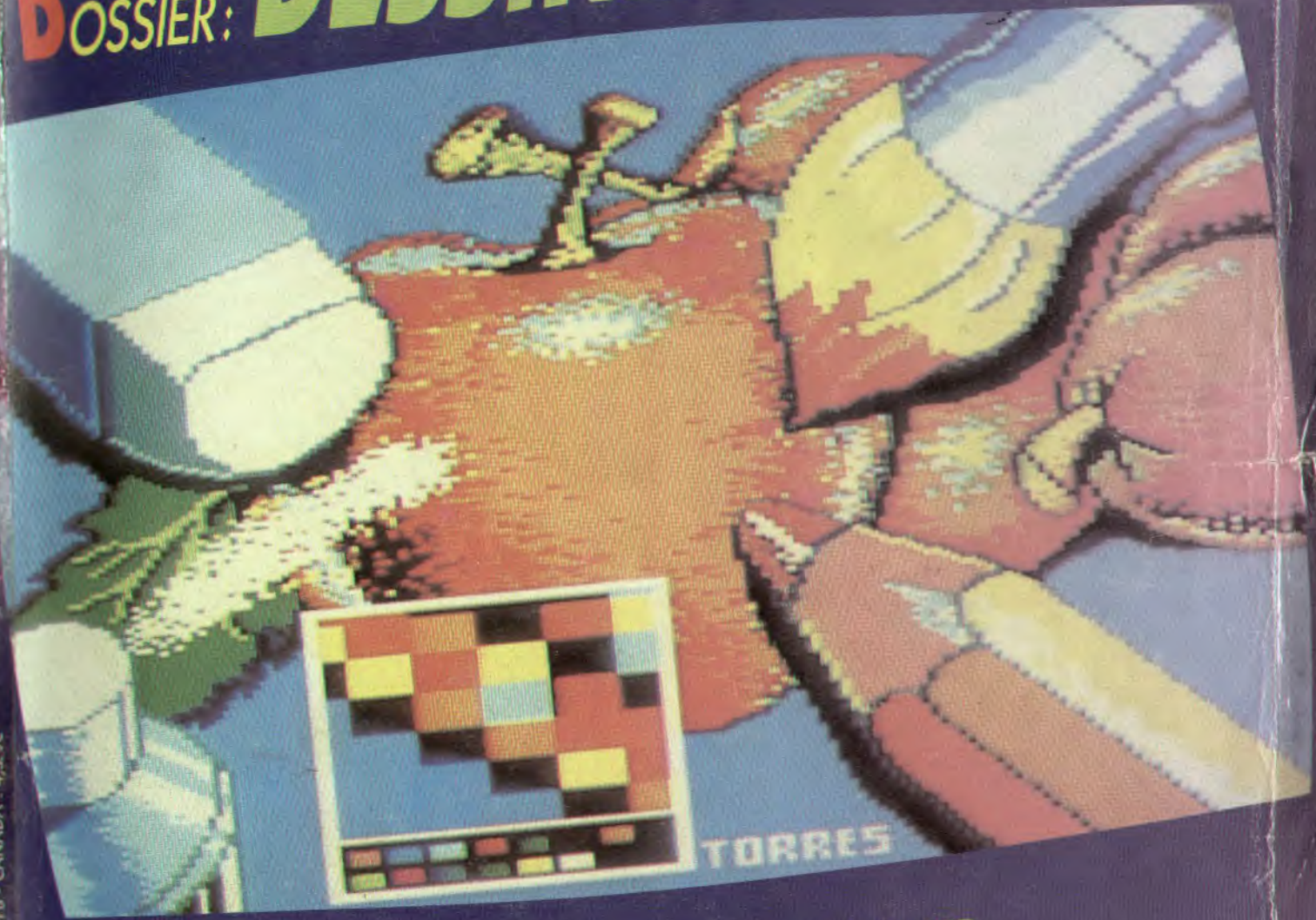


# AMSTRAD

M A G A Z I N E

N° 10  
MAI 1986  
19 F

DOSSIER: **DESSINEZ SUR CPC**



**C**ONCOURS: 110 LOGICIELS A GAGNER

**J**EU: LES WARGAMES ATTAQUENT

**B**UREAUTIQUE: LOGICIELS UTILITAIRES

DISK + K7  
NOUVELLE VERSION  
**WARRIOR**

**GOLIATH** K7



Jeu d'arcade  
100 % machine.  
Attention  
les réflexes !

PRODUCTION  
CPC-464-664-6128.



**MERCENAIRE**  
K7

8 vagues de robots veulent  
détruire votre base.  
(A vos postes !)

CPC-464-664-6128.

**ATTENTAT** DISK  
PRODUCTION RAINBOW

Panique dans l'ambassade.  
Alerte à la bombe,  
30 minutes pour la  
désamorcer.  
(Vous êtes en temps réel.)

CPC-464-664-6128.

**RICHELIEU**  
GESTION  
PRODUCTION RAINBOW

**TRAVAIL DE COMPTABLE**  
— Maintenance des inventaires (jusqu'à 120 références)  
— Prélèvement des dépenses (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des stocks (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des clients (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des fournisseurs (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des comptes (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des dépenses (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des recettes (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des soldes (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des débits (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des crédits (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des soldes (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des débits (jusqu'à 120 références)  
— Gestion des crédits (jusqu'à 120 références)

REVENDEURS  
adressez-vous chez  
INNELEC  
GUILLEMOT  
MICROMANIA  
VISUEL +

Recherchons Auteurs de programmes tous micros : dossier sur simple demande.

RAINBOW PRODUCTION 140 avenue Pablo-Picasso 92000 NANTERRE.

WARRIOR K7	150 FF <input type="checkbox"/>	ATTENTAT DISK	195 FF <input type="checkbox"/>	AMSTRAD 10	----- Vente par correspondance -----
WARRIOR + DISK	195 FF <input type="checkbox"/>	MERCENAIRE K7	99 FF <input type="checkbox"/>	NOM _____	
RICHELIEU K7	195 FF <input type="checkbox"/>	GOLIATH K7	120 FF <input type="checkbox"/>	ADRESSE _____	VILLE _____
RICHELIEU DISK	250 FF <input type="checkbox"/>	PORT GRATUIT *		CODE POSTAL _____	

RÈGLEMENT : CHÈQUE BANCAIRE  CCP

à adresser : RAINBOW PRODUCTION 140 avenue Pablo-Picasso 92000 NANTERRE

# AMSTRAD

MAGAZINE

N° 10  
MAI 86

SOMMAIRE

**News**

Des logiciels à moins de 30 F ..... 9  
Interview d'Alan Sugar ..... 31

**Softs**

Jimmy Business ..... 11  
Strategy ..... 12  
Commando ..... 13  
Théâtre Europe ..... 14  
Panorama ..... 18  
Spindizzy ..... 20  
Amstradeus ..... 23

**Reportage**

Salon Amstrad à Lyon ..... 34

**Cahier "Pro"**

Logiciels gestionnaires de fichiers ..... 40  
Le PCW 8512 en détails ..... 41  
Les extension DK Tronics ..... 42  
Les commandes transitoires et fonctions internes du CP/M ..... 43  
La nouvelle gamme Power Soft ..... 48

**Initiation**

Le troisième volet de l'initiation au logo ..... 58

**Listings**

Musithèque ..... 86  
Morts célèbres ..... 88

**Montages et bidouilles**

Coupleur/doubleur de joysticks ..... 103  
Les interfaces RS 232 et RS 232 C ..... 112

**Dossier**

Amstrad Picture Show ..... 115

**Divers**

Concours Ere ..... 32  
Concours "Strike Harrier Force" ..... 26  
Mea Culpa ..... 114  
Les gagnants des derniers concours ..... 120  
Courrier ..... 128  
Les P.A. .... 130

## AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

**Directeur de la publication:** Jean Kaminsky. **Rédaction en chef:** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction:** Frédéric Nardeau (responsable "programmes"), C. Jones, Daniel Martin, Pierre Squelart, R.P. Spiegel, José Torres. **Ont collaboré :** Olivier Fausse. **Secrétaire générale de la rédaction:** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Mireille Massonnet. **Maquettistes:** Jean-Jacques Galmiche, André Levy, Marc Soria. **Illustrations :** José Torres, Dominique Carrara, Véronique Manoukian. **Chef de publicité:** Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Geneviève Grillet. **Régie publicitaire:** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81. **Secrétariat et abonnements:** Sabine Planque. **Commission paritaire:** en cours. **Dépôt légal:** 2<sup>e</sup> trimestre 1986. **Photocomposition:** Compo Imprim, 45.47.37.39. **Imprimé par** SNIL-RBI. **Édité par:** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

## Nos listings sur cassette ou disquette

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes - . Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, pages 38, 39.  
Prix de la cassette : 68 F (port compris) et de la disquette : 110 F (PC).



# ELITE LANCE

## Prochainement deux grands classiques pour salles de jeux



### DES JEUX GRATUITS

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

Nom: .....

Adresse: .....

Ordinateur: .....

Nom de la revue dans laquelle vous avez

découpé ce coupon: .....

Envoyez ce coupon à l'adresse suivante:

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Road,  
Aldridge, Walsall, West Midlands, England.  
AMS 10



Disponible prochainement pour Commodore 64/128 Schneider 464/664/6128 sur cassette et sur disque. Egalement sur Spectrum.  
Vous pouvez vous procurer ces deux jeux auprès de tous les bons fournisseurs de logiciel

64/128 Schneider 464/664/6128  
Spectrum.  
auprès de tous les bons

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

# elite

# MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE



## MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

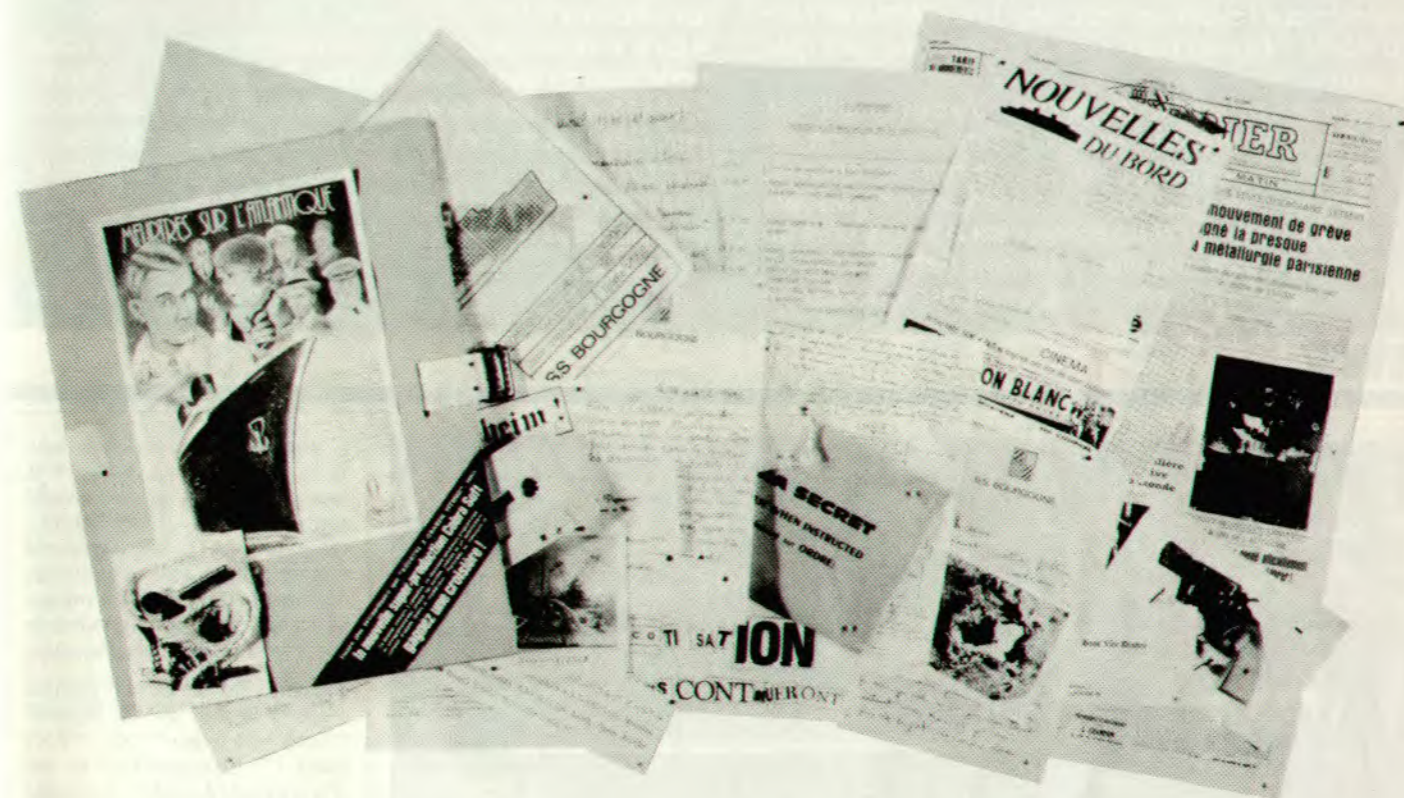
1938. Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre, le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New York. A son bord, une clientèle fortunée et insouciance... et pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au cœur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la Seconde Guerre mondiale cinq ans plus tard.

Un programme imaginé et réalisé par :  
Bertrand BROCARD avec Marianne ALISON

## la nouvelle super-production Cobra Soft

Avec **MEURTRE A GRANDE VITESSE**, COBRA SOFT a séduit et étonné l'ensemble de la presse micro-informatique qui découvrait un programme original et intelligent... Avec **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE**, COBRA SOFT va encore plus loin ! 40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisée une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisation pour les graphismes des personnages!

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** contient 2 cassettes ou disquette (plusieurs programmes et enregistrements), photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (voir photo ci-dessous).



- Disponible pour AMSTRAD (Cassette-Disquette)
- CASSETTE : 220 F
- DISQUETTE : 279 F

**gagnez une croisière !**

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



COBRA SOFT : 42 PROGRAMMES AMSTRAD !  
Demandez notre catalogue en utilisant le bon ci-contre (si vous n'achetez pas encore Meurtres sur l'Atlantique...) et en précisant : catalogue. Joignez deux timbres à 2.20 F.

BON DE COMMANDE - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE - AMSTRAD  
cassette - disquette (rayer la mention inutile)  
à l'adresse suivante :

M.....

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

Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit ..... FR\$

A envoyer à COBRA SOFT B.P. 155 • 71 104 Châlon s/S. Cédex

# ÉDITO

## Guerre et paix

Vous allez sans doute être surpris à la lecture de certains titres de logiciels que nous avons testés : THÉÂTRE EUROPE, STRATEGY, COMMANDO... Et encore, il manque GREEN BERET, que nous n'avons pas reçu ! Trois "Wargames", ou plus simplement jeux de guerre, vus selon trois perspectives : la Troisième Guerre mondiale, fortement nucléaire et chimique ; un conflit stratégique et économique très européen ; et une opération solitaire, à la Rambo. Bref, la guerre sous toutes ses facettes... Vous trouvez cela inquiétant ? Pas du tout. Ce sont des jeux, rien que des jeux.

Pour voir le vrai visage de la paix, il vous fallait visiter le Sicob Printemps, au CNIT. Des milliers de firmes informatiques ont campé là une bonne semaine, fortifiées derrière leur logo. Soutenues par des milliers d'ordinateurs, compatibles IBM ou non, plus ou moins professionnels, plus ou moins fiables, plus ou moins riches en octets... Une immense confronta-

tion à laquelle des milliers de visiteurs ont assisté. Et ne vous fiez pas à leur apparence anodine : ils étaient en tenue de combat ! Costume, attaché-case, bloc-note, agenda : tout pour affronter sans faiblir le grand Temple moderne de la Rentabilité.

Nous avons d'ailleurs pu rencontrer un des nouveaux « grand-chef » de ces rivalités tribales : Alan Sugar, PDG d'Amstrad. L'œil noir, la barbe dure, le ton cassant, il sortait de rudes années de combat : formé d'abord en commando, avec quelques petits ordinateurs, il a cassé les prix, puis détruit par cette stratégie l'économie de ses adversaires. Maintenant il utilise l'arme nucléaire : il rachète carrément ses concurrents, Sinclair en premier... De quoi faire taire les jaloux et les défaitistes... C'est cela, la paix.

Alors, si vous cherchez décidément le repos, il vous reste notre dossier graphisme. Des logiciels complètement vains et « gratuits », qui ne font que dessiner. Des points, des formes, des traits, des couleurs, aux ordres seulement de l'imaginaire, voilà une belle image de la paix ! Remarquez, rien ne vous empêche de dessiner des cadavres ou des ordinateurs béants...

Jean-Michel MAMAN

## NEWS



### Général : Amstrad show itinérant

Enorme : un tracteur routier de 38 tonnes avec sa remorque ! Aménagé par Général Vidéo en show-room Amstrad, pour porter la bonne parole informatique aux quatre coins de la France...

Evidemment, on peut y acheter tous les logiciels et matériels Amstrad distribués par Général... Vous y trouverez aussi votre Amstrad Magazine !

Vous trouverez prochainement dans nos colonnes l'itinéraire et

les dates de cette étonnante "unité mobile".

### Moins d'1 F. le KO !

0,80 F le Ko, c'est en gros ce qu'il vous faudra déboursier pour acquérir les dernières nouveautés de l'éditeur anglais Mastertronic... Au travers de deux

gammas, une "première classe" (M.A.D) et une classe "éco", Mastertronic commercialise des logiciels dont les prix varient entre 29 et 49 f, prix public.

D'aucuns vont dire "à ce prix là... on ne doit pas avoir grand'chose..." et ils auront tout à fait tort. "Spellbound" (gamme MAD) est l'exemple concret qu'un soft à moins de 50 F peut être génial, valant par sa grande qualité bon nombre de softs vendus trois fois plus cher.

Faisant partie de la gamme "éco", nous avons regardé "Into Oblivion" et "Formula 1". Le premier est un jeu d'aventure/Arcade jouissant d'un excellent rapport qualité/prix. Le jeu est intéressant, bien réalisé (42 écrans, 35 Ko de L.M) et vous permettra de jouer sans pour autant grever votre budget et vous priver de sorties pendant deux mois... Formula 1 est une simulation de course, avec choix du circuit, bruitages et vue en 3D de la piste.

Versions "économiques", ils n'ont certes pas la très haute qualité d'autres logiciels vendus entre 5 et 10 fois leurs prix, mais ils permettent aux "petits budgets" d'acheter des softs honorables et de renouveler fréquemment leur logithèque sans se ruiner. Un bon plan, donc, pour tous les jeunes touchés insatiables de nouveautés. A ce prix là (environ 29 F), cela ne vaut même plus la peine de les pirater...



## Presque une Bible

"Programmes pour Amstrad", voilà un titre qui ne brille pas par son originalité... Pourtant, ce livre étonnant de 120 pages

fourmille d'astuces et d'utilitaires quasiment indispensables. Plusieurs programmes de créations, sonore ou graphique, avec une représentation superbe du globe terrestre, tournant sur lui-même ! Quelques petits utilitaires de programmation pure (redéfinition du clavier, codage pirate, test joystick, etc.). Plus

trois jeux ultra-classiques, mais impeccables : un Space Invaders tout en assembleur ! Très complet. Chez Cedic/Nathan. Ecrit par Xavier Cadot et Stéphane Houel. Illustré par Dominique Carrara (un collaborateur fidèle d'Amstrad Magazine : bonjour !).

## Bienvenue, votre Excellence !

Nouveau venu sur le marché de la micro, Honsoft se lance avec sa gamme Excellence. Pourquoi Honsoft ? Vous avez sûrement entendu parler d'Androméda Software (Scarabéus, Chinese Juggler, Eureka...), groupe de

programmeurs hongrois. Il s'agit de leurs produits que cet éditeur français a choisi de distribuer. La gamme Excellence comporte actuellement sept titres, sur Amstrad et sur Commodore. Au programme, Jimmy Business (voir test), l'île infernale, Trafic-panique, Sos-ovoides, Durandall, Terreur sur le nid et Feu !

Une nouvelle gamme devrait être lancée d'ici la fin du mois de mai. A noter que les jeux distribués par Honsoft, plombés comme il se doit, bénéficient d'une garantie en cas de malfaçon : le logiciel que vous avez acheté est défectueux, il suffit de le renvoyer avec sa notice et le bon de garantie. Honsoft ne discutera pas son échange. C'est rare et cette pratique gagnerait à se généraliser chez tous les éditeurs...

Suite de ses péripéties (s'il y en a) dans nos prochains numéros...

HONSOFT, 4, rue de l'Arrousaire, 92400 Courbevoie. Tél. (16.1) 30.73.41.77.

## Grand chambardement dans la distribution

La Roche Tarpéenne est proche du Capitole... ça doit rappeler quelque chose à tous ceux d'entre vous qui se sont fait s... sur des versions latines. (Les autres comprennent en lisant ce qui suit !).

Vifi International était (eh oui, était) l'un des premiers distributeurs français. Revers de fortune, probablement dus à des erreurs "stratégiques", Vifi est maintenant en instance de déménagement et certains de ses sala-

riés en instance de licenciement ! Quant au PDG, Michel Motro, ses chefs de la CEP l'ont sans doute prié de bien vouloir donner sa démission... A la fin avril, le 21 Bd Poissonnière aura changé de locataires.

En attendant certains se frottent les mains, vous pensez ! A commencer par "CADRE" le réseau de distribution créé par Infogrammes qui reprend, d'un coup d'un seul, la distribution exclusive... d'Infogrammes - évidemment -

mais aussi d'Ediciel (Hachette), Epyx D3M (cf Amstrad Magazine n° 9) et Ariola Software. Nous pouvons même vous révéler en plus (!) que dans le foulée, Cadre prépare une gamme complète et originale de périphériques Amstrad pour la saison 86/87. Les premiers d'entre eux apparaîtront d'ici l'été.



BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

Lassés par vos logiciels jeux ? Soif de nouveautés ?

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce au centre Boomerang.

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

Nom \_\_\_\_\_

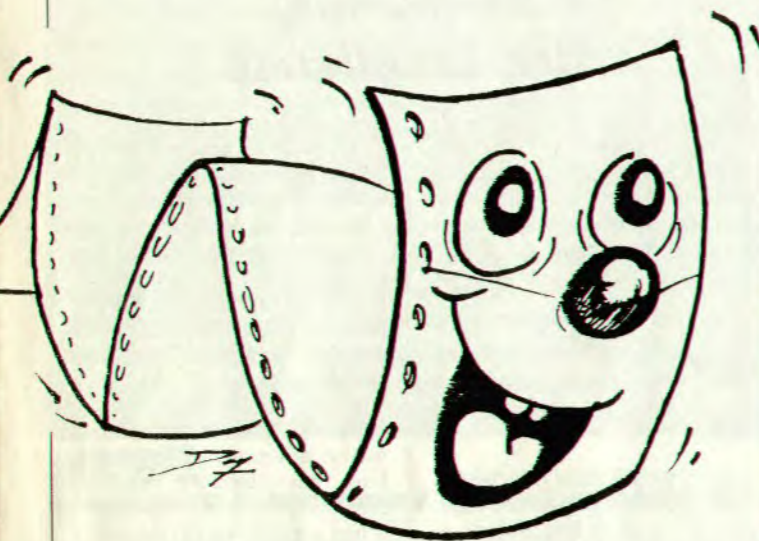
Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

## Concours « faites-nous rire ! »

Bravo, vous avez été nombreux à nous répondre, et certains envois sont franchement hilarants ! Vous trouverez la liste des gagnants dans notre prochain numéro, et les listings des

programmes les plus drôles. Plus un nouveau concours de programmation à thème imposé ! De quoi vous torturer une fois de plus les méninges...



## Ubi soft : l'aventure européenne

Une nouvelle société d'édition de logiciels vient de naître : UBI SOFT, un nom étrange pour une société toute française, et qui entend étendre son empire sur toute l'Europe. A sa tête, deux femmes : Nathalie Saloud, plus spécialement gestionnaire, et Sylvie Hugonnier, pour le marketing et les relations extérieures. Leur politique d'édition s'oriente autour de trois axes : les jeux d'arcade, les jeux d'aventure, et les utilitaires pros, même sur IBM. Trois collections parallèles, soutenues par des programmeurs internes, et quelques auteurs externes (n'hésitez pas à contacter Ubi Soft de notre part !). Les premiers contrats pour auteurs extérieurs sont

d'ailleurs particulièrement avantageux... et Européens ! Ubi Soft compte aussi acheter des licences à l'étranger. Une politique ambitieuse qui devrait permettre la sortie prochaine d'un minimum de quatre logiciels par mois. Une bonne cadence pour s'implanter. Premier titre prévu : ZOMBIE, un jeu d'aventures « tout-joystick », plein d'icônes et de scènes d'action... Tous nos vœux de succès à UBI SOFT !  
UBI SOFT, 14, rue Erlanger, 75016 Paris.  
Dernière minute : nous venons d'apprendre que Sylvie Hugonnier vient d'être nommée agent français d'Elite Software.

## Simulation d'ordinateur sur ordinateur

On n'est jamais mieux servi que par soi-même... Donc, pourquoi votre Amstrad ne vous dévoilerait-il pas ses dessous les plus intimes pour que vous profitiez mieux de lui ? C'est ce que vous propose le logiciel ORDIDACTIC, édité par Ere Informatique à partir d'une série

d'articles de SVM. Tout le fonctionnement interne du microprocesseur, de ses registres et différents états, s'affiche en permanence. Vous pouvez ainsi apprendre à programmer en assembleur, tout en assistant aux conséquences les plus subtiles de vos actes. Un logiciel précieux..

## Un salon pour jouer

Événement en novembre prochain : le premier SALON DES JEUX ET SPORTS DE L'ESPRIT se tiendra à Paris, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Jeux de cartes, jeux de société, jeux de wargames, jeux de rôles, jeux sur micros... Bref, une foule de

tournois et de présentation de nouveaux jeux... Dont une bonne quantité de logiciels !

Renseignements : Anne Brevier et Ursula Perceval, Société Challenge, 43, rue de la Brèche aux Loups, 75012 Paris. Tél. 43.43.64.75.

## Pocket Wordstar sur 664

Micropro qui commercialise Pocket Wordstar (dont notre collaborateur, R.P. Spiegel vous dit le plus grand bien dans ses articles !) vient d'annoncer que la version 664 du logiciel était

prête. Les clients qui avaient acheté la version "buggée" peuvent les contacter pour se faire ré-envoyer la nouvelle, et bonne, version.  
Micropro France : 46.87.32.57.

## JIMMY BUSINESS

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

Voilà un bon logiciel qui va vous réconcilier avec votre joystick... Mélange de stratégie, de réflexion, de mémoire et... d'arcade, Jimmy Business est, par plus d'un point, très attrayant. D'abord, c'est un jeu d'arcade : j'ai horreur des jeux qui usent mes petits doigts par 50 000 entrées au clavier pour finalement vous afficher une action plus que théorique. Ensuite, c'est un jeu de simulation : vous devrez être un bon vendeur et gestionnaire de stocks. Enfin, et c'est peut-être là le secret de la réussite, l'ensemble est bien ficelé pour vous faire passer de longues heures avec un joystick à la main, sans anéantir toute la galaxie...

Vous avez donc choisi d'être le "Commercial aux Dents Longues", ce dont rêvaient vos parents en voulant vous faire suivre HEC. Le chemin le plus court vers la réussite n'étant pas forcément le plus droit, vous devrez vous contenter de démarquer "petit" en créant une affaire. Là, commencent réflexion et stratégie car vous aurez à choisir votre quartier (loyers variables) et votre taux de profit, pour bien vendre vos articles et engranger les 500 F nécessaires pour changer de commerce. La réflexion intervient également dans le choix de l'assortiment. L'écran vous présentera une série d'articles, leur prix. Selon le montant de vos achats/stocks, votre capital initial sera automatiquement débité. Jusque là, tout va bien. Le stock étant constitué, vous pouvez votre magasin et, là, les choses se corsent... Un client est roi, il réclame, il exige et s'impatiente. Lorsqu'un client entrera dans votre magasin, vous devrez vous enquêter immédiatement de ses moindres désirs. Questions et réponses sont obtenues à partir du joys-

tick (je ne vous dirai pas comment car je vois d'ici quelques pirates se frotter les mains en disant : "tout bon... par ici la notice gratos"). Dans une bulle s'inscrit alors l'objet convoité par le client. La politesse étant mère de tout commerce, vous devrez, avant toute action, lui répondre.

Là encore, vous devrez faire preuve de réflexion car plusieurs possibilités peuvent se présenter : lui demander de patienter si vous pensez avoir l'article en stock, lui demander de repasser le lendemain (gare ! si vous ne pensez plus à cette commande lors du réassortiment qui s'effectue tous les deux jours...) ou carrément lui dire "Non !" (Aucun cas vous êtes promis à l'élevage du mouton en Ardèche, un bon vendeur se débrouillant toujours pour ne pas dire non). Arrive ensuite la phase critique : aller chercher l'objet désiré dans les stocks. Aie, aie, aie !!! Tout s'accélère... J'entends la sonnette de la porte tinter et un nouveau client entrer tandis que le précédent commence à marquer son mécontentement en tapant de la main sur le comptoir...

Vite ! trouver l'article, revenir, le donner. Trop tard, il faut reporter l'article, aller servir le client suivant qui commence à donner des signes évidents de mauvaise humeur tandis que deux autres clients viennent encore d'entrer... OUF !!! Chaque fois qu'un client s'en va, votre côte diminue et votre faille arrive. Tout n'est donc pas si simple et on commence à comprendre ce que peut ressentir un vendeur du B... ou de la S... un vendredi soir aux heures de sortie des bureaux, une veille de Noël !! Il faut être rapide, précis, efficace, poli et parfois avoir une bonne mémoire (en ai-je en stock ? Pas ? Plus ?...)

### Avec un clin d'œil à Brel

Jimmy Business est donc un jeu où il faut penser et agir. En fait d'action, c'est votre héros Jimmy qui devra arpenter les couloirs entre le magasin et la réserve. L'animation des personnages est très bonne et le scrolling (in French : déplacement) très délicat. Le logiciel est agréable à regarder et les graphismes fort bien conçus. A noter que si

Androméda Software programme normalement en Hongrois, ce logiciel est entièrement traduit ; ce qui signifie que, contrairement à certaines notices, celle-ci est en Français ainsi que les messages et textes à l'écran. (Détail : prenez un miroir et lisez l'envers de l'enseigne du magasin... Méthode à Mimile !). Que dire d'autre sinon que ce jeu est vraiment sympa dans son originalité. On retrouve, dans un autre style, l'intérêt des jeux comme Tapper. Il est agrémenté d'une musique adaptée du répertoire de Brel (le port d'Amsterdam) et du plus bel effet. Une démonstration est incorporée (tachez d'être meilleur que ce vendeur).

Si vous devez vous reconverter dans la vente, lorsque vous maîtriserez ce jeu vous serez mûr pour faire face à toutes les situations de votre nouvelle profession. En bref, vous avez le droit de vous précipiter chez votre revendeur habituel sans pour autant vous conduire comme ces clients grognons si ce dernier vous demande de repasser le lendemain.

Frédéric Nardeau



# SIS.

que voulez-vous,  
les autres nous  
aiment !!!  
... Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE  
1<sup>er</sup> distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.  
CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +

Strategy n'usurpe pas son nom. Au delà du simple combat, un nombre important de facteurs stratégiques sont pris en compte. Il suffit d'expliquer chacune des options du menu de jeu de chaque tour pour s'en faire une petite idée...

**Carte :** la carte générale s'affiche, au dessus des drapeaux des différents pays. Un écran parfaitement clair, comme tous ceux du jeu d'ailleurs. Si un pays en a déjà envahi d'autres, plusieurs lignes partent des drapeaux vers les capitales conquises. Très visuel.

**Achats :** vous disposez d'un certain trésor en dollars en fonction de l'essor économique de votre pays. Vous pouvez acheter des chars (placés en réserve) ou de l'énergie (du pétrole, nécessaire aux déplacements et aux attaques des armées).

**Economie :** revenons à la vie intérieure du pays. Par cette option, vous pouvez recruter ou embaucher. Embaucher, c'est mettre une certaine population au travail pour soutenir l'économie. Recruter, c'est placer de nouveaux soldats en réserve. Difficulté : on évitera d'envoyer tout le monde au front, mais tous les hommes ne doivent pas pour autant rester à l'usine...

### Espionnage aigüé

**Espionnage :** au départ, vous ne savez rien des autres pays, qu'ils soient neutres ou appartiennent déjà à l'autre joueur. Cette option vous donnera une estimation plus ou moins exacte des forces en présence. Il est prudent de l'utiliser avant de lancer une attaque...

**Déplacement :** votre pays a plusieurs frontières, ce sont autant de fronts. Vous pouvez donc déplacer des soldats ou des chars d'un front à un autre, ou de la réserve à un front et inversement. Coût important en pétrole : mieux vaut bien savoir où l'on va...

**Attaque :** changement d'écran. Les forces de l'ennemi apparaissent sur une grille. Vous avez à peu près 60 secondes pour placer des chars et des soldats en tentant de les encercler. Le résultat du combat tiendra compte des positions et du rapport de forces. Une simulation amusante, mais les créateurs de Strategy auraient pu trouver mieux...

**Invasion :** envahir un pays, c'est

*Est-ce dû aux premiers jours du printemps ? Toujours est-il que les logiciels d'avril-mai sont terriblement guerriers... Après Théâtre Europe, voici une autre forme de conflit : un affrontement à la fois économique, démographique, tactique et stratégique, dans une Europe très divisée...*



Editeur : Norsoft  
Support : cassette/disquette  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★

se l'approprier ; vous commanderez ensuite ses usines, ses armées, son trésor. Mais il faut avoir vidé le front pour envahir... Pas facile. Compter en général cinq ou six attaques massives.

### Le poids des décisions

Ce menu vous suffit-il ? Sans être indigeste, il est en tout cas copieux ! Mais vous n'avez pas droit à tous les "plats" : vous disposez de 100 points d'action ; un coup d'espionnage coûte 10 ou 30, l'achat d'un char vaut 4,

etc. Vous ne pouvez donc jouer sur tous les plans à la fois. Il nous a d'ailleurs semblé qu'il valait mieux réserver certains tours au renforcement de l'économie, d'autres à la mise en place des armées, et n'attaquer enfin que quand la situation intérieure (économique) et extérieure (stratégique) est vraiment solide. Vous pouvez affronter l'ordinateur à la place d'un ami, sur quatre niveaux : un adversaire impitoyable à partir du niveau 2 !

Les écrans sont d'une clarté

## STRATEGY



exemplaire : symboles directement lisibles, jauges pour les dollars, le pétrole, les soldats, les chars, rappels des différents fronts, etc. Toutes les manipulations, par menus successifs, se font au joystick ou avec les touches d'édition du clavier. Bien sûr, pas d'animation, pas de séquence d'arcade, pas d'écran psychédélique, mais un véritable exemple de ce que doit être un jeu de stratégie sur micro : direct, facile à manipuler, et en même temps très riche.

Michel Dupont

Editeur : Elite  
Support : cassette/disquette  
Genre : arcade/action  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★



## COMMANDO

**Miracle ! Nous avons - enfin - testé pour vous le jeu pour lequel vous avez été "pillier de bar", pour la folie duquel vous avez raclé vos fonds de tiroirs et racketté votre vieille tante : Commando. LE seul, LE vrai, L'unique Commando, adaptation "officielle", pour votre Amstrad, du jeu de café. Annoncé depuis fort longtemps, Commando jouait les mirages ; cela valait la peine d'attendre...**

Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu classé très longtemps "numéro 1 des jeux d'arcade", Commando est un logiciel guerrier, 100 % arcade, 100 % langage machine, dans lequel vous devrez aider Super Joe, soldat de première classe, à nettoyer des avant-postes grouillant d'ennemis féroces et déterminés. Pour cela, vous disposez d'un fusil mitrailleur, d'une provision de six grenades. Vous aurez besoin de beaucoup de courage (certains de chance...) et de dextérité pour vous frayer un passage dans les lignes ennemies. C'est dur de mériter une médaille, à titre posthume...

La réalisation est très, très soignée : après l'écran de présentation "Commando", vous accédez à une page "menu" en haut de laquelle se retrouve le logo du jeu, la table des plus hauts scores (caractères redéfinis du plus bel effet) et les instructions préliminaires défilant au bas de l'écran. Vous pouvez, en effet, choisir entre un contrôle à partir du clavier - les touches de direction étant, dans ce cas, entièrement redéfinissables - et un contrôle par le joystick. Une musique sympa (la musique n'adoucit pas toujours les mœurs !) rythme cette présentation. Mais passons aux choses sérieuses.

Damned ! Pourquoi les programmeurs d'Elite nous ont-ils supprimé la petite séquence

d'entrée où un hélicoptère des Marines vient déposer Super Joe sur le terrain ??? Il restait de la place sur la disquette !! Cette (très futile) constatation étant faite, l'entrée de la version Amstrad se fait tambour battant... Mes aïeux !! Ça canarde de partout ! Les grenades ennemies pleuvent, le sulfatage commence. Un bon conseil, dès le début, ripostez en tir continu et allez toujours en avant. Mieux vaut ne pas laisser un ennemi derrière soi mais le courage, c'est la fuite en avant et le meilleur moyen de ne pas se laisser "déborder"... De toutes façons, vous n'avez guère le choix : il vous est, en effet, interdit de reculer.

### Attention aux "méchants"

Les tirs se succèdent à une cadence d'enfer. Un mauvais plan, pourtant, le contrôle au joystick. Il vous est possible de vous déplacer dans toutes les directions, de tirer mais pas de lancer des grenades... Ceci concerne tous les joysticks équipés d'un seul bouton de mise à feu, le lancement des grenades devant alors obligatoirement s'effectuer à partir du clavier. Moralité : si vous avez des ventouses à votre joystick, vous n'avez pas tout perdu. Les autres, bonjour la gymnastique pour tenir le joystick tout en se dirigeant, en

tirant, en visant et cela d'une seule main...

Sachez que les interventions à la grenade sont, malgré tout, limitées (six grenades en début de jeu). La grenade, c'est sale et vous devrez les utiliser parcimonieusement.

Les bruitages sont réalistes et le scrolling d'écran particulièrement bien réussi. Tout contact avec un ennemi vous fera perdre une vie. Dans ce cas, si vous avez bien avancé, vous recommencerez au début de la dernière étape. Bien vu ! Car il est vraiment frustrant, sur certains jeux, de réussir à progresser pour se retrouver à la case départ, dans un début de partie qu'on commence à connaître pas cœur... Une musique rythmée accompagne votre progression. Vous pourrez, comme dans le jeu de café original, vous ravitailler en grenades ; mais vous devrez les prendre à l'ennemi bien à l'abri derrière des barricades et remparts.

En parlant d'obstacles, des arbres et fortifications diverses viendront tout au long du jeu ralentir votre progression (ou vous protéger d'un tir un peu trop fourni). La gestion de ces obstacles est faite très intelligemment : un ennemi derrière un rempart ne pourra être tué qu'en contournant l'obstacle et les personnages (très) mobiles ne jouent pas aux passe-murailles. Encore un mot sur ce jeu très

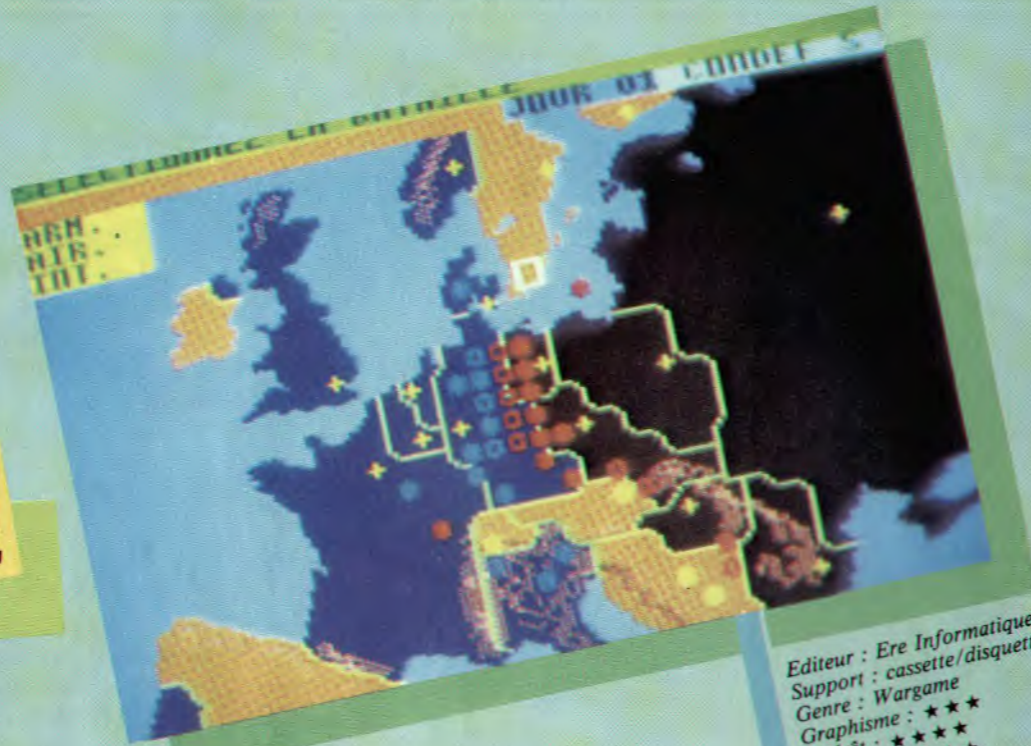
rapide et, disons-le, génial : l'entrée d'un record est originale. Votre héros se déplace latéralement sous un tableau de lettres, pointant un viseur autour des initiales de votre choix. Lorsque la bonne lettre est sélectionnée, appuyez sur < feu >, le personnage tire et la lettre visée se met à tourner sur elle-même avant de s'inscrire dans le tableau des Vaillants Soldats tombés au champ d'Horreur. Une preuve de plus de la grande finition de ce jeu...

Une chose est sûre, c'est que le jeu, lui, est loin d'être une horreur... On a beau être antimilitariste à tout crin, pacifiste dans l'âme, ennemi des jeux d'arcades, on craque... Evidemment, c'est du joystick et du tir à outrance, mais c'est tellement bien réalisé qu'on se prend au jeu de vouloir aller toujours plus loin. La succession des "tableaux" est la même que dans la version "arcade-café". Une très bonne adaptation, très attendue et qui tient ses promesses. Soyons donc magnanimes en pardonnant une annonce précoce et un logiciel qui s'est, pour le moins, fait désirer. Sachez toutefois que l'ennemi jouit d'une supériorité numérique illimitée et que votre courage est voué à l'échec... Qu'importe, on s'amuse beaucoup avec ce jeu. A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire...

F. Nardeau



# THEATRE EUROPE



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

La simulation couvre les trente premiers jours de l'hypothétique conflit. Trente jours pendant lesquels le joueur - commandant des forces de l'Otan - essaiera de limiter l'avance ennemie et d'empêcher l'occupation de la RFA, tandis que son adversaire, dirigeant le pacte de Varsovie, s'efforcera de briser le rempart européen... L'ordinateur tient aussi bien l'un ou l'autre camp ; il est aussi possible d'affronter un ami.

Après le classique choix des options, on arrive à l'écran fatidique : une carte d'Europe, au tracé remarquablement précis, bien mise en couleurs pour distinguer plaines, montagnes, mers, frontières, capitales, et troupes. L'Otan en bleu, le Pacte de Varsovie en rouge (tiens donc ?!). Ajoutez à cela un carré blanc (sans interdiction aucune), curseur qu'on déplace avec le joystick et qui permet de sélectionner les troupes et de leur donner des ordres. C'est aussi un informateur : dès qu'il passe sur une unité, sa composition s'affiche en haut de l'écran (troupes terrestres, aériennes, intendance). Attention toutefois : tous les renseignements ne vous sont pas donnés sur les troupes ennemies !...

Le tour de jeu reprend les phases les plus classiques du Wargame : mouvement d'abord (une case maximum en plaine ; pas de mouvement maritime ; une case

**La Troisième Guerre Mondiale est pour bientôt. Pour le 6 octobre prochain, selon PSS et Ere Informatique : "Le déploiement des troupes américaines en RFA constitue une provocation sans précédent et Moscou a mis en alerte les forces du Pacte de Varsovie..."** Extrait de la Tribune de l'Europe, dont un exemplaire est généreusement fourni avec le logiciel... Une ambiance dramatique pour un nouveau wargame très explosif : conflit Otan - Pacte de Varsovie avec bombes atomiques au dessert !

tous les deux tours en montagne). Les puristes noteront que la grille de mouvement n'est pas hexagonale, mais orthogonale, ce qui privilégie injustement les déplacements diagonaux... Défaut de simulation ? L'attaque ensuite : uniquement sur des ennemis adjacents, qu'on désignera avec le curseur. Tout l'art est de créer le surnombre. En effet, la disposition initiale des deux armées forme un front rectiligne et vertical. C'est tout. Il faut donc créer des brèches ou contourner par le sud (Suisse, Italie, Espagne). Comme la règle n'impose pas à une unité d'attaquer tous les ennemis qui se trouvent à son contact, on comprend vite qu'il est avantageux d'attaquer un seul ennemi à plusieurs. Quitte à négliger les autres !...

Rendons honneur à l'affichage pour ces deux phases : les unités déjà déplacées ou déjà impliquées dans une attaque se "per-

cent" d'un point central : on ne risque donc pas de prévoir une double action stratégique pour une seule troupe puisqu'on a sous les yeux, en permanence, les ordres déjà donnés. Lors des combats, toutes les unités impliquées clignotent : clair et saisissant. Le résultat des combats peut être influencé par un jeu d'arcade intermédiaire. Ou comment tirer sur des chars, des hélicoptères et des jets sans trop gaspiller de munitions... Un interlude sans intérêt, comme la Bataille d'Angleterre ou la Bataille de Midway, rendu obligatoire par les naïves croyances "marketing" des éditeurs (Un jeu de réflexion sans jeu d'arcade ? Trop aride pour nos chères petites têtes ! Ils n'achèteront pas !). Enfin, passons...

Après cet insipide ball-trap, les choses sérieuses reprennent. Chaque camp répartit d'abord des renforts terrestres, aériens,

pes. Indispensable pour rééquilibrer un front défaillant... Suit la phase aérienne, la plus complexe : le joueur fixe des missions à ses avions (attaque, défense, reconnaissance, pilonnage). Le résultat se fait sentir à la longue. En fait, le plus important est de préserver sa supériorité aérienne, très bien rendue par des chiffres de différentes couleurs selon les rapports de forces.

Le tour de jeu se termine en fanfare. Tirs nucléaires, nuages chimiques, destruction de la planète, vous avez le choix ! Bien sûr, ces "missions spéciales" sont à utiliser avec la plus grande prudence : même l'ordinateur rechigne à s'en servir... Domage, car l'animation est superbe : champignon atomique, tremblements de l'écran, téléscripteur plein de nouvelles sinistres (Paris anihilé, etc.) ! Moralité : PSS et Ere Informatique nous proposent un nouvel affrontement réussi. Si les positions de départ entraînent un combat assez statique (front très rigide), les missions extérieures et les différents modes de combat tactique donnent de la gaieté à cette bataille de tranchées. Trois niveaux de jeu, toutes les manipulations au joystick, un graphisme parfait : du travail de "pros" !

Jean-Michel Maman

# MICRO B.D.





# HELP !

Attention, ne retournez pas tout de suite cette page ! Elle contient de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Indispensables si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé !

Au menu de ce mois-ci : — Comment venir à bout du sorcier de Sorcery + — Quelques petits "trucs" sur Crafton et Xunk - Le plan complet du Mystère de Kikékankoi... (Soyez généreux : si vous avez des "trucs" sur un logiciel, envoyez-les nous ! Nous vous publierons, et tout le monde pourra en profiter...).

## Crafton et Xunk

**Efficacité des armes**

Poivre : oiseaux.  
Poison : grands robots.  
Bougie : boîte à ressorts.  
Bougie : rouleaux aplatisseurs.

**Aides**

Cabines pour se recharger.  
Cartes magnétiques, ouvrant les portes de même couleur.  
Ascenseurs (souvent peu visibles...)  
Lits pour sauter haut (mais sans succès).  
Hélices d'aération.  
Tapis électriques.  
Tous les personnages animés.

**Pièges**

Bouts de verre.  
Chaises, si on monte dessus.  
Portes qui ne s'ouvrent que dans un sens.  
Lits pour sauter haut (mais sans succès).  
Hélices d'aération.  
Tous les personnages animés.

## Les transformations d'objets

**Sac of spells**  
Sorcery's moon  
A door key  
Wooden Club  
With a disguised ?  
Stange loop cassette  
Copy of Amstrad User  
Key to the gate  
Large key  
Wedding ring  
Holy cross  
Bird of peace  
Kite of doom  
Pilot light  
Golden Heart

**Jewelled crown**  
Scroll  
Shooting star  
Sharp axe  
Strong sword  
Coat of arms  
Large bottle  
Fleur de lys  
Spell book  
Goblet of wine

**Bow and arrow**  
Sorcery's moon  
A door key  
Wooden Club  
With a disguised ?  
Stange loop cassette  
Copy of Amstrad User  
Key to the gate  
Large key  
Wedding ring  
Holy cross  
Bird of peace  
Kite of doom  
Pilot light  
Golden Heart

**Scores**

131 385 points (Michel et Jérôme Dousset)  
129 000 points en 36 minutes (Hervé Cholley)

## La couronne (bis)

"Notre entièrement à ouvrir la porte située en haut et à droite de la pièce "On the Bridge II". (juste après "the Main Gate") nous a finalement largement aidés. En effet, tant que nous n'avons pas trouvé le sésame, nous ignorons que l'issue essentielle était cachée dans la pièce "On the Bridge II".

Nous avons donc testé tous les objets après leurs transformations (que d'essais ! Voir liste des transformations dans l'encadré), et fini par ouvrir la porte "On the Bridge II" avec le "scroll" transformé en "pilot light"... Impasse !

Déduction : le vrai passage se trouve donc dans "On the Bridge II". Et cette porte cachée s'ouvre à l'aide du "Wooden Club". Bon à savoir si vous n'avez pas encore pénétré dans le sanctuaire, non ?

Nos multiples essais sur les transformations d'objets nous avaient fait bien sûr découvrir le quatrième cœur : la "Jewelled crown" de la première partie, tout simplement !"

(Michel et Jérôme Dousset, 5, rue Pierre Brissot, 85200 Fontenay Le Comte).

## La couronne

Attention, c'est compliqué ! Il faut d'abord aller chercher une cloche au "Bellry", puis se rendre au dessus du livre de l'utillisateur d'Amstrad. Rendez-vous ensuite à la "deserted cellar" : le livre permet d'ouvrir la petite porte, en bas, à gauche. Dans la pièce suivante, prenez la pièce précédente, allez au "Main Hall". Là, positionnez votre sorcier au dessus de l'eau, le plus haut possible, et appuyez une cassette vidéo, l'épée, la "Holy Cross", le caleb, le cœur brisé. Or, il se trouve que l'équivalent du cœur dans le chapitre II est la couronne dans le chapitre I. Donc, n'oubliez pas de prendre la couronne dans le premier chapitre.

Comment tuer le Nécrômancer ? Note S.O.S. du numéro 8 a été entendu, et vous avez été nombré à nous envoyer DES solutions. Oui, DES solutions, fondamentalement différentes. Lisez, essayez, le débat reste ouvert !

Il y a pourtant un seul point sur lequel vous tombez tous d'accord : il faut quatre cœurs, dire au labyrinthe. Là, placez-vous au dessus du livre de l'utillisateur d'Amstrad. Rendez-vous ensuite à la "deserted cellar" : le livre permet d'ouvrir la petite porte, en bas, à gauche. Dans la pièce suivante, prenez la pièce précédente, allez au "Main Hall". Là, positionnez votre sorcier au dessus de l'eau, le plus haut possible, et appuyez une cassette vidéo, l'épée, la "Holy Cross", le caleb, le cœur brisé. Or, il se trouve que l'équivalent du cœur dans le chapitre II est la couronne dans le chapitre I. Donc, n'oubliez pas de prendre la couronne dans le premier chapitre.

## Sorcery + : toujours plus

Comment tuer le Nécrômancer ? Note S.O.S. du numéro 8 a été entendu, et vous avez été nombré à nous envoyer DES solutions. Oui, DES solutions, fondamentalement différentes. Lisez, essayez, le débat reste ouvert !

Il y a pourtant un seul point sur lequel vous tombez tous d'accord : il faut quatre cœurs, dire au labyrinthe. Là, placez-vous au dessus du livre de l'utillisateur d'Amstrad. Rendez-vous ensuite à la "deserted cellar" : le livre permet d'ouvrir la petite porte, en bas, à gauche. Dans la pièce suivante, prenez la pièce précédente, allez au "Main Hall". Là, positionnez votre sorcier au dessus de l'eau, le plus haut possible, et appuyez une cassette vidéo, l'épée, la "Holy Cross", le caleb, le cœur brisé. Or, il se trouve que l'équivalent du cœur dans le chapitre II est la couronne dans le chapitre I. Donc, n'oubliez pas de prendre la couronne dans le premier chapitre.

## Le mystère de Kikékankoi (Ki ne l'est plus !)

**Devant le temple : avaler aspi-ver (ou poser) chaussures - entrer**  
tine - mettre masque - casser bouteille - prendre débris - enlever (ou poser) chaussures - entrer temple.

**Dans le temple : Ouest - prendre**  
homme - Est - Est - Est - Sud - Enlever mur (fin).

**La fille : donner espadrilles -**  
donner robe - donner broche.

**MUR**

FIN de LA VILLE	TEMPLE
TRAITEUR (Vendre)	BROCHE
TABAC	OROUERIE
BOULANGERIE	ROBOT
CREPÈRIE TAILLEUR ROBE	
MEDECIN	
CHAUSSEUR	
MAILLET	

EXTERMINAT BOMBE	FILLE	CHOEUR	DIPLOMATES
SALLE			ANTRE DU VICTORIEUX

**Devant le temple : avaler aspi-ver (ou poser) chaussures - entrer**  
tine - mettre masque - casser bouteille - prendre débris - enlever (ou poser) chaussures - entrer temple.

**Dans le temple : Ouest - prendre**  
homme - Est - Est - Est - Sud - Enlever mur (fin).

**La fille : donner espadrilles -**  
donner robe - donner broche.

**ESCALIER**  
CHIRURGIEN  
BATTERIE  
DEPARTI  
SORCIER  
PORTE  
ISSUE  
SEAU  
SCUPE  
ATELIER  
PASSE

**MORT**  
BARQUE  
BOUTEILLE  
CLEF  
LAC

**MORT**  
BANIC  
SABLE

**MORT**  
RADEAU  
MORT

**MORT**  
FAKIR

**MORT**  
LECTEUR  
LIVRE

**MORT**  
ALCHIMISTE  
FIOLE

**ROBOT**  
BOUL DU LAC  
GROTTE  
VERITE  
FOU

**EMBAUMEUR**  
TRAPPE

**BRICOLEUR**  
TOURNEVIS

**TUYARD**  
DELTA-PLANE  
MARGIE



## Un nouveau cœur pour votre Amstrad

Kersten et Partner, des constructeurs allemands, annoncent pour mai 1986 une interface IBM PC pour Amstrad. On attendait Vortex ou Screen Micro, et c'est un troisième qui fait l'annonce officielle du lancement de ce produit. Le PC-Emulator tournera avec un 8088, recevra de 64 Ko de mémoire jusqu'à 640 Ko, tournera avec un ou deux 5 1/4, et apportera donc la compatibilité IBM-PC. Le prix de cette interface devrait se situer autour de 4 500 F pour la version de base et près de 6 000 F pour le haut de gamme. Un tel prix rend tout de même la transformation presque aussi chère qu'un compatible PC.

Il serait donc possible de transformer son CPC en IBM PC, mais le public suivra-t-il ? Il serait normal d'opter pour une solution comme celle offerte par Kersten. On dispose d'un CPC pour le ludique, et d'un PC pour les applications professionnelles. Un particulier pourrait alors facilement travailler avec des logiciels qu'il utilise normalement au bureau sur l'ordinateur qu'il a acheté pour ses enfants. Encore, faudra-t-il que la compatibilité soit parfaite. Espérons que nous pourrions éviter des travaux d'adaptation de logiciels. Attendez les premiers exemplaires de cette interface pour nous faire une idée sur les possibilités offertes et pendant ce temps, potassons des livres sur IBM PC.

## Le micro-type ?

Vous vendez des meubles ? Vous voulez représenter le bureau idéal ? Equipé de l'ordinateur idéal ? Alors, c'est simple : vous utilisez un 464 Amstrad avec son moniteur et son imprimante pour la photo. Comme l'a fait Conforama dans son catalogue. La célébrité !

En direct des Clubs

## OUF a changé d'adresse

OUF : vous vous souvenez, c'est le nom du dynamique "Club des Utilisateurs d'Ordinateurs de France", plus simplement : spécialiste du monde du CP/M. Nous vous l'avons présenté dans un de nos numéros passés. Sa vocation avait intéressé bon nombre d'entre vous... qui (pour les Parisiens, du moins) se sont cassés le nez devant une porte close où il n'y avait pas plus de "OUF" que... Ils avaient, entre le passage de notre journaliste et la parution de notre revue omis de nous prévenir de leur déménagement.

En attendant qu'ils vous ouvrent les portes de leur nouveau local, notez leur boîte postale : OUF, BP 62, 75261 Paris Cedex 06. Ils sont suffisamment nombreux maintenant pour employer une secrétaire qui dépouillera votre courrier.

Et puis, notez surtout que, vue la nouvelle dimension profes-

## Les amateurs de ROM

Turquant, près de Montsoreau, en Anjou possède son club de micro, spécialisé en Amstrad. Sa présidente, Marie-Pascale Mollet nous a envoyé tous les renseignements qui sont susceptibles de vous intéresser. Amis angevins, sachez donc que le club de Turquant fonctionne le mercredi de 14 h à 20 h et le samedi de 14 h à 18 h dans la salle de l'école maternelle. Pour l'instant une trentaine d'adhérents se partagent deux 464 et un PCW 8256. Plus un synthétiseur, une souris, des livres et logiciels en nombre. Mais ils espèrent bien acquérir le plus vite possible un 6128. Tous les fans peuvent se présenter aux séances, et ceux qui voudraient d'abord plus de précisions peuvent téléphoner à l'animateur, Georges Goument au : 41.38.11.90 les matins de 10 h 30 à 12 h 30.

sionnelle, et donc CP/M, (ou vice-versa !) que prennent nos micros favoris, ils sont entraînés de fonder une section de (attention les yeux) "oufistes-amstradistes", qui entre autres premières tâches, s'emploie actuellement à réaliser quatre disquettes

au format 3p. remplies d'utilitaires "du domaine public", donc très, très, très peu chères.

Si cela vous intéresse, vous avez désormais la bonne adresse en mains !

## RAM

RAM : tout le monde ici, sait ce que cela veut dire ? Bon mais tout le monde ne sait peut-être pas que cela désigne également un nouveau club d'Hyères, "Réunion des Amis de la Micro-informatique". Amis de la micro et, qui plus est, fanatiques d'Amstrad, puisqu'ils affirment n'être concernés que par cette marque et désirer le rester "farouchement".

Le trésorier, Jacques Chevalier, nous parle de son club comme d'une "bande de copains" qui en mai 1985 décida de se réunir pour la première fois. Depuis, le petit club est devenu grand et pratique son culte dans une cave

du service sanitaire d'Hyères. RAM confesse plusieurs idéaux. Au niveau matériel, c'est le "péché" de réussir à s'équiper avec toute la gamme des ordinateurs Amstrad et périphériques existants ! A destination du public, c'est l'ambition "d'évangéliser" le plus grand nombre et de le soutenir dans sa foi. Et pour mener à bien cette "noble mission", ils ne demandent que 400 F par an et se réunissent tous les mardis à partir de 19 h 30 et tous les vendredis à partir de 20 h.

Club Amstrad, 17, rue Ernest Reyer, 83400 Hyères.

## Quelqu'un veut-il aller en vacances à Varsovie ?

Pourquoi cette question, a priori saugrenue dans une revue de micro-informatique ? Et bien tout simplement parce que nous avons reçu une petite annonce émanant d'un Club Amstrad polonais. Annonce suffisamment inhabituelle pour que nous lui réservions une place privilégiée.

Il y a donc un club Amstudio à Varsovie qui possède un 464 et un 6128. Mais évidemment ils sont un peu éloignés du "gros de la troupe" des amstradistes fervents. Alors d'une part ils nous - vous - demandent : de leur envoyer, ou vendre, toutes les

revues françaises anglaises ou belges concernant notre micro favori. Ils recherchent également des amis correspondants. Et, attention, ouvrez bien vos "mirettes" ils offrent la possibilité de passer vos vacances à Varsovie à qui veut bien aller "taper les programmes" avec eux. Visiblement, ils possèdent parfaitement la langue française, ce qui devrait vous inciter à vous précipiter sur votre plume, ou traitement de texte, pour leur répondre !

Amstudio - M.J. ZAWADZKI - 02 - 650 VARSOVIE - BUKIE-TOWA 15/16 - POLOGNE.

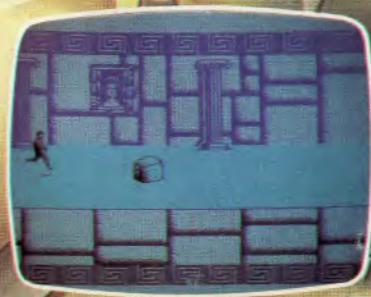
Loricels® présente

# LE 5<sup>ème</sup> AXE

AMSTRAD et THOMSON

En l'an 2410 de la nouvelle ère, un savant fou vient de déclencher un processus incontrôlable et annonce à l'humanité effarée que ses expériences sur le Temps vont entraîner la fin du monde.

Vous seul pouvez encore sauver la terre ! Mais aurez-vous la force et le courage de sortir vainqueur de cette aventure qui vous entraînera dans les méandres de l'Espace-Temps ? !



Loricels

33, rue de Paris 92100 BOULOGNE  
Tél. (1) 46 25 11 33 - Téléc. LORI 631 748 F  
Revendeurs, contactez Loricels Distribution  
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Téléc. : 631 929

Je désire recevoir le nouveau catalogue en couleur de vos produits.

