 C5 06 08 23 10 FD:EB
9728:C1 10 F7 11 99 9B 01 08:D5
9730:00 ED B0 CD 09 B9 3A 81:AE
9738:9B CD CC BB FD 21 99 9B:10
9740:06 08 D5 E5 C5 F5 FD 7E:D4
9748:00 E6 DB FD 77 00 FD CB:DC
9750:00 7E CD E9 97 FD CB 00:7A
9758:76 CD E9 97 FD CB 00 6E:E8
9760:CD E9 97 FD CB 00 66 CD:3F
9768:E9 97 FD CB 00 5E CD E9:5B
9770:97 FD CB 00 56 CD E9 97:09
9778:FD CB 00 4E CD E9 97 FD:6F
9780:CB 00 46 CD E9 97 F1 C1:27
9788:E1 D1 C5 F5 2A 7B 9B ED:B8
9790:4B 8B 9B A7 ED 42 22 7B:0B
9798:9B F1 C1 F5 C5 D5 E5 CD:BD
97A0:C9 BB CD CC BB E1 D1 C1:82
97A8:F1 FD 23 10 95 2A 79 9B:33
97B0:ED 5B 89 9B ED 5A 22 79:95
97B8:9B ED 5B 79 9B 2A 91 9B:9C
97C0:22 7B 9B CD C9 BB 2A 77:81
97C8:9B 23 22 77 9B 7E 32 87:88
97D0:9B 3A 73 9B 3D 32 73 9B:C7
97D8:FE 00 C2 13 97 ED 5B 83:A4
97E0:9B 2A 85 9B CD C9 BB FB:A8
97E8:C9 28 2C D5 E5 ED 4B 81:0F
97F0:9B C5 21 00 00 11 01 00:1A
97F8:CD ED B8 2A 8F 9B 11 00:69
9800:00 CD F9 BB 2A 8B 9B 23:8C
9808:11 00 00 CD C3 BB C1 0B:C8
9810:78 B1 20 DD E1 D1 C9 D5:1E
9818:E5 ED 4B 81 9B C5 21 00:CF
9820:00 11 01 00 CD C3 BB C1:D6
9828:0B 78 B1 20 F0 E1 D1 C9:7F
9830:FE 06 C0 DD 66 01 DD 6E:1B
9838:00 7E 32 73 9B 23 7E 4F:7E
9840:23 7E 47 ED 43 77 9B DD:DF
9848:7E 02 32 95 9B DD 7E 04:21
9850:32 75 9B DD 7E 06 32 81:3E
9858:9B DD 66 09 DD 6E 08 22:4C
9860:7B 9B 22 91 9B DD 66 0B:AA
9868:DD 6E 0A 22 79 9B 2A 81:36
9870:9B CB 24 CB 15 22 8B 9B:BA
9878:CB 24 CB 15 CB 24 CB 15:AE
9880:2B 22 89 9B 2A 8B 9B 23:FC
9888:7C 2F 67 7D 2F 6F 23 22:92
9890:8F 9B CD CC BB ED 53 83:69
9898:9B 22 85 9B ED 5B 79 9B:69
98A0:2A 7B 9B CD C9 BB 2A 77:6A
98A8:9B 7E 32 87 9B F3 CD 06:73
98B0:B9 3A 87 9B 47 21 00 38:FD
98B8:3E 00 B8 28 09 C5 06 08:4A
98C0:23 10 FD C1 10 F7 11 99:FA
98C8:9B 01 08 00 ED B0 CD 09:77
98D0:B9 3A 81 9B CD CC BB FD:C8
98D8:21 99 9B 06 08 D5 E5 C5:52
98E0:F5 FD CB 00 7E CD 8E 99:A7
98E8:FD CB 00 76 CD 8E 99 FD:AF
98F0:CB 00 6E CD 8E 99 FD CB:7D
98F8:00 66 CD 8E 99 FD CB 00:B2
9900:5E CD 8E 99 FD CB 00 56:09
9908:CD 8E 99 FD CB 00 4E CD:78
9910:8E 99 FD CB 00 46 CD 8E:39
9918:99 3A 75 9B 32 97 9B 3A:32
9920:95 9B 32 75 9B 3A 97 9B:97
9928:32 95 9B F1 C1 E1 D1 C5:4C
9930:F5 2A 7B 9B ED 4B 8B 9B:5C
9938:A7 ED 42 22 7B 9B F1 C1:91
9940:F5 C5 D5 E5 CD C9 BB CD:6B
9948:CC BB E1 D1 C1 F1 FD 23:EC
9950:10 8B 2A 79 9B ED 5B 89:93
9958:9B ED 5A 22 79 9B ED 5B:51
9960:79 9B 2A 91 9B 22 7B 9B:9B
9968:CD C9 BB 2A 77 9B 23 22:D3
9970:77 9B 7E 32 87 9B 3A 73:9A
9978:9B 3D 32 73 9B FE 00 C2:E9
9980:AE 98 ED 5B 83 9B 2A 85:74
9988:9B CD C9 BB FB C9 28 32:2B
9990:D5 E5 3A 75 9B CD DE BB:93
9998:ED 4B 81 9B C5 21 00 00:6B
99A0:11 01 00 CD ED B8 2A 8F:79
99A8:9B 11 00 00 CD F9 BB 2A:98
99B0:8B 9B 23 11 00 00 CD C3:33
99B8:BB C1 0B 78 B1 20 DD E1:DF
99C0:D1 C9 D5 E5 ED 4B 81 9B:01
99C8:C5 21 00 00 11 01 00 CD:26
99D0:C3 BB C1 0B 78 B1 20 F0:EC
99D8:E1 D1 C9 FE 05 C0 DD 66:F2
99E0:01 DD 6E 00 7E 32 73 9B:83
99E8:23 7E 4F 23 7E 47 ED 43:89
99F0:77 9B DD 7E 02 32 75 9B:3A
99F8:DD 7E 04 32 81 9B DD 66:81
9A00:07 DD 6E 06 22 7B 9B DD:07
9A08:66 09 DD 6E 08 22 79 9B:9A
9A10:22 8D 9B 2A 81 9B CB 24:29
9A18:CB 15 22 8B 9B CB 24 CB:94
9A20:15 CB 24 CB 15 22 89 9B:E4
9A28:3A 75 9B CD DE BB 2A 8B:27
9A30:9B 23 7C 2F 67 7D 2F 6F:B5
9A38:23 22 8F 9B CD CC BB ED:82
9A40:53 83 9B 22 85 9B ED 5B:D5
9A48:79 9B 2A 7B 9B CD C9 BB:87
9A50:2A 77 9B 7E 32 87 9B F3:EB
9A58:CD 06 B9 3A 87 9B 47 21:42
9A60:00 38 3E 00 B8 28 09 C5:1E
9A68:06 08 23 10 FD C1 10 F7:08
9A70:11 99 9B 01 08 00 ED B0:F5
9A78:CD 09 B9 3A 81 9B CD CC:90
9A80:BB FD 21 99 9B 06 08 D5:0A
9A88:E5 C5 F5 FD CB 00 7E CD:D4
9A90:2A 9B FD CB 00 76 CD 2A:24
9A98:9B FD CB 00 6E CD 2A 9B:95
9AA0:FD CB 00 66 CD 2A 9B FD:F7
9AA8:CB 00 5E CD 2A 9B FD CB:C5
9AB0:00 56 CD 2A 9B FD CB 00:FA
9AB8:4E CD 2A 9B FD CB 00 46:40
9AC0:CD 2A 9B F1 C1 E1 D1 C5:15
9AC8:F5 2A 79 9B ED 4B 8B 9B:F3
9AD0:ED 4A 22 79 9B EB 2A 7B:67
9AD8:9B F1 C1 F5 C5 D5 E5 CD:00
9AE0:C9 BB CD CC BB E1 D1 C1:C5
9AE8:F1 FD 23 10 9A 2A 7B 9B:7D
9AF0:ED 5B 89 9B ED 5A 22 7B:DA
9AF8:9B ED 5B 8D 9B 2A 7B 9B:DD
9B00:ED 53 79 9B CD C9 BB 2A:6A
9B08:77 9B 23 22 77 9B 7E 32:BC
9B10:87 9B 3A 73 9B 3D 32 73:F7
9B18:9B FE 00 C2 58 9A ED 5B:48
9B20:83 9B 2A 85 9B CD C9 BB:74
9B28:FB C9 28 2E D5 E5 ED 4B:CF
9B30:81 9B C5 21 01 00 11 00:DF
9B38:00 CD ED B8 ED 5B 8F 9B:BA
9B40:21 00 00 CD F9 BB ED 5B:C5
9B48:8B 9B 13 21 00 00 00 CD:C3
9B50:BB C1 0B 78 B1 20 DB E1:77
9B58:D1 C9 D5 E5 ED 4B 81 9B:9B
9B60:C5 11 00 00 21 01 00 CD:C0
9B68:C3 BB C1 0B 78 B1 20 F0:86
9B70:E1 D1 C9 00 00 00 00 00:86
9B78:00 00 00 00 00 FC A6 0A:BF
9B80:90 00 00 00 00 00 00 00:AB
9B88:00 00 00 00 00 00 00 00:23
9B90:00 00 00 00 00 00 00 00:2B
9B98:00 00 00 00 00 00 00 00:33
9BA0:00 00 00 00 00 00 00 00:3B
9BA8:00 00 00 00 00 00 00 00:43
```

# FOND

## Ou comment obtenir des fonds de fenêtres animés

Licencié ès fenêtres, Christophe Leclerc — *Fenêtrad* (*Am-Mag n°34*) et *Windrad (Hors-Série n°6)* — nous offre l'agrément de pouvoir colorier et animer à loisir les fonds de fenêtres, à travers deux RSX originales parfaitement relogeables : !FOND et !INIT.

### *Sauvegarde*

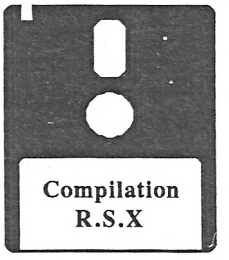
Sauvez sous un nom de votre choix, le programme Basic de démonstration expliquant de façon détaillée, la mise en œuvre des fonctions. Entrez ensuite par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le court listing de codes hexadécimaux. Spécifiez A000 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option « S » sous le nom « FOND ».