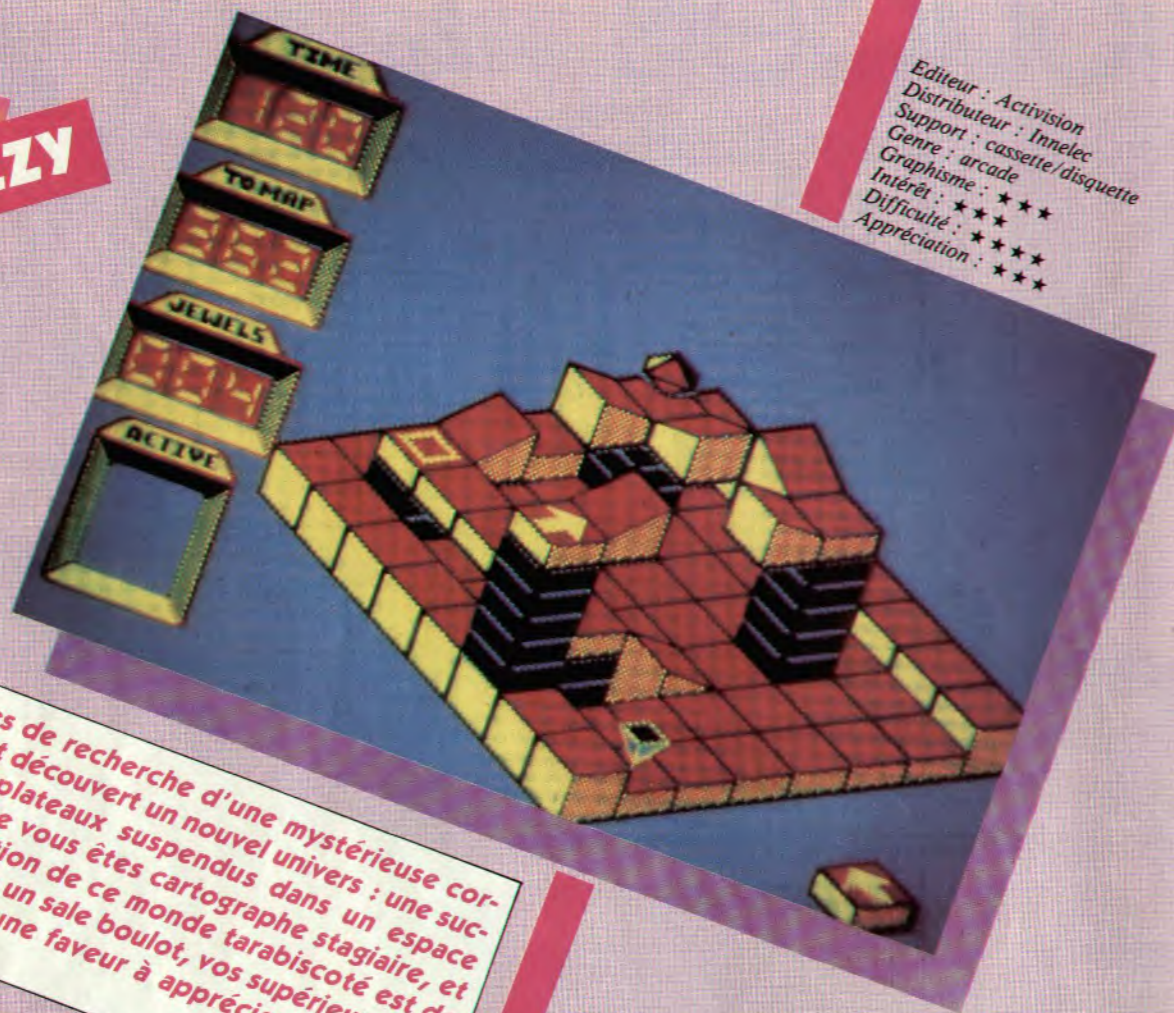
Nom : .....  
Prénom : ..... Age : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... C.P. : .....

Je joins mon matériel  
Joindre 3 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'expédition  
Avez-vous un Minitel ?  OUI  NON

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT



# SPINDIZZY



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

Les services de recherche d'une mystérieuse corporation ont découvert un nouvel univers : une succession de plateaux suspendus dans un espace infini. Puisque vous êtes cartographe stagiaire, et que l'exploration de ce monde tarabiscoté est de toute évidence un sale boulot, vos supérieurs vous l'ont confiée : une faveur à apprécier à son juste prix !

Vous devez donc guider, sur ces plateaux, une sorte de sonde, dénommée Gerald. Elle a la forme d'une pyramide posée sur la pointe : normal, dans cet univers sans dessus-dessous. Ce fragile équilibre est évidemment fortement soumis aux lois élémentaires de la physique. Le moindre plan incliné emporte la sonde à toute vitesse...

Bien sûr, Gerald est sous votre contrôle. La Corporation vous a donné un joystick, ou, en temps de pénurie, un simple clavier, pour influencer sur les divagations de Gerald. Divagations d'autant plus dangereuses que les plateaux sont suspendus dans l'infini... Une chute, et c'est la disparition dans les limbes ! Gerald est sensible : il vous faudra beaucoup de doigté pour le maintenir dans le bon chemin... Vous êtes aussi stressé par les impératifs économiques de la Corporation. Car la moindre seconde d'exploration coûte

affreusement cher : un chronomètre, en haut de l'écran à gauche, se charge de vous le rappeler en permanence ! Bref, votre temps d'exploration est limité ; et il ne sera étendu que si vous découvrez toujours de nouveaux mondes. Un peu de relâchement, et votre mission est interrompue. Mais les cartographes se réjouiront d'apprendre qu'ils peuvent accélérer de temps en temps Gerald en appuyant sur le bouton de feu : gain de temps important, mais quelle perte de maniabilité !

Evidemment, cet univers farfêlu vous réserve les pires surprises : plans inclinés, gouffres à sauter en prenant de l'élan, toboggans vertigineux, pentes à grimper, perchoirs à atteindre par des ascenseurs, labyrinthes inextricables sur plusieurs plateaux successifs, etc. Pire encore : même sur les premiers écrans, pour débutants, certains joyaux (dont la prise, par simple contact,

prouve votre exploration) sont perchés très, très haut... Inaccessibles ? Non, Gerald doit aller prendre son élan sur un autre plateau, y dévaler un toboggan pour jaillir à toute vitesse sur un autre écran, et pouvoir là grimper la côte dans la foulée !... Affreux.

Certains plateaux offrent aussi une structure complexe : les flèches d'édition du clavier permettent alors de changer de perspective, c'est-à-dire de faire pivoter le plateau pour l'examiner sous un autre angle. Prouesse spectaculaire et indispensable. Toujours sur le clavier, "M" affiche une carte générale de l'univers en question. Diverses couleurs vous donnent les zones visitées ou encore inconnues, les joyaux oubliés. "I" modifie la forme de Gerald : amusant, mais c'est un gadget ! Enfin, "P" pour la pause : un moment pour souffler et réfléchir à la suite des opérations !

Jean-Michel Maman

Spindizzy est une franche réussite. L'univers à explorer est très vaste, et recèle suffisamment de pièges et de variété pour renouveler longtemps les plaisirs de la découverte et de la déduction. Nous ne vous avons bien sûr pas tout dit...

Le maniement apparaît très difficile au début. Heureusement, en partant vers la droite dès le plateau de départ, le débutant parvient dans une zone qui lui est réservée ; le temps s'y écoule plus lentement, les plates-formes sont plus larges... De quoi prendre de bonnes habitudes, indispensables pour affronter les tableaux les plus lointains, parfois effroyables !...

Bref, un logiciel de qualité, indispensable aux amateurs de jeux d'arcade, auquel on reprochera seulement un petit manque d'originalité... Qu'importe ? C'est sans doute déjà un classique !...

Loriciciels® présente

# L'AIGLE D'OR

DEJA SUR ORIC/ATMOS - THOMSON MO5 - TO7-70 - T09

Enfin sur  
AMSTRAD



TILT D'OR  
DU  
MEILLEUR JEU  
D'AVENTURE

NOUVEAU  
CATALOGUE  
GRATUIT

Je désire recevoir le journal  
d'information sur vos produits

Nom : .....  
Prénom : ..... Age : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... C.P. : .....  
Votre matériel : .....  
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition  
Avez-vous un Minitel ?  OUI  NON

Loriciciels

53, rue de Paris - 92100 BOULOGNE  
Tél. : (1) 48 25 17 93 - Télex : LORI 631 748 F  
Revendeurs, contactez Loriciciels Distribution  
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Télex : 631 929

# AMSTRAD GOLD HITS

4 Hit dans  
un super  
**ALBUM**  
pour Amstrad  
Cassette et Disquette

**RAID!!!**



U.S. GOLD



ocean

PLAY THE GAME

U.S. GOLD  
All American Software

**BEACH-HEAD II**  
ACCESS



**AMSTRAD**

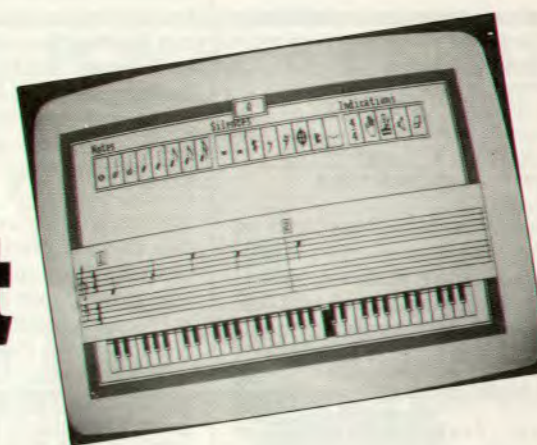
U.S. GOLD FRANCE  
Zac de Mousquette 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
Telephone 93 42 71 44

SOFT

PRO

## A en faire pâlir

*Mozart*



**Chose promise, chose due !... Musicien, vous vous souvenez ?**

**Dans le n° 7 d'Amstrad Magazine, nous vous avons présenté Charles Callet et sa société. Il nous a aujourd'hui confié son logiciel Amstradeus : un banc d'essai exclusif !**

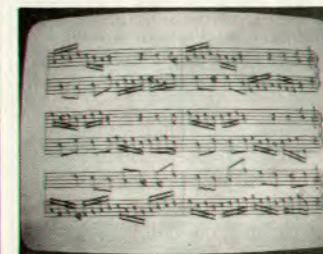
— le mode "normal" où plusieurs options vont s'offrir à vous : le format "chant" vous permettant d'écrire une mélodie sur une seule portée, le format "piano-chant" offrant lui aussi une portée, plus un accompagnement sur deux portées. Les partitions sont réparties sur trois voies : voie A mélodie, voie B main droite piano, voie C main gauche piano. Le format piano vous permet d'écrire des partitions piano qui seront jouées sur deux voies réparties en main droite et main gauche piano. Quant aux altérations à la clé, différents menus spéciaux donnent la possibilité de choisir la tonalité dans laquelle vous allez écrire votre œuvre. La première page vous propose les tonalités avec des dièses à la clé et la seconde page avec les bémols. Vous pouvez modifier la mesure dans laquelle vous allez travailler (le premier chiffre de chaque option indique le nombre de temps/mesure). Les barres de mesures se placeront automatiquement sur la portée. Vous disposez d'un clavier musical ainsi que d'icônes représentant des figures de note (ronde, blanche, noire, croche...), des silences (pause, soupir...), des points de reprise, le tempo, la gomme... Lorsque vous validez une note au clavier, vous vous déplacez

automatiquement sur les fenêtres d'icônes. Pour finir, Amstradeus gère tout seul la mise en page de votre partition. Il place les barres de mesure chaque fois que vous commencez à écrire une ligne, les figures de note sur la portée en tenant compte de l'espacement entre deux notes, et en alignant les notes situées sur des portées différentes, si elles doivent être jouées en même temps.

Sur cassette ou sur disque, Amstradeus est soigneusement protégé par un boîtier plastique, contenant un manuel d'utilisation très clairement expliqué. La jaquette est originale, car (c'est un secret) le "Mozart" n'est autre que M. Callet !... Mais le plus intéressant commence dès le chargement...

### Description du logiciel

Pour le charger, il vous suffit de faire Run"Amstrade. Un geste simple, mais dangereux, car à partir d'ici, vous pénétrez dans le merveilleux et redoutable monde de la musique !... Bien heureusement, toutes les options du programme sont disponibles à l'aide de menus déroulants (joysticks ou pavé fléché). Le menu principal vous permet de composer et d'écouter une musi-



la partition est alors jouée par l'ordinateur.

### Comme au conservatoire

Amstradeus est un vrai professionnel. Il vous autorise l'écriture d'une partition dans les normes professionnelles de l'écriture musicale. Car la croche, la croche pointée ou encore la double croche s'écrivent différemment si elles sont placées sur une portée de mélodie ou d'accompagnement.

Vous pouvez enregistrer votre œuvre sur cassette et la réécouter à volonté. Dès que vous avez terminé de remplir les portées visibles à l'écran, Amstradeus rejoue ce qui se trouve en mémoire (à l'écran). Le seul point noir réside dans le fait que si, par malheur, vous laissez trainer une fausse note, il vous faudra réécrire toute votre partition. Dès lors qu'une portée est totalement remplie, il n'est plus possible de corriger votre travail... Il est vrai que cela risque d'être quelque peu gênant lors de vos débuts !... Mais Charles nous a promis de rectifier ce petit problème d'ici peu !

Ce "Musicien" étonnant va vous permettre d'entrer (peut-être !) dans le monde des grands compositeurs. Amstradeus se charge non seulement de vous apprendre à écrire la musique, mais aussi de vous aider à composer votre première symphonie. Comme il connaît le solfège, il évite les fautes ! Mieux : si vous possédez une imprimante, vous pourrez garder pour la postérité vos œuvres, même inachevées !

Christelle Jones

SPELLBOUND

Editeur : Mastertronic (M.A.D.)
Distributeur : Micropool
Support : cassette
Genre : arcade / aventure
Graphismes : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Vous êtes dans l'armure d'un Chevalier aux pouvoirs Magiques... Votre maître à penser, Gimbal le Magicien, en essayant quelques sortilèges pour modifier et améliorer le goût de son "riche pudding", s'est plus ou moins trompé quant à l'effet final...

ten) dans toutes les salles et d'en découvrir chaque fois de nouvelles... Même les bougies des lustres semblent animées... Le petit personnage semble réellement évoluer derrière votre écran, même si ses sauts sont dignes du record olympique (on est Chevalier Magique ou on ne l'est pas !).

Encore un mot avant de vous dire de vous précipiter pour le trouver : Musique... Elle vous accompagne tout le long du jeu et j'espère que quelques connaisseurs au moins l'apprécieront à sa juste valeur. En résumé, Spellbound n'est peut-être pas un logiciel français (on a le droit d'être chauvin) mais il est digne de faire partie de votre logithèque. Sinon, tant pis pour vous, vous ne savez pas ce que vous perdez...

CARA

Editeur : Innelec
Distributeur : No Man's Land
Support : cassette
Genre : éducatif
Graphisme : ★
Difficulté : ★ à ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Cara est un logiciel éducatif pédagogique. Éducatif car il permet aux enfants de s'entraîner à un discipline un peu oubliée aujourd'hui : le calcul mental. La notice de présentation précise que ce programme peut être présenté à des enfants du Cours Élémentaire à la Sixième...

Au départ, l'ordinateur vous indique qu'il va afficher un nombre de base. Puis, il affiche une série de nombres à additionner ou soustraire, au fur et à mesure de leur apparition, au nombre de base. A la fin de la série, l'ordinateur vous demande votre résultat et vous indique si la réponse est correcte ou non. Cara présente divers aspects pédagogiques : un grand nombre de niveaux (neuf avec pour chacun le choix entre addition, soustraction ou mélange) qui permettent de faire varier automatiquement le nombre de calculs à effectuer, le temps de calcul et d'affichage des nombres intermédiaires, le nombre d'opérations dans chaque série.

De plus, lorsque l'enfant a terminé une série, l'ordinateur vous propose un menu dans lequel il vous est proposé : de laisser jouer un autre enfant, de rejouer au même niveau, de voir les résultats de chacun des joueurs (excellent pour l'émulation !), tout recommencer. A chaque bonne réponse, vous voyez le total augmenter sur une échelle de valeur donnant : le score maximum accessible au niveau 9, le plus haut score avec mention du nom du joueur. Cara est un logiciel très intéressant à plus d'un titre. Le fait de pouvoir stocker en mémoire les résultats des différents essais, le niveau, les noms des participants est un bon point. Lorsque qu'une discipline ardue comme le calcul mental est rendue attrayante par l'informatique et la concurrence, l'éducatif remplit son rôle. Avec Cara, malgré l'absence de graphismes, cela semble être le cas...

CHIP PACK 2

Après un rapide (puisque en disquette) chargement, l'ordinateur vous propose un menu composé de deux jeux : Galachip ou Buggy II. L'originalité première de ce soft est, en effet, de proposer une "compilation" de deux jeux sur une même disquette (avec en prime toute une face pour votre usage personnel !). Le thème de Galachip n'est pas vraiment inédit puisque vous aurez - joystick oblige - à défendre la terre contre des hordes d'Aliens. Le graphisme est bon (le déplacement de votre vaisseau peut se faire dans quatre directions). Un peu d'entraînement vous sera nécessaire pour passer aux tableaux suivants car le jeu est rapide. Les bruitages sont bien réalisés mais deviennent vite fatigants. Buggy II est une simulation de

"Baja" au travers d'un désert. Au volant de votre buggy, vous devez, en évitant les accidents trouver et passer le premier la ligne d'arrivée. Bien conçu, ce logiciel possède un scrolling sans à-coups et un buggy qui bondit en se servant des monticules de terre comme d'un tremplin. Buggy II fait partie des logiciels de loisirs dans lesquels on ne trouve rien de métaphysique ou d'enrichissant mais qui permettent un bon moment de détente. Typiquement "Arcade", ces jeux nécessitent un joystick et une certaine dose de patience pour crever les plafonds des records... Ce n'est pas vraiment Le Dakar, mais c'est bien fait. On peut toutefois regretter l'absence d'autres concurrents. A vos manettes, aux niveaux graphisme, son, amusement, rapidité, on ne peut rien trouver à redire...

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



RUN INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

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

toujours de l'avant!!!

450 produits pour votre AMSTRAD

BONNE NOUVELLE POUR LES "PRO" AMSTRAD FAIT TOUJOURS PLUS FORT



PCW 8256 ET 8512
PCW 8257 : 4997 F h.t.
PCW 8512 : 7690 F h.t.
256 KO RAM
1 lecteur de disquette intégré
512 KO RAM
2 lecteurs de disquette dont 1 de 720 KO de capacité

Table comparing PCW 8257 and PCW 8512 specifications: COMPTANT, CREDIT CETELEM, TTC, etc.

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

NOUVEAU DES PRIX CANON! TRÈS AMSTRADIENS QUOI!

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

DES JEUX

- BATMAN C 99 F
DI DECATHLON C 99 F
DI SUPERTEST C 99 F
FRANKIE HOLLOWOOD C 95 F
KNIGHT RIDER C 95 F
MATCH DAY C 95 F
NEVER ENDING STORY C 105 F
N.O.M.A.D. C 95 F
RAMBO C 95 F D 130 F
STREET HAWK C 85 F
SUPER BOWL C 105 F
3D VOICE CHESS C 145 F D 170 F
THEY SOLD A MILLION C 105 F D 180 F
"V" C 95 F
WORLD SERIES BASEBALL C 95 F
COMIC BAKERY C 95 F
GREEN BERT C 95 F
HYPER SPORT C 95 F
MIKE C 95 F
MOVIE C 95 F
PING PONG C 95 F
YIE AR KUN FU C 105 F D 130 F

ET TOUJOURS!

- ALADIN'S CAVE C 89 F
TAUCETUP C 89 F
F.A.C.UY C 95 F
COLLOSUS CHESS 4.0 C 115 F D 155 F
COSTA CAPERS C 100 F
RASPUTIN C 100 F
BRIDGE PLAYER 3 C 145 F D 179 F

AMSTRAD CPC 464
3D BOXING C 160 F D 195 F
ON COURT TENNIS C 115 F D 160 F
MAX HEADROOM C 110 F D 160 F
TURBO ESPRIT C 99 F
STRIKE FORCE HARRIER C 110 F
SWEVEE'S WORLD C 110 F D 145 F
ROCKY HORROR SHOW C 145 F
GYROSCOPE C 130 F
WHO DARES WIN II C 105 F D 160 F
3D STUNT RIDER C 95 F
FRANK BRUNO'S BOXING C 99 F
SKYFOX C 135 F
TORNADO LOW LEVEL C 110 F
MARS SPORT D 160 F
LORDS OF MIDNIGHT C 130 F

VIVE LE PRINTEMPS PROMOTIONS!

- CODE NAME MATT II
HUNTER KILLER
MASTER CHESS
STAR COMMANDO
HUNCHBACK
MANIC MINER
BOUNTY BOB STRIKES BACK
SEACH HEAD
HERBERT'S DUMMY RUN
EVERYONE'S A WALLY
SHIP OF DOOM

EDITE PAR RUN NOUVEAU
TAROTS Le vrai jeu de tarots sur votre AMSTRAD. Jeu selon les règles de la Fédération Française de Tarots. C 140 F D 210 F

DU SÉRIEUX
UN SUPER TRAITEMENT DE TEXTE
TASWORD (Taisman-Sémaphor)
Le traitement de texte "in French" à l'écran à l'imprimante. Traitement de texte performant en français (accents et signes), accompagné d'un manuel (en français). TASWORD est sans aucun doute le "TRAITEMENT DE TEXTE" de l'AMSTRAD. C 290 F D 349 F

MAXAM
Macrosassembleur désassembleur, moniteur éditeur... un produit dont aucun utilisateur sérieux d'AMSTRAD ne peut se passer! (YOUR COMPUTER, Rom 85)
3 supports | C 350 F - D 440 F - ROM 790 F
DATA FILE II (Kuma)
Base de données conçue pour fonctionner avec un maximum de simplicité et de souplesse. L'utilisateur peut accéder à un menu d'aide à tout moment. En prime une base de trente caractères par enregistrement (est possible de sélectionner un fichier de 930 enregistrements. L'option imprimante vous offre le choix entre trois types d'impression... Des fonctions puissantes (tr. recherche, etc.) ont été incorporées au programme. En un mot DATA FILE II est efficace sans complications. C 169 F D 209 F

AMSTRAD CPC 6128
ÉDUCATION (Run Informatique)
CONJUGAISON FRANÇAISE
Nous vivons un temps où bientôt ceux qui savent lire et écrire vaudront de l'or. Ne perdez pas une minute pour acquiescer une parfaite maîtrise des verbes et de leur maniement! C 140 F D 170 F

ELECTRICITÉ EN CLASSE DE 4°
L'électricité en classe de 4° n'est ni un cours inutile. Ce programme vous permet de vérifier et d'approfondir vos connaissances. C'est aussi un très bon programme de renforcement des connaissances pour les plus âgés. C 160 F D 200 F

GRAFFPAD II
La première tablette graphique à prix raisonnable pour AMSTRAD. Elle est petite, précise et facile. Spécifications : Résolution : 1280 x 1040. Finestep : au pixel près. Interface : parallèle. C 905 F

ENFIN UN VRAI COMPILATEUR POUR VOTRE AMSTRAD

LASER COMPILER
Produit à très haute vitesse du Z80. Les compilateurs utilisant des nombres entiers, les programmes compilés se déroulent à une très grande vitesse et sont toujours très compacts. Le seul compilateur à supporter le BASIC/LASER complet étendu et le seul à produire des programmes de BASIC/LASER indépendants. Le compilateur est extrêmement facile à utiliser. Il suffit de "CHARGER ET TRAITER" manuel plein et détaillé.

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN MACHINE PROFESSIONNELLE À ÉCRIRE DES JEUX DANS UN BUT AMUSANT ET LUCRATIF!
LASER BASIC C 150 F - D 210 F

MODEM DIGITELEC
2000 réf. 67184 1490 F
2000+ réf. 67187 1990 F
2100+ réf. 67228 2750 F

BOÎTE DE RANGEMENT
pour disquettes 5 1/4
couverture transparent,
2 séparations intercalaires,
Prix : 145 F

FD2 Spécial 8256
Deuxième lecteur de disquette.
Capacité 720 K DD,
1990 F

Mettez votre AMSTRAD à l'abri, protégez-le avec nos HOUSSES CLAVIER ET MONITEUR :
484 couleur (2 housses) Réf. 75130 140 F
464 monochrome (2 housses) Réf. 75100 140 F
128 couleur (2 housses) Réf. 67185 145 F
128 monochrome (2 housses) Réf. 67184 145 F
8256 (3 housses) Réf. 67183 195 F
DD11 (1 housse) Réf. 75101 45 F
DMP1 ou DMP2000 (1 housse) 80 F

Pour AMSTRAD 6128 et PCW 8256.
MULTIPLAN. Le fameux tableur professionnel qui a déjà fait ses preuves sur des nombreuses machines. Prix : 498 F
dBASE II. Les systèmes de données relationnelles connus des professionnels. Prix : 790 F

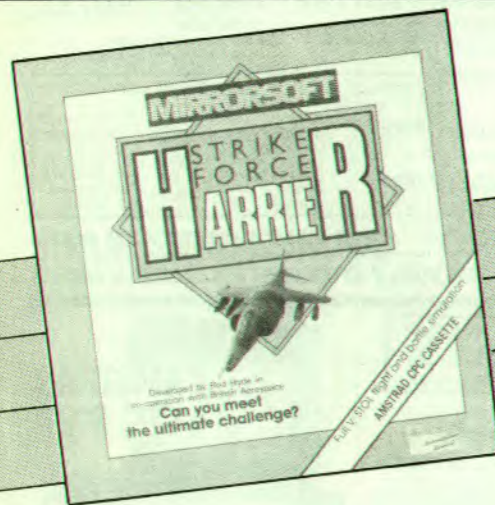
GARANTIE RUN = GARANTIE CONSTRUCTEUR

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

Form for ordering software, including fields for name, address, phone, and product selection.

NOUS VENDONS AUSSI LES MACHINES CONSULTEZ-NOUS POUR VOS ACHATS AMSTRAD

# CONCOURS



50 logiciels  
"Strike Harrier Force"  
à gagner !

Tombera ?  
Tombera pas ?



STRIKE HARRIER FORCE est un simulateur de vol de combat. Décollages normaux ou verticaux, vitesses supersoniques, acrobaties pour le plaisir ou pour mettre en difficulté l'ennemi, tout vous est clairement expliqué et rendu possible par des manipulations assez simples. Une véritable mission de surveillance et de pilonnage aérien à remplir sans faillir. Un fabuleux logiciel donc, directement importé d'Angleterre, que vous pouvez gagner... en faisant preuve d'imagination !  
Trouvez une légende humoristique à la photo de ce "deltapianiste" dont on ne sait pas trop bien s'il est en difficulté ou s'il va se poser tranquillement...  
Envoyez-nous cette légende sur CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, en collant dessus le coupon ci-contre (vous pouvez aussi le recopier sur la carte), avant le 10 mai 86, le cachet de la poste faisant foi, à :  
AMSTRAD MAGAZINE, CONCOURS "HARRIER FORCE", 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.  
La rédaction fera office de jury et choisira les 50 légendes les plus amusantes et originales. Chaque gagnant recevra le simulateur de vol "STRIKE HARRIER FORCE".  
Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

## Coupon-réponse

Nom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....

VOTRE BULLE : .....

# SAMANTHA

## FOX

Strip  
Poker



Saurez-vous deviner  
si Samantha bluffe ?

Pourriez-vous garder votre calme  
quand les enjeux s'envolent ?

Nouveau : image digitalisée  
SPECTRUM 48K (2 programmes sur la cassette)  
SPECTRUM 128K (version améliorée)  
AMSTRAD 464/664/6128 (2 programmes sur la cassette)  
AMSTRAD DISC

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

**MICROPOOL**

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

EN CADEAU  
UN DEUXIÈME  
PROGRAMME

**STUD POKER INTERNATIONAL A 7 CARTES**  
Probablement la plus puissante simulation jamais écrite pour un micro ordinateur domestique. Vous jouez contre trois adversaires, chacun jouant selon sa propre personnalité et son talent. Mais faites attention ! C'est incroyable, vos adversaires sont capables d'analyser votre jeu et ils essaieront par tous les moyens de vous battre.

# les plus de Micro

# les plus de Micro Application

## NOUVEAUTÉ DU MOIS



**La bible des CPC 664/6128 (tome 16)**  
Un régal pour tous ceux qui veulent tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentées de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles !  
Réf. : ML 146 Prix : 199 F

### TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC (Tome 1)

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...)  
Réf. : ML 112 Prix : 149 FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128



**Les routines utiles de l'AMSTRAD CPC (Tome 14)**  
Pour bien connaître et utiliser les routines utiles de l'AMSTRAD 6128, 664, 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires, exemples, désassembleur, etc.  
Réf. : ML 143 Prix : 149 FF

### Débuter avec le CPC 6128 (tome 15)

Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout leur est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois leur machine bien en main, ils pourront s'attaquer au Basic et utiliser l'utilitaire de gestion d'adresses que contient le livre.  
Réf. : ML 145 Prix : 99 F TTC



NOUVEAU

**Disquettes des livres AMSTRAD et COMMODORE**  
Si vous n'avez pas le temps de taper les programmes des livres, sachez que M.A. les a déjà tapés pour vous :

AMSTRAD	Disquette	COMMODORE	Disquette
Livre n°1 :	120 FF	Le livre du 1541 :	90 FF
Livre n°7 :	120 FF	Trucs et Astuces (1) :	90 FF
Livre n°10 :	120 FF	Le livre de l'imprimante :	90 FF
		Langage machine (1) :	90 FF

MICRO-INFO n°1 : 15 FF  
MICRO-INFO n°2 : 20 FF  
MICRO-INFO n°3 : 20 FF

## LIVRES



**JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER**  
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-mêmes facilement vos jeux d'aventures. Avec, bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.  
Réf. : ML 121 Prix : 129 FF

### LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le floppy DDI-1 et le 6641 Utilité au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute 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 ou un 664 AMSTRAD.  
Réf. : ML 127 Prix : 149 FF

### LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.  
Réf. : ML 122 Prix : 249 FF



**LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)**  
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.  
Réf. : ML 123 Prix : 129 FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128

Les livres M.A. sont également distribués par les éditions RADIO et présents chez votre revendeur habituel. REVENEURS CONTACTEZ-NOUS DES MAINTENANT

### TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC (tome 17)

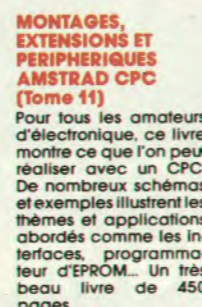
Ce livre concerne tous les possesseurs de CPC (464, 664 et bien sûr 6128 !). Vous y trouverez un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation comme un DUMP, l'utilisation des routines systèmes et plein d'astuces de programmation. Pour tous ceux qui veulent tirer le maximum de leur CPC !  
Réf. : ML 147 Prix : 129 F TTC



NOUVEAU



**PEEKs ET POKES DU CPC (Tome 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 coll... 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.  
Réf. : ML 126 Prix : 99 FF



Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec un CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordés comme les interfaces, programmation d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.  
Réf. : ML 131 Prix : 199 FF



**LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)**  
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.  
Réf. : ML 128 Prix : 149 FF



**DES IDEES POUR LES CPC (Tome 13)**  
Vous n'avez pas d'idées pour utiliser votre CPC (464, 664, 6128) ? Ce livre va vous en donner ! Vous trouverez de très 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).  
Réf. : ML 132 Prix : 129 FF



NOUVEAU

DONNEZ UN LOOK DE 32 BITS A VOTRE CPC

### SUPERPAINT

Vous connaissez certainement les programmes appelés "PAINT" qui étaient jusqu'à maintenant réservés aux micros 32 bits ? Rapides, spectaculaires, ils permettent de réaliser de fantastiques graphismes très facilement et en un temps record. Aujourd'hui avec SUPERPAINT vous pouvez vous aussi sur votre CPC accéder et profiter des fantastiques possibilités d'un véritable logiciel "PAINT".

**Les Fonctions Principales de SUPERPAINT**  
Tracé de rectangles, lignes, cercles, ellipses... Arrondissement des angles (très important). Toutes les formes peuvent être colorées ou trameées. Quatre grosseurs de traits disponibles. Sélection par menu déroulant et icônes (type 32 bits).

**Le Dessin à main levée.**  
Différentes formes de pinceaux disponibles. Constitution de brosses. Tracé au crayon. Peinture à l'aérographe (ou bombe) en couleur ou en trame. Fonctions ciseaux et colle pour réaliser des montages et découpages.

**Fonctions supplémentaires**  
24 frames présélectionnées. Création de vos propres frames et d'une palette personnalisée. Sauvegarde sur disque de ces éléments. Travail en format A4 (21 x 297) grandeur réelle. Scrolling pour visualisation totale. Repérage d'une aire par fonction LASSO pour entourage, copie, déplacement, remplissage, effet miroir, rotation horizontale et verticale et manipulations diverses.

**Fonctions de Dessin Assisté**  
Fonction ZOOM intégral d'une partie d'un dessin. Correction points par points en mode ZOOM. Modification des couleurs instantanée. Vitesse du Joystick réglable pour plus de confort. Catalogue disquette accessible en permanence. Mémorisation et rappel de la dernière fonction (très pratique).

**Travail sur plusieurs écrans avec transferts d'images.** Impression complète du document sur imprimantes AMSTRAD et EPSON.  
**EDITEUR DE TEXTE INTEGRE**  
Intégration de texte dans le graphique (explications, messages...).

Plusieurs jeux de caractères disponibles. 3 tailles de caractères. Ecriture en gras, italique, souligné... Mixage des caractères.

**Commandes**  
Utilisation du joystick comme d'une souris. Déplacement des fenêtres ultra rapide sans altération de l'écran de travail.

SUPERPAINT est livré sur disquette 3 pouces accompagné d'une documentation en français. SUPERPAINT fonctionne sur CPC 464, 664 et 6128.

Prix sur disquette 395 TTC  
Réf. AM 309



395 F

**MICRO APPLICATION**  
13, rue Sainte Cécile 75009 PARIS  
161. (1) 47-70-32-44

**BON DE COMMANDE**

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
SUPERPAINT		
		TOTAL TTC

Date et signature \_\_\_\_\_

Mandat  Cheque  CCP  
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.  
Nom, Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_

CB date d'expiration: \_\_\_\_\_

+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé  
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

# ZOMBI

AMSTRAD CPC  
464/664/6128  
(Disquette)

# UEI

PROCHAINEMENT  
DISPONIBLE  
COMMODORE  
ET SPECTRUM



180 F  
VERSION  
DISK



NOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
VILLE : \_\_\_\_\_ CODE POSTAL : \_\_\_\_\_  
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.  
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

A-10

## REPORTAGE

# Alan Sugar: le sens du mystère

Entre plusieurs quotidiens et une émission TV, Amstrad Magazine a pu interviewer une des vedettes du Sicob Printemps : Alan Sugar, PDG d'Amstrad International, tout simplement ! Mais tout en répondant précisément à nos questions, le leader incontesté de la micro domestique a su ménager le suspense.

**AMS. MAG. :** Vous venez de racheter Sinclair, la nouvelle a fait assez de bruit... Pourquoi ce rachat ?

**ALAN SUGAR :** En Europe, Sinclair représente une énorme part du marché dans le domaine des jeux. Le ZX 81, le Spectrum, et à un degré moindre le QL sont réputés dans ce domaine et disposent d'une ludothèque considérable. Il s'agit d'un marché un peu saisonnier, les ventes se faisant essentiellement de septembre à décembre, mais qu'il ne faut absolument pas négliger. Nous lancerons donc dès septembre prochain une nouvelle machine, sous marque Sinclair, qui satisfera pleinement les joueurs en informatique.

**AMS. MAG. :** Continuerez-vous à vendre et à fabriquer les anciens modèles Sinclair ?

**ALAN SUGAR :** Non. Nous nous contenterons de liquider les stocks anglais. Je tiens à préciser que nous n'avons pas réellement « acheté » Sinclair... Nous avons acheté le nom de Sinclair, l'exclusivité de sa marque, et l'ensemble de ses copyrights.

**AMS. MAG. :** Ce nouvel ordinateur Sinclair sera-t-il compatible avec la gamme Amstrad ?

**ALAN SUGAR :** Absolument pas.  
**AMS. MAG. :** Sinclair éliminé, c'est un concurrent de moins... Et en ce qui concerne Atari, et sa gamme ST ?

**ALAN SUGAR :** Atari n'est pas dangereux en Europe, et surtout pas en Angleterre, en France ou en Allemagne. Nous ne nous en préoccupons donc pas.

**AMS. MAG. :** Bon. Mais à quand un nouvel ordinateur Amstrad ?

**ALAN SUGAR :** ...  
**AMS. MAG. :** Donnez-nous au moins quelques détails sur sa conception ?

**ALAN SUGAR :** Je n'ai rien à dire sur ce sujet.

**AMS. MAG. :** Le bruit court que ce serait un compatible IBM ?

**ALAN SUGAR :** On dit beaucoup de choses.

**AMS. MAG. :** Ou quelque chose de ressemblant avec un Macintosh ?

**ALAN SUGAR :** Passons à un autre sujet, s'il vous plaît.

**AMS. MAG. :** Bon. N'êtes-vous pas débordé par le succès d'Amstrad en France ?  
**ALAN SUGAR :** Pas du tout. L'Angleterre et l'Allemagne connaissent d'ailleurs la même flambée, et je ne peux que m'en réjouir.

**AMS. MAG. :** Il y a pourtant quelques problèmes de croissance...

**ALAN SUGAR :** Ils sont momentanés. Nous fabriquons 110 000 ordinateurs par mois, ce qui permet de satisfaire la demande. Quant au problème des disquettes, il est lui aussi réglé.

**AMS. MAG. :** Qu'en est-il de votre implantation sur le marché américain ?

**ALAN SUGAR :** Nous avons maintenant un bureau permanent à Chicago. Les premiers résultats sont extrêmement satisfaisants, les ventes sont supérieures à nos prévisions, et ce aussi grâce à nos prix très performants. Le PCW est vendu seulement 599 dollars.

**AMS. MAG. :** Au départ, vous étiez surtout spécialisé dans la Hi-Fi...

**ALAN SUGAR :** C'est un domaine que

nous ne négligeons pas malgré notre succès en informatique. Nous tenons 36 % du marché Hi-Fi en Angleterre !

**AMS. MAG. :** Vous commercialisez donc des disques laser... Envisagez-vous d'utiliser le « laser disc » en informatique, comme mémoire de masse ?

**ALAN SUGAR :** C'est une technologie assez nouvelle, et qui nécessite encore de longues recherches. Nous sommes très intéressés, mais nous préférons attendre...

**AMS. MAG. :** Vous vous êtes aussi lancé dans la vidéo...

**ALAN SUGAR :** Oui, en Angleterre seulement, et uniquement avec des magnétoscopes. C'est un secteur très porteur. Mais nous ne comptons rien exporter en France dans ce domaine, à cause des problèmes de licence, des taxes, du standard SECAM.

**AMS. MAG. :** Alors vraiment, vous ne voulez rien dire sur votre prochain micro Amstrad ?

**ALAN SUGAR :** Non. Rien pour l'instant.

Propos recueillis par Jean Kaminsky et Jean-Michel Maman





# ERE

ERE INFORMATIQUE

## GAGNEZ 60 LOGICIELS



20 Théâtre Europe

20 Eden Blues



20 Contamination

# TOP SECRET

Nous avons testé Théâtre Europe à fond et vécu ce terrible conflit du début à la fin... Pourtant, un seul détail nous a échappé : sur notre version du logiciel, sans doute un peu particulière, un même et mystérieux message revenait inlassablement :

VGZG-NZQLI MFXOVZRIV · VERGVA KZIRH KLFi VKZITMVI ZNHGIZW NZTZARMV!

Sans doute un ordre « top secret » réservé à l'état-major... Seriez-vous capable de le décoder ? Nous n'avons qu'un seul indice : le nom d'AMSTRAD est présent dans le message !

Envoyez-nous donc votre traduction, SUR CARTE POSTALE SANS ENVELOPPE UNIQUEMENT, à AMSTRAD MAGAZINE, Concours « Top secret », 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris, avant le 10 MAI 86, le cachet de la poste faisant foi. N'oubliez pas non plus de donner votre nom et votre adresse ! Nous tirerons au sort 60 réponses justes. Chaque gagnant recevra un logiciel Théâtre Europe, Eden Blues, ou Contamination (préciser son choix). Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.



# ENFIN UN MEUBLE DIGNE DE VOTRE ORDINATEUR

pour 200 F. à la commande

le solde à la livraison



Plateaux réversibles à droite ou à gauche  
Sobriété de l'ensemble. Possibilité de passer les fils dans les montants  
Tôle d'acier de 2 mm protégée par phosphatation avant peinture  
Plateaux mélaminés antireflets couleur sable. Piètement noir  
Réserves à papier d'imprimante réversibles à droite ou à gauche (dim. 270 x 330 mm)  
Pied réglable  
Ensemble modulaire adaptable à vos besoins (photographie de l'ensemble complet)  
Dimensions de la table : hauteur totale 710 mm  
plateaux : 400 x 600mm, 200 x 600 mm  
Dimensions des rallonges : 400 x 400 mm  
Livrée démontée avec notice

\* Frais d'envoi

BON DE COMMANDE à RETOURNER à : D M B I BP 32 60800 CREPY-EN-VALDOIS

DESIGNATION		PRIX UNITAIRE	QUANTITE	TOTAL	SIGNATURE : <small>Four les mineurs autorisation des parents obligatoire</small>	
MEUBLE POUR ECRAN ET CLAVIER .....		A	920 F			<input type="checkbox"/> Je joins : <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> mandat-lettre (exclusivement) à l'ordre de D M B I
ENSEMBLE D'IMPRIMANTE DROIT OU GAUCHE		B	380 F			
TABLETTE REVERSIBLE DROITE OU GAUCHE		C	180 F			
				Frais d'envoi	70 F	
Je règle la totalité de mes achats à la commande, soit :						
Je règle 200 F à la commande et le solde à la livraison (+ frais contre-remboursement)						



# Salon Amstrad de Lyon

Une vingtaine d'exposants étaient présents lors des "trois jours d'Amstrad", qui se déroulaient à la Cité Informatique de Lyon. Cette manifestation accueillit environ 2 500 visiteurs. Peu de grandes nouveautés furent présentées au public.

Pour palier certains problèmes d'approvisionnements, Général Vidéo (Paris) avait fait le déplacement avec un nombre impressionnant d'imprimantes Riteman F+. En effet ces machines sont identiques aux DMP 2000, puisque c'est Riteman qui réalise leur fabrication pour Amstrad. Chez E.S.A.T. (Bordeaux), on pouvait découvrir la gamme des logiciels Prides Utilities, mais aussi deux nouveaux services. **Disc Service** : vous envoyez un logiciel sur cassette et E.S.A.T. se charge d'effectuer son transfert et son adaptation sur disquette. **Transmat Magazine** est la seconde nouveauté proposée par E.S.A.T., une revue entière-

ment consacrée au logiciel Transmat. Vous trouverez au fil des pages, des trucs, astuces, conseils, articles de fonds sur ce logiciel et son utilisation. C.B.I. (Aix en Provence) présentait pour la première fois une nouvelle imprimante matricielle de qualité courrier : la OKI Microline 182. Elle est vendue 3 150 F avec son logiciel pour Amstrad. On pouvait également voir en action l'imprimante couleur OKI, distribuée et adaptée pour Amstrad par C.B.I. B.Y. Informatique (Bourg de Péage) commercialise divers accessoires pour CPC et PCW, comme des housses, joysticks, câbles rallonges etc. On peut

aussi trouver chez ce distributeur des filtres pour écrans protégeant efficacement des rayonnements du moniteur (env : 275 F).

Techni-Music (Clermont-Ferrand) nous présentait ses synthétiseurs de musique et logiciels pour transformer son Amstrad en Rossignol électronique. Vortex (Paris) : cartes, lecteurs 5 1/4, disque dur. Les techniciens de Vortex France effectuaient démonstrations sur démonstrations et ceci aussi bien en anglais, allemand ou français. La "gloire" demande quelques efforts...

Autre stand à succès, Jagot et Léon (Saint-Etienne) qui exposait un robot reconnaissant des formes. Ce constructeur présentait aussi son mini serveur et sa liaison Minitel. Rappelons que J. et L., fabrique de nombreuses cartes d'extensions dont une toute nouvelle, l'interface IEEE, disponible dès maintenant moyennant 1 500 F.

## L'arrivée en nombre des « pros »

Pour les logiciels, des démonstrations avaient lieu sur tous les stands : Logicys (Cenon) pour ses logiciels Devis, Facturation, Standard, Comptabilité Générale, Gestion de Fichiers. Des logiciels professionnels pour CPC et PCW.

Sémaphore (Suisse) présentait ses excellents produits dont le superbe Draughtsman, un utilitaire de dessin technique. On peut signaler également des versions pour tous CPC de Semword, l'un des meilleurs traitements de textes pour ordinateurs Amstrad : puissance et facilité d'utilisation.

Venu de la région parisienne, Logys (Clichy) proposait ses nombreux programmes pour CPC : Gestion de Fichiers, L'intégré, Gestion documentaire, Budget Familial, Scribe, Carnet d'adresses etc., et une nouveauté pour PCW, une Gestion de Fichiers.

PM Informatique (Croix) édite Fich et Calc, un gestionnaire de fichier tournant depuis des années sur IBM PC et disponible maintenant sur CPC 6128. Simple d'emploi, performant et très complet, ce logiciel est parmi les meilleurs de ce type. PM édite une Comptabilité Générale, elle aussi d'un emploi simple facilitant la tâche des non-informaticiens. On trouve enfin chez PM un logiciel de Devis-Facturation et un Courrier-Texte, un logiciel pour mailing.

Enfin, pour les jeux, on pouvait "flipper" avec Cobra Pinball de Cobra Soft (Châlon-sur-Saône) ou jouer les détectives privés avec Meurtre sur l'Atlantique. "Kim Bac" est un nouveau jeu de Free Games Blot (Crolles), une course au trésor qui devrait vous passionner.

Citons encore la participation des magazines spécialisés : CPC, Micro Strad et votre serviteur Amstrad Magazine, et vous aurez fait le tour de ce salon. En conclusion, plutôt une réussite, même si le nombre de visiteurs n'a pas atteint le chiffre record du salon de Paris.



# Graphiquez en Turbo Pascal sur votre Amstrad

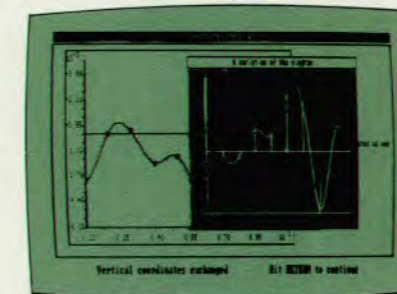
Pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 : un nouveau Turbo Pascal avec extension graphique qui vous transforme facilement en champion de dessin - depuis le tracé d'une ligne jusqu'à l'implémentation complète d'une tortue graphique. Et pour vos applications graphiques de haut niveau, toutes les routines sont dans Turbo Graphix, en code source et utilisables librement. C'est une "boîte à outils" signée Borland, maintenant disponible sur CPC 6128.

## TURBO Pascal option graphique

Cette nouvelle version de Turbo Pascal, pour CPC 464, 664, et 6128, est destinée à faciliter l'emploi de Turbo Pascal et vous présenter les possibilités graphiques de votre machine. Elle est accessible même aux débutants (à condition qu'ils se passionnent un minimum pour la programmation, tout de même !) et idéale pour l'enseignement et la formation : grâce à la tortue, même les enfants peuvent dessiner à l'écran.

Voici quelques-unes de ses possibilités :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)



- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.
- Plusieurs programmes de démo illustrent les capacités du graphisme Turbo. Et si vous êtes déjà un incondicional de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement la différence. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

## TURBO Graphix

Avec ce nouveau toolbox, graphiquez tout ce qui vous plaît ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
  - système complet de gestion des fenêtres graphiques
  - des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
  - traçage des courbes, interpolation, lissage
  - résolution de courbes, etc.
- Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal (la version standard suffit) pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes en turbo sont librement commercialisables.

## BON DE COMMANDE

Règlement joint

Carte Bleue (date d'exp.) \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|

Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :

**BORLAND FRACIEL**

Logiciel n'est-ce pas ?

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

TURBO Pascal 3.0 CP/M 2.2 et 3.0 : 625 F HT (741.25 TTC)  TURBO Graphix Toolbox : 675 F HT (800.55 TTC) (sur CPC 6128 uniquement)

TURBO Pascal 3.0 option graphique : 800 F HT (948.80 TTC)  TURBO Tutor : 350 F HT (415.10 TTC)

Échange Turbo Pascal pour Turbo Pascal avec option graphique : renvoyez la disquette originale + 175 F HT (207.55 TTC) (port gratuit)  TURBO Database Toolbox : 625 F HT (741.25 TTC)

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - Tél. : 1/42.72.25.19 - Téléc. : 216 120

# CHAÎNE COMPACT-DISC LASER elle va faire jazzer.



## 4490<sup>F</sup>\*

la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité. Et une sacrée musique dans vos oreilles. Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires,
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 X 20 watts musicaux avec égaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer\*\* TOUTES les sources musicales actuelles. Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

\* Prix public généralement constaté.  
\*\* La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.

# AMSTRAD

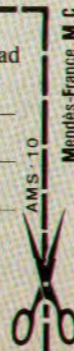
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : \_\_\_\_\_

adresse : \_\_\_\_\_

Renvoyez ce coupon à  
Amstrad France, BP 12  
92312 Sèvres cedex  
Ligne consommateurs :  
46.26.08.83



# MICRO-CASSURE VHS ASSURE

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

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

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

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

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

Je désire souscrire un contrat de garantie\* pour mon matériel:

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ TÉL. : \_\_\_\_\_

Je joins mon règlement de F \_\_\_\_\_

Je préfère régler à réception du contrat.

\* Prend effet dès réception pour les appareils en période de garantie constructeur.  
\* Ne prend effet qu'après la vérification gratuite dans nos ateliers : forfait de remise en état 120F + pièces.

Cadre à remplir

Date d'achat : \_\_\_\_\_  
Marque : AMSTRAD   
SCHNEIDER   
Autre (à préciser)

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

AMS-10

# ABONNEZ-VOUS



**11 NUMEROS : 170F**  
**Economisez 39 F ! AU LIEU DE 209F**

# AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

## CASSETTE

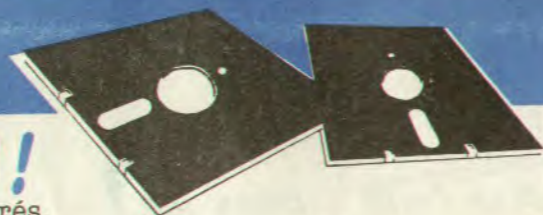


### ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro : 605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette). 350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

## DISQUETTE



### RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

## LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE



### TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

## ANCIENS NUMEROS

Numéros 1, 2 et 3 épuisés



# BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion  
 55, avenue Jean-Jaurès,  
 75019 PARIS.

## ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (11 numéros) pour la somme de  170 F

## CASSETTE

- cassette à 68 F : n° 2 3 4 5 6 7 8 9 (entourez celles que vous désirez)
  - 6 cassettes 350 F
  - 11 cassettes 605 F
- Europe : 240 F  
 Airmail : 270 F

## DISQUETTE

- 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 140 F
- 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 6, 7, 8 : 140 F

## CLUB

- Cotisation annuelle :
- Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F
  - Abonné : 150 F

## ANCIENS NUMEROS

- 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 (entourez celui que vous désirez)  
 Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
- Collection 6 numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9) : 116 F (Envoi gratuit) (les autres numéros sont épuisés).

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

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles et jusqu'au 30 mai 1986.

NOM

RUE

CODE POSTAL

VILLE

Date

Chèque Bancaire  Chèque Postal  Mandat

Signature

## Gestion documentaire

Editeur : Logys  
Distributeur : Logys  
Support : disquette

gramme n'assurant pas une gestion des espaces libres. Si ce programme n'est pas indispensable, il peut aider des personnes ren-

Document 1

Ordinateur Amstrad 10 250486  
Durand Neo Media Amst.Mag.  
France Informat. Technique  
L'article de Durand explique 1  
e fonctionnement des CPC.

Ce petit programme (13 Ko en Basic) permet de gérer des fichiers contenant des informations sur un bibliothèque, des articles de presse, des documents divers.

Au chargement, il faut tenir compte de sa machine (run"doc464 ou doc64 ou doc128) sinon on rencontre des problèmes lors de la sauvegarde des fichiers. Le menu principal donne la liste des opérations possibles, sélectionnables par le déplacement de la flèche. Menu classique des gestionnaires de fichiers : création de fiches, consultation, modification, annulation, impression, sauvegarde et chargement des fichiers.

La création d'une fiche ne pose pas de problème. Il ne faut toutefois pas modifier un mot en utilisant "DEL", car on revient au menu principal, le contenu de la fiche étant annulé. Pour se déplacer et modifier des rubriques, l'utilisateur devra s'habituer à n'utiliser que le pavé fléché. La fiche comporte un titre (20 caractères au maximum, un numéro (4 car.), une date (6 car.), le nom de l'auteur (15 car.), l'éditeur (10 car.), la collection (10 car.), trois zones de mots clés de 10 caractères permettant de caractériser la fiche (par exemple : pays d'origine de l'auteur, domaine concerné, etc) et enfin une zone de deux lignes de 30 car. pour résumer le contenu de l'ouvrage ou de l'article. L'impression d'une fiche s'effectuera sur sept lignes. Si on ne remplit pas toutes les rubriques, des plages de blancs apparaîtront sur le listing. Le pro-

contrant des problèmes de gestion documentaire. Si nous devions lui donner une note, elle atteindrait au maximum un 4 sur 10. Logiciel moyen pouvant faire beaucoup mieux.

## Fich et Calc

Editeur : PM Informatique  
Distributeur : PM Informatique  
Support : disquette

Fich et Calc est un logiciel créé à l'origine pour tourner sur l'IBM PC. La version qui nous est proposée fonctionne sous CP/M Plus, soit sur CPC 6128, PCW 8256 et 8512. Ce logiciel

est un gestionnaire de fichiers, qui peut réaliser des calculs sur des zones numériques et travailler avec "Courrier", un autre programme de PM Informatique, pour la réalisation de mailings.

Pour lancer le programme, vous devrez indiquer de temps en temps le numéro de série du logiciel. Un menu principal apparaît, donnant les options suivantes : Structurer, Traiter, Maintenance, Arrêter. Passons rapidement sur "Arrêter", qui redonne la main à CP/M, et sur "Maintenance", qui permet d'effacer le contenu d'un fichier (mais n'efface pas le formatage) ou le fichier complet.

"Structurer" comporte un sous-menu offrant : Créer, Lire, Modifier et Autre. Cette dernière possibilité nous renvoyant à l'option Traiter. Avec "Structurer", nous pouvons paramétrer notre fichier en indiquant les zones de saisies. Celles-ci pourront être de type numérique, alphanumérique, alphabétique. On définit leurs longueurs, leurs noms etc. Il est possible de revenir modifier des paramètres avant la sauvegarde de la structure principale du fichier.

"Traiter" permet de remplir ses fiches, de les lire et de les modifier, d'en annuler, de réaliser des consultations sur écran ou sur imprimante, avec choix des zones affichées. Par exemple, on peut choisir de ne faire apparaître que les noms, qualités, villes et pays des enregistrements d'un fichier de fédération sportive. On peut également éditer des jeux d'étiquettes comprenant la référence et le prix d'un article ou plus simplement, des noms et adresses.

L'option "fichiers séquentiels"

vous permet de réaliser des mailings. Pour cela, il faut utiliser un logiciel nommé "Courrier". Avec ce dernier, vous pouvez par exemple créer une note s'adressant au personnel d'une entreprise. Vous indiquez ensuite au fichier les zones qui doivent apparaître sur votre correspondance (nom, adresse, service). Puis, on indique qu'il s'agit de l'édition d'une lettre, et le travail s'effectuera pendant que vous "siroterez" un café.

### Et en plus il calcul

Une des possibilités les plus intéressantes qu'offre ce programme est sa fonction de calcul. Si, par exemple, on désigne trois zones numériques, on peut demander que le résultat d'une opération soit affiché. Dans la zone Z1, vous enregistrez le prix hors taxe d'un produit. Dans la zone Z2, le taux de la TVA applicable pour celui-ci. Vous pourrez demander que le résultat du calcul Z1 + Z2 apparaisse dans la zone Z3. Ainsi on peut obtenir le prix d'un produit en H.T et T.T.C.

Fich et Calc se révèle comme un bon produit. Il demande, comme pour tous les logiciels de ce type, quelques heures de pratique pour être maîtrisé convenablement. La documentation fournie avec la disquette, sans être exceptionnelle, est assez bien conçue. (On aurait pu éviter l'organigramme fonctionnel). Une dernière chose à signaler : sur les CPC, on sélectionne l'option désirée en déplaçant le curseur d'écran avec les flèches du pavé directionnel. Sur PCW, cette opération s'effectue en choisissant l'initiale de l'option (T pour Traiter), les flèches étant inactives.

FICHER SPORT

Page : 1

NOM	DEPARTEMEN	NIVEAU	LTCEN
ALAIN	VAR	SUPERIEUR	32
ALBIN	SEINE	MOYEN	548
BASILE	SEINE	DEBUTANT	862
DESCHAMPS	ALPE	DEBUTANT	832
DUPONT	SEINE	MOYEN	614
DURAND	MARNE	SUPERIEUR	312
FABIEN	SEINE	MOYEN	754
FREDERIC	AIN	MOYEN	821
GERARD	SEINE	MOYEN	519
MARTIN	SEINE	MOYEN	754
MAURICE	SEINE	MOYEN	598
MICHEL	SOMME	DEBUTANT	678
NICOLAS	SEINE	DEBUTANT	876
PIERRE	SEINE	MOYEN	632
ZACHARIE	DROME	SUPERIEUR	54

FICH ET CALC V 1,2

MICROTEX

(C) PM - Informatique 1985

## Tout beau, tout neuf



## Le PCW 8512

**En général, la sortie d'un nouvel ordinateur Amstrad apporte sa part de commentaires dans les milieux spécialisés. Pour le PCW 8512, comme aucune annonce officielle n'avait été faite, même pour sa première apparition lors du Festival du Son à Paris, peu de gens étaient au courant de son arrivée en France. Ce n'est pas exactement un nouveau modèle, mais la transformation prévisible du PCW 8256.**

Ce 8512 offre une mémoire étendue à 512 Ko et un second lecteur de disquettes de 720 Ko formatés (un méga non formaté). La couleur grise est sur ce modèle légèrement plus foncée, offrant une surface moins salissante que sur le 8256. Ce sont là les seules grandes différences apparentes avec son prédécesseur, qui continue sa carrière. Amstrad attaque fortement le marché professionnel en proposant deux machines peu dispendieuses, augmentant chaque jour leurs possibilités grâce à la sortie de nouveaux logiciels spécifiques. Qui est plus est complètes, puisque livrées avec leurs imprimantes.

### Une nouvelle version de Locoscript

Comme pour le 8256, le PCW 8512 est fourni avec Locoscript, CP/M 2.2 et Plus, des utilitaires de programmations, Help et Logo. Son prix est fixé à 7 690 F T.T.C. Le 8256, comme il est de coutume chez Amstrad, baisse de 1 000 F ramenant son prix à 5 926,44 F T.T.C. On peut également interfacer sur ce dernier le lecteur de 1 méga pour 1 990 F T.T.C. (Il est installé d'origine sur le 8512). Enfin, pour ces deux machines une interface Série/Parallèle, la CPS 8256 est disponible. Elle vaut 690 F T.T.C. Le traitement de textes livré avec la machine,

Locoscript, est une version améliorée. Elle n'est pas plus puissante que la précédente, mais certaines erreurs que l'on constatait en utilisation quotidienne ont été supprimées. Quant au Basic, il n'a pas changé, il s'agit toujours du Mallard de Locomotive Software.

### Un disque virtuel plus important

Le disque virtuel, désigné par "drive M" dans Locoscript, servant au stockage temporaire de textes passe à 368 Ko. Cette capacité n'était que de 112 Ko sur le PCW 8256. Il faut en effet rappeler que les PCW ne possèdent pas de ROM (mémoire morte), il faut donc charger le système (CP/M) à chaque mise en route de la machine. La différence entre la valeur mémoire annoncée, 512 Ko, et celle sous Locoscript, 368 Ko en "drive M", donne la place occupée par le CP/M et le logiciel de traitement de textes. La solution adoptée par Amstrad (absence de ROM) n'est pas au goût de tout le monde. Pourtant elle offre une certaine souplesse. On peut ainsi envisager des modifications qui n'entraîneront pas une baisse de qualité du produit. Les développeurs de logiciels peuvent ainsi créer des programmes sur mesure, sans avoir à subir certaines contraintes dues à un système résident.

### La prochaine machine signée Amstrad ?

Que nous préparent Alan Sugar et ses ingénieurs ? Quelle sera la prochaine machine ? Pour l'instant il serait trop difficile d'émettre des hypothèses. Amstrad en lançant ce nouveau modèle de PCW calme les esprits les plus inventifs. Mais une chose est certaine, ce ne pourra être un nouveau PCW, ou plus exactement un nouveau modèle. Attendons-nous à une nouvelle structure, un nouveau "look", de nouvelles possibilités. Nos "nageurs de combats" sont en route, patience...

### Caractéristiques du PCW 8512

Micro-processeur : Z80 à 8 MHz.  
Mémoire Morte (ROM) : 0 Ko.  
Mémoire Vive (RAM) : 512 Ko.  
Mémoire disponible en "Drive M" : 368 Ko.  
Mémoire de Masse : deux lecteurs de disquettes 3". (Un lecteur de 320 Ko et un lecteur de 720 Ko).  
Système d'exploitation : CP/M 2.2 et 3.0 (Plus).  
Clavier : type mécanique, Azerty accentué, 82 touches.  
Langages : Basic et Logo (livrés avec la machine), Assembleur, Pascal, Cobol, C.  
Moniteur : Vert, 32 lignes de 90 colonnes.  
Interfaces : imprimantes (compatibles Epson) et RS 232.  
Périphériques : imprimante (livrée d'origine), RS 232 (réf : CPS 8256), nombreux périphériques en développements (souris etc.).  
Prix : complet (clavier/moniteur-unité centrale/imprimante/deux lecteurs de disquettes), 7 690 F T.T.C.  
Amstrad France propose également une comptabilité fonctionnant avec ces deux ordinateurs, Alienor, au prix de 1 055,54 F T.T.C., ainsi que des sessions de formations pour Locoscript. Renseignements : (16.1) 46.26.08.83.

## Les extensions DK'Tronics

La société DK'Tronics commercialise nombre d'extensions pour les ordinateurs Amstrad CPC. Afin de pouvoir les essayer, nous avons eu en prêt les deux extensions suivantes : l'extension mémoire 256 Ko et le Silicon disc 256 Ko. Ce test a constitué à utiliser ces extensions afin de vérifier leurs capacités. Il devrait vous permettre de savoir, dans le cas où vous désireriez les acquérir, les possibilités supplémentaires qu'elles apportent à votre ordinateur.

### L'extension mémoire 256 Ko

Elle accroît ainsi que son nom l'indique, la capacité mémoire de votre CPC de 256 Kilo octets. Toutefois, ces octets supplémentaires ne peuvent pas être utilisés pour écrire des programmes Basic. Vous pourrez seulement les utiliser pour stocker des variables ou des pages d'écran. En outre, cette extension permet aux CPC 464 et 664 d'utiliser CP/M+.

### Stockage de variables ou d'écrans

Si l'extension DK'Tronics ne peut pas être utilisée pour l'écriture de programmes Basic elle permet, dans la mesure où elle est utilisable pour stocker des variables, d'accroître la place disponible dans la RAM centrale du CPC pour l'écriture d'instructions Basic. De plus, cette extension permet le stockage et le rappel d'écrans ou de fenêtres d'écran. Ceci est très pratique pour qui désire réaliser des programmes avec des menus se recouvrant, mais n'effaçant pas ce qui était inscrit sur l'écran avant leur affichage. Vous disposez aussi d'instructions Basic permettant de changer l'adresse mémoire où se situe l'écran vidéo. Cette possibilité (que les possesseurs du Complete Firmware d'Amstrad doivent connaître) permet des animations rapides. Elle a cependant pour défaut d'obliger à ne laisser que 16 Kilo octets pour les programmes ce qui limite fortement son intérêt. Les RSX Basic dont vous disposez avec cette extension sont les suivantes : ISAVES, ISAVEW : qui permettent de stocker des pages-écran ou des fenêtres dans la RAM d'extension. ILOADS, ILOADW : qui permettent d'afficher sur l'écran des pages ou des fenêtres précédemment stockées dans la RAM d'extension. ISAVED, ILOADD : qui autorisent la sauvegarde et la relecture de blocs de données dans et à partir de la RAM d'extension. IPOKE, IPEEK : qui permettent de stocker ou lire un octet dans un bloc d'extension. IBANK : qui rend un bloc de l'extension adressable dans l'espace adresse du CPC.

IASKRAM : utilisable pour obtenir divers renseignements sur l'extension (place disponible, etc...). IEMULATE : qui permet à votre CPC 464 ou 664 d'émuler le CPC 6128 et autorise l'utilisation de CP/M+.

### La compatibilité CP/M+

Elle existe effectivement. L'instruction Basic IEMULATE permet bien à votre CPC 464 ou 664 d'émuler un 6128. Toutefois, pour pouvoir bien profiter de CP/M+ il vous faudra modifier légèrement le disque système. Cette modification est cependant très simple et clairement expliquée dans la documentation. A titre de renseignement je vous précise que, avec cette extension montée sur mon CPC 464, j'ai pu utiliser DBASE II et que cet article a été tapé en utilisant le Pocket Wordstar (ces deux produits sont faits pour fonctionner avec CP/M+ sur 6128). La documentation fournie avec ce matériel est complète et précise bien les diverses possibilités. Des explications vous sont fournies concernant le calcul des adresses pour le stockage des tableaux ou de variables dans la RAM d'extension. Il en est de même pour tout ce qui concerne les instructions de stockage d'écran ou de fenêtres d'écran, ainsi que pour les possibilités de réaliser des animations à partir d'images stockées dans l'extension. Je regretterais simplement qu'elle ne "s'étende" pas plus sur l'utilisation de l'extension à partir de l'assembleur Z80.

### Conclusion

Cette extension est bien conçue et pourra être utile à bien des possesseurs d'ordinateurs Amstrad. Je pense en particulier aux possesseurs de CPC 464 et 664 qui ont ainsi accès à CP/M+ et aux logiciels écrits pour ce système d'exploitation. Il faudra toutefois à ces derniers se procurer une disquette contenant CP/M+, celui-ci n'étant pas (et c'est normal) fourni avec l'extension. Quant à l'ensemble des possesseurs de CPC, ils pourront dégager, avec cette extension, plus de place en RAM centrale pour leurs

programmes ou réaliser des programmes utilisant l'affichage de menus déroulants. Mais attention, tout cela n'est pas gratuit. Le bank-switching (technique utilisée pour accéder aux blocs d'une RAM externe) a toujours été une technique gourmande en temps d'exécution. C'est ici aussi le cas, et l'utilisation de variables stockées dans la RAM externe peut ralentir considérablement la vitesse d'exécution d'un programme. Ceci n'est pas dû à l'extension, mais se produit toujours lorsqu'on veut faire adresser plus de 64 Ko à un microprocesseur 8 bits. Enfin, le stockage et la restitution de fenêtres d'écran est largement assez rapide pour la réalisation de menus déroulants d'excellente qualité.

En conclusion, il s'agit d'un produit de qualité apportant une sérieuse augmentation des capacités des CPC, en particulier de 464 et 664.

### Le Silicon Disc

Il s'agit simplement d'un disque virtuel, c'est-à-dire d'une possibilité d'utiliser une RAM externe au même titre qu'une disquette. Le produit offert ici comprend le Silicon Disc proprement dit et l'Operating System destiné à gérer la présence de cette extension. Le Silicon Disc ne fonctionne que si l'extension disquette est connectée dans le cas d'un CPC 464. Le support virtuel ainsi disponible est référencé comme disque B si vous n'avez qu'une unité de disquettes, comme disque C sinon.

Deux instructions Basic vous permettent : de copier une disquette sur le Silicon Disc, c'est l'instruction ILOADDISC et de recopier le contenu du Silicon Disc sur une disquette, c'est l'instruction ISAVEDISC. En Basic, toutes les instructions de lecture ou écriture de fichier seront utilisables pour peu que vous précisiez le numéro de l'unité affectée au Silicon Disc. Sous CP/M, l'utilisation du Silicon Disc nécessitera de modifier légèrement la mémoire affectée à CP/M. La documentation est, là encore, bien réalisée et contient toutes les explications nécessaires à la mise en œuvre de l'extension.

R.P. Spiegel

### Matériel utilisé pour cet essai

- Ordinateur Amstrad CPC 464,
  - Traitement de textes Pocket Wordstar, sous CP/M+ généré pour l'extension DK'Tronics 256 Ko,
  - Extension DK'Tronics 256 Ko,
  - Silicon Disc 256 Ko de DK'Tronics.
- Les deux extensions DK'Tronics ainsi que les documentations fournies sont strictement des modèles du commerce.

# CP/M:

- les commandes transitoires
- les fonctions internes

Dans notre numéro 9 nous vous avons présenté une première partie des commandes transitoires. Voici la suite et la fin de cette description détaillée. La deuxième partie de notre article concerne les fonctions internes disponibles sur CP/M 2, utilisables sous Assembleur.

### DISK12

C'est un utilitaire, hors standard Digital Research, qui est fourni par Amstrad pour faciliter les travaux de : formatage, copie, vérification d'une disquette. Voir son mode d'emploi, très bien détaillé, dans la notice livrée avec votre système.

### DUMP

Affiche en hexadécimal, le contenu d'un fichier octet par octet, à raison de 16 octets par ligne. L'adresse de départ est 0, les adresses indiquées sont relatives à cette adresse de départ (toujours en hexadécimal).

Pour exécuter cette commande tapez : DUMP TOTO.COM (sur lecteur actif). Ou DUMP B:TOTO.COM (sur lecteur B). Ou DUMP \*.COM (le premier programme .COM rencontré).

Sous CP/M 2 pour suspendre l'affichage tapez CONTROL-S (touche CONTROL et touche S appuyées simultanément), pour reprendre l'affichage, tapez à nouveau CONTROL-S. Pour arrêter l'action de DUMP, appuyez sur CONTROL-C.

### ED Editeur de texte

Il s'agit ici d'un éditeur ligne à ligne, c'est-à-dire d'un "traitement de texte". Son fonctionnement n'est pas facile à expliquer et il est plus complexe que les traitements de textes modernes. Il peut néanmoins rendre des services.

### Création d'un fichier TOT.ASM.

Tapez la commande : ED TOTO .ASM. Comme il s'agit d'une création, le nom de fichier n'existe pas donc l'éditeur affiche en réponse : NEW FILE

\*  
C'est un nouveau fichier, l'éditeur attend une commande, qui, pour notre propos sera I (comme Insertion). Tout caractère tapé au clavier entrera dans le tampon de l'éditeur. La seule façon de sortir de cette commande est de taper CONTROL-Z.

Le prochain numéro de ligne disponible est

affiché suivi de : puis attente de caractères. Chaque ligne de texte est terminée par retour chariot. La ligne suivante est prête on trouvera donc successivement :

- 1 : texte entre
- 2 : suite 2
- 3 : suite 3 etc.

Après CONTROL-Z, retour au niveau attente de commande. Dans le tampon il y a trois lignes, le pointeur de ligne est sur 4. Pour lister, il faut revenir au début du tampon par la commande B, puis ≠ T (T seul affiche une ligne correspondant à la position du pointeur).

— B place le pointeur en fin de tampon, sur la prochaine ligne disponible. Pour déplacer le pointeur de ligne nL fait avancer de n lignes (vers la fin du tampon). — nL le fait reculer de n lignes (vers le début du tampon). Pour sauvegarder votre chef-d'œuvre, tapez la commande E (pour End = fin). Nous avons ainsi parcouru un cycle de création sauvegarde sans aucune modification.

Maintenant, si nous désirons modifier notre fichier texte, les choses se compliquent un peu. En premier nous relançons l'exécution de l'éditeur par la commande : ED TOTO .ASM.

Comme le fichier existe, on est directement au niveau d'entrée de commande. Mais attention la zone tampon de ED est vide. La première opération est de remplir ce tampon avec le contenu du fichier TOTO .ASM. Utiliser à ce moment la commande A (comme Append = Ajouter). Il existe un certain nombre de variantes pour cette commande. Pour notre exemple nous utilisons ≠ A. Tout notre fichier est transféré, le pointeur de ligne est sur la ligne 1, nous vérifions la présence de notre texte en tapant ≠ T (lister toutes les lignes à partir du pointeur).

Ajoutez une ligne en tête : placez le pointeur de ligne en tête (s'il n'y est pas déjà) avec la commande B, l'écran affiche 1:\*, vérifiez le texte de la ligne 1 avec la commande T. Entrez la commande I, l'écran affiche 1: et

attend le contenu de votre nouvelle ligne. Vous pouvez entrer plusieurs lignes, elles seront ajoutées, dans l'ordre d'entrée, en tête du texte existant. Vous terminez l'insertion en tapant CONTROL-Z. Toutes les lignes sont renumérotées. Vérifiez votre nouveau texte en tapant B=T (vous constatez qu'une ligne de commande peut être l'association, sans espace, de plusieurs commandes élémentaires). Après l'affichage du texte, vous vous trouverez avec 1:\*, l'éditeur attend une commande.

Ajoutez une ligne en queue de texte. Placez le pointeur de ligne en fin de tampon avec la commande — B. L'écran affiche :\* et attend une commande. Tapez alors I, le numéro de ligne suivant la dernière ligne actuelle est affiché, l'éditeur attend le texte de la nouvelle ligne. Procédez alors comme ci-dessus (control-Z en fin d'insertion et B=T pour obtenir toute la liste).

Ajoutez une ligne en cours de tampon. Par exemple une ligne entre la ligne n° 3 et la ligne n° 4. Positionnez le pointeur sur la ligne n° 4 avec la commande 3L (déplacer le pointeur actuel de trois lignes soit 1 + 3 = 4). L'éditeur affiche 4:\* et attend une commande, taper I pour insérer une ligne avant la ligne 4 (ou un groupe de lignes). Attention, chaque fois que vous entrez une ligne, toutes les lignes situées après celle-ci sont renumérotées, donc en cas d'insertion ne vous fiez pas à la liste de votre texte obtenu avant cette modification.

Supprimez une ligne. Positionnez le pointeur de ligne sur la ligne à supprimer, par exemple la ligne 4, avec la commande 4: (vous remarquerez la syntaxe de cette commande n: qui positionne le pointeur à une adresse absolue alors que précédemment nous nous sommes déplacés en relatif avec nL). Vérifiez le contenu de cette ligne avec la commande T. Pour supprimer cette ligne entrez la commande K (Kill = tuer). Les lignes situées derrière la ligne supprimée sont déplacées pour combler le vide laissé par la ligne supprimée.

Remarque importante : les modifications décrites ci-dessus sont effectuées dans le tampon de l'éditeur, le contenu du fichier n'est absolument pas concerné. Cela veut dire qu'en fin de travail, vous devez sauvegarder le contenu du tampon dans votre fichier avec la commande E.

Si après cette mise à jour de votre fichier



Autre forme de commande :  
 SUBMIT TEST P1 P2.  
 Les valeurs paramètres P1 et P2 (jusqu'à P9) remplaceront respectivement les variables \$1, \$2 etc. figurant dans les lignes de commandes.  
 Par exemple, vous créez un fichier MAJ.SUB contenant les lignes suivantes :  
 DIR \$1.\*  
 PIP \$2:=\$1.BAK  
 ERA \$1.BAK  
 Si vous utilisez ce fichier de commandes en série en tapant : SUBMIT MAJ TATA B vous obtiendrez la séquence de commandes suivante :  
 DIR TATA.\* : (affiche le contenu du catalogue des fichiers dont le nom principal est TATA).  
 PIP B:=TATA.BAK : (copie sur le lecteur B le fichier TATA.BAK du lecteur actif).  
 ERA TATA.BAK : (efface sur le lecteur actif le fichier TATA.BAK).  
 Cette procédure est très utile lorsqu'un enchaînement de tâches est répétitif.

**SYSGEN**

Voir la commande BOOTGEN.

**XSUB**

Cette commande est une extension de SUBMIT (voir plus haut). Quant XSUB est placé en tête d'un fichier SUBMIT, il permet de fournir des paramètres en entrée des programmes exécutés dans SUBMIT. Suivez bien l'exemple suivant : soit un fichier SAUVE.SUB contenant les lignes suivantes :

XSUB  
 DDT  
 IS1.HEX  
 R  
 G0  
 SAVE 1 \$2.COM  
 Vous l'exécutez avec la commande :  
 SUBMIT SAUVE AA BB  
 Les opérations suivantes sont effectuées :  
 DDT : Changement et exécution de DDT, outil de mise au point (voir cette commande détaillée dans notre article).  
 IAA.HEX : initialise le tampon nom fichier AA.HEX.  
 R : charge ce fichier sous DDT.  
 G0 : retourne à CP/M.  
 SAVE 1 BB.COM : sauvegarde une page de 256 octets depuis l'adresse mémoire 100 H dans le fichier BB.COM.

**L'utilisation des fonctions internes**

Après avoir analysé les commandes résidentes, et les commandes transitoires, nous allons décrire l'utilisation des fonctions internes disponibles en CP/M 2. Cette utilisation passe obligatoirement par l'utilisation de l'Assembleur. Nous avons choisi l'Assembleur 8080, puisqu'en standard vous disposez avec votre machine, des outils logiciels correspondant à cette syntaxe : AMS-DDT-LOAD. Souvenez-vous que du fait de la compatibilité montante entre 8080 et Z80, tous les problèmes examinés dans cet arti-

cle seront valables avec la syntaxe propre au Z80. L'inverse n'étant pas forcément vrai. De l'implantation physique de CP/M sur AMSTRAD nous n'en examinerons que les éléments qui intéressent le programmeur désirant travailler dans le respect du standard CP/M. C'est-à-dire faire appel aux fonctions de CP/M dans l'esprit de l'interfaçage standard.

Le programme de l'utilisateur débute à l'adresse 100 hexa de la mémoire. La partie entre l'adresse zéro et l'adresse 100 H est appelée page zéro. Cette page zéro sert d'interface entre l'utilisateur et les différents modules de CP/M. Quel est le contenu de cette page zéro ? (Toutes les adresses sont données en hexadécimal).

0 à 2 : saut au point d'entrée du BIOS + 3, permet de situer où se trouve physiquement implantée la zone personnalisée par AMSTRAD de la partie du CP/M de gestion des périphériques. Nous n'utiliserons pas ces adresses dans le cadre de notre article.  
 3 : emplacement de l'octet de redirection des périphériques. Nous reviendrons sur l'utilisation de cet octet particulier.  
 4 : contient deux informations : le numéro utilisateur (USER) et le numéro de lecteur actif.

5 à 7 : saut au BDOS, qui est la partie de CP/M assurant la gestion des disquettes. C'est l'adresse 5 qui sera appelée pour toute utilisation d'une fonction de CP/M.  
 5C à 7F : zone d'accès aux fichiers.  
 80 à FF : zone du tampon de l'unité disquette.

**Utilisation des fonctions**

Le principe est le suivant :

- Placer le numéro de la fonction (en hexadécimal) dans le registre C.
- Suivant la fonction invoquée, fournir le paramètre dans le registre E s'il s'agit d'un octet, ou dans le registre double DE s'il s'agit d'un mot (2 octets).

• Appeler la fonction par CALL 5H (CALL à l'adresse 5 hexadécimal). Si la fonction, après exécution doit fournir une valeur en retour, celle-ci sera placée dans le registre A s'il s'agit d'un octet, ou dans le registre double HL s'il s'agit d'un mot (de 2 octets). L'appel d'une fonction se présente donc de la façon suivante (syntaxe 8080) :  
 LXI D, PARAM ; valeur paramètre.  
 MVI C, FONCTION ; numéro de fonction.  
 CALL 0005H ; appel au BDOS.

Nous voyons donc qu'il n'est pas nécessaire de connaître l'implantation et le contenu interne de CP/M pour en utiliser ses fonctions puisque l'adresse mémoire 5 hexa contiendra toujours la référence à l'appel du système d'exploitation.

**Liste des fonctions du BDOS**

0-C=00H. Réinitialisation du système.  
 Entrée : non.  
 Sortie : non.  
 1-C=01H. Entrée d'un caractère sur le clavier avec écho sur l'écran.

Entrée : non.  
 Sortie : A = caractère ASCII.  
 2-C=02H. Affichage d'un caractère à l'écran.

Entrée : E = caractère ASCII à afficher.  
 Sortie : non.  
 3-C=03H. Lecture d'un caractère sur le port auxiliaire.

Entrée : non.  
 Sortie : A = caractère ASCII lu.  
 4-C=04H. Sortie d'un caractère sur le port auxiliaire.

Entrée : E = caractère à envoyer.  
 Sortie : non.

5-C=05H. Sortie d'un caractère sur le port imprimante.

Entrée : E = caractère ASCII à envoyer à l'imprimante.

Sortie : non.  
 6-C=06H. Entrée clavier ou affichage écran sans contrôle.

Entrée : E=OFFH cas lecture du clavier.  
 Sortie : A = caractère lu sur clavier ; A=0 pas de caractère.

Entrée : E = caractère ASCII à afficher.  
 Sortie : A = État.

7-C=07H. Lecture de l'octet entrée-sortie (IOBYTE) de redirection.

Entrée : non.  
 Sortie : A = contenu octet adresse 03.

8-C=08H. Écriture de l'octet entrée-sortie de redirection.

Entrée : E = valeur de l'octet adresse 03.  
 Sortie : non.

9-C=09H. Affichage d'une chaîne de caractères. Cette chaîne doit se terminer par le signe dollar (\$) .

Entrée : DE = adresse de début de la chaîne.  
 Sortie : non.

10-C=0AH. Lecture d'une chaîne de caractères, placée dans une zone tampon. Tous les caractères envoyés par la console sont affichés à l'écran en écho un « retour chariot » arrête la chaîne de caractères.

Entrée : DE = adresse début tampon. Le premier octet indique le nombre maxi de caractères attendus.

Sortie : dans le tampon : le deuxième octet donne le nombre de caractères réellement reçus, les octets suivants contiennent les caractères reçus.

11-C=0BH. État du clavier.  
 Entrée : non.  
 Sortie : A=0 il n'y a aucun caractère en attente ; A≠0 il y a un caractère en attente prêt à être lu par la fonction 01.

12-C=0CH. Donne le numéro de la version du CP/M.  
 Entrée : non.  
 Sortie : L = 20H version 2.0 ; L = 22H Version 2.2.

13-C=0DH. Réinitialisation des lecteurs de disquettes dans l'état lecture-écriture (R/W) et prise en compte du lecteur implicite.

14-C=0EH. On impose par programme le numéro de lecteur de disquettes implicite.  
 Entrée : E = 0 lecteur A ; E = 1 lecteur B.  
 Sortie : non.

15-C=0FH. Ouverture d'un fichier, le nom du fichier doit figurer dans le catalogue du disque actif. Ce nom est inscrit dans la zone

du bloc de contrôle fichier (FCB = File Control Bloc) qui débute à 05CH. Le contenu de cette zone est détaillé à la suite.  
 Entrée : DE = adresse de la zone du bloc de contrôle.

Sortie : A=0 à 3 le fichier est trouvé ; A=OFFH le fichier n'est pas trouvé.

16-C=10H. Fermeture d'un fichier, les entrées et sorties sont identiques à la fonction d'ouverture.

17-C=11H. Recherche de la première rencontre d'un fichier dans le catalogue. Cette fonction est réservée au système.

Entrée : DE = adresse de la zone bloc de contrôle.

18-C=12H. Recherche des rencontres suivantes. Cette fonction, réservée au système, doit suivre la fonction 11H.

19-C=13H. Destruction d'un fichier en catalogue ; équivaut à la commande CP/M ERA. Mêmes remarques que pour la fonction 0FH.

Entrée : DE = adresse de la zone bloc de contrôle.

20-C=14H. Lecture en mode séquentiel d'un secteur de 128 octet. Le contenu de ce secteur est copié dans le tampon en mémoire, défini par la fonction 1AH. Après chaque lecture, le compteur d'enregistrement du bloc de contrôle est incrémenté.

Sortie A=0 lecture correcte ; A=OFFH pas de données à lire : fin de fichier.

21-C=15H. Écriture en mode séquentiel sur un secteur du contenu du tampon de 128 octets défini en mémoire par la fonction 1AH.

Sortie A=OFFH indique une disquette pleine.

22-C=16H. Création d'un fichier et ouverture de celui-ci si la création s'est effectuée avec succès. Avant d'appeler cette fonction, il faut créer le bloc de contrôle de fichier, et s'assurer qu'il n'existe pas déjà en catalogue. On peut utiliser systématiquement la fonction 13H avant d'utiliser 16H.

Entrée : DE = adresse du bloc de contrôle fichier.

Sortie : A=0 pas d'erreur ; A=OFFH le catalogue est plein.

23-C=17H. Changement du nom d'un fichier (commande RENAME). Le bloc de contrôle de fichier est construit avec l'ancien nom, les octets d1 à d8 contiennent le nouveau nom, et les octets d9 à d11, le nouveau type (voir organisation du bloc de contrôle

fichier décrit plus loin).

Entrée : DE = adresse du bloc de contrôle fichier.

Sortie : A=0 pas erreur ; A=OFFH l'ancien nom n'existe pas.

24-C=18H. Donne les numéros des lecteurs effectivement connectés.

Sortie : HL = deux octets dont chaque bit indique la présence ou non d'un lecteur (1 = présent ; 0 = absent).

Le bit 0 de L correspond au lecteur A. Le 1 au B. Le 7 au H. Le bit 0 de H correspond au lecteur I. Le 1 au J. Le 7 au P.

25-C=19H. Donne le numéro du lecteur actif.

Sortie : A = 0 correspond au lecteur A. 1 cor-

respond au B, etc.  
 26-C=1AH. Définition de l'adresse de début en mémoire du tampon pour lecture-écriture disque.

Entrée : DE = adresse du tampon, habituellement ; DE = 0080H (cette zone est souvent appelée DMA = Direct Memory Access).

27-C=1BH. Donne l'adresse du vecteur d'allocation des blocs du disque ou des disques en ligne. Cette fonction est en principe réservée au système. Le programme STAT, par exemple, utilise ce vecteur pour déterminer la taille de l'espace disponible.

28-C=1CH. Permet une protection temporaire contre l'écriture du lecteur actif.

29-C=1DH. Donne le vecteur des lecteurs déclarés en lecture seule (R/O). Le format du registre HL est identique à celui de la fonction 24 (18H).

30-C=1EH. Positionnements des attributs d'un fichier c'est-à-dire écriture, lecture seule, catalogue ou système (R/W, R/O, DIR, SYS).

Entrée : DE = adresse du bloc de contrôle.

Sortie : A=0 à 3 le fichier est trouvé ; A=OFFH le fichier n'est pas trouvé.

31-C=1FH. Donne l'adresse du bloc des paramètres disques. Réservé au système, sert au calcul de l'espace et aux modifications des valeurs des paramètres disques.

32-C=20H. Définition du numéro utilisateur (en lecture ou en écriture).

Entrée : E=OFFH, c'est une opération de lecture du numéro utilisateur.

E = numéro utilisateur imposé.  
 Sortie : A = numéro utilisateur actif dans le cas d'une lecture.

33-C=21H. Lecture directe d'un fichier. Le numéro du bloc à lire est indiqué dans le champ R du bloc de contrôle de fichier.

Après une lecture, ce numéro n'est pas modifié.

Entrée : DE = adresse du bloc de contrôle fichier.

Sortie : A = compte rendu de l'opération :  
 0 = lecture sans problème.  
 1 = lecture dans un bloc non écrit.  
 2 = pas de code en lecture.  
 3 = ouverture de l'extension impossible.  
 4 = recherche d'une extension non écrite.  
 5 = code inexistant en lecture.  
 6 = dépassement de la fin physique disquette.

34-C=22H. Écriture directe d'un fichier. Même principe que pour la lecture directe.

35-C=23H. Écriture dans le champ R du bloc de contrôle de fichier, de la taille du fichier c'est-à-dire du nombre de blocs de 128 octets.

Entrée : DE = adresse du bloc de contrôle de fichier.

Sortie : dans le bloc de contrôle, adresse du bloc de 128 octets qui suit la fin de fichier. On utilise cette fonction pour ajouter des enregistrements à la suite d'un fichier.

36-C=24H. Donne le numéro d'enregistrement actuel après une série de lecture-écriture en mode séquentiel. Utile pour passer du mode séquentiel au mode direct.

Entrée : DE = adresse du bloc de contrôle de fichier.

Sortie : dans le bloc de contrôle, adresse du bloc de 128 octets qui suit la fin de fichier. On utilise cette fonction pour ajouter des enregistrements à la suite d'un fichier.

36-C=24H. Donne le numéro d'enregistrement actuel après une série de lecture-écriture en mode séquentiel. Utile pour passer du mode séquentiel au mode direct.

37-C=25H. Réinitialisation sélective d'une unité de lecteur de disquette.  
 Entrée : DE = octet dont chaque bit concerne un des lecteurs en ligne. Bit 0 = unité A, bit 1 = unité B, etc.  
 40-C=28H. Écriture en mode direct similaire à la fonction 34 (22H) sauf que le bloc de 128 octets est rempli de 0.

**Bloc de contrôle des fichiers**

(Dans la notice américaine : FCB = File Control Bloc. Ce bloc de contrôle comprend 33 octets pour le mode séquentiel ou 36 pour le mode direct.)

Octet 0 = numéro de l'unité de lecteur à mettre en œuvre : 0 = unité actuelle 1 = A, 2 = B, etc.)

1 à 8 : nom du fichier en code ASCII majuscule cadré à gauche et complété par des espaces, exemple : TEST sera codé (en hexa.)

54	45	53	54	20	20	20	20
1	2	3	4	5	6	7	8

9 à 11 : type du fichier (extension), cadré à gauche et complété à droite par des espaces. Exemple : BAS sera codé (en hexa.)

42	41	53
9	10	11

Les bits 7 des positions 9 et 10 indiquent respectivement la restriction lecture seule (R/O) et le type système (SYS). L'exemple ci-dessus sera codé en position 9 de la façon suivante, pour un fichier en lecture seule : 42H + 80H = C2H.

12 : numéro d'extension courante, initialisez à zéro au départ.

13 et 14 : utilisés par le système, initialisez à zéro au départ.

15 : nombre de blocs de 128 octets dans l'extension.

16 à 31 : adresse des blocs physiques utilisés par CP/M, réservés au système.

32 : numéro courant du bloc de 128 octets à lire ou à écrire en mode séquentiel.

33 à 35 : numéro du bloc de 128 octets à lire ou à écrire en mode direct. La position 35 est toujours 0.

Exemple : accès au bloc 287 (11FH), placez 1F en position 33 et 01 en position 34.

1F	01	00
33	34	35

Ceci termine la description des fonctions utilisables en CP/M 2 sur CPC 664 et 6128. Les deux exercices qui suivent vous permettront de vous familiariser avec l'utilisation de quelques fonctions.

Pierre Squelart



# Une nouvelle gamme Power sur PCW

**Power Soft vient de sortir deux nouveaux logiciels spécialement réalisés pour tourner sur le PCW. Il s'agit de "Comptabilité générale P.M.E." et de "Stock". L'éditeur commercialise aussi "La corbeille", un gestionnaire de portefeuille de valeurs, mais pour la gamme CPC.**



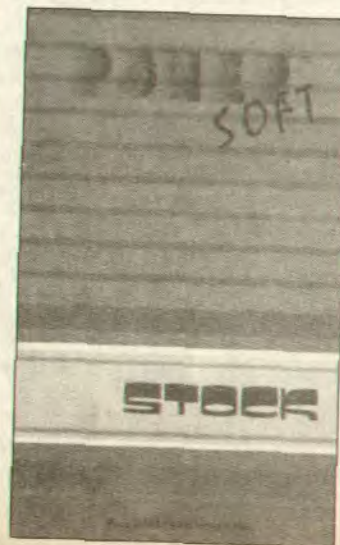
## Une comptabilité efficace

Les dirigeants des petites entreprises connaissent bien les problèmes comptables. Il n'est pas évident de tenir une comptabilité parfaitement à jour, ce qui entraîne quelquefois des litiges catastrophiques. La version proposée par Power Soft, "Comptabilité générale pour P.M.E." donne la possibilité de gérer 250 comptes, d'effectuer des mouvements, de travailler sur les cinq journaux et d'obtenir les balances (de comptes, de clôture et de réouverture). Bien entendu, on peut faire des éditions sur imprimantes de tous les documents.

Dès que le chargement de la dis-

quette est terminé, vous devez rentrer le "code licence", un numéro personnel livré avec le logiciel qui vous permettra d'éviter les curieux et pourquoi pas les "pompeurs" de programmes.

Ensuite, vous accédez au menu général. On peut travailler sur le plan comptable, possédant à la première mise en route du logiciel quatre-vingt seize comptes. Suivant vos besoins, vous pouvez créer cent cinquante quatre nouveaux comptes. On obtient donc 250 comptes au maximum. Ensuite, on peut saisir des écritures, ce qui est facilité par un cadre de saisie précisant les zones de travail ; effectuer des mouvements de comptes (cinq pour la même écriture) puis vali-



der le travail. Vous pourrez éditer sur listing les différents journaux.

Les comptes peuvent être mis à jour, et consultés sur écran ou sur imprimante. La balance de clôture peut être de trois types : mensuelle, trimestrielle ou annuelle. Le calcul et l'édition du résultat sont automatiques. La balance calcule et édite, met les comptes de gestions à zéro et assure l'édition de la balance de réouverture. Le programme permet également d'effectuer la mise à zéro des comptes ou de réorganiser le fichier.

## Bien gérer son magasin

Le logiciel "Stock" a été développé pour faciliter la gestion d'articles et leurs mouvements. A la première utilisation, il faut saisir son inventaire. L'écran de travail est divisé en trois parties : à gauche le cadre de saisie des fiches-articles comprenant des indications sur l'article, le fournisseur, le stock etc., à droite le fichier de mouvement facilitant les opérations pour les quantités vendues et reçues, avec indications des dates et numéro de factures, la troisième partie de l'écran est la ligne des options disponibles.

Une disquette peut contenir jusqu'à neuf cents articles, l'utilisateur pourra donc créer des fichiers par spécialité s'il possède des stocks différents. Pendant l'utilisation de ce programme, on est guidé par des menus avec texte qui permettent d'éviter bien des erreurs.

Plusieurs journaux peuvent être édités : les entrées/sorties, l'inventaire, les articles à commander et les articles en excédant. "Stock" est un logiciel facilement utilisable par un non-

spécialiste et qui devrait satisfaire tous ceux qui rencontrent des problèmes de gestions d'articles.

## Mettez tout dans la corbeille

Power Soft lance "La corbeille", un logiciel pour la gestion de portefeuilles, valeurs, actions, Sicav, emprunts d'Etat etc. C'est à notre connaissance le seul produit de ce type sur le marché des logiciels pour CPC. Avec ce programme, et après les habituelles opérations de saisie des titres possédés, vous pourrez connaître pas mal de choses sur vos investissements. Le programme donne en effet des indications sur la plus-value boursière calculée à partir des indications fournies au programme, sur le rendement des titres et vous aide dans vos décisions d'achats et de ventes. Une fiche de situation individuelle pur un titre donné peut être consultée. Enfin le programme peut établir un bilan global de vos investissements en donnant le montant total des valeurs, les variations, le rendement global du portefeuille, les pourcentages, le solde etc.

"La corbeille" devrait se placer parmi les meilleures ventes de logiciels dans les mois à venir. En effet, l'un des nouveaux loisirs des Français est le jeu en bourse, un hobby "bon chic, bon genre" mais très "branché". Il ne serait pas étonnant non plus que nos banquiers l'utilisent aussi, par sécurité...

Power Soft : 7 et 9, rue des Petites Ecuries, 75010 Paris. Tél. (16.1) 48.24.32.52.

# SONDAGE

Merci de remplir ce questionnaire, et de nous le renvoyer très vite à **SONDAGE AMSTRAD MAGAZINE**, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS. Il nous permettra de réaliser un magazine toujours plus conforme à vos aspirations.

**TIRAGE AU SORT** : 30 réponses, tirées au sort, recevront un exemplaire des **CAHIERS D'AMSTRAD**.

## VOUS ET VOTRE AMSTRAD

### 1/ Qui êtes-vous ?

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Téléphone : \_\_\_\_\_  
 Profession : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

### 2/ Quel ordinateur Amstrad possédez-vous ?

464  664  6128  PCW 8256   
 Si non, envisagez-vous l'achat d'un ordinateur Amstrad ? oui  non   
 Quel modèle :

464  664  6128  PCW 8256  Je ne sais pas

### 3/ Par quoi votre choix a-t-il été guidé ?

Conseils d'amis  Conseils de vendeurs   
 Articles dans la presse informatique   
 Publicité  Amstrad Magazine

### 4/ Quels périphériques Amstrad avez-vous ?

Lecteur de disquettes  Imprimante  Autres   
 Si non, quel type de périphériques pensez-vous acheter :  
 imprimante  lecteur de disquette  périphérique graphique  
 manette de jeux  autres

### 5/ Comment utilisez-vous votre Amstrad ? (notez de 1 à 6, 1 étant l'utilisation la plus fréquente).

	NOTE
Programmation	
Jeu	
Education	
Gestion domestique	
Professionnel	
Autres	

### 6/ Utilisez-vous votre Amstrad ?

Tous les jours  Plusieurs fois/semaine   
 Une fois/semaine  Moins d'une fois/semaine

### 7/ Quels logiciels vous intéressent ? (notez de 1 à 3, par ordre décroissant)

	NOTE
Jeux	
Utilitaires domestiques	
Utilitaires pro.	

### 8/ Donnez vos trois logiciels préférés

1 - .....  
 2 - .....  
 3 - .....

### 9/ Par quelles applications seriez-vous tenté ?

Communication  Musique   
 Graphisme  Educatif

### 10/ Quel est votre niveau en informatique ?

Débutant  Initié  Spécialiste

## VOUS ET AMSTRAD MAGAZINE

### 1/ Depuis quel numéro lisez-vous Amstrad Magazine ?

Numéro : \_\_\_\_\_  
 Abonné ? Oui  Non

### 2/ Lisez-vous une autre revue consacrée à Amstrad ?

Oui  Non   
 Si oui, quels titres ? \_\_\_\_\_

### 3/ Pour quelle raison principale lisez-vous Amstrad Magazine ?

	Très bien	Bien	Médiocre	Nul
News, actualité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests Jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Help !	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concours	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests utilitaires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cahier "pro"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Initiations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dossier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests matériels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Listings	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musithèque	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Petites annonces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 5) Vous intéressent-elles ?

	Beaucoup	Assez	Peu	Pas du tout
News, actualité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Help !	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concours	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests utilitaires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cahier "pro"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Initiations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dossiers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests matériels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Listings	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musithèque	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Petites annonces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 6/ Votre jugement d'ensemble ?

Présentation : Très bonne  Correcte  A revoir   
 Contenu : Très bon  Correct  Insuffisant   
 Défaut principal : \_\_\_\_\_

### Qualité principale :

### 7/ Quels articles ou rubriques souhaiteriez-vous lire ?

### 8/ Combien de personnes lisent votre Amstrad Magazine ?

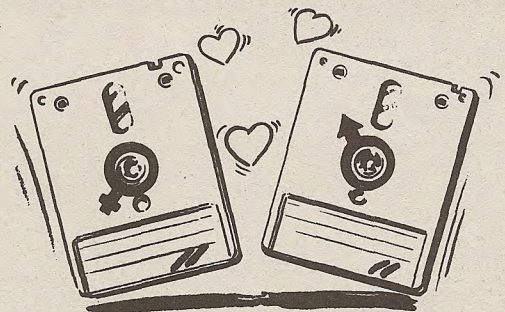
### 9/ Si vous êtes tiré au sort, quel numéro des Cahiers d'Amstrad désirez-vous recevoir ?

1 : Spécial logiciels  2 : Spécial listings   
 3 : Utilitaires et professionnels

ANNONCE RÉSERVÉE AUX PROFESSIONNELS

# EDITEURS

PROPRIÉTAIRES DES DROITS DE REPRODUCTION



**KBI** ASSURE LA REPRODUCTION

ou duplication  
de vos disquettes ou cassettes

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

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

1. STUDIO (1) 42.77.06.04

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

# pour le prix du noir,

## L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"

L'OKIMATE 20 EST LA PREMIERE IMPRIMANTE PERSONNELLE DANS SA GAMME DE PRIX A OFFRIR UNE VERITABLE IMPRESSION COULEUR. UNE TETE D'IMPRESSION A 24 ELEMENTS CREE PLUS DE 100 NUANCES D'UNE DEFINITION ET D'UNE NETTETE EXCEPTIONNELLES. CETTE IMPRIMANTE PERMET L'IMPRESION DE GRAPHIQUES, DE TABLEAUX, D'ILLUSTRATIONS ORIGINALES ET DES TRANSPARENTS EN ACETATE POUR LA RETRO-PROJECTION. VOUS POUVEZ MEME IMPRIMER UN TRANSFERT COULEUR ET LE REIMPRIMER EN NOIR ET BLANC AVEC DIVERSES NUANCES DE GRIS POUR REALISER DES PHOTO-COPIES !

POUR LE TRAITEMENT DE TEXTE OKIMATE 20 IMPRIME UNE COPIE DE TRAVAIL A RAISON DE 80 CPS OU ENCORE A 40 CPS S'IL S'AGIT D'UNE SORTIE QUALITE COURRIER. LES NOUVELLES POLICES DE CARACTERES OKIMATE — CONCUES PROFESSIONNELLEMENT PAR COMPOSITION NUMERIQUE — OFFRENT UNE GRANDE SOUPLESSE. LA VERSION DE BASE PERMET D'IMPRIMER DES CARACTERES ELARGIS, GRAS, FINS ET ITALIQUES, AINSI QUE DES INDICES ET DES EXPOSANTS DEMI-INTERLIGNE, ET DE TRACER UN SOULIGNEMENT CONTINU !

### CARACTERISTIQUES

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

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

#### Vitesse :

- d'avancement : 6 lpp, 135 ms
- d'interligne : 8 lpp, 112 ms.
- Capacité de traitement :
- Traitement de données (10 cpp/80 cpl) : 20 l/mn.
- Qualité courrier (10 cpp/80 cpl) : 14 l/mn.
- Graphiques (ligne d'impression de 960 bits x 24) : 12 lignes (2 pouces verticaux par mn).

#### Caractéristiques d'impression :

Matrice de caractères (H x V), 18 x 9 qualité "Listing".

Caractères par ligne :

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

Traitement de données : 18 x 9.

Qualité courrier : 18 x 18.

Exposant/indice : 9 x 7.

Soulignement.

*Italiques - Inclines :*

- Caractères européens.
- CQ téléchargeables : 18 x 18.

#### Graphiques :

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

#### Papier :

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

Définition du haut de page.

#### Caractéristiques physiques :

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

#### Fiabilité :

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

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

### VOICI MON BON DE COMMANDE

#### MODE DE PAIEMENT :

- CHEQUE CI-JOINT  
 CONTRE REMBOURSEMENT

#### FRAIS DE PORT

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

#### QUANTITE

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> OKIMATE 20 2290 F TTC (LIVRE AVEC 2 RUBANS + LOGICIEL DE HARD COPY) | <input type="checkbox"/> PAPIER THERMIQUE PAR ROULEAU DE 30 M 49 F TTC        |
| <input type="checkbox"/> CABLE IMPRIMANTE 110 F TTC  | <input type="checkbox"/> PAPIER NORMAL PAR RAMETTE DE 500 FEUILLES. 110 F TTC |
| <input type="checkbox"/> RUBAN NOIR 99 F TTC   | <input type="checkbox"/> SUPER PAINT SUR DISQUETTE 395 F TTC                  |
| <input type="checkbox"/> RUBAN COULEUR 99 F TTC  | <input type="checkbox"/> SOURIS AMX 690 F TTC                                 |
| <input type="checkbox"/> SUPPORT ROULEAU THERMIQUE 99 F TTC                                  | MON AMSTRAD EST UN : .....  |

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

ENVOYEZ LE TOUT A : **CBI INFORMATIQUE, 6, RUE MAZARINE, 13100 AIX-EN-PROVENCE.**

# la couleur en plus..



OKIMATE 20

**2290<sup>F</sup>**  
TTC

PROMOTION VALABLE JUSQU'AU 31 MAI 86

**CBI**

les mordus de l'informatique

Abonnez-vous  
et rejoignez  
le club

**AMSTRAD**  
MAGAZINE

Le club mis en place à l'initiative de notre revue a la  
vocation de vous informer, assister, défendre et réunir.

**POINTS-CLUB  
AMSTRAD MAGAZINE**

Ces magasins consentent aux adhérents  
une remise sur les logiciels, le matériel,  
les périphériques, etc...

**RADIO TELE CONFORT**

M. Lemaître  
3, place des Halles, 03500  
St Pourcain s/Stoule. 70.45.41.21

**CALCULS ACTUELS**

M. Mezzana  
49, rue de Paradis,  
13006 Marseille. 91.33.33.44.

**MICROLUDE**

M. Cristofari  
44, rue Saint Yon, 17000 La Rochelle.  
46.41.17.82

**SNETH**

F. Lebarc  
Place Louis Gillain, 27500 Pont  
Audemer. 32.56.90.69

**ONDE INFORMATIQUE  
MARITIME**

M. J.P. Thore

257, rue Judaïque, 33000 Bordeaux.  
56.24.05.34.

**SON VIDEO 2000**

M. Coca  
31, cours de l'Yser, 33800 Bordeaux.  
56.92.91.78.

**L.I.M.**

M. Hartmann  
Centre commercial du Cats, 37170  
Chambray-les-Tours. 47.27.29.00

**SILICONE VALLEE**

M. Taras  
5, rue Lekain, 44000 Nantes.  
40.89.71.26.

**CHARLES S.A.**

M. Beaujour-J.M.  
28, avenue de la République, 44500  
St-Nazaire. 40.22.24.12.

**M.E.R.C.I.**

M. Millon

23, rue de la Mouchetière, 45145  
St-Jean de la Ruelle. 38.43.11.83

**MAISON DE LA PRESSE**

M. Seguin  
10, av. Louis Conte, 46500 Gramat.  
65.38.72.14.

**TEMPS X INFORMATIQUE**

M. Jedre  
17, place Molière, 49000 Angers.  
41.88.05.25.

**LIBRAIRIE TECHNIQUE**

22, rue du Puits de l'Aire, 49300  
Cholet. 41.46.02.40.

**B.A.C.**

M. La Croix  
19, place du Général de Gaulle, 56000  
Vannes. 97.42.76.76.

**GRYCHTA FRERES**

M. Grychta Claude  
1, rue de la Fontaine, 57000 Metz.  
87.75.61.43.

**TAM-SCALL**

105, rue Léon Gambetta, 59000 Lille.  
20.57.18.81

**LENS MICRO INFORMATIQUE**

Mlle Bertiaux  
96, avenue A. Maes, 62300 Lens.  
21.28.72.44.

**DOMICA**

M. Truc  
55, rue Bormabaud, 63000 Clermont-  
Ferrand. 73.35.51.40.

**BASE 4**

M. Grenier  
11, rue Samonzet, 64000 Pau.  
59.83.78.78.

**P. WALKER**

6, rue de la Moselle, B.P. 3283,  
68065 Mulhouse Cedex. 89.46.24.22.

**MICROBOUTIQUE**

M. Baliarda  
33, passage de l'Argue, 69002 Lyon.  
78.37.46.17.

**ELECTRONIQUE 70**

M. Godefroy  
15, allée Maroselli, 70300 Luxeuil-les-  
Bains. 84.40.10.04.

**DECIBEL**

M. Gelin  
7, avenue Berthollet, 74000 Annecy.  
50.57.70.41.

**GALERIES DU PRINTEMPS**

M. Pascal Jordan  
25, Grande Rue, 74202 Thonon.  
50.71.36.30.

**VIDEOTROC**

M. Jean-Michel Berté  
89 bis, rue de Charenton, 75012  
Paris. (1) 43.42.18.54.

**RUN INFORMATIQUE**

M. Dumas  
62, rue du Gérard, 75013 Paris.  
45.61.51.44 et 45.61.51.05

**S.A. LANGUIN - GAY**

M. J.F. Languin  
65, rue du Côté Berge, 77100 Meaux.  
64.34.06.42.

**MICTEL**

M. Bobut  
4, rue André Chemier, 78000  
Versailles. 30.21.75.01.

**MICROTHEQUE INFORMATION**

Mme Buffière  
32, bd Docteur Sicard, 81100  
Castres.

**MICRO ORDINATEURS 82**

M. Laroche  
39, rue de la Comédie, 82000  
Montauban. 63.66.27.22.

**IVELEC**

M. Rannaud  
62, rue du Gal de Gaulle, 94430  
Chennevières. 45.76.73.13

**N.V.I. INFORMATIQUE**

M. Michel Marteau  
43, rue de Nancy, 88000 EPINAL.  
29.62.19.88.

**S.D.I.**

M. Henrion  
25, route de Montargis, 89300  
Joigny. 86.62.06.02.

**DISTRIBUTION ET SERVICES**

M. C. Rosiello  
Avenue du Québec, Z.A. de  
Courtabœuf, B.P. 209, 91944 Les Ulis  
Cedex. 64.46.27.80.

**MICRO BUREAUTIQUE 92**

67, boulevard Gallieni, 92130 Issy-  
les-Moulineaux. 46.42.42.10.

**MOVE**

M. Piovaccini  
13, bd de la République, 92250 La  
Garenne Colombes. 47.84.21.77.

**ORDI-PLUS**

M. J.P. Mauclair  
7, place Camélinat, 93600 Aulnay-  
sous-Bois. 48.68.66.33.

**T.S.I. INFORMATIQUE**

M. Baert  
14 rue Mauconseil, 94120 Fontenay-  
sous-Bois.

**MOVE**

M. Piovaccini  
2, rue Marc Sangnier, 94240 L'Hay-  
les-Roses. 46.83.03.61.

**VAL DE MARNE COMPUTER**

M. Tingaud  
62 bis, av. G. Clemenceau, 94700  
Maisons-Alfort. 43.78.00.72.

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

06 NICE

**SAVE**

LOGICIELS UTILITAIRES  
et  
PROFESSIONNELS

PME et PMI  
Contactez-nous

7, avenue du Fabron  
06200 NICE  
Tél. : 93.86.93.64

06 NICE

**SODIPROPO**

Distributeur pour le Sud Est  
des produits :

ERE Informatique  
EPSON

Ainsi que tous les  
périphériques et logiciels  
pour AMSTRAD

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS AU  
**93.62.56.06**

BUREAU 315  
29, RUE PASTORELLI  
06000 NICE

09 PAMIER

**ARISERV**

\*\*\*\* INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PÉRIPHÉRIQUES  
LOGICIELS, LIBRAIRIE

IMPRIMANTES POUR MINTEL

Liste sur demande  
22, avenue de Foix  
09100 PAMIER  
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

**CALCULS  
ACTUELS**

informatique

LOGICIELS  
LIBRAIRIE  
PÉRIPHÉRIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE  
Tél. 91.33.33.44

14 CAEN

Loisir

INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire  
14000 CAEN  
Tél. : (31) 85.18.77

25 BESANÇON

**PROFORMA-P.S.I.**

464  
6128  
CPC



8256  
PCW

TOUT POUR AMSTRAD

3, RUE DE LORRAINE  
25000 BESANCON  
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD  
Maison de quartier St-Ferjeux  
Avenue Ducat, 25000 BESANCON  
81.52.42.52

33 BORDEAUX

OÙ TROUVER TOUS LES MINI  
ET MICRO-ORDINATEURS  
A PRIX PLANCHER  
+ LA COMPÉTENCE CHEZ :

**PHILIPPE  
ELECTRONIQUE**

11, rue de Lalande  
33000 BORDEAUX  
Tél. : 56.31.45.82/56.91.04.64

33 BORDEAUX

**INFORMATIQUE**

Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications  
de votre micro :

PROFESSIONNELS  
HOBBISTES

257, rue Judaïque - 33000 BORDEAUX  
Tél : 56.24.05.34  
CANNES - Tél : 93.46.67.68  
AVIGNON - Tél : 90.22.47.26

33 BORDEAUX

**SON VIDEO 2000  
MICRO AQUITAINE**

**AMSTRAD** **ORIC**  
**THOMSON**  
**Commodore**

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

Envoyez aujourd'hui même votre adhésion avec votre abonnement, afin d'économiser  
les 77 F de droit d'entrée.

**ADHESION AU CLUB AMSTRAD**

Coupon à découper et à renvoyer à AMSTRAD Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris

J'adhère au CLUB AMSTRAD MAGAZINE et sollicite une carte pour les 12 prochains mois.

- Je vous adresse ci-joint, le règlement de la cotisation annuelle soit : 150 F + celui du droit d'entrée valable une fois pour toutes et qui s'élève à 77 F soit : 150 F + 77 F = 227 F.
- Je suis abonné à AMSTRAD MAGAZINE, ce qui me dispense du droit d'entrée. Je règle donc : 150 F.

NOM ..... Prénom .....

ADRESSE .....

..... Téléphone .....

37 CHAMBRAY-LES-TOURS

**L I M**

**ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES**

**Matériel professionnel  
Agréé AMSTRAD**

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

42 SAINT-ETIENNE

**FRANCE®  
DISQUETTE**

**Revendeur agréé  
AMSTRAD FRANCE**

Grand choix de logiciels AMSTRAD  
DISQUETTES tous formats  
Cartes et Lecteurs compatibles APPLE®  
Produits Informatiques divers

34, rue de la République  
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

44 NANTES

**Micronaute**  
**LE SPECIALISTE  
AMSTRAD A NANTES**

**464-6128-8256**  
périphériques  
+ de 100 logiciels  
disquettes, cassettes  
semi-pro ou particuliers

9, rue Urvoy de St. Bedan  
44000 NANTES  
Tél. 40.69.03.58

60 CHANTILLY

**CERO**

**ORDINATEURS - LOGICIELS  
PERIPHERIQUES - JEUX  
LIBRAIRIE**

12, rue de Gouvieux  
60500 CHANTILLY  
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

*Loisir*  
**INFORMATIQUE**

**Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels**

11, rue Du Perré  
61220 VIMOUTIERS  
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

**LENS  
MICRO  
INFORMATIQUE**

**Revendeur qualifié  
conseil AMSTRAD  
Point pilote  
nouveau, softs  
et périphériques**

A partir du 1<sup>er</sup> septembre  
96, av. Alfred Maës  
62300 LENS  
Tél. 21.28.72.44

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

**M.E.R.C.I.**

**Vingt ans d'expérience  
en Informatique  
Son assistance logiciels  
Ses compétences techniques  
S.A.V.**

*Ne soyez pas consommateurs  
Devenez client M.E.R.C.I.*

23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré  
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle  
Tél. : 38 43.11.83

50 VILLEDIEU

**APELEC**

Systèmes

ORDINATEURS, PERIPHERIQUES

LIBRAIRIE,

LOGICIELS

EDUCATION NATIONALE

37, rue Gambetta  
50800 VILLEDIEU  
Tél. 33.51.30.76  
TELEX : APEL SY 170 016

51 REIMS

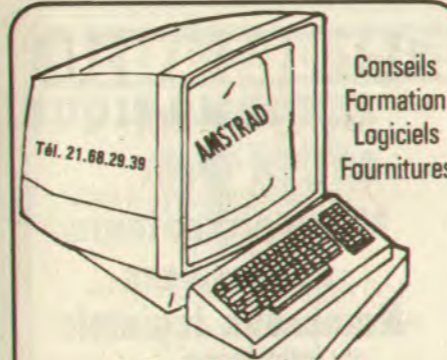
**LOGIMICRO**  
**de LERTHIER**

*Revendeur Qualifié Conseil  
AMSTRAD*

Contrat de formation et de  
maintenance sur PCW 8256  
+ de 400 titres logiciels et livres

2, avenue de Laon  
51100 REIMS  
Tél. 26.47.44.14

62 BETHUNE



Conseils  
Formation  
Logiciels  
Fournitures

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

64 PAU

**BASEA**

**Revendeur agréé  
AMSTRAD France**

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU  
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES

**MICRO PYRENEES**  
S.A.V. AMSTRAD  
**ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES**  
*Liste sur demande*

Aquitaine, Midi, Pyrénées  
41 rue du 4-Septembre  
65000 TARBES  
Tél. : 62.93.70.71

57 METZ

**GRYCHTA Frères**

**ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES**

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

59 LILLE

**TAM-SCALL**

105, rue L.-Gambetta  
(angle rue Gambetta)  
Métro République  
59000 LILLE  
Tél. : 20.57.18.81.

**CPC 6128 disponible  
PCW 8256 en démonstration**

*Formation - Initiation  
Club Amstrad*

*Nombreux logiciels disponibles*

59 NORD PAS DE CALAIS

**Micropuce**

**Les boutiques  
MICROPUCE :**  
**L'informatique,  
service compris !**

**Villeneuve-d'Asq,**  
87, boulevard de Valmy.  
Tél. 20 47 18 57.

**Lille, 1, rue du Plat.**  
Tél. 20 30 05 60.

69 LYON

**FRANCE®  
DISQUETTE**  
**Revendeur agréé  
AMSTRAD FRANCE**

AMSTRAD  
APPLE® compatibles  
PRODUITS INFORMATIQUES divers  
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :  
255, avenue Berthelot  
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

69 LYON

**MICRO BOUTIQUE**  
**REVENDEUR AGRÉE  
AMSTRAD FRANCE**

**CPC 464, 6128  
PCW 8256  
Périphériques  
Plus de 300 logiciels  
Livres**

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

70 LUXEUIL-LES-BAINS

**ELECTRONIQUE 70**  
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ  
AMSTRAD France

**ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES  
COURS INFORMATIQUE**

15 allées Maroselli  
70300 LUXEUIL-LES-BAINS  
Tél. : 84.40.20.04

71 CHÂLON S/SAÔNE

**MICROS & ROBOTS**  
SPECIALISTE AMSTRAD

Pour tout achat d'une unité centrale, d'un drive ou imprimante :  
1 Logiciel COBRA SOFT GRATUIT ! sur présentation du magazine

Vente par correspondance - Crédit

15. Rue Fructidor  
71100 CHALON S/SAÔNE  
Tél. 85.93.34.82 et 41.36.16

72 CHATEAU-DU-LOIR

**CASTEL HIFI**  
Joël HESLON  
MERCURE D'OR 1983

Distributeur AMSTRAD

**Ordinateurs  
Périphériques  
Logiciels  
Librairie**

71-73 rue Aristide-Briand  
72500 CHATEAU-DU-LOIR  
Tél. : 43 44.04.64

74 ANNEMASSE

**S.I.S**  
SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat  
74100 ANNEMASSE

**RECHERCHONS  
DETAILLANTS**

Tél. 50 92 85 80+

87 LIMOGES

Le N° 1 AMSTRAD

**MLP-PENICAUT**

Logiciels  
Gamme complète  
et meubles AMSTRAD

Place Winston Churchill  
87000 LIMOGES  
Tél. : 55.77.59.11

Présent à la foire expo de Limoges

89 JOIGNY

**S.D.I.**

ORDINATEURS, LOGICIELS  
PERIPHERIQUES  
AMSTRADESK

LISTE SUR DEMANDE

25, route de Montargis  
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

91 LES ULIS

distribution & services

**OLIVETTI AMSTRAD**  
COMPATIBLES PC  
LOGICIELS SEMAPHORE  
VORTEX EXT MEMOIRE  
DISQUES 5" 1/4 10 Mo  
MANNESMANN  
BROTHER  
EPSON  
DART

Documentation et tarif sur demande

Avenue du Québec,  
Z.A. de COURTABŒUF  
BP 209 - 91944 LES ULIS CEDEX  
Tél. : 64.46.27.80

75 PARIS

**ORDINATEURS  
PERIPHERIQUES  
ACCESSOIRES  
LOGICIELS**

MICRO PROGRAMME 5  
82/84, Bd des Batignolles  
75017 PARIS - M° VILLIERS

75 PARIS

**ITS  
COMPUTER  
S.A.V.**

ORDINATEURS et PERIPHERIQUES  
MAINTENANCE "EXPRESS"  
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE  
CONTRATS PERSONNALISES  
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES

Pour tous renseignements :  
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS  
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

76 ROUEN

*Loisir*  
**INFORMATIQUE**  
CITIZEN BAND

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne  
76000 ROUEN  
Tél. : 35.07.60.60

92 MONTROUGE

**DELTA SUD TÉLÉ**

REVENDEUR  
AMSTRAD

ORDINATEURS  
LOGICIELS  
PERIPHERIQUES

Crédit immédiat CREG  
sur Minitel

62, rue Gabriel Péri  
92120 MONTROUGE  
Tél : 47.46.05.05/47.46.13.00  
+ répondeur

93 VILLEMONTBLE

**M. F. I.**

MICROS FOURNITURES  
INFORMATIQUES

SPECIALISTE AMSTRAD

MICRO-ORDINATEURS  
LOGICIELS  
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni  
93250 VILLEMONTBLE  
Tél. : 48.55.32.87

94 MAISONS-ALFORT

**VAL DE MARNE  
COMPUTER**  
revendeur qualifié  
AMSTRAD

**ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES**

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

76 LE HAVRE

*Loisir*  
**INFORMATIQUE**

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle  
76600 LE HAVRE  
Tél. : 35 43.51.54

77 ROISSY-EN-BRIE

**ITM.77**  
**LE SERVICE  
EN PLUS**

Ordinateurs  
Périphériques  
Logiciels  
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU  
77680 ROISSY EN BRIE  
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

S'ils sont quelque part  
c'est chez

**Microfolie's**

AMSTRAD 6128  
AMSTRAD 8256  
et les derniers logiciels.

4, rue André Chénier  
78000 VERSAILLES  
Tél. : 30.21.75.01

94 LE KREMLIN-BICÈTRE

**INFORMATIQUE**

ORDINATEURS  
PERIPHERIQUES  
Librairie  
+ de 400 logiciels

LISTE SUR DEMANDE  
contre 5 F, remboursés à la première commande

18, avenue Eugène Thomas  
94270 LE KREMLIN-BICÈTRE  
Tél. 45.21.07.09

94 CHENNEVIERES-SUR-MARNE

**IVELEC Center**

REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD

PERIPHERIQUES  
ORDINATEURS  
LOGICIELS  
LIVRES

SERVICE-APRES-VENTE

62, RUE DU GL DE GAULLE  
94430 CHENNEVIERES / M  
TEL : 45.76.73.13

94 MAISONS-ALFORT

**INFORMATIQUE SYSTEM  
FRANCE**

TOUS LES ORDINATEURS  
PERIPHERIQUES  
LOGICIELS  
LIVRES

**AMSTRAD**

99 Av. du Gal Leclerc  
94 700 Maisons Alfort  
TEL 43 68 12 12

Vente par correspondance  
Port gratuit

# INITIATION AU LOGO

## TROISIEME PARTIE

**Voici la troisième et dernière partie de notre initiation au langage Logo. Si vous avez suivi avec attention les deux premières parties de cette série d'articles, vous êtes capable de comprendre ou de réaliser la majeure partie des applications écrites en Logo. L'objectif de cette troisième partie est de vous permettre de mieux connaître les primitives en contact direct avec le système et le matériel ainsi que de découvrir différentes techniques spécifiques au moyen de procédures plus performantes.**

### Les primitives spéciales

Le Logo possède une série de primitives qui permettent le contact direct avec le matériel ou avec la structure interne du langage. Ces primitives sont comparables aux instructions et fonctions PEEK, POKE, INP et OUT du Basic. Certaines d'entre elles sont précédées d'un point ('.') qui rappelle à l'utilisateur l'aspect particulier et le danger relatif de l'utilisation de ces primitives. A l'instar du Basic, la mémoire disponible pour les développements propres à l'utilisateur ne se mesure pas en octets mais bien en étapes. (C'est le mot français qui se rapproche le plus du mot anglais "nodes"). Le nombre d'étapes disponibles au départ dépend du système utilisé. Il diminue au fur et à mesure de l'utilisation de la mémoire centrale. La primitive "nodes" permet

de connaître le nombre d'étapes disponibles à un moment précis. Essayez la séquence suivante :  
?nodes. Notez le résultat obtenu.  
Recommencez :  
?nodes. Notez le nouveau résultat.  
Vous aurez remarqué que le second résultat est inférieur au premier et ce, de trois unités. Et cependant, aucune mémoire n'a été affectée par une procédure ou une variable. Le simple fait d'introduire des commandes consommerait-il l'entier de la mémoire ? Pour le savoir lancez la séquence suivante :  
?repeat 1000 [pr nodes].  
Nous observons un défilement d'une suite de nombres décroissants. A l'approche de 100, la séquence s'arrête. Après un court instant, le programme reprend avec un nombre de "nodes" proche de celui du départ. Que s'est-il passé ?

Chaque instruction introduite réside un court instant en mémoire et affecte un pointeur positionné sur l'espace disponible. Lorsque l'espace disponible devient trop faible, un processus de "collecte des déchets" (garbage collection) se produit. La procédure en cours s'arrête et le processus de récupération entre en fonction. Un phénomène similaire se produit en Basic lorsque de trop nombreuses opérations sur des chaînes de caractères ont eu lieu.

La primitive "recycle" permet de forcer le processus de collecte de déchets.

**.deposit** est la primitive équivalente à l'instruction POKE du Basic. C'est une primitive dyadique qui permet d'écrire à l'adresse spécifiée par le premier argument la valeur spécifiée par le second. Le premier argument étant une adresse, il doit être compris entre 0 et 65535. Le second argument est une valeur à inscrire à l'adresse spécifiée, il doit être compris entre 0 et 255. Nous attirons votre attention quant à l'utilisation de cette primitive. En effet, elle peut planter le système ou même détruire la disquette. Son utilisation est donc réservée aux spécialistes.

**.examine** est la primitive équivalente à la fonction PEEK du Basic. Elle nécessite un seul argument qui représente l'adresse à lire et fournit comme résultat le contenu de l'adresse lue. L'argument étant une adresse, il doit être compris entre 0 et 65535. La valeur retournée par cette primitive est toujours comprise entre 0 et 255. Contrairement à la primitive .deposit, l'utilisation de cette primitive est absolument sans danger.

Exemple : voici une petite procédure de démonstration de la primitive .examine. Elle permet d'afficher un message particulier du Logo qui ne se produit que si la mémoire disponible sur l'ordinateur n'est pas suffisante. Il n'y a évidemment pas lieu de vous inquiéter, la procédure se contente d'extraire le message de la mémoire (30 caractères à partir de l'adresse 13713) et n'a aucune influence sur la mémoire centrale disponible.

```
?to message
>make "i 0
>repeat 30 [type char .examine 13713
+ :i make "i :i + 1]
>end
```

Remarquez au passage l'utilisation de la fonction type qui permet d'afficher les différents caractères de manière consécutive c'est-à-dire sans produire de retour chariot et de "LINE FEED" comme l'aurait fait la primitive pr. La version 2 du Logo disponible sur CPC 6128 offre la possibilité d'utiliser les primitives .in et .out. Elles sont comparables aux instructions Basic INP et OUT et permettent d'adresser directement les ports d'entrées/sorties du système. Cependant, la structure particulière de l'Amstrad ne permet pas l'utilisation de ces deux primitives. En effet, elle ne peuvent adresser que 256 ports différents et grâce à une astuce technique, l'Amstrad en possède 65535. Oublions donc ces deux primitives totalement inutiles.

**.contents** est la dernière primitive précédée du signe "point" que nous étudierons. Elle fournit sous forme de liste (au sens Logo du terme) la totalité des mots constituant l'espace de travail du système (primitives, procédures...).

### Extensions du langage

Ce chapitre est réservé aux utilisateurs des CPC 464 et 664 ainsi qu'aux utilisateurs de CPC 6128 utilisant la version 1 du Logo.

Si vous possédez une bonne expérience du langage machine et de l'écriture de programmes en Assembleur, vous pourrez étendre votre Logo en lui ajoutant de nouvelles primitives ou en modifiant le fonctionnement des primitives existantes.

Rappel : pour obtenir l'adresse de la routine de traitement interne d'une primitive il suffit d'écrire :  
gprop "primitive".PRM où primitive représente le nom de la primitive à rechercher.

Pour affecter une nouvelle adresse à une primitive (ancienne ou nouvelle) il suffit d'écrire :

pprop "primitive".PRM adresse où primitive représente le nom de la primitive à modifier ou à créer et adresse la valeur de la nouvelle adresse (un nombre).  
Exemple : gprop "make ".PRM fournit une adresse qui dépend de la version utilisée.

pprop "make ".PRM 45000 réaffecte la routine de traitement de la primitive make à l'adresse 45000 où il n'y a rien pour l'instant.  
Pour allouer l'espace supérieur de la mémoire et le protéger des accès intempestifs de votre CP/M, il faut procéder à une reconfiguration de votre S.E.D. au moyen de la commande MOVCPM. MOVCPM.COM est un utilitaire standard du CP/M fourni par Digital

Research. En standard, le CP/M est configuré pour utiliser 179 blocs de 256 octets soit 45824 octets et l'adresse supérieure de la mémoire utilisable vaut AD32H.