***Christophe Leclerc***

| Caractères rencontrés dans ce listing | Clavier | | Affichage | | ASCII CHR$0 |
|---|---|---|---|---|---|
| | QWERTY | AZERTY | QWERTY | AZERTY | |
| ! | SHIFT/1 | SHIFT/1 | \| | ù | 124 |
| @ | @ | SHIFT/@ | @ | à | 64 |
| _ | _ | _ | _ | _ | 95 |
| X | CTRL/X | CTRL/X | X | X | 24 |
| { | { | è | { | è | 123 |
| } | } | é | } | é | 125 |
| ~ | CTRL/2 | CTRL/6 | ~ | ~ | 126 |

```
10 '***************                    [345]
20 '**  F O N D  **                     [806]
30 '***************                    [345]
40 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,0: [4118]
INK 2,0:INK 3,0
50 IF HIMEM<>&0959 THEN SYMBOL AFTE [9787]
R 123:SYMBOL 123,8,16,&3C,&66,&7E,&
60,&3C,0:SYMBOL 125,16,8,&3C,&66,&7
E,&60,&3C,0:SYMBOL 126,&20,&18,&78,
&C,&7C,&CC,&76,0:MEMORY &9FFF:LOAD"
fond.bin",&A000:CALL &A000
60 !INIT:WINDOW #0,1,40,3,13:!FOND, [7341]
&FF,5,5,1:WINDOW #0,1,40,1,25:!FOND
,0,3,3,0:WINDOW #0,1,40,1,25:PRINT:
PRINT
70 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1 [3746]
,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,
80 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1 [3281]
,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
90 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,1,1,1 [4394]
,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,0,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,0
100 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1, [4045]
1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0
,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1
110 DATA 0,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1,1,1, [3527]
0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0
,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1
120 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1, [3640]
0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0
,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1
130 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1, [3640]
```

```
0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,0
,1,1,1,0,0,0,1,1,1
140 DATA 0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,1,1,1, [3920]
1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,0
,1,1,1,0,0,1,1,1,1
150 DATA 0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1, [3011]
1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,0
,1,1,1,1,1,1,1,1,0
160 DATA 0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1, [3946]
1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,0,0
170 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0, [4329]
1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,1
,1,1,1,1,1,1,0,0,0
180 PEN 3:FOR x=0 TO 439:READ c:BOR [5445]
DER x MOD 27:IF c=1 THEN PRINT "X X
";: ELSE PRINT " ";
190 NEXT x:PAPER 0:!FOND,&DE,0:!FON [2384]
D,&A5,1
200 PEN 0:PRINT CHR$(22);CHR$(1);:L [17504]
OCATE 7,17:PRINT "C O P Y R I G H T
":LOCATE 12,18:PRINT"O C T O B R E
  1 9 8 8":LOCATE 7,20:PRINT "E C R
 I T   P A R":LOCATE 12,21:PRINT"C
.   L E C L E R C Q":LOCATE 4,24:PR
INT "appuyer sur ESPACE pour contin
uer":PEN 1
210 INK 0,2:INK 1,26:INK 2,16:INK 3 [984]
,24
220 !FOND,1:IF INKEY(47)<>0 THEN 22 [2205]
0
230 MODE 1:INK 0,16:BORDER 6:INK 1, [6554]
0:INK 2,24:INK 3,6:!INIT:!FOND,&E7,
3,3,0
240 WINDOW #0,3,38,3,11:CLS:PRINT:P [13459]
RINT" FOND est un programme permet
tant":PRINT:PRINT" d'avoir :":PRINT
:PRINT " - des fonds de fen}tre co
lori(s":PRINT:PRINT"  - des fonds d
e fen}tre anim(s"
250 WINDOW #0,3,38,14,20:CLS:PRINT: [8448]
PRINT " Il poss}de 2 instructions R
SX :":PRINT:PRINT "    * !FOND":PRI
NT:PRINT"    * !INIT"
260 WINDOW #0,3,38,23,25:CLS:PRINT: [6627]
PRINT " appuyer sur ESPACE pour con
tinuer"
270 !FOND,0:IF INKEY(47)<>0 THEN 27 [2316]
0
280 MODE 2:INK 0,0:BORDER 26:INK 1, [5667]
26:!FOND,&55,3,3,0:WINDOW #0,3,78,2
,24:CLS
290 PRINT:PRINT"  G(n(ralit(s sur F [1665]
OND :"
300 PRINT:PRINT "  FOND permet de d [14453]
corer le fond d'une fen}tre en aff
ichant dans la fen}tre":PRINT:PRINT
 "  consid(r(e un octet donn( par l
'utilisateur . Cet octet subit un c
ertain"
310 PRINT:PRINT "  nombre de rotati [11465]
ons d'une ligne ~ l'autre pour romp
re la monotonie de ":PRINT:PRINT"
l'affichage . C'est l'utilisateur q
ui fixe ce nombre de rotations."
320 PRINT:PRINT"  Exemples :        [5465]
      octet=&01":PRINT SPACE$(14)+
"nombre de rotations=0"
330 PRINT:PRINT SPACE$(26)+"octet=& [5847]
11":PRINT SPACE$(14)+"nombre de rot
ations=1"
340 PRINT:PRINT SPACE$(26)+"octet=& [6155]
01":PRINT SPACE$(14)+"nombre de rot
ations=4"
350 PRINT:PRINT SPACE$(26)+"octet=& [5985]
55":PRINT SPACE$(14)+"nombre de rot
ations=1"
360 LOCATE 62,21:PRINT "appuyer":LO [4264]
CATE 62,22:PRINT "sur ESPACE"
370 WINDOW #0,40,60,13,14:!FOND,1,0 [7864]
,0,0:WINDOW #0,40,60,16,17:!FOND,&1
1,1,0,0:WINDOW #0,40,60,19,20:!FOND
,1,4,0,0:WINDOW #0,40,60,22,23:!FON
D,&55,1,0,0
380 WINDOW #0,3,78,2,24             [965]
390 IF INKEY(47)<>0 THEN 390        [599]
400 CLS:PRINT:PRINT "  Le premier ! [13959]
FOND fonctionne comme le CLS du bas
ic locomotive : il efface":PRINT:PR
INT"  la fen}tre courante en affich
ant l'octet donn( . Les !FOND suiva
nts"
410 PRINT:PRINT"  permettent de mod [12678]
ifier l'(tat du fond de la fen}tre
sans en modifier le":PRINT:PRINT"
contenu . Pour cela FOND propose de
ux solutions :"
420 PRINT:PRINT"  - l'utilisateur f [13491]
ixe un nouvel octet d'affichage .":
PRINT:PRINT"  - le nouvel octet est
 obtenu en op(rant un certain nombr
e de rotations ~":PRINT:PRINT"    l
'octet de d(part ."
430 PRINT:PRINT"  Exemples :        [11854]
                  En fonction
de l'ancien octet":PRINT:PRINT"  En
 fixant au hasard le nouvel octet":
LOCATE 42,22:PRINT "appuyer sur ESP
ACE pour continuer"
440 WINDOW #0,5,39,21,23:!FOND,&FF, [3296]
3,0,0:WINDOW #0,44,75,19,21:!FOND,&
1,1,1,1
450 !FOND,1+INT(RND*255),0:!FOND,1: [3502]
IF INKEY(47)<>0 THEN 450
460 WINDOW #0,3,78,2,24:CLS         [1653]
470 PRINT:PRINT "  Les instructions [6105]
 RSX ":PRINT:PRINT" * Chargement du
 programme :"
480 PRINT:PRINT "  MEMORY adr-1:LOA [12092]
D "+CHR$(34)+"FOND.BIN"+CHR$(34)+",
adr:CALL adr":PRINT:PRINT "  Le pro
gramme est logeable n'importe ou en
 m(moire . (longueur : &1AB)"
490 PRINT:PRINT " * D(claration d'u [12141]
n fond :":PRINT:PRINT "  !FOND,octe
t,nbrot1,nbrot2,num fen":PRINT:PRINT
 "  octet  : octet que FOND afficne
ra "
500 PRINT:PRINT "  nbrot1 : nombre  [13078]
de rotations dans l'octet pour affi
cher la ligne suivante":PRINT:PRINT
 "  nbrot2 : nombre de rotations ~
faire sur l'ancien octet pour obten
ir le"
510 PRINT:PRINT"            nouvel o [11706]
ctet ~ afficher ( utile pour l'anim
ation du fond )":PRINT:PRINT"  numf
en : num(ro de la fen}tre ( de 0 ~
7 )            appuyer sur ESPACE"
520 IF INKEY(47)<>0 THEN 520        [597]
530 CLS:PRINT:PRINT "  Exemple : WI [9654]
NDOW #0,5,76,5,8:!FOND,&11,1,1,0":L
OCATE 3,9:PRINT "La d(claration d'u
n fond demande donc 4 param}tres ."
540 PRINT:PRINT " * Animation d'une [12921]
 fen}tre par rotation de l'octet de
 d(part :":PRINT:PRINT "  !FOND,num
fen       1 unique param}tre : le n
um(ro de la fen}tre"
550 PRINT:PRINT "  Exemple : 1 WIND [4503]
OW #0,5,76,19,23:!FOND,&1,1,1,0":PR
INT "            2 !FOND,0:GOTO 2"
560 WINDOW #0,5,76,5,8:!FOND,&11,1, [9125]
1,0:WINDOW #0,5,76,19,23:!FOND,1,1,
1,0:LOCATE 18,3:PRINT " appuyer sur
 ESPACE pour continuer "
570 !FOND,0:IF INKEY(47)<>0 THEN 57 [2328]
0
580 WINDOW #0,3,78,2,24:CLS         [1653]
590 PRINT:PRINT " * Animation par a [14354]
ffichage d'un nouvel octet :":PRINT
:PRINT "  !FOND,octet,numfen      2
 param}tres : le nouvel octet et le
 num(ro de":PRINT SPACE$(41)+"la fe
n}tre"
600 PRINT:PRINT "  Exemple : 1 WIND [11841]
OW #0,5,76,12,23:!FOND,1,1,1,0":PRI
NT "            2 DATA 1,3,7,15,31,
63,127,255,254,252,248,240,224,192,
128":PRINT "            3 READ a:!F
OND,a,0:IF a=128 RESTORE 2:GOTO 3 E
LSE 3"
610 WINDOW #0,5,76,12,23:!FOND,1,1, [4340]
1,0:LOCATE 18,6:PRINT " appuyer sur
 ESPACE pour continuer "
620 RESTORE 620:DATA 1,3,7,15,31,63 [2918]
,127,255,254,252,248,240,224,192,12
8
630 READ a:IF a=128 THEN RESTORE 62 [2447]
0
640 !FOND,a,0:IF INKEY(47)<>0 THEN  [1824]
630
650 WINDOW #0,3,78,2,24:CLS         [1653]
660 PRINT:PRINT " * Initialisation  [8624]
des fonds :":PRINT:PRINT "  L'(tat
des fonds des 8 fen}tres d(clarable
s est sauv( dans une table ."