Il faut tout d'abord déterminer la taille exprimée en blocs de votre routine. Exemple : votre routine occupe 1500 octets. Elle est donc mémorisable sur 1500/256 blocs soit 5.86 blocs. Comme on ne peut configurer que des blocs entiers, votre routine occupera donc six blocs. Le nombre de blocs utilisables par le CP/M sera donc amené à 179 - 6 ou 173 blocs. Cette réduction de l'espace adressable est réalisé grâce à la commande CP/M : MOVCPM 173. L'adresse supérieure du CP/M est dès lors portée à A732H et votre routine Assembleur doit commencer à partir de cette adresse.

La commande SYSGEN permet de sauvegarder de façon permanente la nouvelle configuration du CP/M.

### Simulations des primitives de la version 2

Au cours des deux premiers articles nous avons eu l'occasion de simuler quelques primitives de la version 2 à l'aide de primitives de la version 1. Ainsi, les possesseurs de CPC 6128 ne sont plus les seuls à pouvoir utiliser thing, last, pops, pons, poall, edall et define.  
Et pour compléter votre collection voici :



**erall** qui supprime toutes les procédures et toutes les variables de l'espace de travail. Cette procédure pose un problème car comme **erall** est elle-même une procédure, elle s'efface d'elle-même, ce qui a pour effet de "planter" le Logo. Il faut donc se résoudre à effacer tout sauf **erall** elle-même.

```
>to errall
>if count glist ".APV = 0 [] [ern
glist ".APV]
>local "prc
>make "prc glist ".DEF
>label "boucle
>if count :prc = 0 [op "]
>if first :prc = "erall [make "
prc bf :prc] [remprop first :prc ".DEF
make "prc bf :prc]
>go "boucle
>end
```

**home** qui ramène la tortue à sa position de départ au centre de l'écran.

```
?to home
>seth 0
>setpos [0 0]
>end
```

**listp** qui fournit la valeur TRUE si l'objet spécifié est une liste et la valeur FALSE sinon.

```
?to listp :mot
>if wordp :mot [op "FALSE] [op
"TRUE]
>end
```

**lput** qui ajoute le premier argument à la suite du second pour former un nouvel objet.

```
?to lput :obj1 :obj2
>if wordp :obj2 [op word :obj2 :obj1]
>if wordp :obj1 [op se :obj2 :obj1] [op
se :obj2 (list :obj1)]
>end
```

Exemples :  
lput "toto "tutu fournit tututoto  
lput "toto [titi tata] fournit [titi tata toto]

lput [1 2] [3 4] fournit [3 4 [1 2]]  
**memberp** qui nécessite deux arguments et fournit la valeur TRUE si le premier est un élément du second. Si ce n'est pas le cas, la primitive fournit évidemment la valeur FALSE.

```
?to memberp :element :liste
>local "lg
>make lg count :element
>if and (:lg > 1) (wordp :liste) [go
"special]
>if 0 = count :liste [op "FALSE]
>if :element = first :liste [op "TRUE]
[op memberp :element bf :liste]
>label "special
>local "l2
>make "l2 :liste
>repeat (count :liste) - 1 [if :ele-
ment = piece 1 :lg :l2 [op "TRUE]
[make "l2 bf :l2]]
>op "FALSE
>end
```

Remarque : cette définition utilise la procédure **piece** définie ci-dessous.

**piece** qui fournit les parties d'objet situées entre le début et la fin spécifiés. Cette instruction est comparable à la fonction Basic Mid\$.

```
Syntaxe : piece début fin objet
?to piece :debut :fin :objet
>local "nb
>make "nb (count :objet) - :fin
>repeat :debut - 1 [make "objet
bf :objet]
>repeat :nb [make "objet bl :objet]
>op :objet
>end
```

Exemples :  
piece 3 5 "balthasart fournit lth  
piece 3 5 [1 2 3 4 5 6] fournit [3 4 5]  
**quotient** qui fournit le quotient entier de la division du premier argument par le second.

```
?to quotient :n1 :n2
>op int (:n1 / :n2)
>end
```

Exemple : quotient 22 7 fournit 3  
**remainder** qui fournit le reste de la division entière du premier argument par le second.

```
?to remainder :n1 :n2
>op :n1 - ((int :n1 / :n2) × :n2)
>end
```

Exemple : remainder 22 7 fournit 1 (3 × 7 + 1)

**round** qui arrondit le nombre spécifié  
?to round :n  
>op int (:n + 0.5)  
>end

Exemples : round 2.3 fournit 2 et round 2.7 fournit 3.

**where** qui fournit l'emplacement du premier paramètre dans le second. Cette primitive est comparable à la fonction Basic Instr.

```
?to where :element :liste
>local "lg
>local "cpt
>local "l2
>make "lg count :element
>make "cpt 1
>make "l2 :liste
>if and (:lg > 1) (wordp :liste) [go
"special]
>label "boucle
>if 0 = count :l2 [op 1]
>if :element = first :l2 [op :cpt]
[make "cpt :cpt + 1 make "l2 bf :l2 go
"boucle]
>label "special
>repeat (count :liste) - 1 [if :ele-
ment = piece 1 :lg :l2 [op :cpt] [make
"l2 bf :l2 make "cpt :cpt + 1]]
>op 0
>end
```

Remarque : cette primitive utilise la primitive **piece** définie ci-dessous.

Exemples :

where "a "local fournit 4  
where 34 [22 25 45 35 67 58 34 67] fournit 7

Il reste quelques primitives à simuler. Alors amateurs à vos claviers. Les meilleures seront publiées dans cette revue. Pour terminer cette section, voici une primitive qui ne fait pas partie de la version 3 mais dont l'utilité est indéniable. Elle permet de réaliser les boucles contrôlées. La primitive **repeat** réalise des boucles dont la durée est fixe et déterminée par le nombre d'itérations spécifié. La procédure **loop** que nous vous proposons permet de réaliser des boucles beaucoup plus fines. Sa syntaxe est relativement complexe. Il faut préciser la variable qui est utilisée comme indice de boucle, la valeur de départ de la boucle, la valeur de fin de boucle et la liste d'instructions à réaliser dans le cœur de la boucle.

Remarque : cette procédure utilise une nouvelle primitive (**run**) qui exécute le contenu d'une liste en considérant que cette liste est une suite d'instructions.  
?to loop :varbouc :valdep :valfin :instruction

```
>if :valdep > :valfin [stop]
>make :varbouc :valdep
>run :instruction
>loop :varbouc :valdep + 1 :val-
fin :instruction
>end
```

Exemple : loop "i 5 15 [pr :i]  
Il est évidemment possible de réaliser une boucle qui décompte (STEP - 1).

```
?to deloop :varbouc :valdep :val-
fin :instruction
>if :vardeb < :varfin [stop]
>make :varbouc :vardeb
>run :instruction
>deloop :varbouc :var-
dep - 1 :varfin :instruction
>end.
```

## Initiation au calcul matriciel

Comme chacun le sait, chaque médaille présente un revers et, si le Logo est particulièrement riche et flexible, il est aussi très gourmand en mémoire et d'une lenteur navrante. Les langages classiques (Basic, Pascal, Cobol) abhorrent les opérations de calcul matriciel. En effet, celles-ci nécessitent un très grand nombre d'opérations. Dans la panoplie des langages, il n'y a guère que l'APL et dans une moindre mesure le Fortran qui se sentent à l'aise dans de telles opérations.

Nous vous proposons donc une série de procédures dont les concepts sont directement inspirés du langage APL. Elles

vous permettront de réaliser des opérations sur les matrices avec des temps de réponse raisonnables.

## Notions de matrice

Une matrice est un tableau de nombres et constitue une table d'entrée. Pour simplifier les procédures et le raisonnement nous nous limiterons aux tableaux à deux dimensions au plus.

Voici quelques exemples de matrices :

```
a)  1  5  7  9
    2  3 14 45
    6 12 24 36

b)  1  2  3
    4  5  7
    2  1  0

c)  1  4  5  9 13

d)  4
```

La matrice a est une matrice à deux dimensions de trois lignes et de quatre colonnes (matrice de 3 sur 4).

La matrice b est une matrice à deux dimensions de trois lignes et de trois colonnes (matrice de 3 sur 3). Cette matrice est appelée matrice carrée.

La matrice c est une matrice à une dimension de cinq colonnes. Une matrice à une dimension est aussi appelée vecteur.

La matrice d est une matrice à une dimension d'un élément. C'est un vecteur et c'est aussi une matrice carrée. Considérons les deux matrices suivantes :

```
a)  1  2  3
    4  5  6

et

b)  1  4
    2  5
    3  6
```

Ces deux matrices sont semblables (matrice 2 sur 3) mais a est une matrice de deux lignes et trois colonnes et b est une matrice de trois lignes et deux colonnes. a et b sont dites transposées l'une de l'autre.

Dans la plupart des langages informatiques (comme le Basic) la notion de matrice n'existe pas et seule la notion d'éléments de tableau existe [DIM A(10,10) et A(5,3)]. On ne peut pas se référer à la matrice au moyen de la seule lettre génératrice (A), il faut spécifier l'élément choisi.

## Approche du problème en Logo

En Logo, l'utilisation des listes va nous permettre de simuler la gestion matricielle. Une des premières idées qui vient à l'esprit est d'affecter (**make**) à une variable une liste dont chacune des lignes est une liste.

La matrice a de l'exemple précédent s'écrira alors :

```
?make "a [[1 2 3] [4 5 6]]
```

La matrice b s'écrira :

```
?make "b [[1 4] [2 5] [3 6]]
```

Cette méthode simple n'est cependant pas très efficace et ne mène pas très loin. Une méthode bien meilleure réside dans l'utilisation des propriétés. Dans ce cas il suffit d'encoder la matrice comme une seule liste d'éléments et de définir une propriété appelée **dim** (pour dimension) qui spécifie le format de la matrice (ligne et colonne) et ce, au moyen d'une procédure appelée **taille**. Ainsi, les matrices a et b s'encoderont de la même façon :

```
make "a [1 2 3 4 5 6]
make "b [1 2 3 4 5 6]
```

make "b [1 2 3 4 5 6]  
Seule l'affectation de la taille permettra de les différencier.

Taille "a [2 3] : - 2 lignes et 3 colonnes

Taille "b [3 2] : - 3 lignes et 2 colonnes

La procédure **taille** se définissant de la façon suivante :

```
?to taille :nom :dimension
>pprop :nom ".dim :dimension
>end
```

Le premier paramètre de la procédure **taille** est le nom de l'objet qui doit recevoir la propriété. Le second paramètre est la valeur de cette propriété et la primitive **pprop** définit la propriété comme étant **.dim**.

La procédure complète de définition de matrice peut s'écrire :

```
?to mat :nom :apv :dim
>make :nom :apv
>taille :nom :dim
>end
```

Exemple : pour définir la matrice **demo** qui contient deux lignes et quatre colonnes

# SHOP INFO

AMSTRAD



AMSTRAD

## SHOP PHOTO montparnasse

### MICRO-ORDINATEURS

#### PERIPHERIQUES

#### LOGICIELS - LIBRAIRIE

#### Tarif de location AMSTRAD

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

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

*Expédition contre remboursement, sur simple appel téléphonique.*

26, rue Vercingétorix, 75014 PARIS Tél. : 16 (1) 43.20.15.35  
Métro : Gaîté-Montparnasse.

## INITIATION

```
1 4 8 16
3 6 9 27
Il suffit d'écrire : mat "demo
[1 4 8 16 3 6 9 27] [2 4].
```

### Quelques procédures de manipulations matricielles

Voici quelques procédures qui vous permettront d'effectuer vos premières manipulations de matrices. Vous pourrez par la suite y ajouter vos propres procédures d'addition, de multiplication ou même d'inversion.

Remarque : les procédures utilisent les commandes loop, deloop et remainder décrites au début de cet article.

Commençons par une procédure simple qui permet de copier une matrice dans une autre.

```
?to mategal :nouvelle :ancienne
>make :nouvelle gprop :ancienne
"APV
>taille :nouvelle gprop :ancienne
"dim
>end
```

La première ligne affecte à la nouvelle variable le contenu de l'ancienne pour la propriété système .APV (autrement dit le contenu de l'affectation par make). La seconde ligne affecte à la nouvelle variable le contenu de la propriété .dim de l'ancienne variable.

Exemple : pour copier la matrice demo définie ci-dessus dans la matrice image il suffit d'écrire : mategal "image "demo. La procédure element permet d'extraire un élément quelconque d'une matrice en spécifiant sa ligne et sa colonne.

```
?to elem :nom :lig :col
>(local "ctr "lc "apv)
>make "apv gprop :nom "APV
>make "lc item 2 gprop :nom "dim
>make "ctr 1 + remainder ((:lig - 1)
× :lc + :col - 1) (count : apv)
> op item :ctr :apv
>end
```

Le premier make affecte le contenu de la liste de la matrice spécifiée dans la variable lc. Le deuxième make affecte le nombre de colonnes de la matrice dans la variable lc. Le troisième affecte la position réelle de l'élément recherché dans la variable ctr.

Exemple : elem "demo 2 2 fournit la valeur 6.

A l'aide de la procédure elem, nous pouvons définir deux nouvelles procédures. La procédure colonne permet d'extraire une colonne précise d'une matrice et la présente sous forme de liste. La procédure ligne réalise la même fonction mais

pour une ligne précise de la matrice.

```
?to colonne :nom :col
>(local "ctr "temp)
>make "ctr first gprop :nom "dim
>make "temp []
>deloop "ctr :ctr 1 [make "temp se
(elem :nom :ctr :col) :temp]
> op :temp
>end
```

```
? to ligne :nom :lign
>(local "ctr "temp)
>make "ctr item 2 gprop :nom "dim "
>make "temp []
>deloop "ctr :ctr 1 [make "temp se
(elem :nom :lign :ctr) :tem]
> op :temp
>end
```

La procédure matout permet d'afficher la matrice à l'écran en fonction de sa taille (de sa propriété .dim). Elle utilise la procédure loop qui a été définie dans la section précédente. Grâce à toutes ces procédures, nous pouvons réaliser une nouvelle procédure qui permet de représenter une matrice dans un format classique.

```
?to matout :nom
>(local "lign "var)
>make "lign first gprop :nom "dim
>loop "var 1 :lign [pr ligne :nom :var]
>end
```

Pour terminer, voici trois procédures qui permettent de réaliser la transposée d'une matrice.

```
?to tranval :nom
>(local "rc "temp)
>make "rc gprop :nom "dim
>make "temp []
>loop "rc 1 (item 2 :rc [make 'temp se :temp colonne :nom :rc]
> op :temp
>end
```

```
?to transtail :nom
>local "var
>make "var gprop :nom "dim
>op se item 2 :var item 1 :var
>end
```

Exemple :

```
mat "normal [1 2 3 4 5 6] [2 3]
matout "normal
transpose "inv "normal
matout "inv
```

Cette notion aura permis au lecteur de découvrir à quel point une application Logo est constituée de procédures qui s'enchevêtrent les unes aux autres, ainsi que le nombre important de procédures nécessaires pour réaliser des fonctions relativement simples.

### Approche de l'intelligence artificielle

Nous voici au terme de cette série d'articles sur le langage Logo et ses applications. Comme promis dès le premier chapitre, nous terminerons par une introduction aux langages de la cinquième génération. Voici donc quelques procédures qui permettront de rapprocher le Logo du langage Prolog.

Avant tout faisons quelques remarques. Une relation est définie par trois éléments, le premier est appelé sujet de la relation, le second caractérise la relation et est appelé relation ou verbe et le troisième est appelé objet.

Pour des raisons évidentes de commodité et de simplification des procédures, il est indispensable d'utiliser un langage "petit nègre" pour définir une relation.

Les verbes doivent toujours être à la même personne. Nous ne pouvons que vous conseiller l'emploi de l'infinitif ou de la troisième personne du singulier. De plus, ils doivent se composer d'un seul mot. Si vous désirez utiliser plusieurs mots, il faut les relier entre eux par un caractère quelconque (nous vous recommandons l'utilisation du signe souligné qui se trouve sur la même touche que le zéro). Le sujet doit lui aussi être composé d'un seul mot. L'objet ne subit pas de restriction, mais nous vous invitons à utiliser le moins d'articles inutiles possibles.

Exemples de relation correcte : Anne aimer Jean - Daniel manger frites.

### Premiers pas

Définir une relation telle qu'elle est décrite ci-dessus ne pose aucun problème. Il suffit d'utiliser la primitive prop. Nous allons donc construire pas-à-pas une procédure conversationnelle appelée creer qui permettra de saisir les relations.

```
?to creer
>(local "sujet "verbe "objet)
>pr [ENTREZ LE SUJET DE LA RELATION]
>make "sujet rq
>pr [ENTREZ LE VERBE DE LA RELATION]
>make "verbe rq
>pr [ENTREZ L'OBJET DE LA RELATION]
>make "objet rl
>pprop :sujet :verbe :objet
```

```
>pr [RELATION ENREGISTREE]
>end
Exemple :
?creer
```

```
ENTREZ LE SUJET DE LA RELATION
anne
ENTREZ LE VERBE DE LA RELATION
aimer
ENTREZ L'OBJET DE LA RELATION
les enfants
RELATION ENREGISTREE "
?plist "anne fournira [aimer [les enfants]]
Ajouter une nouvelle relation :
anne manger pomme
?plist "anne fournira [manger [pomme] aimer [les enfants]]
```

### Améliorations

La procédure décrite est très simple, mais elle présente cependant un gros

défaut. En effet, si vous encodez une relation existante (couple sujet verbe) portant sur un nouvel objet, la relation avec l'objet précédent est perdue. Exemple : creer anne aimer manger des frites détruira l'objet pomme de l'exemple précédent.

Pour palier cet inconvénient, il suffit de modifier la procédure creer de la façon suivante :

```
?to creer
>(local "sujet "verbe "objet "ancien)
>pr [ENTREZ LE SUJET DE LA RELATION]
>make "sujet rq
>pr [ENTREZ LE VERBE DE LA RELATION]
>make "verbe rq
>pr [ENTREZ L'OBJET DE LA RELATION]
>make "objet rl
>make "ancien gprop :sujet :verbe
>if empty :ancien [pprop :sujet :verbe :objet :ancien]
>pr [RELATION ENREGISTREE]
>end
```

Exemple :

Créer les relations suivantes :  
amstrad possède trois modes graphiques

```
amstrad possède un écran
amstrad est beau
amstrad est bon marché
amstrad est génial
gprop "amstrad "est fournira [[génial]
[bon marché] [beau]]. Autrement dit,
une liste dont chaque objet est lui-même
une liste. plist "amstrad fournira [est
[[génial] [bon marché] [beau]] possède
[[un écran] [trois modes graphiques]].
Autrement dit, une liste composée de
mots (les verbes) associés à une liste
d'objets, chaque objet étant lui-même
une liste.
```

Arrivé à ce point, il existe toujours un problème. En effet, si par inadvertance, vous encodez deux fois la même relation, la procédure créera deux objets. Pour palier à ce problème, il suffit d'ajouter une ligne de test entre la ligne make "ancien et la ligne if empty :ancien.

```
>make "ancien gprop :sujet :verbe
>if memberp :objet :ancien [pr
[RELATION DEJA CONNUE] stop]
>if empty :ancien [pprop :sujet :
```



## L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE  
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,  
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

### + de 1000 TITRES

COCONUT  
REPUBLIQUE  
13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00

COCONUT  
MONTPARNASSE  
29, rue Raymond-Losserand  
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85

DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h

#### AMSTRAD

CASTLE	BRUCE LEE	145 D	DAMS	294 D	IMPOSSIBLE MISSION	150 D	MACADAM BUMPER	178 D	TENNIS 3D	180
BLACKSTAR PROMO	105	105	BOULDERDASH	135	INFERNAL RUNNER	175	MANDRAGORE	195	TENNIS 3D	220 D
STRANGE	119	119	CRAFTON & KUNK	119	JUMPLET	156 D	MANDRAGORE	250 D	THUNDERBIRDS	40
LOOP PROMO	48	190 D	EDEN BLUES	190 D	KNIGHT RIDER	98	NIGHT RIDER	98	TLL	138 D
WHO DARES	95	95	ENDURANCE	120	KNIGHT LORE	95	N O M A D	110	TURBO PASCAL	770 D
WIN 2. PROMO	48	250	CUBE INFORMATIQUE	250	EMPIRE	288 D	NIGHTSHADE	95	TYRANN	148 D
ATTENTAT. RAINBOW	195 D	89	COMMANDO	89	F.A. CUP FOOTBALL	100	OMEGA PLANETE INVISIBLE	190	THEY SOLD A MILLION	95
ATLANTIS	115	140	COLOSSUS CHESS IV	140	LE DIAMANT	175	PART PONS	79	THEY SOLD A MILLION	143 D
AUTOMEC.	160	180 D	COLOSSUS CHESS IV	180 D	LE DIAMANT	175	POUVOIR	228 D	THE WAY	85
(SIM. MECANIQUE)	160	79	CAULDRON	79	DE L'ILE MAUDITE	245 D	PINBALL WIZARD	110	OF EXPLODING FIST	118
AMSTRADVARIUS	190 D	180	COMPUTER HITS 10	99	LOGISYS	1400 D	RUNESTONE	120	THEATRE EUROPE	380
AFFAIRE VERA CRUZ	150	99	COMPUTER	119	FACTURATION	180	RAMBO	79	UODS	300
AFFAIRE VERA CRUZ	180 D	108	HITS 10 VOLUME 2	119	FOOT	280 D	RALLYE II	115	VECTRO	100
AMX MOUSE (SOUSIS)	880	108	CYRUS II CHESS	108	FIGHTING	190 D	RALLYE II	280 D	WARRIOR	95
ARNHEM	120	180 D	DEVILS CASTEL	180	WARRIOR/EXPLODING FIST	230 D	ROCKY HORROR SHOW	88	WARRIOR+	195 D
AUTOFORMATION	120	180 D	DEVILS CASTEL	180 D	FIGHTER PILOT	88	SKYFOX	99	WAY OF THE TIGER	106
A L'ASSEMB.	195	120	DEATHVILLE	120	FIGHTER PILOT	135 D	SPINDIZZY	118	WAY OF THE TIGER	168 D
A LIEN B.	95	120	GREEN BERET	120	GOLIATH	120	STREET HAWK	99	WORKING BACKWARDS	170 D
AIRWOLF	99	95	MONOPOLIC	95	DESERT RATS	190 D	SABOTEUR	95	WHO DARES WINS II	150 D
AIRWOLF	125 D	99	MEUTRES	99	DR WHO	150	STRONG MAN	110	YIE AR KUNG FU	178 D
BOMB JACK	95	210 D	GYROSCOPE	99	GOONIES	150 D	SPLITFIRE 40	120	YIE AR KUNG FU	95
BALLBLAZER	99	160 D	SUR ATLANTIQUE	220	GOONIES	150 D	SPLITFIRE 40	190 D	ZORRO	95
BEACH HEAD II	95	115	MEUTRES	270 D	GYROSCOPE	99	SWEVEO'S WORLD	110	1815	195 D
BEACH HEAD II	145	115	SUR ATLANTIQUE	270 D	GHOSTBUSTERS	99	SPY VS SPY	95	3D FIGHT	138
BAD MAX	180	130	MUSIC SYSTEM	190	HARRIER STRIKE FORCE	130	STRATEGY	150	3D FIGHT	220 D
BATAILLE D'ANGLETERRE	108	95	MUSIC SYSTEM	250 D	HYPERSPORTS	95	STRATEGY	210 D	3D VOICE CHESS	145 D
BATAILLE D'ANGLETERRE	240 D	95	MELBOURNE DRAW	180	HYPERSPORTS	170 D	SORCERY	89	3D BOXING	106
BOUTY	95	108	MONTSEGUR	117	HOLD UP	108	SORCERY+	134 D	3D BOXING	142 D
BOB STRIKES BACK	95	159	MICRO SCRABBLE	250	HOBBIT	159	TABARUBA	99	3D GRAND PRIX	95
BARRY MC GUIGAN'S	140	105	MISSION DELTA	105	HACKER	95 D	TAU CETI	105	3D GRAND PRIX	175 D
BRUCE LEE	75	155 D	MISSION DELTA	155 D	HACKER	155 D	SEME AXE	175	SEME AXE	175
		95	MACADAM BUMPER	120	IMPOSSIBLE MISSION	95	THING ON A SPRING	99	SEME AXE	199 D

#### VENTE PAR CORRESPONDANCE

(France Métropolitaine)  
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT - Frais de port : 20 F  
Réservation possible par téléphone  
♦ démonstration permanente  
♦ Des spécialistes ♦ Des imports  
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités  
♦ Un club (moins 10 %)

#### BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :

COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS  
NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
TEL \_\_\_\_\_

TITRES \_\_\_\_\_  
PREUX \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port et d'emballage  
Procédés :  Cassette  Disk  Total à payer \_\_\_\_\_  
Réglement : en espèces  en chèque bancaire  C.C.P.  mandat-retraite  
 et paiement par cartes à exception (un montant 15 F pour frais de remboursement)  
Préciser votre indicateur de carte  
L. THOMSON - ATARI 800 - AMSTRAD - OIC - BS3 - CH - SPECTRUM

verbe list "objet" [pprop :sujet :verbe fput :objet :ancien]

Remarque : la primitive memberp ne fait pas partie de la première version du Logo (CP/M 2.2) mais vous trouverez une procédure de simulation de cette primitive dans une des sections précédentes. Lorsqu'une relation est définie, il existe souvent une relation inverse, si A aime B alors B est aimé par A. Notre Prologo, si on peut l'appeler comme ça, doit pouvoir construire la relation inverse en permutant le sujet et l'objet et en modifiant le verbe.

Remarque : le langage ne peut pas à ce stade traiter tout seul la création de l'inverse. Pour assurer une création cohérente de la relation inverse, ajoutez les lignes suivantes à la fin de la procédure creer. La procédure permet alors de créer les relations inverses. Si votre assertion n'a pas d'inverse, il suffit de répondre par un simple retour chariot à la question "ENTREZ LE VERBE INVERSE".

```
> pr "
> pr [CREATION DE LA RELATION INVERSE]
> pr [ENTREZ LE VERBE INVERSE]
> make "verbe rq
> if empty :verbe [stop]
> pr "
> if count :objet > 1 (pr [QUEL EST LE MOT PRINCIPAL DANS L'OBJET]:objet) make "objet rq [make "objet first :objet]
> make "ancien gprop :objet :verbe
> if memberp :sujet :ancien [pr [RELATION DEJA CONNUE] stop]
> if empty :ancien [pprop :objet :verbe list "sujet] [pprop :objet :verbe fput :sujet :ancien]
> pr [RELATION INVERSE ENREGISTREE]
```

Exploitation

Grâce à la procédure creer, nous sommes en mesure de saisir des relations. Il faut maintenant créer une procédure générale de recherche dans la base de donnée. La recherche doit pouvoir se faire en connaissant le couple sujet et verbe (relation), le verbe seul ou le sujet seul.

1) Procédure générale d'affichage d'une série de propositions en fonction d'une liste d'objets fournie.

```
?to affichage :sujet :verbe :listobj
> local "prembj
> if empty :listobj [stop]
> make "prembj first :listobj
> if empty :prembj [] [(pr :sujet :verbe :prembj)]
```

```
> affichage :sujet :verbe bf :listobj
> end
```

Exemple :  
?affichage "anne "aime [[les frites] [les pommes] [jules]]  
fournit :

```
anne aime les frites
anne aime les pommes
anne aime jules
```

La procédure de recherche de toutes les relations lorsque un couple sujet-verbe est connu s'écrit très facilement.

```
?to rechsue
> (local "sujet "verbe)
> ct
> pr [ENTREZ LE SUJET DE LA RELATION]
> make "sujet rq
> pr [ENTREZ LE VERBE DE LA RELATION]
> make "verbe rq
> affichage :sujet :verbe gprop :sujet :verbe
```

La recherche de toutes les relations portant sur un verbe est un peu plus complexe. Elle nécessite la création d'une procédure récurrente intermédiaire appelée traitement.

Rappel : la primitive glist "verbe fournit une liste de tous les sujets qui portent sur le verbe précisé.

```
?to recverb
> (local "verbe "liste)
> ct
> pr [ENTREZ LE VERBE DE VOTRE RELATION]
> make "verbe rq
> make "liste glist :verbe
> traitement :verbe :liste
> end
```

```
?to traitement :verbe :liste
> (local "sujet "objet)
> if empty :liste [stop]
> make "sujet first :liste
> make "objet gprop :sujet :verbe
> affichage :sujet :verbe :objet
> traitement :verbe bf :liste
> end
```

La recherche de toutes les relations portant sur un même sujet est encore plus complexe et, dans un but de simplification, nous limiterons la procédure aux verbes se composant d'un seul mot. Si vous avez établi des relations dont le verbe est composé de plusieurs mots, la procédure sortira en erreur.

Rappel : la primitive plist "sujet fournit une liste composée de tous les verbes et tous les objets en rapport avec le sujet spécifié.

```
?to recsuj
> (local "sujet "liste)
> ct
> pr [ENTREZ LE SUJET DE VOTRE RELATION]
```

```
> make "sujet rq
> make "liste plist :sujet
> traitsuj :sujet :liste
> end
```

```
?to traitsuj :sujet :liste
> (local "verbe "objet)
> if empty :liste [stop]
> make "verbe first :liste
> make "objet gprop :sujet :verbe
> affichage :sujet :verbe :objet
> traitsuj :sujet bf bf :liste
> end
```

Voilà, il reste à regrouper ces procédures dans un menu général appelé recherche.

```
?to recherche
> local "choix
> ct
> pr [RECHERCHE DANS LA BASE DE DONNEES]
> pr "
> pr [1 RECHERCHE PAR SUJET]
> pr [2 RECHERCHE PAR VERBE]
> pr [3 RECHERCHE PAR COUPLE VERBE-SUJET]
> pr [4 SORTIE]
> pr "
> pr [VOTRE CHOIX]
> make "choix rc
> if :choix = 1 [recsuj]
> if :choix = 2 [recverb]
> if :choix = 3 [rechsue]
> if :choix = 4 [stop]
> recherche
```

Nous voici arrivés au terme de cette étude du Logo. Nous espérons vous avoir donné un bon aperçu de la puissance et des limites de ce langage. Nous vous invitons à compléter les programmes décrits dans cette série d'articles. Les notions vues sur le Prologo ne sont que la toute première partie d'une série de procédures qui vous conduiront vers un système de gestion de cinquième génération. Alors amateurs, à vos claviers, nous publierons les meilleures réalisations.

Daniel Martin

Logo en français

Nous profitons de ce dernier article pour rappeler à tous les amateurs de Logo que la société F.A.V.E., Cailava, 32700 Lectoure, effectue (pour des sommes tout-à-fait modiques) la francisation de vos "DR Logo". Alors ne vous cassez plus trop la tête et envoyez-leur une disquette "copie" de votre langage préféré.



GENERAL est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique.

Amis clients, vous aimez l'efficacité : GENERAL est une entreprise efficace, à votre image.

- Des preuves ?
- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
  - des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
  - un service après-vente avec atelier sur place ;
  - volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchises. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
  - un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
  - un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

- Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : (1) 42.06.50.50, poste 40.

Chaînes hi-fi AMSTRAD CD-1000 & CD-2000

avec compact-disc intégré

CD-1000

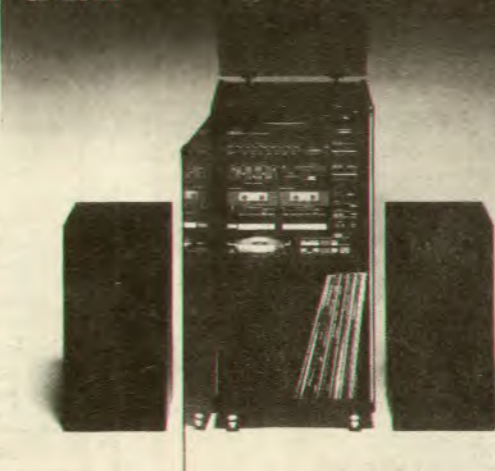


La chaîne CD-1000 complète avec ses enceintes  
**4490F**  
A crédit CETELEM 990F au comptant + 18 mensualités de 237,30F  
TEG : 24,35 %  
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

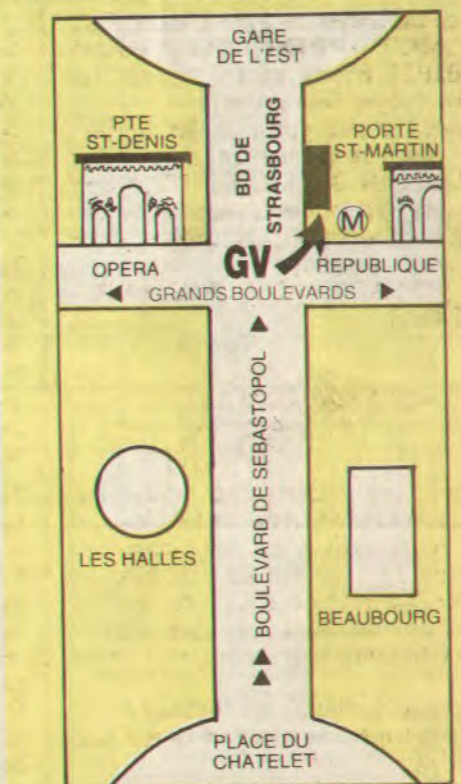
- | CD-1000  | CD-2000  |
|--|--|
| • Ampli 30 watts   | • Ampli 30 watts   |
| • Egaliseur 5 fréquences   | • Egaliseur 5 fréquences   |
| • Double platine cassette avec position métal  | • Double platine cassette avec position métal  |
| • Tuner PO/GO/FM   | • Tuner PO/GO/FM   |
| • Platine disque 33/45 T, cellule magnétique   | • Platine disque 33/45 T, cellule magnétique   |
| • Compact-disc laser recherche rapide, tiror électrique, affichage numérique de la plage | • Compact-disc laser recherche rapide, tiror électrique, affichage numérique de la plage |
| • Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts                                      | • Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts                                      |
| • Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 25 x 21 x 35 cm              | • Meuble rack  |
|  | • Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 30 x 25 x 48 cm              |

CD-2000



La chaîne CD-2000 complète avec ses enceintes  
**4990F**  
A crédit CETELEM 1490F au comptant + 18 mensualités de 237,30F  
TEG : 24,35 %  
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

MAGASIN DE VENTE



10, bd de Strasbourg  
75010 PARIS  
Tél. (1) 42.06.50.50

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

Incontestablement, l'événement HIFI de l'année. A venir écouter absolument chez GENERAL, le temple d'AMSTRAD.



# GENERAL

le temple d'Amstrad

## Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Un système de traitement de texte complet  
Un ordinateur complet :



Le PCW 8256 Amstrad est un système complet avec un ordinateur incorporé individuel à disquettes, traitement de texte et imprimante.

- écran à haute résolution;
- lecteur de disquettes intégré;
- ordinateur 256 ko de RAM;
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier";
- levier pour alimentation automatique feuille à feuille;
- clavier AZERTY 82 touches;
- CP/M+ avec GSX et Dr Logo;
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante;
- basic Mallard avec Jetsam;
- possibilité d'extension;
- possibilité de deuxième unité de disquettes d'un méga-octet.

## Ordinateur personnel - traitement de texte.

### CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES :

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnel.

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 fourni 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 x 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 formattée 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 câble téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à sept pages de texte, la création de documents, la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que la pagination, l'alignement automatique des paragraphes et les numérotations, 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" accessibles au clavier par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2.2 Amstrad. CPU et RAM. Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'augmenter la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M. Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

**Imprimante.** Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.

**Options.** Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire. CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0. On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou Amstrad par le contrôleur de disquette en retournant la disquette. On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants. Cependant, certains logiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256. Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

## Le système de traitement de texte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Possibilité de leasing  
AUTOBAIL sur 4 ans.  
LES CONDITIONS GENERAL  
garantie 1 an, pièces et main d'œuvre

Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que la pagination, l'alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupure et l'insertion, sont fournies. L'écran affiche une série de menus "fenêtres" auxquels on fait appel en sélectionnant des touches de fonction qui contrôlent les commandes d'édition et de format de texte.

Il est essentiel que l'imprimante et le programme de traitement de texte collaborent étroitement afin de pouvoir supporter les nombreuses caractéristiques d'affichage telles que: exposants, indices, caractères gras, italiques, différents espacements et copies rapides.

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

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

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

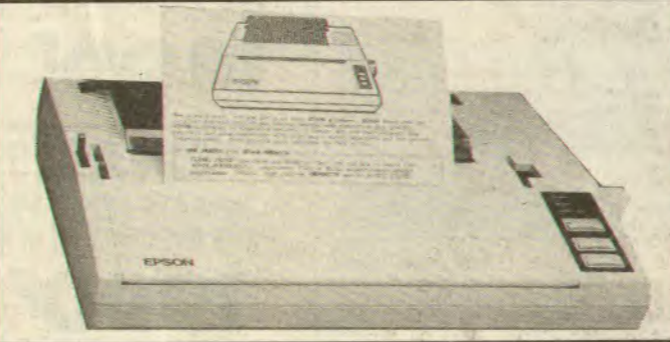
Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System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

Clavier, imprimante et moniteur monochrome fournis et Grande Réserve de pièces et de logiciels en France. Informations: Amstrad, Amstrad, CPC 6128 et le PCW 8256 sont des marques déposées de Amstrad.

# GENERAL

le temple d'Amstrad

## Imprimante Epson LX80



L'imprimante Epson LX80 offre, à un prix abordable, une qualité d'impression et des fonctions évoluées dont on ne pouvait disposer jusqu'à présent que sur des imprimantes plus onéreuses.

Possibilités de l'imprimante LX80

- Un mode d'impression rapide pour les documents de travail
- Un mode d'impression de qualité quasi-courrier pour les documents destinés à la diffusion
- Un choix de styles comprenant les caractères romains et italiques, six largeurs de caractère et deux types d'impression en gras.
- Des caractères définissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de créer et d'imprimer ses propres lettres ou symboles graphiques, de diagrammes et d'illustrations.
- Onze jeux de caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un système de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

**Impression bidirectionnelle**  
Dans les explications du présent manuel, nous considérons que la tête d'impression de la LX-80 se déplace uniquement de la gauche vers la droite, de la gauche vers la droite, de la gauche vers la droite pour imprimer une ligne et ensuite de la droite vers la gauche pour imprimer la ligne suivante.

Toutes les fonctions de calcul pour l'impression bidirectionnelle sont réalisées par l'imprimante elle-même. Ainsi, tant que l'imprimante fonctionne normalement, vous n'avez pas à vous préoccuper de la manière dont l'imprimante effectue ces opérations internes.

**Modification de pas**  
Outre le pic, qui correspond à 10 caractères par pouce, la LX-80 peut aussi imprimer en 4 autres largeurs ou pas. Pour ce faire, elle réduit le déplacement de la tête d'impression entre deux déclenchements successifs des aiguilles. En mode élève par exemple, elle imprime 12 caractères par pouce et, en mode condensé, elle en imprime un peu plus de 17. Ce faisant, l'imprimante ne modifie pas la configuration des aiguilles, mais réduit seulement les écarts horizontaux entre les points.

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

TARIF GENERAL  
pour Epson LX80

**3395 F**

A CREDIT CETELEM  
995 F au comptant  
+ 12 mensualités de 230 F  
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 360 F

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

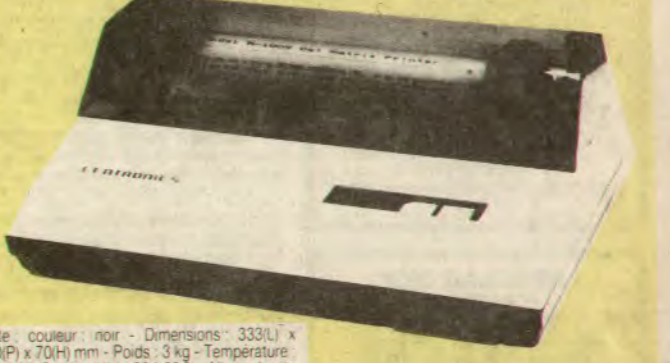
### Caractéristiques techniques

Impression		
Méthode d'impression	Impression matricielle à impact	
Vitesse d'impression	100 caractères par seconde (impression en pica)	
Vitesse d'avance du papier	Environ 150 ms/ligne (à 1/10ème de pouce par ligne)	
Sens de l'impression		
Unidirectionnel, géré par la logique		
Bidirectionnel, géré par la logique		
Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique		
Jeu de caractères		
96 caractères internationaux		
40 caractères italiques		
32 caractères internationaux italiens		
32 caractères graphiques		
96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier)		
32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier)		
Imprimante		
Ruban	Ruban cassette, encre noire	
MCBF	3 millions de lignes (ne concerne pas la durée de vie de la tête d'impression)	
Durée de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression	
Papier		
Largeur du papier		Entraînement du papier
Papier à perforations		4 à 10"
Feuille à feuille		Max. 8,5"
Nombre d'exemplaires		Un original plus une copie.
		Épaisseur maximum ne peut excéder 0,08"

## IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

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

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



**1995 F**

# MODEM DIGITELEC DTL 2000

## UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécommande par téléphone ou la messagerie électronique privée.

Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.

A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

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



S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.

- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.

- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte utilisée. Dans le cas de la carte DTL V 23 ou de la carte DTL PLUS, il indique que l'on est en mode V 23 symétrique

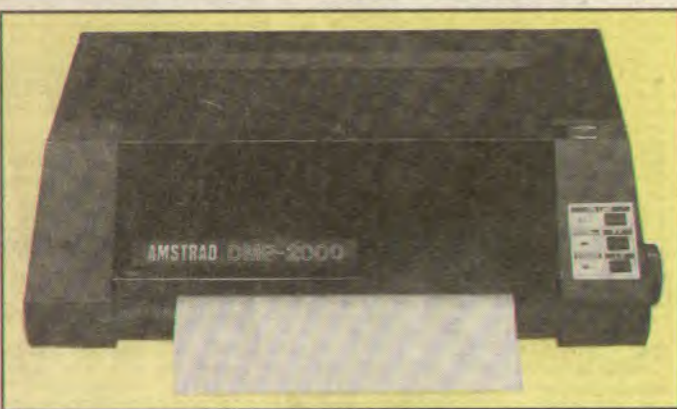
TARIF GENERAL  
pour DTL 2000 V 23

**1490<sup>F</sup>**

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

**1990<sup>F</sup>**

# Imprimante AMSTRAD DMP 2000



## DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement 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 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

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

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

TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE DMP 2000

**2290<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
490 F au comptant +  
9 mensualités de 223,40 F  
TEG : 24,35 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 210,60<sup>F</sup>

## LES CONDITIONS GENERAL

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

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

mandes placé pour plus de sécurité sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.



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

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

Le DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des com-

AMSTRAD DD1  
avec son alimentation  
et son interface

**1995<sup>F</sup>**

A crédit (CETELEM)  
395<sup>F</sup> au comptant  
+ 6 mensualités de 289,30<sup>F</sup>  
avec assurance

Coût total du crédit avec assurance : 135,80<sup>F</sup>  
TEG 24,35 %

AMSTRAD FD2  
2<sup>e</sup> unité sans  
interface contrôleur

**1590<sup>F</sup>**

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le

# JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

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

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

Notre connaissance dans le domaine des jeux et utilitaires est assez vaste. N'hésitez pas à nous contacter pour information.

Nous nous efforçons de vendre au meilleur prix. Si vous trouvez moins cher ailleurs, faites-le nous savoir immédiatement. Nous nous alignons toujours sur le prix le plus bas.

1 - 1815 Cassettes : 159 F Disquette : 239 F

Wargame français, très élaboré, est fondé sur les campagnes de Napoléon où il faut intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

2 - BOXING Cassettes : 139 F Disquette : 195 F

Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

3 - 3D-FIGHT Cassettes : 160 F Disquette : 260 F

3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

4 - 3D GRAND PRIX Disquette : 195 F Cassettes : 149 F

Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait sûrement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

5 - ABSURDITY Cassettes : 159 F Disquette : 230 F

La sida. Cobra, toujours à la mode, Cassetfait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps, puis dans un ordinateur assez fascinant, pour les amateurs d'insolite.

6 - UNE AFFAIRE EN OR Cassettes : 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.

7 - AIRWOLF Cassettes : 99 F Disquette : 150 F

Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-manche.

8 - ALIEN 8 Cassettes : 149 F

Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaître diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

9 - ALIEN RELIEF

Ce jeu est fourni avec lunettes stéréoscopiques. C'est une bataille de l'espace en relief dont l'effet est grandiose.

10 - AMELIE MINUIT Cassettes : 159 F Disquette : 240 F

Amélie, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand bulding de bureaux et, malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver, et sortir de l'immeuble, car à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

11 - AMSTRAD DAMES Cassettes : 139 F Disquette : 220 F

Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté. Très rapide. Se battre contre l'Amstrad est très difficile. Il faut être un joueur très confirmé pour gagner.

12 - AMSTRAD PAINT Cassettes : 159 F

Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante palette de couleur. Logiciel facile à utiliser par les débutants.

13 - AMSTRAL Cassettes : 129 F

Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance et votre ordinateur vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis, puis vous donne l'interprétation de votre thème. Très bien fait, pour ceux qui ont une imprimante.

14 - ANDROID 2 Cassettes : 149 F

Bataille du futur, où vous devez combattre les androides qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial posé sur la planète des androides. Bon graphisme et animation réussie. Un classique du genre.

15 - AQUAD Cassettes : 129 F

Jeux de labyrinthe très connu. Un super PAC MAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

16 - ANIMAL, VEGETAL, MINERAL Cassettes : 99 F

Jeux éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprends à reconnaître les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatif les plus demandés.

17 - L'ARDOISE MAGIQUE Cassettes : 99 F

Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurrence le joystick ou le clavier.

18 - ARGO NAVIS Cassettes : 149 F

Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre...

19 - ATLANTIS Cassettes : 169 F Disquette : 220 F

Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse du la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

20 - ATTRAPE MOTS Cassettes : 139 F

Logiciel éducatif qui est un genre de mots croisés. Vous devez trouver le mot en fonction des indications qui vous sont données. 3 niveaux de difficulté, de 7 à 12 ans.

21 - 3D MEGACODE Cassettes : 169 F Disquette : 240 F

Utilitaire de Basic tendu comprenant l'instruction principale Cass, instruction cassettes, Aide, instruction d'aide à la programmation, 3D, instruction graphique en relief, Graph pour le dessin, Hor pour l'heure, et Diverse pour copie et bruit...

22 - AMLETTRES Cassettes : 149 F

Logiciel micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

23 - AMS ASM Cassettes : 290 F Disquette : 350 F

L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

24 - AMSWORD Cassettes : 245 F

Le traitement de texte français d'AMSOF. D'un usage facile, cependant très complet et devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

25 - AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR Cassettes : 195 F Disquette : 295 F

Ce logiciel est fourni avec un livre très complet. Sur ce livre, vous apprenez la programmation du Z80, du Dr WATSON et le logiciel comprend les étiquettes, les directives d'assemblage, le chargement et la copie.

26 - BALLE DE MATCH Cassettes : 169 F

Jeux de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

27 - BANK Cassettes : 149 F Disquette : 220 F

Logiciel utilitaire de gestion bancaire. Il vous permet de débiter et de créditer automatiquement vos comptes et il tient la balance. Vous pouvez visualiser vos opérations sur imprimante. Utile pour les commerçants.

28 - LA BATAILLE D'ANGLETERRE Cassettes : 149 F

Jeux de simulation de type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

29 - BATTLE FOR MIDWAY Cassettes : 159 F

Jeux de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu.

30 - BEACH HEAD Cassettes : 149 F Disquette : 195 F

Jeux de simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une île et vous attaquez la forteresse de Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassettes : 149 F Disquette : 240 F

Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre, qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaître à l'avance vos courbes. Très utile.

32 - BOUNTY BOB STRIKES BACK Cassettes : 149 F

Jeux d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attaquée par Yukon et ses mutants qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutants.



# GENERAL

le temple d'Amstrad

**34 - BRUCE LEE** Cassettes : 169 F Disquette : 229 F  
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maître des arts martiaux. Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

**35 - BUDGET FAMILIAL** Cassettes : 195 F Disquette : 275 F  
Ce logiciel utilitaire est destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures, avec vos rentrées et vos sorties d'argent ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

**36 - BUGS BUSTER** Cassettes : 149 F  
Jeu insolite qui consiste à détruire les Bugs qui grignotent vos programmes et leur musique. Vous pénétrez dans le circuit imprimé de l'Amstrad et vous vous dépêchez afin de sauver votre programme.

**37 - CALC DISK** Cassettes : 169 F Disquette : 220 F  
Feuille de calcul du type Tableur comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

**38 - CAMELEMATHS** Cassettes : 149 F Disquette : 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.

**39 - CAMELEMOTS** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

**40 - GRAPHMAX** Disquette : 295 F  
Logiciel de création graphique de type professionnel. Il permet de dessiner, de faire des perspectives et de colorier de objets dessinés. Bien fait, il est fourni avec une documentation complète et des calques.

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

**42 - CHALLENGER** Cassettes : 160 F Disquette : 220 F  
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, paraît-il, directement issu des concepts de l'intelligence artificielle.

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

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

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

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

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

**48 - CODE DE LA ROUTE** Cassettes : 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.

**49 - CODENAME MAT** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

**50 - COLORIC** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade qui consiste à aapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

**51 - COMBAT LINX** Cassettes : 149 F  
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la baie. Un modèle du genre.

**52 - COMPILATEUR INTEGRAL**  
Ce compilateur Basic permet de corriger une instruction sans interrompre la compilation. C'est le premier programme pour AMSTRAD pouvant compiler un basic standard sans nécessiter un langage spécifique.

**53 - COMPILATION** Disquette : 195 F  
Jet Set Willy, Final Frontier, Manic Miner, Binky et Karl Treasure sur la même disquette. Rien que d'excellents logiciels pour un prix particulièrement compétitif.

**54 - COURSE A LA BOUSSOLE** Cassettes : 99 F  
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

**55 - COURT CENTRAL** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu de tennis conforme aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

**56 - CP GRAPH** Cassettes : 150 F Disquette : 245 F  
Logiciel graphique qui suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

**57 - CPC TURBO** Cassettes : 185 F  
Logiciel pour animer votre écran qui permet les scrollings, l'écriture dilatée, le tracé de cercles, le remplissage des volumes et les trucages de l'écran. Très utile pour les programmeurs.

**58 - CLUB BERT** Cassettes : 99 F  
Logiciel de type Pacman en relief. Il consiste à accumuler des cubes aux couleurs identiques. Ce logiciel nécessite de l'adresse et de la rapidité. Pour les amateurs du genre.

**59 - CYRUS II** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Fabuleux jeu d'échecs à 12 niveaux. permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique, en perspective ou à plat.

**60 - DACTYLOGRAPHIE PITMAN** Cassettes : 149 F  
La méthode Pitman vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entraînement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

**61 - DAMS** Cassettes : 295 F Disquette : 395 F  
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

**62 - DAMBUSTER**  
Jeu de simulation de pilotage et combat aérien. Vous pilotez un bombardier Lancaster et vous vous dirigez sur l'Allemagne. Excellent graphisme et animation.

**63 - DAO** Cassettes : 130 F  
Dessin assisté par ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

**64 - DARK STAR** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de Cord Evil. Vous devez libérer les planètes.

**65 - DATAFILE II F** Disquette : 295 F  
Gestion de fichier et base de données. Ce logiciel est conçu pour fonctionner avec un maximum de facilité. Les dimensions du fichier sont variables et l'on peut établir 930 fiches maximum avec 30 caractères par fiche.

**66 - DATAMAT** Disquette : 450 F  
Gestion de fichier professionnel. DATAMAT permet de créer, de modifier, de 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.

**67 - DEFENDOR DIE** Cassettes : 120 F  
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoïdes sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

**68 - THE DEVIL CROWN** Cassettes : 139 F Disquette : 195 F  
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous ne manquerez pas d'oxygène.

**69 - DEVPACK ASSEMBLER** Cassettes : 295 F  
Programme de chez AMSTRAD. Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

**70 - LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE** Cassettes : 169 F  
Jeu d'aventure. Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

**71 - EDUCATIVE I** Disquette : 220 F  
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

**72 - EDUCATIVE II** Disquette : 220 F  
Regroupe les éducatifs MATHASARD, HISTO-QUIZZ et ORTHOREPERE.

**73 - JEUX AMSTRAD** Disquette : 220 F  
Ce logiciel regroupe 4 jeux pour Amstrad : FORCE 4, MISSION DETECTOR, STRESS et COBRA.

**74 - DON JUAN** Cassettes : 159 F  
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

**75 - DOSSIER G** Cassettes : 159 F  
Vous connaissez Greenpeace. Qui a commis l'attenta ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

**76 - DRAGONTORC** Cassettes : 159 F  
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

**77 - DUN DARACH** Cassettes : 139 F Disquette : 195 F  
Jeu d'aventure graphique. Il faut trouver dans la cité interdite de DUN DARACH un conducteur de char. Vous pouvez développer votre propre stratégie. Pas de solution unique. Intéressant par son côté réflexion.

**78 - EASY AMSCALC** Cassettes : 245 F  
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, la impression et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

**79 - EMPIRE** Cassettes : 195 F Disquette : 290 F  
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et des soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

**80 - EVERYONE'S A WALLY** Cassettes : 149 F  
Vous êtes pilleur de banque et vous devez choisir des complices pour leur efficacité. Pour réussir à piller un banque, il faut être adroit, rapide et il faut pouvoir rétribuer vos complices. Immoral.

**81 - HARRIER ATTACK** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'une porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

**82 - EXPLODING FIST** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Super jeu de karaté. Vous vous battez contre l'ordinateur ou un autre joueur. 27 prises différentes. Vous pouvez devenir 10<sup>e</sup> dan. Jeu exceptionnel pour son graphisme et son animation.

**83 - FACTURATION DISK** Disquette : 990 F  
Exécuté en accès direct, ce logiciel très complet permet la gestion de stock automatique, l'édition d'une liste de clients, d'un journal des ventes avec ventilation, l'édition périodique d'un journal de réappro.

**84 - FACTURATION COMMERCE DETAIL** Disquette : 1170 F  
Idem que Facturation mais en plus professionnel. Fichier articles de plus de 2500 articles, 8 codes TVA, petit fichier client 100 fiches, permet de gérer la saisie des factures, l'édition de l'inventaire, le calcul des réappro et la clôture des journaux de vente.

**85 - FACTURATION STOCK** Disquette : 275 F  
Petite facturation intégrée à une gestion de stocks. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier créé par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

**86 - FANTASTIC VOYAGE** Cassettes : 149 F  
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

**87 - FIGHTER PILOT** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Les best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain, et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

**88 - FIGHTING WARRIOR** Disq. : 229 F Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide. Il faut pénétrer dans la pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

**89 - FLIGHT PATH 737** Cassettes : 139 F  
Simulateur de vol de Boeing 737. Vous devez faire décoller votre avion, lui faire franchir une montagne puis atterrir. 6 niveaux de difficulté. Un logiciel bien fait pour apprendre à piloter.

**90 - FOOT** Cassettes : 160 F Disquette : 260 F  
Jeu de simulation au 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 du ballon rond.

**91 - FORCE 4** Cassettes : 125 F Disquette : 195 F  
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

**92 - FORMULA 1 SIMULATEUR** Cassettes : 89 F  
Simulateur de Formule 1. Ce simulateur n'est pas du pilotage mais de la réflexion. Vous devez vous battre contre les champions de Formule 1 sur les différents circuits du championnat du monde. Etes-vous un nouvel Alain Prost ?

**93 - FORTH** Cassettes : 390 F  
Le Forth, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

**94 - LA FRANCE** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6<sup>e</sup>. très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

**95 - FRUITY FRANK** Cassettes : 110 F  
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire la fraise et les monstres qui pullulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.



# GENERAL

le temple d'Amstrad

**96 - FU KUNG A LAS VEGAS** Cassettes : 149 F  
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de IAS VEGAS. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

**97 - GATE CRASHER** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Vous devez diriger des barils dans un labyrinthe et les faire arriver dans 9 cases en bas de l'écran. 8 niveaux possibles et beaucoup d'adresse pour réussir.

**98 - LE GEOGRAPHE** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen pour apprendre la géographie du monde. Ce logiciel est fait par AMSOFT. Rapport qualité/prix imbattable.

**99 - GESTION BANCAIRE** Cassettes : 195 F Disquette : 240 F  
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer votre banque, CCP et Carte Bleue. On trouve intégrée une calculatrice autonome et un mode de gestion familiale.

**100 - GESTION DE FICHIERS** Cassettes : 190 F Disquette : 245 F  
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 200 fiches avec 20 rubriques par fiche, recherche multi critères, édition, duplication, fenêtres de texte. Ce logiciel n'est toutefois pas adapté à un usage pro du fait de sa faiblesse en fiche.

**101 - GESTION FAMILIALE** Cassettes : 170 F Disquette : 220 F  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale financière et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

**102 - GESTION D'ENTREPRISE** Cassettes : 195 F Disquette : 240 F  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, ventes, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

**103 - GESTION DE STOCK** Cassettes : 195 F Disquette : 240 F  
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 600 références. On peut y inscrire le prix d'achat, le prix de vente et la TVA. Il peut être sauvegardé sur cassette. Utile à une petite entreprise.

**104 - GHOSTBUSTERS** Cassettes : 129 F  
Tiré du célèbre film "Ghostbusters", on retrouve les différentes scènes du film. L'animation et la musique sont remarquables. Ce logiciel a connu un succès considérable sur Commodore.

**105 - THE GOONIES**  
Tiré du film de Spielberg, The Goonies est un jeu d'arcades et d'aventures particulièrement réussi. Nombreux pièges à déjouer mais quelle réussite au bout de tant d'efforts.

**106 - GRAPHTRIC** Cassettes : 149 F  
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

**107 - GRAPHOLOGIE** Cassettes : 169 F Disquette : 220 F  
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scribe. Ce logiciel a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

**108 - GUTTER** Cassettes : 159 F F  
Excellent jeu d'arcades. Il consiste en un boulet lancé dans une travée. Celui-ci rencontre divers obstacles amis. Tels que des rois, des reines ou des jockers et de obstacles ennemis tels que le bourreau. très original.

**109 - HACKER** Cassettes : 149 F  
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparaît "Logon Please"... Que devez-vous faire alors ?

**110 - HARD HAT MACK** Cassettes : 159 F  
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur Osha. Jeu très séduisant qui plaît beaucoup.

**111 - HIGHWAY ENCOUNTER** Cass. : 159 F Disq. : 195 F  
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

**112 - HISTOQUIZZ** Cassettes : 169 F Disquette : 220 F  
Logiciel éducatif d'histoire. testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

**113 - HMS COBRA**  
Wargame et jeu d'aventure. Vous commandez un convoi naval britannique en route pour la Normandie. Le HMS Cobra est un superbe cuirassé. Vous devez déjouer les pièges des navires et des sous-marins allemands. Jeu passionnant.

**114 - THE HOBBIT** Cassettes : 225 F  
Le plus fabuleux jeu d'aventure, tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec ce logiciel.

**115 - HOLLYWOOD PALACE** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

# GENERAL<sup>®</sup>

## le temple d'Amstrad

**116 - L'HORLOGER 1** Cassettes : 99 F  
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

**117 - L'HORLOGER 2** Cassettes : 99 F  
Suite de l'Horloger 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

**118 - HOUSE OF USHER** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de Usher, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

**119 - HUNCHBACK** Cassettes : 149 F  
Logiciel de jeu d'arcade. Quasimodo doit sauver Esmeralda de griffes de Sesennemis. Jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

**120 - HUNCHBACK 2** Cassettes : 149 F  
La suite de Hunchback. Quasimodo doit parvenir au sommet du clocher pour carillonner. Dans la même veine que le précédent. Succès garanti en famille.

**121 - HUNTER KILLER** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Simulateur de sous-marin avec le tableau de bord d'un sous-marin. Tir à la torpille contre un vaisseau ennemi. Jeu difficile qui plaira aux fans de simulation. Mais le tir à la torpille est vraiment difficile.

**122 - HYPERSPACE** Cassettes : 140 F Disquette : 220 F  
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4<sup>e</sup> dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

**123 - HYPERSPORTS** Cassettes : 149 F  
Excellente simulation de 6 sports : natation, tir au pigeon, cheval d'arçon, tir à l'arc, triple saut et haltérophilie. Bonne animation, gare aux joysticks fragiles.

**124 - INFERNAL RUNNER** Cassettes : 160 F  
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bain d'acide, herbes, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

**125 - INITIATION AU BASIC, 1<sup>er</sup> PAS** Cassettes : 245 F  
Manuel de Basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le Basic uniquement sur cassettes.

**126 - JET BOOT JACK** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade très rapide. Vous évoluez à toute vitesse dans une usine de disques. Vous devez ramasser les notes de musique et éliminer vos ennemis tout en trouvant du carburant pour vos bottes magiques.

**127 - JET SET WILLY** Cassettes : 139 F  
Best-seller sur AMSTRAD, ce jeu d'action voit Willy le Mineur dans sa maison. Il a fait une grande fête et il doit ramasser tous les verres avant d'aller dormir. Excellente animation.

**129 - JEWELS OF BABYLON** Cassettes : 159 F  
Jeu d'aventure, très connu. Le but est de retrouver le trésor de Babylone. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

**130 - JUMPJET** Cassettes : 159 F Disquette : 195 F  
Simulateur de pilotage de Harrier. Jumpjet est d'une qualité graphique bien meilleure que Fighter Pilot. Par contre, ce que l'on gagne en réalisme, on le perd en précision technique. Logiciel facile et très agréable.

**131 - KIM** Cassettes : 139 F  
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiqué le nombre de fois où une figure donnée apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

**132 - KNIGHT LORE** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Vous explorez la nuit le château de Knightlore. Vous êtes transformé en lou-garou. Si vous voulez échapper à ce maléfice, il vous faut absolument retrouver le sorcier.

**133 - KONG STRIKES BACK** Cassettes : 139 F  
Encore une histoire du fameux King Kong. Vous voulez sauver votre danseuse favorite, malheureusement les voitures vous empêchent de l'atteindre. Vous avez heureusement quelques bombes mais le temps presse...

**134 - KRISTAL** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

**135 - LETTRES MAGIQUES** Cassettes : 99 F  
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

**136 - LOGO** Cassettes : 295 F  
Logiciel éducatif. Ce Logo est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie d'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

**137 - LOGO FRANÇAIS** Disquette : 220 F  
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du Dr Logo de la disquette AMSTRAD.

**138 - LORDS OF THE MIDNIGHT** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

**139 - LOTO** Disquette : 229 F Cassettes : 139 F  
Logiciel mathématique qui reprend les analyses statistiques sur les 10 années du loto national, ce qui vous permet d'éliminer les grilles à faible probabilité. Ce logiciel évolue avec les nouveaux tirages. A vous la fortune.

**140 - MACAMDAM BUMPER** Cassettes : 159 F Disquette : 225 F  
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

**141 - MACHINE CODE TUTOR** Cassettes : 245 F  
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

**142 - MAGIC PAINTER** Cassettes : 149 F  
Utilitaire, en français, de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point, une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'un Ko.

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

**144 - MANIC MINER** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade avec Willy le Mineur. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

**145 - MARSPÓRT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

**146 - MASTERFILE** Cassettes : 245 F Disquette : 290 F  
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherche multi critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

**147 - MASTER OF THE LAMPS** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Masters of the lamps est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père, mais il doit subir des épreuves pour redevenir Roi, épreuves tant physiques que psychiques.

**148 - MATCH DAY** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation sportive de football. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3 dimensions. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

**149 - MATHASARD** Cassettes : 149 F  
Logiciel éducatif pour développer le calcul mental. Des jeux sont proposés, avec différents niveaux de difficulté. Mathasard convient aussi bien aux enfants à partir de 7 ans qu'aux plus âgés qui souhaitent s'entretenir en calcul mental.

**150 - MEMORAM** Cassettes : 149 F  
Logiciel éducatif pour se perfectionner en orthographe. Memoram vous fera faire 60 dictées que vous devrez essayer de mémoriser. Ce logiciel est valable pour les enfants à partir de 7 ans.

**151 - MEURTRE A GRANDE VITESSE** Cassettes : 180 F Disquette : 240 F  
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. On vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettres manuscrites, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

**152 - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** Cassettes : 210 F Disquette : 270 F  
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux paquebot en route pour New York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects sont nombreux. A vous jouer, Passionnant.

**153 - MICROGEO** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

**154 - MICROGESTION** Cassettes : 159 F  
Logiciel de budget familial. Il permet de tenir vos comptes bancaires, de calculer vos recettes et vos dépenses, de tenir un fichier des différentes opérations effectuées. Ce logiciel est compatible sur la plupart des imprimantes.

**155 - MICROSCRABBLE** Cassettes : 220 F Disquette : 329 F  
Logiciel du jeu de scrabble en français. Il vous permet de jouer en famille, jusqu'à 4 joueurs. Prés de 4000 mots de vocabulaire, vous pouvez également vous mesurer au micro, ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**156 - MICROSCRIPT** Disquette : 245 F  
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizontaux. Microscript est un bon logiciel pour les rapports financiers.

# GENERAL<sup>®</sup>

## le temple d'Amstrad

**157 - MICROSPREAD** Disquette : 245 F  
Logiciel tableur de chez AMSTRAD, très performant. Il présente de nombreuses caractéristiques arithmétiques complexes, une protection codée vous permet de sauvegarder les informations confidentielles.

**158 - MICROSAPIENS** Cassettes : 149 F  
Logiciel de jeu type "Des Chiffes et des Lettres". A l'aide de lettres de l'alphabet, il s'agit de composer des mots. Ce logiciel est facile d'utilisation car il est possible de régler le niveau de difficulté.

**160 - MILLE BORNES** Cassettes : 149 F F  
Logiciel du célèbre jeu de société 1000 Bornes. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours, tels que la crevasse ou la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**161 - LE MILLIONNAIRE** Cass. : 169 F Disquet. : 240 F  
Jeu de simulation économique comme Manager. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

**162 - MISSION DELTA** Cassettes : 169 F Disquette : 240 F  
Jeu de simulation de pilotage de jumbi. Mision Delta est aussi un jeu d'aventures graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

**163 - MISSION DETECTOR** Cassettes : 160 F Disquette : 220 F  
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la Flotte Stellaire, votre mission est de protéger la Planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

**164 - LE MONDE** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Logiciel éducatif sur la géographie du monde. Vous y apprenez à l'aide d'un jeu fort distrayant les différents drapeaux, capitales, monnaies, langues, superficie, etc. (89 pages écrans).

**165 - MONOPOLIC** Cassettes : 149 F  
Logiciel du célèbre jeu de Monopoly. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. Monopolic est le jeu familial par excellence. D'heureux moments en perspective.

**166 - MOON BUGGY** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

**167 - MONTSEGUR** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventures en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible Château de Montségur. Excellente animation.

**168 - Mr. FREEZE** Cassettes : 59 F  
Jeu d'Arcade. Vous êtes enfermé dans un frigo avec pour arme un lance-flammes. Des glaçons vous attaquent de toute part. Parviendrez-vous à les faire fondre tous ?

**169 - MULTIGESTION** Casset. : 195 F Disquette : 245 F  
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuel ou annuel. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

**170 - CP GRAPH** Cassettes : 195 F  
Logiciel graphique qui transforme automatiquement les données chiffrées de Multigestion en graphiques sous forme d'échelles, de camemberts ou d'histogrammes en plusieurs couleurs.

**171 - Mr. WONG LOOPY LAUNDRY** Cassettes : 99 F  
Jeu d'arcade classique. Mr. Wong la blanchisseuse est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

**172 - MUSICORE** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Logiciel musical. Transforme votre Amstrad en synthétiseur musical 2 voies. Il est possible alors de raccorder votre Amstrad à votre chaîne hi fi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

**173 - MUSIC MAESTRO** Cassettes : 149 F  
Logiciel musical. Il comporte un éditeur et un compositeur musical complet. Accords, temps, percussion, volume, tonalité. Un petit manuel d'instruction est fourni, afin de vous permettre de devenir un grand maestro.

**174 - MYSTERE DU KIKEKANKOI** Cassettes : 169 F  
Jeu d'aventures graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventures.

**175 - NIGHT BOOSTERS** Cassettes : 140 F Disquette : 195 F  
Jeu d'arcade très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

**176 - NIGHT SHADES** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventures graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténébres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

**177 - NOMBRES MAGIQUES** Cassettes : 99 F  
Jeu éducatif de chez Amstrad. Réservé aux petits (3 à 5 ans). Il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

**178 - NOMBRES/DICO** Cassettes : 149 F  
2 logiciels en un. Nombre, apprend à compter et à reconnaître les chiffres. Dico est un jeu éducatif familial fondé sur la recherche de mots en fonction d'informations données par l'ordinateur. 10 niveaux différents.

**179 - MONTERRAQUEOUS** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventures graphique assez complexe. Un ordinateur se sert des habitants d'une planète comme de pions sur un jeu d'échecs géant. La population se révolte et construit un robot qui va attaquer l'ordinateur.

**180 - ORPHEE** Disquette : 340 F  
Le super jeu d'aventures graphique et texte en français. 330 K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

**181 - ORTHO REPERES** Cassettes : 145 F  
Logiciel de mathématiques. Il permet aux élèves de 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> de résoudre des problèmes de géométrie et d'algèbre dans un plan. Tracé de courbes, droites, calcul d'équations, impression de graphes, etc.

**182 - OHELLO** Disquette : 145 F  
logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

**183 - LE PENDU** Cassettes : 99 F  
L'un des plus célèbres jeux d'Amstrad. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

**184 - PLANETE BASE** Cassettes : 159 F  
Jeu éducatif sur les numérotations et manipulations de base. Numéris, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges, mais sur sa planète il n'y en pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup>.

**185 - PLAY BOX** Cassettes : 160 F Disquette : 195 F  
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, Hold Up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant à jouer en famille.

**186 - PLURIEL/AMSTERIV** Cassettes : 149 F  
Logiciel éducatif à partir de 7 ans. Pluriel vous permet d'acquérir les règles du pluriel en orthographe et Amsteriv vous permet d'acquérir les règles de terminaison sur 600 mots français.

**187 - POLE POSITION** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation de course de Formule 1. Vous êtes dans une voiture de course et vous avez un parcours à effectuer dans un temps limité si vous ne voulez pas être disqualifié. Gare aux sorties de route!

**188 - PUNCHY** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Polichinelle à séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

**189 - PYJAMARAMA** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous réveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style de Sorcery.

**190 - RAID OVER MOSCOU** Cassettes : 129 F Disquette : 195 F  
Le super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauvez-vous l'Occident!

**191 - RALLY II** Cassettes : 160 F Disquette : 260 F  
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

**192 - RED ARROWS** Disqu. : 229 F Casset. : 139 F  
Jeu de simulation ai pilotage acrobatique. Vous faites partie de la célèbre patrouille de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

**193 - ROCK RAID** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les Aliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire. Bonne animation.

**194 - THE ROCKY HORROR SHOW** Disquette : 229 F Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrez dans les maisons hantées vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous bien servi. A ne pas jouer dans le noir.

**195 - ROLAND A LASCAUX** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu d'arcade avec le célèbre Roland. Ce coup-ci, ce dernier est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

**196 - ROLAND AUX OUBLIETTES** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu d'arcade. Roland est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies et de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

**197 - ROLAND IN TIME** Casset. : 99 F Disqu. : 150 F  
Roland n'a plus de carburant, car Maestro, son ennemi, a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidez-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celle-ci.

**198 - ROLAND ON THE RUN** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu d'arcade. Roland doit échapper à ses maîtres, mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.





# GENERAL

## le temple d'Amstrad

**199 - SABRE WOLF** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il? Très amusant.

**200 - SCOUT STEPS OUT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. Boldy, pour augmenter son quota de B.A. à nettoyer les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef, qui est sur sa piste.

**201 - SIR LANCELOT** Cassettes : 129 F  
Jeu d'arcade et de stratégie. Sir Lancelot explore le pièces d'un château et doit trouver un grand nombre d'objets et d'animaux. Des gardiens l'empêchent. Jeu classique et bien étudié.

**202 - SLAPSHOT** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Jeu de simulation au hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. Ce jeu, très brutal nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

**203 - SNOOKER** Cassettes : 129 F Disquette : 195 F  
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellent logiciel. L'un des plus vendus sur Amstrad.

**204 - SOUL OF A ROBOT** Cassettes : 129 F  
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

**206 - SORCERY +** Disquette : 195 F  
La suite de Sorcery. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

**207 - SPACE SHUTTLE SIMULATEUR** Cassettes : 160 F  
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut bien étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

**208 - SQUASH** Cassettes : 145 F  
Jeux de simulation sportive du squash. Se dispute contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Les trajectoires de la balle sont parfaitement authentiques et l'arbitre parle pour annoncer les scores après chaque point.

**209 - STAR AVENGER** Cassettes : 109 F  
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide. Il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

**210 - STARION** Cassettes : 129 F  
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les Aliens qui menacent la Terre. Ensuite, vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

**211 - STRESS** Cassettes : 140 F Disquette : 195 F  
Jeu d'aventure au château. Vous devez faire fortune en échappant au fantôme qui vous poursuit dans les différentes pièces du château. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

**212 - STRIP POKER** Cassettes : 135 F  
Jeu bien connu. Ici, il s'agit de déshabiller Marilyn en moins de 20 secondes. A vous de jouer.

**213 - SUBTERRANEAN STRYKER** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Vous devez sauver les prisonniers retenus dans la base souterraine ennemie. Il ne faut pas oublier de ravitailler et d'éviter les collisions.

**214 - SUPERCOPY** Cassettes : 120 F  
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable que sur l'imprimante Amstrad DMP1. Le programme de supercopy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

**215 - SUPER PIPELINE** Disquette : 229 F Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharment à crever et à fermer le pipeline.

**216 - SUPER SPRITES** Cassettes : 159 F  
Logiciel utilitaire qui vient combler la lacune principale du Basic Locomotive d'Amstrad. La génération de "sprites" vous permet de réaliser une animation ultra rapide sans utiliser le langage machine.

**217 - LE SURVIVANT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure français. Vous avez survécu au cataclysme. Vous devez récupérer les différents éléments du testament de vos ancêtres et repeupler votre planète avec les animaux cachés depuis la catastrophe.

**217 - SURVIVOR** Cassettes : 149 F  
Jeu d'exploration. Angus cherche le trésor dans un grand château de 108 pièces. Malheureusement, des ennemis le guettent. Excellent graphisme et animation très rapide.

**219 - TALES OF ARABIAN NIGHTS** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventures graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'Orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme "des Mille et Une Nuits".

**220 - TENNIS** Cassettes : 159 F  
Jeu de simulation sportive de tennis en 3 dimensions. Se joue contre 1 joueur ou contre l'ordinateur. Beau graphisme. Jeu rapide.

**221 - TEXTOMAT** Disquette : 450 F  
Logiciel de traitement de texte 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.

**222 - THEATRE EUROPE** Cassettes : 159 F  
Wargame passionnant. C'est la 3<sup>e</sup> Guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

**223 - THE MILLION** Cassettes : 120 F Disquette : 160 F  
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

**224 - LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS** Cassettes : 169 F  
Jeu d'aventures tiré du roman de Jules Verne. Vous êtes Phileas Fogg et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes colorées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

**225 - LA TOUR FANTASTIQUE** Cassettes : 169 F  
Jeu d'aventures. Vous cherchez un trésor dans une tour de 60 étages. Où se trouve le trésor? Quel est le code qui permet d'y accéder? Pourrez-vous échapper aux questions du Sphinx? Excellent graphisme.

**226 - TRANSATONE** Cassettes : 169 F  
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à 5 joueurs.

**227 - TRIVIA** Cassettes : 169 F Disquette : 195 F  
Jeu éducatif de questions-réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissements, sport et loisirs, art et littérature, sciences et nature.

**228 - TYRANN** Cassettes : 139 F  
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer?

**229 - U'DOS** Disquette : 380 F  
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

**230 - UTILITAIRE CASSETTE** Cassettes : 159 F  
Logiciel utilitaire qui permet de faire des sauvegardes et des chargements ultra rapides d'une part, et d'autre part de régler l'azimutage de votre magnétophone.

**231 - UTILITAIRE DISQUETTE** Disquette : 195 F  
Disquette utilitaire, vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture piste et secteurs. Très utile en cas de détérioration d'un élément de fichier pour récupérer les données.

**232 - A VIEW TO A KILL** Cassettes : 110 F Disquette : 190 F  
Jeu d'aventures tiré du célèbre film de James Bond : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicon Valley. Grace Jones plus vraie que nature.

**233 - LA VILLE INFERNALE** Cassettes : 159 F  
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

**234 - WIZARD'LAIR** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Peter qui fait de la spéléologie, découvre le demeure d'un sorcier. Pourra-t-il lui échapper alors qu'il est coincé dans une caverne?

**236 - WORLD WAR III** Cassettes : 139 F  
Wargame de type classique. Vous êtes Général. Vous faites manœuvrer vos troupes face à l'ennemi. Vous devez gagner la guerre mais gare à l'intendance, à l'aviation ennemie et ses bombardements nucléaires.

**237 - WORLD CUP** Cassettes : 129 F  
Jeu de simulation de football. Excellent graphisme. Vous vous battez contre 9 équipes pour obtenir la récompense : la fameuse coupe du monde.

**238 - LE YI-KING** Cassettes : 149 F  
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaître l'avenir.

**239 - ZEN** Cassettes : 248 F  
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourriez déboguer ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

**240 - ZORRO** Cassettes : 125 F  
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendez les opprimés contre les méchants.

**241 - H BASIC** 1 disquette ou 2 cassettes : 690 F  
Logiciel d'extension basic. Ajoute 46 nouvelles fonctions à votre Amstrad telles que : musique, fenêtres, graphismes, 3D, recopie d'écrans, inversions et fenêtres, etc... Très utile pour les programmeurs.

**242 - COMMANDO**  
Jeu d'arcade. Vous êtes Super Joe et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.



# GENERAL

## le temple d'Amstrad

**243 - BADMAX** Cassettes : 195 F  
Logiciel d'aventures en relief, avec lunettes stéréoscopiques. C'est la bande dessinée sur micro. Histoire délirante, dialogue branché, tout y est pour réaliser un cocktail explosif. A ne pas montrer aux âmes tendres.

**244 - TURBO PASCAL** Disquette : 741 F  
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs dans le monde, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

**245 - TURBO TUTOR** Disquette : 475 F  
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 200 pages en français comme pour Turbo Pascal.

**246 - COURS DE SOLFEGE Premier niveau** Cassettes : 250 F Disquette : 290 F  
Logiciel éducatif. Vous apprend la base de la musique, les notes, les gammes, l'écriture. Conçu par Techni Musique, ce logiciel s'adresse aux débutants. Très bien fait, il est de plus assez distrayant.

**247 - COURS DE SOLFEGE 2e niveau** Cassettes : 250 F Disquette : 290 F  
Logiciel éducatif pour mélomanes confirmés. Il vous apprend la composition musicale et vous permet de créer vos propres partitions.

**248 - COURS DE CLAVIER PIANO** Cassettes : 145 F Disquette : 185 F  
Logiciel éducatif. Apprenez à reconnaître les différentes touches du piano, leurs usages et à quelles notes elles correspondent.

**249 - AMSTRADIVARIUS** Cassettes : 145 F Disquette : 185 F  
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Performances remarquables surtout si vous pouvez le coupler à une chaîne hi-fi.

**251 - RSX SYCLONE 2** Cassettes : 130 F Disquette : 165 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 programmes Basic sauvegardés.

**251 - TRANSMAT** Cassettes : 150 F - Disquette : 185 F  
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

**252 - TOMCAT** Cassettes : 130 F Disquette : 165 F  
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

**253 - ODD JOB** Disquette : 200 F  
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, debugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

**254 - WARRIOR** Cassettes : 159 F - Disquette : 229 F  
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense château (environ 300 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

**255 - YIE-AR KUNG FU** Disq. 229 F Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation au karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

**256 - AM COMPTA** Disquette : 750 F  
Logiciel professionnel de comptabilité, saisie, recettes, dépenses. Tous les postes comptables : ventilation et visualisation sur graphiques, recherches de pièces comptables, à partir d'un fichier multicritères. Edition de journaux et du grand livre.

**257 - ADVENTURE BEST** Cassettes : 195 F  
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Du "pure massive text". 200 tableaux, des énigmes fantastiques à découvrir. 6 mois de travail en perspective pour ceux qui manient parfaitement la langue anglaise.

**258 - COLOSSAL ADVENTURE** Cassettes : 195 F  
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Jeu très connu en Angleterre. Plus de 240 tableaux, de quoi passer un bout de temps pour déjouer les attaques des dragons et des sorciers.

**259 - DUNGEON ADVENTURE** Cassettes : 195 F  
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Pas une once de graphisme dans un monstrueux logiciel dont s'est inspiré plus d'un concepteur de logiciel d'aventure. Un grand classique du genre.

**260 - GEMS OF STRADUS** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous battre contre les serpents, les fantômes et autres monstres pour découvrir le trésor. Malheureusement, il y a plus de 100 pièces dans le château de Stradus.

**261 - LE BAGNE DE NEPHARIA**  
Jeu d'aventure. 100 % graphique, faisant de vous le Prince Marc qui, retenu prisonnier, doit s'échapper du bague Nepharia et au désert infernal qui l'entoure pour reconquérir son trône.

**262 - ROBIN OF SHERWOOD** Cassettes : 159 F  
Tiré de la célèbre saga de Robin des Bois, ce jeu d'aventure graphique est malheureusement en texte anglais. Pour ceux qui le comprennent, c'est un des plus beaux logiciels que nous connaissions.

**263 - LE DERNIER METRO** Cassettes : 159 F  
Jeu d'arcade. Paris a été détruit, vous êtes protégé dans le métro. Il vous faut rejoindre la station dans laquelle sont organisés les secours.

**264 - GREMLINS** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure tiré du célèbre film "Gremlins". Vous retrouverez cette atmosphère étrange : ne les éclairez surtout pas, ne les mouillez pas et surtout ne les nourrissez pas après minuit malgré leurs supplications. Génial.

**265 - FOREST AT WORLD SEND** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. C'est la bataille éternelle entre les forces du bien et du mal. La princesse a été enlevée par le sorcier Zarn. Son père le roi appelle au secours les forces du bien et c'est l'affrontement dans la terrible forêt.

**266 - HEROES OF KARN** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier Istar et de roi de Karn. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de Istar. Célèbre.

**267 - DETECTIVE**  
Jeu d'aventure graphique. Vous voici sur la piste des voleurs de bijoux. Vous êtes inspecteur de Scotland Yard. A vous de résoudre l'enigme qui vous permettra de capturer les bandits.

**268 - SERIE NOIRE**  
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 5. Vous devez être le premier à sortir de la maison tout en ayant le maximum d'argent de poche et en ayant rempli votre contrat de tueur à gages.

**269 - LE SCEPTRE D'ANUBIS** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'Anubis dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour les tous jeunes.

**270 - ELIDON** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique et poétique. Elidon est une forêt superbe qui sort de l'hiver. Il s'y passe des choses mystérieuses. D'un graphisme similaire à Sorcery, Elidon tient une place à part dans les logiciels pour Amstrad par sa dimension poétique.

**271 - CAULDRON** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. La suite de Sorcery, même graphisme, mêmes aventures. Cauldron, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. Tilt d'Or 85

**272 - SPY AGAINST SPY** Disq.: 229 F Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet aux joueurs de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

**273 - PROJECT FUTURE** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure. Votre mission : transporter et activer le système d'autodestruction du vaisseau SS Future. Ce vaisseau est un gigantesque labyrinthe de 256 tableaux au graphisme fabuleux. Excellente animation également.

**274 - TERROMOLINOS** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure. Vous êtes capitaine d'un bateau de sauvetage. Vous devez sauver la précieuse cargaison d'un bateau coulé. Malheureusement, il y a la tempe, les requins et les explosifs mal désamorçés. Parviendrez-vous vivant au bout?

**275 - NORTH SEA BULLION ADVENTURE** Cassettes : 129 F  
Jeu d'aventure. Vous êtes capitaine d'un bateau de sauvetage. Vous devez sauver la précieuse cargaison d'un bateau coulé. Malheureusement, il y a la tempe, les requins et les explosifs mal désamorçés. Parviendrez-vous vivant au bout?

**276 - ON THE RUN** Cassettes : 160 F  
Jeu d'arcade. Course contre la montre à travers près de 300 tableaux. Vous vous battez contre des êtres monstrueux tout le long du chemin. Du beau travail de programmation. Graphisme superbe.

**277 - PAWS** Cassettes : 159 F  
Jeu d'arcade. Vous êtes un chien et vous devez récupérer vos petits disséminés dans la forêt et la ville. Des ennemis vous guettent. Parviendrez-vous à ramener votre petit monde à la maison?

**278 - GHOULS** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en 3D, mâtiné de Honky Kong. Vous devez parvenir au but à travers un labyrinthe plein d'embûches. 100 % graphique. 4 tableaux.

**279 - QUACK A JACK** Cassettes : 99 F  
Jeu d'arcade. Vous êtes Jack le Pirate et le plus fou caractère de Pandonie. Ayant trouvé la salle du trésor vide, Jack décide d'aller au donjon où il se trouve pris au piège. S'en sortira-t-il?

**280 - RAID SUR TENERE** Disq.: 229 F Cass.: 165 F  
Jeu d'aventure et de stimulation à la conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants, et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

**281 - JAMIN** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade et musical. Rodney collectionne les instruments de musique et les ramène chez lui. Il lui faut éviter les fausses notes qui lui font perdre des instruments et qu'il fasse attention aux distorsions qui sont mortelles. Très original.

**282 - MULTIPLAN** Disquette : 499 F  
Tableur mondiallement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableau les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

**283 - FIRE ANT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcades. Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux réflexes mais à la réflexion.

**284 - CARNET D'ADRESSE** Cassettes : 139 F  
Logiciel utilitaire. Gestionnaire de fichier, très simple, qui vous permettra d'établir une fiche par adresse, puis de rechercher, corriger et trier les fichiers sans difficulté. Vous pouvez utiliser le lecteur de cassette ou de disquette pour sauvegarder.

**285 - MANDRAGORE** Cassettes : 340 F  
Jeu d'aventure en français. C'est un pays opprimé par Yarod-Nor le tyran. Vous devez constituer une équipe qui affrontera le tyran dans son donjon. Après avoir élucidé chacune des énigmes contenues dans les 9 autres donjons du pays de Mandragore, prodigieux.

**286 - METRO 2018** Cassettes : 180 F Disquette : 250 F  
Jeu d'aventure. En 2018, vous devez sauver un ami prisonnier dans le métro. Vous êtes limité par le temps et le métro est devenu encore plus inquiétant que maintenant. Pourrez-vous survivre dans ce milieu hostile ?

**287 - LORIGRAPH** Disq.: 340 F Cassettes : 210 F  
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique ; traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

**288 - MASTER CHESS** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Logiciel d'échecs. 1 horloge, 9 niveaux de difficultés. Le plus vendu des logiciels sur AMSTRAD chez GENERAL. Un excellent jeu d'échec pour un prix modique.

**289 - KARLS TREASURE HUNT** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Karl a gagné un premier prix qui est un week-end dans un manoir. Dans une des 40 pièces est caché un trésor. Karl doit trouver les 40 clés pour pouvoir ouvrir le coffre du trésor. Pas facile du tout.

**290 - Z80 AMSTRAD** Cassettes : 149 F  
Logiciel d'autoformation par AMSTRAD. Apprenez le langage machine du Z80. Ce cours en français est très utile pour les futurs programmeurs. Facile de compréhension.

**291 - LORD OF MIDNIGHT** Cassettes : 160 F Disquette : 240 F  
Jeu d'aventure et wargame. Vous écrivez vous-même un chapitre de l'histoire de la chevalerie en définissant vous-même votre aventure. Un manuel est fourni avec le logiciel.

**292 - AIR TRAFFIC CONTROL** Cassettes : 139 F  
Logiciel de simulation. Vous êtes responsable du contrôle aérien d'un aéroport. Vous devez gérer votre aéroport afin qu'aucun accident ne survienne, prévoir les décollages, les atterrissages, les altitudes de vol, etc...

**292 - FOOTBALL MANAGER** Cassettes : 139 F F  
Jeu de simulation. Vous êtes responsable d'une équipe football. Vous devez organiser les rencontres, gérer les finances, choisir les tactiques, désigner les joueurs, le tout pour parvenir à gagner la coupe.

**293 - HANDICAP GOLF** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation de golf en 3D. Vous êtes sur un terrain de 18 trous, avec un caddy et une sélection de clubs. Un parcours de 9 trous est également en option. Excellent graphisme.

**294 - MUSIC COMPOSER** Cassettes : 195 F  
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs logiciels du genre. Toutefois, le manuel détaillé en anglais en retiendra plus d'un.

**295 - CODENAME MAT 2** Cassettes : 149 F  
Logiciel d'aventure. Suite de Codename Matt. Vous défendez l'univers sur votre vaisseau spatial. Vous défendez la planète Vesta contre les méchants Myons et vous devez rétablir la loi et l'ordre.

**296 - RED COATS** Cassettes : 149 F  
Wargame qui se passe pendant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scénaris. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

**297 - JOHNNY REB** Cassettes : 139 F  
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

**298 - TIME BOMB** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Il consiste à désamorcer des bombes avant qu'elles n'exploient. 9 niveaux de difficulté, temps limité. Très éprouvant pour les nerfs et beaucoup de réflexes exigés.

**299 - ERBERT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en relief avec un zeste de Cubic. Jeu très amusant qui a ses fanatiques. De la même famille que FRUTTY FRANK.

**300 - D BASE 2** Disquette : 790 F  
Le plus célèbre des gestionnaires des bases de données pour les utilisateurs professionnels. Conçu par Ashton Tate, ce logiciel tourne sur CPC 6128 et 8256 comme le Multiplan. Fourni avec une épaisse documentation.

**301 - 3D VOICE CHESS** Cassettes : 155 F Disquette : 245 F  
Jeu d'échec en relief et parlant. Ne nécessite pas de synthétiseur vocal. Très performant. Graphisme superbe.

**302 - LA MALEDICTION DE THARR** Cassettes : 195 F Disquette : 295 F  
Super jeu d'aventures graphique avec texte en français. La ville est détruite. Les zonards rodent, il vous faut délivrer votre fiancé des griffes de l'immonde Tharr.

**303 - TASWORD** Cassettes : 145 F  
Traitement de texte pour CPC 464.

**304 - TASWORD + MAILMERGE** Disquette : 290 F  
Traitement de texte pour 6128.

**305 - TASCOPY** 170 F  
Recopie d'écran haute résolution pour imprimante.

**306 - ORDITIERCÉ** Cassettes : 139 F  
Pronostics tiercé.

**307 - POSEIDON** Cassettes : 195 F Disquette : 295 F  
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

**308 - SALUT L'ARTISTE** Disquette : 390 F  
Super logiciel de dessin en français, conçu par AMSTRAD pour le 464, le 664 et le 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

## ACCESSOIRES AMSTRAD

### 1 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES AVEC CONTROLEUR DD1 1995 F

A crédit : 495 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F  
TEG 24,35 - Coût total du crédit avec assurance : 127,80

### 2 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 2<sup>e</sup> unité AMSTRAD FD1 1590 F

Identique au DD1 mais sans interface contrôleur. Le FD1 nécessite un cordon FD1 pour le raccorder, soit au 664 soit au 6128.

A crédit : 90 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F  
TEG 24,35 - Coût total du crédit : 127,80 F

### 3 - ADAPTATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 464 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. 395 F

### 4 - ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. 495 F

### 5 - CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icônes ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.



290 F

### 6 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

395 F

### 7 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette. 435 F

### 8 - JOYSTICK QUICKSHOOT I SPECTRAVIDEO

C'est le joystick super économique et pourtant, il est robuste. Dispositif de tir au manche et sur le socle. Garantie 1 mois. A éviter toutefois avec Décathlon.



69 F

### 9 - JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.



119 F

### 10 - JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2<sup>e</sup> joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.



149 F

### 11 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité. 159 F

### 12 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une monstrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale. 195 F

### 13 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 7

Ce n'est pas à proprement parler un joystick puisqu'il n'a pas de manche. C'est plutôt un "paddle". Le manche est remplacé par un volant qui se tourne avec le doigt. Idéal pour certains jeux, il désorientera les fans du joystick. A posséder en deuxième joystick. 149 F

### 14 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois. 245 F

### 15 - JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spatiale, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide. 199 F

### 16 - JOYSTICK PRO 500 competition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon. 270 F

### 17 - INTERFACE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK

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

### 18 - CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

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

### 19 - CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128. 175 F

### 20 - CABLE MAGNETO CASSETTE/AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon. 60 F

### 21 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur. 135 F

## OFFRE D'EMPLOI

**GENERAL recherche Vendeurs(euses) MICRO AMSTRAD**

**Qualités souhaitées :** sympathiques, dynamiques, bonne connaissance du matériel Amstrad. Disponible rapidement.

Téléphoner pour rendez-vous à Mr OLIVIER

 **42.06.50.50**

ou se présenter chez GENERAL, 10, bd de Strasbourg

## ACCESSOIRES AMSTRAD

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

**23 - LES RUBANS IMPRIMANTES**

AMSTRAD DMP1 ou SEIKOSHA GP500	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009	85 F
EPSON LX 80	59 F
DMP 2000	85 F
DMP 8256	95 F
OKIMATE (20 couleurs)	125 F

**24 - CASSETTES VIERGES C20**  
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.  
**7,90 F pièce**  
par 10 pièces, la 11<sup>e</sup> est CADEAU

**25 - MAGNETOPHONE CASSETTE  
DATACORDER LANSAY ou LASER**  
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gêne rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.  
**390 F**

**26 - DISQUETTES VIERGES 3 pouces**

AMSOFT	} <b>39 F pièce</b>
HITACHI	
MAXELL	
SCHNEIDER	
NATIONAL	

**27 - BOITE RANGEMENT  
30 DISQUETTES 3 pouces** **159 F**

**28 - BOITE RANGEMENT  
60 DISQUETTES 3 pouces**  
Produit "pro". Couverture transparente, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...  
**265 F**

**29 - PAPIER POUR IMPRIMANTE**

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	<b>69 F</b>
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	<b>69 F</b>
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500	<b>85 F</b>
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	<b>195 F</b>

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

**30 - LES HOUSSES CLAVIER,  
MONITEUR et UNITE DISQUETTE**  
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464	70 F
Housse clavier 664	70 F
Housse clavier 6128	70 F
Housse moniteur monochrome	70 F
Housse moniteur couleur	80 F
Housse clavier 8256	70 F
Housse moniteur 8256	85 F
Housse unité disquette	55 F
Housse DMP 2000	80 F
Housse LX 80	80 F
Housse Centronics	80 F

**31 - IMPRIMANTE COULEUR MCP 40**

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



**990 F**

**32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II**

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

**33- MEUBLE MICRO GENERAL**

Bien que son prix ait augmenté récemment, ce meuble reste à notre sens unique sur le plan du rapport qualité/prix. Muni de toutes les tablettes nécessaires, il constitue le complément idéal pour ceux qui ne possèdent pas de bureau et souhaitent travailler longtemps devant leur AMSTRAD. Colori noir. Dimensions : (HxPxL) 92 cm x 63 cm x 90 cm.

**695 F**

**34 - KIT DE NETTOYAGE  
ECRAN CLAVIER BIB**

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

**135 F**

**35 - KIT DE NETTOYAGE  
ECRAN CLAVIER CASSETTE**

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

**195 F**

**36 - CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP  
POUR CPC 464**

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

**75 F**

**37 - CASSETTE D'AZIMUTAGE  
DE TETES**

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

**169 F**

**38 - LES SYNTHETISEURS DE SONS**

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé au clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthé est basé sur un micro processeur avec sorties stéréo.

**a) SYNTHÉ DK TRONICS**

Le plus vendu. Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.



**390 F**

**b) SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE**

Le seul synthé 100 % français. Un petit défaut toutefois : pas d'ampli ni de haut-parleur. Il faudra donc le brancher sur une chaîne HIFI.

**495 F**

**c) SYNTHÉ AMSTRAD SSA1**

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

**390 F**

**39 - LA SOURIS AMX AMSTRAD**

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

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.

**690 F**

**40 - MAGAZINE AMSTRAD**

Tous les numéros d'AMSTRAD MAGAZINE peuvent être acquis chez GENERAL.

**18 F**

sauf numéro 5, **25 F**

**41 - INTERFACE RS 232 AMSTRAD**

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

**590 F**

**42 - EXTENSION 64K RAM  
JAGOT et LEON E109**

**800 F**

Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur **150 F**

CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire **235 F**

JL BANK cassette **50 F**

JL BANK disquette **120 F**

**43 - CLE DE PROTECTION ELEC-  
TRONIQUE JAGOT et LEON E112**

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.

**590 F**

**44 - PROGRAMMATEUR D'EPROM  
JAGOT et LEON E107**

Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.

**990 F**

**45 - CARTOUCHE EPROM 16K  
JAGOT et LEON E111**

Livrée en boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.

**690 F**

**46 - CARTE SUPPORT EPROM  
JAGOT et LEON E110**

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.

**390 F**

## ACCESSOIRES AMSTRAD

**47 - RACK 4 CARTES D'EXTENSION  
JAGOT et LEON E100**

Il comporte une carte fond de panier avec buffering du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.

**590 F**

**48 - ALIMENTATION JAGOT et LEON  
E108**

Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.

**490 F**

**49 - CARTE DE CONVERSION  
ANALOGIQUE NUMERIQUE  
JAGOT et LEON E101**

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.

**590 F**

**50 - CARTE ENTREE/SORTIE TIMER  
JAGOT et LEON E102**

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.

**590 F**

**51 - CARTE DIGITALE ANALOGIQUE  
JAGOT et LEON E103**

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.

**590 F**

**52 - CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V  
JAGOT et LEON E105**

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivies de triacs 2A sur radiateurs.

**590 F**

**53 - CARTE SERIE JAGOT et LEON  
E104**

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.

**690 F**

**54 - LOGICIEL SERIE**

Ce produit comprend une disquette programme et un câble de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc... avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.

cassette **390 F**

disquette **440 F**

**55 - KIT SERVEUR** **2990 F**

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le câble CL5, une disquette de programme de la société JMN pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chaînage de serveur.

## LIBRAIRIE AMSTRAD

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

### TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

**149 F**

### PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Micro Application N° 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

**129 F**

### LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS

Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorithmes 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. Comprend de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

**149 F**

### AMSTRAD, OUVRE TOI

Micro Application N° 4

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

**99 F**

### JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER

Micro Application N° 5

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

**129 F**

### LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 6

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

**249 F**

### LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 7

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

**129 F**

### GRAPHISME ET SON DU CPC

Micro Application N° 8

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

**129 F**

### PEEKES ET POKES DU CPC

Micro Application N° 9

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

**99 F**

### LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

Micro Application N° 10

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

**149 F**

### MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC

Micro Application N° 11

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

**199 F**

### LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

Micro Application N° 12

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

**149 F**

### DES IDEES POUR LE CPC

Micro Application N° 13

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

**129 F**

### LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

Micro Application N° 14

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

**149 F**

### L'ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

PSI

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

**105 F**

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

PSI

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

**115 F**

### LES EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD

PSI - 1er volume

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

**130 F**

### BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI

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

**95 F**

## LIBRAIRIE AMSTRAD

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

### BASIC PLUS 80 ROUTINES POUR AMSTRAD

PSI

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

**100 F**

### 102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

PSI

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

**120 F**

### AMSTRAD EN FAMILLE

PSI

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

**120 F**

### SUPER JEUX AMSTRAD

PSI

50 programmes de jeux 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 "Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

**120 F**

### CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

1<sup>er</sup> 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 Amstrad" est un memento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc. etc

**140 F**

### LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

PSI

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

**120 F**

### AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX

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

**49 F**

### AMSTRAD 1<sup>ers</sup> PROGRAMMES

SYBEX

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

**98 F**

### AMSTRAD 56 PROGRAMMES

SYBEX

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

**78 F**

### AMSTRAD - ASTROLOGIE NUMEROLOGIE, BIORYTHMES

SYBEX

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

**98 F**

### AMSTRAD - PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX

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

**98 F**

### AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME

SYBEX

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

**98 F**

### L'AMSTRAD EXPLORÉ

SYBEX

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

**98 F**

### AMSTRAD CP/M 2,2

SYBEX

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

**128 F**

### GUIDE DU CP/M

SYBEX

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

**148 F**

### READY POUR LE BASIC

CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION

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

**295 F**

### BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15

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

**99 F**



Musithèque

**Vous avez réalisé Le logiciel de votre vie. C'est votre œuvre, vous en êtes fier. Très fier. Seulement voilà, du côté de l'animation musicale, "c'est pas vraiment" que vous êtes nul, non, mais enfin sincèrement vous n'êtes pas un virtuose de la partition. Pas de panique : nous sommes là ! Nous vous en offrons de la partition dans ce numéro et nous continuerons. Au menu : Gounod, J.S. Bach, Mozart.... Que demander de mieux ? Mais attention : à partir de maintenant, si vous faites encore un seul jeu sans fond sonore ! La honte !!!**



```
240 DATA 568,478,358,284,478,358,284,0
250 DATA 638,426,319,253,426,319,253,0
260 DATA 638,426,319,253,426,319,253,0
270 DATA 638,478,319,253,478,319,253,0
280 DATA 638,478,319,253,478,319,253,0
290 DATA 568,478,358,284,478,358,284,0
300 DATA 568,478,358,284,478,358,284,0
310 DATA 716,506,426,358,253,358,426,358
320 DATA 426,506,426,506,638,506,638,0
330 DATA 716,506,426,358,253,358,426
340 DATA 358,426,506,426,506,638,506
350 DATA 638,0
360 FOR T=1 TO D*40:NEXT T
370 GOTO 130
380 FOR T=1 TO D*40:NEXT T
390 GOTO 190
```

```
10 REM---intro tres adaptee de la-----
20 REM---Berceuse de Brahms...
30 REM-----
40 ENV 1,2,1,5,1,0,200
50 ENV 2,2,2,5,1,0,200
60 FOR A=1 TO 124:READ X,Y
70 SOUND 1,X,Y*8,12,1
80 SOUND 4,X-2,(Y*8)-0.5,12,1
90 SOUND 2,X-1,Y*8,12,2
100 NEXT A
```

```
110 DATA 379,4,379,4,319,12,379,4,379,8
120 DATA 319,16,379,4,319,4
130 DATA 239,8,253,12,284,4,284,8,319,8
140 DATA 426,4,379,4,358,8,426,8,426,4
150 DATA 379,4,358,16,426,4,358,4,253,4
160 DATA 284,4,319,8,506,8,478,16,379,4
170 DATA 379,4,319,12,379,4,379,8,319
180 DATA 16,379,4,319,4,239,8,253,12
190 DATA 284,4,284,8,319,8,426,4,379,4
200 DATA 358,8,379,8,426,4,379,4,358
210 DATA 16,426,4,358,4,253,4,284,4,319
220 DATA 8,253,8,239,16,478,4,478,4,239
230 DATA 16,284,4,358,4
240
```

```
250 DATA 319,16,379,4,478,4,358,8,319,8
260 DATA 284,8,478,4,478,4,239,16,284,4
270 DATA 358,4,319,16,379,4,478,4,358,8
280 DATA 379,8,426,8,478,16,190,4,190,4
290 DATA 159,12,190,4,190,8,159,16,170
300 DATA 4,159,4
310 DATA 119,8,127,12,142,4,142,8,159,8
```

```
320 DATA 213,4,190,4,179,8,213,8,213,4
330 DATA 190,4,179,16,213,4,179,4,127,4
340 DATA 142,4,159,8,253,8,239,16,259,4
350 DATA 239,4,119,16,142,4,179,4,159
360 DATA 16,190,4,239,4,179,8,159,8,142
370 DATA 8,159,16,239,4,239,4,119,16
380 DATA 134,4,169,4,159,16,190,4,239,4
390
400 RESTORE 440
410 FOR A=1 TO 12:READ X,Y,Z
420 SOUND X,Y,Z*8,12
430 NEXT
440 DATA 1,179,8,4,284,8,2,281,8,1,190,8
450 DATA 4,319,8,2,316,8,1,213,8,4,358,8
460 DATA 2,355,8,1,239,16,4,379,16,2,376
470 DATA 16
```



```
1 REM---arrangement tres arrange de la
2 REM---11 eme Sonate de Mozart-----
3 REM-----
10 RESTORE 110:FOR A=1 TO 55:READ X,Y,Z
20 SOUND X,Y*3,Z
30 NEXT A
40 RESTORE 110:FOR A=1 TO 55:READ X,Y,Z
50 SOUND X,Y*2,Z
60 NEXT A
70 RESTORE 110:FOR A=1 TO 55:READ X,Y,Z
80 SOUND X,Y*3,Z
90 NEXT A
100 GOTO 40
110 DATA 1,213,30,1,169,30,1,71,30,1
120 DATA 213,30,1,159,30,2,71,45,2,63
130 DATA 15,2,71,30,2,63,30,2,63,30
140 DATA 1,63,30,1,213,30,1,159,30,1,63
150 DATA 30,1,213,30,2,63,30,2,56,45
160 DATA 2,60,15,2,63,30,2,63,30,1,169
170 DATA 30,1,71,30,1,213,30,1,213,30
180 DATA 1,213,30
190 DATA 2,71,30,2,71,30,2,71,30,2,84
```

```
200 DATA 30,2,106,30,1,225,30,1,225,30
210 DATA 1,225,30,1,213,30,1,213,30,2
220 DATA 71,30,2,80,30,2,95,30,2,71,30
230 DATA 2,84,30,1,253,15,1,253,15,1
240 DATA 284,30,1,284,30,1,284,30,2,106
250 DATA 15,2,106,15,2,84,30,2,84,30,2
260 DATA 95,30,4,150,15,4,150,15,4,106
270 DATA 30,4,106,30,4,113,30
```

```
10 ?-----2eme PARTIE-----
11
12 REM ENCORE MERCI Mr MOZART POUR CETTE
13 REM ADAPTATION DE LA PETITE MUSIQUE
14 REM DE NUIT...
15 REM
20 ENV 1,2,1,5,1,0,200
30 RESTORE 70:FOR i=1 TO 113
40 READ c,h,d,v
50 SOUND c,h,d,v,1
60 NEXT i
70 DATA 1,379,40,9,4,638,40,7,2,478,40,6
71 DATA 1,379,40,9,4,638,40,7,2,478
74 DATA 40,6,1,379,40,9,4,638,40,7,2,478
75 DATA 40,6,1,379,40,9,4,638,40,7,2
76 DATA 478,40,6
80 DATA 1,379,40,9,4,638,40,7,2,451,80,6
81 DATA 1,319,20,9,4,319,20,7,1,358
82 DATA 20,9,4,358,20,7,1,379,20,9,4,379
84 DATA 20,7,2,426,40,6,1,426,20,9,4
86 DATA 426,20,7,1,478,20,9,4,478,20,7
87 DATA 2,1,40,1
90 DATA 1,506,20,9,4,506,20,7,1,478,40
91 DATA 9,4,758,40,7,2,638,40,6,1,478
92 DATA 40,9,4,758,40,7,2,638,40,6,1,478
93 DATA 40,9,4,758,40,7,2,638,40,6,1
96 DATA 478,40,9,4,758,40,7,2,638,40,6
100 DATA 1,451,80,9,2,638,80,6,4,758,40
101 DATA 7,4,638,40,7,1,426,40,9,2
102 DATA 379,20,6,4,716,40,7,2,426,20,6
103 DATA 1,1,40,1,2,478,20,6,4,1,40
106 DATA 1,2,506,20,6,1,379,40,9,2,478
107 DATA 40,6,4,638,40,7,1,379,40,9,2
110 DATA 478,40,6,4,638,40,7,1,358,40,9
111 DATA 2,426,40,6,4,478,40,7,1,358,40
112 DATA 9,2,426,40,6,4,478,40,7
120 DATA 1,319,20,9,2,426,80,7,4,506,20
121 DATA 7,1,253,20,9,4,253,20,8,1
122 DATA 284,20,9,4,284,20,8,1,319,20,9
123 DATA 4,319,20,8,1,338,20,9,2,1
125 DATA 40,1,4,339,20,8,1,379,20,9,4
126 DATA 379,20,8,1,426,20,9
130 DATA 2,638,40,7,4,426,20,8,1,451,20
131 DATA 9,4,459,20,8,1,426,20,9,2
132 DATA 676,80,7,4,426,20,8,1,379,20,9
140 DATA 4,379,20,8,1,426,20,9,4,426,20
142 DATA 8,1,478,20,9,4,478,20,8,1,506
143 DATA 20,9,2,1,40,1,4,506,20,8,1,568
145 DATA 20,9,4,568,20,8,1,638,20,9,2
146 DATA 568,40,7,4,638,20,8
150 DATA 1,676,20,9,4,697,20,8,1,568,80
151 DATA 9,2,638,40,7,4,956,80,7,2
152 DATA 851,40,7,1,638,40,9,2,1276,40,7
153 DATA 4,1012,40,7,1,1,40,1,2,1,40,1
155 DATA 4,1,40,1
160 RESTORE 70:FOR i=1 TO 113
170 READ c,h,d,v
180 SOUND c,h,d/1.2,v,1
190 NEXT i
```

```
10 REM---Chaotiquement adaptee de la--
20 REM---Petite musique de nuit-----
30 REM---copyright MOZART et l'auteur
40 REM-----
50 ENV 1,2,1,5,1,0,200
60 FOR K=1 TO 130
70 READ A,B,C,D
80 SOUND A,B,C,D,1
90 NEXT K
100 FOR T=1 TO 100:NEXT
110 RESTORE 170
120 FOR K=1 TO 130
130 READ A,B,C,D
140 SOUND A,B,C/2,D,1
150 NEXT K
160 RESTORE 170:GOTO 60
170 DATA 1,379,40,9,2,1,320,1,4,478,40,7
180 DATA 1,1,40,1,4,1,40,1,1,379,40,9,4
190 DATA 478,40,7
200 DATA 1,1,40,1,4,1,40,1,1,379,120,9,4
210 DATA 478,40,8,4,638,40,8,4,478,40,8
220 DATA 1,319,40,9,4,379,40,8
230 DATA 1,358,40,9,2,1,320,1,4,426,40,8
240 DATA 1,426,40,9,4,506,40,8,1,358,40
250 DATA 9,4,426,40,8,1,284,40,9,4,358
260 DATA 40,8,1,319,60,9,4,379,60,8,1
270 DATA 379,20,9,4,478,20,8,1,319,40,9
280 DATA 4,379,40,8
290 DATA 1,1,40,1,4,1,40,1,1,239,40,9,2
300 DATA 568,40,4,4,1,320,1,1,239,80,9
310 DATA 2,568,80,4,1,253,40,9,2,638,40
320 DATA 4,1,284,40,9,2,716,40,4,1,284
330 DATA 80,9,2,716,80,4,1,319,40,9,2
340 DATA 758,40,4
```

```
350 DATA 1,319,40,9,2,758,40,4,4,1,160,1
360 DATA 1,358,40,9,2,851,40,4,1,358,40
370 DATA 9,2,851,40,4,1,379,40,9,2,956
380 DATA 40,4,1,319,60,9,2,758,60,4,4
390 DATA 1,80,1
400 DATA 1,379,20,9,2,956,20,4,1,426,40
410 DATA 9,2,1012,40,4,4,1,40,1,1,1,40
420 DATA 1,2,1,40,1,4,1,40,1
430 DATA 1,379,40,9,2,478,40,5,4,1,320,6
440 DATA 1,1,40,1,2,1,40,1,1,379,40,9,2
450 DATA 478,40,5,1,1,40,1,2,1,40,1,1
460 DATA 379,120,9,2,478,40,8,2,638,40
470 DATA 8,2,478,40,8,1,319,40,9,2,379
480 DATA 40,8
490 DATA 1,358,40,9,2,426,40,8,4,1,320
500 DATA 1,1,426,40,9,2,506,40,8,1,358
505 DATA 40,9,2,426
510 DATA 40,8,1,284,40,9,2,358,40,8,1
520 DATA 319,60,9,2,379,60,5,1,379,20,9
530 DATA 2,478,20,8,1,319,40,9,2,379,40,8
540 DATA 1,1,40,1,2,1,40,1,1,239,40,9,2
550 DATA 956,80,5,4,638,80,6,1,319,40,9
560 DATA 1,319,40,9,2,956,80,5,4,638,80
570 DATA 6,1,379,40,9,1,426,40,9,2,851
580 DATA 120,5
590 DATA 4,568,120,6,1,284,40,9,1,319,20
600 DATA 9,1,358,20,9,1,379,20,9,2,568
610 DATA 40,5,4,1,40,1,1,426,20,9,1,478
620 DATA 80,9,2,758,80,5,4,478,80,6,1
630 DATA 379,20,9
640 DATA 2,716,80,5,4,506,80,6,1,426,20
650 DATA 9,1,478,20,9,1,426,20,9,1,478
660 DATA 80,9,2,758,80,5,4,478,80,6,1,1
670 DATA 80,1,2,1,80,1,4,1,80,1
```



Musithèque

# MORTS CELEBRES

Savez-vous que les hommes illustres ont connu, chacun à leur époque, une mort parfois tragique ? Par exemple :

- 1 — Pendu
- 2 — Noyé
- 3 — Emprisonné
- 4 — Assassiné
- 5 — Empoisonné
- 6 — Guillotiné
- 7 — A la guerre
- 8 — Sur le bucher
- ou 9 — Dans leur lit ???

Il ne suffit pas de savoir la date de leur mort... encore faut-il savoir de quoi ils sont morts !... Au départ du jeu, l'ordinateur affiche le nom d'une personnalité et la date de sa mort. A vous de retrouver de quoi ce personnage illustre a bien pu mourir... A chacune des petites fenêtres correspond un type de mort (1 = pendu, 2 = noyé etc.).

Tapez alors le n° qui vous semble être la bonne réponse, avant la limite du temps imparti. Si la réponse est fautive, vous irez "à la trappe" (vous perdez une vie). Dans le cas contraire, vous aurez droit au dessin animé correspondant et à un point supplémentaire.

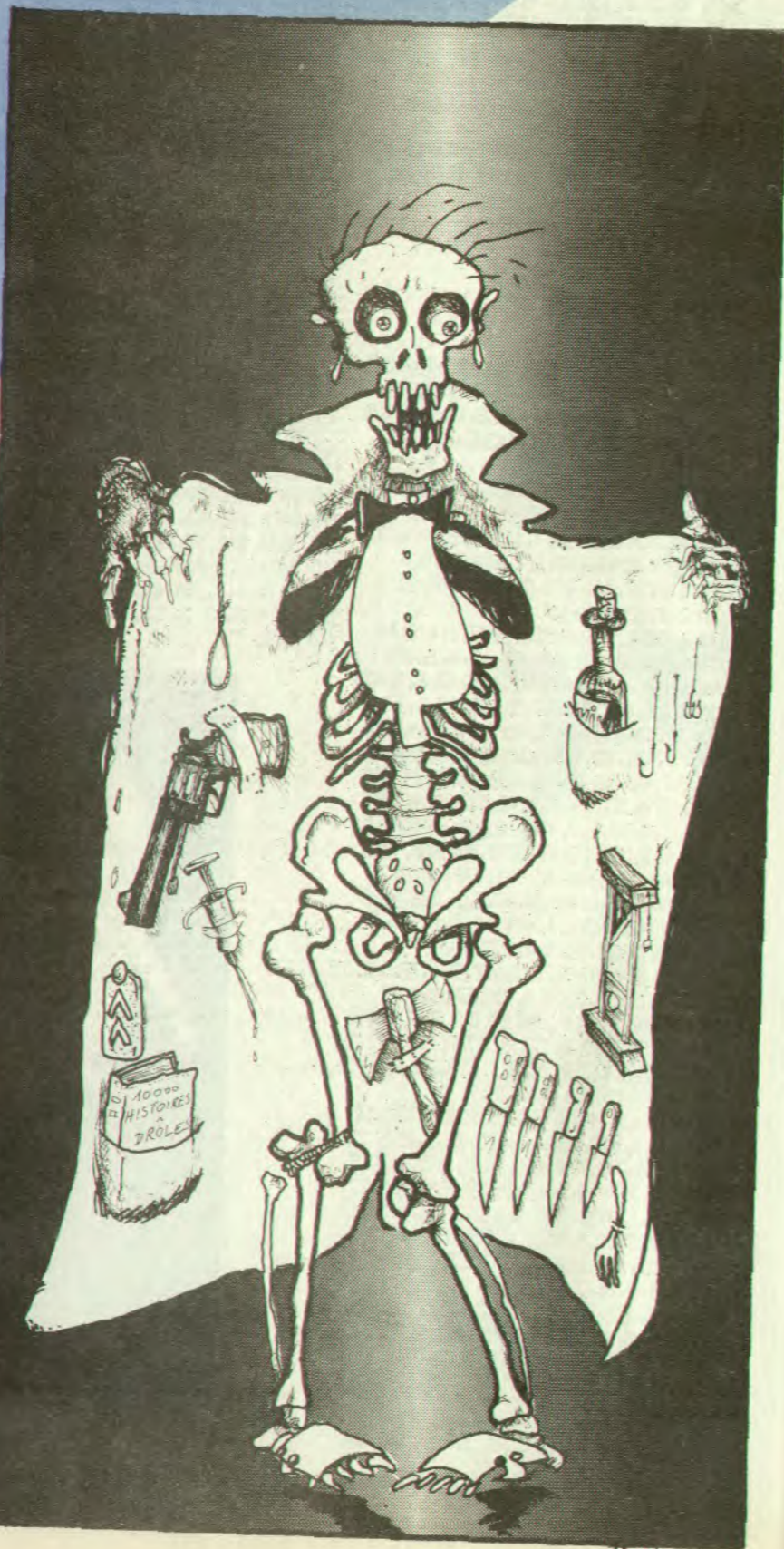
Si vous ne savez pas répondre à une question, vous pourrez utiliser un joker (vous en avez trois au niveau 1 et cinq au niveau 3)... mais ne les gaspillez pas !

Au départ du jeu vous avez un certain nombre de vies (selon le niveau), trois niveaux de difficulté. Cinq bonnes réponses de suite donnent droit à un joker supplémentaire. Vous devez avoir dix gardiens (bonnes réponses) pour obtenir votre diplôme d'"expert ès nécrologie".

Pour utiliser un joker, appuyez sur "J" au lieu de taper le numéro correspondant à la mort présumée, l'ordinateur vous donnera alors la réponse (et vous accordera le point).

Cherchez la mort, mais ne perdez pas la vie !!!

Olivier Fausse



```

10 CLS
20 MODE 1:INK 0,0:BORDER 24:POKE &B1CF,196:PEN 5
30 PRINT "Savez-vous que les hommes illustres ont connu chacun a leur epoque une mort par fois assez tragique."
40 PRINT:PRINT" 1 -PENDU          5 -EMPOISONNE"
50 PRINT " 2 -NOYE          6 -GUILLLOTINE"
60 PRINT " 3 -EMPRISONNE     7 -A LA GUERRE"
70 PRINT " 4 -ASSASSINE     8 -SUR LE BUCHER"
80 PRINT TAB (10)" 9 -DANS SON LIT"
90 PRINT
100 PRINT "--20 VIES A VOTRE DISPOSITION"
110 PRINT:PRINT "--3 NIVEAUX DE DIFFICULTES"
120 PRINT:PRINT "--APPUYEZ SUR 'J' POUR LES JOKERS"
130 PRINT:PEN 3:PRINT "--AU DEPART,5 bonnes reponses sans faute "
140 PRINT " vous donnez un JOKER supplementaire "
150 PEN 5
160 PRINT :PRINT "--10 GARDIENS POUR RECEVOIR UN DIPLOME"
170 :PRINT:PRINT "CHERCHEZ LA MORT, NE PERDEZ PAS LA VIE "
180 PEN 2
190 LOCATE 3,25:PRINT "musique originale de olivier Fausse"
200 ENV 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,1,1,0,1,12,-1,4
210 SOUND 1,536,100,7,1:SOUND 2,402,100,7,1:SOUND 4,319,100,7,1
220 FOR t=1 TO 1000:NEXT
230 READ a,b,c,d
240 ENV 1,7,2,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1,15,-1,1
250 ENT -1,1,0,3,1,-1,1,1,0,2,1,0,1,1,1,1
260 ENT 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,1,1,0,1,12,-1,4
270 IF d = -1 THEN RESTORE:GOTO 530
280 SOUND 1,a/D,5,b,6,2
290 SOUND 2,c,d,5,1,2
300 SOUND 4,0,5*a,b,5,2
310 GOTO 230
320 DATA 804,50,536,50,804,50,536,50,804,50,536,50,804,50,536,50
330 DATA 804,50,536,50,804,50,536,50,804,50,536,50,804,50,536,50
340 DATA 804,50,536,50,134,50,402,50,100,50,319,50,80,50,301,50,75,50,319,50,80,50,402,50,100,100,536,50,0,1
350 DATA 804,50,536,50,402,50,319,50,268,50,319,50,402,50,536,50
360 DATA 804,50,134,50,536,50,100,50,402,50,80,50,319,50,75,50,268,50,89,50,319,50,67,100,402,50,536,50
370 DATA 536,50,426,50,358,50,301,50,268,50,301,50,358,50,426,50
380 DATA 536,50,426,50,358,50,301,50,268,50,301,50,358,50,426,50
390 DATA 536,50,89,50,426,50,75,50,358,50,67,50,301,50,53,50,268,50,67,50,301,50,53,50,358,50,426,50
400 DATA 804,50,80,51,536,50,402,50,319,50,268,50,319,50,451,50,536,50,0,1
410 REM -----
420 DATA 804,50,536,50,402,50,319,50,268,50,319,50,451,50,75,60,536,50,0,1
430 REM -----
440 DATA 602,50,119,100,402,50,301,50,239,50,225,50,239,50,301,50,402,50,67,51
450 LOCATE #1,12,12:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(139);CHR$(32);CHR$(135)
460 DATA 638,50,80,51,536,50,426,50,319,50,213,50,225,50,239,50,319,50,119,50
470 DATA 716,50,119,100,602,50,478,50,358,50,239,50,268,50,358,50,358,50,134,51
480 DATA 536,50,159,51,426,50,358,50,301,50,268,50,301,50,426,50,536,50,201,51
490 DATA 804,50,536,50,402,50,319,50,301,50,319,50,402,50,536,50
500 DATA 804,50,536,50,804,50,536,50,804,50,536,50,804,50,536,50
510 DATA 804,50,536,50,319,50,804,50,536,50,319,50,804,50,536,50
520 DATA 1,-1
530 ENV 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,1,1,0,1,12,-1,4
540 SOUND 1,536,200,7,1:SOUND 2,402,200,7,1:SOUND 4,319,200,7,1
550 FOR t=1 TO 600 :NEXT
560 MODE 1:INK 1,24:INK 0,0:BORDER 0
570 CLS
580 SYMBOL AFTER 32
590 SYMBOL 209,0,0,28,20,30,28,48,48
600 SYMBOL 125,0,24,24,24,24,24,24,255
610 SYMBOL 126,60,60,60,60,60,60,60,60
620 SYMBOL 161,60,60,60,60,24,24,8
630 SYMBOL 172,60,60,60,24,60,255,189,0
640 PEN 2
650 PEN 3
660 INK 0,0
670 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
680 FOR a = 2 TO 38:LOCATE a,2:PRINT CHR$(218):NEXT
690 FOR a = 3 TO 5 :LOCATE 2,a:PRINT CHR$(219):NEXT
700 FOR a = 2 TO 38 :LOCATE a,6:PRINT CHR$(216):NEXT

```









```

1400 SYMBOL 211,0,0,56,40,120,56,12,12
1410 SYMBOL 212,30,30,30,30,118,102,240
1420 REM =====decor=====
1430 PEN 3
1440 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
1450 LOCATE 1,21:PRINT CHR$(207):LOCATE 2,21:PEN 2:PRINT STRING$(19,208)+CHR$(32):LOCATE 22,21:PEN 3:PRINT CHR$(207)
1460 PEN 3
1470 LOCATE 22,22:PRINT CHR$(207):LOCATE 22,23:PRINT CHR$(207)
1480 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(22,207)
1490 PEN 2:LOCATE 26,21:PRINT STRING$(13,238):LOCATE 26,25:PRINT STRING$(13,238):FOR a = 22 TO 24 :LOCATE 38,a:PRINT CHR$(238):NEXT:
FOR a = 22 TO 24:LOCATE 26,a:PRINT CHR$(238):NEXT
1500 PEN 1:LOCATE 26,21:PRINT STRING$(13,144):LOCATE 26,25:PRINT STRING$(13,144):FOR a = 22 TO 24 :LOCATE 38,a:PRINT CHR$(144):NEXT:
FOR a = 22 TO 24:LOCATE 26,a:PRINT CHR$(144):NEXT
1510 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1520 PAPER #4,1:WINDOW #4,22,19,10,12 :CLS #4
1530 total=0
1540 REM ===== dimension =====
1550 SYMBOL 181,60,36,60,8,62,99,93,85:SYMBOL 182,93,85,20,54,36,36,231
1560 score = 0:p=0:gg=1
1570 DIM m$(144)
1580 INK 1,24
1590 PAPER #3,1:WINDOW #3,15,2,10,12:CLS #3
1600 LOCATE 1,9:PEN 3:PRINT STRING$(16,238):LOCATE 1,13:PRINT STRING$(16,238)
1610 FOR a = 10 TO 13:LOCATE 1,a:PEN 3:PRINT CHR$(238):NEXT:FOR a = 10 TO 13:LOCATE 16,a:PRINT CHR$(238):NEXT
1620 LOCATE #3,1,1:PEN #3,3:PRINT #3,compteurquestion
1630 LOCATE #3,6,1:PEN #3,3:PRINT #3,"QUESTIONS"
1640 LOCATE #3,6,2:PEN #3,3:PRINT #3,"PERDU"
1650 LOCATE #3,2,2:PEN #3,3:PRINT #3,"0"
1660 LOCATE #3,6,3:PEN #3,3:PRINT #3,"GAGNE"
1670 LOCATE #3,2,3:PEN #3,3:PRINT #3,"0"
1680 LOCATE 18,9:PEN 3:PRINT STRING$(6,238):LOCATE 18,13:PRINT STRING$(6,238)
1690 FOR a = 10 TO 12:LOCATE 18,a:PEN 3:PRINT CHR$(238):NEXT:FOR a = 10 TO 12:LOCATE 23,a:PRINT CHR$(238):NEXT
1700 LOCATE 1,17:PRINT CHR$(18)
1710 LOCATE 28,23:PRINT STRING$(9,32)
1720 SYMBOL 64,211,211,145,255,16,16,16,124
1730 LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT "JOKER :*"
1740 REM ===== NOMS =====
1750 DATA 1GILLES DE RAIS 1440,2CARDINAL SOURDIS 1628,3POLIGNAC JULES 1847,4PICHEGRU 1804,5CHOISEUL-PRASLIN 1847,6BRISSOT 1793,7JUMO
NVILLE 1754,8GILLES DE RAIS,9FRANCOIS I 1547
1760 DATA 1GODEFROY DE BARRY 1560,2LA PEROUSE-1788,3PETAIN 1951,4JULES CESAR -44,5CLEOPATRE -30,6LOUIS XVI 1793,7BERTRAND DU GUESCL
NI380,8CONCINI 1617,9Madame de MONTESPAN 1707
1770 DATA 1LA RENAUDIE 1560,2MAGELLAN 1521,3JEAN LE BON 1634,4HENRI IV 1610,5CONDORCET 1794,6ROBESPIERRE 1794,7CHEVALIER BAYARD 1524
,8MARQ DE BRINVILLIERS1676,9LOUIS V LE FAINEANT 987
1780 DATA 1gerard de NERVAL 1855,2JEAN PARMENTIER 1530,3LUDOVIC SFORZA 1508,4JEAN JAURES 1914,5MARQUIS D'AUBRAY 1666,6CAMILLE DESMOU
LINS 1794,7TURENNE 1675,8LA VOISIN 1680,9J. JACQUES ROUSSEAU 1778
1790 DATA 1BRISSON BARBANE 1591,2PEMPEOCLE -500,3CHARLES LE SIMPLE 879,4SADI-CARNOT 1894,5DEMOSTHENE -384,6ROBESPIERRE AUGUSTIN1794,
7GENERAL MARCEAU 1796,8JEANNE D'ARC 1431,9EURIPIDE -406
1800 DATA 1ROSENBERG 1946,2JACQUES CARTIER 1557,3GODIN DE STE CROIX 1676,4JEAN JAURES 1914,5BRITANNICUS 55 ,6ORLEANS 'EGALITE' 1793
,7COMTE DE LASALLE 1809,8JACQUES DEMOLAY 1314,9MARIVAUX 1763
1810 DATA 1RIBBENTROP 1945,2JEAN BART 1702,3PETAIN 1951,4CICERON -106,5ANGELIQUE DE FONTANGES,6SAINT JUST 1794,7DESSAIX ANTOINE 180
0,8CONCINI 1617,9MARIE DE MEDICIS 1642
1820 DATA 1STREICHER 1945,2SIR DRAKE 1596,3JEAN MOULIN 1943,4JAMES COOK 1771,5SOPHOCLE -406,6CINQ-MARS 1642,7ROBERT I 923,8BEAUFORT
ROI DES HALLES,9DIDEROT 1784
1830 DATA 1SAUCKEL 1946,2DUQUESNE ABRAHAM 1688,3TOUSSAINT L'OUVERTURE1803,4KLEBER 1800,5CHARLES LA FARGE 1840,6MARIE ANTOINETTE 1793
,7ROBERT LE VAILLANT 1250,8GEOFFROI DE CHARNEY 1314,9FRONTENAC 1698
1840 DATA 1SAUCKEL 1946,2GEORGES ANSON 1762,3NICOLAS FOUQUET 1680,4SADI-CARNOT 1894,5JEANNE CANDELA 1955,6BARBAROUX 1794,7ROLAND DE
RONCEVAUX 778,8GRANDIER 1634,9SCIPION L'AFRICAIN -183
1850 DATA 1JODL 1946,2NELSON 1805,3HUGUES DE PAIRAUD 1307,4CALIGULA 41,5CLAUDE I TIBERIUS 54,6VICOMTE BEAUHARNAIS 1824,7CHARLES LE
TEMAIRIE1477,8LEFEBVRE DE LA BARRE1769,9EURIPIDE -406
1860 DATA 1SEYSS-INQUART 1946,2BOUGAINVILLE 1811,3GEOFFROI DE GONNEVILLE,4KLEBER 1800,5SOCRATE -399,6BABEUF 1797,7APOLLINAIRE 1918,8
michel SERVET 1553,9CORVISART 1821
1870 DATA 1CHARLES I 1649,2DUMONT D'URVILLE 1842,3BLANQUI 1881,4CLERMONT TONNERRE 1822,5GENERAL ANNIBAL -183,6BOURBOTTE 1795,7ARCHIM
EDE -212,8SANONALE 1478,9ANDRE BRETON
1880 DATA 1ROSENBERG 1946,2SUFFREN DE SAINT TROPEZ,3PRINCE POLIGNAC 1847,4CONDORCET 1794,5GERMANICUS -15,6CHAUMETTE 1794,7COQUILLE
DIT 'DUGOMMIER',8LA VOISIN 1680,9SULLY 1641
1890 DATA 1GERARD DE NERVAL 1855,2DUC DE JOYEUSE 1587,3TOUSSAINT L'OUVERTURE1803,4MARAT 1793 ,5BRITANNICUS 55,6BAZIRE 1794,7LANNES
JEAN 1809,8JACQUES DEMOLAY 1314,9DIDEROT 1784
1900 DATA 1BRISSON BARBANE 1591,2ANDRE DE SUFFREN,3NICOLAS FOUQUET 1680,4JEAN SANS PEUR,5JEANNE CANDELA 1914,6BAILLY 1793,7COTTEREA
U dit chouan1794,8GRANDIER 1634,9ATTILA 453
1910 REM ====
1920 REM=====
1930 arr=0
1940 REM ===== CHOIX NIVEAU FORCE =====
1950 PAPER #1,0:WINDOW #1,39,25,9,20:CLS #1
1960 LOCATE #1,2,1:PEN #1,2:PRINT #1,STRING$(13,58):LOCATE #1,3,2:PEN #1,3:PRINT #1," TROUVEZ "
1970 LOCATE #1,2,4:PEN #1,1:PRINT #1,"20 50 99":LOCATE #1,2,5:PEN #1,3:PRINT #1,"BONNES REPONSES":LOCATE #1,3,8:PEN #1,2:PRINT

```

# La Solution d'Avenir

## QUICK MAILING®



### Fichier clientèle

Capacité : 880 clients par face.  
 Nombre de champs par enregistrement : 1 à 9.  
 Nombre de caractères par enregistrement : 125.  
 Recherche instantanée.  
 Sélection multicritère.