670 PRINT:PRINT "  Pour effacer la [13875]
table il suffit d'utiliser la comma
nde !INIT , ou pour":PRINT:PRINT "
 effacer la table concernant une se
ule fen}tre la commande !INIT,numfe
n ."
680 PRINT:PRINT "  !INIT  : initial [11222]
isation de toutes les fen}tres":PRI
NT:PRINT "  !INIT,7  : initialisati
on de la fen}tre num(ro 7"
690 PRINT:PRINT "  L'initialisation [15135]
 d'une fen}tre permet de stopper so
n animation :":PRINT:PRINT "  !FOND
,numfen et !FOND,octet,numfen seron
t donc inactives si la fen}tre"
700 PRINT:PRINT "  concern(e est in [9311]
itialis(e .":PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T "                  appuyer sur
ESPACE pour continuer"
710 IF INKEY(47)<>0 THEN 710        [599]
720 MODE 0:BORDER 16:RESTORE 720:FO [5534]
R x=0 TO 15:READ a:INK x,a:NEXT x:D
ATA 0,26,24,20,18,17,16,15,6,11,24,
8,6,15,24,26
730 !FOND,&FE,3,7,0:WINDOW #0,2,19, [7608]
3,5:!FOND,0,1,1,6:LOCATE 3,2:PRINT
"DEMONSTRATION":WINDOW #0,2,19,8,23
:!FOND,&63,1,2,1
740 WINDOW #0,4,17,12,19:!FOND,0,1, [10523]
1,7:WINDOW #0,3,10,11,15:!FOND,&82,
1,1,2:WINDOW #0,11,18,11,15:!FOND,&
7D,1,7,3:WINDOW #0,3,10,16,20:!FOND
,&7D,1,7,4:WINDOW #0,11,18,16,20:!F
OND,&82,1,1,5
750 WINDOW #0,4,9,12,14:CLS:PRINT " [12438]
      FOND":WINDOW #0,12,17,12,14:
CLS:PRINT "      FOND":WINDOW #0,4
,9,17,19:CLS:PRINT "      FOND":WI
NDOW #0,12,17,17,19:CLS:PRINT "
   FOND":!FOND,1,7:WINDOW #0,1,20,1
,25
760 a=(a+1) MOD 8:!FOND,2^a,7:!FOND [6924]
,2^a,6:IF INKEY(47)=0 THEN RUN ELSE
 IF a>0 THEN 760
770 a=(a+1) MOD 8:!FOND,2:!FOND,3:! [5857]
FOND,4:!FOND,5:IF INKEY(47)=0 THEN
RUN ELSE IF a>0 THEN 770 ELSE 760
```




# COMPILATION R.S.X.

**Inespéré! Cette disquette regroupe les 20 meilleurs programmes de RSX publiés jusqu'alors dans notre magazine.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vérificateurs V.2 | Rock and Scroll | Refusnik | Windrad |
| RSX music | Tri | RSX écran | Scribe |
| RSX fenêtres | Fill 464 | Basichic | Fond |
| Epson Pac | Buffer imprimante | Ku Klux Klan | RSX 464 |
| Gestion de fenêtres | Carte | Fenêtrad | RSX imprimante |

**----------BON DE COMMANDE COMPILATION RSX----------**

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

A retourner à **Laser Presse AM-MAG**, *Service diffusion*, 5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE.

Je commande la disquette **compilation RSX** au prix de **120 F** pièce.

```
A000:21 E1 E9 22 FE FF CD FE:75
A008:FF EB DD 21 33 00 DD 19:B9
A010:3E 07 D5 FD E1 DD 4E 00:D3
A018:DD 46 01 DD 23 DD 23 FD:D9
A020:09 FD 6E 00 FD 66 01 19:B1
A028:FD 75 00 FD 74 01 3D 20:09
A030:E1 01 41 00 21 51 00 CD:32
A038:D1 BC 18 22 29 00 2C 00:F4
A040:41 00 44 00 47 00 57 00:03
A048:7E 00 49 00 C3 7C 00 C3:B1
A050:55 00 46 4F 4E C4 49 4E:83
A058:49 D4 00 00 00 00 FD 21:33
A060:EF FF 11 08 00 B7 20 0B:E9
A068:06 40 FD 36 08 00 FD 23:A9
A070:10 F8 C9 3D C0 DD 7E 00:39
A078:FE 08 3C D0 FD 19 3D 20:9D
A080:FB FD 77 00 C9 FD 21 EF:65
A088:FF DD 46 00 4F 78 04 11:26
A090:08 00 BB D0 79 FD 19 10:62
A098:FC FD 6E 04 FD 66 05 FD:08
A0A0:56 06 FD 5E 07 FD 4E 02:4B
A0A8:CB 3B 3D 20 10 FD B6 00:6E
A0B0:C8 FD 7E 01 FD 46 03 0F:E9
A0B8:07 10 FD 18 0A 3D 20 7A:65
A0C0:FD B6 00 C8 DD 7E 02 DD:15
A0C8:77 01 F5 D5 E5 41 FD 7E:4B
A0D0:01 0F 07 10 FD FD 77 00:08
A0D8:41 DD 7E 01 0F 07 10 FD:38
A0E0:DD 77 00 42 11 00 08 7E:AD
A0E8:FD BE 01 20 14 19 7E ED:FC
A0F0:52 FD BE 00 20 0B DD 7E:23
A0F8:01 77 19 DD 7E 00 77 ED:E8
A100:52 23 10 E3 E1 11 00 10:0B
A108:19 30 04 11 50 C0 19 D1:01
A110:41 05 CB 20 04 FD 7E 01:62
A118:0F 07 10 FD FD 77 01 41:92
A120:05 CB 20 04 DD 7E 01 0F:20
A128:07 10 FD DD 77 01 1D 20:6F
A130:9A F1 FD 77 01 FD 36 00:04
A138:01 C9 FE 02 C0 CD 0B BC:F7
A140:7D B4 C0 DD 7E 02 E6 07:1C
A148:3C FD 77 03 DD 7E 04 E6:E1
A150:07 3C FD 77 02 DD 7E 06:0B
A158:FD 77 01 CD 11 BC 4F 3E:95
A160:03 91 4F CD 69 BB 7A 94:E3
A168:3C 41 0F 07 10 FD 57 7B:7B
A170:95 3C 07 07 07 5F CD 1A:3D
A178:BC FD 75 04 FD 74 05 FD:BE
A180:72 06 FD 73 07 FD 4E 02:5D
A188:FD 7E 01 E5 42 77 23 10:76
A190:FC 41 0F 07 10 FD E1 D5:47
A198:11 00 08 19 30 04 11 50:00
A1A0:C0 19 D1 1D 20 E5 FD 36:40
A1A8:00 01 C9 00 00 00 00 00:13
```

# RSX 464

**Juste revanche du CPC 464 sur son petit frère 6128 : ce programme l'enrichit désormais de vingt-six nouvelles fonctions Basic dont les douze premières, issues du 6128, lui assureront une meilleure compatibilité. Les quatorze autres sont inédites.**

|MASK, x : trace des droites en pointillés.

|FRAME, x : fluidifie une animation.

|FILL, x : remplit des surfaces à contours fermés.

|GRAPHICSPEN, x : sélectionne le stylo graphique.

|GRAPHICSPAPER, x : détermine le fond graphique.

|MODEXOR, x : positionne l'écran du mode graphique (fonction logique).

|CURSOR.OFF : interdit l'affichage du curseur système.

|CURSOR.ON : ré-autorise l'affichage du curseur système.

|CLEARINPUT : vide le buffer clavier.

|CONT : rend impossible l'arrêt par ESC d'un programme en cours de déroulement (ON BREAK CONT sur 6128).

|STOP : annule la fonction :CONT (ON BREAK STOP sur 6128).

|COPY, @A$ : récupère dans une variable alphanumérique, le caractère situé à la position courante du curseur texte (COPYCHR$ sur 6128).

|CAPS.OFF : rend invalide la touche CAPS LOCK.

|CAPS.ON : rend valide la touche CAPS LOCK.

|BOX, x1, y1, h, l : trace un rectangle.

|BOXF, x1, y1, x2, y2, c : trace un rectangle « plein ».

|TEXT.OFF : interdit l'affichage texte.

|TEXT.ON : autorise l'affichage texte.

|MAJ : mise en majuscule par programmation.

|MIN : mise en minuscule par programmation.

|MOTOR.ON : met en marche le moteur du lecteur de cassette.

|MOTOR.OFF : stoppe le moteur du lecteur de cassette.

|TURBO : accélère la vitesse d'enregistrement K7 (4000 bauds au lieu de 1000).

|MODE,x : change de mode sans effacer l'écran.

|HIGHSPEED : augmente de 30 % la vitesse de chargement disquette.

|LOWSPEED : positionne en normal la vitesse de chargement disquette.

## Sauvegarde

Sauvez sous un nom de votre choix, le programme Basic de démonstration détaillant les nouvelles fonctions. Entrez ensuite par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 8506 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option « S » sous le nom « RSX2 ». Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (R1, R2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite (LOAD"R1.BIN": LOAD"R2.BIN", etc.) après un MEMORY &8505 et sauvegardés ainsi dans un fichier unique :

SAVE"RSX2",b,&8506,&90D

La mise en œuvre des nouvelles fonctions nécessite la procédure de chargement :

MEMORY &8505:LOAD" RSX2.BIN":CALL &8D0D

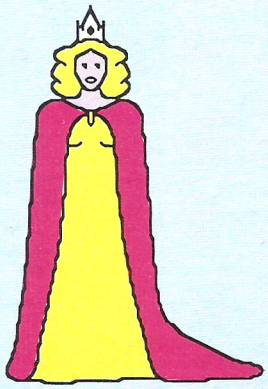
***Stéphane Rodriguez***

```
10 REM 26 FONCTIONS RSX                          [2346]
20 REM POUR CPC 464                              [863]
30 REM                                           [272]
40 MEMORY &3FFF:LOAD"!RSX2.bin":CAL              [2798]
L &8D0D
50 CALL &BB4E:INK 0,1:INK 1,24:INK               [2920]
2,20:INK 3,6:BORDER 1
60 CLEAR:MODE 1:PRINT"26 FONCTIONS               [5629]
RSX":PRINT STRING$(16,45):PRINT"DON
T CELLES DU CPC 6128"
70 PRINT:PRINT"ATTENTION : COMPATIB              [2953]
ILITE CPC 464"
80 PRINT:PRINT"PROGRAMMATION : STEP              [8504]
HANE RODRIGUEZ":PRINT:PRINT"POUR AM
-MAG":PRINT:PRINT"(C) 02/11/88"
90 PRINT:PRINT:PRINT"PROCEDURE DE C              [8496]
HARGEMENT:":PRINT:PRINT"1 MEMORY&85
05":PRINT"2 LOAD"CHR$(34)"RSX2.BIN"
CHR$(34):PRINT"3 CALL&8D0D"
100 LOCATE 1,20:PRINT"Appuyez sur u              [4251]
ne touche pour une demo.":CALL &BB0
6
110 CLEAR:GOSUB 2010:GOSUB 2030:PRI              [3325]
NT"1. Fonction MASK"
120 GOSUB 2040:PRINT"Definition : C              [6659]
ette fonction permet de  tracer de
s graphiques en pointilles."
130 PRINT:PRINT"Utilisation : !MASK               [3250]
,x (0<x<256)"
140 PRINT:PRINT"Remarque : il y a u              [6666]
n parametre et un  seul a indique
r,il doit etre entier."
150 PRINT:PRINT"Exemple : En bas de              [11338]
 l'ecran se trouve  une droite tra
cee normalement,au dessus se trouve
 une droite tracee avec MASK.  (ici
 !MASK,&41)"
160 !GRAPHICSPEN,1:PLOT 0,0:DRAW 30              [3076]
0,0
170 !MASK,&41:PLOT 0,4:DRAW 300,4                [2378]
180 PRINT:PRINT"ATTENTION : Le chan              [7491]
gement de la couleur d'ecriture des
 graphiques annule la  fonction
MASK avant le trace."
190 PRINT:PRINT"Rappel : !MASK se p              [5328]
lace AVANT les even- tuels PLOT et
DRAW."
200 A=40:GOSUB 2010:PRINT:GOSUB 202              [1303]
0
210 GOSUB 2030                                   [877]
220 PRINT"2. Fonction FRAME"                     [1918]
230 GOSUB 2040:PRINT"Definition : A              [10411]
ttente jusqu'a ce que le  CRTC 6845
 genere un signal video qui  indi
que le debut du balayage vertical"
240 PRINT:PRINT"Consequence : Fluid              [5582]
ite d'une animation"
250 PRINT:PRINT"Utilisation : !FRAM              [2413]
E (pas de parametre)"
260 PRINT:PRINT"Exemple : Pressez E              [3783]
space pour une demo."
270 WHILE INKEY$<>" ":WEND                       [1948]
280 LOCATE 1,15:PRINT"Mouvement san              [1116]
s FRAME":PRINT CHR$(7)
290 FOR X=1 TO 40:LOCATE X,24:PRINT              [5390]
"A";CHR$(8);" ";:FOR TEMPO=1 TO 50:
NEXT TEMPO,X
300 LOCATE 1,15:PRINT SPACE$(40):PA              [6263]
PER 1:PEN 0:LOCATE 1,15:PRINT"Mouve
ment avec FRAME":PAPER 0:PEN 1:PRIN
T CHR$(7)
310 FOR X=1 TO 40:LOCATE X,24:PRINT              [5094]
"A";:!FRAME:PRINT CHR$(8);" ";:FOR
TEMPO=1 TO 50:NEXT TEMPO,X
320 LOCATE 1,15:PRINT SPACE$(40):LO              [6099]
CATE 1,15:PRINT"Revoir la demo O/N"
330 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 330 ELS              [1848]
E A$=UPPER$(A$)
340 IF A$="O"THEN LOCATE 1,15:PRINT              [2185]
 SPACE$(40):GOTO 280
350 LOCATE 1,15:PRINT"Remarque : La              [7153]
 fonction FRAME se place  au beau
milieu du programme d'animation (ni
 a la fin,ni au debut)."
360 PRINT:PRINT:GOSUB 2020:GOSUB 20              [2085]
30
370 PRINT"3. Fonction FILL":GOSUB 2              [2662]
040
380 PRINT"Definition : Cette foncti              [6206]
on permet de  remplir des surfaces
 a contours FERMES."
390 PRINT:PRINT"Utilisation : !FILL               [12843]
,x (0<=x<16).La va- leur x est l'e
quivalent de la fonction  Pen lors
de l'ecriture de textes. x est donc
 le parametre couleur."
400 PRINT:PRINT"Remarque : Si la fi              [7987]
gure est "CHR$(34)"ouverte"CHR$(34)
"on peut craindre le pire : PLANTAG
E"
410 PRINT:PRINT"Exemple : On dessin              [9503]
e une figure":PRINT SPACE$(10)"On d
etermine un point a l'in-"SPACE$(1
0);"terieur de la figure (MOVE)"
420 PRINT"Exemple : PLOT 0,0,1:DRAW              [9377]
 100,50":LOCATE 11,18:PRINT"DRAW 10
0,0:DRAW 0,0":LOCATE 11,19:PRINT"MO
VE 50,20":LOCATE 11,20:PRINT"!FILL,
2"
430 PLOT 0,0,1:DRAW 100,50:DRAW 100              [3429]
,0:DRAW 0,0:MOVE 50,20:!FILL,2
440 LOCATE 12,23:PRINT"<Pressez une              [3277]
 touche>":CALL &BB06
450 GOSUB 2030:PRINT"4. Fonction GR              [5202]
APHICS PEN":GOSUB 2040
460 PRINT"Definition : Cette foncti              [8126]
on permet de  definir le stylo ave
c lequel les des-  sins seront tra
ces."
470 PRINT:PRINT"Utilisation : !GRAP              [8766]
HICSPEN,x (x etant  un entier comp
ris entre 0 et 15)"
480 PRINT:PRINT"Remarque : GRAPHICS              [8454]
 PEN est equivalent  a un PEN (seul
ement : PEN:Textes alors  que GRAPH
ICS PEN:Graphiques)"
490 PRINT:PRINT"Exemple : !GRAPHICS              [5281]
PEN,2":LOCATE 11,15:PRINT"PLOT 0,0:
DRAW 300,0"
500 PRINT:PRINT:PRINT"Trace multico              [2080]
lore :"
510 y=0:FOR x=0 TO 100 STEP 2:!GRAP              [2148]
HICSPEN,y
520 y=y+1:IF y=16 THEN y=0               [2366]
530 PLOT 0,x:DRAW 639,x:NEXT x           [503]
540 LOCATE 23,17:PRINT"<Pressez ESP              [4598]
ACE>":IF INKEY$=""THEN 550 ELSE 560
550 LOCATE 23,17:PAPER 1:PEN 0:PRIN              [4189]
T"<Pressez ESPACE>":PAPER 0:PEN 1:I
F INKEY$=""THEN 540
560 GOSUB 2030                           [877]
570 PRINT"5. Fonction GRAPHICS PAPE              [2608]
R":GOSUB 2040
580 PRINT"Definition : Cette foncti              [8717]
on permet de  definir le stylo ave
c lequel le fond  des graphiques
sera dessine."
590 PRINT:PRINT"Utilisation : !GRAP              [10078]
HICSPAPER,x (x etant compris entre
0 et 15),Graphics paper  est equiv
alent a un Paper."
600 'PRINT:PRINT"Exemple : !GRAPHIC              [3551]
SPAPER,3":LOCATE 11,12:PRINT"CLG"
610 PRINT:PRINT:GOSUB 2020               [969]
620 !GRAPHICSPAPER,3:CLG:PRINT:PRIN              [9730]
T"Exemple : !GRAPHICSPAPER,3":LOCAT
E 11,15:PRINT"CLG":LOCATE 1,25:GOSU
B 2020
630 GOSUB 2030                           [877]
640 PRINT"6. Fonction MODE XOR":GOS              [3453]
UB 2040
650 PRINT"Definition : Cette foncti              [8577]
on permet de  positionner l'ecran
pour l'utilisation  du mode graphiq
ue."
660 PRINT:PRINT"Utilisation : !MODE              [8638]
XOR,x (x=0 ou x=1 ou x=2 ou x=3),x
represente le type de mo- de utilis
e."
670 PRINT:PRINT"Exemple : Different              [3571]
es valeurs de x"
680 !BOXF,20,200,100,120,1:!BOXF,30              [9049]
0,200,380,120,1:!BOXF,20,100,100,20
,1:!BOXF,300,100,380,20,1:!GRAPHICS
PEN,3:!MODEXOR,0:PLOT 10,160:DRAW 1
05,170:!MODEXOR,1:PLOT 10,60:DRAW 1
05,70
690 !MODEXOR,2:PLOT 290,160:DRAW 39              [9062]
0,170:!MODEXOR,3:PLOT 290,60:DRAW 3
90,70:!GRAPHICSPAPER,1:TAG:MOVE 110
,190:PRINT"x=0";:MOVE 110,175:PRINT
"Forcage";
700 MOVE 110,90:PRINT"x=1";:MOVE 11              [2879]
0,75:PRINT"OU exclusif";
710 MOVE 400,190:PRINT"x=2";:MOVE 4              [4338]
00,175:PRINT"mode ET";
720 MOVE 400,90:PRINT"x=3";:MOVE 40              [3533]
0,75:PRINT"mode OU";
730 !GRAPHICSPAPER,0:!GRAPHICSPEN,1              [6069]
:TAGOFF:LOCATE 1,25:GOSUB 2020
740 WINDOW#0,1,40,1,12:CLS               [1338]
750 PRINT"Details : -Trace d'un rec              [18273]
tangle":LOCATE 11,2:PRINT"avec le s
tylo numero 1.":LOCATE 11,3:PRINT"-
Selection du stylo avec":LOCATE 11,
4:PRINT"graphicspen.":LOCATE 11,5:P
RINT"-Selection du mode xor.":LOCAT
E 11,6:PRINT"-Trace d'une ligne ave
c"
760 LOCATE 11,7:PRINT"le stylo nume              [2273]
ro 2."