### Impression étiquettes

Sélection du nombre d'étiquettes/client.  
 Sélection des critères à imprimer.  
 Qualité courrier ou listing.  
 Impression globale ou sélective du fichier.

### Courrier personnalisé

Édition à partir d'un document de base créé sur logoscript.  
 Entière compatibilité avec traitement de texte intégré à l'Amstrad PCW 8256.  
 Impression qualité courrier ou listing.  
 Sélection des critères à partir du fichier existant.  
 Sélection feuille à feuille ou papier continu.  
 Publipostage multidirectionnel ou sélectif.

Prix : 790 F TTC.

**Rapide : recherche instantanée.**

**Simple : accès facile et sans recherche laborieuse.**

**Efficace : touche une large clientèle.**

**Rentable : une solution peu coûteuse pour une rentabilité maximale.**

Pour AMSTRAD 8256 et 8512

**Télésoft**

3, rue de l'Arrivée  
 75749 Paris Cedex 15  
 Tél. : 45.38.71.00

Démonstration - Vente.

**VIDE SHOP**

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.  
 50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal  
 251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail



```

#1,NIVEAU *::LOCATE #1,2,10:PEN #1,1:PRINT #1,* 2 3*
1980 LOCATE #1,2,11:PEN #1,2:PRINT #1,STRING$(13,58)
1990 LOCATE #1,12,8:PRINT #1,CHR$(2)::INPUT #1,CHOIX
2000 IF choix=1 THEN niv=45:force =2:jo=3:FOR i=9 TO 15 STEP 3:LOCATE i,25:PEN 1:PRINT CHR$(64):NEXT:emjo=15:pas=2
2010 IF choix=2 THEN niv=90:force =5:jo=4:FOR i=9 TO 18 STEP 3:LOCATE i,25:PEN 1:PRINT CHR$(64):NEXT:emjo=18:pas=5
2020 IF choix=3 THEN niv=144:force =10:jo=5:FOR i=9 TO 21 STEP 3:LOCATE i,25:PEN 1:PRINT CHR$(64):NEXT:emjo=21:pas=10
2030 IF choix < 1 OR choix > 3 THEN LOCATE #1,13,3:PRINT #1,STRING$(3,32):GOTO 1990
2040 INK 0,0
2050 RESTORE 1750
2060 FOR i=1 TO niv
2070 READ a$(i)
2080 NEXT
2090 compteurquestion = compteurquestion+1
2100 REM =====pose la question =====
2110 FOR t = 1 TO 500:NEXT
2120 ENV 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,0,(1,1,0),(1,2,-1,1,1)ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,3,1,1,3,1,-1,3:SOUND 1,319,150,7,1,1:SOUND 2,71,150,7,1,1:SOUND 4,90,150,7,1,1
2130 A = INT (RND(1)*niv)+1
2140 LOCATE #3,1,1:PEN #3,3:PRINT #3,compteurquestion
2150 LOCATE 1,17:PEN 1:PRINT #10# (a$(h),2)
2160 h=21
2170 w# = INKEY#
2175 POKE #3000,201:FOR t=0 TO 10
2180 LOCATE 19,11:h=h-h-1:SOUND 1,20,2,5:PEN 3:PAPER 1:FOR t = 1 TO 1000:NEXT:PRINT USING "###" ;h#;PAPER 0
2190 IF h=0 THEN 4990
2200 WHILE w# = "1" OR w# = "2" OR w# = "3" OR w# = "4" OR w# = "5" OR w# = "6" OR w# = "7" OR w# = "8" OR w# = "9" :GOTO 2240 :WEND
2210 IF w#="j" OR w#="k" THEN IF jo(1) THEN 2170 ELSE SOUND 1,478,10,7,jo=jo-1:LOCATE emjo,25:PRINT " " ;emjo=emjo-3:GOTO 2280
2215 NEXT:POKE #3000,195
2220 GOTO 2170
2230 REM ===== renvoi a la bonne reponse =====
2240 z# = w#
2250 IF z# = LEFT$(a$(h),1) THEN 2270 ELSE 4990
2260 FOR t=1 TO 100:NEXT :CLS:GOTO 2040
2270 REM ===== inscrit bonne reponse =====
2280 REM ===== partir gagnant =====
2290 FOR w=1 TO 19:LOCATE x,20:PEN 2:PRINT CHR$(210):LOCATE x,20-1:PEN 1:PRINT CHR$(209):SOUND 1,10,1,7:FOR t=1 TO 100:NEXT:LOCATE x,20:PRINT " " :LOCATE x,20-1:PRINT " " :NEXT
2300 LOCATE 21,21:PEN 3:PRINT CHR$(208)
2310 FOR x=20 TO 25:LOCATE x,20:PEN 2:PRINT CHR$(210):LOCATE x,20-1:PEN 1:PRINT CHR$(209):SOUND 1,10,1,7:FOR t=1 TO 100:NEXT:LOCAT E x,20:PRINT " " :LOCATE x,20-1:PRINT " " :NEXT
2320 REM ===== score gagnant =====
2330 score=score+1
2340 IF score=5 AND p=0 THEN emjo=emjo+3:jo=jo+1:LOCATE emjo,25:PRINT CHR$(64)
2350 LOCATE #3,1,3:PEN #3,3:PRINT #3,score :IF score = force THEN LOCATE gg,15:PEN 2:PRINT CHR$(182):LOCATE gg,14:PEN 2:PRINT CHR$(181):gg=gg+2:force=force+pas
2360 IF gg = 21 THEN FOR s = 300 TO 10 STEP -10:SOUND 1,1,5,7:FOR p = 1 TO 15 :INK 0,p:NEXT:NEXT:GOTO 5490
2370 LOCATE 29,23:PEN 1:PRINT "BRAVO !! "
2380 PAPER #1,0:WINDOW #1,29,25,9,20:CLS #1
2390 IF h>9 AND h <19 THEN h=h-9
2400 IF h>18 AND h <28 THEN h=h-18
2410 IF h>27 AND h <37 THEN h=h-27
2420 IF h>36 AND h <46 THEN h=h-36
2430 IF h>45 AND h <55 THEN h=h-45
2440 IF h>54 AND h <64 THEN h=h-54
2450 IF h>63 AND h <73 THEN h=h-63
2460 IF h>72 AND h <82 THEN h=h-72
2470 IF h>81 AND h <91 THEN h=h-81
2480 IF h>90 AND h <100 THEN h=h-90
2490 IF h>99 AND h <109 THEN h=h-99
2500 IF h>108 AND h <118 THEN h=h-108
2510 IF h>117 AND h <127 THEN h=h-117
2520 IF h>126 AND h <136 THEN h=h-126
2530 IF h>135 AND h <145 THEN h=h-135
2540 IF h>144 AND h <154 THEN h=h-144
2550 IF h>153 AND h <163 THEN h=h-153
2560 IF h>162 AND h <172 THEN h=h-162
2570 ON h GOTO 2580,2790,3040,3330,3710,4010,4260,4490,4680
2580 REM ===== dessin pendu =====
2590 FOR t=1 TO 1000:NEXT
2600 LOCATE #1,2,12:PEN #1,2:PRINT #1,STRING$(13,207):LOCATE #1,3,11:PEN #1,2:PRINT #1,STRING$(11,207):LOCATE #1,4,10:PEN #1,2:PRINT #1,STRING$(9,207):
2610 LOCATE #1,9,9:PRINT #1,CHR$(140)+CHR$(140):FOR a=3 TO 9:LOCATE #1,11,a:PRINT #1,CHR$(133):NEXT:FOR a=6 TO 10:LOCATE #1,a,2:PRINT #1,CHR$(140):NEXT:LOCATE #1,11,2:PRINT #1,CHR$(132)
2620 LOCATE #1,9,3:PRINT #1,CHR$(205):LOCATE #1,10,4:PRINT #1,CHR$(205)
2630 FOR a = 3 TO 7 :LOCATE #1,7,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(149):NEXT:LOCATE #1,7,8:PRINT #1,CHR$(230)
2640 LOCATE #1,2,10:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,2,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 400:NEXT:SOUND 1,1,1,7 : LO

```

```

CATE #1,2,10:PRINT #1, " " :LOCATE #1,2,11:PRINT #1, " "
2650 LOCATE #1,3,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,3,10:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 400:NEXT:LOCATE #1,3,9:PRINT #1, " " :LOCATE #1,3,10:PRINT #1, " "
2660 FOR a = 4 TO 7 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,9:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 400:NEXT:LOCATE #1,a,8:PRINT #1, " " :LOCATE #1,a,9:PRINT #1, " " :NEXT
2670 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1)
2680 LOCATE #1,7,8:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(230)
2690 LOCATE #1,7,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,7,9:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
2700 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(0)
2710 FOR t=1 TO 200:NEXT
2720 LOCATE #1,7,9:PRINT #1, " "
2730 FOR a=8 TO 5 STEP -1:LOCATE #1,7,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,7,a-1:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):FOR t = 30 TO 10 STE P -1:SOUND 1,t,2,7:NEXT:LOCATE #1,7,a:PRINT #1, " " :LOCATE #1,7,a-1:PRINT #1, " " :NEXT
2740 LOCATE #1,7,4:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,7,5:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(210)
2750 LOCATE #1,7,3:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209)
2760 FOR a = 5 TO 12 :LOCATE #1,7,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,7,a-1:FOR t = 480 TO 500 STEP 3:SOUND 1,t,2,7:NEXT:LOCATE #1,7,a:PRINT #1, " " :LOCATE #1,7,a-1:PRINT #1, " " :NEXT
2770 LOCATE #1,7,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,7,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(44)
2780 GOTO 5210
2790 REM dessin -----noie-----
2800 FOR t = 1 TO 500:NEXT
2810 FOR a = 4 TO 12 :LOCATE #1,2,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(138):NEXT:FOR a = 6 TO 12 :LOCATE #1, 14,a:PRINT #1,CHR$(133):NEXT:FOR a = 3 TO 13 :LOCATE #1,a,12:PRINT #1,CHR$(131):NEXT
2820 LOCATE #1,3,4:PEN #1,1:PRINT #1,STRING$(4,131)
2830 PAPER #2,2:WINDOW #2,37,27,16,19:CLS #2
2840 LOCATE #1,3,7:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(208):CHR$(237)
2850 SYMBOL 184,64,96,33,59,10,14,28,254:LOCATE #2,1,4:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(184):LOCATE #2,10,4:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(184)
2860 SYMBOL 185,0,56,125,222,124,62,17,0:LOCATE #2,1,1:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(185):LOCATE #2,10,2:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(185):LOCA TE #2,7,1:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(185):LOCATE #2,10,3:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(185)
2870 FOR a = 3 TO 7 :SOUND 1,10,5,7:LOCATE #1,a,2:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,3:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 300 :NEXT:LOCATE #1,a,2:PRINT #1, " " :LOCATE #1,a,3:PRINT #1, " " :NEXT
2880 LOCATE #1,7,2:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,7,3:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
2890 ENV 1,7,2,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1,15,-1,1,1)ENT -1,1,0,3,1,-1,1,1,0,2,1,0,1,1,1,1
2900 FOR a=3 TO 11 :LOCATE #1,a,7:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(205):CHR$(237):SOUND 1,478,20,7,1,15:SOUND 1,319,10,7,1,1:FOR t=1 TO 70:IN EXT:LOCATE #1,a,7:PRINT #1, " " :NEXT:LOCATE #1,11,7:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(208):CHR$(237)
2910 LOCATE #1,7,2:PRINT #1, " " :LOCATE #1,7,3:PRINT #1, " "
2920 FOR t=1 TO 100:NEXT
2930 FOR a = 6 TO 7 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,7,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,7,a-1:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):FOR t = 1 T O 100 :NEXT:LOCATE #1,7,a:PRINT #1, " " :LOCATE #1,7,a-1:PRINT #1, " " :NEXT
2940 LOCATE #1,7,6:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,7,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
2950 FOR a = 10 TO 3 STEP -1:LOCATE #2,a,3:PEN #1,3:PRINT #2,CHR$(185):FOR T = 1 TO 50 :NEXT:LOCATE #2,a,3:PRINT #2, " " :NEXT
2960 LOCATE #2,3,3:PEN #1,3:PRINT #2,CHR$(185)
2970 ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8,2,-1,20
2980 LOCATE #1,7,6:PRINT #1, " " :LOCATE #1,7,7:PRINT #1, " "
2990 FOR a = 2 TO 4 :LOCATE #2,5,a:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(210):LOCATE #2,5,a-1:PEN #2,1:PRINT #2,CHR$(209):SOUND 1,150,30,7,1:FOR t = 1 TO 400 :NEXT:LOCATE #2,5,a:PRINT #2, " " :LOCATE #2,5,a-1:PRINT #2, " " :NEXT
3000 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1)
3010 LOCATE #2,5,3:PEN #2,1:PRINT #2,CHR$(209):LOCATE #2,5,4:PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(210)
3020 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(0)
3030 GOTO 5210
3040 REM ----- dessin prison -----
3050 FOR t = 1 TO 500:NEXT
3060 SYMBOL 181,60,36,60,8,62,99,93,95:SYMBOL 182,93,85,20,54,36,36,331
3070 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
3080 LOCATE #1,3,3:PEN #1,3:PRINT #1,STRING$(15,207):CHR$(32):STRING$(5,207):LOCATE #1,6,4:PRINT #1,CHR$(221):CHR$(207):CHR$(32):CHR $(207):CHR$(220)
3090 FOR a = 5 TO 10 :LOCATE #1,7,a:PRINT #1,CHR$(207):NEXT:FOR a = 5 TO 10 :LOCATE #1,9,a:PRINT #1,CHR$(207):NEXT
3100 LOCATE #1,3,10:PRINT #1,STRING$(4,207):LOCATE #1,10,10:PRINT #1,STRING$(4,207)
3110 LOCATE #1,3,11:PRINT #1,CHR$(207):LOCATE #1,13,11:PRINT #1,CHR$(207):LOCATE #1,3,12:PRINT #1,CHR$(207):LOCATE #1,13,12:PRINT #1,CHR$(207)
3120 LOCATE #1,3,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(181):LOCATE #1,3,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(182):LOCATE #1,6,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(181):LO CATE #1,6,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(182)
3130 LOCATE #1,10,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(181):LOCATE #1,10,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(182):LOCATE #1,13,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(181 ):LOCATE #1,13,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(182)
3140 FOR t = 1 TO 500:NEXT
3150 REM ----- animation prison -----
3160 LOCATE #1,9,2:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(231)
3170 FOR a = 3 TO 7 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,1:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209) :LOCATE #1,a,2:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 300:NEXT:LOCATE #1,a,1:PRINT #1, " " :LOCATE #1,a,2:PRINT #1, " " :NEXT
3180 INK 1,22,3
3190 FOR a = 2 TO 11:LOCATE #1,8,a-1:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,8,a:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 50:NEXT:SOUND 1,a,100,3,7:LOCATE #1,8,a:PRINT #1, " " :LOCATE #1,8,a-1:PRINT #1, " " :NEXT
3200 FOR a = 8 TO 12 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(209) :LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1, " " :LOCATE #1,a,12:PRINT #1, " " :NEXT
3210 LOCATE #1,9,2:PEN #1,1:PRINT #1, " "
3220 REM ----- dessin caillou -----

```



```

3230 FOR a = 3 TO 10:LOCATE #1,B,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(231):FOR t = 1 TO 30:NEXT: SOUND 1,a+1000,5,7:LOCATE #1,B,a:PRINT #1," *NE
XT
3240 LOCATE #1,B,10:PRINT #1,CHR$(231):FOR i = 7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,500,10,1,0,0,4:NEXT
3250 FOR a = 13 TO 4 STEP -1:SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(211) :LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(212):FO
R t = 1 TO 100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3260 FOR a = 4 TO 12 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(209) :LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1
TO 100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3270 FOR a = 12 TO 4 STEP -1:SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(211) :LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(212):FO
R t = 1 TO 100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3280 FOR a = 4 TO 12 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(209) :LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1
TO 100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3290 LOCATE #1,12,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(211) :LOCATE #1,12,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(212)
3300 INK 12,7
3310 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3320 GOTO 5210
3330 REM -----dessin poignard-----
3340 SYMBOL 229,0,28,28,28,28,28,28,28,28
3350 SYMBOL 228,62,62,62,28,28,24,24,16
3360 SYMBOL 233,128,255,255,1,1,0,0,0
3370 SYMBOL 234,32,240,240,255,188,252,124,60
3380 SYMBOL 235,64,96,122,60,31,31,7,3
3390 SYMBOL 236,2,6,14,60,248,248,224,192
3400 SYMBOL 249,68,40,40,255,255,255,255,128
3410 SYMBOL 253,8,8,8,8,8,8,8,8
3420 LOCATE #1,a,4:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(249)
3430 LOCATE #1,4,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(143)
3440 LOCATE #1,4,2:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(253):LOCATE #1,4,3:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(253)
3450 FOR a = 2 TO 4 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 T
O 200:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3460 LOCATE #1,4,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,4,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
3470 LOCATE #1,12,4:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(233):LOCATE #1,13,4:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(234)
3480 FOR a = 7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,100,5,1,0,0,4:NEXT
3490 FOR a = 11 TO 5 STEP -1:LOCATE #1,a,4:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(144):FOR t = 1 TO 200:NEXT:LOCATE #1,a,4:PRINT #1," * :NEXT
3500 FOR a = 4 TO 12 :SOUND 1,a,5,5:LOCATE #1,4,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(249):FOR t = 1 TO 100:NEXT:LOCATE #1,4,a:PRINT #1," * :NEXT
3510 FOR i = 7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,1000,5,1,0,0,1:NEXT
3520 LOCATE #1,12,4:PRINT #1," *LOCATE #1,13,4:PRINT #1," *
3530 FOR a = 4 TO 8 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 T
O 200:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3540 LOCATE #1,7,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,7,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
3550 FOR a = 2 TO 12 :SOUND 1,(10+a),5,7:LOCATE #1,9,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(228):LOCATE #1,9,a-1:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(229):FOR t
= 1 TO 50:NEXT:LOCATE #1,9,a:PRINT #1," *LOCATE #1,9,a-1:PRINT #1," * :NEXT
3560 LOCATE #1,9,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,9,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(228)
3570 LOCATE #1,4,11:PRINT #1," *LOCATE #1,4,12:PRINT #1," *
3580 LOCATE #1,7,11:PRINT #1," *LOCATE #1,7,12:PRINT #1," *
3590 FOR a = 12 TO 9 STEP -1:SOUND 1,a,1,7:LOCATE #1,B,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,B,a-1:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):FO
R t = 1 TO 50:NEXT:LOCATE #1,B,a:PRINT #1," *LOCATE #1,B,a-1:PRINT #1," * :NEXT
3600 FOR a = 9 TO 12 :SOUND 1,a,5,4:LOCATE #1,11,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,11,a-1:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):FOR t = 1
TO 50:NEXT:LOCATE #1,11,a:PRINT #1," *LOCATE #1,11,a-1:PRINT #1," * :NEXT
3610 LOCATE #1,11,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,11,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
3620 LOCATE #1,13,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(233):LOCATE #1,14,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(234)
3630 FOR i = 7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,1,10,1,0,0,4:NEXT
3640 LOCATE #1,11,11:PRINT #1," *LOCATE #1,11,12:PRINT #1," *
3650 INK 1,2,3
3660 FOR a = 12 TO 2 STEP -2 :SOUND 1,1000,5,a:LOCATE #1,11,a:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,11,a-1:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(20
9)
3670 LOCATE #1,10,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(235):LOCATE #1,12,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(236)
3680 FOR t = 1 TO 300:NEXT:LOCATE #1,11,a:PRINT #1," *LOCATE #1,11,a-1:PRINT #1," *LOCATE #1,10,a:PRINT #1," *LOCATE #1,12,a:PR
INT #1," * :NEXT
3690 LOCATE #1,11,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,11,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):LOCATE #1,10,12:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(23
5) :LOCATE #1,12,12:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(236)
3700 GOTO 5210
3710 REM -----dessin poison-----
3720 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1)
3730 LOCATE #1,6,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(136):LOCATE #1,7,1:PRINT #1,STRING$(4,140)
3740 LOCATE #1,6,2:PRINT #1,CHR$(138):LOCATE #1,6,3:PRINT #1,CHR$(138):LOCATE #1,6,4:PRINT #1,CHR$(138):LOCATE #1,6,5:PRINT #1,C
HR$(138)
3750 LOCATE #1,7,4:PRINT #1,STRING$(4,131):LOCATE #1,7,6:PRINT #1,STRING$(4,131)
3760 FOR a = 4 TO 9 :LOCATE #1,B,a:PRINT #1,CHR$(138):NEXT
3770 FOR a = 4 TO 9:LOCATE #1,11,a:PRINT #1,CHR$(133):NEXT
3780 LOCATE #1,6,10:PRINT #1,CHR$(130):STRING$(4,131):CHR$(129)
3790 LOCATE #1,7,7:PRINT #1,3:PRINT #1,STRING$(4,143):LOCATE #1,7,8:PRINT #1,STRING$(4,143):LOCATE #1,7,9:PRINT #1,STRING$(4,143)
3800 LOCATE #1,8,10:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(241)
3810 REM -----petit poison-----
3820 LOCATE #1,2,4:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,2,5:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,2,6:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):L
OCATE #1,2,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,5,5:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,5,6:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149)

```

```

3830 LOCATE #1,5,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(153):LOCATE #1,2,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(147)
3840 LOCATE #1,12,4:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,12,5:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,12,6:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):L
OCATE #1,14,4:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,14,5:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149):LOCATE #1,14,6:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(149)
3850 LOCATE #1,12,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(147):LOCATE #1,14,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(153)
3860 LOCATE #1,3,7:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(154):LOCATE #1,4,7:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(158):LOCATE #1,4,9:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(149):L
OCATE #1,9,9:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(147):CHR$(154):CHR$(154)
3870 LOCATE #1,13,7:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(158):SYMBOL 192,16,32,36,18,10,20,32,16:FOR a = 8 TO 10 :PEN #1,3:LOCATE #1,13,a:PRINT #1,
CHR$(192):NEXT
3880 LOCATE #1,12,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(138):LOCATE #1,13,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(143):LOCATE #1,14,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(
138)
3890 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(0)
3900 FOR a = 170 TO 212 STEP 1: ORIGIN 410,a:FOR t = 1 TO 10 :NEXT t:DRAW 42,0,3:NEXT
3910 FOR a = 170 TO 212 STEP 1: ORIGIN 570,a:FOR t = 1 TO 10 :NEXT t:DRAW 26,0,3:NEXT
3920 FOR t = 1 TO 500 :NEXT
3930 FOR a = 3 TO 8 :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 T
O 200:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
3940 LOCATE #1,8,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,8,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
3950 FOR a = 212 TO 170 STEP -1: FOR t = 1 TO 10 :SOUND 1,t,1,5,0,0,1:ORIGIN 410,a:DRAW 42,0,0:NEXT:NEXT
3960 FOR a = 182 TO 128 STEP -1:FOR t = 10 TO 20 :SOUND 1,t,1,5,0,0,1: ORIGIN 480,a:DRAW 42,0,0:NEXT:NEXT
3970 LOCATE #1,8,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,8,12:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(210)
3980 FOR t = 100 TO 300 STEP 3:SOUND 1,t,5,7:NEXT
3990 INK 1,9,6
4000 GOTO 5210
4010 REM -----gullotine-----
4020 FOR t = 1 TO 1000:NEXT
4030 PEN #1,2
4040 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1)
4050 LOCATE #1,2,12:PRINT #1,STRING$(4,207):LOCATE #1,11,12:PRINT #1,STRING$(4,207):LOCATE #1,3,11:PRINT #1,STRING$(3,207):LOCATE #1
,7,11:PRINT #1,CHR$(205)+CHR$(32)+CHR$(204):LOCATE #1,11,11:PRINT #1,STRING$(3,207):LOCATE #1,4,10:PRINT #1,STRING$(9,207)
4060 FOR a = 3 TO 9 :LOCATE #1,10,a:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(219):NEXT:FOR a = 3 TO 9:LOCATE #1,6,a:PRINT #1,CHR$(217):NEXT:FOR a = 6
TO 10 :LOCATE #1,a,2:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(143):NEXT:LOCATE #1,6,2:PEN #1,3:PRINT #1,STRING$(5,218)
4070 LOCATE #1,7,8:PEN #1,3: PRINT #1,CHR$(143):CHR$(32):CHR$(143):LOCATE #1,7,9:PRINT #1,STRING$(3,143)
4080 LOCATE #1,2,10:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,2,11:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210) :FOR a = 1 TO 300:NEXT
4090 PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(0)
4100 LOCATE #1,2,10:PRINT #1," *LOCATE #1,2,11:PRINT #1," * :SOUND 1,1,1,7
4110 LOCATE #1,3,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,3,10:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 300:NEXT
4120 LOCATE #1,3,9:PRINT #1," *LOCATE #1,3,10:PRINT #1," * :SOUND 1,1,1,7
4130 LOCATE #1,4,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,4,9:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 300:NEXT
4140 LOCATE #1,4,8:PRINT #1," *LOCATE #1,4,9:PRINT #1," * :SOUND 1,1,1,7
4150 LOCATE #1,5,8:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,5,9:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO 300:NEXT
4160 LOCATE #1,5,8:PRINT #1," *LOCATE #1,5,9:PRINT #1," * :SOUND 1,1,1,7
4170 FOR t = 1 TO 300:NEXT:SOUND 1,1,1,7:FOR t = 1 TO 300:NEXT:SOUND 1,1,1,7
4180 LOCATE #1,8,8:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(209)
4190 PEN #1,1
4200 FOR b = 240 TO 140 STEP -1 :ORIGIN 495,b:DRAW 20,10,1:NEXT
4210 LOCATE #1,8,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209)
4220 FOR t = 1 TO 100:NEXT:SOUND 3,50,10,7,0,0,1:FOR t = 1 TO 100:NEXT: SOUND 1,80,10,7,0,0,1:FOR t = 1 TO 100:NEXT
4230 SOUND 1,100,10,7,0,0,1
4240 INK 1,9,23
4250 GOTO 5210
4260 REM -----dessin guette-----
4270 FOR t = 1 TO 500:NEXT
4280 FOR a = 2 TO 4:SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO
100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
4290 LOCATE #1,4,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,4,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
4300 FOR a = 1 TO 10 :LOCATE #1,5,a:PRINT #1,CHR$(252):LOCATE #1,8,a:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(252) :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,5,a:PR
INT #1," *LOCATE #1,5,a:PRINT #1," *LOCATE #1,5,a:PRINT #1," *LOCATE #1,5,a:PRINT #1," * :NEXT
4310 SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,1,128: FOR i = 1 TO 20:a=INT (RND(1)*2)+a:INT (RND(1)*4)+SOUND 1,1,10,7,0,0,4:LOCATE #1,5+a-1,10-a:
PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(173):NEXT
4320 LOCATE #1,4,11:PRINT #1," *LOCATE #1,4,12:PRINT #1," *
4330 FOR a = 4 TO 6:SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO
100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
4340 LOCATE #1,6,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,6,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
4350 FOR a = 1 TO 10 :LOCATE #1,2,a:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(252):LOCATE #1,12,a:PRINT #1,CHR$(252) :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,2,a:PR
INT #1," *LOCATE #1,12,a:PRINT #1," * :NEXT
4360 SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,1,128: FOR i = 1 TO 20:a=INT (RND(1)*2)+a:INT (RND(1)*4)+SOUND 1,1,10,7,0,0,4:LOCATE #1,12+a-1,10-a:
PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(173):NEXT
4370 FOR a = 6 TO 9:SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO
100:NEXT:LOCATE #1,a,11:PRINT #1," *LOCATE #1,a,12:PRINT #1," * :NEXT
4380 LOCATE #1,9,11:PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,9,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210)
4390 FOR a = 1 TO 10 :LOCATE #1,10,a:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(252):LOCATE #1,12,a:PRINT #1,CHR$(252) :SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,10,a:
PRINT #1," *LOCATE #1,12,a:PRINT #1," * :NEXT
4400 SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,1,128: FOR i = 1 TO 20:a=INT (RND(1)*2)+a:INT (RND(1)*4)+SOUND 1,1,10,7,0,0,4:LOCATE #1,9+a-1,10-a:
PEN #1,3:PRINT #1,CHR$(173):NEXT
4410 FOR a = 9 TO 14:SOUND 1,1,1,7:LOCATE #1,a,11:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(209):LOCATE #1,a,12:PEN #1,2:PRINT #1,CHR$(210):FOR t = 1 TO

```

```

0100: NEXT: LOCATE #1,4,11: PRINT #1, " " * LOCATE #1,8,12: PRINT #1, " " * NEXT
442D: LOCATE #1,14,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(209): LOCATE #1,14,12: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(210)
443D: FOR a = 1 TO 10: LOCATE #1,7,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(252): LOCATE #1,14,11: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(252)
444D: SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,5,128: FOR u = 1 TO 20: a = INT(RND(1)*21) + INT(RND(1)*4) + SOUND 1,2,10,7,0,4: LOCATE #1,14,11: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(173): NEXT
445D: LOCATE #1,14,11: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(209): LOCATE #1,14,12: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(210)
446D: INK 1,25,21
447D: FOR t = 1 TO 100: NEXT
448D: GOTO 5210
449D: REM ----- dessin feu -----
450D: FOR t = 1 TO 500: NEXT
451D: PRINT #1, CHR$(221) + CHR$(1)
452D: LOCATE #1,3,12: PEN #1,1: PRINT #1, STRING$(5,219): LOCATE #1,10,12: PRINT #1, STRING$(5,217): LOCATE #1,4,11: PRINT #1, STRING$(4,219)
453D: LOCATE #1,10,11: PRINT #1, STRING$(4,217): LOCATE #1,5,10: PRINT #1, STRING$(3,219): LOCATE #1,10,10: PRINT #1, STRING$(3,217)
454D: LOCATE #1,3,12: PEN #1,2: PRINT #1, STRING$(5,73): LOCATE #1,10,12: PRINT #1, STRING$(5,73): LOCATE #1,4,11: PRINT #1, STRING$(4,73): LOCATE #1,10,11: PRINT #1, STRING$(4,73): LOCATE #1,5,10: PRINT #1, STRING$(3,73): LOCATE #1,10,10: PRINT #1, STRING$(3,73)
455D: LOCATE #1,5,9: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(73): CHR$(73): LOCATE #1,10,9: PRINT #1, CHR$(73): CHR$(73): LOCATE #1,7,8: PRINT #1, STRING$(4,73)
456D: LOCATE #1,9,8: PRINT #1, STRING$(2,217)
457D: FOR a = 4 TO 7: LOCATE #1,6,11: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(133): NEXT
458D: INK 1,24,0
459D: LOCATE #1,8,10: PEN #1,1: PRINT #1, STRING$(2,206)
460D: LOCATE #1,7,9: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(211): LOCATE #1,7,6: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(212): SOUND 1,1,1,7
461D: SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,5,128: FOR l = 1 TO 50: a = INT(RND(1)*4) + INT(RND(1)*6): LOCATE #1,6,11: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(173): NEXT
462D: SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,5,128: FOR l = 1 TO 50: a = INT(RND(1)*4) + INT(RND(1)*6): LOCATE #1,9,11: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(173): NEXT
463D: SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,5,128: FOR l = 1 TO 50: a = INT(RND(1)*4) + INT(RND(1)*6): LOCATE #1,10,11: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(173): NEXT
464D: SYMBOL 173,0,4,32,0,12,0,5,128: FOR l = 1 TO 50: a = INT(RND(1)*4) + INT(RND(1)*6): LOCATE #1,7,11: PEN #1,3: PRINT #1, CHR$(173): NEXT
465D: PRINT #1, CHR$(122) + CHR$(10)
466D: FOR t = 1 TO 100: NEXT
467D: GOTO 5210
468D: REM ----- dessin lit -----
469D: FOR t = 1 TO 1000: NEXT
470D: LOCATE #1,3,12: PEN #1,1: PRINT #1, STRING$(11,208)
471D: LOCATE #1,3,10: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(138): LOCATE #1,5,11: PRINT #1, CHR$(138): LOCATE #1,6,11: PRINT #1, STRING$(5,207)
472D: FOR a = 1 TO 100: NEXT
473D: FOR a = 11 TO 9: STEP -1: LOCATE #1,1,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(210): LOCATE #1,4,11: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(209)
474D: FOR a = 4 TO 6: LOCATE #1,8,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(209): LOCATE #1,9,11: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(210)
475D: FOR a = 9 TO 10: LOCATE #1,6,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(209): LOCATE #1,8,11: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(210)
476D: SOUND 1,1,1,7: LOCATE #1,6,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(211): LOCATE #1,6,10: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(212)
477D: SYMBOL 169,0,15,60,60,252,192,0,0: SYMBOL 170,128,140,140,31,159,255,0: FOR t = 1 TO 100: NEXT: LOCATE #1,9,9: PRINT #1, " " * LOCATE #1,8,10: PRINT #1, " " * LOCATE #1,9,10: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(169): LOCATE #1,8,10: PEN #1,2: PRINT #1, CHR$(170)
478D: PLOT 450,100,11: PLOT 400,200,1: SOUND 1,100,30,5,1: PLOT 550,200,1
479D: PLOT 500,160,1: PLOT 450,250,1: PLOT 400,150,1
480D: SYMBOL 176,192,112,36,28,28,14,14,15: SYMBOL 179,15,15,30,30,60,56,112,192
481D: LOCATE #1,9,11: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(178): LOCATE #1,9,5: PEN #1,1: PRINT #1, CHR$(177)
482D: FOR t = 1 TO 300: NEXT
483D: REM ----- MUSIQUE LIT -----
484D: INK 1,13,2
485D: ENT -1,1,1,3,1,1,3,1,0,3,1,1,2,1,1,3
486D: RESTORE 4930
487D: READ m#1
488D: IF m# = -1 THEN 4950
489D: SOUND 1,m#n
490D: SOUND 2,0,5,m#n
491D: SOUND 4,0,25,m#n
492D: GOTO 4870
493D: DATA 190,35,213,35,239,70,239,35,213,35,239,35,213,35,190,70,239,35,190,70,213,35,239,70,239,35,213,35,190,35,213,35,239,75,-1,0
494D: FOR t = 1 TO 5000: NEXT
495D: FOR t = 1 TO 2500: NEXT
496D: INK 1,24
497D: LOCATE #1,1,1: PRINT #1, STRING$(180,32): LOCATE 21,21: PRINT " " * RESTORE: LOCATE 1,17: PRINT STRING$(24,32)
498D: REM ----- ANIMATION DES PERDANTS -----
499D: INK 1,24,1: PEN 0
500D: a = 1
501D: REM ----- part 1 -----

```



**Pour débiter**

**Le tour de l'Amstrad.** réf. 101. Prix: 80 F. Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. (170 p.)

**L'utilisation de l'Amstrad.** réf. 102. Prix: 125 F. Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p.)

**Bien débiter avec votre PCW.** réf. 103. Prix: 129 F. Un livre réalisé pour débiter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mellard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p.)

**La programmation :**

**Amstrad 56 programmes.** réf. 201. Prix: 78 F. Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications: éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p.)

**Amstrad, premiers programmes.** réf. 202. Prix: 98 F. Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. (240 p.)

**L'Amstrad exploré.** réf. 203. Prix: 98 F. Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p.)

**Amstrad en musique.** réf. 204. Prix: 165 F. Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p.)

**Basic Amstrad, Tome 1.** réf. 205. Prix: 105 F.

**Basic Amstrad, Tome 2.** réf. 206. Prix: 95 F. Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p. et 140 p.)

**Basic plus, 80 routines.** réf. 207. Prix: 100 F. Des routines pour "muscler" votre

ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p.)

**102 programmes pour Amstrad.** réf. 208. Prix: 120 F. Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p.)

**Des idées pour CPC.** réf. 209. Prix: 129 F. Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p.)

**Guide du graphisme.** réf. 210. Prix: 98 F. Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p.)

**Je débute en Basic Amstrad.** réf. 211. Prix: 85 F. Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode sans peine. (140 p.)

**Jeux d'actions.** réf. 212. Prix: 49 F. Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p.)

**Trucs et astuces pour CPC 464.** réf. 213. Prix: 149 F.

**Trucs et astuces pour CPC tous modèles.** réf. 214. Prix: 129 F. Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p. et 220 p.)

**Programmation avancée**

**Clefs pour Amstrad, Tome 1.** réf. 301. Prix: 140 F.

**Clefs pour Amstrad, Tome 2.** réf. 302. Prix: 155 F. Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p. et 230 p.)

**Le CP/M 2.2.** réf. 303. Prix: 128 F.

**Le CP/M 3.0 (Plus).** réf. 304. Prix: 148 F. Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p. et 208 p.)

**La bible du programmeur, CPC 464.** réf. 305. Prix: 249 F. Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p.)

**La bible du CPC 664 et 6128.** réf. 306. Prix: 199 F. Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve

néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p.)

**Le livre de l'Amstrad.** réf. 307. Prix: 120 F. Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p.)

**Programmation du Z80.** réf. 308. Prix: 198 F. Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p.)

**Initiation langages :**

**Autoformation à l'Assembleur (avec cassette).** réf. 401. Prix: 195 F. Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p.)

**Programmation en Assembleur.** réf. 402. Prix: 98 F. Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p.)

**Turbo Pascal.** réf. 403. Prix: 135 F. A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p.)

**BON DE COMMANDE**

A retourner accompagné de votre règlement à: Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, Avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 49.41 81.81)

NOM: \_\_\_\_\_ ADRESSE: \_\_\_\_\_

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
<b>TOTAL</b>			

Date \_\_\_\_\_  
Signature obligatoire: (signature des parents pour les mineurs)  
Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.  
FRAIS DE PORT: normal 20 F. Recommandé 40 F.  
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5% aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

# LIBRAIRIE AMSTRAD MAGAZINE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



**Périphériques**

**Le livre du lecteur de disquettes.** réf. 501. Prix: 149 F. Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p.)

**Montages, extensions et périphériques pour CPC.** réf. 502. Prix: 199 F.

Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmeur d'EPROM, une RS 232C etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (400 p.)

**Périphériques et fichiers sur Amstrad.** réf. 503. Prix: 120 F. La première partie puane de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p.)



5020 LOCATE 21,21:PRINT " "

5030 FOR x=1 TO 21:LOCATE x,20:PEN 2:PRINT CHR\$(210):LOCATE x,20-1:PEN 1:PRINT CHR\$(209):SOUND 1,10,1,7:FOR t=1 TO 80:NEXT:LOCATE x,20:PRINT " ":LOCATE x,20-1:PRINT " ":NEXT

5040 REM =====21 hommes=====

5050 IF arr=21 THEN INK 1,5,11:BORDER 12,24:INK 0,0,9: ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,3,1,1,3,1,-1,3:FOR i=1000 TO 10 STEP -30:SOUND 1,i,5,7,0,1:SOUND 2,i\*0.5,5,7,0,1:NEXT:FOR t=1 TO 1000:NEXT:GOTO 5360

5060 REM =====affichage=====

5070 LOCATE #3,1,2:PEN #3,3:PRINT #3,p

5080 REM =====descente=====

5090 LOCATE 1,17:PRINT STRING\$(24,32)

5100 FOR a=20 TO 23:FOR b=10 TO 100 STEP 10:SOUND 1,b,2,7:NEXT:LOCATE 21,a:PEN 1:PRINT CHR\$(210):LOCATE 21,a-1:PEN 2:PRINT CHR\$(209):FOR t=1 TO 50:NEXT :LOCATE 21,a:PRINT " ":LOCATE 21,a-1:PRINT " ":NEXT

5110 LOCATE 28,23:PEN 1:INK 1,12,24:PRINT "IGNORANT!":FOR t=1 TO 100:NEXT

5120 REM =====arrive=====

5130 arr=arr+1

5140 FOR x=21 TO arr STEP -1:LOCATE x,23:PEN 2:PRINT CHR\$(212):LOCATE x,23-1:PEN 1:PRINT CHR\$(211):SOUND 1,10,1,7:FOR t=1 TO 100:NEXT:LOCATE x,23:PRINT " ":LOCATE x,23-1:PRINT " ":NEXT

5150 SYMBOL 189,0,56,40,120,56,4,4:SYMBOL 190,30,30,30,30,114,66,66,206:FOR i=7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,1800,10,i,0,0,4:NEXT:LOCATE arr,23:PEN 1:PRINT CHR\$(190):LOCATE arr,23-1:PEN 1:PRINT CHR\$(189)

5160 LOCATE 28,23:PRINT STRING\$(10,32)

5170 LOCATE 1,17:PRINT STRING\$(25,32)

5180 INK 1,24

5190 GOTO 2040

5200 REM -----MUSIQUE MARCHE FUNEBRE-----

5210 INK 1,2,9

5220 RESTORE 5290

5230 READ k,1

5240 IF 1 = -1 THEN 5300

5250 ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,3,1,1,3,1,-1,3

5260 SOUND 1,k,1,5,0,1

5270 SOUND 2,379,1,5,0,1

5280 GOTO 5230

5290 DATA 284,80,0,1,284,80,0,1,284,40,0,1,284,80,239,80,253,40,0,1,253,80,284,40,0,1,284,80,0,1,284,40,0,1,284,80,0,-1

5300 FOR T = 1 TO 2500:NEXT

5310 INK 1,24:INK J,6

5320 LOCATE 28,23:PRINT STRING\$(10,32)

5330 LOCATE #1,1,1:PRINT #1,STRING\$(180,32):LOCATE 21,21:PRINT " ":RESTORE

5340 LOCATE 1,17:PRINT STRING\$(25,32)

5350 GOTO 2040

5360 REM =====

5370 REM -----partie perdue-----

5380 PAPER #1,0:WINDOW #1,39,25,9,20:CLS #1

5390 LOCATE #1,5,3:PEN #1,2:PRINT #1,"VOTRE":LOCATE #1,3,5:PRINT #1,"ERUDITION ":LOCATE #1,6,7:PRINT #1,"EST":LOCATE #1,4,9:PRINT #1,"A REVUIR !"

5400 FOR a = 1 TO 1000 STEP 50 :SOUND 1,a,10,7:NEXT

5410 SOUND 1,268,700,7:SOUND 2,253,800,7:SOUND 4,239,800,7

5420 LOCATE 28,22:PEN 3:PRINT "une autre "

5430 LOCATE 30,23:PRINT "partie ":LOCATE 31,24:PRINT "o/n"

5440 a\$ = INKEY\$:IF a\$ = "" THEN 5440

5450 IF a\$ = "O" OR a\$ = "o" THEN 5470

5460 IF a\$ = "N" OR a\$ = "n" THEN CALL O

5470 LOCATE #1,1,17:PRINT #1,STRING\$(25,32)

5480 INK 0,0:INK 1,24:CLS:GOTO 10

5490 REM -----dipome-----

5500 LOCATE #1,3,1:PEN #1,2:PRINT #1,"DIPLOME "

5510 LOCATE #1,4,3: PRINT #1,"DE LA "

5520 LOCATE #1,2,5: PRINT #1,"NECROLOGIE"

5530 : LOCATE #1,3,7 :PEN #1,3:PRINT #1,"- " :LOCATE #1,4,7 :PEN #1,2:PRINT #1," BRAVO":LOCATE #1,10,7 :PEN #1,3:PRINT #1,"- "

5540 LOCATE #1,6,11:PEN #1,3:PRINT #1,STRING\$(3,143):LOCATE #1,5,12:PEN #1,3:PRINT #1,STRING\$(5,143)

5550 SYMBOL 255,60,60,60,60,60,255,255:LOCATE #1,7,8:PEN #1,3:PRINT #1,CHR\$(255):LOCATE #1,7,9:PEN #1,1:PRINT #1,CHR\$(209):LOCATE #1,7,10:PEN #1,2:PRINT #1,CHR\$(210)

5560 RESTORE 5620

5570 READ A,B

5580 IF b=-1 THEN RESTORE 5570:GOTO 5640

5590 SOUND 1,A\*0,25,B,7

5600 SOUND 2,A,B,7

5610 GOTO 5570

5620 DATA 319,50,0,1,319,25,0,1,319,25,0,1,426,25,319,25,253,50,0,1,253,25,0,1,253,25,319,25,253,25,213,25,0,1,213,25,0,1,213,25,0,1,213,25,0,1,253,50,319,60,0,1

5630 DATA 319,50,0,1,319,25,0,1,319,25,0,1,426,25,319,25,253,50,0,1,253,25,0,1,253,25,319,25,253,25,213,25,0,1,213,25,0,1,213,25,0,1,213,25,0,1,253,25,319,30,159,80,0,-1

5640 FOR t = 1 TO 5000:NEXT:LOCATE 28,22:PEN 3:PRINT "une autre "

5650 LOCATE 29,23:PRINT " partie ":LOCATE 31,24:PRINT "o/n"

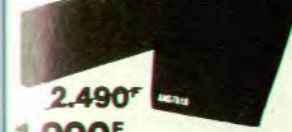
5660 a\$ = INKEY\$:IF a\$ = "" THEN 5660

5670 IF a\$ = "O" OR a\$ = "o" THEN CLS:GOTO 10

5680 IF a\$ = "N" OR a\$ = "n" THEN CALL O

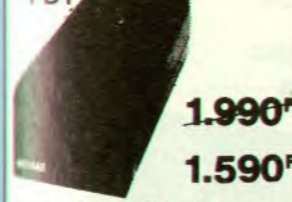
# AMSTRAD

Lecteur disquette  
AMSTRAD  
DD1



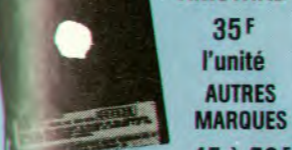
**2.490 F**  
**1.990 F**  
A CREDIT  
190 F  
comptant  
+ 223,40 F  
en 9 mensualités

LECTEUR DISQUETTE  
FD1



**1.990 F**  
**1.590 F**

DISQUETTE  
AMSTRAD



**35 F**  
l'unité  
AUTRES  
MARQUES  
**45 à 59 F**



BOITIER RANGEMENT  
40 disquettes 3"

Jostick  
AMSTRAD  
155 F



Jostick  
seul 140 F

JOYSTICK  
Compétition PRO 220 F



ADAPTEUR COULEUR PERITEL  
- MP1 pour CPC 464 **390 F**  
- MP2 pour CPC 664/6128 **490 F**



CRAYON OPTIQUE - CPC 310 F  
pour couleure uniquement



INTERFACE SERIE RS 232 590 F



SYNTE VOCAL STEREO 410 F  
SYNTE VOCAL FRANÇAIS  
- En cassette **390 F**  
- En disquette **490 F**



Lecteur de cassette pour  
AMSTRAD CPC 664  
CPC 6128  
**390 F**



SOURIS AMX POUR CPC  
Fournie avec 4 logiciels **690 F**



**750 F**  
Dimensions plateau:  
105 x 62 x 70 cm  
plateau écran: +16 cm  
(ajouter 170 F de frais de port)

BUREAU ORDINATEUR

## TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES UTILES

### ORDINATEURS

ENSEMBLES COMPLETS  
- CPC 464 Vert. .... 2.690  
- CPC 464 Couleure. .... 3.990  
- CPC 6128 Vert. .... 4.490  
- CPC 6128 Couleure. .... 5.990

ENSEMBLES SPECIALISES  
- PCV 8256. .... 5.926  
- PCV 8512. .... 7.690

### LECTEURS

LECTEUR K7 AMSTRAD  
- Lecteur K7. .... 390  
- Câble lecteur K7. .... 99

LECTEURS DISK 3" AMSTRAD  
- DD1 - Lecteur+interface. .... 1.990  
- FD1 - 2eme Lecteur. .... 1.590  
- Câble pour lecteur FD1. .... 150  
- FD2 - Lecteur/6256. .... 1.990

LECTEURS DISK 5 1/4 VORTEX  
- FI-X/464+DD1 ou 664/6128. .... 2.499  
- FI-S/464 sans DD1. .... 2.649

### K7 ET DISQUETTES

- K7 10 minutes. .... 80  
- K7 15 minutes. .... 88  
- Disk 3" Amstrad. .... 35  
- Disk 3" autres marques. .... 45/59

### EXTENSIONS MÉMOIRE

- Ext. 64 K pour 464. .... 599  
- Ext. 256 K pour 464. .... 1.199  
- Disque Sillicone pour 464. .... 1.199

### SYNTHÉTISEURS VOCAL

- Synthe Amstrad 464/664. .... 410  
- Technic Music français K7. .... 499  
- Technic Music/ampli-RP mono. .... 530  
- Technic Music/ampli stereo. .... 220  
- DK' Tronics/464 K7. .... 349  
- DK' Tronics/ROM/464/6128. .... 490

### MODEM/MINTEL

- Modem Universel. .... 1.990  
- Mercitel. .... 890  
- Câble liaison Minitel. .... 185

### JOYSTICKS

- Joystick Amstrad. .... 155  
- Joystick Competition Pro. .... 220  
- Joystick Mercure. .... 170  
- Joystick Quick Shot 1. .... 70  
- Joystick Quick Shot 2. .... 140  
- Doubleur Joystick. .... 160

### CRAYONS OPTIQUES

- Crayon optique Amstrad. .... 290  
- DK' Tronics/464 K7. .... 249  
- DK' Tronics/ROM/464/6128. .... 349  
- Electric Studio/464 K7. .... 295  
- Electric Studio/464/664 Dis. .... 375  
- Electric Studio/6128 Disk. .... 375  
- Electric Studio/PCV 256/512 N.C.

**16 chaînes**  
Transformer votre bon vieux Amstrad en véritable TV...  
Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

TUNER TÉLÉ  
**1890F**

Démonstration au magasin HYPER-CB le 10 Mai 86


RANGEMENT - CLASSEMENT	PAPERS IMPRIMANTES
- Boitier rang. 40 disk 3"..... 150	- 500 feuilles simples..... 65
- Table micro ordinateur..... 750	- 250 feuilles doubles..... 99
	- 1000 feuilles doubles..... 310
	- 2500 feuilles simples..... 240
HOUSSES PROTECTION	LIBRAIRIE INFORMATIQUE
- Housse clavier 464/664..... 80	- Trucs et astuces..... 149
- Housse clavier 6128..... 80	- Basic pour CPC..... 129
- Housse clavier PCV 256/512..... 80	- Basic/bout des doigts..... 149
- Housse moniteur vert..... 130	- Amstrad ouvre-toi..... 99
- Housse moniteur couleur..... 130	- Jeux aventures/programmer..... 129
- Housse moniteur PCV..... 130	- Bible du CPC..... 249
- Housse imprimante DMPL..... 99	- Langage machine..... 129
- Housse imprimante PCV..... 99	- Graphismes et sons..... 129
- Housse lecteur Disk..... 70	- Feels et Pokes..... 99
ENSEMBLES HOUSSES	- Livre du lecteur de disk..... 149
- Clavier+monit.vert 464/664..... 190	- Montage/Extensions/Periph..... 199
- Clavier+monit.coul.464/664..... 190	- Livre du CP/M..... 149
- Clavier+monit.vert 6128..... 190	- Idées pour le CPC..... 129
- Clavier+monit.coul.6128..... 190	- Routines du CPC..... 149
- Clavier+monit.+imp. PCV..... 280	- Debiter avec le CPC 6128..... 99
CÂBLES ET RALLONGES	- Bible CPC 664/6128..... 199
- Câble Centronics..... 150	- Trucs et astuces n°2..... 129
CABLES IMPRIMANTES	- Livre de la CAO..... 149
- Câble Centronics..... 150	- Programmes/applic. éducatifs..... 179
RALLONGES DIVERSES	- Systèmes/Transmissions/CPC..... 199
- Rallonge 2 câbles 464..... 90	- Livre du Logo..... 149
- Rallonge 3 câbles 664/6128..... 130	- Robotique du CPC..... 149
- Kit Tele/Peritel + alim..... 90	- Bien debiter avec le PCV..... 129
INTERFACES SÉRIE	- Le livre du PCV..... 179
- RS 232 pour CPC..... 590	
- RS 232 pour PCV 8256..... 690	
ADAPTEURS	- Amstrad User n° 11..... 12
- KP1-Adaptateur/464..... 390	- Amstrad User n° 12..... 12
- KP2-Adaptateur/6128..... 490	- Amstrad User n° 13..... 12
TABLETTES GRAPHIQUES	- Amstrad User n° 14..... 12
- Graipad 2..... 890	- Amstrad User n° 15..... 12
- Graphiscop 2..... 1.300	- Amstrad User n° 16..... 12
SOURIS	
- Souris AMX + 4 softs CAO..... 690	
IMPRIMANTES	
- DMP 2000..... 2.290	
- Okimate couleur..... 2.990	
- Saith Corona D100..... 2.990	
- Saith Corona D200..... 3.990	
- GLP Centronics..... 1.570	
ACCESSOIRES IMPRIMANTES	
- Boitier connexion 2 imp par..... 870	
- Boitier connexion 2 imp serie..... 970	
- Interface 8 bits/impr..... 340	
RUBANS IMPRIMANTES	
- Ruban DMP..... 99	
- Ruban DMP 2000..... 99	
- Ruban PCV 8256/8512..... 99	
- Ruban GLP 3101 Centronics..... 99	
- Ruban Saith Corona..... 140	

**AMSTRAD DMP 2000**



**2.290 F**  
A CREDIT  
290 F  
Comptant  
+ 246,90 F  
en 9 mensualités

**OKIMATE 20 COULEUR**



**2.290 F**  
**2.990 F**

**CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN A PARTIR DE 1500 F**

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication		Je desire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)		
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76		ARTICLE	QTE	PRIX TOTAL
<p>NOM _____            Prénom _____            Adresse _____            Téléphone _____            Code Postal _____            Ville _____</p>				
<p>AM 05 86 A CREDIT</p>				
Je desire recevoir une offre prealable de credit (CETELEM)		Participation aux frais d'envoi		
Montant de la commande _____ F		à 500 F ajouter _____ + 30 F		
Nombre de mensualites _____ /mois		à 500 F ajouter _____ + 55 F		
Versement comptant _____ F		Total de la commande _____ + _____ = _____		
<input type="checkbox"/> cheque <input type="checkbox"/> mandat-lettre <input type="checkbox"/> CCP		Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F		
		CORSE-DOM-TOM vous envoie		

Magasin Exposition-Vente

**HYPER-CB**

Communication  
183 rue Saint-Charles  
75015 Paris  
16 (1) 45.54.39.76  
Métro Place Balard  
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

**CREDIT**

Acceptation immédiate de votre crédit. Aussitôt vous partez avec votre matériel.

Pièces à fournir :  
1 fiche de paye (la dernière)  
1 justificatif de domicile (quittance loyer, EDF, PTT)  
1 relevé d'identité bancaire (RIB)  
1 cheque annulé par vous  
1 photocopie piece d'identité (CNI ou passeport)

# ABONNEZ-VOUS!



**N°1 Economisez 29 F et choisissez votre cadeau :**

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



## LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE

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

- Spécial Listings
- Spécial utilitaires
- Guide des logiciels
- Guide du matériel
- Etc...

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

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

**OFFRE DE LANCEMENT : 120 F LES 6 NUMEROS AU LIEU DE 149 F**

Europe : 150 F      Airmail : 190 F

Bulletin à découper et à retourner à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris accompagné de votre règlement.

Je m'abonne aux Cahiers d'Amstrad Magazine

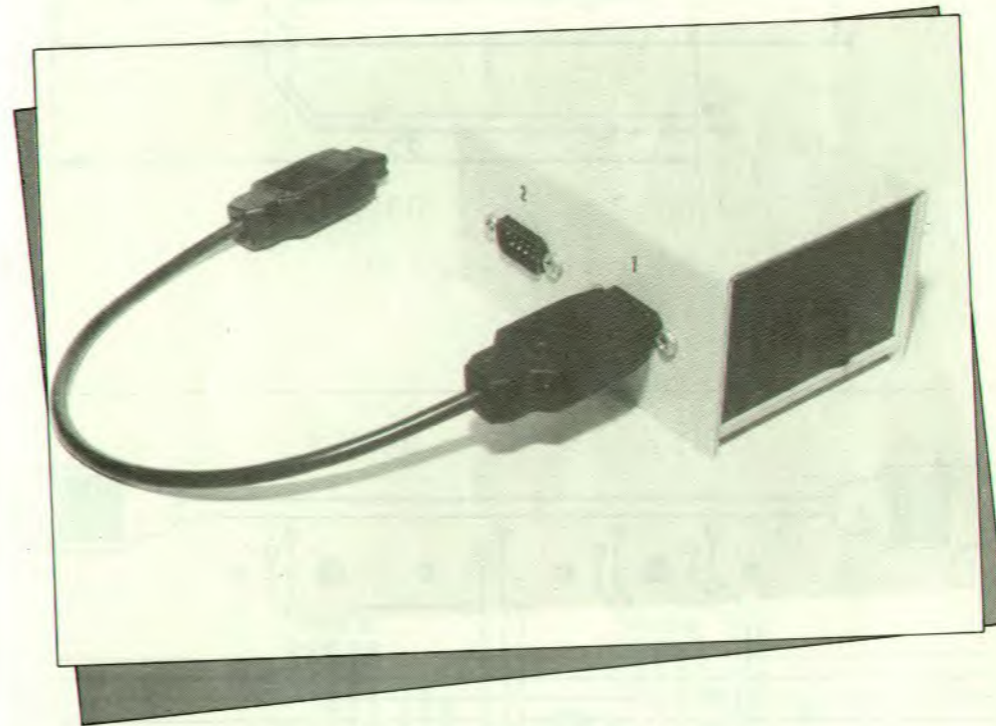
Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

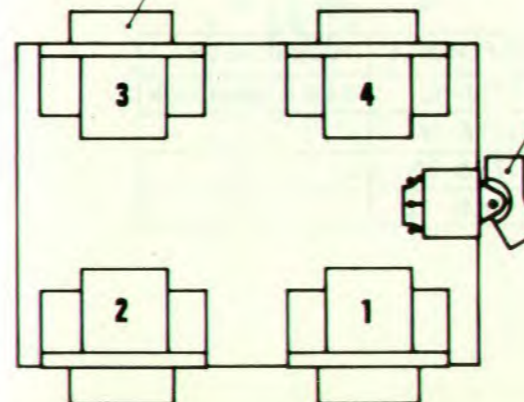
# KIT

## Doubleur/coupleur de joystick



4 x CONNECTEURS MALE (type sub D)  
ref. A-7224-9 (france connexion)

INVERSEUR  
ref. 7936WA + U622 (mors - apr)



### Principe de fonctionnement

Le montage qui vous est proposé ce mois-ci, vous permet de relier, à la fois deux manettes de jeux et une souris, ou encore le crayon optique de chez Amstrad. Un interrupteur positionné sur le côté du boîtier, vous permet de réaliser la fonction doubleur/coupleur.

**Position doubleur :** utilisée pour les jeux nécessitant l'emploi de deux joysticks.

**Position coupleur :** permet d'utiliser le joystick de son choix, sans avoir de manipulation de débranchement, et de branchement à faire. Elle permet aussi de pratiquer la "double commande".

### Présentation du kit

Le kit est constitué d'un boîtier (percé et découpé), d'un circuit imprimé de qualité professionnelle (double-face à trous métallisés), d'un interrupteur, de quatre embases 9 voies (avec leur visserie), et d'un câble constitué d'une prise de 9 voies (câblée) à chacune de ses extrémités.