770 PRINT"Resultats :":LOCATE 1,9:P              [10430]
RINT"x=0 : PAS DE CHANGEMENT":LOCAT
E 1,10:PRINT"x=1 OU x=3 : MODIFICAT
ION COULEUR LIGNE":LOCATE 1,11:PRIN
T"x=2 : EFFACEMENT LIGNE"
780 WHILE INKEY$="":WEND                 [1607]
790 GOSUB 2030                           [877]
800 PRINT"7. Fonctions CURSOR":GOSU              [2451]
B 2040
810 PRINT"Definition : Ces fonction              [11023]
s permettent  de selectionner l'af
fichage ou non du  curseur systeme
 (Input,Edit,...)"
820 PRINT:PRINT"A. CURSOR position               [2082]
ON"
830 PRINT:PRINT"Cette fonction perm              [7340]
et d'annuler la fonc tion CURSOR OF
F. Elle permet donc d'  autoriser
 l'affichage du curseur."
840 PRINT:PRINT"B. CURSOR position               [2501]
OFF"
```

```
850 PRINT:PRINT"Cette fonction perm [4887]
et d'annuler l'affi- chage du curse
ur systeme."
860 PRINT:PRINT"Utilisation : !CURS [6427]
OR.ON":LOCATE 15,19:PRINT"et":LOCAT
E 15,20:PRINT"!CURSOR.OFF"
870 PRINT:PRINT"DANS LES 2 CAS PAS  [3580]
DE PARAMETRE"
880 LOCATE 1,25:GOSUB 2020          [1398]
890 GOSUB 2030:PRINT"8. Fonction CL [3697]
EAR INPUT":GOSUB 2040
900 PRINT"Definition : Cette foncti [10677]
on permet d'  initialiser le buffe
r clavier.":PRINT:PRINT"Utilisation
 : !CLEARINPUT"
910 PRINT" (pas de parametre)":PRIN [3187]
T
920 LOCATE 1,25:GOSUB 2020          [1398]
930 GOSUB 2030:PRINT"9. Fonctions O [3305]
N BREAK...":GOSUB 2040
940 PRINT"Definition : Ces fonction [12025]
s permettent  de rendre valide ou
invalide la touche ESC se trouvant
 sur votre clavier."
950 PRINT:PRINT"A. Fonction STOP (O [2699]
N BREAK STOP :6128)"
960 PRINT"Cette fonction permet de  [7332]
rendre valide  La touche ESC,elle f
ait l'inverse de la fonction CONT."
970 PRINT:PRINT"B. Fonction CONT (O [3174]
N BREAK CONT :6128)"
980 PRINT"Cette fonction permet de  [10415]
rendre invali- de la touche ESC : u
n programme ne peut etre stoppe en
cours de deroulement."
990 PRINT:PRINT"Utilisation : !STOP [5341]
":LOCATE 15,18:PRINT"et":LOCATE 15,
19:PRINT"!CONT"
1000 PRINT:PRINT"  DANS LES 2 CAS P [1934]
AS DE PARAMETRE"
1010 LOCATE 1,25:GOSUB 2020         [1398]
1020 GOSUB 2030:PRINT"10. Fonction  [2499]
COPYCHR$":GOSUB 2040
1030 PRINT"Definition : Cette fonct [13263]
ion permet de  recuperer dans une
variable alphanumeri que le caracte
re situe a l'emplacement  courant d
u curseur texte."
1040 PRINT:PRINT"Utilisation : !COP [2027]
Y,@A$"
1050 PRINT"ATTENTION : La variable  [15498]
peut etre une  autre que A$ mais l
a dite variable doit etre initialis
ee avant d'utiliser cette fonction.
"
1060 PRINT"De plus,elle doit impera [10118]
tivement conte- nir UN caractere (q
uel que soit LE ca-  ractere)."
1070 PRINT:PRINT"Exemple : ! LOCATE [2572]
 1,22:?"CHR$(34)"ALDO RESET"CHR$(34
)
1080 LOCATE 11,18:PRINT"2 A$="CHR$( [2557]
34)"B"CHR$(34)":LOCATE 1,22"
1090 LOCATE 11,19:PRINT"3 !COPY,@A$ [1200]
"
1100 PRINT"Resultat : A$ contient l [4364]
e caractere A"
1110 LOCATE 1,22:PAPER 1:PEN 0:PRIN [4857]
T"A";:PAPER 0:PEN 1:PRINT"LDO RESET
"
1120 LOCATE 1,25:GOSUB 2020         [1398]
1130 GOSUB 2030:PRINT"11. Fonctions [4305]
 CAPS LOCK":GOSUB 2040
1140 PRINT"Definition : Ces fonctio [9445]
ns permettent  de rendre valide ou
 invalide la touche  CAPS LOCK."
1150 PRINT:PRINT"Utilisation :"     [1286]
1160 PRINT"!CAPS.ON : La touche CAP [5400]
S LOCK devient  ou redevient valide
."
1170 PRINT"!CAPS.OFF : permet de re [5368]
ndre invalide  la touche CAPS LOCK
"
1180 PRINT:PRINT" DANS LES 2 CAS ON [3382]
 NE DOIT PAS RAJOUTER  DE PARAMETRE
."
1190 LOCATE 1,25:GOSUB 2020         [1398]
1200 GOSUB 2030:PRINT"12. Fonction  [2920]
BOX":GOSUB 2040
1210 PRINT"Definition : Cette fonct [5341]
ion permet de  tracer a l'ecran un
 rectangle."
1220 PRINT:PRINT"Utilisation : !BOX [3280]
,x1,y1,h,l
1230 PRINT"x1 et y1 representent le [10150]
s coordonnees  du point creant le
coin inferieur"SPACE$(7)"gauche du
rectangle."
1240 PRINT"h est la hauteur (ordonn [4751]
ee) du rectangle [0<h<400]"
1250 PRINT"l est la longueur (absci [6440]
sse) du rectan- gle. [0<l<640]
1260 PRINT"Remarque : on ne doit om [6872]
ettre aucun des 4 parametres."
1270 PRINT:PRINT"Exemple : !GRAPHIC [5225]
SPEN,1":LOCATE 11,18:PRINT"!BOX,50,
10,300,60"
1280 !GRAPHICSPEN,1:!BOX,50,10,300, [3027]
60
1290 PLOT 10,90,2:DRAW 10,20:DRAW 4 [5873]
7,10:DRAWR-4,4:MOVE 47,10:DRAWR-4,-
4:TAG:MOVE 8,106:PRINT"A(x1,y1)";

1300 PLOT 50,80,2:DRAW 350,80:MOVE  [5928]
175,97:PRINT"l";:PLOT 365,10:DRAW 3
65,70:MOVE 372,45:PRINT"h";:TAGOFF
1310 LOCATE 32,20:PRINT"PRESSEZ":LO [5760]
CATE 32,21:PRINT"ESPACE":IF INKEY$<
>""THEN 1330
1320 LOCATE 32,20:PRINT SPACE$(7):L [5436]
OCATE 32,21:PRINT SPACE$(7):IF INKE
Y$<>""THEN 1330 ELSE 1310
1330 GOSUB 2030:PRINT"13. Fonction  [2643]
BOXF":GOSUB 2040
1340 PRINT"Definition : Cette fonct [6243]
ion permet de  dessiner un rectang
le plein.":PRINT
1350 PRINT"Utilisation : !BOXF,x1,y [3396]
1,x2,y2,c"
1360 PRINT"x1,y1 : coordonnees du p [8459]
oint formant le coin SUPERIEUR GAUC
HE du rectangle."
1370 PRINT"x2,y2 : coordonnees du p [6797]
oint formant le coin INFERIEUR DROI
T du rectangle."
1380 PRINT"c : couleur de l'interie [6202]
ur du rectangle":PRINT" (c est comp
ris entre 0 et 15)."
1390 PRINT:PRINT"Exemple : !BOXF,50 [2512]
,70,350,10,2"
1400 !BOXF,50,70,350,10,2           [1662]
1410 PLOT 10,70,1:DRAW 45,70:DRAWR- [5883]
4,4:MOVE 45,70:DRAWR-4,-4:TAG:MOVE
0,95:PRINT"A(x1,y1)";
1420 PLOT 380,10,1:DRAW 355,10:DRAW [4247]
R 4,4:MOVE 355,10:DRAWR 4,-4:MOVE 3
75,30:PRINT"B(x2,y2)";:TAGOFF
1430 X=1:Y=3:GOSUB 1470             [2130]
1440 X=3:Y=1:GOSUB 1470             [1564]
1450 IF INKEY$=""THEN 1430          [794]
1460 GOTO 1490                      [313]
1470 PEN X:LOCATE 32,19:PRINT"PRESS [2956]
EZ":FOR S=1 TO 50:NEXT
1480 PEN Y:LOCATE 32,20:PRINT"ESPAC [3731]
E":FOR S=1 TO 50:NEXT:RETURN
1490 GOSUB 2030:PRINT"14. Fonctions [3603]
 TEXT":GOSUB 2040
1500 PRINT"Definition : Ces fonctio [10346]
ns permettent  d'autoriser ou non
au systeme d'afficherdes textes."
1510 PRINT:PRINT"Utilisation :"      [1286]
1520 PRINT"!TEXT.OFF : Cette foncti [6741]
on permet de  rendre invalide l'a
ffichage de textes."
1530 PRINT"!TEXT.ON : Cette fonctio [10174]
n fait le con-  traire de !TEXT.OFF
 elle permet au sys- teme d'affiche
r des textes."
1540 PRINT:PRINT"Exemple : 1 !TEXT. [1445]
```



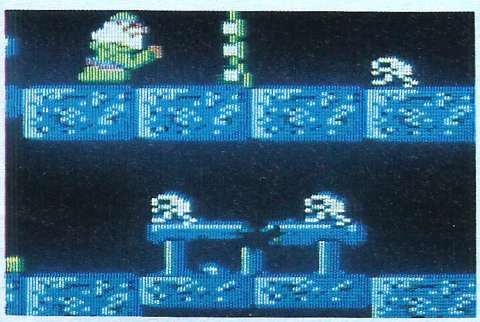
# COMPILATION 39, 40, 41

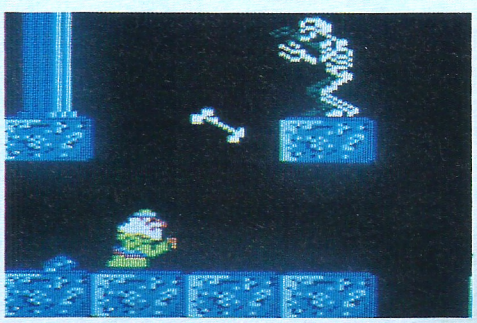


**Du fond de la geôle d'un funeste château, une infortunée princesse métamorphosée en grenouille désespère de retrouver un jour beauté et liberté. Lecteurs, volez à son secours! Offrez-vous pour cela notre dernière compilation AM-MAG sur laquelle, outre les excellents programmes de nos numéros 39, 40 et 41, figure ce jeu exceptionnel :**

## MAGE (6128)

*Utilisez le bon de commande de notre page logithèque.*



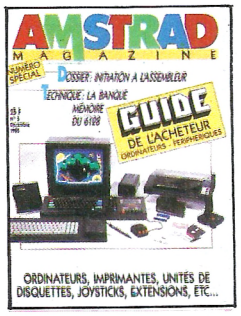




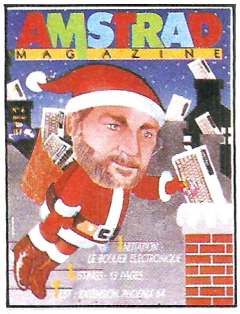
# COMPLETEZ VOTRE COLL
# CASSETTES, DISQU



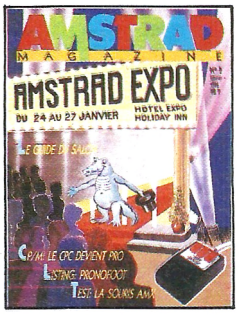

**N° 4 -** Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



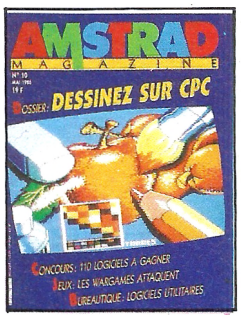

**N° 5 -** Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).




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




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




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



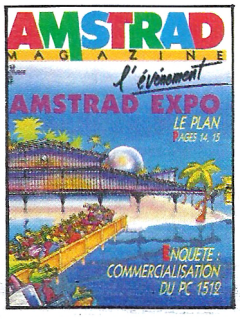

**N° 11 -** Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



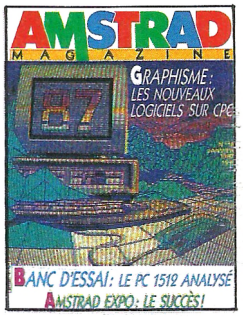

**N° 13 -** Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings




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



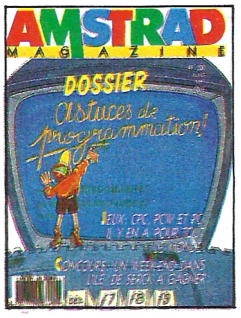

**N° 17 -** Enquête : Commercialisation du PC 1512.




**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.




**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.

# ECTION ET COMMANDEZ ETTES, RELIURES.




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



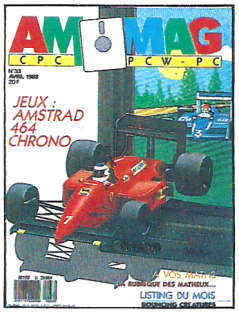

**N° 30 -** Et la B.D. devint micro.




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



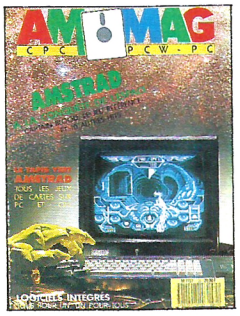

**N° 32 -** Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



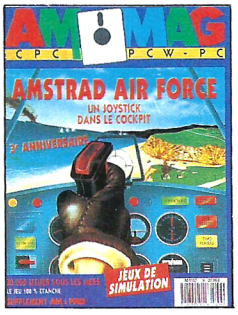

**N° 33 -** Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



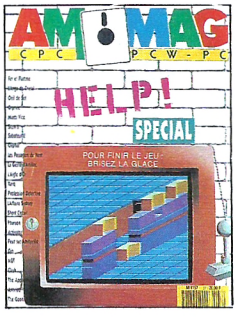

**N° 34 -** Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



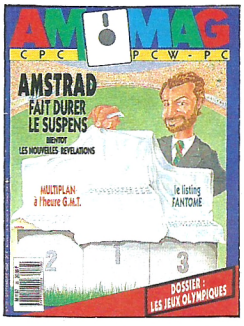

**N° 35 -** Dossier : Jeux de cartes sur CPC.
Amstrad en hyper-espace
Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.




**N° 36 -** Jeux de simulation : Amstrad Air Force. 8 imprimantes pour votre Amstrad. Soft : 2000 lieues sous les mers.

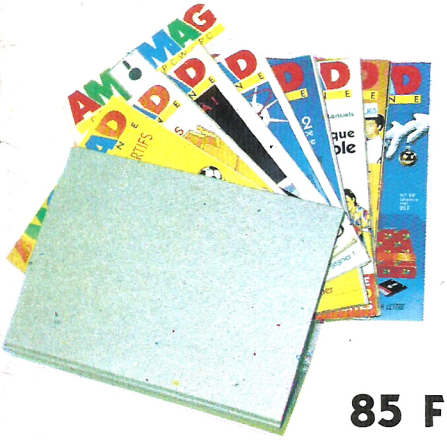



**N° 37 -** Spécial Help.




**N° 38 -** Le dossier des Jeux Olympiques.

Reliez vos numéros




**85 F**

**(80 F pour les abonnés)**

## BON DE COMMANDE

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

**CASSETTES** à 59 F : n° 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 : 300 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. ☐ n° 36, 37, 38 : 140 F. ☐ n° 39, 40, 41 : 140 F. ☐ n° 6HS : 120 F. ☐ N° HS 7 : 120 F.
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

**RELIURES** Prix ☐ 85 F (80 F pour les abonnés).

**ANCIENS NUMEROS** **Numéros 1, 2, 3, 8, 9, 12, 14, 15 épuisés**
☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41 (entourez celui que vous désirez) : 20 F + 7 F de frais de port : 27 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41 : 420 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 | | |

```
OFF"
1550 LOCATE 11,15:PRINT"2 ?"CHR$(34 [3143]
)"GOOD MORNING"CHR$(34)
1560 LOCATE 11,16:PRINT"3 :TEXT.ON" [1416]
1570 PRINT:PRINT"Comme vous pourrez [10563]
 le voir en tapant    ce programme
) Aucun texte n'a ete af-  fiche a
l'ecran alors qu'il y a un      pri
nt a la ligne 2"
1580 PRINT:PRINT"Remarque : Pour ce [6989]
s 2 fonctions on ne   doit pas rajo
uter de parametre."
1590 GOTO 1610                      [353]
1600 LOCATE 1,25:PRINT"(Pressez [es [3401]
pace] pour continuer)":RETURN
1610 PEN 1:GOSUB 1600               [824]
1620 IF INKEY$()""THEN 1650         [940]
1630 PEN 2:GOSUB 1600               [1228]
1640 IF INKEY$=""THEN 1610          [790]
1650 GOSUB 2030:PRINT"15. Fonctions [5471]
 MAJuscule et MINuscule":GOSUB 2040
1660 PRINT"Definition : Ces 2 fonct [16149]
ions permettent par programmation d
e passer en mode     Majuscule ou M
inuscule,tout ceci sans   passer pa
r la pression sur CAPS LOCK."
1670 PRINT:PRINT"Utilisation :"     [1286]
1680 PRINT"|MAJ : passe en majuscul [2849]
e."
1690 PRINT"|MIN : passe en minuscul [2340]
e."
1700 PRINT:PRINT"Remarque : ces fon [10951]
ctions sont particu-  lierement uti
les lors d'un input (elles doivent
se placer avant l'input)."
1710 LOCATE 1,24:GOSUB 2020         [1522]
1720 GOSUB 2030:PRINT"16. Fonctions [3510]
 CASSETTE":GOSUB 2040
1730 PRINT"3 Fonctions :"           [1472]
1740 PRINT"- |MOTOR.ON : met le mot [4498]
eur en marche."
1750 PRINT"- |MOTOR.OFF: eteint le  [3458]
moteur."
1760 PRINT"- |TURBO    : vitesse 40 [2783]
00 Bauds."
1770 PRINT:PRINT"Normalement,lorsqu [16143]
e l'on enregistre un  programme sur
 cassette on utilise une   vitesse
de 1000 voire 2000 Bauds.Avec   |TU
RBO vous passerez a 4000 Bauds."
1780 PRINT"Inutile de dire que vous [6594]
 devrez utili-  ser de bonnes casse
ttes."
1790 PRINT:PRINT"Remarque : on repa [9751]
ssera a une vitesse   normale d'enr
egistrement par un SPEED   WRITE 0.
"
1800 LOCATE 1,25:GOSUB 2020         [1398]
1810 GOSUB 2030:PRINT"17. Fonction  [3280]
MODE":GOSUB 2040
1820 PRINT"Definition : Cette fonct [7066]
ion permet de   changer de mode ecr
an ceci sans effacer l'ecran."
1830 PRINT"Effets spectaculaires ga [3516]
rantis."
1840 PRINT:PRINT"Utilisation : |MOD [4408]
E,x (x=0 ou x=1 ou    x=2)."
1850 PRINT:PRINT"Exemple : Multi-mo [2540]
de."