### Matériel nécessaire

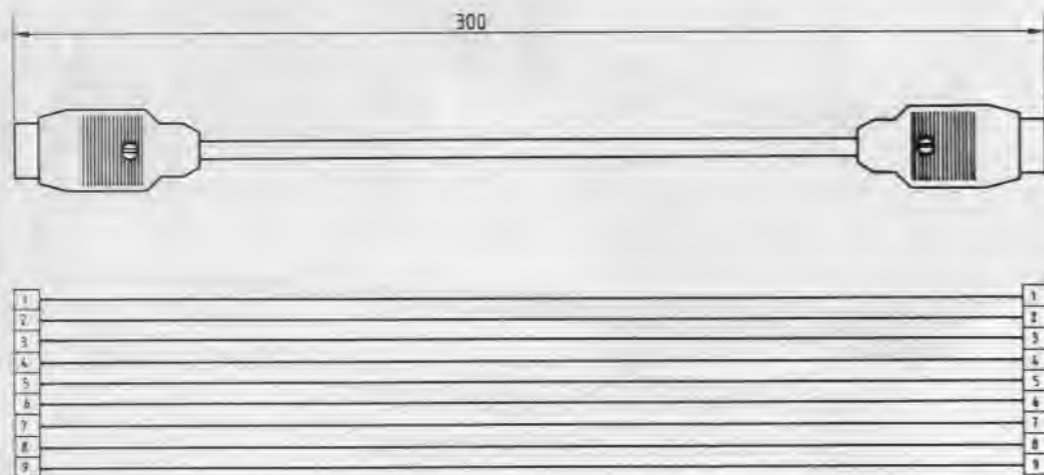
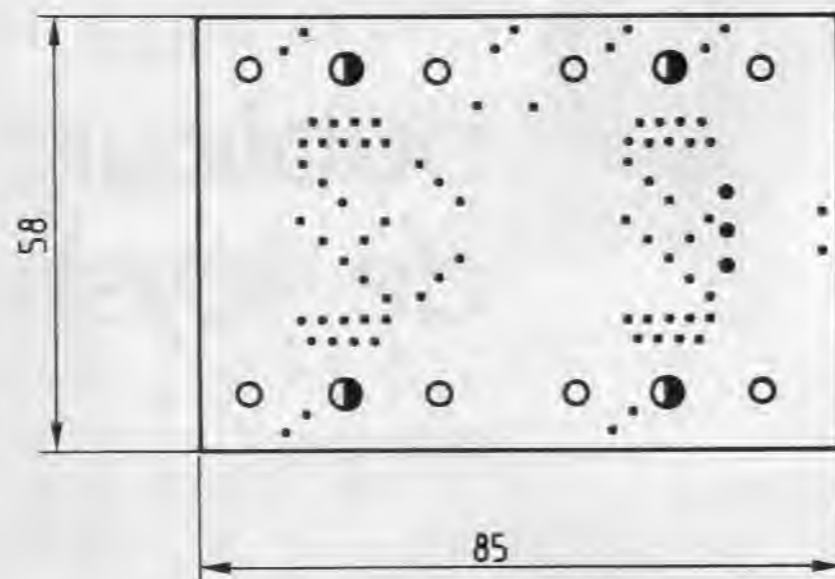
Un fer à souder (puissance env. 30 W).  
Soudure fine (qualité 60/50).  
Un tournevis.

### Recommandations

Aujourd'hui vu la simplicité du montage, j'en profiterai pour vous formuler des recommandations sur la soudure. Les opérations de soudure sont en général faciles, surtout pour les circuits imprimés. Pour réus-

## nota

- 78 trous  $\varnothing 1,25$
- 3 trous  $\varnothing 1,75$
- 8 trous  $\varnothing 3$
- 4 trous  $\varnothing 4$



QUANT.	DESIGNATION	REFERENCE	FOURNISSEUR
2	CONNEX. FEMELLE	7298-9L	FRANCE CONNEXION
2	CAPOTS (sup.)	7298-2A	"
2	CAPOTS (inf.)	7298-2B	"
18	CONTACTS	40682-1L	"

### Pour ceux qui se lancent

Réalisez les trous métallisés avec de simples fils (ou restants de paties de composants), qui

sur les soudures, quelques règles élémentaires sont à respecter impérativement :

Puissance du fer à souder appropriée.

Panne au bout entamée, toujours très propre.

Soudure fine de qualité 50/50 ou 60/50 contenant une résine peu corrosive.

Sur le plan manuel, une bonne soudure est basée sur quelques habitudes, simples mais indispensables :

Bonne surface de contact panne partie à souder.

Immobilité totale pendant la soudure.

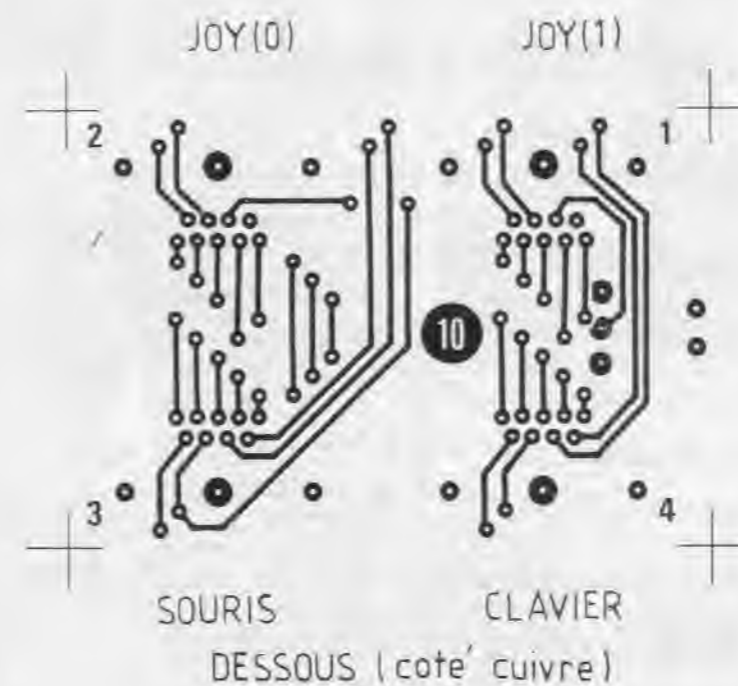
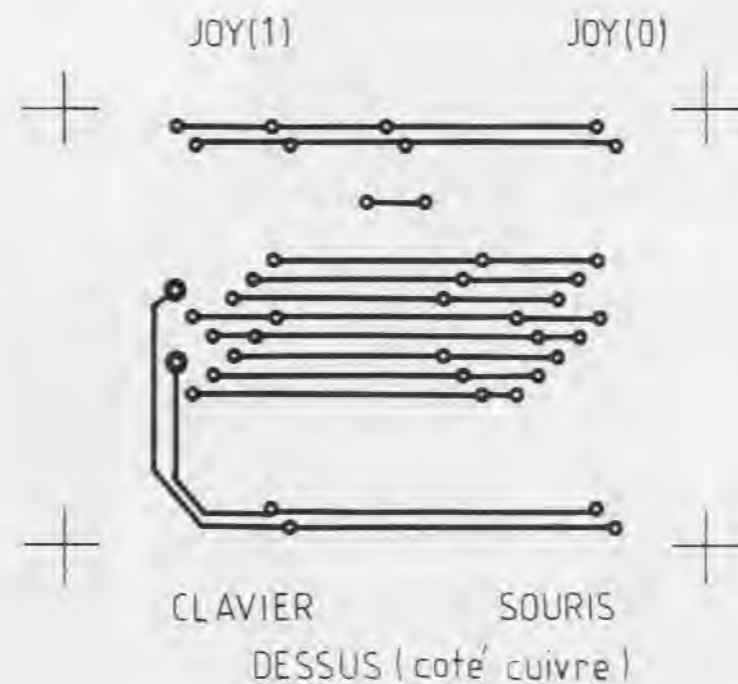
Retrait rapide du fer après soudure.

Dans l'opération de soudure, le plus important à retenir est que l'amalgame plomb/étain prend sur les parties à souder grâce au flux de résine, grâce également à la température brève mais capitale des pièces à souder.

Trop souvent la soudure est appliquée trop tôt sur les pièces alors qu'elles n'ont pas encore atteint la température voulue.

Notez que cet écart, ce décalage ne sont qu'une question de fraction de seconde puisqu'une soudure normale ne demande qu'une seconde et demie à deux secondes. La soudure doit d'autre part être appliquée sur les pièces à souder et non sur la panne du fer.

# KIT



seront soigneusement soudés recto/verso, puis coupés à ras du circuit.

Portez une attention toute particulière au choix de votre boîtier (le côté intérieur doit être impérativement de 60 mm).

Selon l'accessibilité de montage de votre boîtier vos embases seront à fixer avant ou après avoir été soudées sur le circuit.

Commencez par monter et souder les embases sur le circuit. Faites de même pour l'interrupteur.

Enlevez le couvercle du boîtier et écarter-le afin d'insérer votre circuit équipé (prenez la précaution de faire correspondre le chiffre 1 du circuit imprimé avec le 1 du boîtier).

Refermez le couvercle. Fixez les embases au moyen des vis.

### Contrôles et essais

Embase (1) → joystick B.

Embase (2) → joystick A.

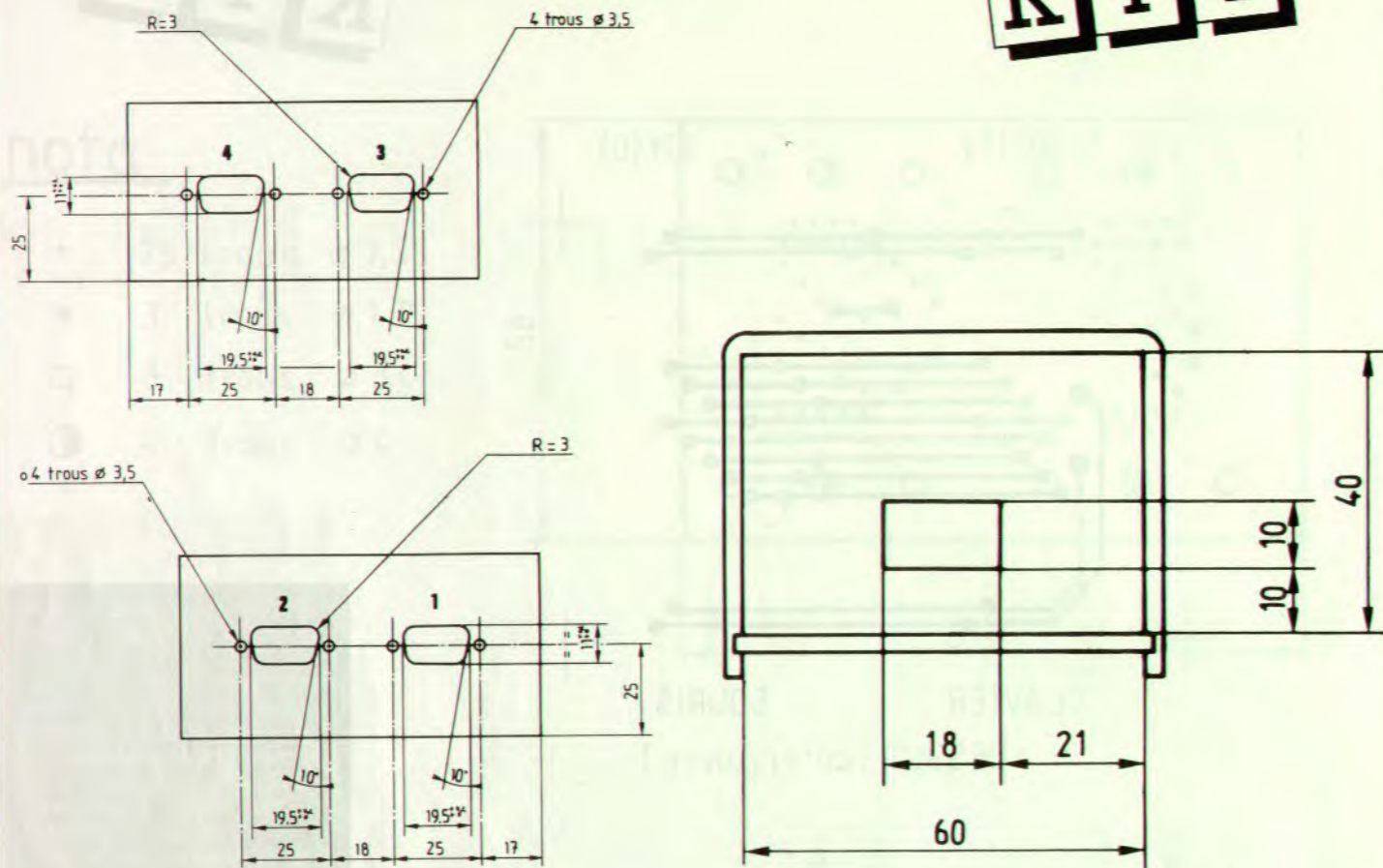
Embase (3) → souris ou crayon.

Embase (4) → clavier.

Repliez le boîtier avec le clavier au moyen du câble sur l'embase appropriée. Branchez ensuite les différents organes (souris ou crayon, joysticks) comme indiqué ci-dessus par les repères. Il ne vous reste plus maintenant qu'à intégrer dans votre ordinateur vos programmes de jeux ou utilitaires, et de vérifier le bon fonctionnement de votre nouvelle acquisition. Si toutefois cela ne fonctionnait pas, vérifiez que vous n'avez pas oublié de souder.

A. Tereyjeol

# KIT



BOITIER TEK0 ref. C2 (distribué par FRANCLAIR ELECTRONIQUE)

8 vis parker  $\varnothing 3,5$  L 15

Bon à découper et à renvoyer à : Amstrad Magazine (en précisant "KIT" sur l'enveloppe) 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

Nom ..... Prénom .....  
 Rue ..... N° .....  
 Ville ..... Code postal .....  
 Date ..... Signature :

**Le Kit complet  
à votre disposition**

**BON DE  
COMMANDE**

*Dans la limite des stocks disponibles*

Désignation	Prix
Kit n° 1 (AM n° 8) Crayon Optique	178 F
Kit n° 2 (AM n° 10) Coupleur/Doubleur Joysticks	250 F
Forfait port (port + emballage)	20 F
Prix total de la commande	F

Règlement joint par :  
 Chèque Bancaire  Chèque Postal  Mandat

Etablissez vos chèques à l'ordre de la société : R. PAULMIER, qui se charge de la réalisation et de l'expédition des kits.

Par  
**Dennis  
Travers**

**KNIGHT  
GAMES**

**Swordfight 1**

**Crossbow**

**Quarterstaff**

**Ball & Chain**

**Archery**

**Pike Staff**

**Axe Man**

**Swordfight 2**

**AMSTRAD 464/664/6128**  
 Cassette  
**AMSTRAD 3" DISK**

**DISPONIBLE SUR CBM 64/128**

**Un Gala Épique de Batailles Médiévales**

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

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

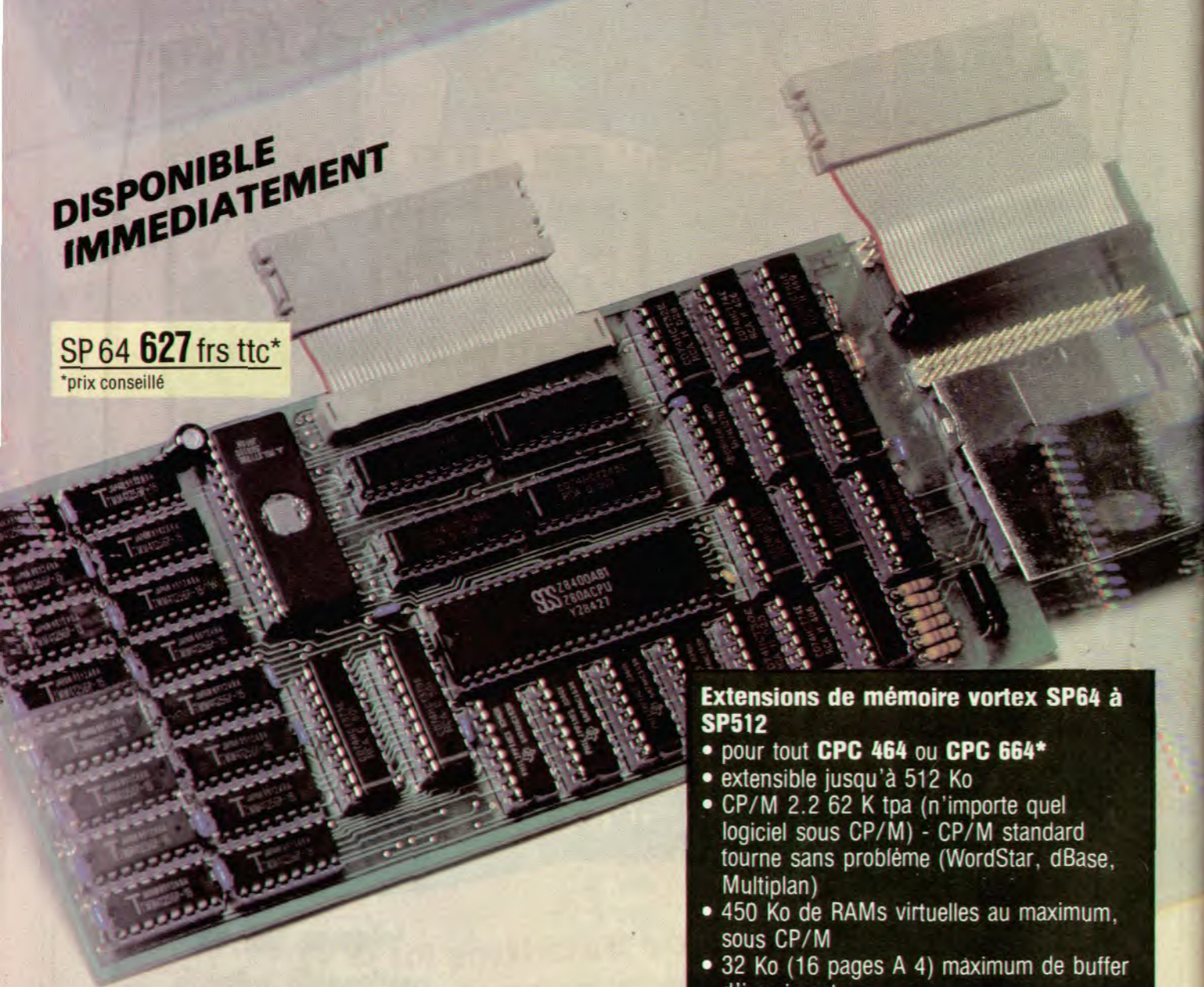


10 IF NO RAM THEN GOTO vortex ELSE GOTO 10

DISPONIBLE  
IMMEDIATEMENT

SP 64 627 frs ttc\*

\*prix conseillé



#### Extensions de mémoire vortex SP64 à SP512

- pour tout **CPC 464** ou **CPC 664\***
- extensible jusqu'à 512 Ko
- CP/M 2.2 62 K tpa (n'importe quel logiciel sous CP/M) - CP/M standard tourne sans problème (WordStar, dBase, Multiplan)
- 450 Ko de RAMs virtuelles au maximum, sous CP/M
- 32 Ko (16 pages A 4) maximum de buffer d'imprimante
- 288 Ko, maximum, de mémoire programmable en BASIC et 256 Ko, maximum, de mémoire datas, langage machine ou 16 écrans graphiques
- Montage très facile : pas de soudures, **à enficher simplement**
- s'intègre totalement dans votre CPC 464 ou CPC 664

\*l'extension pour le CPC 664 tourne pour le moment intégralement sous CP/M. La ROM BASIC sera disponible prochainement.

Pour tous renseignements et commandes, vortex France est à votre disposition au numéro de téléphone : 42.89.36.59.

Vous pourrez acheter nos produits chez Micro Fair, 255, bld Voltaire Paris 75011. Tél. 43.72.30.78.



**vortex**  
COMPUTERSYSTEMS

Voilà la solution...

...lecteur de disquette vortex F1-X



F1-X 2499 frs ttc\*

F1-S 2849 frs ttc\*

(pour les CPC 464 sans DDI-1)  
\*prix conseillé

**Lecteur de disquette vortex F1-X** n'est pas une alternative - mais **la solution !**

- Format 5" 1/4 et 3 1/2
- Capacité : 708 Ko formatés
- à raccorder à tout **CPC 464 + DDI, CPC 664** ou **CPC 6128**
- VDOS version 2.0
- accès direct possible sous BASIC
- Moniteur Z80 (résident en ROM)
- commutation possible de VDOS à AMSDÔS, grâce à une commande
- Interface RS 232 C optionnelle
- F1-X permet d'utiliser 1 drive 5" 1/4 ou 3" 1/2 en association au 3"
- Il se sert du contrôleur de l'AMSTRAD
- F1-S peut utiliser au maximum 2 drives 5" 1/4 ou 3" 1/2 associés à un 3"

Pour tous renseignements et commandes, vortex France est à votre disposition au numéro de téléphone : 42.89.36.59.

Vous pourrez acheter nos produits chez Micro Fair, 255, bld Voltaire Paris 75011. Tél. 43.72.30.78.



**vortex**  
COMPUTERSYSTEMS



# SPEEDY WONDER

AMSTRAD

**COMPILATEUR**  
POUR VOS PROGRAMMES  
**BASIC**



**MINIPUCE**

SPEEDY WONDER... c'est la puissance et la vitesse de l'assembleur à votre portée.

Créez vos programmes en BASIC AMSTRAD et SPEEDY les traduira en langage ASSEMBLEUR. Utilisation simple à la portée de tous.

Créateur : Nadine FLEURY

En vente partout

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

# VIDEO



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

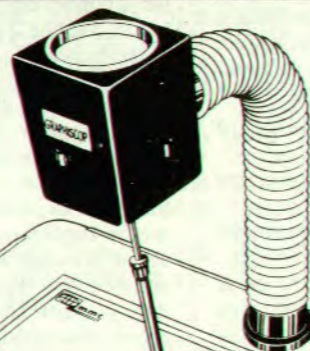
**+ d'informations**      **+ d'astuces**  
**+ d'images**            **+ de tests**            **+ d'essais**

**LA "PETITE PRO" EST ARRIVEE !!**

MADE IN  
FRANCE

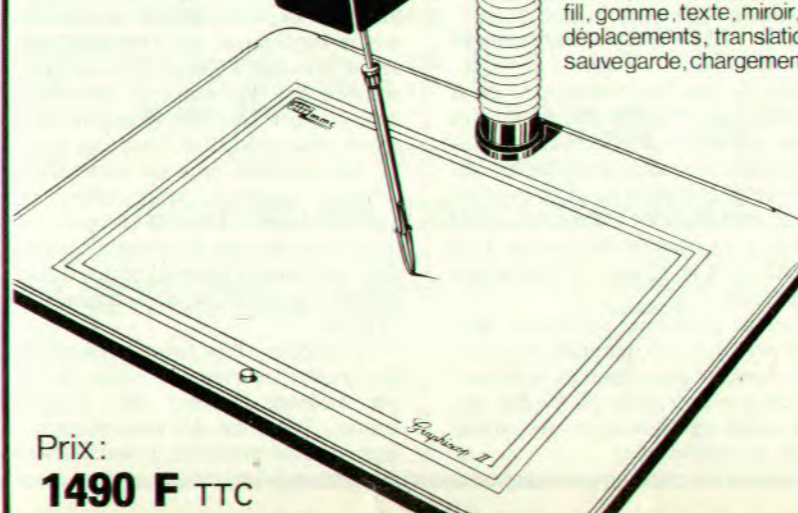
## GRAPHISCOP II

Disponible sur :  
APPLE II+, IIe, IIC  
ORIC-1/ATMOS  
COMMODORE 64,  
SX-64, 128  
AMSTRAD 464,  
664, 6128



**LA TABLETTE GRAPHIQUE DEJA UTILISEE  
PAR DES EDITEURS  
DE LOGICIELS (Ere  
Informatique).**

Points, traits, tracer, boîtes, cercle,  
fill, gomme, texte, miroir, copie,  
déplacements, translations, loupe,  
sauvegarde, chargement etc...



Prix :  
**1490 F TTC**

**ORDIVIDUEL**

20, rue de Montreuil, 94300 VINCENNES

Je désire recevoir un GRAPHISCOP II au prix de 1 490 F comprenant : l'appareil, le logiciel, le manuel utilisateur et la garantie constructeur.

Ordinateur \_\_\_\_\_  
Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Ci-joint :  Chèque postal ou bancaire  
 Mandat poste de \_\_\_\_\_ F  
Chèque à libeller à l'ordre de :  
MMC International

# Interfaces RS 232 et 232 C sur Amstrad

**Les liaisons RS 232 sous toutes leurs formes présentent la particularité d'être affreusement complexes et peuvent générer des problèmes insolubles. Les quelques lignes qui vont suivre concernent, en premier lieu, les problèmes pouvant être occasionnés par une liaison entre deux Amstrad, puis d'une manière plus générale, entre un Amstrad et n'importe quel autre périphérique à base d'interface RS 232.**

## Liaisons entre deux Amstrad

Il est préférable dans le cadre d'une liaison entre machines Amstrad (PCW vers PCW, CPC vers CPC, ou PCW vers CPC) d'utiliser un câble de liaison de type NMC (dit Modem nul) décrit à la page 26 du manuel de la CPS 8256 ainsi qu'à la page 46 du manuel de l'interface RS 232 des CPC. Ce type de câble doit être choisi en raison de sa simplicité (quatre fils de liaison) et des facilités de transmission qui en découlent (sélection de l'émission et de la réception automatiquement par la transmission, priorité à l'émission etc.).

En règle générale, essayez (si vous en avez la possibilité) de faire la mise au point avec un câble inférieur à trois mètres de longueur. En effet les déperditions dues à une transmission par câble peuvent être la cause de bien des soucis et la simple présence d'une source de parasites (câbles de liaison électrique, téléviseur etc) peuvent rendre impossible une liaison. Le simple fait de limiter la distance pour la mise au point résoud pratiquement tous ces types de problèmes.

## Configurations des machines

Toutes les interfaces séries Amstrad, lors de leur mise sous tension, sont configurées de la même manière (9 600 bauds en émission, 9 600 bauds en réception, 8 bits de DATA, pas de parité, 1 bit de stop, handshaking off). Ceci permet, quelque soit l'ordinateur de marque Amstrad, d'être sûr que la transmission s'effectuera correctement. Par conséquent, lorsque vous faites une mise au point, n'essayez pas de changer la configuration des interfaces Amstrad, ceci n'aurait pour résultat que d'augmenter les risques d'échec.

Vous avez maintenant, théoriquement, toutes les chances de réussir votre liaison. Il faut maintenant utiliser une méthode (la plus simple possible) pour déterminer si la communication se déroule bien ou non. Pour cela

nous allons utiliser de courts programmes. Ce programme implanté sur un PCW sous Basic Mallard émet en permanence le caractère "A". Voici maintenant comment vérifier la réception sur la deuxième machine.

**CPC 464/664/6128.** Tapez sous Basic Locomotive l'instruction |TERMINAL, l'écran doit afficher le caractère "A" en continu.

**PCW 8256/8512.** Utilisez le programme MAIL 232 avec l'option F7, puis VT52 émulateur. Vous devez également voir apparaître tous les caractères à l'écran.

Programme d'émission en Basic Locomotive pour les CPC :

```
10 AS="A"  
20 |OUTCHAR,0,@a$  
30 GOTO 20
```

Basic dont le rôle sera d'émettre en permanence sur une première machine, et de recevoir sur la seconde. (Il est d'ailleurs plus pratique d'utiliser sur la machine réceptrice une émulation VT52 correctement configurée, MAIL 232 option F7 sur PCW et la fonction |TERMINAL sur les CPC).

Programme test d'émission en Basic Mallard pour PCW :

```
10 OUT &hEO,65:REM sortir le caractère ASCII "A"  
20 GOTO 10:REM effectuer l'opération en permanence
```

Pour vérifier le bon fonctionnement de la liaison utilisez les méthodes précédemment citées. Il est nécessaire d'effectuer l'opération dans chaque sens afin de vérifier la bidirectionnalité de la liaison (le câble modem nul pouvant parfaitement fonctionner dans un seul sens, il est possible dans le cas d'un essai partiel qu'une erreur de connexion passe inaperçue).

Bon nombre de problèmes surviennent dans une liaison avec d'autres matériels que ceux vendus par Amstrad (imprimantes, modems, etc.) peuvent provenir (dans 90 % des cas) d'une mauvaise configuration des divers paramètres de transmission.

Pour des raisons de fiabilité, il devient nécessaire, dans ce type de liaison d'abaisser la vitesse au maximum (uniquement pendant la phase de mise au point). Vous devez donc utiliser des vitesses de l'ordre de 75 bauds (ou 300 bauds) celles-ci n'ayant pas été choisies par un pur fait du hasard, mais en raison de leur disponibilité sur la quasi-totalité des systèmes à base d'interface RS 232.

Utilisez pour modifier le protocole de base de la RS 232 les utilitaires SETSIO sous CPM +, SETUP sous CP/M 2.2 (vous pouvez pour cela utiliser comme référence le livre CP/M 2.2 pour Amstrad de SYBEX), et SETSIO sous Basic Locomotive.

Pour la mise au point utilisez la même méthode que celle décrite dans les pages concernant les liaisons entre Amstrad en respectant les caractéristiques de la machine connectée. Toutefois vous pouvez remplacer les programmes Basic décrits par un émulateur VT52 fonctionnant en full duplex. Il suffit alors de taper un texte et de vérifier si le texte reçu correspond au texte envoyé.

Malgré toutes les suggestions précédentes, il est fort possible (en raison de la souplesse des liaisons RS 232) que la liaison ne fonctionne pas correctement. Il existe dans ce cas deux solutions. La première consiste à tout jeter par la fenêtre, la seconde consiste en une lecture assidue des quelques lignes suivantes ou du livre "La solution RS 232" de Joe Campbell édité par Sybex.

1°) Problème de base mais pourtant fréquent, vérifiez les configurations des deux systèmes pas à pas pour vérifier que les protocoles sont tout-à-fait identiques; au besoin, simplifiez-les au maximum (suppression du contrôle de déroulement ou handshake, 8 Bits de DATA etc.).

2°) Le câble : il est fort possible que votre câble soit défectueux ou mal connecté. Vérifiez-le à l'aide d'un contrôleur. Inversez la connexion (passez la prise du système 1 sur le système 2 et vice-versa). Vérifiez que les références de brochage du matériel connecté sont normalisées.

3°) Dans le cas d'une imprimante et sur certains matériels, il existe un tampon qui se remplit au fur et à mesure de la réception de données et qui permet de libérer la machine. Or, si le système reçoit les données moins rapidement qu'il ne les traite (ex : écran pouvant afficher 100 caractères par seconde, en recevant 150, ou imprimante dans la même situation plus communément appelé débordement de tampon), il en résulte un engorgement pouvant faire disparaître certains caractères, voire même, bloquer complètement le système récepteur. Il faut dans ce cas abaisser la vitesse d'émission afin de ne pas saturer le périphérique ou bien instaurer le contrôle de déroulement (Handshaking).

4°) Distances : il est théoriquement possible de transmettre avec une liaison RS 232 sur une distance pouvant aller jusqu'à 800 mètres. Toutefois des transmissions de ce type, ne sont possibles qu'avec des vitesses

très basses (75 ou 100 bauds) voici les longueurs de câble théoriques applicables dans des conditions idéales (soudures de qualité, câble à haut taux de conductivité blindé, parasitage quasi-inexistant, etc.).

Vitesse de transfert (en bauds)	Longueur de câble (mètres)
75	750
300	650
600	600
1 200	450
2 400	150
4 800	90
9 600	55
19 200	55

(fort taux d'erreurs)

## Exemple de programme de transmission (messagerie en temps réel)

```
20 CLS$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"  
30 PRINT CLS$  
40 INPUT "EMISSION/RECEPTION : ",a$  
50 IF A$="r" OR A$="R" THEN GOTO 160  
60 VAR=&HEO  
70 OUT VAR,2  
80 AS=INKEY$
```

```
90 IF A$="" THEN GOTO 80  
100 IF AS=CHR$(13) THEN PRINT  
110 PRINT AS;  
120 AA=ASC(A$)  
130 OUT VAR,255  
140 OUT VAR,AA  
150 GOTO 80  
160 OUT &HEO,6  
170 A=INP (&HEO)  
180 IF A=255 THEN GOSUB 200  
190 GOTO 170  
200 A=INP (&HEO)  
210 IF A=13 THEN PRINT  
220 PRINT CHR$(A);  
230 RETURN
```

## Transmissions

Vous avez maintenant réalisé votre liaison et vous allez désormais essayer de transférer des fichiers. N'oubliez pas de respecter les conditions suivantes.

1°) Vous devez toujours préparer la machine réceptrice avant la machine émettrice (en particulier lors de l'utilisation de MAIL 232 et de PIP avec l'unité logique AUX sous CP/M + ou PUN sous CP/M 2.2). En général, si on effectue l'opération inverse, le message "SIO OT READY" apparaît

mais il se peut également que, parfois, celui-ci n'apparaisse pas, source de bien des interrogations.

2°) Terminez toujours vos transmissions par un [CONTROL] + "Z". Dans le cas contraire, vous avez toutes les chances pour que vos machines restent en attente indéfiniment.

3°) Ce qui paraît simple n'est pas toujours évident pour les autres, à ce sujet n'oubliez pas qu'il est uniquement possible de transmettre des fichiers ASCII ou hexadécimaux. Inutile, donc, d'essayer de faire passer un fichier de type "SUBMIT.COM".

## Divers

Affectations d'unités logiques de type clavier ou écran à la RS 232. Certains claviers ou écrans peuvent fonctionner par l'intermédiaire de l'interface série : voici les instructions à donner pour les affecter à un système à base de CP/M + : affecter le clavier : DEVICE CONIN:=SIO

affecter une interface vidéo : DEVICE CONOUT:=SIO

4°) Soudures : si vous assemblez vous-mêmes vos câbles, n'oubliez pas qu'une soudure mal réalisée peut occasionner des erreurs de transmission. (A vérifier si vous recevez des caractères qui n'ont pas été envoyés).



# PETREL INFORMATIQUE

147, rue du Temple 75003 PARIS (vente par correspondance ou sur rdv)



L'intelligence artificielle vous attire, abordez la avec EXPERTIS, le 1er système expert sur AMSTRAD.

EXPERTIS avec son moteur d'inférence comprend de nombreuses fonctions dont: chainages avant et arrière, écriture, sauvegarde de bases de règles etc...

EXPERTIS évalue la conclusion la plus probable avec un coefficient de réalisme et expose sa démarche complète en cours de travail. Les domaines d'application sont multiples: enseignement, médecine, recherche, détente par exemple. Il y a aussi un club utilisateur pour échanger ou acquérir de nouvelles bases, et une possibilité de versions personnalisées non protégées.

EXPERTIS peut contenir jusqu'à 200 règles de 8 faits et conclusions et est livré avec une base exemple.

EXPERTIS K7 355F D 370F

Gérez vos parties amicales ou vos concours de TAROT ou de BELOTE suivant les règles officielles. Ces logiciels comprennent entrée, vérification, sauvegarde, impression des résultats et affichage des rencontres après chaque tour.

TAROT ou BELOTE K7 180F D 195F  
TAROT et BELOTE K7 240F D 250F

Faites des dessins techniques précis ou des portraits en haute résolution avec EASYART. Ce logiciel vous offre 16 couleurs, une certaine de caractères graphiques redefinissables et de nombreuses formes de plumes et de pincesaux.

EASYART K7 110F D 150F

Travaillez avec les 3 modes à la fois sur l'écran grâce à 3MODES.  
3MODES K7 50F D 90F

## LOGICIELS PRIDE UTILITIES

RSX SYCLONE ou TOMCAT K7 130F  
ZEDIS ou SCRIPTOR K7 130F D 165F  
TRANSMAT K7 150F D 185F  
SYSTEME X K7 170F D 205F  
PRINTER PAC1 K7 125F D 160F  
ODDJOB D 200F  
SPIRIT complément de TRANSMAT pour les programmes sans en-tête K7 125F  
Notice en français seule 7,50F en timbres et enveloppe réponse.

## LOGICIELS BEEBUG SOFT

TOOLKIT K7 175F D 205F  
DISC DEMON D 205F  
REMBRANDT, LOCKSMITH K7 165F D 205F

DATAPEN nouveau stylo optique avec électronique intégrée, bouton poussoir et diode de contrôle. Fonctionne aussi bien sur écran monochrome que couleur. Livre avec logiciel non protégé.  
DATAPEN + logiciel K7 320F D 355F

## REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

Bon de commande à découper ou à recopier (port 10F ou recommandé 20F) AMS - 10

Carte Bleue Carte CA EUROCARD ACCESS	Je commande	Prix
Carte N. ....	.....	.....
Carte expiration .....	.....	.....
Nom .....	.....	.....
Adresse .....	.....	.....
.....	.....	.....
SIGNATURE .....	.....	.....

Port Total .....

Ne perdez plus la mémoire pendant les microcoupures grâce à MICROSAVE Système électronique de protection. Autonomie 15 mn.  
MICROSAVE 5 et 12V prix n.c.  
5 V prix 300 F.

# ESAT Software

55, rue Tondu - 33000 Bordeaux - Tél 56.96.35.23 Poste 31

Importateur - Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

## SYSTEME X 170 F CAS. 205 F DISQ.

Le SYSTEME X est un programme (RSX) d'extension à un système résidant qui apporte plus de 30 commandes supplémentaires à votre AMSTRAD.

## SPIRIT 125 F CASSETTE

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans tête de cassette sur disquette. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Compris avec SPIRIT, il y a les programmes d'interception de saut de bloc, LOADER 1 et LOADER 2 pour aider à charger les programmes à partir de la disquette.

## TRANSMAT

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

Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom. BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 4 premières éditions. 80 F

TRANSMAT maintenant en ROM.

## ODD-JOB

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendez : • Un éditeur complet • Récupérer les programmes effacés • Cacher des programmes du menu • Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII • Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque • Empêcher l'effacement involontaire des programmes • Un duplicateur de disque intelligent • Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive • Transférer les programmes cassette/disquette • Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20% • Charger et lister les programmes en BASIC. 200 F

POUR VOTRE AMSTRAD 464 - 664 - 6128

## RSX SYCLONE 2 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

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

• Sauvegarder vos précieux logiciels pour un chargement avec une économie de temps de 75% • Choix de sept vitesses de sauvegarde, 1000 à 4000 bauds • Pas besoin de SYCLONE pour le rechargement à grande vitesse • Lecteur global d'en-tête • Commandes disponibles à partir du BASIC • Chargement et impression de programmes BASIC sauvegardés • Impression de vos bandes WELCOME.

## PRINTER PAC 1 125 F CASSETTE 160 F DISQUETTE

Une extension de système résidante qui ajoute SIX nouvelles commandes à votre CPC 464/664. Un ensemble à deux programmes conçu pour l'imprimante AMSTRAD DMP1 (AMDUMP) et pour les imprimantes compatibles ESPSON (EPDUMP). • VIDAGE ECRAN dans tous les modes. Deux formats avec EPDUMP • Vidage texte dans tous les modes • Trois nouveaux types de caractères pour le DMP1 • Préciser les encres de fond (la version 664 n'est pas disponible sur cassette).

## SCRIPTOR

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension. • Caractère à jambage inférieur • Futuriste • Italiques • Compatible avec AMSWORD • Ecriture liée • Caractères gros et gras • Programme de définition de caractères • Une finition professionnelle pour votre correspondance. 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

## TOMCAT 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout même sans en-tête, et normalement d'un seul coup.

## ZEDIS 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.

## BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

NOM \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

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

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
ZEDIS		
RSX SYCLONE 2		
SYSTEME X		
PRINTER PAC 1		
ODD JOB		

Compt	Libelle	S. période	C. période	B. exerc	C. exerc
4001	Fournisseur PIERRE	0.00	0.00	0.00	1280.00
	Total classe 40	0.00	0.00	0.00	1280.00
4101	Client XERI	0.00	0.00	2690.00	0.00
	Total classe 41	0.00	0.00	2690.00	0.00
4406	TVA Déductible	0.00	0.00	1658.39	0.00
4407	TVA Collectible	0.00	0.00	584.90	2871.97
	Total classe 44	0.00	0.00	1074.39	2871.97
512	Banque B. M. B.	3730.00	0.00	15623.19	9281.70
	Total classe 51	3730.00	0.00	15623.19	9281.70
531	Caisse Rég. Social	0.00	0.00	0.00	0.00
532	Caisse Succédant	0.00	0.00	0.00	0.00
533	Caisse de France	0.00	0.00	0.00	0.00
534	Caisse de Belgique	0.00	0.00	0.00	0.00
	Total classe 53	0.00	0.00	0.00	0.00
	Total classe 5	3730.00	0.00	15623.19	9281.70
606	ACRAT Micro-ordinateurs	0.00	0.00	5245.36	0.00
608	ACRAT Logiciels	0.00	0.00	3659.85	0.00
	Total classe 60	0.00	0.00	8905.31	0.00
	Total classe 6	0.00	0.00	8905.31	0.00
704	VELOS Micro-ordinateurs	0.00	2268.15	0.00	14215.87
706	VELOS Logiciels	0.00	878.95	0.00	1225.35
	Total classe 70	0.00	3147.10	0.00	15441.22
	Total balance	3730.00	3730.00	28874.89	28874.89

## LOGICIELS PROFESSIONNELS SUR DISQUETTES

### ICICOMPTAB pour 464 664 6128 1990 F TTC

Comptabilité générale simple et solide qui possède toutes les fonctions de base d'un bon progiciel. Le progiciel a été étudié et réalisé par des experts comptables compte tenu des capacités de l'AMSTRAD. Ce progiciel est réalisé entièrement en langage PASCAL, d'où ses possibilités modulaires. Dans toutes les grilles de travail, il existe un code confidentiel. • possibilité de créer 100 journaux, 9999 comptes • 5 éditions : Journaux, Grand Livre, Balance, Plan Comptable et les Moyennes mensuelles (produits/charges) • cumul période et exercice. Plus de 4000 écritures/période. Comptabilité toute imprimante. Format papier 240 x 11"

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

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

### ICITEXTE pour 464 664 6128 690 F TTC

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

### ICICOMPTFAC pour PCW 8256 et 8512 1290 F HT

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

### ICIFACT (inter-actif avec ICICOMPT) 650 F HT

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

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

### ICITAB pour 464 664 6128 490 F TTC

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

### ICICOFA pour 464 664 6128 490 F TTC

Logiciel de facturation et de comptabilité simplifiée. Permet la gestion des comptes de comptabilité générale, tiers, financiers, TVA. Edition de la facture ainsi que des soldes des comptes, de la balance.

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

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

AMS-10 **Bon à découper**

NOM	Titre	Prix
ADRESSE	Titre	Prix
	Titre	Prix
	Total :	

Ci-joint mon règlement   
ou contre-remboursement



# Amstrad Picture Show

Vingt-sept couleurs en mode 0, quatre cents points d'affichage (ou pixels) sur 640, le graphisme est roi sur Amstrad ! Pourquoi ne pas faire alors une toile de maître de ce fabuleux écran ? Facile à dire, mais sans autre outil que des INK, des PEN, des PLOT et des DRAW, l'affaire risque d'être longue et laborieuse... Impossible même ! Les éditeurs de logiciels nous proposent donc une foule d'utilitaires qui doivent nous faciliter le travail... Figures géométriques, trames, brosses, miroirs, palettes, clavier ou joystick, icônes ou menus, que choisir ? Nous avons donc fait appel à un spécialiste, José Torres, dessinateur professionnel de presse et de publicité qui a d'ailleurs réalisé nos deux dernières couvertures, pour tester en connaisseur les dix-neuf utilitaires graphiques actuellement disponibles. Un jugement parfois sévère...



Les dessins "exclusifs", signés José Torres : avec la Graphiscope...

### Amstrad Paint

Si vous voulez vous initier au dessin sur ordinateur, c'est le logiciel qu'il vous faut. Mais surtout ne lui en demandez pas plus ! Amstrad Paint vous propose un petit menu par icônes, vraiment succinct : trait, cercle, triangle, rectangle, ligne brisée, remplissage de surfaces et gomme, voilà tout ! Le juste nécessaire pour dessiner, mais on est en droit d'attendre des prouesses plus spectaculaires d'un micro comme l'Amstrad... De plus, le travail en mode 1 ne vous donne que quatre couleurs simultanément affichables, dont la couleur de fond. Sans trame à sa disposition, on se sent vite à l'étroit ! Le curseur graphique est déplacé à l'aide des touches d'édition du clavier. Les figures sont validées par la barre espace. Le tout est franchement lent. Décevant. Son extrême simplicité le destine peut-être aux enfants.

### Am-Stram-Graph

Boum et boum et ratata et voici un logiciel bien compliqué ! Si le curseur se déplace indifféremment à l'aide du joystick ou du clavier, toutes les fonctions sont appelées par des lettres-clés. Par exemple, on tapera "r" pour former un rectangle, "Q" pour changer la couleur de bord, "q" pour changer la couleur de fond, "g" pour passer en mode effacement, "y" pour mémoriser la position du curseur, et ainsi de suite... Bref, il faut une mémoire d'éléphant pour dessiner vite ou se résigner à jeter d'incessants coups d'œil au manuel d'utilisation !

Des manipulations fastidieuses qu'on regrette d'autant plus que les possibilités d'Am-Stram-Graph sont étendues : coordonnées du curseur, réglage automatique des temps de clignotement des couleurs, "pas" de tracé (espacement entre tous les points, choisi librement), scrolling vertical, travail en mode 0, 1 ou 2, etc. Ajoutez à cela un générateur de caractères très simple mais largement suffisant... C'est complet, mais on aurait voulu des menus par icônes !

### Amsdraw 1

Un logiciel intermédiaire entre Amstrad Paint et Am-Stram-Graph. Bien moins complet que le second, il a la simplicité du premier, avec deux gros atouts en plus : l'exécution est deux à trois fois plus rapide et les trois modes d'écran sont accessibles. Une bonne initiation au D.A.O... et à l'anglais élémentaire aussi, hélas, puisque les menus sont dans cette langue... Succès international oblige ?

### D.A.O.

Toujours le clavier, et encore des manipulations par lettres-clés. Quelques notions souvent oubliées chez les concurrents, comme l'épaisseur du trait, de simple à triple, ou le changement de couleur d'un tracé en se plaçant simplement dessus. Mais l'exécution reste très lente et le manuel d'utilisation, réduit à une petite feuille, est nettement insuffisant. Une excuse toutefois : D.A.O. est le premier logiciel graphique sur Amstrad

paru en France. Pour un précurseur, c'est quand même honnête.

### Artwork

Un logiciel anglais, qui peut bien sûr vous poser quelques problèmes de compréhension. Heureusement, les menus sont omniprésents et vous assistent avec fidélité. Une certaine facilité d'utilisation donc, qui n'ôte rien à ses possibilités, parfois sophistiquées : rotation d'ellipses et de figures diverses, entre autres. L'exécution est rapide, malgré de nombreuses saisies au clavier et les changements de mode extrêmement simples. Du bon boulot.

### Salut l'Artiste

Le manuel se présente sous la forme d'un gros classeur... Vous avez peur ? Vous avez tort ! Salut l'Artiste est très accessible, et il faut féliciter l'éditeur pour fournir des explications aussi complètes et détaillées. Bien qu'au clavier, les manipulations sont réduites au strict minimum. C'est aussi un des premiers logiciels à permettre aussi librement le mélange de textes au dessin, et à offrir un outil absolument indispensable : la loupe, pour grossir une portion de l'écran et affiner votre dessin au pixel près ! Une grande ingéniosité de conception.

### La palette magique

Un logiciel qui a tout pour séduire : un écran

## L'illustrateur s'exprime

Il y a un an, il n'existait qu'un seul logiciel de dessin pour Amstrad. Depuis quelque temps, le nombre de ces logiciels a augmenté. Aujourd'hui, la difficulté réside dans un choix qui ne cesse de s'étendre. Qu'est-ce qu'un bon logiciel de dessin ? En principe, ce devrait être : un bon crayon, une bonne gomme, des couleurs, etc. et surtout, la facilité et le plaisir de dessiner. Malheureusement, beaucoup de ces logiciels, malgré de super-menus, sont incapables de vous laisser dessiner. Ils sont compliqués à l'utilisation, leur tracé est toujours à base de lignes droites, ce qui implique des dessins très enraidis... En définitive, et malgré leurs super-menus, la seule chose qu'ils fassent sans peine, ce sont les formes géométriques (cercles, rectangles...) remplies ou non de couleur ou de trame. Bref, performance que ferait n'importe quel D.A.O. copié dans une revue. Ceci vient du fait que leurs créateurs oublient trop vite que le but d'un logiciel de dessin est de dessiner et de surcroît, facilement comme avec un vrai crayon.

Un logiciel 100 % langage machine avec un menu imposant peut être aussi 100 % nul. Néanmoins, il en existe de très bons. Parfois de très simples qui utilisent les touches curseur, mais qui vous permettent pourtant de réaliser de très bons écrans. On trouve trois familles de logiciels :

- 1 - Ceux qui permettent de réaliser des formes géométriques ou des dessins très simples.
- 2 - Ceux qui font tout : du plus simple au plus compliqué (généralement, ces logiciels sont aussi les plus simples d'utilisation).
- 3 - Ceux qui réalisent des dessins 3D à partir de coordonnées ou avec des programmes (Basic étendu).

Dans la première famille, on trouve souvent ceux aux super-menus compliqués, mais aux résultats décevants. Le choix d'un logiciel se fait avant tout en fonction des résultats que l'on souhaite obtenir. Mais, il est évident qu'essayer le haut de gamme, c'est-à-dire ceux avec lesquels on fait tout facilement et rapidement, c'est les adopter...

José Torres



A nouveau la Graphiscope...

# Dossier graphisme



presque "Macintoshesque", avec des icônes, des couleurs qu'on sélectionne directement, des manipulations "tout-joystick", un réglage extrêmement précis de la vitesse du tracé, toutes les fonctions essentielles et les trois modes d'affichage... La perfection ? Hélas non : le programme se "plante" si l'on enchaîne trop vite certaines fonctions et crée même parfois, tout seul, d'étranges bavures de couleurs que l'art moderne le plus abstrait renierait... Bref, un bel outil, mais à utiliser avec précaution. Fragile !

## Lorigraph

Initialement conçu pour le défunt Oric, micro dont les possibilités graphiques étaient nettement inférieures à celles de l'Amstrad, Lorigraph se sort bien de sa transposition. Manipulé au joystick comme au clavier, il vous offre à peu près tout ce qui se fait en matière de graphisme : des trames du plus bel effet, des miroirs, un zoom remarquable et rapide, et des icônes pour faire la grande majorité des choix. On regrettera pourtant de ne pouvoir travailler qu'en mode 1, bien que cette limitation de couleurs soit compensée par les trames.

## Melbourne Draw

Un logiciel anglais très récent qui a de quoi étonner : brosses, tramés, remplissages de toutes formes avec toutes trames, mode "Jam", qui mélange les couleurs quand elles se superposent, recopies de portions d'écran, miroirs dans tous les sens, loupe, résolution variable, etc... Un éventail impressionnant

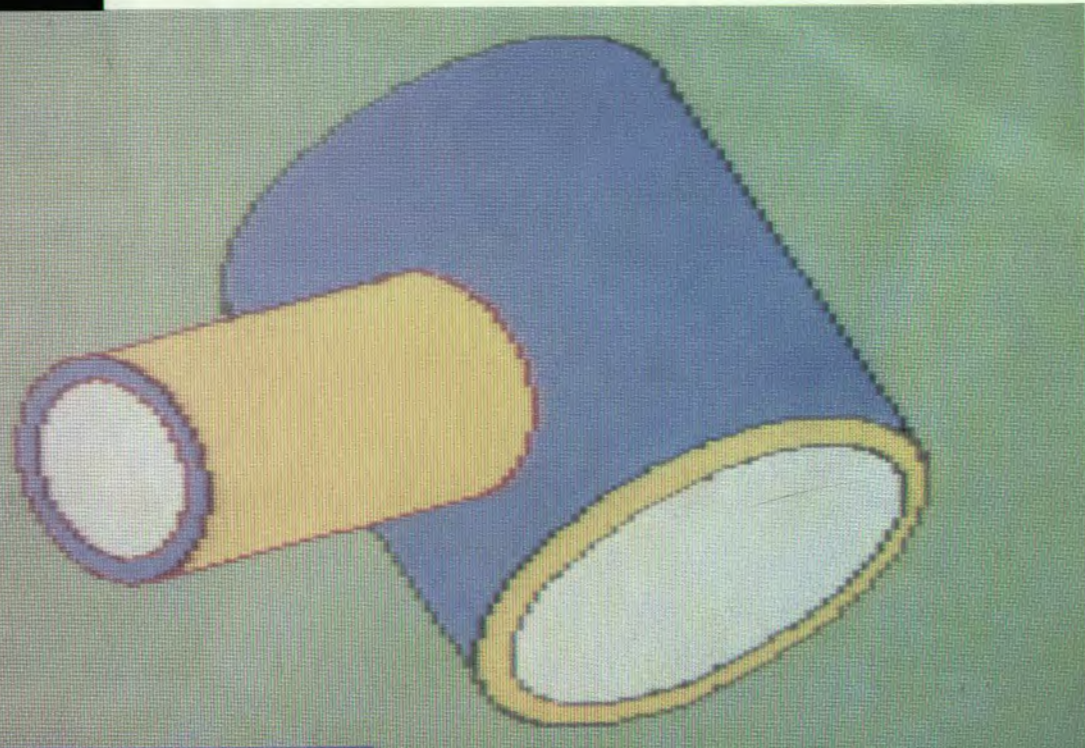
d'options... accessibles par des successions, parfois fastidieuses, de menus, sous-menus, et sous-sous-menus... Mais l'utilisation globale reste facile, dès qu'on a maîtrisé un manuel clair et complet, mais en anglais pour l'instant ! A noter : des routines de recopie d'écran sur imprimante ("dump") sont stockées avec le logiciel et directement utilisables. Excellente idée !

## Cherry Paint

Ah, le bel écran ! Presque identique à celui de MacPaint sur Macintosh... Mais la comparaison s'arrête là. Si la méthode d'un seul écran général à icônes, manipulé au joystick vous donne rapidement et facilement accès à toutes les fonctions, nous avons quand même noté quelques irrégularités de fonctionnement un peu gênantes... Par exemple, le crayon a de furieux accès d'indépendance. Une constante docilité serait appréciée... Dommage aussi que Cherry Paint ne donne accès qu'au mode 2 : restriction impitoyable pour les couleurs, malgré des trames réussies.

## Super Paint

Attention : Super Paint est compliqué, très compliqué. Quarante-huit pages de manuel (en français, Dieu merci !), des manipulations difficiles à mémoriser... mais le jeu en vaut la chandelle ! On est loin des simples formes géométriques : brosses et pinceaux en pagaille, aérographe ou bombe, ciseaux et colle pour couper et recoller des figures. Plus vingt-quatre trames prêtes à l'emploi,



Artwork...

suite page 123

**DERNIERE MINUTE  
ENCORE PLUS  
INCROYABLE!**  
AMSTRAD-GOLD HITS NF  
+ BEACH HEAD 2  
+ SUPER TEST DECATHLON  
+ RAID  
+ ALIEN 8  
CID  
120/180 F

### AMSTRAD CASSETTES INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION N°2 NF  
+ BRUCE LEE  
+ MATCH POINT (Tennis) 115 F  
+ KNIGHT LORE  
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF  
+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON 90 F  
+ SABRE WOLF  
+ JET SET WILLY

### NOUVEAUTES!

AFFAIRE VERA CRUZ... 169 F  
ARCHON... 125 F  
BACK TO THE FUTURE NF... 95 F  
BAT MAN NF... 89 F  
BALL BLAZER NF... 95 F  
BOMB JACK NF... 95 F  
CAULDRON 2 NF... 95 F  
COMPUTER 10 HITS VOL 2... 95 F  
CONTAMINATION NF... 119 F  
ELITE... 135 F  
FAIRLIGHT... 95 F  
GREEN BERET... 95 F  
HUMAN TORCH... 95 F  
IMPOSSIBLE MISSION NF... 95 F  
L'HERITAGE... 169 F  
LORD OF THE RING... 165 F  
KAISER... 85 F  
KNIGHT GAMES NF... 89 F  
KNIGHT RIDER... 89 F  
MINDSHADOW NF... 85 F  
MOVIE... 89 F  
OMEGA Planète Invisible... 249 F  
PACIFIC NF... 119 F  
PANZADROME... 89 F  
REBEL PLANET NF... 95 F  
ROCK 'N WRESTLE NF... 85 F  
ROLLER COASTER NF... 95 F  
SABOTEUR... 95 F  
SPITFIRE 40... 95 F  
STRIKE FORCE HARRIER... 95 F  
SUPERBOWL... 89 F  
SPINDIZZY NF... 95 F  
SWEVO'S WORLD... 95 F  
THE DAMBUSTERS NF... 99 F  
THE GOONIES NF... 99 F  
THE WAY OF THE TIGER NF... 95 F  
TLL... 90 F  
V!!... 95 F  
WHO DARES WIN II... 95 F  
WINTER GAMES NF... 95 F  
SPECIAL COUPE DU MONDE  
WORLD CUP 86 (Foot) NF... 95 F

### HIT PARADE

3D Grand Prix... 99 F  
5\* AXE... 175 F  
BALLE DE MATCH... 75 F  
BATAILLE D'ANGLETERRE... 119 F  
BRUCE LEE NF... 75 F  
CAULDRON NF... 79 F  
COMMANDO NF... 89 F  
CRAFTON ET XUNK NF... 119 F  
EDEN BLUES NF... 119 F  
FRANK BRUNO BOXING NF... 95 F  
FRIDAY THE 13 TH... 89 F  
HIGHWAY ENCOUNTER... 99 F  
HOLD UP... 105 F  
HYPERSPORTS... 95 F  
MACADAM BUMPER\*... 125 F  
NIGHT SHADE NF... 95 F  
PING PONG... 79 F  
RALLY II NF... 95 F  
RAMBO NF... 79 F  
ROCKY HORROR SHOW... 89 F  
SCRABBLE Fr... 175 F  
SKYFOX NF... 99 F  
SORCERY NF... 89 F  
SPY VS SPY NF... 95 F  
SUPER TEST DECATHLON... 75 F  
THE WAY OF EXPL FIST NF... 85 F  
THEATRE EUROPE... 119 F  
ZORRO NF... 95 F

3D FIGHT NF... 139 F  
3D MEGACODE NF... 159 F  
3D STAR STRIKE... 89 F  
3D VOICE CHESS... 129 F  
A VIEW TO A KILL NF... 99 F  
AIRWOLF... 99 F  
ALIEN 8 NF... 75 F  
BATAILLE POUR MIDWAY... 119 F  
BATTLE beyond stars... 85 F  
BOUNTY BOB strikes back NF... 95 F  
DIAMANT de l'Ile maudite... 175 F  
DUNDARACH... 105 F  
FIGHTER PILOT NF... 89 F  
FIGHTING WARRIOR... 85 F  
GESTE D'ARTILLAC... 245 F  
GHOSTBUSTER NF... 95 F  
GUTTER NF... 105 F  
HACKER NF... 95 F  
JUMPJET... 105 F  
KNIGHT LORE... 95 F  
LE SURVIVANT... 109 F  
LORD OF MIDNIGHT... 95 F  
MANDRAGORE... 195 F  
MASTER OF THE LAMPS NF... 95 F  
MATCH DAY... 65 F  
MEURTRE A GRDE VITESSE... 145 F  
MICROSAPIENS NF... 119 F  
MILLIONNAIRE NF... 119 F  
MISSION DELTA NF... 105 F  
MYSTERE DE KIKEKANKOI... 159 F  
ONE ON ONE... 119 F  
PLANETE BASE... 139 F  
RAID NF... 75 F  
STAR COMMANDO... 99 F  
STRANGE LOOP... 89 F  
SUPERSLEUTH... 95 F  
THINK... 89 F

## SPECIAL AMSTRAD



### AMSTRAD DISQUETTES SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

**INCROYABLE !**  
THEY SOLD A MILLION N°2 NF  
+ BRUCE LEE  
+ MATCH POINT (Tennis) 145 F  
+ KNIGHT LORE  
+ MATCH DAY (Foot)  
THEY SOLD A MILLION NF  
+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON 135 F  
+ SABRE WOLF  
+ JET SET WILLY 135 F

### NOUVEAUTES !

AFFAIRE VERA CRUZ... 195 F  
ARCHON... 185 F  
BACK TO THE FUTURE NF... 125 F  
BOMB JACK NF... 145 F  
CAULDRON 2 NF... 135 F  
COMMANDO NF... 145 F  
CONTAMINATION NF... 195 F  
DR WHO... 185 F  
ELIDON... 89 F  
ELITE... 195 F  
GESTE D'ARTILLAC... 295 F  
HACKER NF... 145 F  
HUMAN TORCH... 145 F  
KNIGHT GAMES NF... 145 F  
L'HERITAGE... 189 F  
MC GUIGAN BOXING NF... 145 F  
MINDSHADOW NF... 145 F  
MUSIC SYSTEM... 145 F  
OMEGA Planète Invisible... 249 F  
PACIFIC NF... 159 F  
REBEL PLANET NF... 145 F  
ROLLER COASTER NF... 135 F  
SKYFOX NF... 145 F  
SPINDIZZY NF... 145 F  
STRIKE FORCE HARRIER... 145 F  
TANK COMMANDER... 135 F  
THE DAMBUSTERS NF... 145 F  
THE GOONIES NF... 145 F  
THE WAY OF THE TIGER NF... 145 F  
TLL NF... 139 F  
WHO DARES WIN II... 145 F  
WORLD CUP 86 (Foot)... 145 F  
YE AR KUNG FU... 125 F  
ZORRO NF... 145 F  
SYSTEME DE DEVELOPPEMENT  
COMPLET ASS, EDETEUR, DESASS,  
MANUEL EN FRANÇAIS... 275 F

### HIT PARADE

3D GRAND PRIX... 145 F  
BATAILLE D'ANGLETERRE... 195 F  
BATAILLE POUR MIDWAY... 195 F  
BRUCE LEE NF... 125 F  
CAULDRON NF... 125 F  
CRAFTON ET XUNK NF... 195 F  
D BASE II NF... 650 F  
EDEN BLUES NF... 195 F  
EXPL fist + FIGHT warrior... 185 F  
FRANK BRUNO BOXING NF... 145 F  
HYPERSPORTS... 125 F  
MACADAM BUMPER... 195 F  
SCRABBLE Fr... 245 F  
SORCERY+ NF... 130 F  
THEATRE EUROPE... 195 F  
WORKING BACKWARDS... 95 F

3D MEGACODE NF... 230 F  
3D VOICE CHESS... 145 F  
AIRWOLF... 125 F  
ALIEN... 125 F  
AMELIE MINUIT... 165 F  
CAULDRON 2 NF... 135 F  
EMPIRE NF... 290 F  
FANTASTIC VOYAGE... 125 F  
FIGHTER PILOT NF... 135 F  
HARRIER ATTACK... 125 F  
HIGHWAY ENCOUNTER... 139 F  
JUMPJET NF... 155 F  
LORDS OF MIDNIGHT... 135 F  
MANAGER NF... 175 F  
MEURTRE A GRDE VITESSE... 210 F  
MISSION DELTA\*... 175 F  
PINBALL... 195 F  
POUVOIR... 179 F  
RAID NF... 145 F  
RED ARROWS... 135 F  
SPY VS SPY NF... 135 F  
SUBTERRANEAN STRIKER... 125 F  
SWEVO'S WOLRD... 120 F  
WIZARD LAIR... 135 F

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

GB: le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, \*NF\* à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

(ere)

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

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

**BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF**

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM  
ADRESSE  
TEL

### NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE

carte bleue  
Date d'expiration / / Signature

Préparer : je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)  
Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MOS ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

## CONCOURS Les gagnants du N° 9

### Concours « Rock'N Wrestle »

DORNIER François, Morteau.  
GRANGERET Hervé, Montélimar.  
YANITCH Jean-Patrick, Paris.  
CHARONDIÈRE, Châteaugay.  
ALLOUN Jean-Charles, Sarcelles.  
VERGIER, Cagnes-s/mer.  
BROUILLON Jack, Rians.  
MEZE Christophe, Port-de-Bouc.  
GIRIBALDI, Vitrolles.  
CHARBONNEL Christophe, Salon de Provence.  
BABAIN Olivier, Pons.  
POITEVIN Régis, Rosny-s/bois.  
CACHEUX Damien, Metz.  
TELLIER Christophe, Le Havre.  
LAMBERT Thierry, Vitry-le-François.  
MILON Jean-François, Mesnil-le-Roi.  
GASTELDELLO Richard, Lexy.  
LE GUILLOU, Fouéssant.  
BOBBIO Georges, Orléans.  
RODRIGUES, Lescar.  
CLAUSSE Thierry, Vandœuvre.  
GAUWIN Arnaud, Tournehem.  
SALMONS Stéphane, Narbonne.  
DEMASSIEUX Roger, Calais.  
LAHOUSSE Fabrice, Blendecques.  
CASAS Laurent, Cahors.  
MISSILIER Christophe, Cluses.  
BUREL Fabien, Lapoutroie.  
BIZAOUT Dominique, Combs-la-Ville.  
POINT Rodolphe, Saint-Césaire.  
FOURCHE Frédéric, Pessac.  
SALATKO Cyrille, Cherbourg.  
LAVIAL Pierre, Niort.  
TAPIA Christian, Espinat.  
CHETOUANI, Toulouse.