1860 PRINT:PRINT"Pressez Espace pou [4140]
r changer de mode"
1870 PRINT SPACE$(8)"Enter pour con [2236]
tinuer"
1880 x=2                            [349]
1890 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 1890    [1550]
1900 IF a$=CHR$(13)THEN 1940        [768]
1910 IF a$()" "THEN 1890            [775]
1920 |MODE,x:x=x+1:IF x=3 THEN x=0  [2581]
1930 GOTO 1890                      [361]
1940 GOSUB 2030:PRINT"18. Fonctions [5512]
 Disquette":GOSUB 2040
1950 PRINT"Vous disposez dorenavant [5917]
 de 2 fonctions supplementaires :"
1960 PRINT"- |HIGHSPEED : augmente  [7553]
de 30% la vite- sse de chargement d
'un programme."
1970 PRINT"- |LOWSPEED : permet de  [7437]
retourner a un  chargement normal."
1980 PRINT:PRINT"Remarque : apres u [23068]
n |HIGHSPEED et apres un CAT ou un
LOAD ou un RUN, il se peut que l'or
dinateur vous affiche DISC IS   MIS
SING.Dans ce cas,re-effectuez l'ope
- ration (CAT ou LOAD ou RUN...)."
1990 LOCATE 1,24:GOSUB 2020:RUN 60  [1570]
2000 END                            [110]
2010 CRT=&BC00:OUT CRT,1:OUT CRT+25 [3731]
6,A:RETURN
2020 PRINT"(Pressez une touche pour [5005]
 continuer)":CALL &BB06:RETURN
2030 MODE 1:PAPER 3:PEN 2:RETURN    [2570]
2040 PAPER 0:PEN 1:PRINT:RETURN     [2585]
```

```
8506:DD 21 92 84 11 00 30 3E:1E
850E:08 06 00 DD 6E 00 DD 66:2F
8516:01 DD 23 DD 23 0E 50 ED:E7
851E:B0 3D 20 EF C9 DD 21 92:F8
8526:84 21 00 30 3E 08 06 00:CC
852E:18 C4 3E 00 CD DE BB 3E:71
8536:0F C3 E4 BB 3E 00 C3 E4:11
853E:BB AF 32 55 80 3C 32 54:F6
8546:80 ED 5B 7C 80 CB 2A CB:4F
854E:1B 21 C7 00 A7 ED 52 22:DE
8556:5A 80 EB ED 5B 78 80 3A:1A
855E:92 80 FE 01 28 06 30 08:5A
8566:CB 2A CB 1B CB 2A CB 1B:A1
856E:CD 1D BC 22 56 80 3A 93:5E
8576:80 CD 2C BC 32 73 80 DD:32
857E:21 65 80 FD 21 5D 80 3A:3E
8586:92 80 FE 01 3A 78 80 28:76
858E:1D D2 C5 85 1F 1F 0E 01:99
8596:A1 32 5C 80 3A 73 80 E6:DD
859E:AA CD BE 8A E6 AA CD AA:E9
85A6:8A 32 74 80 18 2F 1F 0E:4F
85AE:03 A1 32 5C 80 3A 73 80:12
85B6:E6 88 CD BE 8A E6 88 CD:F9
85BE:AA 8A 32 74 80 18 16 0E:D9
85C6:07 A1 32 5C 80 3A 73 80:2E
85CE:E6 80 CD BE 8A E6 80 CD:01
85D6:AA 8A 32 74 80 ED 4B 73:60
85DE:80 B9 C8 CD 7B 87 21 54:A8
85E6:80 5E 34 16 00 21 00 34:E8
85EE:19 7E 32 71 80 21 00 35:83
85F6:19 7E 32 72 80 21 00 36:8D
85FE:19 7E 32 5B 80 CB 23 CB:E0
8606:12 21 00 30 19 4E 23 46:BF
860E:ED 43 6D 80 21 00 32 19:1D
8616:4E 23 46 ED 43 6F 80 3A:AC
861E:5B 80 FE 00 28 16 2A 6D:52
8626:80 CD 29 BC 22 56 80 2A:00
862E:6F 80 CD 29 BC 3A 5B 80:6A
8636:3D CD 61 86 3A 5B 80 FE:C0
863E:C7 28 16 2A 6D 80 CD 26:D3
8646:BC 22 56 80 2A 6F 80 CD:66
864E:26 BC 3A 5B 80 3C CD 61:35
8656:86 ED 4B 54 80 78 3C B9:DB
865E:20 84 C9 22 58 80 32 5A:D7
8666:80 3A 71 80 32 5C 80 2A:CF
866E:56 80 ED 5B 58 80 ED 4B:22
8676:73 80 3A 92 80 FE 01 3A:74
867E:5C 80 28 08 30 12 FE 00:50
8686:28 27 18 45 FE 01 38 21:10
868E:28 51 FE 02 28 55 18 5B:7D
8696:FE 01 38 15 28 67 FE 03:F8
869E:38 6B 28 71 FE 05 38 75:10
86A6:28 7B FE 06 28 7F C3 33:70
86AE:87 7E B9 20 0B 23 7C BA:76
86B6:38 F7 C0 7B BD 30 F2 C9:4E
86BE:3A 92 80 FE 01 28 14 30:FB
86C6:34 7E E6 AA DD BE 00 28:51
86CE:6F 7E E6 55 DD BE 01 28:40
86D6:6B 18 DA 7E E6 88 DD BE:40
86DE:00 28 5D 7E E6 44 DD BE:2C
86E6:01 28 59 7E E6 22 DD BE:0F
86EE:02 28 55 7E E6 11 DD BE:03
86F6:03 28 51 18 B8 7E E6 80:AC
86FE:DD BE 00 28 3B 7E E6 40:26
8706:DD BE 01 28 37 7E E6 20:0C
870E:DD BE 02 28 33 7E E6 10:01
8716:DD BE 03 28 2F 7E E6 08:FE
871E:DD BE 04 28 2B 7E E6 04:FF
8726:DD BE 05 28 27 7E E6 02:02
872E:DD BE 06 28 23 7E E6 01:06
8736:DD BE 07 28 1F C3 B3 86:A2
873E:3E 00 18 1A 3E 01 18 16:A2
8746:3E 02 18 12 3E 03 18 0E:9E
874E:3E 04 18 0A 3E 05 18 06:9A
8756:3E 06 18 02 3E 07 32 5C:0E
875E:80 22 56 80 7C BA 38 0F:DA
8766:C0 7D BB 38 0A C0 3A 72:93
876E:80 ED 5B 5C 80 BB D8 CD:F9
8776:7B B7 C3 6D 86 ED 5B 5A:57
877E:80 16 00 CB 23 CB 12 21:87
8786:12 83 19 5E 23 56 ED 4B:CA
878E:73 80 2A 56 80 3A 92 80:54
8796:FE 01 3A 5C 80 28 0A 30:94
879E:18 FE 00 20 2D 7E C3 99:62
87A6:88 FE 02 CA B8 88 D2 A9:3A
87AE:88 FE 01 CA C7 88 C3 D6:6E
87B6:88 FE 06 28 42 30 31 FE:92
87BE:04 28 5B 30 4A FE 02 28:6E
87C6:73 30 62 FE 01 28 7C C3:B8
87CE:58 88 7E B8 20 0E 79 77:89
87D6:7D BB 20 05 7C BA CA 6B:25
87DE:88 2B 18 EE 3A 92 80 FE:68
87E6:01 7E CA A9 88 DA 88 88:D4
87EE:7E E6 01 DD BE 07 20 74:10
87F6:7E E6 FE FD B6 07 77 7E:8E
87FE:E6 02 DD BE 06 C2 87 88:DF
8806:7E E6 FD FD B6 06 77 7E:9D
880E:E6 04 DD BE 05 20 6E 7E:2C
8816:E6 FB FD B6 05 77 7E E6:12
881E:08 DD BE 04 20 5B 7E E6:2C
8826:F7 FD B6 04 77 7E E6 10:47
882E:DD BE 03 20 48 7E E6 EF:0F
8836:FD B6 03 77 7E E6 20 DD:4C
883E:BE 02 20 35 7E E6 DF FD:1B
8846:B6 02 77 7E E6 40 DD BE:3C
884E:01 20 22 7E E6 BF FD B6:EF
8856:01 77 7E E6 80 DD BE 00:D5
885E:20 0F 7E E6 7F FD B6 00:AB
8866:77 C3 D5 87 23 3E 00 18:FD
886E:78 3E 01 18 74 3E 02 18:91
8876:70 3E 03 18 6C 3E 04 18:8D
887E:68 3E 05 18 64 3E 06 18:89
8886:60 3E 07 18 5C E6 55 DD:3F
888E:BE 01 20 D8 7E E6 AA FD:D8
8896:B6 01 77 E6 AA DD BE 00:77
889E:20 CF 7E E6 55 FD B6 00:81
88A6:C3 D5 87 7E E6 11 DD BE:5D
88AE:03 20 B9 7E E6 EE FD B6:17
88B6:03 77 7E E6 22 DD BE 02:DB
88BE:20 B7 7E E6 DD FD B6 02:13
88C6:77 7E E6 44 DD BE 01 20:29
88CE:A4 7E E6 BB FD B6 01 77:44
88D6:7E E6 88 DD BE 00 20 91:96
88DE:7E E6 77 FD B6 00 C3 D5:BC
88E6:87 22 75 80 32 77 80 ED:22
88EE:5B 5A 80 16 00 CB 23 CB:7A
88F6:12 21 10 00 19 11 12 83:80
88FE:19 5E 23 56 2A 56 80 3A:B0
8906:92 80 FE 01 3A 5C 80 28:DE
890E:09 30 16 FE 00 20 2A C3:F1
8916:17 8A FE 01 CA 47 8A DA:B4
891E:38 8A FE 03 28 1B C3 56:C6
8926:8A FE 01 28 5E 38 4D FE:41
892E:03 28 76 38 65 FE 05 CA:C2
8936:C5 89 38 7C FE 07 C2 D4:5C
893E:89 23 7D BB 20 12 7C BA:13
8946:20 0E 3A 92 80 FE 01 CA:12
894E:F3 89 D2 04 8A C3 EA 89:E9
8956:7E B8 20 04 79 77 18 E1:22
895E:3A 92 80 FE 01 7E CA 29:A3
8966:8A DA 09 8A 7E E6 80 DD:A7
896E:BE 00 C2 04 8A 7E E6 7F:E8
8976:FD B6 00 77 7E E6 40 DD:AA
897E:BE 01 20 64 7E E6 BF FD:6A
8986:B6 01 77 7E E6 20 DD BE:5C
898E:02 20 5A 7E E6 DF FD B6:89
8996:02 77 7E E6 10 DD BE 03:AA
899E:20 4F 7E E6 EF FD B6 03:9F
89A6:77 7E E6 08 DD BE 04 20:D1
89AE:45 7E E6 F7 FD B6 04 77:05
89B6:7E E6 04 DD BE 05 20 3A:A1
89BE:7E E6 FB FD B6 05 77 7E:53
89C6:E6 02 DD BE 06 20 2F 7E:A5
89CE:E6 FD FD B6 06 77 7E E6:CE
89D6:01 DD BE 07 20 24 7E E6:AA
89DE:FE FD B6 07 77 C3 3F 89:21
89E6:3E 00 18 7E 2B 3E 01 18:C5
89EE:79 3E 02 18 75 2B 3E 03:29
89F6:18 70 3E 04 18 6C 3E 05:10
89FE:18 68 3E 06 18 64 2B 3E:30
8A06:07 18 5F E6 AA DD BE 00:39
8A0E:20 DA 7E E6 55 FD B6 00:FE
8A16:77 7E E6 55 DD BE 01 20:8C
8A1E:C7 7E E6 AA FD B6 01 77:A8
8A26:C3 3F 89 7E E6 88 DD BE:C2
8A2E:00 20 C2 7E E6 77 FD B6:28
8A36:00 77 7E E6 44 DD BE 01:7B
8A3E:20 A6 7E E6 BB FD B6 01:61
8A46:77 7E E6 22 DD BE 02 20:8A
8A4E:9C 7E E6 DD FD B6 02 77:E1
8A56:7E E6 11 DD BE 03 20 91:A4
8A5E:7E E6 EE FD B6 03 77 C3:2A
8A66:3F 89 22 56 80 32 5C 80:BE
8A6E:21 55 80 34 5E 16 00 21:B7
8A76:00 35 19 77 21 00 34 19:33
8A7E:3A 77 80 77 21 00 36 19:20
8A86:3A 5A 80 77 CB 23 CB 12:66
8A8E:21 00 30 19 ED 4B 75 80:AF
8A96:71 23 70 21 00 32 19 ED:7D
8A9E:4B 56 80 71 23 70 C9 21:37
8AA6:5D 80 18 03 21 65 80 41:6F
8AAE:77 CB 3F 23 10 FA 77 41:9E
8AB6:2B B6 10 FC 2A 56 80 C9:F6
8ABE:CD A5 8A 3A 5C 80 56 FE:AE
8AC6:00 28 05 CB 22 3D 20 FB:C2
8ACE:7A C9 F3 21 00 C0 11 00:80
8AD6:40 D5 C1 ED B0 FB C9 21:B8
8ADE:C0 BE 01 E6 8A C3 D1 BC:A7
8AE6:EB 8A C3 EF 8A 46 49 4C:FC
8AEE:CC FE 01 C0 DD 7E 00 32:90
8AF6:93 80 3A CB B1 32 92 80:8A
8AFE:11 00 01 D5 2A 2C B3 CD:45
8B06:B8 BD 7B 32 78 80 7D 32:5A
8B0E:79 80 D1 2A 2E B3 CD B8:F3
8B16:BD 7B 32 7C 80 7D 32 7D:33
8B1E:80 F3 CD D0 8A CD 3F 85:D4
8B26:FB C3 06 85 FE 01 C0 DD:96
8B2E:7E 00 32 38 B3 C9 C3 37:17
8B36:8B CF BA 87 C3 EF 8A FE:96
8B3E:01 C0 DD 7E 00 C3 DE BB:41
8B46:FE 01 C0 DD 7E 00 C3 E4:92
8B4E:BB FE 01 C0 DD 7E 00 E6:94
8B56:07 C3 59 BC B7 C0 18 04:53
8B5E:B7 C0 3E FF 32 8D B2 C9:D7
8B66:C3 69 8B CF 1E 9A C3 6F:61
8B6E:8B CF E0 99 CD 66 8B 3E:C8
8B76:C9 32 EE BD 3E 42 06 8D:BA
8B7E:F5 F5 C5 F5 C5 CD 27 BB:21
8B86:C1 F1 CD 2D BB C1 F1 CD:F7
8B8E:33 BB F1 06 00 C3 39 BB:B5
8B96:FE 01 C0 DD 6E 00 DD 66:6E
8B9E:01 E5 CD 60 BB E1 F5 7E:4B
8BA6:FE 01 C0 23 5E 23 56 F1:DB
8BAE:12 C9 3E FD 06 FE 18 02:6D
8BB6:AF 47 32 92 B3 32 E2 B3:75
8BBE:78 32 32 B4 C9 FE 04 C0:64
8BC6:DD 6E 00 DD 66 01 22 39:3B
8BCE:8C DD 6E 02 DD 66 03 22:9A
8BD6:3B 8C DD 6E 04 DD 66 05:BF
8BDE:22 3D 8C DD 6E 06 DD 66:E8
8BE6:07 22 3F 8C EB 2A 3D 8C:43
8BEE:CD EA BB ED 4B 3B 8C 11:FB
8BF6:00 00 00 21 00 00 EB 09:96
8BFE:EB CD F9 BB ED 4B 39 8C:F2
8C06:21 00 00 09 11 00 00 CD:9A
8C0E:F9 BB ED 5B 3F 8C 2A 3D:C8
8C16:8C CD EA BB 11 00 00 ED:9E
8C1E:4B 39 8C 21 00 00 09 CD:B1
8C26:F9 BB 21 00 00 00 ED 4B:FA
8C2E:8C 11 00 00 00 EB 09 EB:36
8C36:C3 F9 BB 00 00 00 00 00:39
8C3E:00 00 00 00 FE 04 CA 57:8C
8C46:DD 7E 00 00 00 00 00 00:2D
8C4E:00 00 CD DE BB DD 23 DD:1D
8C56:23 DD 5E 06 DD 56 07 D5:55
8C5E:DD 5E 02 DD 56 03 D5 DD:0F
8C66:5E 00 DD 56 01 DD 6E 04:D3
8C6E:DD 66 05 E5 D5 CD C4 BD:4A
8C76:FE FF C2 7F 8C E1 D1 E5:63
8C7E:D5 E1 F1 C1 D1 D5 C5 F5:D2
8C86:E5 C5 E5 CD EA BB E1 D1:C5
8C8E:CD F6 BB E1 D1 D5 E5 CD:D1
8C96:C4 BD B7 CA A2 8C E1 23:56
8C9E:E5 C3 7F 8C E1 E1 E1 E1:61
8CA6:C9 B7 C0 3E CF 18 04 B7:52
8CAE:C0 3E C9 32 5A BB C9 B7:C8
8CB6:C0 3E FF 18 02 B7 C0 32:02
8CBE:E8 B4 C9 B7 C0 01 10 F6:2D
8CC6:ED 49 C9 B7 C0 01 00 F6:BF
8CCE:18 F6 B7 C0 3E 01 32 D1:21
8CD6:B8 3E 17 32 D2 B8 C9 FE:F2
8CDE:01 C0 DD 7E 00 E6 07 C3:36
8CE6:1C BD B7 C0 21 F4 8C DF:42
8CEE:F1 8C C9 0D C6 07 23 00:BD
8CF6:C8 00 01 01 0A 00 03 B7:10
8CFE:C0 21 04 8D 18 E9 32 00:2F
8D06:FA 00 AF 0F 0C 01 03 21:7C
8D0E:C0 BE 01 16 8D C3 D1 BC:0D
8D16:66 8D C3 2A 8B C3 34 8B:90
8D1E:C3 3A 8B C3 3D 8B C3 46:C7
8D26:8B C3 4F 8B C3 5A 8B C3:46
8D2E:5E 8B C3 66 8B C3 6C 8B:12
8D36:C3 72 8B C3 96 8B C3 B0:DA
8D3E:8B C3 B6 8B C3 C3 8B C3:2E
8D46:41 8C C3 A7 8C C3 AD 8C:92
8D4E:C3 B5 8C C3 BB 8C C3 C1:6D
8D56:8C C3 C9 8C C3 D0 8C C3:69
8D5E:D8 8C C3 E8 8C C3 FD 8C:D7
8D66:4D 41 53 CB 46 52 41 4D:C5
8D6E:C5 46 49 4C CC 47 52 41:41
8D76:50 48 49 43 53 50 45 CE:DD
8D7E:47 52 41 50 48 49 43 53:5C
8D86:50 41 50 45 D2 4D 4F 44:EB
8D8E:45 58 4F D2 43 55 52 53:16
8D96:4F 52 2E 4F CE 43 55 52:F9
8D9E:53 4F 52 2E 4F 46 C6 43:EB
8DA6:4C 45 41 52 49 4E 50 55:93
8DAE:D4 53 54 4F D0 43 4F 4E:B5
8DB6:D4 43 4F 50 D9 43 41 50:A6
8DBE:53 2E 4F CE 43 41 50 53:10
8DC6:2E 4F 46 C6 42 4F D8 42:87
8DCE:4F 58 C6 54 45 58 54 2E:3B
8DD6:4F CE 54 45 58 54 2E 4F:42
8DDE:46 C6 4D 41 CA 4D 49 CE:33
8DE6:4D 4F 54 4F 52 2E 4F CE:4F
8DEE:4D 4F 54 4F 52 2E 4F 46:CF
8DF6:C6 54 55 52 42 CF 4D 4F:F1
8DFE:44 C5 48 49 47 48 53 50:57
8E06:45 45 C4 4C 4F 57 53 50:77
8E0E:45 45 C4 00 00 00 00 00:EA
```

N radio, FUN radio, FUN radio, FUN 101.9 FM* FUN




# Ce disque aujourd'hui sur FUN radio demain partout ailleurs.

Ecouter la meilleure musique avant les autres... C'est un truc à rendre jaloux les radiovores aux dents pointues. Ne le leur dites pas, ils pourraient se brancher sur FUN RADIO : la radio qui flaire les hits avant qu'ils soient en tube.




*101.9 FM à Paris/Ile-de-France. Toutes les autres fréquences en tapant 3615 code FUN RADIO.

EQVATEUR

# ROBOCOP™



Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face a la justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi — mi-homme — mi-machine mais entiérement flic . . . ROBOCOP.

ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

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

ocean®