VIBERT-ROULET Philippe, Montreuil.  
PUCHEUX Thierry, Oloron.  
ASTRUC Rémy, Bourges.  
CURVAT, Lyon.  
FRETAY Vincent, Wittelsheim.  
MONTANARI Eric, Longwy.  
PETH Christian, Charleville.  
BESSY, Isres.  
COMMUN Hervé, La Couronne.  
CAZANNES Stéphane, Angoulême.  
LARGENT Jean-Paul, Viry-Châtillon.  
PILLET Sylviane, Vernaison.  
MEGE Christine, Evry.  
PESTY, Gien.  
VIRGULIN, Grenade.

### Concours Ere Informatique

BARBAROUX Lionel, Replonges.  
VALDANT Frédéric, Saint-Raphaël.  
DOS SANTOS, Courbevoie.  
MORASSO Serge, Le Bourget.  
GOREK Laurent, Aulnay-s/bois.  
LAIDAOUI Faudel, Beauvais.  
GROUCHETSKY Raphaël, Menucourt.  
FESTOC Bruno, Clichy.  
BRETON Dominique, Champigny.  
PERON Michael, Bordeaux.  
GRISAUD Richard, Villefontaine.  
BIN DAVY, La Tour du Pin.  
CARRARA Olivier, Châteaugay.  
BERNADIN Jean-Louis, Clermont-Ferrand.  
CAPBERN Thierry, Bordeaux.  
CASTELLE Philippe, Bordeaux.  
CHAZELLE Philippe, Pompignac.

BUCHER Michel, Druilingen.  
THEVENET Pierre, Fontenay-le-Flevry.  
VEYRIES Christian, Villeneuve/Lot.  
MONDOUET Pascal, Nantes.  
MORTIER Christian, Nantes.  
BOUCQ John, Gujan-Mestras.  
VUILLAUME Denis, Saint-Max.  
SAINTHILLIER Jean-Marie, Gray.  
PATINO Jean-Claude, Illiers l'Évêque.  
MAHIEUX Arnaud, Asnières.  
OLIVIERI André, Pertuis.  
MAGNIER Jérôme.  
BOUTILLIER Pierre-Marie, Escaut.  
LACROIX David, Royan.  
LATTE Muriel, Chevières.  
MAHE Eric, Le Pecq.  
NICOLAS David, Revigny.  
GARRO Christophe, Marseille.  
DESCHAMPS Alain, Le Quesnoy.  
BOISSELOT Christophe, Poligny.  
CATREVAUX Daniel, Les Mureaux.  
ICH Manlong, Les Mureaux.  
DESNOUCK André, Issoire.  
CHÂTELET Bruno, Pourrain.  
SALATKO Cyrille, Cherbourg.  
MATHIAS Garand, Saint-Ay.  
GOURDET Laurent, Mantes-la-Jolie.  
CHIEZE Emmanuel, Le Vesinet.  
MARTZ P., Luxeuil-les-Bains.  
BROUILLON Jack, Rians.  
GIGOT Yann, Rouen.  
LOSSER Bertrand, Colmar.  
MOLE Jean-Michel, Suippes.  
CAVANNA Stéphane, Drancy.  
DAVE Laurent, Drancy.  
MEZE Christophe, Port-de-Bouc.  
ALLELY Michel, Neufchâteau.  
DESPLANCHES Serge, Limoges.  
BOULANGE Stéphane, Martignas.  
LESTANG Yves, Versailles.  
WEIKHMANN Yann, Lyon.  
RATEL Ludovic, Caen.  
LAVAL Eric, Sayat.

# E.S.A.T. Software

55, rue Tondu - 33000 Bordeaux - Tél (56) 96.35.23 Poste 31

Importateur - Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

### FONCTIONS POSSIBLES

PEN RESOLUTION MODE 0, 1, 2 SINGLE MENU DRAG AREA COPY AREA FLIP AREA REVERSE AREA ZOOM EDIT/CREATE DEFINE IKON/SPRITE 9 DIMENSIONS DE PINCEAU 9 SPRAY NOZZLES - PAINT TEXTURE LIGNE ELASTIQUE PINNED ELASTIC RAYONS DE POINT FIXE FANS PENCIL RULER ERASER DESSIN EN MIRROR HORIZ DESSIN EN MIRROR VERT 4 PEN DRAW BOITES PLEINES CERCLES PLEINS ELLIPSES PLEINES CUBE ELASTIQUE TRIANGLE ELASTIQUE PYRAMIDE ELASTIQUE PENTAGON ELASTIQUE LOSANGE ELASTIQUE OCTOGONE ELASTIQUE HEXAGONE ELASTIQUE	CUBE WEDGE 4 TEXTURES DE BASE VARIATIONS DE TEXTURE DEFINE TEXTURE/PSEUDO COLOUR TEXTURE FILL FLECK PRINT FILE SYMBOL/SHAPE FILE CHANGE INK/PAPER PAPER/INK INFORM AFFICHAGE X, Y FOND DE REFERENCE REMPLISSAGE COULEUR UNFILL SOLID LAVAGE COULEUR SCREEN COMPRESS DISC DIRECTORY SAVE/LOAD SCREENS COLOUR MASK 200+ COMBINATIONS DELETE LAST FUNCTION SCREEN SWITCHING/MERGING CALIBRATE FUNCTION LEFT/RIGHT HANDED OPTION SAMPLE SCREENS VIDAGE ECRAN RESIDENT SCROLLING WINDOW DARK COLOUR SWITCH PSEUDO COLOUR/TONE PALETTE COLOUR EDITING B&W/COLOUR COMPATIBLE
--	--

**ENCORE  
PLUS  
PERFORMANT**

### PLUS DE 20 AUTRES FONCTIONS ENCORE !

DISPONIBLE POUR  
464 SUR CASSETTE 340 F  
464 EN DISQUETTE (INTERFACE COMPRIS) 415 F  
664 EN DISQUETTE 415 F  
EGALEMENT DISPONIBLE :  
LOGICIEL GRAPHIQUES A HAUTE RESOLUTION POUR  
DES APPLICATIONS PLUS SERIEUSES (COMPREND MODE  
1 & 2) EN CASSETTE OU DISQUETTE 150 F

## LE STYLO OPTIQUE MULTIFONCTIONS

**NOUVEAU**

**SANS AUCUN DOUTE  
LE MEILLEUR STYLO  
OPTIQUE SUR LE MARCHÉ**

**UNE PETITE SELECTION DES  
CHOSSES QUE  
VOUS POUVEZ  
FAIRE AVEC CET  
ENSEMBLE STYLO  
OPTIQUE**

CARACTERES DEFINIS PAR L'UTILISATEUR



DESSIN LIBRE AVEC LE PROGRAMME GRAPHIQUE



CONCEPTION D'ECRANS DE JEU AVEC POSSIBILITE  
D'EDITION DE COULEURS



DESSIN SCHEMATIQUES ET GEOMETRIQUES



## VIDEO CLUB BOBIGNY 2

Centre commercial BOBIGNY 2, 93000 BOBIGNY  
du lundi au samedi de 9 h 30 à 20 h  
Tél. 48.31.69.33 et 48.67.66.01

### LE SPECIALISTE AMSTRAD

**SUCCES FOU... PLUS DE 4500 CASSETTES  
ET 1500 DISQUETTES VENDUES**

Cours d'auto formation : Basic Cassette	115 F
Basic Disquette/CPM	215 F
Simulateur de voile DAMSTAR Cassette	125 F
(+ de 500 ventes en une semaine) Disquette	185 F

### DES PROBLEMES ? AUCUN...

Accès direct UDOS (disquette)	380 F	Journal des ventes (disquette)	1300 F
Comptabilité générale	1640 F	Facturation caisse détail	1320 F

+ 400 logiciels disponibles

Stage de formation sur PCW 8256 : renseignements au 48.67.66.01 et 48.31.69.33

### BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher (les articles) ou faire en un liste sur une feuille à part - Faire le total - Frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) - Franco pour achats supérieurs à 500 F  
OUI, je commande le stylo optique pour mon CPC au prix unitaire de F SIGNATURE  
NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : E.S.A.T. SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



- PCW 8256 5.925 F
PCW 8512 : 512 K - 2e lect. disq. intégré (700 K formatés) 7.690 F
2e lect. dis. pour 8256 1.990 F
inter. RS 232 + contronic pour 8256 690 F



- CPC 6128 moniteur monochrome 4.490 F
CPC 6128 moniteur couleur 5.990 F
CPC 464 moniteur monochrome 2.690 F
CPC 464 moniteur couleur 3.990 F



- 1er lecteur de disquettes 1.990 F
2ème lecteur de disquettes 1.590 F
cordon 2ème lecteur disquette 150 F

Produits DK TRONICS



- Extension 64 K :
pour 464-664 599 F
extension 256 K ROM
pour 464-664 1.199 F
pour 6128 1.199 F
extension 256 K silicon-disk
pour 464-664 1.199 F
pour 6128 1.199 F
style optique
pour 464-664 en cassette 249 F
pour 464-664-6128 - en ROM 349 F
synthé vocal
pour 464-664 en cassette 349 F
pour 464-664-6128 en ROM 490 F

DIVERS

- ruban imprimante DMP1 (par 2) 198 F
adaptateur péritel pour 464 390 F
adaptateur péritel pour 664-6128 450 F
modem DIGITELEC :
grâce à ce modem vous pourrez non seulement faire de la transmission de données mais également transformer notre AMSTRAD en minitel.
modem (avec logiciel télérel) 1490 F
magnétophone 390 F
câble magnéto 50 F
Rallonge alimentation + vidéo
ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. 464 130 F
664 180 F
housse pour moniteur + clavier 175 F
(programmeur couleur ou monoc.)
boitier rangement disquettes 150 F

LOGICIELS CASSETTE

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

LOGICIELS DISQUETTES

- zombi 180 F
empire 298 F
orphan 340 F
diamant île maudite 240 F
tony truang 198 F
pouvoir 198 F
lorigraph 298 F
foot 198 F
rally II 198 F
3 D fight 198 F
infern runner 198 F
5e axe 198 F
budget (éd. smart) 190 F
banque (éd. smart) 190 F
carnet (éd. smart) 190 F
mailing (éd. smart) 190 F
fichier (éd. smart) 190 F
tableur (éd. smart) 290 F
pacific 180 F
contamination 220 F
balade pays big ben 249 F
malédiction de taas 249 F
cap sur dakar 249 F
thesaurus 199 F
orthogus 795 F
they sold a million (n°1) 180 F
sm-stat (éd. smart) 290 F
sm-base (éd. smart) 360 F
sm-pro 3 (éd. smart) 720 F
agenda (éd. smart) 230 F
3 d grand prix 150 F
3 d megacode 280 F
3 d voice chess 180 F
amélie minuit 220 F

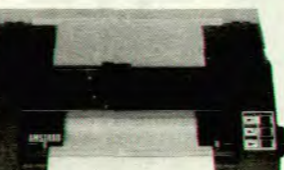
LIVRES ET REVUES

- le langage machine du CPC 129 F
autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre 195 F
graphisme et sons du CPC 95 F
les jeux d'aventure comment les programmer 129 F
peeks et pokes du CPC 99 F
DDI 1 firm ware 245 F
concise basic spécif. 195 F
super-jeux amstrad 120 F
amstrad ouvre-toi 99 F
programmes basic CPC 464 129 F

REVUES

- amstrad user - le numéro 12 F

Possibilités de crédit partiel ou total

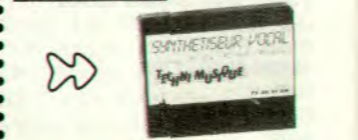


- imprimante DMP 2000 2290 F
interface RS 232 (Amstrad) 590 F
style optique 290 F
souris 690 F

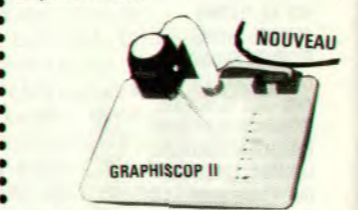


TIRVITT 2 Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un couteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.

SYNTHÉVOC 1



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



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

- Cassettes vierges C20
les 5 45 F
les 10 80 F
disquette vierge 3 pouces 35 F
disquette vierge pour 8256 79 F

- 8 bits interface printer
grâce à cet interface vous pouvez enfin faire du graphisme sur toute imprimante. 345 F
Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
câble imprimante 150 F
ruban imprimante PCW 99 F
ruban imprimante DMP 2000 99 F

- Produits JAGOT et LEON
E 210 1500 F
E 213 3800 F
E 211 3700 F
E 214 2000 F
E 212 3700 F
E 215 2700 F
E 102 590 F
E 200 420 F
E 201 1000 F
E 202 1000 F
E 203 1100 F
E 204 390 F
E 101 590 F
E 103 590 F

Dossier graphisme

auxquelles vous ajouterez les vôtres, que vous pourrez conserver sur disquettes. Des miroirs, des rotations partielles de l'écran, un zoom dosable au pixel près. Enfin, du texte, beaucoup de texte : trois tailles de caractères, plusieurs matrices, du gras, de l'italique, du souligné, des superpositions, et un maximum de dix-neuf fenêtres simultanées.

la plus naturelle de dessiner avec un ordinateur... Il serait trop long d'énumérer la foule des options disponibles : on peut dire, sans risque de se tromper, que rien n'a été oublié. Des éditeurs de logiciels, comme Ere Informatique par exemple, l'utilisent pour réaliser les pages-écrans de leurs jeux. Une garantie !

AMX

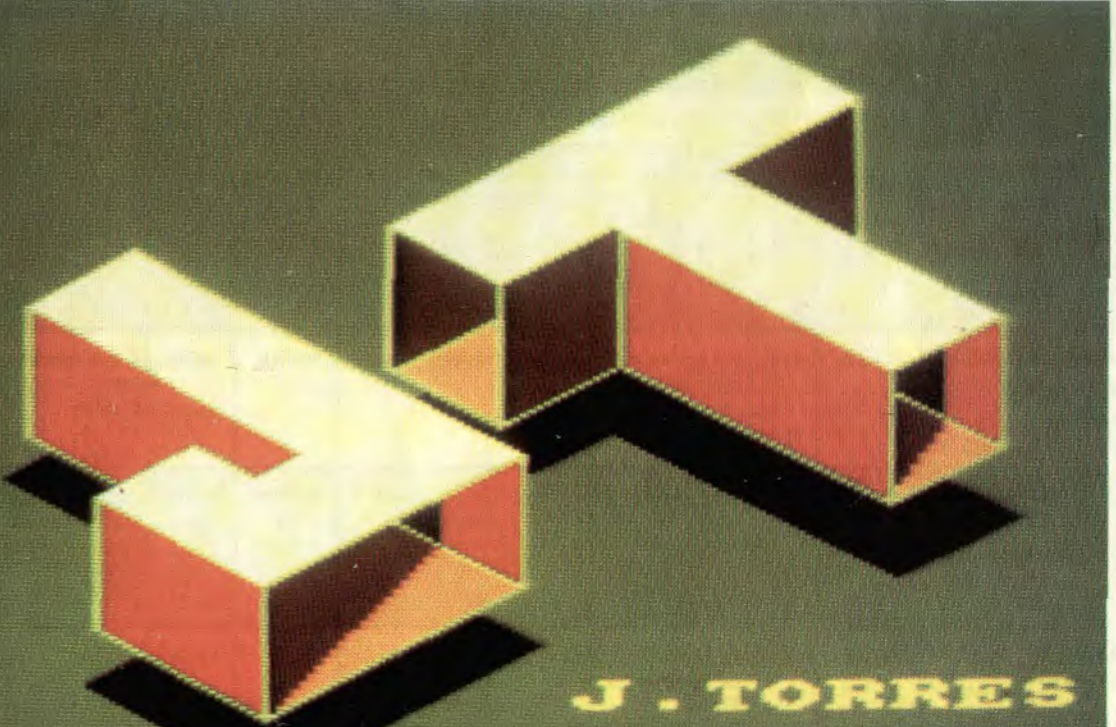
Une vedette. Un menu à la Macintosh, plus une souris : bravo. Et quatre programmes en un : AMX Art, pour dessiner simplement, absolument complet ; Icône Designer pour créer vos propres icônes et les réutiliser dans d'autres programmes ; Pattern Designer, générateur de trames ; AMX Control, pour pouvoir manipuler la souris en Basic.

Light Pen Mark II

Ce logiciel est fourni avec un crayon optique. Ce type de crayon se déplace à même l'écran, comme on peut le faire sur une tablette. Seulement, nous restons très, très réservés sur sa fiabilité : le dessin est trop imprécis et presque impossible : le crayon reste parfois, mystérieusement, sans réaction. Dommage, car le logiciel lui-même est excellent, directement accessible et complet : déplacement d'objets ou de portions d'écran, quadrillage pour se repérer, générateur de sprites, éditeur sommaire de texte, etc... Mais vraiment, ce maudit crayon gâche tout.

Graphiscop II

Il s'agit d'une tablette graphique. C'est-à-dire que vous dessinez, tout simplement, avec un crayon sur une sorte de plateau. Comme le crayon est relié à l'ordinateur, ses moindres déplacements sont enregistrés et répercutés à l'écran. C'est donc bien la façon



COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F)
NOM \_\_\_\_\_ ORDINATEUR
CPC 6128 couleur
CPC 6128 monoch
CPC464 couleur
CPC464 monochrome
CPC664 couleur
CPC664 monochrome
ADRESSE \_\_\_\_\_ TÉL \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_
Mode de paiement :
chéque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.



## Dessin en trois dimensions :

## de nouvelles perspectives

### Space Moving

Deux programmes en un : Space se charge de dessiner des figures en 3 D, en respectant la bonne répartition des coordonnées sur les trois axes. Les figures créées sont aisément sauveées dans un fichier. Plus fort : la figure pourra se déplacer dans l'espace, illusion qui s'effectue en modifiant, tout simplement, ses paramètres 3 D, et donc sa perspective. Plus fort encore : cette succession de mouvements peut aussi être stockée sur fichier, et être reproduite à loisir. L'autre programme, SPACE B, vous donne accès à ces pirouettes spatiales en Basic : une série de commandes de type RSX (précédées donc de la barre verticale), intégrables à tous vos programmes. La porte ouverte vers de superbes animations ! Bilan : un logiciel vraiment très, très fort.

### Graftric

Même principe général. Les animations en 3 D sont remarquablement rapides et bénéficient en outre d'une large palette de couleurs : étonnant. Le manuel est clair, et le menu inclus dans le programme, complété par une belle démo, vous aidera à profiter rapidement des possibilités du logiciel. Excellent pour débiter.

*Normalement, tous les logiciels que nous vous avons présentés dessinent "à plat" : à vous, si vous êtes habile, de donner une bonne perspective à votre œuvre ! Mais l'ordinateur, sur ce plan, est bien plus fiable que l'œil humain : nourri des équations élémentaires des règles de la perspective, il peut transformer, le temps d'un clin d'œil, l'objet le plus plat en graphique 3 D. Ici, il ne s'agit plus tant de couleurs ou de trames, que d'espace, de relief.*

	MODES	J/C	UTILISATION	NOTICE	MENU/ICONE	TRAME	POINT FORT	POINT FAIBLE	COTE
<b>AMSTRAD PAINT</b> NO MAN'S LAND	1	C	Monotone. Il serait excessif de dire que cela convient aux enfants. Le menu "ICONES" est excessivement simplifié.	En français, simple mais très clair.	MENU	NON		La lenteur est son grand défaut.	1
<b>AMSTRAD GRAPH</b> MICRO PROGRAMMES 5	1,2,0	J/C	Complexe et monotone	En français.	MENU	NON	Il possède un générateur de caractères en plus.	La lenteur	1
<b>AMSDRAW I</b> AMSOFT	0,1,2	C	Bien qu'on utilise les touches du clavier, il s'avère très rapide et performant pour les formes géométriques.	Le logiciel venant d'Espagne, la notice est en espagnol.	MENU (en anglais)	NON	Rapidité et fiabilité sont ses atouts. Faire des formes en perspective est un plaisir.	Pourquoi un menu en anglais ?	3
<b>DAO COBRA</b>	0,1,2	C	Le premier logiciel de dessin sorti en France. Aujourd'hui, il est resté un peu simple.	Trop simple. Un logiciel ce n'est pas seulement une casette, mais aussi un "bon mode d'emploi".		NON		Pas de menu. Trop lent	2

	MODES	J/C	UTILISATION	NOTICE	MENU/ICONE	TRAME	POINT FORT	POINT FAIBLE	COTE
<b>ARTWORK KUMA</b>	0,1,2	C	Facile et rapide, malgré l'utilisation des touches du clavier.	En anglais (dommage) Malgré tout et sans pratiquer l'anglais, on y arrive très bien. Les fonctions importantes sont très lisibles.	MENU (très complet)	NON	Toutes les fonctions sont faciles à utiliser. La création et la rotation d'ellipses donnent de grandes possibilités. Menu et sous-menu.	La notice en anglais, c'est son grand péché... mais tant pis ! Ça vaut la peine !!	4
<b>SALUT L'ARTISTE</b> AMSOFT	0,1,2	C	Très agréable. Un logiciel très complet et com-mode d'utilisation. On peut faire de très beaux écrans !!	La Super-Notice !! C'est un véritable classeur qui vous est donné. Très clair, très complet.	MENU	NON	Beaucoup de points forts : l'échange de couleurs, le mélange texte, l'agrandissement du dessin (loupe).	L'absence d'une vraie gomme. (La gomme est le même curseur que pour la couleur du fond).	4
<b>LA PALETTE MAGIQUE</b> VIFI	0,1,2	J	Correcte. Pour des réalisations simples.	En français. Un peu compliqué pour sélectionner les couleurs et les vitesses.				Le programme vous quitte brutalement dans certaines fonctions.	2
<b>LORIGRAPH</b> LORICIELS	1	J/C	Il a tout ou presque. Alors, on se dit "ça marche". Peut-être, mais c'est très dur d'obtenir un dessin un peu "poussé".	En français et très complet.	Icônes	OUI	Un menu très fourni. La loupe ou "ZOOM" se déplace très bien et permet de corriger facilement.	Des lenteurs pour passer d'une fonction à une autre.	3
<b>MELBOURNE DRAW</b> MICROPOOL	0,1,2	J	Beaucoup trop d'aller-retours pour quitter ou prendre une fonction et beaucoup de confirmations pour cela.	En anglais et très complet.	MENU (très complet)				3
<b>CHERRY PAINT</b>	2	J	D'usage très facile. On a l'impression d'avoir l'écran du MAC ou de l'AMX, mais ça ne va pas plus loin.		Icônes	OUI		Avec la fonction crayon c'est un peu difficile de maîtriser la situation.	3
<b>SUPER PAINT</b> MICRO-APPLICATION	1	J	Très complet, mais très compliqué. On passe son temps avec la notice... on recommence, on relie...	En français. C'est un livret de 48 pages.	Icônes	OUI	Le mode texte. 5 caractères différents et un choix de tailles et de graisses pour chacun.	C'est dommage, avec une telle quantité de possibilités, son utilisation demeure trop compliquée. On se lasse, car dessiner doit être quelque chose de simple.	3
<b>AMX</b>	1	SOURIS	Très facile et agréable. 4 programmes pour la "bête". <b>AMX ART</b> : un super logiciel qui permet de réaliser de très bons dessins. <b>ICONE DESIGNER</b> : création d'icônes réutilisables par la suite. <b>PATTERN DESIGNER</b> : création de trames. <b>AMX CONTROL</b> : extension du basic.	En français et très bonne.	Icônes	OUI	La grande maniabilité de la souris. On dessine, lentement, rapidement... La loupe est parfaite. Création de trames, icônes. 4 couleurs, mais richement utilisées.		

1 = NUL  
2 = PASSABLE  
3 = BON  
4 = TRÈS BON  
5 = INDISPENSABLE



### 3D Mégacode

Il ne s'agit pas à proprement parler d'un logiciel graphique, mais plutôt d'un ensemble d'instructions Basic supplémentaires. Certaines permettent la création de figures en trois dimensions, leur rotation, leur déplacement, avec une excellente vitesse d'exécution. Commodore, parce qu'intégrable à vos programmes Basic, mais nécessite un certain apprentissage. Autres fonctions : cercles, boîtes, explosions, scrolling, etc... Vraiment un utilitaire.

figure en trois dimensions. Le reste s'apparente aux plus classiques logiciels graphiques, avec tracés de figures géométriques, réglage de l'épaisseur de trait, remplissage, reproduction d'une partie du dessin. On a du mal à trouver une bonne vitesse de déplacement du curseur, et certaines fonctions sont lentes. Simple d'utilisation, bien que la notice soit d'une concision extrême.

José Torres  
et Jean-Michel Maman

### Graphicore

Un "petit" logiciel de dessin, avec une seule fonction permettant la projection d'une

- 1 = NUL
- 2 = PASSABLE
- 3 = BON
- 4 = TRÈS BON
- 5 = INDISPENSABLE

	MODES	J/C	UTILISATION	NOTICE	MENU/ICONE	TRAME	POINT FORT	POINT FAIBLE	COTE
<b>GRAPHIS-COP II</b> MMC		TABLE	L'exemple type d'une utilisation facile.	En français.	Icônes		La fonction OUPS qui permet de revenir à l'état précédent en cas de faux pas. Très utile.		5
<b>GRAPHPAD II</b> HEGOTRON	1	TABLE	Très facile, avec deux programmes. Le premier permet de dessiner, le deuxième est un créateur d'icônes.	En anglais.	Icônes	OUI	L'aisance et la maniabilité du crayon. La fonction texte permet d'écrire avec des caractères droits, italiques, inversés.	Le fil reliant la table à l'ordinateur vous "colle" à ce dernier. 15 cm de plus auraient été plus confortables.	5
<b>LIGHT PEN</b> THE ELECTRIC STUDIO	0,1,2	CRAYON	Très décevant. Avec la fonction stylo, dessiner soi-même les formes que l'on veut, devient presque impossible.	Celle d'origine : c'est-à-dire en anglais et de plus dans un caractère minuscule. Si on en fait la demande, on vous donne la même chose en français, toujours aussi dure à lire.	Icônes		Un grand nombre de fonctions sont offertes.	Notice illisible. Pour son prix, on devrait pouvoir dessiner "un peu" avec la fonction stylo.	2

		POINT FORT	POINT FAIBLE	COTE
<b>SPACE MOVING</b> MICRO-APPLICATION	Création de figures simples ou en 3D, ainsi que leur animation et déplacement dans l'espace. 2 programmes : SPACE et SPACEB.	On ne peut pas parler d'un point fort, car c'est tout le logiciel qui est très fort.		5
<b>GRAFTRIC</b> LORICIELS	On peut réaliser les dessins au fil ou au damier grâce à des équations. Des effets 3D magnifiques.	Une large palette de couleurs. La sauvegarde peut se faire à vitesse normale ou rapide. Un menu très complet dans le programme ainsi qu'une très bonne démo.		5
<b>3D MEGACODE</b> ERE INFORMATIQUE	Basic étendu qui offre la possibilité de réaliser des graphismes en 3D, génération de graphismes, horloge, tri automatique, etc.			4
<b>GRAPHICORE</b> CORE	Création graphique de dessins. Une notice pauvre et triste pour un logiciel qui se veut familial et professionnel.	9 vitesses de déplacement pour le curseur. La 1 <sup>re</sup> très très lente et les autres excessives... Une ligne devient une suite de points. Remplissage très lent. Curseur "invisible" ou presque.		2

2, rue Marc Sangnier  
94240 - L'HAY-LES-ROSES  
Tél. : 46.83.03.61



13, Bd de la République  
92250 LA GARENNE COLOMBES  
Tél. 47.84.21.77

### PERIPHERIQUES

MODEM DTL 2000 ET INTERFACE PERMETTENT L'ACCES AUX RESEAUX TELETEL ET TRANSPAC ET D'ECHANGER DES PROGRAMMES ET DES DONNEES PAR LA LIGNE TELEPHONIQUE AVEC UN AUTRE POSSESEUR DE MICRO AMSTRAD. 1990 F  
MODEM DTL 2000/DTL V23 ACCES AU RESEAU TELETEL ET LA COMMUNICATION ENTRE DEUX AMSTRAD A 1200. BAUDS... 1490 F  
LECTEUR DE DISQUE + INTERFACE DDI1 1990 F  
LECTEUR DE DISQUE FD1 (2<sup>e</sup> lecteur) 1590 F  
IMPRIMANTE SMITH CORONA FASTTEXT 80. 2190 F  
IMPRIMANTE EPSON LX 80 2990 F  
IMPRIMANTE DMP 2000 2290 F  
INTERFACE RS 232 590 F  
SYNTHETISEUR VOCAL 390 F  
JOYSTICK 129 F  
CRAYON OPTIQUE (avec logiciel) 390 F  
ADAPTEUR PERITEL (464-664-6128) 490 F  
DOUBLEUR DE JOYSTICK 180 F  
HOUSSE MONITEUR 6128 180 F

### UTILITAIRES SUR DISQUETTE

TURBO PASCAL  
Plus vite, plus facile, le langage qui vous permet d'utiliser à fond votre ordinateur. 741 F  
TURBO TUTOR  
C'est un ensemble formation pour apprendre et maîtriser "SANS PEINE" LE PASCAL. 474 F  
LOGICYS U.D.O.S. 1.3 ACCES DIRECT + UTILITAIRES 590 F  
MICRO APPLICATION D.A.M.S. ASSEMBLEUR-MONITEUR-DESASSEMBLEUR 395 F  
MULTIPLAN 498 F  
D Base II 790 F

### LOGICIELS SUR DISQUETTE

ORPHEE 340 F	WHO DARES WINS II 180 F
MACADAM BUMPER 240 F	LA BATAILLE 180 F
MANAGER 240 F	D'ANGLETERRE 220 F
JUMPJET 159 F	SATELLIT WARRIOR 159 F
SPACE MOVING 395 F	HIGH WAY 159 F
SNOOKER 159 F	ENCOUNTER 169 F
EMPIRE 310 F	FIGHTING WARRIOR et 240 F
AMELIE MINUIT 220 F	EXPLOTING FIRST 240 F
SORCERY PLUS 169 F	AMSTRADUVARIUS 339 F
TORNADO LOW LEVEL 169 F	FOOT 220 F
SLAPSHOT 159 F	CYRUS II 259 F
FIGHTER PILOT 159 F	BOXING 169 F
3D FLIGHT 260 F	AIR WORLD 159 F
MISSION DELTA 200 F	RAID 169 F
SPY VS SPY 190 F	WIZARDS LAIR 169 F
ELECTRO FREDDY 129 F	LORIGRAPH 300 F
DEVILS CROW 169 F	BRUCE LEE 179 F
LOTO 180 F	MILLION (4 jeux) 180 F
THEATRE EUROPE 220 F	POUVOIR 200 F

### NOUVEAUTÉS

LECTEUR 5 1/4 VORTEX ..... N.C.  
EXTENSION MEMOIRE 256 Ko VORTEX ..... N.C.

### MATERIEL

AMSTRAD PCW 8256 (le système de traitement de textes). Connecté avec une interface série en option le PCW 8256 peut se transformer, à un prix très compétitif en un terminal "INTELLIGENT" 4997 F H.T.  
AMSTRAD CPC 6128 COULEUR 5990 F  
AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME 4490 F  
AMSTRAD CPC 464 COULEUR 3990 F  
AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME 2690 F  
BUREAU AMSTRAD DESK 1150 F  
2<sup>e</sup> LECTEUR 8256-FD 2 1990 F  
DISQUETTES 3' UNITE 40 F  
BOITE RANGEMENT DISQUETTES 270 F

### LOGICIELS PROFESSIONNELS

FACTURATION STANDARD LOGICIEL EN ACCES DIRECT (tenue de stock, inventaire vierge ou chiffré, liste des réapprovisionnements) 990 F  
FACTURATION CAISSE DETAL LOGICIEL EN ACCES DIRECT 1190 F  
COMPTABILITE GENERALE. LOG. ACC. 1640 F  
DATAMAT Gestion de fichier 464-664-6128 450 F  
TEXTOMAT Traitement de textes 464-664-6128 450 F  
GESTION BANCAIRE 320 F  
MASTER FILE Gestion de fichier 345 F  
POCKET WORDSTAR 890 F

### LOGICIELS SUR CASSETTE

CAVERNS OF MARS 110 F	HYPER SPORT 129 F
RAID OVER MOSCOW 149 F	CRAFTON ET XUNK 140 F
BALLE DE MATCH 139 F	SPITFIRE 40 129 F
MACADAM BUMPER 160 F	ROCK RAID 110 F
AMELIE MINUIT 140 F	SCRABBLE 260 F
SKY FOX 149 F	MILLION (4 jeux) 240 F
EXPLODING FIST 139 F	CAULDRON 120 F
THE HOBBIT 150 F	NIGHT SHADE (4 jeux) 129 F
PINBALL 159 F	FOOT 169 F
MISSION DELTA 120 F	BRUCE LEE 139 F
MATCH POUR LE BAC 340 F	HOLD UP 120 F

AMS-10 **BON A DECOUPER**

Désignation	Quantité	Prix
TOTAL TTC		

(Logiciels) Frais de port 30 F.  
(Matériel) Frais de port 70 F.

**LIBELLEZ VOS CHEQUES A L'ORDRE DE MOVE**

# COURRIER

Q. — J'ai remarqué une erreur dans un programme du guide de l'utilisateur qui m'empêche d'aller plus loin (...). En conséquence de quoi, je vous prie de m'envoyer la bonne formule...

N. Daghighi - Angers

Q. — J'ai tapé un listing et n'ayant pas assez de connaissances en basic, je n'ai pu les corriger. Etant un fidèle lecteur, je vous prierais de bien vouloir me faire parvenir un listing original tiré de la disquette que vous avez édité. Si ce corrigé ne m'était pas parvenu, vous compteriez un lecteur de moins, sachant que cette erreur n'a peut-être été commise par vous, mais par le service de dactylo...

D. Legrand - Lavelanel

Q. — ... Je vous prie donc de m'adresser un 'correctif' de ce listing. En effet, d'autres programmes parus dans divers numéros ne marchent pas ce qui ne nous engage pas à en continuer l'achat...

F.B. — Montluçon

R. — Trois lettres parmi d'autres, une réponse commune. Tapet un listing est long, difficile et demande une très grande attention. Les erreurs de frappe, d'inattention sont fréquentes et bon nombre d'entre-vous "qui l'avez relu quinze fois" se sont aperçus après coup, d'erreurs qui empêchaient un programme paru (correct) de tourner. Ceci pour dire qu'il est quasi-inévitable qu'un programme doive être mis au point. Or, vous êtes environ 100 000 lecteurs. Il est impossible d'envoyer un listing "original" à chacun de vous, surtout si ce listing original n'est que la réplique exacte de celui sorti

de l'imprimante de notre technicien (listing tiré directement sans intervention d'une 'dactylo', et tournant sur l'écran de la rédaction). Comprenez qu'il nous est matériellement impossible de donner un listing, de corriger les cas particuliers de chacun. Avec toute la bonne volonté du monde... Si une erreur se glisse, malgré toutes les corrections et vérifications, elle est corrigée systématiquement dans le numéro suivant (Mea Culpa). Des indications vous sont données pour mettre au point des programmes corrects mais délicats. Nota : nous ne sommes pas responsables des erreurs commises dans les listings parus chez des confrères ou par le Guide de l'utilisateur. Amstrad Magazine est un journal indépendant qui n'a aucun lien ni avec Amstrad France (Manuel) ni avec Hebdogiciel... Merci de votre compréhension.

Q. — Etant sur le point de faire l'acquisition d'un CPC 6128, je désirerais des renseignements sur certains points. J'hésite, en effet, entre une version monochrome et une version couleur. Je voudrais également savoir si l'on peut émuler le clavier en AZERTY, pour une utilisation en traitement de texte par exemple...

S. Villa - Marly

R. — Cruel dilemme, en effet, que le choix entre une version monochrome et une version couleur... Nous ne pouvons pas vous dire quelle est LA meilleure solution, mais nous pouvons mettre en évidence certains points qui, nous l'espérons, vous aideront, vous et de nombreux lecteurs, à faire ce

choix difficile. L'argument le plus évident en faveur du monochrome est la différence de prix. Environ 1 500 F de différence lorsqu'on possède un téléviseur équipé d'une prise Péritel, cela fait réfléchir... Même si, au prix du monochrome, on doit rajouter 300/400 F pour l'adaptateur.

Deuxième argument en faveur du monochrome : le repos de vos yeux. Il est certain que travailler "de façon intensive" sur des listings en mode 2, même si l'on a pris la peine de redéfinir des couleurs s'approchant du monochrome (vert sur fond noir par exemple), tient du supplice... Le mode 2 sur un moniteur monochrome est nettement plus reposant.

Voyons maintenant le revers de la médaille. Pour les jeux, la couleur est largement plus agréable que le monochrome et il y a fort à parier que vous devrez jouer en monochrome lorsque la télévision familiale aura été réquisitionnée par votre entourage. La couleur vous offre la possibilité d'utiliser votre ordinateur à tout moment, sans rien avoir à débrancher (si vous possédez Canal + et un magnétoscope, bonjour les rallonges Péritel !). Le moniteur couleur vous permet d'installer votre ordinateur où bon vous semble (déplacer une télé n'est pas toujours évident et taper un programme avec la console sur les genoux, le nez à 25,234 cm de l'écran, n'est pas des plus confortable). Enfin, sachez que l'adjonction d'un adaptateur multiplie le nombre de fils à brancher, débrancher et démêler... Ceci étant dit, la solution finale vous appartient en fonction de vos besoins et de votre installation future.

En ce qui concerne le clavier AZERTY, sachez que les touches sont entièrement redéfinissables au gré de l'utilisateur.



## COMMODORE 64

	K 7	Disk
Arcade hall of fame	99 F	145 F
Back to the future	99 F	
Beach head II	95 F	145 F
Commando	99 F	125 F
Critical mass	89 F	
Desert fox	89 F	139 F
Eidolon	99 F	139 F
Elite	139 F	
Fast load (cart.)	209 F	
Goonies	99 F	145 F
Hardball	95 F	
Karateka	99 F	
Kung fu masters	95 F	145 F
Internal runner	139 F	
Law of the west	90 F	
Opération cyborg	129 F	
Psy 5	95 F	
Plustop 2	99 F	149 F
Revs	153 F	175 F
Summer games II	95 F	149 F
Scalectric	95 F	
Scarabaeus	119 F	149 F
Skyfox	105 F	139 F
They sold a million	99 F	139 F
Time tunnel	89 F	135 F
Theatre europe	119 F	
Uridium	95 F	145 F
Vega	145 F	
Winter games	99 F	149 F
Yie ar kung fu	89 F	149 F
Zoids	89 F	
They sold a million II	109 F	139 F
Bomb jack	99 F	
Back to the future		139 F
Ping pong	89 F	

## AMSTRAD

	K 7	Disk
SF axe	175 F	189 F
Alien 8	99 F	
Attention!		195 F
Bad max	119 F	179 F
Boulderdash	105 F	
Bruce lee	99 F	149 F
Big ben	149 F	199 F
Balle de maich	99 F	
Commando	95 F	145 F

Contamination	119 F	
Combat lynx	129 F	
Cours de basic		125 F
Computers hits 10	99 F	
Cyrus chess	99 F	129 F
Grafton	119 F	190 F
Cauldron	89 F	135 F
3D Fight	139 F	
2 D Grand Prix	105 F	145 F
D Th Super hits	89 F	
Eden blues	119 F	190 F
Exploding first		189 F
Fighter pilot	89 F	135 F
Foot	145 F	195 F
La geste d'Artillac	229 F	315 F
Hypersports	89 F	125 F
Highway encounter	95 F	125 F
Infernal runner	175 F	
Jump jet	105 F	139 F
Mission Delta		170 F
Microscabble	225 F	
Mystère de Ki ke kan Kai	155 F	
Macadam bumper	120 F	199 F
Mandragore	195 F	235 F
Match day	85 F	
Meurtre sur l'atlantique	195 F	295 F
Pouvoir	145 F	175 F
Raid	95 F	145 F
Rallye 2	120 F	195 F
Rocky horror show	99 F	125 F
Saboteur	95 F	
Skyfox	99 F	
Sorcery +		145 F
Sorcery	95 F	
Spy vs spy	95 F	169 F
Solfire	99 F	
TLL	89 F	129 F
Theatre europe	115 F	185 F
Textomat		399 F
Tau cen	89 F	
They sold a million	105 F	135 F
Vendredi 13	89 F	145 F
Who dares wins	89 F	139 F
Warrior +	135 F	149 F
Winter sports	96 F	
Yie ar kung fu	89 F	125 F
Zorro	99 F	145 F
They sold a million II	112 F	142 F
Splindizzy	105 F	
NOMAD	95 F	
Way of the tiger	99 F	129 F
Strike force harrier	105 F	139 F
Frankie goes to holly	99 F	
Ping pong	90 F	

## pour Amstrad 8256

D Base 2	790 F
Pocket	890 F
Stack	990 F

# La Passion du Soft!..

Offre de Lancement  
1 disquette vierge ou 3 K7 vierges  
pour l'achat de 3 LOGICIELS!..



## MSX

	K 7
Alien 8	103 F
Anglais 1	199 F
Boulderdash	99 F
3D Knock out	89 F
Decathlon	125 F
Ghostbusters	125 F
Illusions	129 F
Jump jet	99 F
Knight lore	99 F
Le dernier métro	119 F
Master of the lamps	125 F
Fyrol man	129 F
Pittali II	129 F
Sorcery	99 F
Ping pong (cart)	195 F

## ATARI

	K 7	Disk
Boulderdash		135 F
Bruce lee	135 F	
Colossus chess	89 F	
Fighter pilot	89 F	125 F
Goonies	99 F	
Jump jet		125 F
Pole position	99 F	
Road race	105 F	
Spy vs spy 2	99 F	139 F
Summer games		139 F
Super Zaxxon	95 F	
Theatre europe	103 F	
Zorro	95 F	
Mr. Robot	115 F	145 F

## ORIC ATMOS

	K 7
View to a kill	99 F
Lorigraph	255 F
Formula One	119 F
Macadam bumper	145 F
Millionaire	110 F
Mission delta	86 F
Saga	129 F
Tyrann	149 F
Triathlon	135 F
Xenon 3	89 F
Anglais assimilé	205 F

Notice des jeux en Français

Bon de Commande

(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

STARSOFT

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

NOM : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_  
MATÉRIEL : \_\_\_\_\_

TITRES	K7	D	PRIX
Frais de port			+ 20 F
<b>TOTAL</b>			

Mode de règlement :

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

## distribution & services

VORTEX - Extension 512 K pour 464, 664 - 1 261 F TTC.  
Garantie 1 an

Crayon Optique DART + Logiciel graphique - 475 F TTC

Applications professionnelles clefs en main, nous contacter.

Imprimante BROTHER 1509 - 4 090 F TTC

Logiciels SEMAPHORE, TASWORD

Demande de documentation à nous retourner :

NOM ..... PRENOM .....  
PROFESSION .....  
ADRESSE .....  
VILLE ..... CODE POSTAL .....  
Type de matériel .....

AMS-10

Z.A. de COURTABOEUF  
BP 209 - 91944 LES ULIS CEDEX  
Tél. : 64.46.27.80

# PETITES ANNONCES

## VENDS

Association O.R.C.A. vend PCW 8256 état neuf. L'ensemble : 5 990 F. Téléphoner à Valérie Derval, à partir de 19 heures, au 42.53.38.34.

Vends Amstrad CPC 464 avec nombreux logiciels, joystick, guide de l'utilisateur : 4 500 F à débattre. M. Platt David, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. 48.48.78.09.

Vends CPC 464 monochrome, avec très nombreux logiciels. Le tout : 2 800 F. Morad Hamdi, Les Negadis, bâtiment B3, 83300 Draguignan. Tél. 94.68.69.81.

Vends imprimante Epson P 40 (Minitel) 1 800 F à débattre. Plus dictaphone Sanyo, 1 800 F aussi, à débattre. Tél. 20.31.54.87 (après 19 h).

Vends imprimante 80 colonnes HR-5, toujours sous garantie, + câble CPC 464 + adaptateur secteur : 1 100 F. M. Dejonghe Marc, 107, rue du Gazonmètre, 7100 La Louvière, Belgique.

Vends PCW 8256 (01/86) + DBase II + Multiplan + disquettes : 7 300 F. M. Heveraert, tél. 20.40.94.85.

Vends CPC 664 monochrome + joystick + super paint + space moving + magic painter + D.A.M.S. + utilitaires + bouquins. Contactez M. Rodger au 48.36.34.41 après 20 h.

Vends CPC 6128 couleur tout neuf avec garantie + logiciels, cause achat PCW. Prix : 5 690 F. Tél. 64.27.23.52 après 18 h.

Vends CPC 464 couleur avec imprimante DMP 1, magnéto laser, joystick, jeux et programmes. Delaune Laurent, tél. 45.63.21.07.

Vends 6128 monochrome avec disquettes, programmes, bouquins. Echange possible aussi contre 464. Tél. 42.64.26.11.

Vends crayon optique Dk Tronics état neuf pour 464, avec livres, et programmes disquettes/cassettes. Feneyrrou Guillaume, 14, rue Balaitans, 64320 Idron. Tél. 59.81.78.12.

Vends Oric Atmos 48 K péritel + lecteur de cassettes, programmes, livres. 800 F à débattre. Franchitti Jean-Marc, 19, cour des Maraîchers, Bt G Lot 207, 93120 La Courneuve.

Vends synthé vocal Technimusique avec programme phonèmes. Soimosan Roger, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. 47.31.23.79.

Vends 6128 neuf, février 86, avec nombreux logiciels. 4 400 F. M. Fournier, tél. 45.90.74.99 ou 45.90.82.97.

Vends 664 couleur avec revues, softs, disquettes vierges, joysticks, livres, 5 500 F. M. Argudo, tél. 66.50.24.57 après 17 h.

Vends 464 monochrome, juin 85, documentation + jeux, 2 190 F. A. Maurey, tél. (bureau) 47.25.12.32 (dom.) 39.13.96.95.

Vends TI 99 4A avec imprimante GP 50A et jeux pour Amstrad. Pierre Poublic, 84, avenue du Languedoc, 66000 Perpignan. Tél. 68.61.16.88.

Vends meuble "fait main" pour tout ordinateur (Amstrad, Oric, etc.). Prix : 500 F à débattre. Olivier Rigault, 4, rue de Corse, 60000 Beauvais. Tél. 44.05.03.17.

Vends joystick + lecteur K7 pour 6128 avec cordon. Etat neuf, 500 F ou échange contre 8 disquettes. G. Drevillon, Le Parnasse, Bt 1, rue Thiers, 83200 Toulon.

Vends CPC 464 couleur avec lecteur disquettes, 28 disquettes, synthé vocal, livres, housse : 6 000 F. M. Olivier 46.05.18.91 de 9 à 18 h.

Vends Amstrad 6128 monochrome avec disquettes, bouquins, prix à débattre. Achete aussi 464 monochrome. Tél. 42.64.26.11.

Vends ou échange contre DTL 2000 un Commodore Vic 20 avec magnéto, super expander, démodulateur TV, poignée de jeux, livres, dans emballage d'origine. Prix intéressant. M. Bonnefoy G., Le Chier, 43200 Yssingaux.

Vends imprimante GP 50 S Seikosa, très peu servi, Jalons, 51150 Tours s/Marne. Tél. 26.69.52.63.

Vends console de jeu CBS avec 15 cassettes, 2 manettes boxing, module de pilotage. 2 000 F. Téléphoner après 20 h au 45.90.10.54.

## ACHETE

CPC 464 recherche un lecteur de disquettes. Disquettes pas trop chères. Egalement un synthétiseur vocal français. Ecrire à Sébastien Pozzi, 84 avenue Nicolas Pillo, 69960 Corbas. Réponse assurée.

Recherche logiciel "Foot". S'adresser à David Hugué, Gendarmerie de Chuis, 01680 Chuis. Tél. 74.39.80.01 : Achete logiciels pour 464 ou 664. Tél. 48.04.71.01, demander Olivier après 17 h.

Cherche premier lecteur de disquettes pour CPC 464. Pas trop cher. Urgent !

Tél. 88.09.65.52. Serge Juny, 18, rue Sainte Odile, 67110 Keischortten.

J'achète les n°1, 2, et 3 d'Amstrad Magazine ou alors prêtez-moi ces numéros pour que je puisse en faire des photocopies. Ecrivez (tous frais remboursés) à M. R. Raymond, 46, avenue du Château, 94300 Vincennes.

Cherche ordinateur Amstrad + accessoires (ou sans), faire offre au 16 (1) 34.80.46.65

Cherche lecteur de disquettes DDI 1 pour 464. Petit prix bien venu. Isabelle Matruille au 16 (1) 45.43.25.47 le soir.

Cherche Amstrad 464 ou 664, moniteur indifférent et si possible joystick. Prix maxi : 4500 F, M. Broc, 56, rue les Platanes, 19320 Boue Bel Air, Tél. 16.42.22.25.28

Recherche lecteur de disquettes DDI 1 pour CPC 464. Cherche également des correspondants. Laurent Royné, 58 de Chateaubriand, 45150 Ancenis.

Achète lecteur de disquettes DDI, prix maxi : 1500 F, A. Dagoine, 2, rue Oswaldi, 60300 Senlis.

Recherche premier lecteur de disquettes 3 p. Faire offre au 49.24.97.94 après 17 h 30

Achète comptant CPC accompagné de périphériques si possible. Tél. 34.60.46.65.

Achète Amstrad 6128 prix maxi 4000 F, en couleurs. Faire proposition au 22.51.85.73 et demander Dominique.

Cherche livre de Micro-Application "livre du lecteur de disquettes" et "livre du CP/M Amstrad" qui sont respectivement tomes 10 et tomes 12. Téléphoner après 17 h et demander Olivier Berdah : 16 (1) 39.93.31.90

Cherche lecteur de disquettes DDI-1 avec interfaces 464 et notice. 1000 F environ. M. Ducauroy, 33, rue A. Daudet, 59790 Ronchin.

Achète Amstrad 464 couleur. Environ 2000 F, 120 avenue Jean-Jaurès, 91200 Athis-Mons.

Cherche premier lecteur de disquettes DDI-1 à bas prix. Ecrire à Philippe Bournier, 4, rue Louis Enjalran. 81000 Albi.

Achète unité de disquettes DDI-1 et cherche correspondants pour échange de trucs et astuces. René Laurent, 58.

Achète modém 1200 bauds, compatible avec CPC 464. Prix raisonnable, cassette de communication, carte. Faire offre. Tél. 16 (1) 60.56.17.42 après 17 h.

Cherche lecteur 5 1/4 à bas prix ou échange contre programmes 464 (K7) ou 6128 (disquettes), on peut confectionner cordon à la demande. André Guignard, 36, rue des Ecoles, 91320 Wissous.

## PETITES ANNONCES

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

RUBRIQUE :  
 Achat  Echange  
 Vente  Divers



# They sold a

# MILLION

# They sold a MILLION

4  
 "HIT"  
 DANS UN  
 SUPER  
 ALBUM

4 LOGICIELS QUI ONT CONNU LES SOMMETS DES "HIT PARADE" RASSEMBLES DANS UN SUPER ALBUM POUR AMSTRAD COMMODORE 64 SPECTRUM

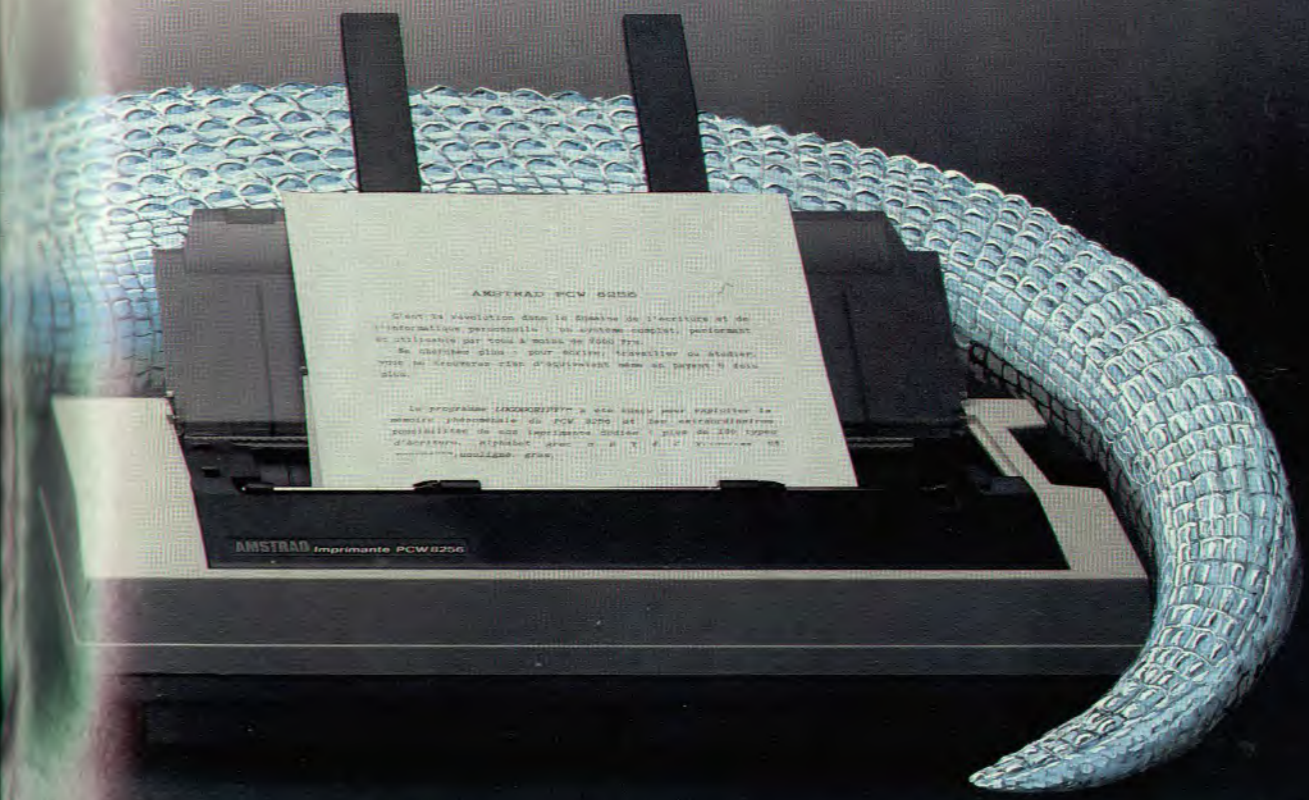
Disquette et disquette pour C64 et Amstrad



ZAC DE MOUSQUETTE  
 06740 CHATEAUNEUF  
 TEL 93 42 57 12



Traitement de texte Amstrad:  
à ce prix là,  
certains vont verser des larmes



**256 Ko, un lecteur de disquette, une imprimante et un traitement de texte en français pour 6990 F: c'est la nouvelle révolution Amstrad.**

**Ceux qui n'ont pas attendu vont pleurer de dépit, les autres de joie.**



**ÉCRIRE.** Le programme Locoscript\* a été conçu pour exploiter la mémoire phénoménale du PCW 8256 et les extraordinaires possibilités de son imprimante (plus de 100 types d'écriture, alphabet grec, italique, souligné, gras, exposants, indices, double largeur, etc.). A l'écran, vous



travaillez sur 32 lignes de 90 caractères à l'aide de menus déroulants en français et des fonctions couper-coller. Ses performances et sa simplicité d'emploi ont été saluées par toute la presse: en une heure

vous savez l'utiliser, en une journée vous êtes un expert. Lettres, factures, ou romans: le PCW 8256 accélère la création de tous les documents. Pendant l'impression, la machine est disponible pour un autre travail.

\* Locoscript traitement de texte en français (livré avec la machine)

**CALCULER.** Le PCW 8256 est aussi un puissant micro-ordinateur. Sa vaste mémoire (RAM 256 Ko, disquette 170 Ko par face et RAM-disque 112 Ko), ses capacités graphiques (système GSX) et son système d'exploitation (CP/M+) lui permettent d'utiliser les meilleurs logiciels professionnels, comme Multiplan\* ou DBase II\*, proposés au quart de leur prix habituel!



**PROGRAMMER.** Pour ceux qui veulent programmer, le PCW 8256 est livré avec le puissant Basic Mallard\* (séquentiel indexé!) et Dr Logo\* et accompagné d'une documentation complète en français.

\* Multiplan tableur professionnel (en option: 498 F TTC)  
\* DBase II base de données professionnelle (en option: 790 F TTC)

Pour tout savoir sur le PCW 8256 et mettre rapidement du mordant dans votre travail et sur chaque bureau de votre entreprise, retournez-nous dès aujourd'hui le coupon ci-contre ou courez chez le distributeur Amstrad le plus proche.

\* CP/M + DR Logo et GSX: marques déposées de Digital Research Inc.  
D Base II: marque déposée de Ashton Tate. Multiplan: marque déposée de Microsoft.

**AMSTRAD**  
LE MORDANT INFORMATIQUE.

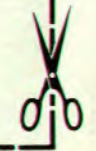
Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PCW 8256

nom: \_\_\_\_\_

adresse: \_\_\_\_\_

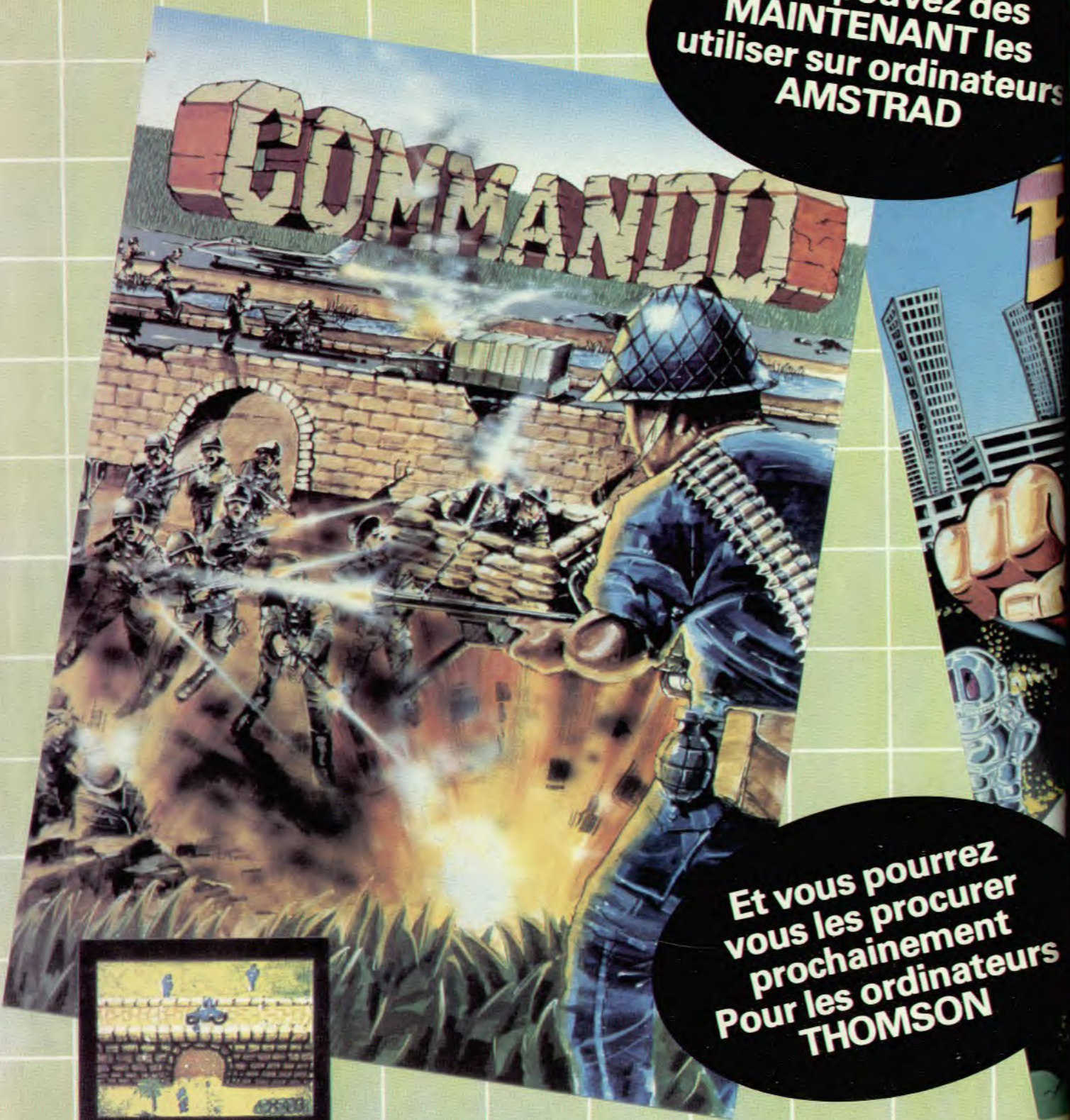
Renvoyez ce coupon à  
Amstrad France, BP 12  
92312 Sèvres cedex  
Ligne consommateurs:  
46.26.08.83

AM - 10  
Mendes-France, M.C.



# Arcade Action une des nouveautés d'ELITE

Vous pouvez des  
**MAINTENANT** les  
utiliser sur ordinateurs  
**AMSTRAD**



Et vous pourrez  
vous les procurer  
prochainement  
pour les ordinateurs  
**THOMSON**



Demandez les jeux Elite pour ordinateurs dans tous les bons magasins d'informatique.

Numéro de téléphone à Contacter en Angleterre pour les fournisseurs: (0922) 55852

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

## BULLETIN D'INFORMATION GRATUIT

Tous les mois, vous pourrez recevoir gratuitement des renseignements en exclusivité sur les dernières nouveautés en jeux d'informatique. Veuillez compléter ce coupon et l'envoyer à l'adresse qui se trouve au bas de la page.

(1) Quel type d'ordinateur utilisez-vous?

(2) Dans quel magazine avez-vous lu cette publicité?

(3) NOM .....

ADRESSE .....

PAYS .....



Disponible en Cassette  
et en disk

Amstrad

Commodore 64/128

Commodore 16/+4

Spectrum 48/128

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

# elite

# ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



## 2912

PHILIPPE TAUPIN et JEAN-PHILIPPE BISCAY

Disponible

Au cours de ce superbe jeu d'aventures graphique entièrement animé, vous revêtirez la tenue d'un scaphandrier pour plonger vers la fortune à travers les grands fonds de l'Océan Pacifique. Rien moins que 32000 écrans différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes, parcourus d'animaux mortels et semés d'objets inattendus, utiles ou dangereux. Un jeu tout en nuances, aux décors insolites, qui vous procurera des heures d'émotions avant de trouver enfin votre récompense, par 1000 m de fond.

## CRAFTON

### et XUNK

REMI HERBULOT

Graphismes : Michel RHO  
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe. La richesse du jeu, la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3D vous feront passer de fabuleux moments.



## Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO

Scénario : R. HUMPHEAU  
Graphismes : M. RHO  
Musique : Marc OLIVIER

Disponible

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?



LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT

Cassette ou Disquette

# ERE

ERE INFORMATIQUE  
UNE ERE D'AVANCE